
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
Gazi
1926

TİYATRO KOSTÜM TASARIM SÜRECİNDE WEB TABANLI BİR İLETİŞİM MODELİ GELİŞTİRME

İnci Seda Kıvılcımlar Şahin

DOKTORA TEZİ
GİYİM ENDÜSTRİSİ VE MODA TASARIMI EĞİTİMİ
ANABİLİM DALI
GİYİM ENDÜSTRİSİ VE GİYİM SANATLARI BİLİM DALI

GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

ANKARA, 2019

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU

Bu tezin tüm hakları saklıdır. Kaynak göstermek koşuluyla tezin teslim tarihinden itibaren ……. (..…) ay sonra tezden fotokopi çekilebilir.

YAZARIN

Adı : İnci Seda

Soyadı : Kıvılcımlar Şahin

Bölümü : Giyim Endüstrisi ve Giyim Sanatları Bilim Dalı

İmza :

Teslim Tarihi :

TEZİN

Türkçe Adı : Tiyatro Kostüm Tasarım Sürecinde WEB Tabanlı Bir İletişim Modeli Geliştirme

İngilizce Adı : The Development of a Web Based Communication Model in Theatre Costume Design Process

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Tez yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduğumu, yararlandığım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiğimi ve bu bölümler dışındaki tüm ifadelerin şahsıma ait olduğunu beyan ederim.

Yazar Adı Soyadı: İnci Seda Kıvılcımlar Şahin

İmza:

JÜRİ ÜYELERİ ONAY SAYFASI

İnci Seda Kıvılcımlar Şahin'in "Tiyatro Kostüm Tasarım Sürecinde WEB Tabanlı Bir İletişim Modeli Geliştirme" adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği ile Giyim Endüstrisi ve Moda Tasarımı Eğitimi Anabilim Dalında Doktora tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Prof. Fatma ÖZTÜRK
Moda Tasarımı Anabilim Dalı, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Doktora Tezi olduğunu onaylıyorum. …….

Başkan: Prof. Dr. Semiha AYDIN
Moda ve Tekstil Tasarımı Anabilim Dalı, Başkent Üniversitesi
Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Doktora Tezi olduğunu onaylıyorum. …….

Üye: Prof. Dr. Pınar GÖKLÜBERK ÖZLÜ
Moda Tasarımı Anabilim Dalı, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Doktora Tezi olduğunu onaylıyorum. …….

Üye: Prof. Dr. Esen ÇORUH
Moda Tasarımı Anabilim Dalı, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Doktora Tezi olduğunu onaylıyorum. …….

Üye: Dr. Öğrt. Üyesi Songül KURU
Moda ve Tekstil Tasarımı Anabilim Dalı, Atılım Üniversitesi
Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Doktora Tezi olduğunu onaylıyorum. …….

Tez Savunma Tarihi: 05/07/2019

Jüri tarafından kabul edilen bu tezin Doktora Tezi olması için gerekli şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Prof. Dr. Selma YEL
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

TEŞEKKÜR

Sahne sanatları arasında en çok seyirciyle buluşan tiyatrodur. Tiyatro farklı dünyalar ve yaşantıların göz önüne serildiği büyülü bir dünyadır. Bu dünyada zaman, mekan ve kişiler; kostüm, dekor ve ışıklandırma tasarımlarıyla desteklenerek oluşturulmaktadır. Bu çalışmada, Devlet Tiyatrolarının tasarım süreçlerine ilişkin yeni bir süreç modeli geliştirilmiştir. Tiyatro Kostüm Tasarımında Web tabanlı iletişimi modeli ile birlikte; kostüm- dekor-ışıklandırma tasarım çalışmaları eş zamanlı ve birbirlerinden haberdar olarak sistem üzerinden yürütülür. Böylece, kostümlü genel provaya kadar yapılacak değişiklikler ve uyum problemleri zaman kaybı yaşanmadan hemen çözülebilir.

Tez çalışmamın; planlanmasında, yürütülmesinde, oluşumunda ilgi ve desteğini esirgemeyen, engin bilgi ve tecrübelerinden yararlandığım, yönlendirme ve bilgilendirmeleriyle çalışmamı bilimsel temeller ışığında şekillendiren başta sayın danışman hocam Prof. Fatma ÖZTÜRK olmak üzere, tez izleme komitemde yer alarak değerli desteklerini her zaman hissettiğim sayın Prof. Dr. Pınar GÖKLÜBERK ÖZLÜ ve sayın Prof. Dr. Semiha AYDIN hocama sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca, tezime görüşleri ile katkı sağlayan, Prof. Dr. Esen ÇORUH ve Dr. Öğt. Üyesi Songül KURU hocalarıma teşekkür ederim.

Çalışmamın veri toplama aşamasında beni oyun provalarından prömiyere kadar sanatına ortak eden "İyiyim" oyunu yönetmeni Volkan ÖZGÖMEÇ'e, " Müfettişler" oyunu yönetmeni Servet AYBAR'a ve Ankara Devlet Tiyatroları Sanat ve Teknik Müdürü Hakan DÜNDAR'a destekleri için teşekkür ederim. Bu çalışmanın gerçekleştirilmesi sırasında görüş ve desteklerini esirgemeyen sevgili arkadaşlarım; Arş. Gör. Serap DENGİN SEVİNİR ve Arş. Gör. Cansu ÖZGÖREN SOLAK'a teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca, meslek hayatıma birlikte başladığım ve her aşamamda yanımda olan sevgili arkadaşlarım, Arş. Gör. Dr. Gökçe COŞKUN ve Arş. Gör. Vedat ÜNALDİ'ya teşekkür ederim. Ve, beni bugünlere getiren sevgili ailem, canlarım; Gülser ve Bülent KIVILCIMLAR'a, son olarak tez aşamasında tüm zorlukları benimle göğüsleyen ve hayatımın her evresinde bana destek olan değerli hayat arkadaşım, eşim İsmail ŞAHİN'e ve minik bebeğim can kızım İpek Ela ŞAHİN'e en içten teşekkürlerimi sunarım.

TİYATRO KOSTÜM TASARIM SÜRECİNDE WEB TABANLI BİR İLETİŞİM MODELİ GELİŞTİRME

(Doktora Tezi)

İnci Seda Kıvılcımlar Şahin
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Temmuz 2019

ÖZET

Sahne sanatları içerisinde toplumda oluşan ve o toplumu yansıtan alanlardan birisi de tiyatrodur. Tiyatro zaman ve mekân kavramının yaratılması oyunun ruhunun doğru bir şekilde seyirciye aktarılmasında etkili bir rol oynar. Sahne tasarımı; zaman ve mekân kavramının oluşturulmasında yönetmene yardımcı olan önemli bir unsurdur. Kostüm, dekor ve ışıklama tasarımı ise, sahne tasarımını oluşturan parametrelerdir. Ankara Devlet Tiyatrosu tasarım sürecine bakıldığında kostüm, dekor ve ışıklandırma tasarımına ilişkin işlemlerin eş zamanlı ama farklı birimlerde yürütüldüğü görülmektedir. Rejinin istediği anlık değişimlerden ya da iletişimin yetersizliğinden kaynaklı sorunlardan hemen haber alınamaması tasarım sürecini olumsuz etkileyebilmektedir. Bu araştırmada Devlet Tiyatrolarının tasarım ekibinin hem birbirleriyle hem de yönetmen ve ekibiyle tasarım işlemleri süreçlerinin planlanması ve süreç iletişimi sağlamak amacıyla kullanılacak yeni bir model geliştirilmiştir. Bilgisayar tabanlı bu iletişim modeli için bilgisayar mühendisi ve yazılım tasarımcısıyla çalışılmıştır. Güncel bir olguyu kendi gerçek yaşamı çerçevesi içinde çalışan, sınırların net olarak belli olmadığı, birden fazla veri kaynağının bulunduğu bir yöntem tanımlanan durum çalışması bu araştırmanın modelini oluşturmaktadır. Ankara Devlet Tiyatrolarından gerekli izinlerin alınarak 2014-2015 sezonunda sahnelenen "İyiyim" adlı oyunda tasarım ekibi ve rejinin işleyişi hakkında izlem yapılmış olup elde edilen veriler doğrultusunda yeni bir tasarım süreç modeli geliştirilmiş ve Ankara Devlet Tiyatrosunun 2015-2016 sezonunda sahnelenen " Müfettişler" adlı oyunda hazırlanan yeni süreç kullanılarak denenmiştir. Geliştirilen Web tabanlı tasarım süreci yazılımı günümüz teknoloji çağında birçok yönden sahne tasarımına ilişkin sürecin hatasız, daha hızlı ve aktif olarak işlemesine olanak sağlar. Web tabanlı tasarım süreci yazılımıyla; Kostüm, dekor ve ışıklandırma tasarımı prömiyere yaklaşık bir hafta kala kostümlü genel provada bir arada görülebilmekte ve uyumu değerlendirilmektedir. Bu durum oyunun ruhunun yansıtılmasında çıkabilecek uyum sorunu risklerini doğurabilir. Bu araştırmadaki amaç web tabanlı yeni bir kostüm tasarımı süreci organizasyonu oluşturarak kostüm tasarımının

diğer parametrelerle birlikte ve birbirine bağlı bir süreçte ortaya çıkmasını sağlamaktır. Web tabanlı tasarım süreci yazılımı aynı zamanda 'bilgi-belge ve resim paylaşımının' kolay bir yöntemidir. Bir sistem üzerinde çok sayıda oyuna ilişkin bilgiler depolanabildiği için kapsamlı bir veri kaynağı oluşturulmaktadır. Onaylama, beğenme ve yorum yapma gibi imkânlarıyla sürecin işlemesinde katkı sağlar. Çalışmada geliştirilen iletişim modeli, teknolojik gelişmeler ve devlet tiyatrolarının oluşacak ihtiyaçlarına göre yeniden tasarlanabilir. Ayrıca, bu araştırmaya devam niteliğinde; sisteme dâhil edilmesi düşünülen; kostüm, mobilya ve aksesuar envanterlerinin çıkarılması; kostümlerin; ön-arka ve yan görüntülerinin fotoğraflanarak arşive eklenmesi ve eskimiş ya da artık kullanılamayacak olan kostüm, mobilya ve aksesuarların sezondan önce belirlenip, yenileme ve onarım çalışmalarının tamamlanması gibi iş akışı şemalarının sisteme eklenmesi önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler : Tiyatro, kostüm tasarımı, ışıklandırma tasarımı, dekor tasarımı, web tabanlı tasarım süreci modeli
Sayfa Adedi : 136
Danışman : Prof. Fatma ÖZTÜRK

THE DEVELOPMENT OF A WEB BASED COMMUNICATION MODEL IN THEATRE COSTUME DESIGN PROCESS

(Ph. D. Thesis)

İnci Seda Kıvılcımlar Şahin

GAZİ UNIVERSITY

GRADUATE SCHOOL OF EDUCATIONAL SCIENCES

July 2019

ABSTRACT

Theatre is among the performing arts that has been formed within the society and one that reflects it. The creation of the time and space concept plays a significant role in correctly conveying the soul of the play to the audience. Stage design in an important aspect that aids the director in the formation of the time and space concept. Whereas, costume, decor and lighting design are parameters that form stage design. When considering the design process of Ankara State Theatre, it can be seen that the costume, decor and lighting design activities are undertaken simultaneously but in different departments. The lack of information relay regarding the director's momentary change requests or problems due to insufficient communication can affect the quality of the design process. In this research, a new model has been developed to ensure the planning of the design processes and process communication for the state theatre's design team to communicate with each other and to communicate with the director and his/her team. A computer engineer and a software designer were utilised for this computer based communication process model. Case study, a process or record of research into the development of a particular person, group, or situation over a period of time, the model of this research. The functioning of the design team and director of the "İyiyim (I'm fine)" named played which was staged at the 2014-2015 season was performed by obtaining permission from the Ankara State Theatre and a new process design model was developed with the obtained data and this new process was tested at the "Müfettişler (Inspectors)" named play staged at the 2015-2016 season of the Ankara State Theatre. In today's age of technology, the developed Web based design process software enables error-free, faster and active operation of the process related to stage design in many ways. With the web based design process software; the costume,

decor and lighting design can be firstly seen together at the general dress rehearsal to be held one week prior to the premier and their harmony can be assessed. This situation can lead to harmonisation risks that may occur during the reflection of the play's soul. The aim of this research is to ensure the formation of costume design in accordance with the other parameters and in an interconnected process by forming a new web based costume design process organisation. A web based design process software is at the same time a practical method for "information-document and photograph sharing". As information pertaining to many plays can be stored on a system a comprehensive data source is formed. It also contributes to the functioning of the process by providing options such as approval, like and comment sending. The communication model developed in the study can be re-designed in accordance with technological developments and the requirements of the state theatres. Also, as a continuation to the research; it is suggested to include in the system work flow diagrams such as costume, furniture and accessory inventory taking, to archive the costumes by photographing them back-front and from the side and to determine the worn or unusable costumes, furniture and accessories before the season in order to complete the renewal and repair activities in time.

Key Words : Theatre, costume design, lighting design, decor design, web based design process model
Page Number : 136
Supervisor : Prof. Fatma ÖZTÜRK

İÇİNDEKİLER

ÖZET ..... **v**

ABSTRACT ..... **vii**

İÇİNDEKİLER ..... **ix**

TABLOLAR LİSTESİ ..... **xiii**

ŞEKİLLER LİSTESİ ..... **xiv**

BÖLÜM I **1**

GİRİŞ **1**

1.1. Problem Durumu **3**

1.2. Araştırmanın Önemi **7**

1.3. Araştırmanın Amacı **8**

1.4. Sayıltılar **8**

1.5. Sınırlılıklar **9**

1.6. Tanımlar **9**

BÖLÜM II **10**

KAVRAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR **10**

2.1. Kavramsal Çerçeve **10**

2.1.1. Sanatın Tanımı ve Sahne Sanatları **10**

2.1.2. Sanat ve Tiyatroya İlişkin Genel Bilgiler **13**

2.1.3. Tiyatro ve Tiyatro Kostüm Tarihine Genel Bir Bakış **15**

2.1.4. Kostüm ve Sahne Tasarımındaki Yeri **18**

2.1.5. Kostüm Tasarımında Dikkat Edilmesi Gereken Unsurlar 23

2.1.6. Kostüm Tasarım Süreci 29

2.1.6.1. Üretim Öncesi Oyunun İrdelenmesi 30

2.1.6.2. Üretim Öncesi Tasarımı Planlama 32

2.1.6.3. Üretim Aşamasında Kostüm Tasarımı 34

2.1.6.3.1. Kostüm Tasarımı İçin Eskiz Defteri (Sketchbook) Hazırlama 36

2.1.6.3.2. Kostüm Tasarımı İçin Kumaş Seçimi 37

2.1.6.3.3. Kalıp Hazırlama ve Kesim 39

2.1.6.3.4. Kostüm Provaları 40

2.1.7. Kostüm Tasarımına Etki Eden Etmenler 42

2.1.7.1. Sahne, Dekor ve Kostüm İlişkisi 44

2.1.7.2. Işık Tasarımı ve Kostüm İlişkisi 46

2.1.7.3. Oyuncu ve Kostüm İlişkisi 49

2.1.7.4. Tiyatro Türü ve Kostüm İlişkisi 51

2.1.7.5. Sahne Makyajı ve Kostüm İlişkisi 54

2.1.8. Tiyatro Kostüm-Dekor-Işıklandırma Tasarımına Yönelik WEB Tabanlı Bir Süreç Modeli Geliştirme 56

2.2. İlgili Araştırmalar 58

BÖLÜM III 63

YÖNTEM 63

3.1. Araştırmanın Modeli 63

3.2. Evren ve Örneklem 64

3.3. Veri Toplama Araçları 64

3.4. Verilerin Toplanması 65

3.5. Verilerin Analizi 65

BÖLÜM IV 67

BULGULAR VE YORUM 67

4.1. Alt Problem 1 Ankara Devlet Tiyatrosu Mevcut Tiyatro Oyunlarında Kostüm-Dekor-Işıklandırma Tasarım Süreci Nasıldır? 67

4.2. Alt Problem 2- Ankara Devlet Tiyatrosu Tasarım Ekibi Yönetimindeki, Kostüm-Dekor-Işıklandırma Tasarım Süreci İçin Geliştirilecek Web Tabanlı İletişim Modelinin İçeriğinde Neler Yer Almalıdır? 83

4.3. Alt Problem 3- Ankara Devlet Tiyatrosu Tasarım Ekibi yönetimindeki, Kostüm-Dekor-Işıklandırma tasarım sürecine katkı sağlayacak "Web Tabanlı İletişim Model" Önerisi Nasıl Olmalıdır? 89

4.3.1. Sisteme Oyun Ekleme 91

4.3.2. Sisteme Kişi Ekleme 92

4.3.3. Genel Bakış 93

4.3.4. Sahne Amiri 93

4.3.5. Asistanlar 94

4.3.6. Kostüm Tasarımı 95

4.3.7. Evrak 97

4.3.8. Görevler 97

4.3.9. Formlar 98

4.3.10. İş Akışı 99

4.3.11. Raporlar 100

4.3.12. Textler 101

4.3.13. Tanımlar 102

4.3.14. Karakterler 103

4.3.15. Sahneler 104

4.3.16. Kişiler 105

4.3.17. Sahne Planı 106

4.3.18. Dekor Tasarımı 107

4.3.19. Işık Tasarımı..... 108

4.3.20. Dikim Atölyesi 109

4.3.21. Kişi Sil 110

4.3.22. Oyun Sil..... 111

4.4. Alt Problem 4- Ankara Devlet Tiyatrosu Tasarım Ekibi Yönetimindeki, Mevcut Kostüm-Dekor-Işıklandırma Tasarım Sürecine, Yeni WEB Tabanlı İletişim Modelinin Sağladığı Katkılar Nelerdir? 112

4.5. Alt Problem 5- Ankara Devlet Tiyatrosu Kostüm-Dekor- Işıklandırma Tasarım Süreci İçin Geliştirilen Web Tabanlı İletişim Modelinin Tiyatro Kostüm Tasarımı Sürecine Katkıları Nelerdir? 118

BÖLÜM V 121

SONUÇ VE TARTIŞMA..... 121

5.1. Sonuç..... 121

5.1. Öneriler 126

KAYNAKLAR..... 127

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 2.1. Kostümün Taşıması Gereken Özellikler *28*

Tablo 2.2. Kostüm Değerlendirme Ölçeği *29*

Tablo 2.3. Kostüm Tasarımı İçin Aksiyon Planı *35*

Tablo 2.4. Kostüm Parçası Listesi *36*

Tablo 2.5. Kostüm Tasarımı İçin Olay Yeri Çizelgesi *46*

Tablo 2.6. Tiyatro Kostüm-Dekor-Işıklandırma Tasarım Sürecinin Geliştirilen Web Tabanlı İletişim Modeli ile Karşılaştırılması *117*

Tablo 2.7. Tiyatro Kostüm Tasarım Sürecinin Web Tabanlı İletişim Modeli ile Karşılaştırılması *119*

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 2.1. Tarentum'dan bir tragedya oyuncusu 16

Şekil 2.2. Kostüm provasından görüntüler 42

Şekil 2.3. Karakterlere ait makyaj çalışması formu 56

Şekil 4.1. Kadın terzihanesinden görüntüler 70

Şekil 4.2. Erkek terzihanesinden görüntüler 71

Şekil 4.3. Şapka çiçek atölyesinden görüntüler 71

Şekil 4.4. Peruka ve kundura atölyesinden görüntüler 72

Şekil 4.5. Butafor ve plastik-kartonpiyer atölyesinden görüntüler 73

Şekil 4.6. Kostüm deposundan (ambarından) görüntüler 73

Şekil 4.7. Mobilya ve küçük aksesuar deposundan görüntüler 74

Şekil 4.8. Marangoz, demir ve bezleme atölyelerinden görüntüler 75

Şekil 4.9. Oto-tamir, elektronik ve mekanik atölyelerinden görüntüler 76

Şekil 4.10. Geri dönüşüm, ses ve resim atölyesi 77

Şekil 4.11. İyiyim oyunu Ayşe karakteri kostümü 79

Şekil 4.12. Müfettişler oyunu kadın karakteri kostümü 82

Şekil 4.13. Müfettişler oyunu adam karakteri kostümü 82

Şekil 4.14. Müfettişler oyunu komisyoncu ve alıcı karakteri kostümü 83

Şekil 4.15. Geliştirilmesi planlanan WEB tabanlı tasarım süreci sistemi açılış sayfası 84

Şekil 4.16. Geliştirilmesi planlanan WEB tabanlı tasarım süreci sistemi yönetmen sayfası 84

Şekil 4.17. Geliştirilmesi planlanan WEB tabanlı tasarım süreci sistemi tasarımcılar sayfası 85

Şekil 4.18. Geliştirilmesi planlanan WEB tabanlı tasarım süreci sistemi görevler sayfası 85

Şekil 4.19. Geliştirilmesi planlanan WEB tabanlı tasarım süreci sistemi oyun sayfası 86

Şekil 4.20. Geliştirilmesi planlanan WEB tabanlı tasarım süreci sistemi karakter sayfası .. 86

Şekil 4.21. Geliştirilmesi planlanan WEB tabanlı tasarım süreci sistemi kişiler sayfası 87

Şekil 4.22. Geliştirilmesi planlanan WEB tabanlı tasarım süreci sistemi dekor tasarımı sayfası 87

Şekil 4.23. Geliştirilmesi planlanan WEB tabanlı tasarım süreci sistemi ışıklandırma tasarımı sayfası 88

Şekil 4.24. Geliştirilmesi planlanan WEB tabanlı tasarım süreci sistemi dikim atölyesi sayfası 88

Şekil 4.25. Sistemin açılışı 90

Şekil 4.26. Sistemin giriş sayfası 90

Şekil 4.27. Yönetici sayfasının açılışı 91

Şekil 4.28. Sisteme oyun ekleme 91

Şekil 4.29. Sisteme kişi ekleme sayfası 92

Şekil 4.30. Genel bakış sayfası 93

Şekil 4.31. Sahne amiri sayfası 94

Şekil 4.32. Asistanlar sayfası 95

Şekil 4.33. Kostüm tasarımı sayfası 96

Şekil 4.34. Evrak sayfası 97

Şekil 4.35. Görevler sayfası 98

Şekil 4.36. Formlar sayfası 99

Şekil 4.37. İş Akışı sayfası 100

Şekil 4.38. Raporlar sayfası 101

Şekil 4.39. Textler sayfası 102

Şekil 4.40. Tanımlar sayfası 103

Şekil 4.41. Karakterler sayfası 104

Şekil 4.42. Sahneler sayfası 105

Şekil 4.43. Kişiler sayfası 106

Şekil 4.44. Sahne planı sayfası 107

Şekil 4.45. Dekor tasarımı sayfası 108

Şekil 4.46. Işık tasarımı sayfası 109

Şekil 4.47. Dikim atölyesi sayfası 110

Şekil 4.48. Kişi sil sayfası 111

Şekil 4.49. Oyun sil sayfası 111

Şekil 4.50. Bilgi paylaşma sayfası 112

Şekil 4.51. Belge paylaşma sayfası 113

Şekil 4.52. Belge paylaşma sayfasında resim ekleme 113

Şekil 4.53. Resmin tam sayfa görüntülenmesi 114

Şekil 4.54. Paylaşımların onaylanması 114

Şekil 4.55. Yönetmen tarafından paylaşımların onaylanması 115

Şekil 4.56. Paylaşımı beğenme görseli 115

Şekil 4.57. Paylaşıma yorum yapma 116

Şekil 4.58. Paylaşıma yapılan yorumun görüntülenmesi görseli 116

BÖLÜM I

GİRİŞ

Sanat; güzeli aramak ve gerçeği bulmak, kimi zaman da sadece kendini anlatmaktır. Sanatı anlatmak ve anlamak için uluslararası arenada kendini kanıtlamış bazı sanatçıların sanat ile ilgili düşüncelerine yer verilecek olursa; Agnes Martin, sanatı güzellikle ilişkilendirmiş ve "Güzellik hayatın gizemidir. Gözde değil, zihindedir. Zihnimizde kusursuzluğun farkındadır" ifadesiyle; sanatın zihindeki manevi dünyanın görselleştirilmesi olduğunu vurgulamaktadır (Barrett, 2015, s. 204-208). İşte bu nedenle her sanatkârın sanatı anlatması; izleyicilerin ise sanat eserinden anladıkları farklıdır. Çünkü yaşanmışlıklar ve kültürel farklılıklar yorumların öznel olmasına neden olmaktadır.

Lev Tolstoy, sanat kavramını insanın her zaman duymuş olduğu bir duyguyu kendinde canlandırdıktan sonra, bu duyguyu başkalarının da aynı olarak duyabilmesi için, devinim, çizgi, renk, ses ya da sözcükler aracılığı ile onlara aktarması olarak tanımlamaktadır (Kapan Ezici, 2005, s. 123). Dünyanın kabul ettiği sanatçılardan bir diğeri olan, Pablo Picasso, "Sanatta önemli olan yapmak değil, olmaktır" cümlesiyle kişinin benliğini, ruhunu eser olarak sunulmasına ilişkin görüşünü ve amacını belirtmiştir (Haşlakoğlu, 2015, s. 111). Aristoteles'e göre ise sanat düzen, ahenk ve disiplindir çünkü ona göre doğada düzensiz hiçbir şey yoktur (Akdoğan, 2001, s. 215). Tolstoy'a göre ise sanatın amacı, "bizi daha zeki kılmak değil, daha insan yapmaktır" cümlesiyle açıklamıştır (Barrett, 2015, s. 105). Bu cümlelerle, sanatın ruhu temizleyen ve varlıkların içsel önemlerinin keşfedilmesine olanak sağlayan bir unsur olduğu vurgulanmış ve sanatın ahlaki boyutunun altı çizilmiştir.

Sanat toplumdan gelmekte ve bulunduğu toplumu tasvir etmektedir. Müzikten, edebiyata, baleden operaya kadar yaşama dair birçok alanda sanattan bahsedilmesi mümkündür. Çünkü sanat yaşama dairdir ve yaşamdan ayrı düşünülemez. Özellikle sahne sanatları,

yaşamdan kesitleri görsel bir şölen eşliğinde seyircilerine sunmaktadır. Seyircileri birkaç saatliğine de olsa bambaşka dünyalarla ve yaşantılarla buluşturmaktadır.

Bale, opera, dans, tiyatro ve müzikli tiyatro sahne sanatları alanında yer almaktadır. Sahne sanatlarının bütününde zaman, mekân ve kişi bilgileri seyirciye kostüm, dekor ve ışıklama tasarımı yardımıyla iletilmektedir. Sahne sanatları duyulara hitap eden bir alan olmakla birlikte özellikle göze hitap etmektedir. Çünkü sanat, Brockett ve Ball (2018)un da ifade ettiği gibi empati kurarak doğrudan duyular üzerine çalışan imgesel bir yeniden şekillendirmedir (s. 17).

Sahne sanatlarında bu empatiyi en iyi kurabilen alanlardan birisi ise tiyatrodur. Öyle ki "İnsanı insana insanla insanca" anlatma sanatı olarak tiyatro, bir öyküyü, sahne olarak ayrılmış bir yerde, oyuncuların söz ve hareketleriyle canlandırma sanatı olarak tanımlanmaktadır (Yücel, 2017, s. 3). Çalışlar (1993), tiyatroyu izleme ve oynama tutkusunun insanın temel içgüdüsü olduğunu belirtir ve bu içgüdünün, oyuncular ve izleyicileri hep yeni baştan bir araya getirecek; yol gösterici tiyatroyu yaratmasının koşulu olarak görmektedir. Çalışlar, her insanın içinde, az ya da çok bilinçli bir biçimde dönüşüm özlemi yaşadığını; " Hepimiz tüm tutkuların, tüm kaderlerin, tüm yaşam biçimlerinin olasılıklarını içimizde taşıyoruz. İnsani olan hiçbir şey bize yabancı değil" sözüyle ifade etmiştir (Çalışlar, 1993, s. 266-267).

Tiyatroyu diğer sanat dallarından ayıran özellikler bulunmaktadır. Bu özellikler; "gerçekçilik", "geçicilik", "tarafsızlık", "araçların karmaşıklığı" ve "anlık olma" olarak sıralanabilir (Brockett ve Ball, 2018, s. 17-18). Buttanrı (2011) ise; tiyatronun gücünü resim, müzik, edebiyat, sinema, fotoğraf, mimarlık, heykeltıraşlık, grafik, dans gibi sanatlardan başka sosyoloji, psikoloji, tarih, felsefe, dil, folklor, göstergebilim gibi bilim dallarından; dekor, giysi, ışıklandırma, oyunculuk gibi estetik ve teknik dallardan da aldığını ifade etmiştir. Ancak önemli olan bütün bu unsurların uyum içinde birleştirilmesidir. Tiyatro, bütün sanatların bileşiminden oluşan kendine özgü bir sanat olarak ifade edilmektedir (s. 19).

Nutku (1995)'e göre yazar, oyuncu, dekor ve kostüm sanatçısı, teknisyenler, boyacılar, sahne işçilerinin tümü bir tek amaç için işbirliği yaparlar. Bu amaç, oyun yazarının temel düşüncesini seyirciye iletmektir (Kulluk Yerdelen, 2003, s. xlii). Bu düşünceler ışığında; tiyatronun önemi yadsınamaz unsurlarından biri olan kostüm tasarımının tiyatronun başarısı üzerinde etkili olduğu görülmektedir. Bunun nedeninin, kostümün hem teknik hem

de estetik açıdan oyuna sağlayacağı katkılardır. Kostümün başarısı ise; kostüm tasarımı süreci ve bu sürecin en iyi şekilde koordine edilmesine bağlıdır. Kostümün; dekor, oyun ve ışıklandırma gibi öğelerle denge ve uyum içerisinde olması gerekmektedir ve temsilin seyirciye tam olarak yansıyabilmesinde doğru kostümün önemi büyüktür.

Bu araştırma kapsamında, Ankara Devlet Tiyatrosu tarafından sahnelenecek oyunların kostüm tasarımı süreçlerinin anlaşılması için oyun provaları izlenerek gözlem yapılmıştır. Bu bilgiler doğrultusunda, Ankara Devlet Tiyatrosunda sahnelenecek oyunlar için, tiyatro kostüm tasarımı, dekor ve ışıklandırma gibi parametrelerin tasarımı ve uygulamasının eş zamanlı yapıldığı; ancak birbirinden bağımsız olarak farklı atölyelerde ilerlediği görülmüştür. Öyle ki, dekor ve kostüm ilk kez kostümlü provada bir araya gelmektedir. Bu doğrultuda, kostüm tasarımının sahnelenen oyunda taşıması beklenen rolü gerçekleştirememesi sonucunda dekor ve aydınlatma ile uyumsuzluğu gibi riskler görülebilir.

Bu araştırmadaki amaç, oyunun daha etkili ve hatasız olarak sahnelenmesine ve kostüm tasarım sürecine katkı sağlayacak web tabanlı bir iletişim ağı yardımı ile kostüm tasarımının diğer parametrelerle birlikte ve birbirine bağlı bir süreçte ortaya çıkmasına olanak sağlamaktır.

1.1. Problem Durumu

Sanat her alanda varlığını sürdüren ve bulunduğu ortamı güzelleştiren içine duygu, estetik ve hoşluk katan değerler bütünüdür. Sanat edebiyatta, müzikte, moda da, tasarımda, yaşantının geçtiği her alanda bulunmaktadır. Sanatın göze, kulağa ve bütün hislerimize hitap eden izleyenleri bambaşka dünyalara götüren türüne de sahne sanatları adı verilmektedir. Sahne sanatları içerisinde; bale, dans, bale ile müziği birleştiren opera ve müzikaller ve de tiyatro yer almaktadır.

Tiyatro; edebiyatı, sahnelemeyi ve dramı bir araya getiren karmaşık bir bütünlüğü ifade etmektedir. Ayrıca, düşünme biçimleri ve kültür düzeyleri farklı bireyler ve de toplumsal gruplara açık bir sanat dalı olduğundan toplumda etkindir, başlı başına bir toplum olayıdır (Tezcan, 2011,s. 88).

Toplumumuzdan, yaşantımızdan bize benzeyen ya da her zaman karşılaştığımız insan manzaralarını, mekan ve zaman vurgusu yaparak seyircisini birkaç saat bulunduğu

dünyadan farklı bir bakış açısına götürmektedir. İşte bu yolculukta, mekanı yaratan dekorun, zamanı ve farklı karakterleri ifade eden kostümün, vurgulama yapan ışıklandırma tasarımının yeri oldukça önemlidir. Bu tasarım unsurları, birbirlerinin başarısını etkileyen, birbirini tamamlayan unsurlardır. Çünkü hepsinin aynı dili konuşması, bir bütünün parçası olması gerekmektedir. Özellikle kostüm, karakter yaratmada yönetmen ve ekibinin vazgeçemediği unsurların başında gelmektedir. Sadece kostümlü bir oyuncu o an repliği olmasa bile seyirciye, yaşı, yaşadığı dönem ve zaman hakkında ipuçları sunmaktadır.

Barnard (1996)'ın "Fashion As Communication" kitabında, moda ve kostümün, konuşma ve yazı kullanılmadan sözsüz bir iletişim aracı olarak kullanıldığını vurgulamıştır. Barnard; Fiske, Davis gibi sosyologların çalışmalarından yararlanarak kostümlerin duyguların, olguların anlatımında yazılı ve sözlü anlatımlarla aynı ölçüde anlaşılır olduğunu belirtmiştir (s. 26).

Kostüm sözcüğü giyim, giysi ya da moda ile aynı anlamda kullanılamaz. Kaiser, bir kitleye bir hikâyenin canlı olarak sunulmasında kostümü önemli bir işbirlikçi olarak görmektedir (Jablon, 2016, s. 10). Kostüm, belli bir dönem, sınıf, topluluk ya da bölgeyle özdeşleşmiş giysi tipi olarak tanımlanmaktadır (Ambrose ve Harris, 2012, s. 166). Oysa bu tanım kostümün en dar anlamlarından biri olarak kabul edilebilir. Kostüm, kişilerin düşüncelerini, duygularını, yaşam tarzlarını sembolize eden görsel kodlar içeren bir öğedir. Parsa (2012)'ya göre kodlar; "metinsel", "yorumlama" ve "sosyal" kodlar olmak üzere üç başlık altında toplanmaktadır. Kostümler sosyal kodlar kapsamında yer almaktadır (Ruşan, 2017, s. 18). Davis (1997) ise bu kodları; yarım kod olarak görmektedir. Kostümler, bir kültüre özgü alışılmış görsel ve somut simgelere dayanmak zorundadırlar. Kodun kilit terimleri olarak kabul edilen; kumaş, doku, hacim, silüet ve ortam ile ait olunan kültüre ilişkin bilgiler taşımaktadırlar. Ayrıca Davis, kostümler sayesinde insanların birer kişi olarak kendileri hakkında bir şeyler anlattığını ve kolektif düzeyde karşısındaki insanların, kendilerini simgesel olarak belli statü iddialarının geçerli olduğu bir dünyaya yerleştirildiğini, hayat tarzlarına ilişkin belli bağlantılar kurulabildiğini ifade etmiştir (s. 16-17).

Göksel (2007) ise; birçok yaşam tarzının tipik niteliği olan bireysel kimlik saplantısı, giderek karmaşıklaşan ve yorumlanması güçleşen toplumun ve kültürün sonuçlarından biri olduğunu ve de moda, giysilere sürekli anlamlar yükleyerek toplumsal kimlikleri yeniden tanımlanmasına yol açtığını belirtmiştir (s. 48).

Kostümün hem iletişimsel, işlevsel ve estetik özellikler taşıması hem de insan yapımı olması onu görsel kültür öğesi yapmaktadır. Görsel kültür, nesnelerin ne anlattıkları, içerisinde barınan gizli mesajı su yüzüne çıkarma konusunda simgelerden ve görsel kodlardan yararlanan bir olgudur. Kişinin, toplum içindeki yaşını, sosyal düzeyini, ruh halini, saçının rengi, giydiği kostümü ve yaptığı makyajıyla anlamak mümkündür. Görsel sahne içinde bir anahtar unsur olarak karşımıza çıkan kostümler, oyuncularca giyilen tüm beden aksesuarlarını, elbiselerini, saç şekilleri ile birlikte tüm başlıkları, yüz ve vücut makyajıyla ilgili her şeyi kapsamaktadır (Kulluk Yerdelen, 2003, s. vii).

Anderson ve Anderson (1984)'e göre moda, bireye moda olanı giymenin güzel ve moda olmayanı giymenin ise, çirkin olduğunu dikte etmektedir. Fakat tiyatro kostüm tasarımına bakıldığında Saunders (1937); bu durumun sahne kostümleri için geçerli olmadığını ifade etmektedir. Bir kostüm sadece vücudu giydirmekle kalmaz. Kostüm tasarımı; Cunningham (1989)'ın da ifade ettiği gibi karakteri görsel olarak tanımlamakta, genel temanın (fikir) ve temsilin ruh halini (atmosferi) yansıtılmasına yardımcı olmaktadır (Jablon, 2016, s. 11-12).

Bir anlamda kostüm, olmak istenen ile olunan arasında bir köprü, duyguların üste giyilmiş hali olarak kabul edilebilir. Kostüm, kişilerin üzerlerinde taşıdıkları iletişim aracı, düşüncelerini yansıtan, kendileri ile bilgileri barındıran ikinci bir cilt olarak görülebilir.

"Sahne kostümü göstergesel özellikler bakımından zengindir. Sahnede görülen karakteri açıklamaktadır. Oyunun geçtiği zaman ve yerin bilinmesine, çağın anlayışının, bilgisinin, ruhunun algılamasına yardımcı olmaktadır. Kostümde şartlar, duygular ve estetik yansımalıdır. Sahnelemede dekor ve aksesuarla birlikte genel atmosferin oluşmasına katkıda bulunmalıdır" (Çalışlar, 1993;akt, Yerdelen, 1999, s. 62). Kostümün kişiler hakkında bilgi barındıran kodlar taşıdığı bilinmektedir. Kostümlerin kodları, taşıdıkları anlamları iletme biçimlerindeki değişiklikler, toplumsal grupların birbiriyle ilişkilerini algılama biçimlerindeki temel değişikliklerin göstergeleri olarak kabul edilebilmektedir (Göksel, 2007, s. 48). Bu doğrultuda, kostüm her bir topluluk için farklı anlamlar taşıması ve algılama farklılıkları açısından kendine özgü olduğu anlaşılmaktadır.

Özellikle, tiyatro, bale, opera gibi görsel temsillerde temsili tamamlayan vazgeçilmez unsurların başında kostümler gelmektedir. Bu nedenle, temsillerde oyuncuların giyeceği kostümler, onların ruh halini, oyunun geçtiği dönemin özelliklerini ve kişilerin bazı demografik özellikleri hakkında bilgiler taşımaktadırlar. Bu temsillerin seyirci tarafından anlaşılmasına ve verilmek istenen duygunun seyirciye daha çabuk geçmesine yardımcı

olan bir unsur olarak görülebilir. Özetlemek gerekirse kostümün; rolün gerektirdiği yaşı, kültürel çevreyi, ekonomik durumu belirtmek zorunda olduğu gibi rolün gerektirdiği duyguyu da seyirciye geçirmesi gerekmektedir.

Bu araştırma, sahnelenen oyun için, sahne sanatlarının önemli unsurlarından biri olan kostüm tasarım sürecinin dekor ve ışıklandırma gibi unsurlarla organize edilmesini içermektedir. Kostümün; dekor, sahne, ışıklandırma gibi parametreler ile birlikte oyuncunun taşıması gereken duyguya uyumlu olması beklenmektedir. Mevcut sistemde yeni sergilenecek oyunlar için; dekor tasarımcısı ve kostüm tasarımcısı eş zamanlı; fakat birbirlerinden farklı atölye düzeni içinde çalışmaktadır. Prömiyerden birkaç gün önce yapılan seyircili kostümlü provada dekor ve kostümün uyumu değerlendirilmekte ve sorunlara çözüm yolları aranmaktadır. Mevcut sistemin dezavantajı emek ve zaman kaybına sebep olmaktadır. Bu araştırma, mevcut sistemin dezavantajlarını ortadan kaldırmaya yönelik bir çözüm önerisidir. Böylece, WEB tabanlı bir yazılım kullanılarak kostüm, dekor ve ışıklandırma tasarımının aynı payda da buluşmasına olanak sağlayarak, oluşabilecek aksaklıkların zaman kaybı olmadan düzeltilmesi amaçlanmaktadır.

Problem cümlesi

Tiyatro kostüm tasarım sürecinde web tabanlı bir iletişim modeli nasıl geliştirilir? Bu problemin çözümü için aşağıdaki alt problemlere cevap aramak gerekmektedir

1- Ankara Devlet Tiyatrosu mevcut tiyatro oyunlarında kostüm-dekor-ışıklandırma tasarım süreci nasıldır?
2- Ankara Devlet Tiyatrosu tasarım ekibi yönetimindeki, kostüm-dekor-ışıklandırma tasarım süreci için geliştirilecek "Web Tabanlı İletişim Modeli"nin içeriğinde neler yer almalıdır?
3- Ankara Devlet Tiyatrosu Tasarım Ekibi yönetimindeki, kostüm-dekor-ışıklandırma tasarım sürecine katkı sağlayacak "Web Tabanlı İletişim Model" önerisi nasıl olmalıdır?
4- Ankara Devlet Tiyatrosu tasarım ekibi yönetimindeki, mevcut kostüm-dekor-ışıklandırma tasarım sürecine, yeni "Web Tabanlı İletişim Modeli"nin sağladığı katkılar nelerdir?

5- Ankara Devlet Tiyatrosu kostüm-dekor-ışıklandırma tasarım süreci için geliştirilen "Web Tabanlı İletişim Modeli"nin tiyatro kostüm tasarım sürecine sağladığı katkılar nelerdir?

1.2. Araştırmanın Önemi

Sahne sanatlarının bütününde olduğu gibi tiyatroda da kostüm yeri doldurulamaz unsurların başında gelmektedir. Kostümün, temsilde verilmek istenen duygunun seyirciye ulaştırılmasında önemli bir misyona sahip olduğu bilinmektedir. Erdem (2009) ;"Beyanın sustuğu yerde beden ve bedene giydirilenler ayan olur" cümlesiyle performanstaki duygunun veya mesajın beden ve ifade yoluyla aktarılması sanatçının ilk sıradaki hedefi olduğunu ve seyircinin öncelikle görsel ve işitsel bütünlük içinde değerlendirme yaptığını belirtmektedir (Erdem, 2009; akt, Aşkar, 2011, s. 9).

Brockett ve Ball (2008) ise, seyircilerin bakış açısını üç basamaklı bir süreç olarak görmektedir. Deneyimin yaşanması, bu deneyimin analiz edilmesi ve sonuç veya tepkilerini başkalarına aktarması bu sürecin basamakları olarak görülmektedir (s. 32). Seyircinin bu eleştirel bakış açısı tiyatroyu oluşturan diğer unsurlarda olduğu gibi kostümün için de geçerli olmaktadır.

Kostümün, izleyiciler tarafından eleştirel bakış açısıyla yorumlanacak olması, kostüm tasarımına ayrı bir önem kazandırmaktadır. Bu araştırmada, kostüm tasarımı sürecine yönelik yeni web tabanlı bir iletişim modeli geliştirilmiştir. Ryan (2006)'a göre kostüm tasarımının başarısı, diğer tasarım departmanlarının başarılarıyla ilgilidir ve bu düşüncesini "All for one, an one for all" yani "Hepimiz birimiz, birimiz hepimiz için" sloganıyla ifade etmiştir (s. 41). Bu doğrultuda, geliştirilen model ile kostüm tasarımı dekor ve ışıklandıma tasarımı gibi diğer parametrelerle eş zamanlı olarak ve birbirleri ile birlikte çalışılmasına olanak sağlayarak kostümün oyunun ruhuna ve diğer tasarım unsurlarına uyumu konusunda katkı sağlanmaktadır. Bu araştırma ile kostümlü genel provaya kadar birçok sorunun önceden tespit edilip çözümleneceği bir ortam yaratmak hedeflenmiştir. Bu model sadece kostüm tasarımcısının değil dramaturgun, dekor tasarımcısının, oyun yönetmeninin de daha temkinli olarak oyuna hazırlanmalarına olanak sağlaması açısından önemlidir.

Kostüm tasarımı için geliştirilen WEB tabanlı iletişim modeli, kostüm tasarımı sürecinin kısalması, maddi kayıpların önlenmesi, tasarım kalitesinin artırılması, oyunun daha etkili hale getirilmesi açısından önem taşımaktadır. Ayrıca, tiyatro için arşiv oluşturma, takip edebilme ve kolay erişim gibi konularda da yararlı olacağı düşünülmektedir.

1.3. Araştırmanın Amacı

Araştırma, tiyatro kostüm tasarımında dekor, ışıklandırma ve karakter uyumuna yönelik yeni bir tasarım süreci iletişim modeli geliştirmek üzerinedir. Bir temsilde oyuncuların üzerlerinde taşıyacakları kostümler belirlenirken dikkat edilmesi gereken unsurlar bulunmaktadır. Bir kostüm; temsilin geçtiği dönemin izlerini taşırken aynı zamanda oyuncunun taşıması gereken duygusal durumunu, yaşını ve mesleki özellikleri gibi unsurları da yansıtması beklenmektedir. Kostüm, dekor ve ışıklandırma tasarımcısı tasarım işine eş zamanlı olarak başlamaktadır. Ancak bu süreç, farklı departmanlarda birbirlerinden bağımsız olarak ilerlemektedir. Kostüm, dekor ve ışıklandırma tasarımı ilk olarak prömiyere bir hafta kala kostümlü genel provada bir arada görülebilmekte ve uyumu değerlendirilmektedir. Bu durum oyunun ruhunun yansıtılmasında çıkabilecek uyum sorunu risklerini doğurabilmektedir. Bu araştırmadaki amaç web tabanlı yeni bir kostüm tasarımı süreci organizasyonu oluşturarak kostüm tasarımının diğer unsurlarla birlikte ve birbirine bağlı bir süreçte ortaya çıkmasını sağlamaktır. Bu amaca ulaşmak için; Ankara Devlet Tiyatrosunun mevcut kostüm-dekor-ışıklandırma tasarım sürecinin nasıl olduğu ve bu sürece katkı sağlaması planlanan web tabanlı model önerisinin taşıması gereken özellikler ve de bu yeni geliştirilen sürecin tasarım sürecine sağladığı katkıların ne olduğu gibi konuların çözüme kavuşturulması gereklidir.

1.4. Sayıltılar

1- Araştırma sürecinde ulaşılan sözlü ve yazılı kaynaklardan edinilen bilgilerin doğru ve geçerli olduğu düşünülmektedir.
2- Araştırma süreci içinde izlenen tiyatro oyunlarının tasarım süreçlerinin birbirine benzer nitelikte olduğu düşünülmektedir.
3- Sistem kullanıcılarının (reji, tasarım ve teknik ekip) geliştirilen kostüm-dekor ve ışıklama tasarım süreci için geliştirilen web tabanlı tasarım süreci modelini kullanılabilecek yeterlikte olduğu varsayılmıştır.
4- Geliştirilen web tabanlı kostüm tasarım sisteminin uyarlanarak diğer alanlarda ve farklı birimler tarafından da uygulanabilir nitelikte olduğu düşünülmektedir.

1.5. Sınırlılıklar

1- Araştırma; tiyatro kostüm, dekor ve ışıklandırma tasarımı ile sınırlı tutulmuştur.
2- Araştırma kapsamında; mevcut kostüm-dekor ve ışıklandırma tasarımı sürecinin gözlenmesi için "İyiyim" oyunu, geliştirilen web tabanlı iletişim modelinin uygulanması ve denenmesi için ise "Müfettişler Oyunu" ile sınırlama yapılmıştır.

1.6. Tanımlar

Dramaturg: Tiyatro için oyun seçmek, oyunları irdelemek, sahnelenmesi işine yardım etmek, oyuncu seçmede, malzemelerin hazırlamasında danışmanlık yapmak gibi görevleri bulunan kimse olarak tanımlanmaktadır (www.tdk.gov.tr).

Dramaturgi: Oyun yazarlığı ve tiyatro gösterisi sanatı olarak tanımlanmaktadır. Teorik ve pratik olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. 1. Teorik Dramaturgi: Oyun yazımı, oyun yazma kuralları ve tekniği bilimi. 2. Pratik Dramaturgi: Bir oyunun sahneye konması işi (Taner, And ve Nutku, 1966, s. 29).

Kılık değiştirme: Bir karakterin, aktörün sahnedeki veya kişinin günlük hayattaki kimliğini gizlemek için kostüm, yüz görünüşü, gidişatın vb. değişimi olarak tanımlanmaktadır. Sahnede bu tür gizlemelerin gerçekçi olmasına gerek olmamakla birlikte, bir sembol değişimi teatral geleneğe alışmış seyirciye hizmet etmektedir (Arıkan, 2011, s. 237).

Prova: Bir oyunu düzenli ve disiplinli bir yolda ortaya çıkarabilmek için yapılan ön çalışma olarak tanımlanmaktadır. Sırasına göre; okuma (tonlama), sahne, teknik (dekor-kostüm) ve genel provalar olarak yapılmaktadır (Taner, And ve Nutku, 1966, s. 87).

Tasarımcı: Sahne yapımları için kostüm ve /veya dekoru planlayan ve tasarlayan kişidir (Arıkan, 2011, s. 401).

Araştırmanın bundan sonraki bölümünde "Kavramsal Çerçeve ve İlgili Araştırmalar" yer almaktadır.

BÖLÜM II

KAVRAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Kavramsal Çerçeve

2.1.1. Sanatın Tanımı ve Sahne Sanatları

Sanatın en basit ve kullanılan tanımı hoşa giden biçimler yaratmak gayretidir. Bu biçimler insanların güzellik duygusunu okşar ve güzellik duygusunu okşayan da duyularımız arasındaki biçim bağlantılarının birliği ya da ahengidir (Read, 2014, s. 11). Gürten (2009)'e göre sanat; estetik endişeler taşıyan biçim oluşturmaktır. Ancak üzerinde durulması gereken asıl nokta sanatın, sadece insana özgülüğü, insansı yaratım ve insancıl bir çalışma olmasıdır. Bu noktada sanatın ana özelliklerinden birisi, insanın yaratıcı gücü ile birleşen yaratıcı bir eylem olduğudur. İnsanoğlu öteki insanlara, sözcükler aracılığıyla düşüncelerini, sanat aracılığıyla da duygularını iletir, yalnızca şimdiyi değil, geçmişi ve geleceği de kapsayan bir iletişim söz konusudur. Bu ikili iletişim insanoğluna özgüdür; dolayısıyla da bunlardan birinin bile bozulması topluma zarar vermektedir (s. 50- 54).

Kapan Ezici(2005) , "Sanat nedir?" sorusuna günümüzde bile ortak bir yanıt verilemiyor olmasının nedenini, bilimden daha önce insanın yaşamında var olan sanatın tarihinin, insanlığın tarihiyle yan yana, iç içe ilerlemesi, gelişmesi, boyut ve görüntü değiştirmesi olarak görür (s. 123). Sanatın tam olarak bir tanımı yapılamamakla birlikte; sanatçılar, sanat felsefecileri ve sanat alanında uzman kişiler kendilerince sanatı tanımlar.

Fineberg (2014)' e göre sanatçılar yaptıklarını, yaptıklarının neye benzeyeceğini görmek için yapmaktadır (s. 15). Sanat bir duygunun, düşüncenin, hatta yaşanmışlığın maddeye yansıması veya hayata getirilerek eserde vücut bulmasıdır (Karaöz, 2011, s. 1). Karaöz'e göre sanat aynı zamanda toplumların refah düzeyinin bir göstergesidir. Nutku (1976)' a göre; "Sanat insanlık tarihinin ilerlemesinde, insanoğlunun en büyük gerçeği olan yaşama sanatına yardımcı olan bir araçtır. Bunun için de, kesin ve zorunlu ilk üç temel ihtiyacın kapsamına girmektedir. Bunlar, beslenme, giyim, bir de durmadan gelişen ve yükselen

kültür düzeyinde yaşamadır" (Oğuz, 2013, s. 2). Oğuz (2013)'e göre; bireylerin özgür ve özgün düşünebilmeleri, psikolojik gereksinimlerinin karşılanması, kendilerini rahat ifade edebilmeleri, çağdaş ve ilerici bir toplum yaratabilmek için sanat gereklidir (s. 1).

Tolstoy sanat olayını şu tanınmış sözleriyle açıklar; " Bir yaşantının hatırlanması ve bundan sonra hareket, çizgi, renk, ses veya kelimelerle ifade edilen biçim yoluyla bu yaşantıyı diğerlerine aynen ulaştırma, işte sanat olayı budur. İnsani bir olay olan sanat şunları içine alır: Bir insan kendi yaşantılarını belli işaretlerle bilinçli olarak diğerlerine geçirir, diğerleri de bu duyguları alır ve aynı olayı yaşarlar."(Read, 2014, s. 119). Sanatsal bilginin yasasını sanatçılar her zaman için çok iyi bilirler. " Sanatın başlıca amacı" diyordu Lev Tolstoy yazdığı bir günlükte, " insan ruhunu açığa çıkarıp dile getirmektir…" Sanat ile tarih bilimi arasındaki ayrımı gösterirken, şu tümcenin altını çizen Çernişevski: " Tarih, insanoğlunun yaşamından söz eder; sanatsa bireyin yaşamından." Sonra bu tümcenin yerine şunu ekler: "Tarih, insanoğlunun yaşamından söz eder ve bu arada, her şeyden önce olgusal hakikat için çaba gösterir, sanatsa insan yaşamından söz eder ve anlattığı olaylardan geçen olgusal hakikatin yerini psişik ve manevi hakikat alır" (Kagan, 2008, s. 235). John Dewey ise; sanata bir deneyim olarak bakar ve bu deneyimin, doğal dünyadaki tarafsız konumlarımızın anlamlı, zeki ve tatminkar bir sona ulaşma olasılıklarını keşfetmeye çalışan, sembolik açıdan düşünülmüş davranışın ortak toplumsal edinimi olduğu belirterek, bunu yapma becerisine de "sanat" adını vermiştir (Barrett, 2015, s. 109). Sanata ilişkin sözlerin ortak noktası, insanlık ile yaşıt olduğu ve insanlığın bir etkinliği olarak ortaya çıkmış olup, tüm insanlık tarihi boyunca var olmuş olmasıdır (Gürten, 2009, s. 50).

Sahip olduğu materyaller ne kadar kısıtlı olursa olsun, tarih boyunca hiçbir toplum sanattan yoksun kalmamıştır. Kuşların yuva yapması ne kadar doğalsa, resim, dekorasyon hikayecilik ve müzik de o kadar doğaldır (Farthing, 2014, s. 8). Sanatsal bilginin alanına giren her nesne, "kendine şey" olarak değil, insanlaştırılmış, manevileştirilmiş, toplumsal önem taşıyan bir değer olarak anılır. Varlığın içerdiği değer doğrudan doğruya sanatsal bilginin nesnesi olur; bundan dolayı, insanın gerçeklikle olan ilintisi, çevresini algılayış, yaşayış, zihinsel olarak özümseyiş biçimi ve tarzı, o nesnenin sınırlarının ötesine geçmemekte, tam tersine, onun kendi içinde, kendi nesnel içeriğine sıkı sıkıya bağlı, belirli bir yönü olarak var olmaktadır. Sanatın en açık belirtisi, sanatın iletmeye çalıştığı ve içinde barındırdığı kendine özgü sanatsal bilimdir. Sanat, insanoğlunca keşfedilmiş ve tüm kendi tarihi boyunca hep daha ileriye doğru götürülerek yetkinleştirilmiştir. Çünkü dünyanın

özümlenişinde, ancak böyle bir bilim sanatta oluşturulabilir. Sanat bu manevi içeriği genelleştirir, çağdaşlarının ve daha sonrakilerin manevi iyiliği haline gelir (Kagan, 2008, s. 202- 207).

Soygür (1999)' a göre, sanat, insana, topluma ve toplumsal yaşama sıkı bir şekilde bağlıdır. Sanatta öz ve biçim, ulusallık ve evrensellik, soyutla somut, duyusalla düşünsel iç içedir ve birbirinden ayrılamaz (s. 124). Bu nedenle, sanatsal bildirişim, kişiden kişiye uzanan, sanatçı kişi ile onun yapıtına yönelik sayısız kişi, sayısız insan arasındaki özel bir ilişki biçimi ve tarzıdır. Sanatın amacı doğruyu ve iyiliği insanlara işlemek ve bildirimde bulunmaktır (Kagan, 2008, s. 431).

Sanat, nesnel dünyanın, insanların bilinçaltına yansıttıkları estetik çözümlemeler ile yakından ilişkili olup, öznel ve göreceli değerlere dayanmaktadır. Diğer bir deyişle sanat tanımlarının bir noktada bitmemesinin sebebi, insanların bilinçaltında oluşturdukları ve kavradıklarının değişiklik içermesi, farklı şekillenmesi ve kabul görenlerin çeşitliliği kadar sonsuzluk içinde olmasıdır (Şişman, 2006 ;akt; Gürten, 2009, s. 50). Sanat, gündelik deneyimlere hayati bir alt metin sunar ve gündeliğin ötesinde bir yere taşır. Sanat ile karmaşık düşünce- duygular iletilir, ruhlar yatıştırılır veya düşünceler ve eylemler kışkırtılabilir (Ocvirk, Stinson, Wigg, Bone, Cayton, 2015, p. 5).

Sanat nesneleri, içinde bulundukları ortamlara göre; zamansal, mekansal ve hem mekansal hem zamansal olarak bölümlere ayrılır. Bu ayrıma göre, temelde seyirlik ya da göz için olan "görsel sanatlar", resim, heykel, mimarlık gibi sanatlardır. Zamansal ya da kulak için "işitsel sanatlar", şiir, müzik ve söz sanatlarını kapsar. Ürünleri hem mekân, hem de zaman içinde yer alan sanatlar da tiyatro, dans ve operadır (Gürten, 2009, s. 49).

Dünya da konuşulan diller dışında başka bir iletişim biçimi daha bulunmaktadır. Bu iletişim biçimi; sözel olmayan teatral iletişimdir (Elnecave, 2008, s. 1). İzleyici ile birebir iletişim kurulabilen sahne sanatları tiyatro, opera, bale ve dans gibi gösteri alanlarını kapsamaktadır. Yıldız (2005)'e göre sahneleme de kendi başına bir anlam üretme, dizge oluşturma işidir. Yönetmen, seyirciye söylemek istediği cümle doğrultusunda metni sahnede biçimlendirir. Sahne üzerindeki her unsur bir göstergedir ve hepsinin bir anlama hizmet etmek üzere var olduğu unutulmamalıdır. Oyunculuğa, mizansene, dekora, kostüme, ışığa, müziğe, dansa ve oyunun diğer unsurlarına ilişkin göstergeler; seyirciye iletilmek istenen düşünce doğrultusunda birbirleriyle ilişkilendirilerek kullanılırlar (s. 428).

2.1.2. Sanat ve Tiyatroya İlişkin Genel Bilgiler

Sanat, insanlık tarihinin her bölümünde var olan ve var olmaya devam edecek bir olgudur. İnsanlığın geçirdiği evrimler yaşam tarzlarını, sanat biçimlerini, hayata ve sanata bakışlarını değiştirmiş ve her toplumda sanat farklı şekillerde ortaya çıkmıştır (Kara Bilgin, 2010, s. 2).

Sanat ve tasarım akımları içinde bulundukları sosyal, politik ve kültürel koşulların niteliğinden etkilenir ve genellikle de bu etkiyi ortaya çıkardıkları ürünlere yansıtırlar. Bu sebeple tarih okuması, toplumların sanat ve tasarım tarihi ile paralel gitmektedir (Günay, 2017, s. 76). Bir toplumun tarihini anlamak adına, o toplumda üretilen sanat eserleri ve tasarım öğelerine bakılması yeterli olacaktır.

Hegel; "sanatı; insanı anlama durumu olarak tanımlamaktadır"(Barrett, 2015, s. 191). Sanat her toplum için özneldir ve o toplumun kültüründen izler taşımaktadır. Bir sanat eseri incelendiğinde ait toplum hakkında çıkarımlar yapılabilmesi mümkün olmaktadır. Çünkü sanat, toplumsal yapıya bağlı olarak ortaya çıkar, gelişir ve değişim gösterir (Tezcan, 2011,s. 42). Dinlenen bir müzikte, yenen bir yemekte, okunan bir romanda o topluma ait sanatı bulmaktayız. Özellikle bale, dans, opera, müzikal ve tiyatro gibi izleyicilerine temsil süresi boyunca farklı tatlar yaşatan sahne sanatlarında toplumsal izler çok daha fazla hissedilmektedir.

Sahne sanatlarından en çok takip edilen ve seyircisi hiçbir zaman azalmayan tiyatro, hem görsel bir keyif yaratmak hem de toplumu bilinçlendirmek adına yapılan en başarılı sanat türlerinin başında yer almaktadır. Benedetto Croce, " sanat düşünmek değil harekete geçmektir; izleyenin rolü sadece alıcı değil katılımcı olmaktır" demiştir (Barrett, 2015, s. 107). Öyle ki tiyatro, izleyicilerin kendinden bir şey bulduğu, kendinden olduğu bir sanattır. Brockett ve Ball (2018), tiyatroyu gerçek hayata benzetmektedir. Tıpkı hayattan bir sahne gibi, birbiri içine geçmiş ses, hareket, yer, kostüm, ışık gibi oluşması nedeniyle hayata benzediğini öne sürmektedir (s. 19).

Çalışlar (1995), tiyatroyu; oyun, oyuncu, sahne ve izleyici gibi temel öğelerden oluşan sanat; dramatik metin, oyunculuk, sahneleme, sahne tasarımı, sahne giysisi, sahne müziği, ışıklama ve sahne tekniği öğelerinin tümünü birlikte içeren sanat etkinliği olarak tanımlamaktadır. Bu anlamda tiyatro, bağımsız, kendi başına kolektif bir sanat alanı olarak kabul edilmektedir (akt; Koç ve Kıymaz, 2013, s. 822-823). Wilson(2004) e göre ise; "tiyatro eşzamanlı olarak pek çok elemanı içeren karmaşık bir sanattır. Somut ve soyut

karışımı bu elemanlar organik bir bütünün içinde bir araya getirilmelidir ve bu yönetmenin sorumluluğudur" (Akıncı, 2008, s. 62).

Yönetmenin planlaması gereken üç temel öğe bulunur. Bunlar; İcra edilen şey (oyun, senaryo, plan), Gösterim (gösterinin yaratılması ve sunulması sürecine dahil olan her şey), Seyirci (algılayıcılar) dir . İcra kavramı; bir oyunun, metnin ya da kanavanın potansiyelinin gerçekliğe çevrilmesidir. Gösterim ise; oyun yazarı, yönetmen ve oyuncular, tasarımcılar ve teknik ekip gibi çok sayıda kişinin yaratıcı çabasını ve işbirliğini gerektirmektedir. Gösterinin oyun, rol, sahneleme, kostüm, ışık, müzik ve dans gibi öğeleri farklı etkiler yaratmak için kullanılmaktadır. Seyirci öğesi ise; oynanan oyunun algılanmasında olmazsa olmaz bir öğedir (Brockett ve Ball, 2018, s. 6).

Oscar Brockett'e göre de tiyatro, diğer sanat dallarına göre daha doğrudan iletişim kuran bir sanat dalıdır, çünkü seyirci ve oyuncu aynı mekânda olup, seyirci mekânı üç boyutlu olarak görme ve gördüklerine dâhil olabilme şansına sahiptir (Aktulay, 2010, s. 9). Tiyatronun iletişim görevini yerine getirebilmesi için birçok parametrenin bir araya getirilerek, bu parametrelerin ahenk ve uyumla bir bütün halinde hareket etmesi gerekir. Yönetmen ve ekibinin her aşamada azami ölçüde dikkatli olup bu süreci yönetmesi beklenir.

Tiyatroda ilk aşama dramatik metinlerin çözümlenmesi, anlamlanması ve görselleşmesi olarak ifade edilebilecek olan dramaturgidir. Dramaturgide oyun metni düşünsel ve estetik olarak çözümlenmekte, metnin görselleştirilmesi belli bir düşünce doğrultusunda yorumlanır. Bir metne bakış ve yorum yöntemi olan dramaturgide oyunun öz ve biçim açısından özellikleri, yapısı, içerdiği çeşitli anlamlar vb. çözümlenir (Sözen, 2013, s. 100-101). Dramaturginin tamamlanmasının ardından oyunun sahnelenmesi için; oyuncuların, tasarım ekibi ve teknik ekibin belirlenmesi aşamalara geçilir. Böylece seyircilerine birkaç saatliğine farklı bir dünyanın kapılarını açacak serüvenin hazırlık aşamalarına başlanmış olur.

Tiyatronun yaratıcı süreci, bir takım hazırlık çalışmalarından oluşmaktadır. Bunlar; Sahneleme tasarımı, sahnesel yapılanmanın ve kişilerin yaratılması, gösterinin özel ritminin yakalanması, sahnesel atmosferin biçimlendirilmesi, tüm ortaklaşa çalışma tamamlanıncaya kadar süren sayısız makyaj, kostüm, ışıklandırma, dekorasyon ve sahne provalarıdır (Çalışlar, 1993, s. 282).

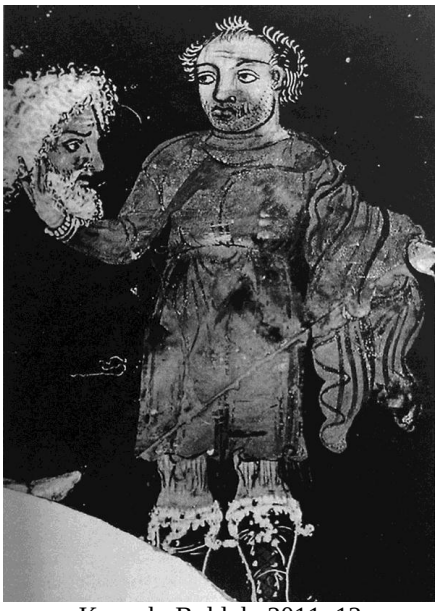
Tiyatroda bir oyunun çıkması için birçok parametrenin planlanması ve tasarlanması gerekmektedir. Bu planlama işleminde yapılan provaların önemi büyüktür. Prova planlamasına geçilmeden önce ise reji tasarlamasının yapılması gerekmektedir. Aybar (2011)'a göre reji tasarımı, hareket ritminin ve üslubun belirlenmesi aşaması (yönetmen, metindeki hareket evrimini sahnede nasıl yorumlayacağına karar verir) ve dünyanın yaradılışı aşaması (yönetmen, sahne tasarımcılarıyla birlikte oyun dünyasını yaratır) gibi aşamalardan oluşur. Bu aşama, oyuncunun hareketine zemin oluşturacak mekânın organize edildiği aşamadır. Oyunun kostüm, aksesuar, saç, makyajıyla bütünlüklü bir bedensel imge olduğu düşünülür. (s. 106-109). Oyunun bedensel imgesi, yönetmenin oluşturduğu dünyanın seyircilere aktarılmasında önemli bir rol üstlenmektedir. Kostüm tasarımcıları, bedensel imgeleme için; giysi, saç, aksesuar ve makyaj gibi unsurları bütün olarak düşünmek ve planlamak durumundadır. Kısaca, bedensel imgelemeye "kostüm" adı verilebilir. Kostüm; Emery (1981) tarafından, karakterler ve üretim için öngörülen yanılsamayı yaratan giysiler, aksesuarlar ve ilgili öğelerin bir araya getirilmesi olarak ifade edilmiştir (Jablon, 2016, p. 10-11). Whitmore (1994), Ingmar Bergman ise; bazı yönetmenlerin başlıca görsel iletişim sistemi olarak kostümleri tercih ettiğini vurgulamıştır. Bu yönetmenler, işaret sistemlerinin kendi geçmiş zemininin ve temel bilgisinin, performansın anlamının ve gerçek içeriğinin merkezi haline gelebildiğini keşfetmişlerdir (Akıncı, 2008, s. 100-101).

Rolün gerçekleştirilmesinde ya da daha açık bir ifade ile oyun dünyasının kurulmasında katkı sağlayan kostümün, dekor ve ışık parametreleri ile de bir bütün oluşturması ve temsilde verilmesi istenen zaman, mekân ve durumu yansıtabilmesi beklenir.

2.1.3. Tiyatro ve Tiyatro Kostüm Tarihine Genel Bir Bakış

Tiyatronun tarihine genel olarak bakıldığında; Avrupa'da (M.Ö 40-10 bin yıl önce) Üst Paleolitik Çağ'dan kalma mağara resimleri dikkat çekmektedir. Ellerine ve yüzlerine hayvan postları geçirmiş insanların ritmik hareketler yaptığı, maske ve köstüm kullandıkları görülmektedir (Parlak, 2010, s. 1). Mağara resimlerine ek olarak; Resim 1'de Martin Von Wagner, Wurzburg Üniversitesi Müzesi'nde bulunan Tarentum'dan bir tragedya oyuncusunun maske tutarken gösteren bir vazodan figür görüntüsü yer almaktadır (Brockett,(2000)'den aktaran Bulduk, 2011, s. 12). Tiyatro tarihinin önemli bulguları

arasında yer alan bu görüntülerde kostüm- maske kullanımının, tiyatro tarihi kadar eski olduğu sonucuna varılır.



Kaynak: Bulduk, 2011: 12

Şekil 2.1. Tarentum'dan bir tragedya oyuncusu

Tiyatroda kullanılan kostüm, maske, saç, makyaj ve aksesuarlar, hem ait olduğu dönemin izlerini taşımakta hem de oyuncunun rolü hakkında bilgiler vermektedir. Türkoğlu (1994) ; "Kostüm tarihi yalnız sanat tarihi araştırmalarının kaçınılmaz bir unsuru olmakla kalmamakta aynı zamanda tarihin çeşitli dönemlerinde cereyan eden herhangi bir olayı, bu olaylarla ilgili kişileri canlandırmak isteyen ressamları, sinemacıları, opera ve tiyatro oyunlarını sahneye koyanları çok yakından ilgilendirmektedir"(…) ifadesiyle kostümün işlevine vurgu yapar (s. 77). Bu amacı gerçekleştiren, açık bir müzeye dönüştürülen Yıldız Tiyatrosunda; oluşturulan "sahne kostümleri seksiyonu" , devrin kumaş cinsleri, sahne için düşünülmüş pratik dikiş ve kullanım teknikleri gibi bütün ayrıntılarına kadar incelenmeye açıktır (Türkoğlu, 1994, s. 76). Türk tiyatrosu kostüm tarihine bakıldığında; bulunduğu döneme ve türüne yönelik farklı uygulamalar olduğu görülür.

Türk Tiyatrosuna ve kostüm tarihine bakıldığında ilk oluşumların dinsel törenler ve Şamanizm etkisi altında gelişen "Köy Seyirlik Oyunları", "Meddah Oyunları", "Orta Oyunu "gibi oyunların olduğu görülür. Köy seyirlik oyunlarında; dekor unsurunun az kullanılması kostüme daha çok ağırlık verilmesine olanak sağlar. Örneğin, oyuncunun üzerine aldığı kara post karayı, eskiyi, ak post akı, yeniyi simgelerken; hacıyı yansıtan bir oyuncunun başına sarık takması, eline bir tesbih alması yeterli olur. Erkekler kadın rolüne

girdiklerinde entari, şalvar gibi kostümler giyip, bıyıklarını kesmeden, ayakkabılarını çıkarmadan başlarına örtü takarak seyirciyi güldürmeyi de amaçlar (Erkek ve Buttanrı, 2013, s. 33).

Meddahlık, geleneksel seyirlik oyunlarının en önemlilerinden biridir. En basit tanımıyla meddahlık hikâye anlatma sanatıdır (Buttanrı, 2011, s.256). Meddah tiyatroda; karakterlerin saatlerce sürecek öyküleri basit araç- gereç ve kostümlerle temsil ettikleri görülür. Oyuncuların ellerindeki sopa ve omuzlarındaki " Makreme" denilen mendillerle Meddah karakterini yansıttıkları anlaşılmaktadır (Öztürk Dönmez, 2003, s.9). Ortaoyunu ise, seyirciler ile çevrilmiş bir meydanda, belirli bir konunun kanavasına uyularak, fakat yazılı bir metne bağlı kalınmaksızın doğaçlama oynanan bir oyundur (Buttanrı, 2011, s.345). Meddah tiyatroda olduğu gibi orta oyununda, "Pastav veya Şakşak" ismini alan bir alet pek çok aksesuarın yerine geçmektedir. Oyunun belli karakterlerinin aynı kostümleri bilinen bir şekilde giyindikleri gözlenir. Kostümler o kişinin geldiği yerin, yöresel özelliklerini gösterdiği gibi kişinin toplumsal statüsünü de ortaya koyar. Örneğin; oyunun yöneticisi olan Pişekar'ın dört renkli, dört dilimli, dışı sarıkla dolanmış bir külahı, üstünde yaka ve kol ağızları kürkle kaplı bir cüppesi, altında aynı renkte bir "çakşırı", bir entari ya da mintanı, ayağında ise çediğinin olduğu görülür (Öztürk Dönmez, 2003, s. 10).

Türk tiyatrosu Batı'nın etkisi ile yeni bir anlayışla karşılaşmıştır. 1842 yılından itibaren çeşitli oyunlar Türkçeye çevrilmeye başlamıştır. Türkçeye çevrilen ilk oyun "Belisario" dur. Bu oyun dramatik türün ilk denemesidir (Buttanrı, 2011, s. 422). Türk Tiyatrosunun ilk komedi eseri ise, 1859 yılında yazılan İbrahim Şinasi'nin " Şair Evlenmesi" eseridir. Bu oyunun önemi, İlk olarak bu oyunda dekor ve kostüm anlayışı gelişmiş ve konusu her ne kadar geleneksel halk tiyatrosundan alınmış olsa da sahnelenişini açısından batı tiyatrosu tekniği ile yapılarak batılı anlayış halka sunulmasıdır. Ayrıca, Ahmet Vefik Paşa'nın Fransa'dan getirdiği kostüm kitaplarından alınan örnekler, Avrupa'dan getirilen peruklar, kostüm aksesuarları ve eski Osmanlı giyim kuşamı üzerine edinilen bilgilerle, tiyatroda ki kostüm anlayışının ilk izleri oluşmuştur. Ahmet Fehim Efendi'nin öncülüğü ile Bursa tiyatrosunda ilk kostümler dikilmiştir (Öztürk Dönmez, 2003, s. 15).

Tanzimat Döneminde batılı etkilerle birlikte tiyatro sahne tasarımında önemli gelişmeler olmuştur. Ancak, tiyatroya ayrılan bütçe ile ilgili sıkıntılar yaşanmasından dolayı dekor ve kostümler birden çok temsilde kullanılmıştır. Ayrıca oyuncular, kostümlerini kendileri sağlamaktaydı. Cumhuriyet döneminde ise; kostüm ve dekor alanında önemli gelişmeler

olduğu görülmektedir (Öztürk Dönmez, 2003, s. 16) . Buttanrı (2011), Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosunu; Atatürk Dönemi (1923-1940), 1940-1960 Dönemi, 1960-1980 Dönemi ve 1980'den günümüze Türk Tiyatrosu olmak üzere dört bölüme ayırmıştır (s.507). Atatürk Döneminde, 1925 yılında yapılan kıyafet inkılâbıyla halkın görünüşü ne kadar değişmişse tiyatroda da aynı doğrultuda bir gelişme söz konusu olmuştur. Örneğin, peçe, kalpak, fes, çarşaf giyilmesi tamamen yasaklanarak özellikle kadınların dış görünümü tamamen değişmiştir (Öztürk Dönmez, 2003, s. 16-20).

Türk Tiyatrosunu Avrupa sanat tiyatroları düzeyine getirmek için çok fazla emek harcamış tiyatronun önemli isimlerinden biri Muhsin Ertuğrul'dur. 1910-1979 yılları arasında tiyatro zevk ve anlayışının yükselmesi için büyük icraatlar yapmıştır (Buttanrı, 2011, s. 482). Rusya'da tiyatro araştırmaları yaparak Darülbedayi'deki ilk çalışmalarına Shakspeare'nin ünlü yapıtı Hamlet'i canlandırmıştır. 1927-28 yıllarında oynanan Hamlet oyunu için Vasfı Rıza Zobu şöyle demiştir; " (…) Bu tarz oyunların o kadar acemisiyiz ki; Hamlet ne giyer, kral ve kraliçenin kıyafetleri ne şekildedir, tamamen meçhulümüz… Bana'sen mayo giyeceksin' dediler! Mayo da ne mene şey? Deniz hamamlarında peştamal kullanıldığı o devirde 'mayo' lafını o vesile ile duymuştuk" (Öztürk Dönmez, 2003, s. 22). Bu ifadeler doğrultusunda tiyatro alanında zamanla kostümün öneminin anlaşılarak uygulanmaya başladığı sonucuna ulaşılabilmektedir.

2.1.4. Kostüm ve Sahne Tasarımındaki Yeri

Yönetmenin oyunu kurgularken etken olan mesajı iletmesinde eylemsel bir oluşuma ihtiyaç duyulur. Oluşumunda başta metin yazarı olmak üzere, sahnede metni canlandıran sanatçılardan, ışık, sahne ve giysi tasarımcısına kadar farklı sanat disiplinlerinden birçok kişinin katkısı vardır. Etkileyici bir sanat eseri çıkarmak için tiyatroyu oluşturan bütün parametrelerinin işbirliği içerisinde çalışması gerekir. İnsanlara aynı anda içsel bir deneyim kazandıracak dünyalar, kişilikler ve anlar yaratma hareketi daha çok düşünce, çalışma ve başarı ile gerçekleşmektedir (Bulduk, 2011, s. 1).

Tiyatro; doğrudan iletişimli sanat alanında yer almaktadır. Yönetmenin oyun kurgusu doğrultusunda amaca yönelik iletişim kodlarının oluşturulması ve bu kodların doğru göstergelerle seyirciye iletilmesi gerekmektedir. Oyuncu üzerinden sanatsal öz farkındalık yaratılarak seyircinin dikkatini bütünüyle üstüne çekebilmesi gerekmektedir. Güçbilmez (2003); sanatsal öz-farkındalığı; bir sanat ürününde biçim, içerik ve yazın alanına ait teknik

araçlarla yaratılan, gösterilen, ima edilen olarak tanımlar. Öz-imlemeyi ise, bir niteliğin ya da söz dizisinin ya da tiyatronun sahnenin araçlarıyla (ışık, dekor, efekt, kostüm vb.) dikkati kendi üstüne çekme yaklaşımını anlatan bir özellik olarak kabul eder (s. 107). Bu doğrultuda Robinson (2009)'un eşsiz bir sanat olarak nitelendirdiği kostümün tiyatroda seyirciye anlatılmak istenen olgu ve mesajları aktaran en önemli öz- imlemeler birisi olduğu anlaşılmaktadır (s. ii).

Kostüm tasarımcısı William Ivey Long " Ben işimi temelde birisine başka birisi olması için yardım etmek olarak tanımlıyorum" ifadesiyle kostümün tiyatrodaki işlevini açıklar (Brockett ve Ball, 2018, s. 399). Kostüm oyuncu ile seyirci arasında aracı olarak bir ajans görevi görmektedir. Sadece görsel değil, aynı zamanda duyusal olarak vücudun ortaya çıkardığı veya gizlediği şeylerle, vücudun kompozisyonunu ve oranını düzenleyiş şekline göre iletiler vermektedir. Kostümlü bedenler jest ve hareketi vurgular hatta üretebilir. Aynı zamanda sahnede kostümler "giyinmiş bir beden" olarak somutluk kazanarak seyirciyle devam eden bir duyusal ve görsel diyalog kurmaktadır (Barbieri 2012; akt; Barbieri, 2014, s. 284). Bu diyalogda, kaynak ile alıcı arasında gönderinin anlaşılmasında iletişim kodlarının önemi büyüktür. Çünkü hedef kişi ya da kitleye, alıcıya bir tür anlam iletmekle yükümlü her ileti bir biçim içine sokulmuş, kodlanmıştır; kodlanış biçimi, nasıl ele alındığı, nasıl oluşturulduğu iletinin anlaşılması ve algılayışını etkilemektedir (Çınlar, 2003, s. 28).

Beyindeki verilerin büyük bir kısmının görsel veriler ile alınması, algılarımızın görsel açıdan uyarılışına ve çevrelendiğimiz bir dünyada bilinçaltı düzeyde bu verilerle ne kadar dolu olunabileceğine işaret eder. Görüntüler şifrelerle doludur ve bu şifrelerle bilinçaltı mesajlar iletilir (Bursalıgil, 2013, s. 1).

Sözsüz iletişim kodlarına ilişkin birçok çalışma yapılmış ve bu çalışmaların ortak özelliklerine bakıldığında; Turancı (2016) ise; geleneksel toplumlardan modern topluma değişmeyen unsurlardan bir tanesinin, bireyin görünüşünün taşıdığı sembolik anlamlar olduğunu vurgular (s. 454). Zıllıoğlu (2003) ise, simgesel kodlar içinde sözsüz olan kodların, anlam yaratma ve paylaşmada çoğu kez bilinçsiz, ama kaçınılmaz olarak sürekli kullanıldığını belirtir. İnsanlar, birbirlerinin gözlerine bakmaları ya da kaçırmalarıyla, giyimleri, duruşları, oturuş biçimleri, aralarına koydukları fiziksel uzaklık gibi görsel simgelerle, birbirleri hakkında sezgisel bilgi edinebilir ve sözcükler olmaksızın iletişim kurabilirler (akt; Çelik, 2007, s. 14).

Çeber (2010)'e göre "Kendisi o şey olmadığı halde, o şeyi çağrıştırarak iletişim sağlayan her araç bir göstergedir ve göstergeler, görüntüsel gösterge (ikon), belirti (indeks) ve simge olarak üç asal türe ayrılır. (s. 37). Bu iletişim kodlarından sözsüz iletişim kodlarını (görüntüsel göstergeler); giysi ve kostümler üzerinde anlamlandıran araştırmacıların görüşleri incelendiğinde; Birol ve Güdekli' (2017)'ye göre giysiler anlam üretiminde ya da çözümlemesinde iletişim bağlantısını güçlendirir (s. 1618). Balkır (2008)'a göre ise; giysi ve kostümler kimi zaman birey hakkında bilgi edinmeye kimi zaman ise vücudu bir sanat eserine dönüştürmeye katkı sağlar. İnsan bedeni sanat üretiminde reddedilemez bir sanat nesnesidir. Sanatçı bu yolla kendinden tanıdığı, bildiği insan bedenini objektif olarak ele alabilmektedir. Bir çocuğun içinde olmaktan hiç haz almadığı süslü ve rahatsız elbisesiyle birlikte tuvale aktarılmış masum ama sıkılgan bakışları gibi "giyinmiş beden" çok şey anlatabilir. (s. 15). Bu görüşten yola çıkılarak, tiyatroda da kostüme aynı görevin yüklediği düşünülebilir. Tiyatroda kostüm hem bir sanat eseri hem de iletişimin vazgeçilmez bir unsuru olarak kullanılabilir.

France, gelecekteki hayatı anlamak için 100 yıl sonra bir eser seçmesi gerekecek olursa, geleceğin kütüphanelerinden bir kitabı, ya da tarih üzerine yapılan bir çalışmayı değil, kadınların o zaman nasıl giyindiklerini görmek için bir moda dergisi seçeceğini dile getirir. Çünkü giysi tercihlerinin, devrin insanı hakkında, tüm filozoflardan, yazarlardan veya tüm bilim insanlarından daha çok şey söyleyebileceğine inanmaktadır (Guler ve Horn, 1981; akt; Erdinç, 2011, s. 7-8). Thomas Carlyle, 1931'de yayınladığı "Sartor Resartus" adlı kitabında kıyafetlerin insan ruhunu dışa vuran bir ambalaj olarak kullanıldığını ve onun içinde insanın tüm benliğinin yaşadığını belirtmiştir (Carter (2003)'den aktaran Pektaş, 2006, s. 23-24). Oscar Wilde "Dış görünüme göre karar vermeyenler, olsa olsa sığ insanlardır. Dünyanın gerçek gizemi, görünmeyende değil, görünür olandadır" ifadesini kullanmıştır (Beyhan, 2010, s. 14). Balzac ise "giysi simgelerin en enerjik olanıdır'' demiştir. Giysi, zengin içerikli kültürel bir olgu olup zaman içinde fonksiyonel zenginlik kazanarak, toplumların tanımlanmalarında önemli bir kültürel yapı oluşturmuştur (Turgut, 2010, s. II). Akyol (2007); giysilerin sembolik sınırların kurulmasında ya da yıkılmasında çok etkili olduğunu ifade etmiştir (s. 3). Öyle ki; giysiler, kişilik ve statü belirlemede, süslenme, çevreye ve topluma uyabilmede daha ilk bakışta önemli ipuçları veren semboller bileşimine dönüşmüştür (Uzun, 2012, s. 27). "Herkes giyim, kuşam, saç ve makyaj değiştirerek bir başkasıymış gibi görünebilir. Modanın kimlik değişimi bir bakıma sosyal bir alışveriş olarak görülebilir. Bu alışveriş sosyal sınıf katmanları arasında sürekli olarak

devam etmektedir ” (Başkaya,2010, s. 19). Bu ifadelerden de anlaşılacağı gibi giysiler; ait olduğu toplumun kültürünü gösteren, kişinin kimliğini ya da olmak istediği kimliğin inşasında kullanılır.

Alison Lurie’ e göre; konuşmaya yetecek kadar yakında olmadan çok önce sokakta, toplantıda, partide, cinsiyet, yaş ve sınıfı ne giydiğiniz açıklayacaktır - ve muhtemelen mesleğinize, menşeinize, kişilik, zevkinize, cinsel arzularınız ve ruh haliniz hakkında bilgiler vermektedir (McGunigle, 2002, s. 25). Göle (1994)’e göre ise; giyim bir sözdür, bir anlatıdır ve giyinmek o sözü kabul etmektir. George Simmel, “giyimin doğrudan yürüyüş temposunu, endamı, jestleri belirlediğini ve dolayısıyla benzer biçimde giyinen insanların benzer davranışlar sergilediklerini” ileri sürer. Türkoğlu (2000); giysiyi bedenin biçimini değiştiren, insan vücudunu farklı biçimlere dönüştüren bir kılıf ve biçim değişiminin sadece basit bir yanılsama değil, bazen gerçekleri de açığa çıkartabilen kimlik değişimi görüntüsü olarak yorumlar (akt; Nasiriaghdam, 2016, s. 6). Güntürkün (2010)’ a göre; bedenimize giydiğimiz şeyler başkalarına ‘konuşur’, niyet edilenleri ve ortak noktaları ifade eder, aynı zamanda kartvizit gibidir, başkalarına, hatta yabancılara bile, bizim kim olduğumuzu ya da en azından neyin rolünü yapıyorsa onu anlatmaktadır (s. 37). Giysinin bu özellikleri, tiyatroda da kostümün yerini vazgeçilmez kılmaktadır. Kostümlerle birlikte; yönetmenin yansıtmak istediği karakter, kurmak istediği kimlik daha kolay kurulabilir.

Arıkan (2002)’e göre; kostüm; oyunculara çeşitli psikolojik yapılara bürünmelerinde kaynak olarak görülebilir. Hissetme, duyma, yaşama, tiyatroda kostümle sağlanır. Sahne üzerinde ortaya konan her duyguda oyuncunun üzerinde taşıdığı kıyafetin etkisi, izleri bulunur. Tiyatroda karakterize edilen her kişiliğin yorumlanmasında sosyal statüsünden harici görünüşüne, kişiliğinden, sosyal yaşantısına kadar hayatı hakkındaki tüm yansımalar kostümle sağlanabilmektedir (s. 366). Hann (2017) ise; kostümlerin vücudun söylemlerini kapsadığını ve bağımsız bir arabulucu olmaktan ziyade bedensel temsil semptomu olduğu ifade etmiştir (s. 1).

Wilson; oyuncu ve kostümünü, birbirinin içinde erimiş bir göstergeler bütünü olarak görerek kostümlerin sahnenin başat unsurları olduğunu ifade etmektedir. Aybar(2004) ise; kostümü tiyatrodaki çeşitli görsel unsurlar içinde en özel olanları olarak nitelendirmiştir. Çünkü kostümleri bizzat oyuncular taşımaktadırlar. Görsel olarak; oyuncu ve kostüm bir olarak algılanır ve onlar sahnede tek bir imaj olarak var olmaktadırlar. Wılson’a göre kostümler, oyunun tonunu ve stilini belirlemeye yardımcı olmaktadırlar. Olayların geçtiği

zamanı ve mekânı göstermektedirler. Oyun kişilerinin ya da kişi gruplarının doğası, hayat içindeki duruşları, meslekleri ve kişilikleri hakkında bilgi taşımaktadırlar. Karakterler arasındaki ilişkiyi, ana karakterleri diğerlerinden ayıran özellikleri, bir grubun bir başka gruba olan karşıtlığını sergilemektedirler (s. 73).

İyi bir kostüm tasarımından beklenen birçok işlev vardır. Brockett ve Ball'ın "The Essential Theatre" adlı kitabında kostümün tiyatro için önemine vurgu yapılmıştır. Brockett and Ball (2004)' e göre; kostüm giyildiği zamanın izlerini taşıdığı için zaman ve mekanın kurulmasında yardımcı olabilmektedir. Ayrıca kostümler; sınıf farkını ya da aynı grup içerisinde yer alan çok varlıklı ile az varlıklı kişileri ayırt ederek karakter kurmaya yardımcı olabilmektedirler. Kostümler karakterler arası ilişki kurabilir ya da sınıflandırabilmektedirler. Örneğin; birbirlerine dost ya da düşman grupları ya da aynı grupta yer alan kişileri karakterize etmek için kostümden faydalanılabilmektedir. Kostüm ayrıca ana karakterin ya da oyun için önemli olan karakterlerin vurgulanmasında da kullanılabilmektedir. Kostümler oyunun dramatik akışına da katkı sağlayabilmektedir (s. 383-385).

Benedetto (2012) ise; "Kostümler, bir karakterin giydiği giysilerden öte şeylerdir; karakterin belirli bir zamandaki duygusal, sosyal ve psikolojik durumunu cisimleştirerek her bir karakterin doğasını ortaya çıkarmaktadır" ifadesiyle aynı görüşte olduğunu belirtmiştir (s. 113). Örneğin; mutluluktan üzüntüye geçiş ya da gençlikten yaşlılığa geçiş gibi değişikliklerde kostümden faydalanılabilmektedir (Brockett and Ball, 2004, s. 383-385) .

Whelan (1994)'e göre; renklerin algılanması hem basit hem de karışıktır; insandan insana, kültürden kültüre değişiklik gösterebilir. Aynı rengi gören iki kişi aynı duyguyu paylaşmayabilir. Renklerin bireysel aynı zamanda da evrensel olduğunu söylenebilir. Çünkü renkler, sınırsız çeşitlilik içinde sonsuz mesaj yollar (Öztürk, 2015, s. 4).Antik Yunan komedyasında, giysilerin renkleri de oyun kişilerini göstermeye yardımcı olmaktadır; kırmızı, zenginlik ve iktidarı; beyaz, sevinç ve mutluluğu; sarı tanrısallığı işaret etmektedir. Böylece, sahne giysisi renkleri yoluyla, oyun kişisinin toplumsal konumu, yaşı, uğraşı, "tipi" belirlenmektedir. Tip belirlenmesinde özellikle sahne giysisinin birincil etkisi yadsınamazdır (Çalışlar, 2009, s. 132-133). Aybar'a göre de kostümler kimi zaman sembol türünden göstergeler taşımaktadır. Binbir Gece Masalların'daki "Halife Harun Reşit" karakteri öfkelendiği zaman hep kırmızı

giymektedir. Halife kırmızı giysiye bu anlamı kendi yüklemiş, uyruğundakiler de bu kodlamayı anlamışlardır (Aybar, 2004, s. 72).

Seyirciler; kostümü giyenlerin tavırları ve kişilikleri hakkında sürekli öznel yorumlar yapmaktadır. Ne giyildiği ve nasıl giyildiği toplum içindeki yeri ve kişisel tutumu ifade etmektedir (Benedetto, 2012, s. 115). Giysinin ya da giysinin kullanım şeklinin değiştirilmesi oyuncunun seyirciler tarafından yorumlanmasına ve o kişinin kim olduğuna dair bilincin oluşmasında rol oynamaktadır. Sözler gibi giysilerde yalan söyleyebilir ve kişiyi "miş gibi" gösterebilirler. Bernard (2001)'e göre; giysilerin bu aldatıcı özellikleri üç grup altında toplanabilmektedir. Bunlardan birincisi; doğal olan çıplak insan vücudunu giydirerek ve/veya süsleyerek toplumun ve kendisinin onaylayacağı tarza dönüştürmek diğer bir değişle kılık değiştirmek, ikinci olarak giyim hileleri ile vücut özelliklerini değiştirmektir. Üçüncü grup diğer iki gruptan biraz daha farklıdır. Bireyin gerçekte sahip olmadığı bir statüyü giysiler yolu ile tam anlamıyla karşıdaki kişiyi kandırma rolünün temel öğesi şeklinde kullanılabilmesidir. Tiyatro ve sinemada bu kandırma gerçekçiliğe ne kadar yaklaşırsa o kadar güzel bulunmaktadır. (Bernard'dan aktaran Pektaş, 2006, s. 29-30).

2.1.5. Kostüm Tasarımında Dikkat Edilmesi Gereken Unsurlar

Tiyatronun özünde, yanılsama yaratma eğilimi vardır. Tiyatronun, yaşamın bir taklidi, hayatın aynası olduğu varsayımı, gerçeğin "-mış gibi" düzeyinde betimlenmesini ve yanılsamayı beraberinde getirir (Özüaydın, 2006, s.1). Aynı durum sahne kostümü için de geçerli olup "mış" gibi görünümler oluşturmak hedeflenir. Dönmez (2003)' "sahne kostümü ve aksesuarlar; oyuncuların sahneleme gereği olan rolleri ile birlikte ikinci bir dil oluşturan anlatımın tümüdür. Tiyatroda sahne kostümü; yalın ve dramatik öğeleri taşıyarak, amaca yönelik işlevselliği kuran, tarihselliği ortaya çıkaran, sahneleme ve yorumlama arasındaki bütünlüğe hizmet eden bir unsurdur (s. 53)."İfadesiyle kostümün taşıması gereken özellikleri açıklar. Wainscott ve Fletcher (2004) ise; sözcüklerle ifade edilemeyen unsurların seyirciye geçmesinde ve karakterlerin anlaşılmasında kostümün kritik bir görev üstlendiğini belirtir (s.373-374). Ayrıca; kostümlerin, insanların tarih boyunca giydikleri kıyafetlerin üstüne temellendiğini söyleyen Anderson'lar; bu nedenle tasarımcıların ne giyildiğini ve niye giyildiğini düşünmeleri gerektiğini belirtir. Onlara

göre kostümün birincil işlevi, rolün karakter yapısını ortaya koymak ve bu yapının en önemli göstergeleri arasında yer almaktır (Aybar, 2004, s. 72).

Kostüm giyen bir aktör ile doğru kostümü giyen bir aktör arasında fark bulunmaktadır. Bu fark, kostümü bir kostüm yerine sanat eseri yapan izleyicinin üzerindeki etkidir. Bir kostüm, öykü ve senaryo bağlamında izleyiciyi bir anlayışa getirip daha derin bir anlam kazandırmaya yardımcı olduğunda, sanat eserine dönüşür (Robinson, 2009, s. ii).

"Costume Design" kitabının yazarları Barbara ve Cletus Anderson " iyi kostüm tasarımcıları çok fazla konuda bilgi sahibi olmak zorundadır. Hem edebiyat, hem de performans sanatı olarak tiyatro hakkında bilgi sahibi olmak durumundadır. İnsanları ve onları mutlu edenin ne olduğunu anlamak zorundadır. Bununla birlikte, çizim, resim ve sanat tarihi hakkında da bilgi sahibi olmaları gerekir (Brockett ve Ball, 2018, s. 399). İfadesiyle iyi bir kostüm tasarımcısının taşıması gereken özellikleri belirtirler.

Tiyatro, bale veya opera gibi sahne sanatlarında kostüm tasarımcısının öncelikli adımı yorumlamadır. Yorumlama oyun, eser, konu, senaryo özeti, metin ve müzik gibi her türlü textin teknik, öz ve biçim açısından özelliklerini incelemekle başlar (Tekin, 2007, s. 1). Brecht'e göre; sahnede yer alan her şeyin oyunda rolü olmalı, oyunda rolü olmayan hiçbir şeye sahnede yer verilmemelidir. Aynı durum kostümler için de söz konusudur, kostüm bir karakterin toplumdaki statüsünü belirtecek şekilde yalın, doğru ve işlevsel olarak tasarlanmalıdır (Özüaydın, 2006, s. 60). Bu ifade doğrultusunda, kostümün rolü anlatacak kadar ayrıntılı ancak gereksiz öğeleri barındırmayacak kadar yalın olması gerektiği anlaşılmaktadır. Yerdelen (1999)'de Kostüm tasarımının nasıl olması gerektiği konusunda Brecht ile aynı fikirde olduğunu belirtmiştir. Yerdelen(1999)'e göre; kostümün seyircinin dikkatini gösterinin temel gerçeklerinden çevirerek çekici, yoğun, göz kamaştırıcı bir biçimde kendi üzerinde toplanmaması gerektiğini, dekor ya da diğer öğeler sahnede ön plana çıkmıyor diye kostüm gereğinden fazla abartılmaması gerektiğini belirtmiştir. Ayrıca kostümün defalarca giyilmeye elverişli olması gerektiği unutulmamalıdır (s. 61-62). Bununla birlikte kostüm oyuncunun vücuduna uyumlu olmalı ve sahnede rolün gerektirdiği hareketleri yaparken engelleyici olmamalıdır (Yerdelen, 2014, s. 65).

Dönemlerin anlaşılmasında bir materyal olarak görülen kostümlerde yer alan estetik, sosyo-politik, ekonomik ve kültürel unsurların kodları icracı ve izleyici arasında fikirlerin yansıtılması konusunda aracılık etmektedir (Barbieri, 2014, s. 281). Kostümler seyirciye, daha oyuncu bir kelime bile söylemeden, karakteri tanıma olanağı verir. Kostüm

tasarımcısı, bir karakteri onu oynayan oyuncu kadar yakından tanımaya çalışır ve kostümleri, oyundaki kurgusal karakterlerin kişiliklerini tanımlayacak ve yansıtacak şekilde kavramsallaştırmak ve tasarlamak için çaba gösterir. Karakterlerin cisimleşmesi, karşılıklı olarak, oyuncuyu ve o yaşamı destekleyen kostüm sayesinde hayat bulur (Benedetto, 2012, s. 113). Kostüm ve sahne tasarımlarıyla adından söz ettiren " El Supremo" adıyla tanınan Fabia Puigserver, 200'ü aşkın oyunun sahne ve kostüm tasarımlarını yapmıştır. Puigserver; "sahne tasarımı dramaturginin ve gösterinin dekoru değil etken kısımlarından biridir", "düşünceyi, imgelemi ima eder" ifadesiyle sahne tasarımının, oyunun etken bir parçası olduğunu vurgular (Yaycıoğlu, 2005, s. 3).

Oyun, doğası gereği belirsizdir. Herhangi bir dış etmenle, kural ihlaliyle ya da duygunun azalması gibi bir nedenle oyunun büyüsü bozulabilir ve "asıl hayat" yeniden hakim olabilir (Sözbir, 2010, s. 4). Kostüm tasarımının senaryoya, kurguya ve yönetmenin vermek istediği duyguya uymaması oyunun gerçekçiliğini yitirip seyircileri gerçek hayattan uzaklaştıramayarak oyunun düşmesine sebebiyet verebilir. Aybar (2004)' a göre; dekorlar gibi aslen ikon olan kostümler, kimi zaman da indeks işlevi taşıyabilirler. Örnek verilecek olursa; ıslak bir yağmurlukla sahneye giren oyuncu, dışarıda yağmur olduğuna işaret eder (s. 72). Brockett ve Ball (2008) ise, birbirinden bağımsız olarak düşünülen öğelerin; mesaj verme, tepki uyandırma gücüne sahip olsalar bile aslında bu öğelerin tamamının birlikte yarattığı anlamın seyirciye ulaşması gerektiğini düşünmektedir (s. 312).

Sahnede betimlenen dramatik duruma göre kostüm tasarımı yapılmalıdır. Örneğin; çağdaş kostüm tasarımı hemen göze çarpmayan bir sanattır ve tasarımcı önemli bir noktaya temas etmek için, örneğin renk gibi bir özelliği vurgulamak ya da hafifletmek amacıyla bir silueti manipüle edebilir. Burada amaç izleyicinin karakteri hemen algılamasını sağlamaktır. Sahnede görünen hiçbir şey gelişigüzel değildir. Her aksesuar ve kostüm, tasarımcı tarafından yapılmış bilinçli bir seçimdir (Benedetto, 2012, s. 114). Kostüm araştırmalarının etki alanı sadece kendisi ya da onunla ilgili olan değildir. Kostümler performans bağlamında şekillendirilmektedir. Sahneye ilk adım atıldığında kostüm, izleyicilerin bakış açısıyla sanatçıları şekillendirir ve nasıl algılandıklarını belirler (Barbieri, 2014, s. 283).

Bir tiyatro prodüksiyonunda, kostüm tasarımcısı kostüm aracılığıyla anlamı belirtmek için bir işaret kombinasyonu kullanır. Tasarımcı izleyicilere anlam taşımaya yardımcı olan öğelerin özelliklerine dikkat etmelidir. (McGuigle, 2002, p. 26). Tiyatroda giyilen kostüm, kültürel olarak kodlanan anlamların güçlü bir vericisidir (Clayton Gouthoro, 1994, s. 49).

Kostümün bir üretim içindeki rolü, bir karakteri vurgulamak ve kimi zaman bir ruh durumunu veya tutumu tanımlamak için kullanıldığından önem taşımaktadır. Kültürel renk özellikleri kostümleme yoluyla belirli ipuçları sunmak için bir araya getirilmektedir; bu da, oyunun genel olarak algılanışını zenginleştiren karakter özelliklerini simgeler. Bir üretim içinde, renk en başta gelen görsel etkiyi sağlar ve seyirci üzerinde bilinçli veya bilinçsiz bir takım reaksiyonlara neden olur (Clayton Gouthoro, 1994, s. 13-14). Bu reaksiyonların nasıl bir etki yaratacağı kostüm tasarımcıları tarafından tahmin edilmeli ve tasarımlara yansıtılmalıdır.

John L. Austin 1956 yılında "performatif" kelimesinin bir şeyi tanımlamaktan çok yapmak olduğunu belirtmiştir. Kostüm tasarımcısı yalnızca kullanacağı malzemelerin performatif olmasıyla değil, üretimin her aşamasının performatif olmasına dikkat etmelidir (Barbieri, 2014, s. 284). Kostümleme, sahne üzerinde bir kılık tasarımı ya da dikilmiş kostümlerin ötesindedir. Bir kostüm, tasarımın dayandığı estetik zemini, sonucu etkileyen bir kişinin tadını, yapım sürecini ve sonuçlarını ve de bir aktör tarafından giyilmeyi içerir (Stowel, 1972, s. 1).

Kostüm tasarımında oyuncunun isteklerinin göz önüne alınması; oyuncunun kostümü içinde daha rahat hissederek performansını ve rolün geçişini olumlu yönde etkileyeceği bilinmektedir.

Kostümün belirtilen özelliklerine ek olarak Çalışlar (2009)'a göre sahne kostüm tasarımlarının beş olasılığı içermesi gerekir. Bunlar; 1- Sahne kostümü, oyunun geçtiği çağın giysisidir; 2- oyunun yazıldığı çağın giysisidir; 3- oyunun bağlanmak istediği çağın giysisidir; 4- tarihsel-olmayan bir üsluplaşmadır; 5- bugünkü çağa uygun giysidir (s. 134).

Sahne tasarımını oluşturan önemli parametrelerden biri olan kostümün tasarlama işi de kendisi kadar önem taşımaktadır. Kostümün sahnedeki görevini tam olarak yerine getirmesi temsilin başarısı açısından gereklidir. Bu nedenle kostüm tasarımcısının kostümünü tasarlarken dikkat etmesi gereken unsurlar ve taşıması gereken özellikler bulunmaktadır.

Tasarımcının kostümü tasarlarken izleyeceği yolları belirlemesini sağlayan birçok etmen vardır. Bunlardan önemli olanı elbette oyunun yansıttığı dönem özellikleri ve rejisörün tarzıdır. Bu bağlamda, tasarımcının kostüm tasarımı hakkında fikir üretmeden önce dönem özelliklerini ve rejisörün tarzını anlaması önemlidir. Motley (1992); " Yönetmenin fikirleri kimi zaman kostüm tasarımcılarıyla uyuşmayabilir. Fakat en ısrarcı yönetmenler bile ekip

arkadaşlarının kişisel fikirlerinin olmasını bekler. Sessizlik bazı alanlarda altın sayılabilirken, tiyatroda ilgisizlik ya da bilgisizlik gibi yanlış anlaşılmalara neden olabilir ve iyi olan tartışmaya açık olmaktır" sözü ile kostüm tasarımcısının özgün ve kendi fikirlerini ifade eden birisi olması gerektiğini ifade etmiştir (Aklar, 2015, s. 9).

Bicat (2003)'e göre kostüm tasarımları doğal ya da görünümü değiştirecek tarzda olabilir, önemli olan bu kostümlerin seyircinin oyun ve karakterler hakkındaki düşüncelerini sarsmamasıdır (Bicat'tan aktaran Tekin, 2007, s. 2). Çünkü kostümler senaryo hakkında bilgi verirken oyun karakteri hakkında da bilgi verir (Moayeri, 2003, s. 10). Ayrıca kostüm tasarımcısı; oyunun temel yorumuna karar verirken aynı zamanda yapılacak işi planlayarak oyuncunun kostümle olan ilişkisini unutmamalıdır. Kostüm ve oyuncu, görsel etkinin birbirinden ayrılmaz iki unsurdur. Oyuncular açısından kostüm, karakterin dışavurumu ve oyuncuların rol yorumlayışlarının bir göstergesidir (Yerdelen, 2006, s. 143). Bu nedenle kostüm tasarlama işi sorumluluk gerektirir.

Tasarımcı, oyun metnini birkaç kez de özellikle kostüm bilgileri için okumalıdır. Öncelikle bilinmesi gereken " Oyun nerede ve hangi şartlarda sahnelenecek? Ne kadar zamana ihtiyaç var? Tiyatro ne büyüklüktedir? Oyun ne kadar süre oynayacak? Turne programı olacak mı?" sorularına yanıt bulmalıdır. Ayrıca, sahne türü, tiyatronun mimarisi, yönetmenin özel talepleri (dans, dövüş ve özel ışıklandırmalara gibi), bütçe ve zaman kısıtlamaları gibi etmenler kostüm tasarımında dikkat edilmesi gereken unsurlar içinde yer almaktadır (Brockett ve Ball, 2008, s. 312). Daha sonra tasarımcı, karakterler üzerinde düşündüğünde, zihninde beliren görsel imgeleri, duyguları ve her şeyi yazıp yanlarına çizim yaparak notlar almalıdır (Kulluk Yerdelen, 2003, s. 2).

Reinhardt'ın kostüm sınıflandırması kostüm tasarımcılarının sahnede oyunun gerekliliklerine göre kullanacağı kostüm çeşitlerini kapsamaktadır. Reinhardt' a göre: Modern elbise: gündelik hayatta giyilen giysilerin aynı sahnede giyilmesi; Geleneksel/klasik kahraman kostümü: klasik Roma elbisesinin ve motiflerinin çağdaş siluetler ve bezeme ile harmanlanması; Karakter kostümünün uygunluğu: karakterin içinde bulunduğu etkinlik için toplumsal konumu, uyruğu, mesleği ve genel uygunluğu yansıtan giysilerin giyilmesi; Yerel kostümler: yabancı kabileler ve diğer kültür elbiseleri; Etki kostümleri: temsil süresi boyunca izleyiciye özel bir etki yaratma; Tarihi kostüm: tarihsel olarak doğru kaynaklara dayanan kostümlerin giyilmesi olarak sınıflandırılır (Stowel, 1972, s. 9-10).

Wainscott ve Fletcher (2004) ise ; kostüm tasarımcısı tarihi bir gereklilik olmadığında stil yaklaşımlarında özgür olması gerektiğini belirtmiştir (s. 373-374). Tekin (2007)'e göre kostüm tasarımcısı, özgün yaratıcı gücünü öne çıkarmak için, bilgisini, kültürünü, geçmişteki deneyimlerini, çağdaş sanat akımları, politik görüşleri, sosyal oluşumlarını katarak içindeki hesaplaşmanın sonucunda yapacağı tasarıma yeni bir yorum ve yeni bir bakış açısı getirir (s. 1). Biçemleştirilmiş kostüm, tıpkı biçemleştirilmiş dekor gibi belirli bir çağa, belirli bir ülkeye, belirli bir topluma, belirli bir kişiye bağlanamayan, kostüm tasarımcısının hayal gücüne dayanan bir kostüm çeşididir (Üçkardeş, 2013, s. 12).

Kostüm çeşitlilik yaratırken bir taraftan da bütünsellik yaratabilir çünkü oyun kişileri sadece birey değil, aynı zamanda da bir bütünün parçalarıdır. Her kostümün bazı yönlerden kendi içinde tek bir anlam barındırsa da, tüm kostümler bir araya geldiklerinde yapımın görsel üslup ve anlamsal odağını pekiştirmek konusunda yadsınamaz bir role sahiptir (Brockett ve Ball, 2018, s. 400).

Bu bilgiler ışığında, kostümün taşıması gereken özellikler aşağıdaki tabloda özetlenmiştir. Kullanım özellikleri, anlamsal özellikler, uyum özellikleri ve kısıtlara göre şekillenebilme açısından kostüm ele alınmıştır.

Tablo 2.1

Kostümün Taşıması Gereken Özellikler

Kullanım Özellikleri	Anlamsal Özellikler	Uyum Özellikleri	Kısıtlara Göre Şekillenme
1. Oyuncunun vücuduna uygun olmalı 2. Kolayca giyilip çıkartılabilmeli 3. Yıkamaya elverişli olmalı	1. Yönetmenin oyunda vermek istediği mesajı iletebilmeli 2. Oyunun temasını ve üslubunu yansıtmalı	1. Dekor ile uyumlu olmalı, dekor içerisinde kaybolmamalı 2. Işıklandırma tasarımı ile uyumlu olmalı, ışıkta yönetmenin oluşturmak istediği görünüme ters düşmemeli	Oyunun bütçesine, üretim için çalışan personel sayısına ve tamamlanması gereken süre ile ilgili kısıtlara uygun olmalı

Kaynak: Brockett ve Ball, 2018: 400 de yer alan bilgiler doğrultusunda araştırmacı tarafından hazırlanmıştır

Kostüm tasarımcılarının yaptıkları kostüm tasarımlarının taşıması gereken özellikleri bulundurup bulundurmadıkları bir değerlendirme formu ile anlaşılabilir (Bknz, Tablo 2.2). Böylece tasarımcılar, temsil başlamadan önce kostümlerinin başarısı konusunda fikir sahibi

olabilecek ve eksiklikleri düzeltme yoluna gidebilirler. Tablo 2.2'de kostüm değerlendirme ölçeği yer almaktadır.

Tablo 2.2

Kostüm Değerlendirme Ölçeği

		Evet	Kısmen	Hayır
1	İzleyiciler kostümü sahnenin her yerinden görebiliyor mu?			
2	Kostümler, ilgili dönemin ve yapıtın üslubunu ve fikrini taşıyor mu?			
3	Kostüm ve makyaj rol kişilerini betimlemekte başarılı mı?			
4	Kostümlerde uygun tasarım öğeleri kullanılmış mı? Vurgu ve denge başarılı mı?			
5	Kostümler oyuncuların hareketlerini ve aksiyonlarını destekliyor mu?			
6	Kostüm ve makyaj teknikleri doğru seçilmiş mi? Görüntüyü geliştirme/ değiştirme açısından etkin mi?			
7	Kostüm ve makyaj yardımıyla yapılan rol/durum değişiklikleri net anlaşılır mı?			
8	Değiştirilmesi gereken kostüm ya da makyaj var mıdır?			
9	Kostüm ve makyaj, dekor ve ışıklandırma ile uyumlu mudur?			
10	Kostüm ve makyaj temsilin bütününe katkı sağlamış mıdır?			

Kaynak: Brockett ve Ball, 2018: 414-415 de yer alan bilgiler doğrultusunda araştırmacı tarafından likert ölçek olarak hazırlanmıştır.

2.1.6. Kostüm Tasarım Süreci

Ryan (2006); "Görünümü değiştirmek hayatı değiştirebilmektir (changing appearance can change life)" sözü ile kostümün etkinliğini vurgulamaktadır (s. 11). Kostümler, oyundaki karakterleri tanımlamaya yarayan göstergelerin en önemlileri arasında yer almaktadır. Kostüm Tasarımı, tasarım kavramlarının belirli ilkeler doğrultusunda formüle edilerek yorumlandığı ve üç boyutlu ürün haline dönüştürüldüğü kostüm oluşturma sürecini kapsayan bir araştırmadır (Koca ve Koç, 2011, s. 55). Nutku (2013) 'e göre Tiyatro giysisi bir "kıyafet" değildir, oyunun ve karakterin anlamına yardım eden bir uzantıdır. Bunun dolayı, oyuncunun hareket ve jestlerinde giysiyi yorumlayan bir ustalık olmalıdır (s. 390).

Tiyatroda, kostümün ne anlama geldiği net olarak kavrandığında ve verilmek istenen mesaj algılandığında, kostüm tasarımcısının başarılı bir yaratı meydana getirdiği ve oyunu doğru yorumladığı anlaşılır. Dolayısıyla kostüm sadece görsel olarak değil, metnin çözülmesine

yardımcı olarak, oyunla ilgili duyguların, bilgilerin ya da düşüncelerin seyirciye aktarılmasında önemli bir yere sahiptir (Yerdelen, 2006, s. 145). Böylesine önemli bir misyonu yerine getiren kostümün tasarım sürecini anlamak ve tasarım sürecine etki eden faktörleri bilmek başarılı bir kostüm tasarımının koşulu olarak görülür.

Bayburtlu (2010)'a göre; tasarım süreci üç aşamadan oluşur. İlk aşama "Esinlenme", ikinci aşama "İmgeleme" ve son olarak üçüncü aşama "Taslak ve Model Üretme" aşamasıdır. Esinlenme bir tasarımın ilk basamağı olarak zihinde imgelem oluşturmayı sağlar. İmgeleme aşaması, yaratıcılık aşaması olarak tanımlanabilir. Bu aşama, esin kaynaklarının yardımıyla zihinde gelişen yaratının vücut bulması aşaması olarak kabul edilir. Taslak ve model üretme aşamasında ise; yeni yaratının eskizi ve üç boyutlu üretimi yer alır (s. 16-20).

Nance ise, moda ve kostüm tasarımı süreçlerini analiz ederek süreçlerin benzerlik ve farklılıklarını belirlemeyi amaçlamıştır. Kostüm tasarımcıları ile yapılan görüşmeler farklı yaklaşım, amaç ve hedefleri olsa da her iki sürecin benzer olduğunu ortaya koymuştur (Şener ve Dündar, 2018, s. 63). Bu durum, devlet tiyatroları sanat ve teknik müdürlüğü tarafından bazı oyunların kostüm tasarımı için moda tasarımcılarının görevlendirilmesini açıklar niteliktedir.

Kostüm tasarımı süreci anlaşılması ve her anı planlı olarak ilerlemesi gereken bir süreçtir. Gerekli onaylar alınarak kostümün yapım aşamasına gelindiğinde çizimden kumaş seçimine, kesimden provaya kadar olan aşamalar kostüm tasarımcısının sorumluluğu altındadır (Aklar, 2015, s. 8). Bu çalışmada, kostüm tasarımı süreci üç aşamada açıklanmaktadır. Üretim öncesi oyunun irdelenmesi, üretim öncesi tasarımı planlama ve de üretim aşamasıdır. Bu aşamaların her biri kostümün ve dolayısıyla oyunun başarılı olabilmesi için etken konumdadır.

2.1.6.1. Üretim Öncesi Oyunun İrdelenmesi

Üretim öncesi oyunun irdelenmesi oyun metninin okunması ile başlamaktadır. metnin etkili okunması oyunun başarısı açısından önem taşır. Brockett ve Ball (2018)'e göre oyun okurken bazı noktalara dikkat edilmelidir. Bunlar; sahne talimatları, aksiyonun zamanı – yeri, ilan edilen anlamlar-"alt metin" ve oyun kişisi davranış- etkileşimi gibi unsurlarıdır. Çoğu kostüm tasarımcısı ilk olarak, oyun hakkında sezgisel bir his kazanmak için,

duygusal tepkilerine ve bazen de oyunun zihinlerinde oluşturduğu belirli imgelere dikkat ederek; olay örgüsü, oyun kişileri, temalar, dil, anlam gibi yapımın tüm öğeleri içselleştirmelidir (s. 309-310).

Bu aşamada metnin okunmasının yanında; yönetmen, kostüm tasarımcısı ve diğer tasarımcılarla yapacağı ilk görüşmede oyunla ilgili tüm soruları yanıtlar. Dikkat edilecek noktalar tasarım ekibinde yer alan her tasarımcı için farklı olabilir. Yönetmen, metnin üzerinde kendi yorumuna göre çeşitli değişiklikler yoluna gidebilir. Provalarda, bu değişikliklerin nedenlerini, altını özellikle çizdiği noktaları, yorumunu ortaya çıkarabilmek için oluşturduğu konsepti, dekoratör, kostüm tasarımcısı, ışık ve efekt tasarımcısıyla paylaşır (Yerdelen, 2014, s. 55).

Yönetmen kostüm tasarımcısına karakterlerden ne beklediğini açıklar ve bu doğrultuda tasarımcıların, dokular, renkler ve yansımalara ilişkin düşünceleri oluşmaya başlar ve yönetmenin zihni görsel imgelerle dolmaya başlamaktadır (Koca ve Koç, 2011, s. 55).Yönetmen tarafından anlam bütünlüğünü sağlayan göstergelerin neler olacağı ve nasıl dizilmesi gerektiği iyi bir kurgulamayla gerçekleşmelidir. Gösterinin izleyicinin imgeleminde anlam kazanması, gösterge seçeneklerinin doğru seçilmesiyle mümkün olur (Aşkar, 2011, s. 6). Güzel işlenmiş ya da abartılmış kostümler her zaman iyi kostüm olarak değerlendirilmemelidir. Kostümün en aza indirgendiğinde dahi bir rol ya da işlevi bulunduğu bilinmelidir (Yerdelen, 1999, s. 62). Kostümün rol ve işlevini en doğru şekilde tanımlamak köstüm tasarımcısının öncelikli görevidir.

Karakter analizi yapılırken, oyunun, ne zaman, nerede, kimler arasında geçtiği, ana karakterlerin yansıttığı evren, oyunda bulunan her karakterin fonksiyonu ve oyun ekibinin bakış açıları tasarım için ihtiyaç duyulan bilgiler arasında yer alır (Williams, 2007, s. 10-22). Kostüm tasarımcısı bu aşamada, oyun metnini inceler ve oyun kişileri üstüne araştırma yapar. Tasarımcı, söz konusu çağın görenek, yaşayış biçimi ve biçemi, beğenileri ve modası gibi konularda derinleşerek ayrıntıya inmek durumundadır (Çalışlar, 2009, s. 135).

2.1.6.2. Üretim Öncesi Tasarımı Planlama

Sahnede yer alan bir dramatik anlatımın her öğesinde olduğu gibi sahne tasarımı da tamamlayan görsel etkinin bir parçasıdır. Metin, reji, oyunculuk, kostüm, dekor, ışık ve diğer öğeler; oyunla iletilmek istenen düşüncenin ve bu düşünceyi aktarış biçiminin birer parçasıdır (Aybar, 2004, s. 68). Bu nedenle görsel etki bütünlüğünün bozulmaması için tasarım ekibinin planlı olarak kendilerine düşen görevi en iyi şekilde yapmaları gerekir.

Tasarım süreci, senaryonun kapsamlı bir analizi, yönetmen ve diğer tasarım bileşenlerinin tasarımcılarının görüş birliği yapması ile başlar. Yönetmen ve tasarım ekibinin işbirliği yaratıcı fikir ve üretim konseptini ortaya çıkarır. Yapılan ya da yapılması planlanan tüm tasarımlar araştırma gerektirir. Ancak kostüm tasarımındaki unsurların belirlenmesinde dönemin siyasal, kültürel, sosyal ve estetik özellikleri ile çağın ruhunu yakalamak etkili olmaktadır (Jablon, 2016, s. 2).

Üretim öncesindeki bu dönem, plan ve hazırlık dönemi olarak adlandırılır. Oyunun geçtiği döneme ait görseller incelenerek moda kitaplarından alınan referanslarla form ve renklere ilişkin mini bir pilot çalışma yapılır (Varquez, 2013, s. 12-14). Bu dönemde kostüm tasarımcısı oyun, dekor, konu, dönem gibi parametreleri analiz ederek kendisine bir yön belirler.

Oyuncunun sahne üzerindeki tavrını önemli ölçüde etkileyen kostümler, onun sahne üzerindeki hareketlerine, her repliğe ve yönelimlerine ayrı bir anlam katmaktadır. İlk toplantıda kostüm kreatörü yönetmenin görüşlerini çok iyi algılayıp notlarını almalıdır (Kulluk Yerdelen, 2003, s. 4). Alınan bu notlardan sonra kostüm tasarımcısı tasarlama işine başlamaktadır.

Bir kostüm tasarımcısı için tasarım yolculuğu, genellikle taslaklarla başlar. Tasarım sürecinin aşamalarında tasarımcı düşüncelerini çizim, resim veya kolaj teknikleri ile net olarak ifade etmelidir. Kostüm ne kadar belirli ve ifade gücü yüksekse izleyicisiyle etkili bir iletişim kurmaktadır. Taslak çizimleri rol dağılımı yapıldıktan sonra başlar. Long, bir tasarımcının, karakteri desteklemek üzere plan yapmak için oyuncunun beden tipinin incelemesi gerektiğine inanır (Benedetto, 2012, s. 117-119).

Genellikle tasarımcılar düşünme aşamasında fikirlerini çizmeye başlarlar, sonra ekip olarak, buldukları ve uygun olduğunu düşündükleri malzeme veya ilginç görüntüler ya da nesneler alıp toplantı yaparlar. Taslaklara birlikte bakarak bir yön belirlerler. Yaklaşım

üzerinde ana hatlarıyla karara varıldıktan sonra, eseri detayları ile incelemek aşamasında; öykünün ne olduğu ve hangi biçimde anlatılacağı kavranmaya çalışılır(…) İlk taslaklardan başlayarak kostüm tasarımcısı her sahne için kostümleri resmedecek ve desen şablonlarını ekleyerek sahne tasarımcısına gösterir. Tasarım ekibi taslakları ve modelleri, doku ve renklerin bir arada nasıl göründüğünü anlayabilmek için inceler. Tasarımları değişik biçimlerde dener ve düşündükleri etkinin doğru olup olmadığını görürler. Bunun ardından kostüm çizimleri hazırlanır ve tasarım ekibi çizimleri onay almak için yönetici ekibe sunar (Benedetto, 2012, s. 123).

Kostüm tasarımcısı dört değişken üzerinde çalışmaktadır. Bunlar; siluet/form, renk, kumaş ve tasarım vurgusudur. Siluet; detayı olmayan renksiz temel biçimdir ve bunu anlamanın en iyi yolu kostümün duvara yansıyan gölgesine bakmaktır. Renk değişkenine bakıldığında ise; farklı renkler farklı duygusal iletinin yaratılmasında kullanılmaktadır. Tasarımcılar izleyicileri sadece "renk özellikleri" ile etkilemenin yanında bu rengi taşıyan karakterler hakkında mesaj vermeyi de hedefler. Ayrıca, tasarımcı mutlaka renk ve kültür arasındaki özel bağı da bilmelidir Örneğin, Amerika'da doğallığın sembolü olan beyaz renk düğünlerde kullanılırken, Çin'de iyi şans getirdiğine inanılan kırmızı renk kullanılmaktadır (Wainscott and Fletcher, 2004, s. 375). Diğer bir örnek ise; Antik Yunan komedyasında, giysilerin renkleri de oyun kişilerini göstermeye yardımcı olur; kırmızı, zenginlik ve iktidarı; beyaz, sevinç ve mutluluğu; sarı tanrısallığı işaret eder. Böylece, sahne giysisi renkleri yoluyla, oyun kişisinin toplumsal konumu, yaşı, uğraşı, "tipi" belirlenir. Tip belirlenmesinde özellikle sahne kostümünün birincil etkisi yadsınamazdır (Çalışlar, 2009, s. 132-133).

Kostüm tasarımcısı her karakter için kostüm sayısı, kostümün değişeceği sahneler arasında geçen süre gibi soruların cevaplarına ilişkin notlar almalıdır. Bu notlar ışığında, kostüm tasarımcısı Zemin(altyapı) Araştırması ve Kavramsal Araştırma olmak üzere araştırmalarını tamamlamalıdır. Yerdelen (2014)'e göre; zemin araştırmasının temel görevi, çözümleme evresinde ortaya çıkan sorulara cevap aramaktır. Tarih döneminde kullanılan giysi tarzı, yönetmenin yorumuna göre tasarımcının oluşturduğu eskizler ve uygulama safhası zemin araştırması süresince devam eder. Kavramsal araştırma sırasında ise, yönetmenin taslaklara ilişkin itirazlarına karşı tasarımcının mümkün olduğunca çok olası çözüm önerileri üretmesi gerekir. Karakterlerin doğru yorumlanması için akla gelen her düşünce taslağı kâğıda geçirilmelidir. Uygun malzemeler, olabilecek aksesuarlar ve kumaş örnekleri toplanıp taslakların yanlarına iliştirilmelidir (s. 66-67).

Sahne tasarımcısı kostümlerin içinde yer aldığı bağlamı oluştururken; kostüm tasarımcısı yönetmen ve dekor tasarımcısının kavramsallaştırdıkları unsurları anlayarak her bir karakter için görsel simge geliştirme sürecine başlar (…) Kostüm taslakları, moda araştırması ve giysiler, her bir karakteri inşa etmek için bir dil geliştirme yolunda oyunculara, yönetmenlere ve tasarımcılara yardım etmek için kullanılır (…) Sürecin devamında yönetmen ve kostüm tasarımcısı kostüm taslakları, fotoğraflar, örnek kostümler veya kostüm modelleri üzerinde fikir alıverişi yaparlar. Daha sonra sahne tasarımcısı, ışık tasarımcısı ve oyuncularla toplantı yaparlar ve bu toplantı sonrasında yönetmen kostümleri yapma, kiralama ya da satın alma için son onayı verir (Benedetto, 2012, s. 116). Hatta bazı oyunlar için gerekli olan kostüm ve aksesuarlar için dikiş dışında farklı birleştirme teknikleri kullanılır ve dikmekten çok, " Kostüm İnşaa Etmek" sözünün kullanılması gerekir (Öztürk Dönmez, 2016, s. 9).

2.1.6.3. Üretim Aşamasında Kostüm Tasarımı

Kostümlere ilişkin nihai karar verildikten sonra karakterlere ait kostüm tasarımları renklendirilerek aksiyon planı ile birlikte atölyelerde panolara asılır. Kostümlerin satın alınma ya da kiralanma durumlarına ilişkin raporlar hazırlanır. Dikilmesi gereken kostümler için, atölyelerde çalışmalara başlanır (Varquez, 2013, s. 12-14). Elliott Merkling (2007)'e göre tasarımın araç kutusuna bakıldığında renk, form, beden (büyüklük) , doku ve kumaş özellikleri, ışığın yansıma ve absorbisyonu ve de desenleme yer almaktadır (s. 53-86).

Molly Bang's e göre; düz, pürüzsüz , yatay şekiller durağanlık ve sakinliği; dikey şekiller heyecanı ve aktifliği; diyagonal şekiller dinamikliği ile hareket ve gerilimi vurgular. Üstü açık dairesel şekiller; özgürlük, mutluluk, zaferi ifade ederken, altı açık dairesel şekiller daha ağır, üzüntü ve korkuyu ifade etmektedir (akt; Elliott Merkling, 2007, s. 65-66). Kostüm tasarımcısının, şekilerin dilini bilmesi ufak detaylar ile kostüme anlam katılmasına olanak sağlar

Oyuna dâhil edilen her kostüm, liste üzerinde yer alan bütün kostüm parçalarını etkiler. Bu nedenle tasarımcı tasarımlarını yaparken iki liste yapmalıdır. Bunlar; kostüm listesi ve bozulan sahne kostümü listesidir. Bu iki listenin biri diğerini etkileyeceği için nihai karar verilene kadar eş zamanlı olarak birlikte oluşturulmalıdır Ayrıca, her sahne ve karakter için kostüm listeleri yapılarak kadın ya da erkek oyuncuların giyeceği her farklı kostüm ve

aksesuar sıralanır. Ana ya da yan karakterlerin giydiği her kostüm alt alta numaralanır, böylece listenin sonunda her karaktere verilen kostüm miktarı belirlenir (Yerdelen, 2014, s. 67-68).

Benedetto (2012) ise; "Ütopya Sahili" isimli temsil için kostüm tasarımcısı Zuber'in 600 kostüm hazırladığını belirtmiştir. Temsilin tasarımcısı Zuber hepsinin taslağını çizerek oyunda nerede uyum sağlayacağını belirlemiştir. Tasarımcı kumaşları seçer, yapım ve provaları denetler. Zuber, provaya beyaz bir tülbent bezi ile başlamış ve denedikten sonra asıl kumaşa geçmiştir (s. 124). Bu durum kostüm tasarımcıların yurt içi ve yurtdışında aynı görev ve sorumluluklara sahip olduklarının göstergesidir. Özellikle kostüm planları çok kostüm değiştirilmesi gereken oyunlarda daha çok gereklidir. Hem oyuncu hem de kostüm asistanı için kostümün hızla hazırlanıp değiştirilebilmesi gerekir. Kostüm planına uygun hareket edildiğinde kostüm değişimi süreci istenildiği gibi planlanabilir. Ayrıca, yapılan bu planlar, kostümlerin arşivlenmesinde kolaylık sağlamaktadır. Kulluk Yerdelen (2003)'e göre; çizilen her çizimin arşivlenip saklanabilmesi için üzerinde bir takım donelerin olması gerekmektedir. Bunlar; Yazarın ve Oyunun Adı, Karakterin Adı, Kostümün Giyildiği Perde ve Sahne Adı, Tasarımcının Adı-Soyadı – İmzası ve Sezonuna ilişkin bilgilerdir (s. 17).

Zuber'in hazırladığı çizelgede her bir sahnede hangi karakterin göründüğünü, ne giydiklerini ve oyun süresince yaptıkları tüm devinimleri göstermektedir. Böylece, zaman içinde hareket ederlerken her bir karakterin özel kostüm gereksinimleri izlenebilmektedir (Benedetto, 2012, s. 124-125). Petrashenko (2014) çalışmasında, temsilin kostümlerinin sahnelere ve oyunculara göre dağılımlarının görülebildiği kostüm aksiyon planı ve kostüm parça listesi kullanmıştır. Bu tablolar, Tablo 2.3 ve Tablo 2.4 de yer almaktadır.

Tablo 2.3

Kostüm Tasarımı İçin Aksiyon Planı

Oyun Adı:
Yönetmen:
Kostüm Tasarımcısı:

Sahneler	I	II	III	IV	V
Metin sayfası					
Zaman					
Yer					
Olay					
Karakterler					

Kaynak: Petrashenko, 2014, s. 79

Tablo 2.4

Kostüm Parçası Listesi

Oyun Adı:
Yönetmen:
Kostüm Tasarımcısı:

Sahne I			Kostüm Elde Etme Yöntemi			
Oyuncu	Karakter	Görünüm	Nesne Üretme	Depodan Kullanma	Kiralama	Satın Alma

Kaynak: Petrashenko, 2014, s. 80

Kulluk Yerdelen (2003)'e göre; her sahne ve karakter için kostüm listeleri yapılmalıdır. Bu listelerde kadın ve erkek oyuncuların giyeceği her farklı kostüm ve aksesuar sıralanarak alt alta numaralandırılmalıdır. Böylece, ana ya da yan karakterlerin temsilde giyeceği toplam kostüm miktarı belirlenmiş olur (s. 13).

2.1.6.3.1. Kostüm Tasarımı İçin Eskiz Defteri (Sketchbook) Hazırlama

Her temsilde bir tür kostüm el kitabı oluşturulur ve kitabın içinde neler olacağı kişiye göre değişir. Bu kitapta araştırma ve taramalara ilave olarak oyuncuların beden ölçüleri, giysilerin sipariş edildiği kataloglar, yapım takvimleri, performansçılar ve yapım ekibinin iletişim listeleri gibi kostüm ekibini etkileyecek her türlü bilgi yer alır (Benedetto, 2012, s. 120). Ayrıca eskiz defterinde kostüm tasarımında saptanıp organize edilmesi gereken bir dizi pratik detay bulunur (Benedetto, 2012, s. 121).

Sketchbook bir kostüm tasarımcısının oyunun kostümlerine ilişkin bilmesi gereken her şeyi barındıran, taslak çizimler, aksesuar ve kumaş örnekleri gibi ya da oyuncuların kostüme ilişkin özel beklentileri, vücut ölçüleri gibi birçok detayı içinde barındırır. Ayrıca, tasarımcıya tasarımları sırasında esin kaynağı olabilecek detaylar da sketchbookda yer alabilir Örneğin, kostüm tasarımcısı oyunun geçtiği dönemin çizgisini yansıtabilmek için o döneme damgasına vurmuş moda tasarımcılarından da esinlenebilir Moraska (2014)'nın

“Costume Desıgn: A Vısıon From Paper To Realıty” isimli tez çalışması kapsamında kostüm tasarımını yapmış olduğu oyunlarda Alexander McQueen, Yves Saint Laurent ve Mary Quant gibi ünlü moda tasarımcılarının tasarımlarından esinlendiğini belirtmiştir (Moraska, 2014, p. 19-34).

Kostüm tasarımcısı oyuna ait sketchbook’unu bir defter üzerinde manuel olarak hazırlanabildiği gibi tablet ya da bilgisayar üzerinde dijital olarak da hazırlanabilir. Elektronik ortamda hazırlanan sketchbookların arşivlenmesi ve aktarılması çok daha kolay olur

2.1.6.3.2. Kostüm Tasarımı İçin Kumaş Seçimi

Kostümün sahne üzerindeki başarısı kostüm tasarımcısının kağıt üzerinde tasarlandığı görüntüyü/etkiyi elde edebilmesi ile mümkün olur. Bunun için kostüm tasarımcısının iyi bir kumaş bilgisine sahip olması beklenir. Örneğin modelde drape ya da pli var ise ona uygun bir kumaş tercih edilmelidir.

Her kumaş çeşidinin ve değerinin kendine has bazı özelikleri bulunur. Kıvrımlar meydana getirildiğinde sert-köşeli şekiller oluşturan dokulu ve sert kumaşlar olduğu gibi, kıvrımlar yapıldığında düz ve yumuşacık kavisler halinde dökülen yumuşak ve hafif kumaşlar da vardır. Kostümde hedeflenen görsel etkiyi elde etmeye yarayacak en uygun kumaş veya malzemenin seçilmesi gerekir (Kulluk Yerdelen, 2003, s. 32).

Kostüm için seçilen kumaş türleri; tüm tasarım planının tamamlayıcı unsurları olarak görülür. Tıpkı dekorda olduğu gibi kostümlerde de her çeşit kumaş ya da malzemeden yararlanılabilir (Elliott Merkling, 2007, s. 80). Önemli olan hedeflenen görsel etkiyi yansıtacak en uygun kumaşı ya da malzemeyi seçmektir (Yerdelen, 2014, s. 94-95). Tiyatroda kullanılan kumaşlar, günlük hayatımızda kullanılan kumaşlardan biraz daha farklı olup zaman zaman çeşitlilik gösterebilmektedir. Günlük yaşamda asla kullanılmayacak bir malzeme sahnede kullanılabilir. Örnek olarak, vinil kumaşlar, naylonlar, elyaf dolguyla yapılmış sentetik kapitone kumaşlar verilebilir (Öztürk Dönmez, 2016, s. 23). Elliott Merkling (2007) ise, Bir kostüm tasarımcısının dokuyu oluştururken kumaşla sınırlı olmadığını belirterek, plastik, metal gibi geleneksel olmayan elyafların kostüm için kullanılabileceğini vurgular (s. 80).

Bir oyun için dokuma ve kumaş imajı oluşturmak için tasarımcı, bir kumaş planı oluşturmalıdır. Bu plan doğru dengeye ulaşana kadar seçilip düzenlenebilir. Kumaşın en önemli karakteristik özelliklerinden biri görünümünü etkileyen ışığı yansıtma ve absorpsiyon özelliğidir. Saten dokumalar, metalik lifler ve payet kullanımı, ışığı yansıtırken; pamuk, yün ve diğer düz dokumalar ışığı daha az yansıtırlar. Bu malzemelerden yapılmış kostümler görkemli görünmezler ve günlük halk kostümlerinin yapımında kullanılır (Elliott Merkling, 2007, p. 80-86). Bu yüzden kumaşlar yönetmene gösterilerek oluşturulması istenen duygu belirlenmelidir. Daha sonra tasarımcı, ışık altında kendi çalışmalarıyla kumaşın nasıl göründüğünü yönetmen ve ışık tasarımcısıyla tartışmalıdır. Kostüm tasarımcı temel bir tasarı meydana getirmeden önce yönetmen ve tasarım ekibinin diğer elemanlarıyla ön görüşmeler yaparsa ışık ve sahne geneliyle uyumlu bir kostüm tasarımı yapmış olur (Yerdelen, 2014, s. 96).

Bir gösterinin sonunda, seyircinin aklında kalan, yaratılan atmosfer ise atmosferi oluşturan unsurlardan en etkilisi“ renk”tir Belli bir döneme ait kostümler, tasarlanırken, mutlaka o döneme hakim olan renkler, referans alınmalıdır. Herhangi bir döneme ait renk dağılımı dönemin tabloları, kumaşları ve seramiklerinden gözlemlenerek elde edilebilir. Kostüm tasarımcısı ile sahne tasarımcısı renk konusunda birlikte çalışarak sahnedeki atmosferin oluşturulmasında ortak karar vermelidir. Renk skalası oluştururken, açık renkler önünde koyu renkler ve koyu renkler önünde de açık renklerin kullanılması gerektiği bilinmelidir (Öztürk Dönmez, 2016, s. 57-59). Ayrıca, Kostümlerin rengini tek başına düşünmek olanaksızdır. Uyum yasaları, oyunun dramatik gereklilikleri, tarihin o dönemdeki boyalarının türü ve aydınlatmada kullanılan belirli renklerin altındaki belirli renklerin hareketi ile ilişkili olarak düşünülmelidir (Evans, 1946, p. 93).

Dabney ve Wise (1930) renklerin ve hatta renk tonlarının soyut anlamları üzerinde bir çalışma yapmışlardır. Bu çalışmaya göre; “Sarı (net) : varlık, bolluk, aşk, sevinç, umut, güç, güneş, altın, bereketlilik; Sarı (grilik içeren): kıskançlık, yalancılık, değişkenlik, halsizlik; Yeşil(net): sonsuzluk, canlılık, yükseliş, umut, inanç, doğruluk, gençlik, ilham, bahar; Yeşil (grilik içeren): kıskançlık, imrenmek, halsizlik, sakinlik, dingin; Mavi (Net): doğruluk, sertlik, kararlılık, tevazu, sükunet, bağlılık, antipatik, soğukluk, başarı; Mor (Net): itibar, ayrıcalık, ciddiyet, gerçeklikten vazgeçmeyen, hüzünlü aşk, galibiyet; Mor (kırmızılık içeren): kralın görkemi/ kralın eşi; Mor (açık): matem, duyarlılık, nezaket, ihtiyarlık; Kırmızı (net): zalimlik, suçluluk, düşmanlık, anarşi, heyecan, ateşlilik, utanma, telaş, tutkulu aşk, saflık, onur, kraliyet ailesi, kardinaller; Kırmızı (grilik içeren):

monotonluk, bayağılık, yoksulluk, umudunu yitirmek, güz, keşişler, rahibeler; Turuncu (Net): evcimenlik, hırs, dirilik (canlılık), hafif huzursuzluk; Beyaz: masumluk, saflık, namus, inanç, ateşkes, keyif, kış, melekler, hayaletler, rahipler, bakire, azizler; Siyah: gizem, ölüm, gühah, depresyon, umutsuzluk, sihir, şeytan, dulluk, keşişler, rahibeler, matem anlamlarını taşımaktadır" (Dabney ve Wise (1930)'dan aktaran Evans, 1946, p. 95).

Kostüm tasarımcısı belirli tarihsel dönem kumaşlarını seçerken o dönemde kullanılan kumaşları seçmesi gerçeklik ve doğallığı yakalamak açısından önem taşımaktadır (Yerdelen, 2014, s. 95-96). Örneğin, Türk tarihsel oyunlarının kostüm tasarımında, tüm tiyatro oyunlarındaki gibi tasarımcının öznel bakış açısı olan yorumu içerir. Her yorumda sanatçının dünya görüşü, estetik anlayışı, oyuna kişisel yaklaşımı ve değerlendirmeleri bulunmaktadır. Oyunun her yeniden sahnelenişinde yeni bir senteze ihtiyaç duyulmaktadır. Kostüm tasarımındaki amaç sadece; gövdesel göz alıcılık, gösteriş, kostüm tarihi bilgilendirmesine ya da bir müze gösterisine girilerek karakteri idealize etmek olmamalıdır (Kulluk Yerdelen, 2015, s. 136).

2.1.6.3.3. Kalıp Hazırlama ve Kesim

Kostüm tasarımcısı, kumaşlar belirlenip alındıktan sonra terzihaneye gelen tüm kumaşlar karakterlere göre ayrılması işlemi tamamlanır. Kalıp çıkarılması kostüm yapımında atılması gereken ilk adımdır (Kulluk Yerdelen, 2003, s. 33). Kalıp, giysinin kumaşa uygulanması amacıyla beden ölçüleri baz alınarak ve bir sistem kullanılarak kağıttan ya da kumaştan hazırlanan materyallerdir (Sezer, Bilgin ve Kayaoğlu, 2006; s. 69). Dönem kostümleri söz konusuysa kalıpların taslağını çizmek ya da eldeki kalıpları istenilen kostüm tasarımına uyarlamak gerekir. Tasarımcının biçimlendirdiği kostüm siluetinin doğru oluşturulması için, dikim aşamasına geçmeden önce, tasarımcıyla terzinin buluşması gerekir. Bu buluşmaya tasarımcı, kostümün eskizleri ve karakteri ortaya çıkaracak teknik bilgileri terzi ile paylaşmalıdır (Yerdelen, 2014, s, 98-99). Tasarımcının, terzi ile aynı düşüncede birleşmesi, seyirciye doğru bir şekilde yorumun ulaşmasına katkı sağlamaktadır (Yerdelen, 2003 s. 34).

Kostüm kalıpları genellikle eskiz kâğıdında çıkartılıp, muslin ya da Amerikan bezine aktarılarak uygulanır. Ayrıntılı ve dönem kostümlerinde kullanılan diğer kalıp çıkarma yöntemi ise; kumaşın oyuncunun üzerine tutturulmasıyla ya da oyuncunun ölçülerine göre elbise formunda ayarlanmasıyla uygulanan kaplama yani drapaj yöntemidir (Yerdelen,

2014, s. 99). Bu yöntem ile kostümün nasıl göründüğü dikiş işlemine geçilmeden anlaşılmaktadır. İstenen görüntüye ulaşıldığında drapaj yöntemi ile oluşturulan elbise biçki kalıbına dönüştürülerek kesim için hazır hale getirilmektedir. Bu yöntem drapeli ve dökümlü modellerin çıkarılmasında kullanılabilmektedir.

Kalıp çıkarma yöntemi fark etmeksizin; hazır kalıp veya kendi hazırladığımız kalıplar için en önemli ayrıntı doğru ölçü almaktır. Ölçü almakta farklı teknikler olsa bile önemli olan, kostümü dikecek olan kişinin oyuncunun ölçüsünü almasıdır (Öztürk Dönmez, 2016, s. 37).

Kostümlerin kesimleri ise, profesyonel ve deneyimli kişiler tarafından yapılmalı ve orjinaline uygun olmalıdır. Kesimi yapılan parçalar provaya alınır; kostümlü oyun provası öncesi, kostümler oyuncuların üzerinde en az 2-3 defa prova edilmelidir. Bu provalar sırasında oyuncu, giyeceği kostümü kullanım açısından iyi değerlendirmelidir (Aklar, 2015, s. 12).

2.1.6.3.4. Kostüm Provaları

Bir provada tasarımcı, oyuncunun üzerindeki giysiye aynadan, seyircinin gözüyle bakarak ayarlama yapmalıdır (Benedetto, 2012, s. 115). Kostümün ana iskeletini teyelli bir şekilde gördükten sonra oyuncuları provaya çağırır. Kostüm iskeleti oyuncunun üzerinde denenerek, dikiş, pens ve ölçülerin tümünün doğruluğu kontrol edilir. Gereken ayarlamalar yapıldıktan sonra kostüm tekrar teyellenerek ikinci provaya hazır hale getirilir. Bu provada kostümün oturuşunu, sahne üzerindeki kol ve bacak hareketlerinin kostüm tarafından engellenip engellenmediğini kontrol edilir. Ayrıca, elbise eteği, pantolon ya da kol uzunlukları ayarlanır, elbisenin oturuşu kontrol edilir ve ayarlamalar yapılır (Yerdelen, 2014, s. 100).

Motley (1992)'e göre, kostüme bütün açıdan (ön, arka ve yanlar) bakılması gerekir ve oyuncunun kostümle ilgili bir şikâyeti varsa söylemelidir. Oyuncu, kostümü ile oturabileceğine, diz çökebileceğine, eğilebileceğine ya da ne yapacaksa onu yapacağına emin olmalıdır (Aklar, 2015, s. 12).

Günlük ve modern tarzda giysi dikmeye alışık olan fakat daha önce dönem kostümü dikmemiş terzilerin, teknik anlamda dönem kostümünü çözümlemeye çalışması kendileri için zorlayıcı olabilir Her kostüm tasarımcısının terzileri yönlendirebilecek kadar kalıp

bilgisine sahip olması gerekir. Terziler, kostüm tasarımcısının rehberliği eşliğinde normalinden üç misli büyük bir kolu dikebilirler (Öztürk Dönmez, 2016, s. 33-48). Kalıp ve dikim aşaması zorlayıcı olan bu tür kostümler için, sıklıkla prova yapılması gerekir.

Kostüm hazırlanana kadar provaların sağlıklı yürütülebilmesi için oyuncunun marke dekor gibi prova kostümüyle oynaması, tasarımcıların gerçek kostümlere yakın kostümler giydirmesi rolüne alışması için önemlidir. Uzun cübbe giyecek herhangi bir oyuncu, aynı uzunluktaki prova kostümüne ihtiyaç duyabilir. Prova döneminde oyuncunun kostümün içine giyeceği özel korse, çember etek, dolgu malzemeleriyle yapılmış yapay göğüs ve kalçalar da erkenden kullanılırsa role ilişkin alıştırmalar yapılmaya başlanmış olur. Çünkü oyuncu, eklenen bu hacimleri karakterin bir parçası haline getirmelidir (Yerdelen, 2014, s. 101).

Dış kıyafetlerde olduğu gibi dönemin siluetini yansıtacak çizgilerin doğru bir şekilde iç kıyafetlere taşınması gerekmektedir. Moda tarihine bakıldığında pek çok moda kitabında dönemin çizgisini anlatmak için iç kıyafetlere yer verildiği görülmektedir. İç giysisi olarak tüm moda tarihine yayılan ve uzun yıllar farklı formlarda karşımıza çıkan en belirgin parça korselerdir. Korse dışında kullanılan ve daha sonra tamamen ortadan kalkan etek kasnakları ise sahne üzerinde tercihe bağlı olarak kullanılmaktadır (Öztürk Dönmez, 2016, s. 84). Kasnaklar; etek ya da kadın elbisesini desteklemek için tasarlamış, zamanla çemberli, balenli desteklere dönüşen, sert jüpon şeklindeki malzemeler olarak tanımlanmaktadır (Ambrose ve Harris, 2012, s. 251).

Daha sonraları etek kasnakları yerine sahne kostümlerinde simit dolguların ve kalça pedlerinin kullanılması hem uygulama hem de oyunculara kullanım kolaylığı sağlaması açısından tercih edilmiştir. Ayrıca vücut dolgu yöntemleriyle oluşturulan iç giyimlerle göbek, kilo, basen görüntüsü verilerek rolün karakter yapısına yönelik çalışmalar da yapılır (Öztürk Dönmez, 2016, s. 92-100). Oyuncuların rollerini etkili bir şekilde sunabilmeleri için bu yardımcı aksesuarlara alışmaları gerekmektedir.



Şekil 2.2. Kostüm provasından görüntüler

Şekil 2.2. de Müfettişler oyununa ait bir kostüm tasarımı provasından görüntüler yer almaktadır. Kostümün kolu, yakası ve eteğinin oyuncu üzerinde provası yapılarak, nihai kostüm hazırlanmaktadır.

Terzihanede yapılan son provada hem kostümün oyuncu için rahatlığını test etmek hem de kostümle birlikte kullanılacak aksesuarların görüntüsünü ve uygunluğu da kontrol edilir. Bu arada oyuncu kostümün kullanımı açısından (oyunun hangi sahnesinde kostümü değiştireceği ya da hangi parçaların çıkıp hangi aksesuarları üzerine alacağı) bilgilendirir. Kostüm tasarımcısı devam eden provalara katılarak yönetmenin kostümle ilgili isteklerini ya da kendisinin sahnedeki mizansene göre ekleyeceği, çıkartacağı kostüm parçalarını belirler. Bütün giysiler hazır olduktan sonra, sadece yönetmenle birlikte kostüm tasarımcısının olduğu bir prova alınarak yönetmenin kostümlerle ilgili düşüncelerini alır. Böylece ilk genel provaya kadar aksesuarda, kostümde, ayakkabıda oluşan değişimlerin hızlanması sağlanmaktadır (Yerdelen, 2014, s. 100-102).

2.1.7. Kostüm Tasarımına Etki Eden Etmenler

Kostüm, bir oyunun üretilmesinde dikkate alınması gereken paha biçilemez öğelerden biridir. Neredeyse her sahnenin ve gösterimin başarısı büyük ölçüde kostümlere bağlıdır (Evans, 1946, s. 1-2). Kostüm tasarımı kelimenin tam anlamıyla sanatsal bir çalışmadır. Kostüm teknik ekipleri sınırlı zaman, bütçe ve sınırlı tasarım açıklamalarıyla birkaç insanın hayalini gerçekleştirmek için çalışırlar (Öztürk Dönmez, 2016, s. 9).

Seyircilerin bir oyuna nasıl tepki verecekleri, tasarımın temel ilke (çizgi, şekil, alan, renk, doku, süslemeler) ve yöntemlerinin (uyum, denge, çeşitlilik, oran, ritim, vurgu) nasıl bir araya getirildiğine bağlıdır. Genellikle, tasarımcılar "uyum" ilkesini, sahne resminin bireysel yönlerinin (mekan, kostümler, dekor ve ışıklandırma) her birinin tasarımının bütünüyle ilişkili olduğundan emin olmak için kullanır. "çeşitlilik" ilkesi, monotonluktan uzaklaşmak ; "denge" ilkesi, sahne tasarımında istikrar yaratmak; "oran" ilkesi, her bir parçanın bütünüyle ilişkilendirilmesinde; "vurgu" ilkesi, seyircinin dikkatini belirli noktalara çekmek; "ritim" ilkesi ise, tüm görsel öğelerin şekillendirmek amacıyla kullanılır (Brockett ve Ball, 2018, s. 307-308). Bu doğrultuda tasarım ilke ve yöntemlerinin kullanılması dekor, kostüm ve ışıklandırma tasarımlarında birbirini etkileyen ve birbirlerinden etkilenen öğeler olduğu anlaşılmaktadır. Kostüm tasarımı üzerinden, tiyatroyu oluşturan tüm parametreler irdelenmiştir.

Kostüm tasarımını etkileyen parametreler; tiyatro türü, oyuncu, sahne dekor ve ışıklandırma tasarımıdır. Andrew (2014)'e göre, kostüm, dekor, ışık ve ses kombinasyonu oyunun amacını ve mesajını seyirciye ileterek destek vermelidir (s. 2-3).Ayrıca yönetmenin vermek istediği mesaj da kostümün tasarımını etkileyen en önemli etkenler arasında yer almaktadır. Arıkan (2002)'e göre kostümün kişiliği yansıtması, karakterlerin hareketlerinin doğruluğunu yansıtan bir aynadır. Dekorsuz bile olsa, oyunda kullanılan kostümün seyirciye verdiği mesajlar, oyuncunun yaşam tarzı, zevki, özellikleri ve yaşanılan zaman hakkında bilgi verir (s. 365).

Kostüm tasarımını etkileyen etmenlerin başında tiyatro türü gelir. Oyunun çağdaş bir oyun mu yoksa tarihi bir oyun mu olduğu yapılacak kostüm tasarımını etkiler. Çağdaş bir oyuna ait kostüm tasarımcısını daha özgür bırakırken tarihi bir oyun tasarımcısını oyunun geçtiği zamanı yansıtmaya zorunlu tutar. Aliyazıcıoğlu (2010) bir çağın sanat başarılarını incelerken, o çağın üslubunun anlatım ve biçim yöntemlerinin göz önünde tutulması gerektiğini ifade etmiştir (s. 17). Aliyazıcıoğlu'nun da belirttiği gibi sahne sanatlarında özellikle tiyatro ve operada çağın ruhunu yakalamak önem taşır. Kostümler, dekor, sahne tasarımı çağın özelliklerini yansıtmak durumundadır. Fabia Puigserver; kostümün hem tasarım hem de hazırlanış aşamasını mücevhere benzetir ve değerli bir obje gibi mükemmel olması gerektiğine inanır. Puigserver; "bir giysi zaman dışı olamaz. Stil ve dönemler karıştırılabilir, anakronizm yaratılabilir, ancak her zaman somut, zamansal referanslar bulunmalıdır" demeciyle tiyatroda kostümün zamansal göstergeler taşıması gerektiğini belirtir (Yaycıoğlu, 2005, s. 5).

Kostüm tasarımında dikkat edilmesi gereken unsurlardan bir diğeri de kostümün oyunun hangi aşamasında kullanılacağıdır. Oyundaki olayların basit bir özeti olarak adlandırılan; olay örgüsü; tiyatroya ait tüm öğelerin bir bütün oluşturacak şekilde düzenlenmesidir (Brockett ve Ball, 2018, s. 44). Bu doğrultuda kostümün oyunun başlangıç noktasında mı yoksa tırmanma noktasında mı giyileceği önem taşır.

Karakterin kişiliği kostüm aracılığıyla ifade edilmeli, aynı sahnelerde diğer kostümlere göre bireysel kostümler düşünülmelidir. (Evans, 1946, s. 3). Ayrıca, kostüm tasarımı aynı zamanda oyunun geçtiği mekana göre de şekil alır. Seyirciler için kostüm mekanın vurgulanmasında ve anlaşılmasında önemli bir görev üslenir. Yerdelen (1999)' a göre günümüzde birçok dramatik gösteride kostümlerin sahnenin ruhuna, o günkü zamana, mekâna, mevsime elverişli olmasının yanında kostümlerin, oyuncuların rollerine uygunluğu da beklenir (s. 62).

2.1.7.1. Sahne, Dekor ve Kostüm İlişkisi

Dekor, sinema ve televizyonda sahneye konulan eserin konusunun geçtiği yeri, çevreyi ve atmosferi biçim, renk, ışıklandırma ve bazen de simgelerle canlandırılan tamamlanmış sanatsal yapılar olarak tanımlanır (Buttanrı, 2011, s. 649). Dekor, bir temsilin geçtiği mekan ve yer kavramını izleyicilere aktarılmasında etkin bir görev üslenmektedir.

Antadze (2007), dekor ve kostümün estetik ve işlevsel olması gerektiğini vurgulamıştır. Dekor öyle olmalı ki, oyunun tırmanması ve gelişmesi açısından yardımcı olmalıdır. Kostümün işlevi ise, oyuncuya o karakterin gerçekte nasıl biri olduğunu açıklamalıdır. Karakterin çözümü için açıklamalıdır. Öyle bir kostüm olmalıdır ki, kişiliğini ortaya koymalıdır (Akıncı, 2008, s. 164). Ayrıca dekor ve kostüm aynı dili konuşmalı, zamanı ve mekanı oyunun ruhuna göre yansıtabilmelidir. Özellikle çok perdeli oyunlarda kostümler farklılık gösterdiği için, her perdede birbirini tamamlayıcı nitelikte dekor tasarlamak gerekmektedir (Yücel,2017, s. 48).

Sahne, yönetmenin temel anlatım güçlerinden birisidir. Sahne oyuncuyu ve oyuncunun evrenini ortaya çıkaran, yönetmenin tasarım gücüyle orantılı olarak sınırsız anlatım gücü sağlayabilen oyun yeridir. Sadece bir yapının içinde değil, dış mekanda da var olan anlatım aracıdır (Aktulay Çakır, 2015, s. 2). Sahne dekoru ise; başta resim ve mimari olmak üzere bütün plastik sanat dallarını bünyesinde toplayan, ancak işlevi, yazarın yazdığı drama

metnine uygun, sahnedeki gerekli aksiyonu sağlayacak mekânları yaratmak olan bir sanat dalıdır (Aktulay Çakır, 2015, s. X1).

Sahne tasarımcısı temsil için bir yuva(mesken) yaratmaktadır. Sahnenin şekli ve sahnedeki öğelerin görüntüsü sahne tasarımcısının sorumluluğu altındadır. Oyunun okunması ve analizi sırasında; sahne tasarımcısı oyunun görselliği güçlendirecek her gereksinimine (sahne kapıları, perde, giriş ve çıkış gibi) özel dikkat harcamalıdır (Wainscott and Fletcher, 2004, s. 361).

Seyircinin tamamen edilgen durumda dışarıdan oyunu izlediği sahne biçimi ile sahneye daha yakın olduğu, adeta oyunun içinde yer alarak kendini de oyunun içine dâhil edebildiği, etkileşimli oyunların oynandığı sahne biçimi yapısal olarak birbirinden oldukça farklıdır. Sahne türleri biçim olarak sayıca daha fazla çeşitlendirilebilecek olsa da seyirci-oyuncu ilişkisi ve oyunu sergileme yöntemi açısından prescenium(çerçeve) sahne, arena sahne ve uyarlanabilir sahne olmak üzere üç ana başlık altında toplanabilmektedir (Oğuzhan, 2013, s. 35).

Çerçeve sahne; sahne olarak nitelendirilen yükseltilmiş bir platform ve bu platformda sahnelenen oyunu tek bir taraftan izlenebildiği sahne türüdür, açık sahne; sahnenin iki ya da genellikle üç tarafında seyircinin yer aldığı sahne türüdür, arena sahne ise; dört tarafı seyirci ile çevrelenmiş olup seyircinin her alandan oyuna hakim olduğu sahne türüdür. Esnek (uyarlanabilir) sahne de ise; 1960'lardan sonra ortaya çıkan ve belli bir sahne düzeni içermeyen sahne türüdür. Bu sahne tipinde oyunun farklı sahneleri bazen aynı mekân içinde farklı yerlerde sahnelenmektedir. Seyirciler mekan içinde dolaşarak hangi sahneyi izlemek istediklerini seçebilmekte ya da oyuna dahil olabilmektedirler (Aktulay Çakır, 2015, s. 10-12).

Anderson'a göre, dekor ve kostüm oluşturmanın üç yolu vardır. İlki açık renkli kostümlerin gerisinde dekor daha karanlık olabilir, ikincisi koyu renkli kostümlere karşılık daha aydınlık tasarlanabilir. Üçüncüsü, sahnelerin ışık tasarımı koyu renge yakınsa renk oyuncuyu dekordan ayırmak için kullanılabilir. Eğer dekor ve kostüm renkleri birbirine benzerse oyuncu arka planın içinde karışır. Bu durum, bazen yönetmen tarafından istenen bir yorum olabilir (Kulluk Yerdelen, 2003, s. 5).

Kostüm tasarımını etkileyen unsurlardan birisi sahne yapısıdır. Refik Eren"e göre dekor, sadece dramatik metni görselleştirmeye yarayan bir düzenleme değil aynı zamanda, oyunun ve yönetmenin yorumunu başka bir açıdan destekleyen ve sahne dilinin

yaratılmasına yardımcı olan değerler bütünü ve estetik katkılarıyla görselliği zenginleştirmeye yarayan bir araç olmuştur (Aktulay, 2010, s. 28).

Kostüm tasarımının daha nitelikli yapılabilmesi için, karakterlerin o kostümü taşıyacakları mekanın ya da dekorun önceden belirlenmesi gerekmektedir. Peterson (2006), kostümlerin kullanılacağı mekanları işleyerek kostüm tasarımında referans bilgi olarak kullanabileceği bir çizelge oluşturmuştur (Tablo 2.5). Bu durum hangi kostümün hangi mekanda kullanacağı konusunda tasarımcıya kostümün sahne üzerindeki rolünü gerçekleştirmede rehberlik etmektedir. Örneğin, kış temasının yansıtıldığı bir sahne tasarımında oyuncuların yalnızca iç mekanda kullanabileceği bir kostümün kullanılması kostümün inandırıcılığı üzerinde negatif bir etki yaratacaktır (Peterson, 2006, s. 3). Ayrıca, kostümü giyecek oyuncunun nasıl bir karakter canlandıracağı ve karakterin insan dışı bir varlık olması durumunda seyirciye nasıl yansıtılacağı konusunda da çalışmalar yapması gerekmektedir. Nalbantoğlu (2011)'e göre; temsilin gereği insan dışı varlıkların kostüm tasarımı yapılırken o karakterlerin arketipsel özellikleri ön planda tutulmalıdır. Hançerlioğlu (2011)'na göre arketip terimi; atalarımızdan kalan imgelerin bütünü, insanlığın kolektif bilinçdışını meydana getiren tasarımlar olarak tanımlanmıştır (Nalbantoğlu, 2011, s. 505). Arketipleri, Kahramanlık, ölümsüzlük, sıcaklık, bereket gibi birçok insani özelliğin insan zihnindeki kodlamaları olarak düşünülebilmektedir. Bu kodlamalara uygun kostüm yapıldığında insan dışı varlıkların karakterleri rahatlıkla kostümlerle seyirciye aktarılabilecektir.

Tablo 2.5

Kostüm Tasarımı İçin Olay Yeri Çizelgesi

Sahne 1	Sahne 2	Sahne 3	Sahne 4
Olay yeri 1	Olay yeri 1	Olay yeri 1	Olay yeri 1
Olay yeri 2	Olay yeri 2	Olay yeri 2	Olay yeri 2

Kaynak: Peterson, 2006,s. 3

2.1.7.2. Işık Tasarımı ve Kostüm İlişkisi

Işıklandırma tasarımı kostüm üzerinde etki eden etmenlerin başında gelmektedir. Sahne tasarımı bir ekip işidir ve kostüm tasarımcısı bu nedenle ekipten bağımsız çalışmamalıdır. Form ve stil açısından karaktere uygun görünen bir kostümün ışıklama altındaki görünümü verilmek istenen mekana uygun bulunmayarak değiştirilmek zorunda kalınabilmektedir.

Çünkü renklerin mekan ve duygu tasvirinde etkisi yadsınamamaktadır (Williams, 2007, s. 30).

Kostüm tasarımı bir boşlukta var olmamaktadır. Oyuncular kostümü bir sahne düzeni içinde giyerler ve sadece ışık efektleriyle görünebilmektedirler. Kostümcünün giysiler için seçtiği kumaşlar, renkler ve dokuların görünüşünü ışık değiştirebilmektedir ve karakterlerin giydiği kostümlerin özelliklerini ortaya çıkarabilmektedir (Benedetto, 2012, s. 140). Andre Antonie; " Işık tiyatronun canıdır, dekorun iyilik perisidir, sahnelemenin ruhudur. Sadece ışık, ustalıkla kullanıldığı takdirde dekora atmosfer, renk, derinlik ve perspektif vermektedir" (Yerdelen, 2014, s. 60). Sözleriyle ışık tasarımının oyunun iyi çıkması için ne kadar önem taşıdığını belirtmiştir. Işık tasarımı bir renk şeması karakterleri ya da karakter gruplarını, karakterlerin ve oyunun duygu durumunu çağrıştırmaya uygun bir nüans ya da bir seri nüanslarla betimlemeye yardım etmektedir (Benedetto, 2012, s. 121).

Sahne tasarımında kullanılan armatürlerin yönleri kostüm tasarımını etkileyen etmenler içerisinde yer almaktadır. Oğuzhan (2013)' e göre; sahne aydınlatmasında kullanılan armatürlerin açıları genel olarak önden, yandan, arkadan ve arka plan aydınlatması başlıkları altında incelenebilmektedir (s. 82). Kısaca bu aydınlatma türlerinin özellikleri incelendiğinde; Önden aydınlatma ile nesnelerin açıkça görünür olması hedeflenmektedir. Nesnelerin yüzüne doğru yapılan bir aydınlatma türüdür. Bu tip armatürler için olabilecek en iyi konum ve açı, sahne üzerinden 30-45° arasındadır. Yandan aydınlatmada ise; derinlik hissi yaratma amaçlanmaktadır. Yandan aydınlatmada spot sistemi her açıya göre ayarlanabilmektedir. Arka plan aydınlatması ise; sahnenin geri kalanının aydınlatılmasından tamamen bağımsız olarak düşünülmelidir. Arka plan aydınlatmasında farklı renk ve aydınlık düzeyine sahip ışıklar kullanılarak sahneye derinlik kazandıracak etkiler yaratılabilmektedir (Oğuzhan, 2013, s. 83).

Işık giysilerin dış hatlarını ortaya çıkararak, yönetmen ve tasarımcının istediği etkiyi yaratmasını sağlamaktadır (Moayeri, 2013, s. 6). Bundan dolayı ışıklama tasarımcısı kullanılacak renk filtrelerini, giysi renklerini, desenlerini kuvvetlendirecek ve belirginleştirecek şekilde tasarlanmalıdır. Tasarım aşamasında, ışık tasarımcısı, renkleri belirlemeden önce, mutlaka giysi tasarımcısıyla görüşmeli ve oyunda kullanılacak giysi renk ve desenleri hakkında bilgi edinmelidir (Uyan, 2002, s. 98-99). Giysilerdeki küçük desenler, arka sırada oturan seyirciler tarafından, ön sıralara göre daha zor görüleceğinden,

ışık yoğunluğu bu durum göz önüne alınarak tespit edilmelidir. Oyuncuların bir oyunda şapka kullanması zorunluysa, 45°lik açılardan kullanılan ışıklarda, şapka nedeniyle oyucu yüzleri karanlık veya gölgeli kalabilir. Bu gibi durumlarda yüzlerinin görünmesi gerekliyse, ön ışıklar daha dar açılardan veya seyirciyi rahatsız etmeyecek şekilde, sahne önlerinden yerden kullanılacak, geniş açılı spotlar, ya da ramp ışıklarıyla oyuncu yüzleri gösterilmelidir (Uyan, 2002, s. 99). Mavi giysiler; pembe ve kırmızı filtrede solarlar, yeşil giysiler; pembe ve kırmızı filtrede grileşirler. Mavi-yeşil karışımı giysiler; amber filtrelerle, yine bir dereceye kadar kırmızılar, renklerini yitirirler. Kırmızı- mavi giysiler; açık yeşil ışıkta daha çarpıcı olurlar. Yeşil –kırmızı karışımı giysiler; saman rengi ışıkla daha çarpıcı olurlar. Sarı- yeşil giysiler; amber, uçuk saman rengi ışıkla daha çarpıcı olurlar (Uyan, 2002, s. 107).

Başarılı bir aydınlatma düzeni, oyunculara ve giysilere derinlik, yani üç boyutlu bir nitelik kazandırmaktadır. Kötü aydınlatma ise boyutları yok ederek oyuncuları gölge oyunu figürlerine çevirmektedir. Sahne üzerinde ay ışığı çoğu kez mavi ve yeşil filtrelerle sağlanır ve parlaklık derecesi de düşüktür. Eğer önemli bir oyun kişisine bu loş aydınlatma altında karalar giydirirsek vurguyu yok etmenin dışında, onu sahneden de sileriz. Ay ışığı sahneleri için soluk ve uçuk renkler, doygunluğu olan renklerden daha belirgindir. Eğer güzel, güneşli bir gün için koyu pembe renkte filtreler kullanılmışsa o zaman da mavi ve menekşe rengi giysilerden sakınmak gerekir; çünkü böyle bir aydınlatma altında mavi giysiler siyah, menekşe rengi olanlar ise kahverengimsi bir görünüşe sahip olacaklardır (Nutku, 2013, s. 393-394).

Kostüm tasarımcısı da ışıklama konusunda farkındalık sahibi olmalıdır. Çünkü sahne ışıklaması bazen kostüm tasarımcısının hedeflediği görüntüyü değiştirebilir ya da bozabilmektedir. Bu durum; kostüm, sahne ve ışıklama tasarımcısının sıklıkla seçimler konusunda iletişim içerisinde olmasının önemini ortaya çıkarmaktadır. Aydınlatma tasarımı süreçte en az dikkat çeken iş olarak algılanmasına rağmen, bütün diğer görsel elementler ona dayanır. Aydınlatmanın, en temel görevi; temsilin an be an sahnelenmesindeki görselliği ve hareketi sağlamaktır. (Wainscott and Fletcher, 2004, s. 363-374).

2.1.7.3. Oyuncu ve Kostüm İlişkisi

Oyuncu, tiyatro sanatının canlı ögesidir. Oyuncu, oyun kahramanlarını iç beninde hisseden, oyunun tasarlandığı hayatın bütünlüğünü taşıyan yaratıcı bir öğedir. Oyuncu, tiyatro olayının temelini oluşturmaktadır (Buttanrı, 2011, s. 20). Kostüm ise, sahnede oyuncunun en etkili enstrümanlarından biridir. Yerdelen (2014)' e göre kostüm ve oyuncu, görsel etkinin bileşenlerinin ayrılmaz iki parçası olarak iç içe geçmiş bir puzzle gibi birbirini tamamlamazsa istenilen görsel etki algılanamayabilir. Oyuncular için, karakterlerin dışa vurumudur. Çoğunlukla kostümlerin küçük detaylarının keyfini oyuncular çıkarmaktadır ve bunlar oyuncuların performanslarını düşünülmeyecek derecede artırmaktadır. Birçok oyuncu kostümüne, karakterlerini keşfetmek için bir rehber olarak güvenmektedir (Benedetto, 2012, s. 117).

Brockett ve Ball (2018)'e göre oyuncular, kostümlü provalara kadar, genellikle sahne eşyası, dekor, kostümler, makyaj ve ışıklandırma gibi öğeler eşliğinde çalışma imkanı bulamazlar. Bu provalar, onlar için genelde oyunda kullanılacak olan öğelerle ilk karşılaşma anıdır. Dolaysıya, kostümlü provalar çok gergin ve heyecan verici keşiflerin yapıldığı süreçler olabilmektedir (s. 370-371). İşte bu yüzden bir kostüm tasarımcısı ilk perde açılana kadar oyuncuyla, kostümünün kullanım şekli ve detayları hakkında iletişimde olmalı ve oyuncunun rahatlığını asıl görevi olarak benimsemelidir (Öztürk Dönmez, 2016, s. 9). Çünkü oyuncunun dış görünümünü belirleyen unsurlar arasında kuşkusuz kostüm en önemlisidir, çünkü kapladığı alan nedeniyle, kostüm göze en çok çarpandır. Kostümün günlük yaşamdaki işlevi, büyük çapta tiyatrodakiyle aynıdır. ' Kostüm' ve 'rol', günlük yaşamda da bir bütündür (Kalkan Kocabay, 2008, s. 59).

Oyuncunun, rolünün yorumunu iyi yapabilmesi, kendisini saran atmosferi doğru yorumlayabilmesi ve rolüne değerli bir katkı sağlamasında, sahne tasarımının inceliklerini biliyor olması önem taşımaktadır. Üzerinde taşıdığı kostümün, yansıyan ışığın, etrafını kuşatan dekor ve sahne eşyalarının, müziğin ve efektin, oyunculuğunu güçlendirmek ve büründüğü karakteri ortaya çıkarmasında itici ve önemli bir güç olarak kullanabilmesi önemlidir (Akıncı, 2008, s. 104). Nutku (2013)'e göre oyuncunun kendi sanatını anlamlandırdığı oranda, üzerinde giydiği giysiyi de anlamlandırması gerekir. Özellikle, tarihsel oyunlarda oyuncunun hareketi ile giysiler arasında bir uyum, bir anlam bağı olmalıdır. Giysi, bir oyuncunun tavrına yardımcı olan, onu daha anlamlı yapan bir öğedir (s. 390). Kuruç (2007)' göre oyuncu kostümü nasıl kullanacağını bilmiyorsa, içinde

yaşadığı dekora ne zaman dokunacağını fark etmiyorsa, kendini gündemde tutmak için kendine verilen ışığın altına girmiyorsa, ya da müziğe doğru yerde giremiyorsa, efekte anında tepki veremiyorsa o kişi yoktur (Kuruç'tan aktaran Akıncı, 2008, s. 155).

Kostümün önemini Devlet Tiyatroları ve Şehir Tiyatrolarındaki oyuncular şöyle açıklamıştır:

> "Her oyuncu kostümlerinin geleceği son genel provaları iple çeker. Çünkü eksiklik duygusunu ortalama 1,5 -2 ay süren provalarda yaşamaktadır. Biz iç huzuru, kendine güveni aslında giydiğimiz kostümle sağlarız. Kostümü giydiğimizde o karakteri tamamlamış oluruz. Provalarda oynarsızınız ama sonlara doğru tel gibi gerilirsiniz. Kostümün gelişiyle bu gevşemeye döner. Kostüm, oyuncunun enerjisini çoğaltır"
>
> "Kostüm oyuncuya tavır getirir. O dönemin insanına ulaşmak için kafamızda henüz daha oturmamış, bize bilmece ya da bilinmez olan şeylerin yavaş yavaş çözülmesine yol açar. Rol dediğimiz aslında çıplak olan şey; kostüm ve aksesuarlarla yavaş yavaş giydirilmektedir" (Yerdelen, 2014, s. 64-65).

Yücel (2017)'in araştırması kapsamında görüştüğü tiyatro oyuncusu Serdar Ar'ın, "kostüm, seyirciye aktarılmak istenenler için önemli bir araçtır. Seyircinin kafasında olay, yer, zaman üçlemesini oluşturur. Seyirciyi sahneye yoğunlaştırır" ifadesiyle, kostümün izleyicide bıraktığı etki anlaşılmaktadır (s. 92).

Kostüm, bir yandan maske ve saçlarla, diğer yandan jestik ve prosemik göstergelerle ilişki halindedir. Çünkü oyun kişisinin jestleri ve hareketleri kostümüne bağlıdır. Böylece daracık bir etek ve yüksek topuklu ayakkabılarla oyun kişisi uzun adımlarla sahnede hızlı yürüyemeyecektir. Belli hareketlere izin vermeyen kostümlerin dışında, belli hareketleri koşullayan kostümler de vardır. Örneğin, kraliçe gibi giyinmiş biri, bir çocuk gibi sahnede hoplayıp zıplayacaktır, ya da oyuncu bunu yapıyorsa bu, oyun kişisi açısından sahnelemede ayrı bir anlam ifade etmektedir (Kalkan Kocabay, 2008, s. 60).

İyi bir kostüm tasarımı; oyuncunun, rol içindeyken daha iyi hissetmesine ve karakterinin özelliklerini seyirciye daha iyi göstermesine yardım edebilmektedir. Aynı zamanda iyi bir kostüm tasarımı gerekli görsel simgeleri ve bu simgeleri kodlamayı sağlar; bu ilgiyi sahnede doğru yere yönlendirir, karakter çeşitlerini diyalog veya herhangi bir oyuncunun rolünü oynarken yapabileceğinden daha çabuk betimler ve böylece seyircinin aksiyonu anlamasını çabuklaştırmaktadır. Tasarımcılar, oyuncuların kendi bedenlerini karakterlerininki ile uyumlu bir biçimde kaynaştırmasına yardımcı olurlar; normalde nasıl görünürlerse görünsünler o kişiyi alımlı ya da gösterişsiz, genç ya da yaşlı gösterebilmektedirler. Oyuncunun hareketlerini metne uygun bir biçimde sınırlayacak ya

da geliştirecek ipuçları, kısıtlamalar veya olanaklar sağlayabilmektedirler (Benedetto, 2012, s. 122-123).

2.1.7.4. Tiyatro Türü ve Kostüm İlişkisi

Oyunlar genelde türlerine göre sınıflandırılırlar. Tragedya, komedya, trajikomedi, melodram, fars gibi oyun türlerini sıralamak mümkündür (Brockett ve Ball, 2018, s. 53). Ayrıca, oyunları işledikleri konular ve bu konuları işlerken kullanılan anlatımlar yönünden özelliklerine göre; bulvar tiyatrosu, politik tiyatro, tiyatro gibi sınıflara ayrılabilmektedir (Buttanrı, 2011, s. 685).

Tiyatro türü, sahne tasarımın planlanmasında önemli olan parametreler arasında yer almaktadır. Stanislavski, " Tiyatro gardıroptan başlar" sözü ile bu söylemi doğrulamaktadır (Buttanrı, 2011, s. 95). Kostüm için de tiyatronun türü önem taşımaktadır. Kostüm oyunun ruh haliyle ilişkili olarak düşünülmelidir. Gerçekçi mi sembolik mi? Nasıl kurgulanmalı? Nasıl aydınlatılacak? Seyirci, oyuncuyu değil oyunun kıyafetini giymelidir. Her oyuncunun kıyafeti, kendi başına değil, diğer oyuncularla ilişkili olarak düşünülmelidir. Kostümler birbiri ile kaynaşmalı ve mekan ile uyum sağlamalı ve oyunun temasını yerine getirmelidir (Evans, 1946, s. 5).

Bilinen en eski ve az ekipmanla kurgulanan köy seyirlik oyunlarından, çağdaş tiyatroya kadar farklı türlere hitap edebilen sahne tasarımı yapmak temsilin ruhunu ortaya çıkarmak açısından katkı sağlamaktadır.

"Köy seyirlik" oyunlarında, oyun köylünün olanaklarıyla oynandığı için dekor kullanılmamaktadır, doğal dekorlardan faydalanılmaktadır. Örneğin; özellikle kapalı yerlerde oynanan oyunlarda, evin doğal düzeni, kapısı, penceresi oyunun mekânı gibi kullanılır. Stilizasyon ve soyutlama gerek kostümlerde, gerekse aksesuarlarda bolca kullanılmaktadır. (Erkek ve Buttanrı, 2013, s. 33).

Ekspresyonist oyunlarda sahne tasarımlarının en önemli özelliklerinden biri, gündelik yaşantıyı fiziksel olarak temsil etmenin yanı sıra, simgesel ve anlamsal temsil düzeylerini de kullanarak, sahne mekânını oluşturan öğelerin, gösterdikleri ile değil, ima ettikleri ile etkili olmalarıdır. Örneğin; Gotik bir kemer bir katedrali anlatması, üstüne kar yağmış bir ağacın ölümü tasvir etmesi gibi sembollerle çeşitli etkiler yaratılmaktadır (Aktulay, 2010, s. 24).

Sahnede somut yasam gerçeğini canlandırmayı hedefleyen gerçekçi tiyatro anlayışına göre, seyirciye, sahnede bir oyun değil, gerçek bir yaşam kesiti sunulmaktadır. Bu ilke doğrultusunda, seyircide, tiyatroda olduğu unutturularak gerçek bir olay seyrediyormuş izleniminin yaratılması gerekmektedir. Sahnede gerçeklik yanılsaması yaratabilmek için, dekor, kostüm, aksesuar, makyaj ve ışıklandırma gibi görsel öğelerde de gerçeğe uygunluk şarttır. Stanislavski, bazı oyunlarında, gerçeklik yanılsaması yaratabilmek amacıyla koku duyusunu da işin içine katmış, sahneden seyirciye oyunun havasına uygun bir koku yayılmasını sağlamıştır. Stanislavski'ye göre, sahnede olup biten her şey oyuncular ve seyirciler için inandırıcı olmalıdır. Kostümler de, bir karakterin toplumdaki statüsünü belirtecek şekilde yalın, doğru ve işlevsel olarak tasarlanmalıdır (Özüaydın, 2006, s. 2-60).

Kişiler, insan dışı varlıklar ve farklı türden karakterlerin yer aldığı oyun türlerinde, karakterlerin sınıflandırılması kostüm tasarımcısının işini kolaylaştıracak bir durumdur (Peterson, 2006, p. 17). Tasarımcı, karakterin türüne göre farklı yaklaşımlardan yararlanabilmektedir. Maske, peruka ya da plastik makyaj yardımıyla insan dışı varlıklar karakterize edilebilmektedir.

Tarihi bir oyunun duygusal niteliklerini anlamak ve oyunun tasarımında yönetmene yardımcı olmak için döneme ait görsellerin incelenmesi yol gösterici olacaktır. Bristol Johnson'un 2003 yılında yapmış olduğu çalışmada; Macbeth oyununun kostüm tasarlanmasında ilk olarak dönem görsellerini incelemiştir. Ressam El Greco'ya ait "The Knight With His Hand on His Breast" isimli tablodan esinlenmiş olduğunu belirtmiştir. Modanın bedeni nasıl sınırlandırdığın veya özgürleştirdiğinin örneklerinin yer aldığı dönem eserleri incelenmek üzere seçilmiştir. Ayrıca, oyun konseptinin iki farklı dünya arasındaki çatışmayı (biri devletin yönettiği dünya diğeri ise insan doğasının yönettiği dünya) göstermesi daha çok görselden yararlanılması gereğini ortaya çıkarmıştır. Ressam Jacob Jordaen'sa ait The Artist and His Familiy in a Garden isimli eser El Greco'nun eserinden farklı olarak modanın bedeni özgürleştirdiği duruma örnek olarak gösterilebilmektedir (Bristol Johnson,2003, s. 15-16).

Kulluk Yerdelen (2015); tarihsel oyunların gelişen ritmine bakıldığında, padişah ve saray erkânının kendine özgü konuşmaları, hafifçe fısıldanan diyaloglardan bağırarak dışa vurulan sözel çıkışlara doğru hareketle sağlanan ritimle karşılaşılmaktadır. Ritim sürekli gerilimden rahatlamaya doğru gelişerek değiştiği için seyirci nasıl bir ritmin geleceğinden emin olamamaktadır (s. 135). Kostümlerde, bu gerilimleri, karşıtlıkları, psikolojik

durumlardaki değişimleri vurgulayacak şekilde doku, renk, kumaş ve form açısından karşılar nitelikte olmalıdır.

20.yüzyıl basında ortaya çıkan 'Epik Tiyatro' anlayışı ise; geleneksel yöntemlerden uzaklaşarak değişimlerin somutlaştığı bir örnektir. Bu anlayışta, sahnede kurgulanan yaşantı ile seyircinin içinde bulunduğu toplumsal koşulların farkına varması hedeflendiği için mekan kurgusunda da farklı bir yaklaşım sergilenmiştir. Epik Tiyatro sahnesinde, projeksiyon kullanımı ile mekana derinlik katılmış, sahnede oyuncu ve hareketinin varlığı ve oluşturduğu mekanın göz önünde bulundurulması mekanın kurgulanmasında değişimlere yol açmış ve sahnede kullanılan mimari elemanlar gitgide fiziksel temsil anlayışından uzaklaşarak soyutlanmaya doğru ilerlemiştir. 20.yüzyılın ikinci yarısına gelindiğinde ise, 'bilgisayar destekli imge oluşturma yöntemlerinin devreye girmesi ile 'görsel' ilişkiler anlamında mimarlık ve sahnede mekân kurgulanması değişime uğramıştır (Çiyan, 2007, s. 115).

Epik, apsürd, varoluşçu, kıyıcı, vahşet tiyatrosu gibi farklı tarzlarda çağdaş oyunların görülmesi mümkündür. Absürd tiyatro, 1950 yıllarında Fransa'da Sartre ve Camus'nün insanın durumu hakkındaki görüşlerini kabul eden bir grup oyun yazarı tarafından ortaya çıkmış ancak, ismini bir tiyatro eleştirmeni olan Martin Esslin tarafından almıştır. Esslin bu tiyatro türünü "saçma" bulduğunu belirtmiş ve tiyatro dünyasında bu türe Absürd adının verilmesine sebep olmuştur (Brockett ve Ball, 2018, s. 185).

Absürd tiyatroda bireyin dünyaya atılmışlığı, iletişimsizliği ve eylemsizlik hali sonucunda oluşan, kaotik ortamda düzen kurmaya çabalarken ortaya çıkan aksaklıkların ve iç çelişkilerinin toplamı sahneye yansıtılmaktadır. Gerçeği irdeleyen ve buna bağlı olarak sahne etmenlerinin kullanımı diğer türlerden içerik ve biçem açısından farklılıklar taşımaktadır. Öyle ki, "karşı tiyatro" olarak da adlandırılan tiyatro türünde gerçeği yansıtma adına benimsenmiş olanı, tüm basmakalıp kuralları yok etmek amacı bulunmaktadır (Öğünç, 2010, s. 1).

Çağdaş oyunlardaki bu çeşitlilik, oyunun dekor ve kostüm tasarımına da çeşitlilik getirmektedir (Aktulay Çakır, 2015, s. 44). Çağdaş oyunlarda kostüm tasarımı hemen göze çarpmayan bir sanattır; bir tasarımcı önemli bir noktaya temas etmek için, örneğin renk gibi bir özelliği vurgulamak ya da hafifletmek amacıyla bir silueti manipüle edebilir. Amaç seyircinin karakteri hemen algılamasını sağlamaktır. Sahnede görünen hiçbir şey gelişigüzel değildir. Her aksesuar ve kostüm, tasarımcı tarafından yapılmış bilinçli bir

seçimin sonucudur. Giysinin yapılması ya da alınması betimlenen dramatik durum bağlamında yapılmalıdır (Benedetto, 2012, s. 114).

Komedi türü oyunlarda ise; komedinin yapısal özelliğinden yola çıkarak, kostüm ve sahne tasarımında komedyanın izdüşümlerini yansıtmak gerekmektedir. Tasarımcı komik öğeleri yaptığı tasarımlarda kullanmalıdır. Vazquez (2013) 'e göre komedyalar drama veya durağan oyunlardan daha gösterişli, daha büyük ve ayrıntılı olmalıdır (s. 2). Komedi oyunlarına ait renk seçiminde, renklerin psikolojik etkileri dikkate alınarak tasarımcının üslubuna göre tercih yapılmalıdır (Aktulay Çakır, 2015, s. 42).

Vahşet Tiyatrosu olarak adlandırılan bir tiyatro türü bulunmaktadır. bu tiyatro türünde bilinçaltına gömülü olan güdülerle ilgilenilmektedir. Antonin Artaud öncülüğünde ortaya çıkmıştır ve "gerçeküstücülüğün" izlerini taşımaktadır (Brockett ve Ball, 2018, s. 182).

2.1.7.5. Sahne Makyajı ve Kostüm İlişkisi

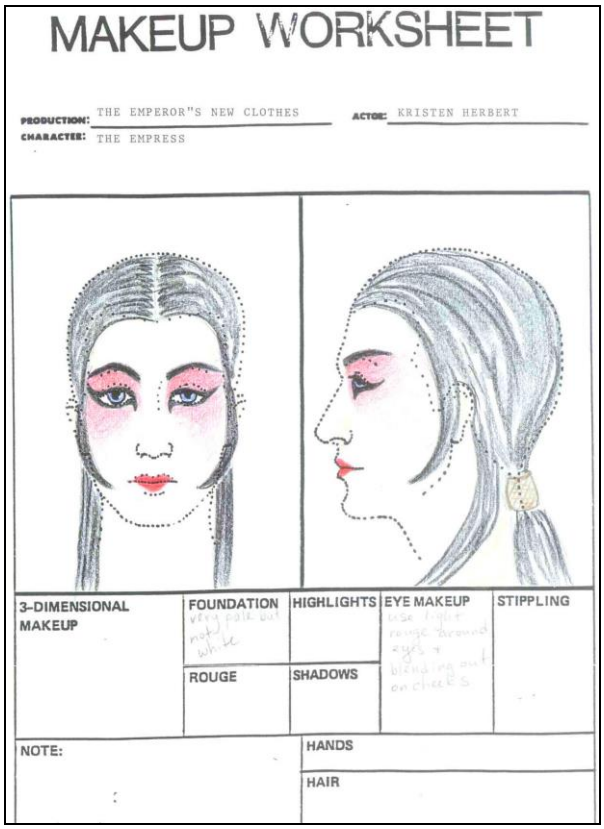
İnsani halleri malzeme edinen sahne sanatlarının ileticisi oyuncunun, yazara ve yönetmene ait metinde var olan ya da yorumlanmış/tasarımlanmış mesajları iletmede kullandığı araçlardan olan makyaj, metinlerde verilen ipuçlarını kullanarak alıcının (seyircinin) zihninde yeni biçimler kurar. Oyuncunun boyasız, doğal yüzünün yazarın tasarladığı biçimde işlemden geçmesi ile seyirci, oyunun kurgusal alanına girmekte ve bunu kabul etmektedir (Gündüz, 2016, s. 157).

Tiyatroda dış görünüşe ait göstergelerden en önemlilerini kostüm, saç ve makyaj oluşturmaktadır. Makyaj; insanlığın ilk çağlarından bu yana, farklı ihtiyaç ve amaçlar doğrultusunda çeşitlilikler göstererek, varlığını günümüze dek sürdürebilmiş bir yüz yapma sanatıdır. Bir ressamın üstüne resim yaptığı tuvali ne ise, makyaj yapan oyuncunun yüzü de onun tuvalidir. Karakter yaratmanın kaçınılmaz bir parçası olan makyajın yardımıyla; yaşlılık, iyilik, kötülük, hastalık gibi oyuncunun canlandıracağı rolün özelliklerine göre, kendi yüzünün görünüşünden çok daha farklı çeşitli görünüşler sağlanabilmektedir (Dolkay, 1997, s. 1). Örneğin Batı kültüründe genç ve masum bir kız genellikle iri gözlere, düzgün yüz hatlarına, oldukça küçük bir buruna ve küçük bir ağza sahiptir. Yaşlı kötü bir kadınınsa eğri, uzun bir burnu, küçük gözleri ve eğri bir ağzı vardır. Bir felsefecinin yüksek bir alnı vardır. Bu göstergelere göre yapılacak bir makyaj ya da maskeleme işlemi karakterin oturmasına olanak sağlayacaktır (Kalkan Kocabay, 2008, s. 56-57).

Makyajın bir çok işlevi bulunmaktadır; oyun kişisini betimlemek, ifadeyi güçlendirmek, sahne ışıklandırması nedeniyle silikleşen renk ve yapıları güçlendirmek, performans üslubunu ifade etmek (Brockett ve Ball, 2018, s. 408). Sahne makyajının amaçları ise; sahne ışıklarının yüzde yarattığı olumsuz görüntüleri ortadan kaldırmak, tiplemedeki değişikliği sağlamak, karakteri ve psikolojik etkilerini yansıtmak olarak görülebilmektedir (Dolkay, 1997, s. 3-4). Bu amaçlara ulaşmak için; bazı malzemelere ihtiyaç duyulmaktadır. Sahne makyajında oyuncuların yüzlerinde kaş, burun ve çene gibi bölgelerin değiştirilmesi gerektiğinde bir yararlanılacak malzemeler; Sprcial plastic, latex, plasto/ burun macunu ve tuplastır. Latex; yara, kırışıklıklar ve kel başlığı yapımında, plasto/burun macunu çene ve burunda yapılacak küçük ilavelerde ve tuplast ise ben yapımında kullanılmaktadır (Dolkay, 1997, s. 10).

Giysi ve makyaj, oyuncunun görünümsel vurgusunu artırırlar. Oyuncu, sahne üzerinde günlük yaşamındaki görünüşüyle oynayamaz, çünkü rolün ve oyunun anlamının gerektirdiği görünüş için, bugünkü giysilerle de olsa, oyuncunun mutlaka yoruma uygun olarak hazırlanmış giysiyle sahneye çıkması gerekmektedir. Giysi ve makyaj yalnızca oyuncuyu tanıtmaz, aynı zamanda kişileştirmeyi ve değişimleri de yansıtmaktadır. Oyunun gereği, bir oyuncu daha sonra yaşlanmış olarak sahneye çıkıyorsa ya da sağlığında bir değişiklik oluşmuşsa, bu değişim, giyiminde, makyajında ve ayrıntılarda yansıtılmalıdır. Bu durum oyuncunun rahatlamasına katkı sağlayarak üzerindeki gerilimi yok eder ve rolü içinde daha canlı bir duruma getirmektedir (Nutku, 2013, s. 391- 392).

Oyunlarda saç ve makyajdan sorumlu tasarımcılar, karakterin kostüm ile oluşturduğu ruhu tasarımı gerekebileceğinden ve bu tasarımların oynanan her temsil ve dönem için devamlılığının önemli olması makyaj ve saç tasarımının ilgili formlara işlenmesi gerektiği zorunluluğunu ortaya çıkarmıştır. Brockett ve Ball (2018), "Tiyatronun Temelleri" adlı kitabında, bir yapımın makyajı profesyonel bir kişi tarafından yapılıyorsa denetlemek ve kontrol etmek için bir "makyaj planı" na gerek duyulduğunu ifade etmiştir. Bu planda, yüzde kullanılan baz rengi, göz kalemi, göz farı ve pudra; sakal veya büyütülmüş burun gibi özel nitelikler; ya da performans sırasında yapılacak olan görsel değişiklikler yer almaktadır (s. 409). Makyaj planına örnek olarak Şekil 2.3 'de Hoover (2002)'nin çalışmasında kullandığı saç ve makyaj formu kullanılabilir.



Kaynak: Hoover, 2002, p. 135

Şekil 2.3. Karakterlere ait makyaj çalışması formu

Şekil 2. 3. İncelendiğinde, model manken üzerinde saç ve makyaj tasarımının resmedildiği görülmektedir. Fondoten, aydınlatıcı, far, göz makyajı detayı, 3 boyutlu makyaj ve kontur için kullanılacak malzeme bilgisi verilmektedir. Böylelikle, oyunun her sahnelenmesinde ve kullanılacak her dönem için aynı saç- makyaj tasarımının yapılabilmesi mümkün olmaktadır.

2.1.8. Tiyatro Kostüm-Dekor-Işıklandırma Tasarımına Yönelik WEB Tabanlı Bir Süreç Modeli Geliştirme

Kostüm tasarımı, birçok uzmanlık alanının koordineli bir şekilde çalıştığı bir alandır. Benedetto (2012), tiyatroda tüm tasarım işinin işbirliğine dayalı olduğunu ve tüm ekibin, tasarım ve prova sürecinde yapımın görsel evreni yoluyla seyirciye iletmek istediği nitelikleri ortaya çıkarabilecek en iyi yolu bulmak için birlikte çalışması gerektiğini ifade etmektedir (s. 140). Bu gerekçeyle her bir oyun için ayrı ve çok boyutlu bir çalışma gerçekleştirilmektedir. Kostüm tasarımı alanına, her bir oyunu bir proje ya da takım çalışması olarak nitelendirecek bir süreç modeli gerekli olmaktadır.

Her bir temsil proje olarak kabul edildiğinde; proje yöneticisi olarak adlandırılabilecek, reji yönetmeni ya da baş dramaturg önderliğinde dekor, ışık, kostüm, makyaj gibi tasarım alan çalışanlarıyla birlikte oyunun senaristi ve oyuncularla kurulan bir takım çalışması öngörülmektedir. Akın (2005)'e göre proje takım çalışmaları, genel olarak, bir projenin gerçekleştirilmesini, başarılmasını ve bu arada üyelerin bireysel hedeflerine ulaştırılmalarını içermektedir(s. 2).

Peggy Arberoft; tasarımcının başarısının, yönetmenle mümkün olduğunca birçok konuda iş birliği yapıp görüşmesine bağlı olduğunu ifade etmektedir. Tasarımcı, kendi fikirleriyle yönetmenin fikirlerini nasıl birleştireceğini bilmesi gerektiğini belirtmiştir (Yerdelen, 2014, s. 55-56). Bu durumdan yola çıkarak; proje takım çalışmasının önemli bir parçasını; kostüm, ışık ve dekor tasarımcılarının hem kendileriyle hem de yönetmen ve yardımcılarıyla kolaylıkla iletişim kurabilecekleri bir iletişim ağı kurmak oluşturmaktadır.

Bu iletişim ağının oluşturulmasında her alanda artık hayata dahil olan bilgisayar sistemlerinden faydalanılmıştır. Öztoprak ve Tarhan (2001)'a göre; bilgisayar sistemlerinin gelişmesiyle birlikte; bilginin saklanması, kullanılması, paylaşılması ve yönetilmesi alanında sayısız sistemler tasarlanmış ve geliştirilmiştir. Bu sistemler doğrultusunda daha hızlı, daha iyi bir iletişim sağlanarak işlerin yapılma süresi kısalmakta ve kalitesi önemli ölçüde artırmaktadır. Bilgisayar sistemleri her türlü kaynaktan gelen bilgiyi ortak bir havuzda toplayıp, yetkili her kullanıcının gerektiği şekilde ve efektif olarak bilgiden yararlanmasını sağlamaktadır (s. 1).

Öztoprak ve Tarhan (2001) bu araştırmada "grup çalışma ve haberleşme" sistemi geliştirmeyi hedeflenmiştir. Bu sistem, bireyler ve gruplar arası haberleşme ve ortak çalışma platformu oluşturarak; süreçleri kolaylaştıran, çalışanların verimliliğini ve etkinliği artıran, beceri ve bilginin kullanılmasını sağlayan bir sistemdir. Ayrıca, bu işlevlerin yerine getiriliş biçimlerini ve getirildiği süreçleri kontrol altında tutan ve anlık olarak iş durumunu anlayabilme olanağı da sağlanmaktadır. Sistemin sağladığı, elektronik mesaj olanağı sayesinde kişiler ile toplantı programlamanın yanı sıra kişilerin bir şekilde günlüklerini inceleyebilme imkânına sahip olmakta ve iş akışının izlenmesine olanak sağlanmaktadır. Bu sayede işletmede planlanan iş ve görevlerin zamanında tamamlanıp tamamlanamadığı veya gerçekleştirilme aşamasında olan bir işin ne aşamada olduğu birden fazla kişiyi ilgilendirse dahi kolaylıkla tespit edilebilmektedir (s. 70).

Bu çalışmalar doğrultusunda, araştırma kapsamında geliştirilen iletişim modelinin tiyatro kostüm tasarımı sürecine sağlayacağı yararlar ön görülebilir. Geliştirilen iletişim ağı web arayüzü sayesinde kolay erişim sağlanabilen bir sistemdir. Kostüm-dekor ve ışıklandırma tasarım ekibi reji tarafından yapılan her hangi bir değişiklikten hemen haberdar olabilir. Ayrıca, geliştirilen bu yazılımla, özellikle şehir dışında yer alan devlet tiyatrolarına ait kostüm ve sahne tasarımını yapan tasarımcıların ya da birden fazla oyunun tasarımında görevli tasarımcıların işini kolaylaştırarak, çıkabilecek sorunlara hemen çözüm bulabilmek hedeflenmektedir.

2.2. İlgili Araştırmalar

Kulluk Yerdelen, S.(2003), "Sahne Kostümünde Tasarım ve Osmanlı Sarayını Konu Alan Tarihsel Oyunlarda Kostüm Analizi" adlı doktora tezinde Osmanlı sarayını konu alan tarihsel oyunların tasarımlarındaki kostüm uygulamalarında hep aslına uygunluk anlayışı görüldüğünü, seyircinin beynine yönelip yeni anlamlar kazanmasını sağlayan kostüm tasarımlarının yapılmadığını belirtmiştir. Tezin sonucunda, öncelikle sağlam bir dramaturgik çözümlemeden sonra yeni bir bakış açısıyla oyunların yorumlanması gerektiği ve oyunun dramatik yapısının anlatmak istediklerine göre kostümde biçim, renk ve dokunun belirlenmesi gerektiği saptanmıştır.

Canatan, Y.(2010), "Midas'ın Kulakları Operası'na Yeni Kostüm Önermeler"adlı tezinin ilk bölümünde, sahne sanatlarında kostüm ve kostüm tasarımı, sahne sanatlarının tarihsel gelişim süreci içinde kostüm kullanımı ve kostüm tasarımcısının çalışma yöntemleri hakkında bilgiler vermiştir. Bu bilgiler ışığında, oyunun geçtiği dönem hakkında mitolojik araştırmalar, Yunan mitolojisi, Tanrılar ve Frigya araştırmaları yapılmıştır. Tezin son bölümünde ise, "Midas'ın Kulakları Operası" na kostüm tasarlayan sanatçıların çizimleri yer alırken kaynak taraması bölümündeki bilgilerle karşılaştırılarak tezin sonucu yazılmış ve önermelerde bulunulmuştur.

Burak, T.(1990), "Tiyatro Dekor ve Kostüm Yöntemlerinin "Rüzgârlı Kadın" Oyununa Uyarlanması" adlı tezinde, dekor ve kostüm olgusunun tasarımcı tarafından, öncelikle sahne ve oyun verilerinin ayrı ayrı toplanması gerektiğini ve elde edilen bu veriler doğrultusunda ayrı ayrı sahne ve oyun için değerlendirilmesi gerektiğini belirtmiştir. Bu işlem sonrasında eskizler hazırlanarak çözümleme aşamasından sonra uygulamaya yani realizasyona geçilebileceğini ifade etmiştir. Bu süreçte dekorların boyanması, kostümlerin

dikilmesi ve ışık düzenlemesinin yapılması gerekmektedir. Provalardan sonra eksiksiz hale getirilen dekor ve kostümler oyuna hazır hale gelmektedir. "Rüzgârlı Kadın" oyununun dekor ve kostümleri bu çözümleme sürecinden geçerek tamamlanmıştır.

Kaynarca, H. (1997),"Devlet Tiyatrolarında Sergilenmiş Bazı Yerli Eserlerin Kadın Kostümlerinin İncelenmesi (1949-1990)" adlı tezinde, Devlet Tiyatrolarında sahnelenmiş bazı yerli oyunların kadın kostümleri, giyim açısından incelemiştir. İncelemeler, Devlet Tiyatroları Fotoğraf Belgeliği'nde ve kostüm ambarında yapılmıştır. Ayrıca, kurumda çalışan kostüm tasarımcıları ile görüşmeler yapılmıştır. 1949-1990 yılları arasında sahnelenmiş olan kırk adet yerli oyun belirlenmiş ve bu oyunlardan yetmiş adet kostüm fotoğrafı seçilerek, kostümler giyim açısından incelenmiştir. Kostümlerin kaç parçadan oluştukları, modelleri, kup ve kesim özellikleri, kumaşların renk, desen ve doku özellikleri, giysilerdeki süsleme teknikleri ve kullanılan aksesuarlar ayrıntılı olarak tespit edilmiştir. Kostümlerin, oyunun konusu ve karakterin özellikleri doğrultusunda hazırlandığı, oyunun konusunun geçtiği dönemin ve bölgenin giyim özelliklerini, karakterin kişilik özelliklerini, oyunun sahnelendiği dönemin moda anlayışını, (dünyada) ülkede yaşanan toplumsal olayları ve giyimde görülen gelişmeleri yansıttığı görülmektedir. Kostümlerde, giyimde uygulanan bütün yöntem ve tekniklerin, çok çeşitli giyim türlerinin ve modellerinin, süslemelerin ve aksesuarların kullanıldığı görülmüştür. Özellikle tarihi kostümlerin, oldukça etkileyici, görünüm olarak karakter ile ilgili yeterli bilgi verecek nitelikte olduğu belirlenmiştir.

Erhan, B. (2002), "Sümer Kültüründe Giyim Kuşam Bağlamında Orhan Asena'nın Tanrılar ve İnsanlar Oyunun Kostümlerinin Hazırlanması" adlı tezinde, İnsanlığın yazılı tarihini başlatan Sümer Uygarlığının giyim kuşam anlayışı ve gelişimi, kültür ve dinsel inanışların giyime etkisini incelemek ve elde edilen sonuçlar ışığında Orhan Asena'nın Tanrılar ve İnsanlar' oyununun kostümlerini tasarlamayı amaçlamıştır. Çalışma klasik kostümden teatral nitelikte bir tasarım anlayışına ulaşmak ve oluşan son tasarımların uygulanması yöntemiyle hazırlanmıştır. Sümer Uygarlığında giyimin dönemlerin ortaya çıkarılmasına olanak sağladığı sonucuna ulaşılmıştır ve ulaşılan bilgiler ışığında temsilin kostümleri tasarlanmıştır.

Öztürk Dönmez, F. (2003), "Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosunda Geleneksel Anadolu Giysilerinin Yorumlamaları ve Murathan Mungan'ın Mahmud ile Yezida Oyununun Kostümlerinin Tasarlanması" adlı tezinde,1923 Cumhuriyet Döneminde çağdaşlık yolunda

yapılan pek çok yeniliğin, tiyatroda da kendini gösterdiğini, böylece Türk Tiyatrosunun gelişerek en verimli dönemlerini yaşadığını belirtmiştir. Geleneksel Türk Tiyatrosunun ise bugün hala pek çok oyunda izlerine rastlanıldığını 1960'tan itibaren Geleneksel tiyatronun biçimleri köy konulu oyunlarda varlığını sürdürdüğü saptanmıştır. Araştırmanın genel sonucuna bakıldığında Geleneksel Türk Tiyatrosunun günümüz Türk Tiyatrosuna ışık tuttuğu görülebilmektedir.

Öztay, H. (2012). "Özel Tiyatrolarda Kostüm Temin Süreçlerinin İncelenmesi" adlı tezinde özel tiyatroların kostüm temin etme süreçlerinin incelenerek bu süreçte karşılaşılan problemlerin belirlenip en aza indirgenmesi amaçlanmıştır. Bu amaçla uzmanlarla görüşülerek özel tiyatrolarda kostüm temin süreçleri, kostüm sorumluları, kostümlerin hazırlık aşaması, kostümlerin üretim aşaması, kostümlerin kullanım sonrası değerlendirilmesi, kostüm temini için gerekli finansman kaynaklarının neler olduğu gibi konuları belirlemek için anket uygulaması yapılmıştır. Anket uygulaması 2010-2011 Sanat Dönemi için T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı'ndan ulaşılan 246 özel tiyatro arasından 69 tiyatro üzerinde yapılmıştır. Elde edilen bulgulara göre; özel tiyatroların, kostümlerin üretiminin sağlanmasında, kostüm hazırlık aşamalarına ayrılan zamanın yetersiz olması, tasarım sürecinde ihtiyaç duyulan teknik olanaklar konularında problem yaşadıkları, finansal olarak destek sağlamak amacıyla sponsor arayışında oldukları belirlenmiştir. Araştırma sonucunda elde edilen bulgular doğrultusunda, özel tiyatrolarda görevli tasarımcıların süreçte yaşadıkları problemlerden dolayı nitelikli ürün ortaya koyma açısından sıkıntılar yaşadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Şener, T., Dündar, N. (2018), "Tiyatro İçin Kostüm Tasarım Sürecinin Analizi" adlı makalesinde tiyatro için kostüm tasarım sürecini belirlemek ve kostümün tiyatro sahnesindeki diğer yaratıcı süreçler ve kişilerle ilişkisini belirlemeyi amaçlamıştır. Araştırmanın modeli örnek olaydır. 2016-2017 tiyatro sezonunda Konya Devlet Tiyatrolarında sahnelenen Fermanlı Deli Hazretleri oyununun kostüm tasarım süreci, araştırmanın örneklemi olarak seçilmiştir. Araştırma verileri araştırmacı tarafından geliştirilen görüşme formuna işlenmiştir. Araştırma sonucunda sahneyi oluşturan kostüm, dekor ve ışık unsurlarının bir bütün olarak görüldüğü, en yaratıcı ve verimli sonuca ulaşmak için tasarım ekibin yönetmenin öncülüğünde ortak çalışması gerektiği sonucuna ulaşılmıştır.

John, S. (2016), “Historical Accuracy In Costume Design : Experiences and Perceptions of Broadway Costume Designers”, adlı doktora tezinde Broadway’de Çağdaş Amerikan Tiyatrosunda kostümlerin tarihsel oyunlardaki rolü üzerinde çalışılmıştır. Çalışmada gömülü teori yaklaşımı yöntem olarak seçilmiştir. Broadway kostüm tasarımcıları bu yöntemin tarihsel doğruluk için gerekli olduğa inanmaktadırlar. On altı Broadway kostüm tasarımcısı ile yapılan röportajlar sonucunda yapılan analizde tarihsel oyunların kostümlerinin tarihsel doğruluk taşımasının önemli olduğu, doğru malzeme ve süreçlerle tarihsel açıdan doğru bir beden yaratıldığı sonuçlarına ulaşılmıştır. Ayrıca, bir kostümün tarihsel doğruluğunun yanında uygulanabilirlik, ulaşılabilirlik ve sahnelenebilirlik faktörlerini sağlaması gerektiği açıklanmıştır. Bu çalışmanın kostüm tasarımına yeni başlayan tasarımcılar için rehber olduğu ifade edilmektedir.

Elliott Merkling, B.C. (2007). “The Visual Story of Red Slippers Costume Design In Children’s Theatre” adlı yüksek lisans tezinde, 4-11 yaş arası çocukların görsel iletişim açısından kostüm tasarımına bakış açıları üzerinde çalışılmıştır. Çocuk tiyatrosunda kostümün temel rolü tartışılmıştır. Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre; 7 yaş altı çocuklar için hazırlanan oyunlarda rengin önemli olduğu, çocukların yaşı ilerledikçe formun algılanış biçiminin arttığı, 9 yaş üstü çocuklarda ise, renk, doku, form gibi özelliklerin ve küçük detayların önemli etkiler taşıdığı sonucuna ulaşılmıştır.

McGunigle, S.T. (2002)., “Representing Social Mobility In The Costume Design For “ His Majesty Mr. Kean” adlı yüksek lisans tezinde, Charles Higdam tarafından California’da sahneye koyulan His Majesty Mr. Kean (Majesteleri Bay Kean) oyununun kostüm tasarımları incelenmiştir. Tarihi bir oyun olması ve sosyal hiyerarşinin kostümlerle nasıl temsil edildiğinin anlaşılması için bu oyun seçilmiştir. Oyun İngiltere’nin katı sosyal sınıflarının yaşamından kesitler sunmaktadır. Ayrıca, tezde kostümün içerdiği anlam kodları üzerinde durulmuştur. Çalışmada hangi sosyal grup, hangi özellikte kostüm kullanmaktadır ve kostümde renk tercihlerinin neler olduğu konusunda doneler yer almaktadır. En üst sosyal sınıfta yer alan kişiler, en parlak, en gösterişli ve en kaliteli kumaşları tercih ederken, en düşük sosyal sınıfta yer alan kişilerin en az doygun, çoğunlukla kahverengi renklere sahip, kaba dokulu kumaşlardan dikilmiş az aksesuarlı kostümler giydiği sonucuna ulaşılmıştır.

Evans, L.M (1946). “The Principles of Period Costume As Adapted To The Theater” adlı yüksek lisans tezinde, tarihsel araştırma yöntemi kullanılmış olup, kostümlere ilişkin renk,

materyal, kol ve süslemeleri, oyun-karakter, kostümlerin yeniden üretimi gibi konu başlıklarına ilişkin bilgiler verildikten sonra; Roma, Bizans, erken orta çağ, geç orta çağ, 16. Yüzyıl, Elizabeth dönemi, 17. yüzyıl, 18. yüzyıl, imparatorluk kostümleri, devrim öncesi Amerikan kostümleri, Viktoryan kostümleri gibi dönemlere ilişkin genel bilgiler ve kostüm detayları verilerek oyun ve karakterler üzerindeki kullanımı ele alınmıştır.

İncelenen araştırmalardan edinilen bilgiler doğrultusunda kostüm tasarımına ilişkin çok sayıda özgün araştırma yapıldığı görülmektedir. Bu araştırmada, , tiyatro kostüm tasarımı alanına ait, kısa sürede sorun çözmeye odaklı, emek ve zaman kaybını önleyici, arşiv oluşturan, veri deposu olarak kullanılma özelliği taşıyan bir sistem geliştirilerek kostüm tasarımı alanına fayda sağlamak hedeflenmiştir.

Araştırmanın bundan sonraki bölümünde; Araştırmanın yöntemine ilişkin; “Araştırma Modeli”,“Evren ve Örneklem”, “Veri Toplama Araçları”, “Verilerin Toplanması” ve “ Verilerin Analizi” konularına yer verilmiştir.

BÖLÜM III

YÖNTEM

Bu bölümde araştırma modeli, evren ve örneklem, veri toplama araçları, verilerin analizine ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

3.1. Araştırmanın Modeli

Araştırma üç aşamadan oluşmaktadır. İlk aşamada; Ankara Devlet Tiyatrosunda uygulanan mevcut kostüm-dekor- ışıklandırma tasarım süreçlerinin belirlenebilmesi için "İyiyim" oyunun sahne provalarına katılarak süreç ile ilgili gözlem yapılmıştır. İkinci aşamada; yapılan gözlemler neticesinde, sürecin verimliliğini ve kalitesini pozitif yönde etkileyecek tiyatro kostüm-dekor-ışıklandırma tasarımı için web tabanlı bir iletişim modeli geliştirilmiştir. Araştırmanın son aşamasında ise; geliştirilen model, " Müfettişler" oyunu üzerinde denenmiştir.

Araştırmanın ilk aşaması temel araştırmalar kapsamında yer alan, betimsel araştırmadır. Betimsel araştırmalar, verilen bir durumu olabildiğince tam ve dikkatli bir şekilde tanımlamaktadır (Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz, Demirel, 2011, s. 21). Geçmişte ya da halen var olan bir durumu, var olduğu şekliyle tespit etmek amaçlanmaktadır. Araştırmaya konu olan birey ya da nesne, kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılmaktadır (Karasar, 2016, s. 109). Araştırmanın diğer aşamalarında ise, durum çalışması gerçekleştirilmiştir. Durum çalışmasının literatürde örnek olay incelemesi ya da vaka çalışması gibi farklı isimleri bulunmaktadır (Subaşı ve Okumuş, 2017, s. 419). Durum çalışması; güncel bir olguyu kendi gerçek yaşamı çerçevesi içinde çalışan, olgu ve içinde bulunduğu içerik arasındaki sınırların net olarak belli olmadığı ve birden fazla veri kaynağının olduğu durumlarda kullanılan görgül bir araştırma yöntemidir (Yıldırım ve Şimşek, 2011,s.277).

Durum çalışması ile elde edilen verilere göre, bir çözüm önerisi niteliğinde, tiyatro kostüm-dekor-ışıklandırma tasarımı için web tabanlı iletişim modeli geliştirilmiştir.

3.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini Türkiye Cumhuriyeti Kültür Bakanlığı Devlet Tiyatrolarında oynanan temsiller oluşturmaktadır. Devlet Tiyatrosunun bünyesinde; Ankara, İstanbul, İzmir, Bursa, Adana, Trabzon, Diyarbakır, Antalya, Erzurum, Konya, Sivas, Van, Gaziantep, Kahramanmaraş, Elazığ, Malatya, Samsun, Çorum, Zonguldak, Denizli ve Ordu olmak üzere toplam 21 bölge bulunmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise; Devlet Tiyatrolarının Genel Müdürlüğünün Ankara'da yer alması ve en çok sahnenin (10 sahne) Ankara'da bulunması nedeniyle Ankara Devlet Tiyatrosu oluşturmaktadır. Ankara Devlet Tiyatrosunda, 2014-2015 sezonunda Prömiyer yapan; Hedda Gabler, Kuaförde Bir Gün, Yeşilçam, Shakespeare Zorda, Alacaklılar, Satıcının Ölümü, İyiyim, Cymbeline, Sabır Taşı, Nihayet Bitti, Son Kuşlar, Neşe Dert Aşk, Gözlerimi Kaparım Vazifemi Yaparım, Bir İnce Sızı Nisan 1915, Umut adlı oyunlardır. Bu oyunlar arasından, Ankara Devlet Tiyatrosu Sanat ve Teknik Müdürlüğü görüşü alınarak " İyiyim" adlı oyun mevcut tasarım ve prova süreçlerini analiz etmek için örneklem olarak seçilmiştir.

Araştırma kapsamında geliştirilen WEB tabanlı kostüm-dekor- ışıklandırma tasarımı için geliştirilen web tabanlı iletişim modelinin uygulanabilirliğinin denenmesi için, 2015- 2016 sezonunda prömiyer yapan; Kurnaz Aşıklar, Son Tango, Grönholm Metodu, Müfettişler, Ben ve Sen, Fırtına, Kocasını Pişiren Kadın, Çamaşırhane, Yeraltından Notlar, Annemin Son Çılgınlıkları ve Canım Ailem oyunlarından " Müfettişler" oyunu örneklem olarak seçilerek geliştirilen model uygulanmıştır.

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmanın verileri Ankara devlet tiyatrosunda 2014-2015 yılında ilk gösterimi gerçekleşen "İyiyim" adlı oyunun tasarım ekibinde ve oyun provalarında birebir yer alarak araştırmacı tarafından geliştirilen gözlem formu basamakları takip edilerek gözlem yapılmıştır. Bu gözlemler sonucunda tasarım sürecinin daha iyi ve sorunsuz işleyebilmesi için çözüm önerisi niteliğinde WEB tabanlı bir iletişim modeli geliştirilmiştir. Bu

programın hazırlanmasında bilgisayar mühendisi ve program tasarımcılarından destek alınmıştır.

DEVLET TİYATROSU YENİ OYUN PROVASI GÖZLEM FORMU

1-Bir Oyunun Sahnelenmesi İçin Başlangıç İşlemleri Nelerdir?

2-Bir Oyunun Sahnelenmesi İçin Hazırlık İşlemleri Nelerdir?

SAHNE	TASARIM			TEKNİK
	KOSTÜM	DEKOR	IŞIKLAMA	

3-Bir Oyunun Sahnelenme Aşaması Neleri Kapsamaktadır?

3.4. Verilerin Toplanması

Verilerin toplanması aşamasında, Ankara Devlet Tiyatrosu Sanat ve Teknik Müdürlüğünden ve "İyiyim" oyununun sahne provaları gözlem formunda yer alan bilgiler doğrulusunda izlenmiş ve gerekli veriler elde edilerek, tasarım süreçleri için geliştirilen WEB tabanlı iletişim modelinin oluşturulmasında temel teşkil etmiştir.

3.5. Verilerin Analizi

Verilerin analizi aşamasında; tiyatro kostüm-dekor-ışıklandırma tasarım süreci için geliştirilen web tabanlı iletişim modelinde yer alması gereken içerik belirlenmiştir. Sistem T.C. Kimlik numarası ve şifre ile giriş yapılan bir açılış sayfası ile başlar. Yönetici,

Tasarımcılar, Sahne amiri, Asistanlar ve Atölyeler tarafından kullanılan sayfalar ile süreç yürütülür. Sistemin çalışır hale gelmesi için; sisteme oyun ve kişi eklenmesi gerekir. Gerekli eklemeler yapıldıktan sonra kullanıcılar;

- Genel bakış
- Sahne amiri
- Asistanlar
- Kostüm tasarımı
- Evrak
- Görevler
- Formlar
- İş akışı
- Raporlar
- Textler
- Tanımlar
- Karakterler
- Sahneler
- Kişiler
- Sahne planı
- Dekor tasarımı
- Işık (ışıklandırma) tasarımı
- Dikim atölyesi
- Kişi sil
- Oyun sil araçlarının yer aldığı sayfalara erişim sağlarlar. İhtiyaç dahilinde ilgili sayfa seçilerek, bilgi ve belge girişi yapılıp, yorum yapma ve beğeni işlemleri gerçekleştirilebilir. Ayrıca, sistem yöneticisi olarak yönetmen, onaylama yetkisine sahip olur.

Araştırmanın bundan sonraki bölümünde araştırma bulguları ve yorumlarına yer verilmiştir.

BÖLÜM IV

BULGULAR VE YORUM

Devlet Tiyatrolarının oyun tasarım sürecine olumlu yönde katkı sağlayacak bir model geliştirmeyi hedefleyen araştırmada bu hedefe ulaşmak için çözülmesi gereken alt problemler bulunmaktadır. Bu bölümde bu alt problemlere yönelik bulgular ortaya konularak yorumlanmıştır.

4.1. Alt Problem 1 Ankara Devlet Tiyatrosu Mevcut Tiyatro Oyunlarında Kostüm-Dekor-Işıklandırma Tasarım Süreci Nasıldır?

Ankara Devlet Tiyatrosunun 2014-2015 sezonu oyunlarından olan Volkan Özgömeç yönetimindeki "İyiyim" adlı oyun okuma provalarından- ilk gösterim olan prömiyere kadar her aşaması araştırmacı tarafından geliştirilen gözlem formu doğrultusunda gözlemlenmiştir. Kostüm-dekor ve ışıklandırma tasarım sürecinin basamakları belirlenmiştir. Bu basamaklar aşağıda yer alan formda görülmektedir.

DEVLET TİYATROSU YENİ OYUN PROVASI GÖZLEM FORMU

1-Bir Oyunun Sahnelenmesi İçin Başlangıç İşlemleri Nelerdir?

- Genel Müdürlüğün izni ile yeni sezonda çıkarılacak oyunlar için;
- Rejinin oluşturulması
- Oyuncuların seçimi
- Tasarım ve teknik ekibin oluşturulması
- Oyun Metninin (Text) dağıtılarak ilk prova gününe hazırlıklı olarak gelinmesi

2-Bir Oyunun Sahnelenmesinde Hazırlık İşlemleri Nelerdir?

<table>
<tr><td>SAHNE</td><td colspan="3">TASARIM</td><td>TEKNİK</td></tr>
<tr><td rowspan="2">• Okuma provası
• Oyun metni üzerinde yapılan revizeler ve sahne provaları
• Marke dekor ve kostüm üzerinde yapılan sahne provaları</td><td>KOSTÜM</td><td>DEKOR</td><td>IŞIKLAMA</td><td rowspan="2">• Teknik işlemler oyunun aksamadan ilerlemesini sağlayacak şekilde planlanması
• Kostümden sorumlu giydirici(terzi), kondüvit, ışık kumanda gibi teknik kişilerin oyun akışı konusunda bilgilendirilmeleri</td></tr>
<tr><td>• Karakter analizi
• Tasarım araştırmaları
• Reji onayı doğrultusunda kostüme karar verme
• Kumaş ve aksesuar araştırmaları ve tedariği
• Ölçülerin alınarak kalıp çalışmalarının yapılması (Erkek ve kadın kostüm atölyelerinde)
• Oyuncular üzerinde biçkinin kontrol edilmesi provlarının yapılması
• Eğer gerekliyse peruka, kundura, çiçek, şapka gibi aksesuarların üretiminin yapılması</td><td>• Oyunun zaman,yer ve mekanına göre dekor tasarımların ın yapılması
• Rejiden onay alınan dekorun ilgili atölyelere gönderilere k üretiminin yapılması</td><td>• Işıklama tasarımının, hem kostüm hem de dekor ile uyumlu olacak şekilde planlanması
• Işıklamanın, yönetmenin oyunda vurgulamak istediği fikirlerin, düşüncelerin ve anların seyirciye aktarımını sağlacak şekilde tasarlanılması</td></tr>
</table>

3-Bir Oyunun Sahnelenme Aşaması Neleri Kapsamaktadır?

Bir oyunun sahneye çıkması için gerekli hazırlık işlemleri tamamlanır. Daha sonra, seyircili olarak, kostüm, dekor ve ışıklandırma tasarımının ilk genel provası yapılır. Bu provalar, temsilin neredeyse birebir gösterimi olup, oyuncunun performansını değerlendirmek dışında, kostüm, dekor ve ışıklandırma tasarımının amacına uygun olup olmadığının anlaşılmasına olanak sağlanır. Bu provadan birkaç gün sonra gerçekleşecek prömiyer için eksik noktalar tamamlanır.

- Afişler,
- İlk gün kartları
- Fuaye alanı düzenlemeleri
- Ayrıca, kostüm, dekor ve ışıklandırma ile ilgili her hangi bir uyumsuzluk gözleniyorsa düzeltilme ve eksiklerin giderilmesi

Devlet tiyatrolarında bir oyunun sahnelenmesine karar verildikten sonra, esere ait karakterleri canlandıracak oyuncu kadrosu, tasarım ekibi ve teknik elemanlar belirlenir. Eser metni temsilde görev alan tüm ekibe dağıtılarak oyun hakkında bilgilendirme yapılır. Bu aşamadan sonra esere ait okuma provaları başlar. İlk provaya tüm oyun ekibi katılarak kostüm, dekor ve ışık tasarımlarından yönetmenin nasıl bir beklentisi olduğunu öğrenir ve kendi fikirlerini yönetmene ileterek fikir alır. Oyun metnine ait okuma provaları devam ederken kostüm ve dekor tasarımına yönelik çalışmalar da eş zamanlı ancak birbirlerinden

farklı departmanlarda yapılır. Yönetmen tasarım ekibi ile toplantılar yaparak tasarım ekibinin yapmış olduğu çalışmaları değerlendirir. Yönetmen ve ekibinin sahne tasarımından en önemli beklentisi oyunun ruhunu taşımasıdır.

Provalarda dekor ve kostümler tamamlanana kadar oyunun ruhunu yakalayabilmek için "marke" dekor ve kostümlerden yararlanılır. Brockett ve Ball (2018), yere bantlarla dekorun yer taslağının çizildiği bir oda, masalar ve sandalyelerin oyunculara destek olduğunu ifade etmiştir (s. 351). Ankara Devlet Tiyatrolarında yer alan oyunlarda da aynı düzenleme yapılmaktadır. Dekorun yerini belli eden bantlar, mobilyalar, aksesuarlar provalarda yerini almaktadır. Kostüm için ise, kostüm ambarından benzer kostümler temin edilerek kullanılır.

Kostüm tasarımcısının kendi yetenek ve özgün yorumlarına dayanarak hazırladığı kostüm tasarımları rejinin görüşleri doğrultusunda son şeklini alarak ilgili atölyelerde çalışılmaya başlanır. Atölyelerde kostüm ve dekor tasarımının detayları görüşülerek onay alındıktan sonra üretim aşamasına geçilir. Devlet tiyatrolarında kostümler; satın alınma, kostüm ambarından kullanılma ve atölyelerde üretilme şeklinde üç farklı yolla temin edilir. Temin şekli, tasarlanan kostüm ya da kostümlerin hangi yolla elde edilmesi avantajlı ise, o yöntem tercih edilir. Üretimi yapılacak kostümler için; erkek oyuncuların kostümleri erkek kostüm atölyesinde, kadın oyuncuların kostümleri ise kadın kostüm atölyesinde hazırlanır. Kostümlerin kumaş ve yardımcı malzemeleri; kostüm tasarımcıları tarafından mağaza araştırması yapılarak seçilir. Kumaş seçimi yapıldıktan alınan kumaşlar kalıplarının hazırlanması için atölye şeflerine teslim edilir. Atölye şefleri tarafından biçkisi yapılan kumaş ve tasarım, iş bölümü yapılarak atölye çalışanları kostümleri dikmek üzere teslim edilir. Kostüm şapka ile tamamlanıyorsa şapka bölümünde şapkalar, kundura bölümünde temsile ait üretilmesi gereken ayakkabılar; farklı karakterlerin yaratılmasına olanak tanıyan saç tasarımları ise; peruka bölümünde hazırlanan peruk ve postişlerle yapılır.

Dekor tasarımları ise; tasarımın gerektirdiği unsurlara göre; marangozhane, demir işleri ve kaşör, plastik ve kartonpiyer ya da butafor atölyelerinde üretilir. Kostümlü genel provadan önce tamamlanmayan kostüm ve dekor için "marke" kostüm ve dekor ürünleri kullanılarak temsil provaları gerçeğine en uygun şekilde yapılır. Marke tiyatro alanında gerçeğinin yerine geçen herhangi bir unsur olarak tanımlanır.

Ankara Devlet Tiyatroları İrfan Şahinbaş Sahnesinde yer alan 'şapka çiçek ', 'elektronik', 'ses', 'resim', 'plastik ve kartonpiyer', 'peruka', 'oto tamir', 'mekanik ', 'marangoz',

‘kadın terzihanesi’, ‘bezleme’, ‘butafor’, ‘demir’, ‘erkek terzihanesi’, ‘geri dönüşüm’, ‘kundura’ atölyeleri ve ‘mobilya aksesuar’, ‘kostüm’ ve ‘küçük aksesuar’ depoları hizmet vermektedir. Oyunlara ait bütün gereksinimler bu atölyelerden karşılanır. Bu atölyelere ilişkin görseller aşağıda yer almaktadır;



Şekil 4.1. Kadın terzihanesinden görüntüler

Şekil 4.1’de Ankara Devlet Tiyatrolarının ve bazı şehir tiyatrolarının oyunlarına ait kostümlerin dikildiği departmandan görüntüler yer almaktadır. Kadın terzihanesi adı verilen bu atölyelerde yeni dönem oyunların kostümleri dikilebildiği gibi, eski dönem oyunlarının kostümlerinin küçük değişimleri ya da tadilatları yapılır. Diaz’ın çalışmasındaki kostüm tasarımı sürecinde olduğu gibi Ankara Devlet Tiyatrosu işleyişinde de oyunda geçen karakterlere uygun görsellerden hazırlanmış panolar, nihai çizimler ve onlara ait kumaş seçenekleri panolara asılarak kostümlerin hazırlanmasında atölye çalışanlarına klavuzluk edilir (Diaz, 2012, s. 4-18).



Şekil 4.2. Erkek terzihanesinden görüntüler

Şekil 4.2'de oyunlardaki erkek karakterlerin kostümlerinin dikildiği ya da küçük değişikler ile tadilatlarının yapıldığı erkek terzihanesinden görüntüler yer almaktadır. Atölye şefleri oyunun kostüm tasarımcılarıyla görüşerek kostümden beklenen özelliklere ve oyunculardan alınan ölçülere göre kalıp hazırlanır. Atölye şefi kumaş üzerinde biçki çalışmasını tamamladıktan sonra, atölye çalışanlarına görev dağılımı yapılır.



Şekil 4.3. Şapka çiçek atölyesinden görüntüler

Şekil 4.3'te şapka ve çiçek atölyesinden görüntüler yer almaktadır. Karakter oluşumunda kostüme katkı sağlayacak şapkalar oyunun geçtiği döneme veya yönetmenin karakterden

beklentilerine göre bir çok stilde hazırlanır. Ayrıca şapkalarda ya da farklı amaçlarla kullanılacak el yapımı çiçekler de bu atölyelerde işinin uzmanları tarafından hazırlanır.



Şekil 4.4. Peruka ve kundura atölyesinden görüntüler

Şekil 4.4'te peruka ve kundura atölyesinden görüntüler yer almaktadır. Bir oyuncu için rolüne uygun hareketleri yapabileceği, ayaklarını rahatsız hissettirmeyen ayakkabılar giymesi oyundaki başarısı açısından önem taşır. Kundura atölyesinde her oyuncunun sergilediği karektere uygun rahat ayakkabılar üretilir.

Peruka atölyesinde ise, uzman kuaförler eşliğinde çok çeşitli perukar ve postişler üretilir. Böylelikle karakterin saç tasarımı konusunda her hangi bir kısıt olmaksızın daha yaratıcı görünümler elde edilir. Arsoy Baltacıoğlu (2007)'e göre; eski çağlarda takılan perukanın şekline göre kişilerin sosyal statüleri, toplumsal-politik rolleri, sınıf farklılıkları gözler önüne serilirdi (s. 106). Özellikle, dönem ya da belirli bir coğrafyaya özgü oyunlarda perukanın bu özelliğinden faydalanılır.



Şekil 4.5. Butafor ve plastik-kartonpiyer atölyesinden görüntüler

Şekil 4.5'te dekor üzerinde kullanılamayacak kadar ağır veya büyük nesnelerin ya da unsurların sert köpüğe benzer hafif bir malzemeden yapılabildiği butafor atölyesinden görüntüler ile, çeşitli mask veya duvar süslemelerinin yapıldığı plastik ve kartonpiyer atölyesinin görüntüleri yer almaktadır. Butafor, özellikle oyunun geçtiği mekanın yaratılabilmesinde dekor tasarımcısının vazgeçemediği bir tekniktir. Brockett ve Ball (2018)'e göre; strafor (butafor) ve üretan gibi malzemeler ile üç boyutlu kalıplar, tuğlalar ve oyma objeler oluşturmak için kullanılır. Özellikle, diğer materyaller ile yapılması zor olan heykel ve gereçlerin yapılması için sıklıkla kullanılır. Ancak, yanıcı bir madde olması ve zehirli gazlar barındırması nedeniyle atölyelerde kullanılırken dikkat edilmesi gereklidir (Brockett ve Ball, 2018, s. 386).



Şekil 4.6. Kostüm deposundan (ambarından) görüntüler

Şekil 4,6'da yer alan kostüm ambarına ait görüntüler incelendiğinde; oyunlarda kullanılabilecek çok çeşitli giysi türlerinin bulunduğu görülmektedir. Eski dönemlerde oynanan bütün oyunların kostümleri bu depoda uygun şartlarda saklanarak tekrar kullanıma açılır. Kostüm tasarımcıları görevlendirildikleri oyun için ilk olarak bu atölyeden kullanabileceği kostüm parçalarına bakar. Eğer tasarımına uygun bir parça bulamaz ise, yeniden üretim ya da satın alma yoluna gidilir. Ayrıca, oyun provalarında gerçek kostümler hazır hale gelinceye kadar kullanılabilecek "marke" kostümler bu depodan karşılanır.



Şekil 4.7. Mobilya ve küçük aksesuar deposundan görüntüler

Şekil 4.7'de oyunlarda kullanılmış mobilyaların ve dekorun olmazsa olmaz parçalarından küçük aksesuarların muhafaza edildiği depolardan görüntüler yer almaktadır. Hem gerçek dekor hazırlanana kadar kullanılabilecek "marke aksesuar ve mobilyalar" hem de dekor tasarımcısının yeni hazırlanan oyun için uygun gördüğü mobilya ve aksesuarlara bu depolardan ulaşmak mümkündür. Yeni dönem oyunlarında kullanılması ve depodan karşılanması planlanan mobilyalarda oyunun gereğine uygun renk ve kumaş değişiklikleri yapılabilir.



Şekil 4.8. Marangoz, demir ve bezleme atölyelerinden görüntüler

Şekil 4.8'de İrfan Şahinbaş Atölyelerinin marangozhane, demir ve bezleme bölümlerinden görüntüler yer almaktadır. Dekor tasarımlarının gereksinimlerine göre materyaller bu atölyelerde hazırlanır ve sahne üzerinde yerini alır.



Şekil 4.9. Oto-tamir, elektronik ve mekanik atölyelerinden görüntüler

Şekil 4.9'da "Oto-Tamir", "Elektronik" ve "Mekanik" atölyelerinden görüntüler yer almaktadır. Özellikle hareketli ve mekanik aksam içeren dekorların hazırlanmasında bu üç atölyeden hizmet alınır.



Şekil 4.10. Geri dönüşüm, ses ve resim atölyesi

Şekil 4.10'da "Geri Dönüşüm", "Ses" ve "Resim" atölyelerinden görüntüler yer almaktadır. Geri dönüşüm atölyesinde emek ve zaman harcanarak hazırlanmış olan dekor parçaları yeniden üretilerek farklı dekor parçalarına dönüştürülebilir. Ses atölyesinde, temsilin ses düzeneğine yönelik ekipmanlar üzerinde çalışmalar yapılırken, Resim atölyesinde ise, dekorun gerekliliğine göre çizim ve renklendirme çalışmaları yapılır.

Araştırma Kapsamında İncelenen "İyiyim" ve "Müfettişler" Oyunlarına İlişkin Genel Bilgiler

Tiyatroda bir oyunun sahnelenmesini içeren sahne-tasarım ve teknik unsurları anlamak amacıyla İyiyim oyunun provaları izlenmiştir. Yönetmen Genel Müdürlükten sahnelemek istediği oyun için izinlerini tamamladıktan sonra, oyunun oyuncusundan tasarım ekibine, tasarım ekibinden besteci ve teknik elemanlara kadar oyunun tüm ekibine oyun metni dağıtılarak oyun hakkında genel bir fikre sahip olunur. Daha sonra, ilk provalar okuma provaları ile başlar. Oyuncu ya da oyuncular oyun metnini önce duygu katmadan sonrasında da ise oyunun duygusunu vererek okur. Okuma provaları devam ederken; dekor ve kostüm tasarımı çalışmalarına başlanır. Bu süreç eş zamanlı yapılırken farklı

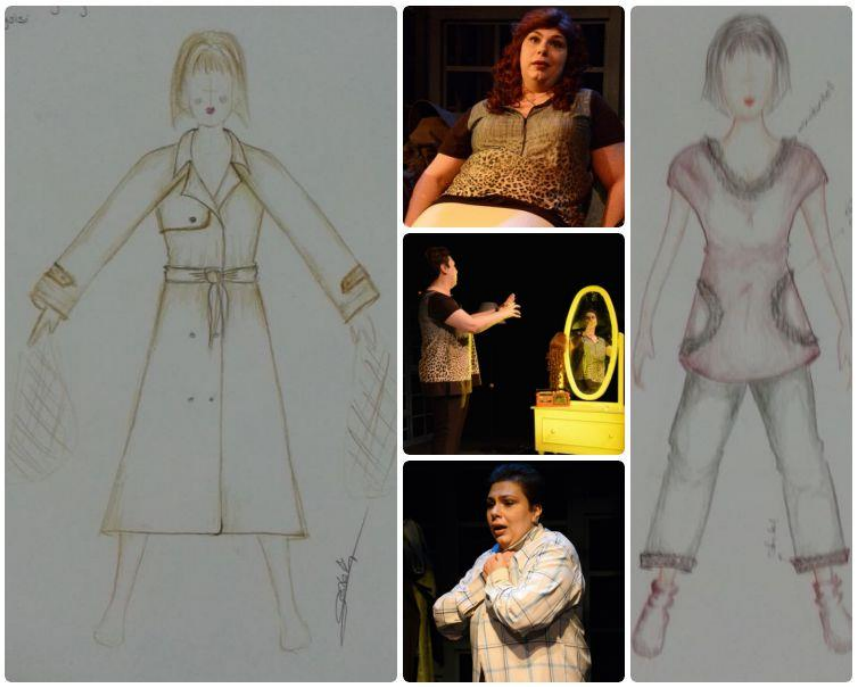
departmanlarda çalışıldığı için iş akışı hakkında hemen dönüt alınması mümkün olmayabilir. Provaların ilerleyen haftalarında henüz kostüm ve dekor tamamlanmadığı için "marke" dekor ve kostümle sahne provaları yapılır. Bunun için kostüm, mobilya ve küçük aksesuar depolarından gerçeğine en uygun kostüm, aksesuar ve mobilyalar seçilerek oyunlardaki ruh yakalanmaya çalışılır. Ayrıca bu aşamada metin üzerinde ufak tefek değişiklikler yapılmaya devam edilir. Prömiyer yani yeni temsilin ilk gösteriminden yaklaşık bir hafta önce dekor, kostüm ve ışık ilk kez bir araya gelerek uyumları incelenir. Bir uyum sorunu gözlendiğinde prömiyere kadar bu aksaklıklar giderilmeye çalışılır.

İyiyim oyununa ait genel bilgiler ve oyun konusu ise şöyledir; "İyiyim" temsilinin oyun yazarlığını: Hüseyin Alp Tahmaz, yönetmenliğini: Volkan Özgömeç, yönetmen yardımcılığını: Sinem Şahin, Sahne amirliğini: Alaaddin Eryürek, Asistanlığını: Firdevs Aylin Tez, Dekor ve Kostüm Tasarımcılığını: Seyhan Kırca, Işıklandırma Tasarımcılığını: Osman Uzgören yapmıştır. Ayrıca iyiyim oyununun oyunculuğunu Zeynep Hürol ve bestesini ise; Can Atilla yapmıştır.

İyiyim oyunu tek kişilik bir oyundur. Ayşe; babası, erkek kardeşi, kocası ve patronu arasında sıkışmış bir kadındır. Kırk yaşlarında, Van'da doğmuş, İzmir'de işletme okumuş, İstanbul'da kozmetik ürünleri satan bir firmada çalışmaktadır. Oyunun özü, Ayşe'nin yıllarca görmek istemediği, görüp de görmezden geldiği gerçeğiyle buluşmasıdır. Ancak bu, Ayşe için geç kalınmış bir buluşmadır. İçindeki 'iyi' olanı, 'güzel' olanı tüketecek kadar büyük bir hata sonrası gerçekleşmiş bir buluşmadır

Ayşe'nin küçük bir çocukken ailece yaşadıkları trajik bir olaydan sonra 'mutlu aile' tablosu bozulmuş, babası annesine karşı şiddet uygulamaya başlamış; Ayşe ve altı kız kardeşi de buna tanıklık etmiştir. Bundan dolayı annesini hep 'ezilmiş' bir kadın olarak gören Ayşe, babasıyla da sıkıntılı bir baba-kız ilişkisi yaşamıştır. Ayrıca bu durum, Ayşe'nin gelecekte kendine güzel bir hayat kuramamasına da nedeni olmuştur. Yanlış bir evlilik yaşaması, rekabetçi iş ortamında haksızlığa uğradığını düşündüğü halde patronuna ses çıkarmayıp, haksız rekabet sistemine boyun eğmesi ve yaşlanma korkusu… Tüm mutsuzluğuna rağmen oyun süresince telefonla arayanlara 'iyim' diye cevap vermesi, 'iyiyim' sözcüğünün ironisini göstermektedir. Ayşe iyi değildir.

İyiyim oyunun kostüm özellikleri ise Şekil 4.11'de yer almaktadır. Ayşe'nin duygu geçişleri kostüme eklenen giysi parçaları ile vurgulanmıştır.



Şekil 4.11. İyiyim oyunu Ayşe karakteri kostümü

Şekil 4.11'e bakıldığında, Ayşe karakterinin yarım kollu, krem ve kahverengi tonlarında leopar baskılı, patı fermuarlı bir bluzun ekru rengi düz dar etek ile kombin yapıldığı görülmektedir. farklı sahnelerde ise aynı bluz, kahverengi pantolon ile kullanılmıştır. Kostüm çizimleri ise, provaları izlerken Ayşe karakterinin bendeki yansımalarıdır.

Bu araştırma; web tabanlı kostüm-dekor ve ışıklandırma tasarım süreci için geliştirilen iletişim modeli ile tasarımcılarının hangi aşamaya geldiği hem reji hem de tasarım ekibinin diğer üyelerince takip edilir. Herhangi bir uyum sorunu görülüyorsa, kostümlü genel provayı beklemeden hemen çözüm yoluna gidilir. Ankara Devlet Tiyatrosunun 2015-2016 sezonunda sahnelenen " Müfettişler" adlı oyunda hazırlanan bu yeni web tabanlı süreç kullanılarak denenmiştir.

Müfettişler oyunu Melih Cevdet Anday'ın kaleme aldığı bir oyundur. Oyunlarında genellikle bireyin içsel gerçekliğinin yansıdığı durumları konu edinen Anday'a göre tiyatro üç aşamadan oluşur: oyunun gösterim öncesi birinci aşamayı, oyunun canlandırılması ikinci aşamayı oluştururken oyun sonrası düşünceler, yorumlar üçüncü ve son aşamayı oluşturur. " Tiyatro gösterisi, öncesi ve sonrası ile var olan bir sanat etkinliğidir, daha perde açılmadan heyecanlanmaya başlarım, oyun bittikten sonra da uzun uzun düşünürüm üzerinde, böylece mutluluğum uzar " ifadesiyle tiyatro sanatında yazardan eleştirmene kadar geniş bir çerçeveyi dikkate aldığını vurgular (Algül, 2015, s. 196).

1915 yılında İstanbul'da doğan Melih Cevdet Anday, Orhan Veli Kanık ve Oktay Rıfat'la birlikte şiirde Garip akımının kurucularındandır. Daha sonra felsefi şiir akımını başlatarak Garip'ten ayrılır. UNESCO tarafından Cervantes, Dante, Tolstoy ayarında bir yazar olarak kabul edilir (Anday, 2014, s. 2). Yazarın; Yarın Başka Bir Koruda, Dikkat Köpek Var, Ölüler Konuşmak İster, Mikadonun Çöpleri, Babalar ve Oğullar, Müfettişler gibi eserleri bulunur (Buttanrı, 2011, s. 562). Müfettişler oyunu, yazarı Melih Cevdet Anday'ın 100. yaşı anısında Ankara Devlet Tiyatrosunun temsile çıkardığı yönetmenliğini Ankara Devlet Tiyatrosu Dramaturgu Servet Aybar'ın yapmış olduğu 2015-2016 sezonunda gösterime giren bir oyundur. Melih Cevdet Anday'ın oyunlarında, oyun süresince varsayılan olay, devinim ve nesneler birbirlerinin yerine geçerler ya da biçim değiştirirler. Olay örgüsü görülmez. Oyundaki hareketi "dramatik durum" ve "diyalog" oluşturur. Bu oyunlar "yaşamla baş etme" oyunlardır (Buttanrı, 2011, s. 562). Çağdaş tiyatroda, tiyatro kişileriyle seyirci aşağı yukarı aynı zaman diliminde yaşar, aralarında zamansal uzaklık bulunmaz. Bunları birbirinden ayıran bireysel tarihtir. Bitimsiz eylemler, yanıtsız sorular arasında kalmış, hem kendi kendinin, hem de toplumun çıkmazları içinde yitmiş, öz benliklerinden ve birbirlerinden kopmuş kişiler çağdaş tiyatronun kahramanlarını oluşturur (Çamurdan, 2011, s. 93). Melih Cevdet Anday, Müfettişler oyunun kahramanlarını da bu doğrultuda konumlandırmıştır, belli bir zamana ve mekâna bağlı kalmayarak, onları bir anlamda evrensel kılmak için isim koymadan tanıtmıştır (Özmen, 2008, s. 44). Oyunda; Kadın, Adam, Komisyoncu ve Alıcı olmak üzere genelleme yapmıştır.

Oyunun; sahne amirliğini Sibel Güvercin, reji asistanlığını Betül Tirben, Kostüm ve Dekor Tasarımını Özlem Karabay, Işık Tasarımını Osman Uzgören, Müziğini Can Atilla, Koreografisini İhsan Bengier yapmıştır. Müfettişler Oyununda yer alan oyuncu kadrosu ise; Kadın karakteri için Serpil Gül, Adam Karakteri için Levent Şenbay, Komisyoncu ve Alıcı Karakterleri için Turgay Kılıç ve Umut Karadağ'dır.

Müfettişler temsilinde; eski anılarının gölgesinde yaşadıkları evlerini satarak deniz kenarında bir eve taşınmak isteyen orta yaşlı bir çiftin hikâyesi anlatılır. Kadın ev hanımı "Adam" ise emekli bir memurdur. Geçmişte yaşadıkları anılar kendilerini gölgesinden bile korkar hale getirmiştir. Dışarıya çıkmak, pencereden bakmak bile istememektedirler. Çifte göre korkularından kurtulmalarının tek bir çaresi vardır; deniz kenarında bir ev satın alıp o evde yaşamak…. Günler bu şekilde geçerken bir gün evlerine evlerini satın almak için komisyoncu (tellal) ve alıcı (müşteri) gelir. "Komisyoncu" ve "Alıcı" bir anlamda Adamın geçmişini irdeler. Yıllardır o evde olan-biten tüm acı olaylar, kısacası ana karakterlerin tüm

yaşamı kendilerini suçlu olarak görmelerine neden olur. Adam bu nedenle sorgulandığını düşünür. Böylece kendilerini bile sorgulamaya çekinen çift; gelen bu iki kişinin sorgulamasına maruz kalırlar ve "Adam", bu hesaplaşma anına dayanamaz ve suçunu itiraf eder. Bu öyle bir itiraftır ki işlenen suçun ne olduğunu bilmeden sadece kendine yaşattığı işkenceden kurtulmak için bir kabulleniştir. Ancak kendine yaşattığı işkence bitmeyen ve kendini tekrarlayan bir işkencedir.

Saatler süren işkenceden sonra, "Kadın" karakterinin de "Adam" karakteri gibi kendisini anılarına hapsettiği anlaşılır. Kadın, kimi zaman öfkeli kimi zaman avutucu bir karakter sergileyerek, deniz kıyısındaki evlerini hiç satmayacakları düşüncesi ile "Adamı" rahatlatmaya çalışmaktadır.

Oyunun ilerleyen bölümlerinde ise; "Adam" ve "Kadının" kaçmak istedikleri ama aslında kaçmayı hiç düşünmedikleri üzücü anılarının küçük kızlarının ölümü olduğu anlaşılır. O ev küçük kızlarının mezarı aynı zamanda hala yaşatıldığı bir mesken… İşte bu yüzden o evden hem kaçmak hem de asla uzaklaşmak istememektedirler.

Servet Aybar'ın yorumuyla final sahnesinde küçük kızlarının hayalinin salıncakla sinevizyonda belirmesi olayların çözüm anını yansıtır. Sonrasında ise, geçmişteki kötü anılardan kurtulmanın tek koşulunu deniz kıyısında şarkılar söyleyerek dans etmek olarak gören, Adam ve Kadın karakteri görülür. Adam ve Kadın el ele denize yürüyerek gözden kaybolurlar.

Müfettişler Oyunu karakterlerine ilişkin bilgiler incelendiğinde;
Kadın: Kadın karakteri, günlük ev işleriyle ve el işleri ile saatlerini geçiren biridir. Asıl meşguliyeti ise, eşini rahatlatmaya çalışmaktır. Oysa kimi zaman eşinden bile korkak ve olayların altında farklı anlayışlar sezinleyen biridir.

Adam: Geçmiş hayatında sürekli denetimlere ve kontrol altında olmaya mahkûm bir kişidir. Zamanla yaşadığı sorunlar ve anılarıyla yüzleşmelerinde de kendisini denetimde ya da kontrol altında hissederek psikolojik bir çıkmaza sürüklenmiştir. Hatta evleri satın almak için görmeye gelen komisyoncu ve alıcıyı bile kendisini denetlemeye gelen müfettişler olarak görmektedir.

Komisyoncu ve alıcı: Komisyoncu ve Alıcı karakterleri; Adam ve Kadın'a ait evi satın almaya gelen kişiler olarak görünseler de; "Adam" karakteri komisyoncu ve alıcıyı,

kendisini ve geçmişini sorgulamaya gelen müfettişler olarak görür. Adam'ın suçunu itiraf etmesi olayın çözülüp, seyircinin anlaması açısından önem taşır.

Müfettişler oyunu kostüm tasarımcısı Özlem Karabay'ın yorumuna göre karakterlere ait kostüm ve aksesuar özellikleri şu şekildedir;



Şekil 4.12. Müfettişler oyunu kadın karakteri kostümü

Kadın: Kostüm tasarımcısı Özlem Karabay, Kadın karakteri için farklı aksesuarlarla sahne geçişi sağlayabileceği için bir kostüm tasarlamıştır. Kostüm; kruvaze kapamalı, belden kesik, diz altında volan etekli, takma kapak kollu, gülkurusu rengi üzerine geometrik desenlidir. Şapka, gözlük, can simidi gibi aksesuarlarla sahneler arası geçiş sağlanmıştır (Bknz Şekil 4.11).



Şekil 4.13. Müfettişler oyunu adam karakteri kostümü

Adam: Adam karakteri için, hareket kolaylığı sağlayacak, krem rengi pantolon ve gömlekten oluşan bir kostüm tasarlanmıştır. Pantolon ve gömlek kırmızı renkli bir pantolon askısıyla tamamlanmıştır. Deniz kenarında olmasını planladıkları evi anlattıkları sahnede deniz gözlüğü kullanarak sahne bütünlüğü yakalanmıştır (Bknz Şekil 4.12).



Şekil 4.14. Müfettişler oyunu komisyoncu ve alıcı karakteri kostümü

Komisyoncu ve Alıcı: Komisyoncu ve alıcı karakterleri "Kadın ve Adam" karakterleri için onları sorgulamaya gelen "müfettişler"dir. Bu durumu vurgulamak adına kostüm tasarımcısı Özlem Karabay bu karakterlere aynı kostümü giydirmiştir. Kostüm detaylarına bakıldığında; beyaz gömlek, siyah pelerin, siyah pantolon ikilisini tamamlayan siyah bir şapka ile "dedektif" imajının sergilendiği görülür (Bknz Şekil 4.14).

4.2. Alt Problem 2- Ankara Devlet Tiyatrosu Tasarım Ekibi Yönetimindeki, Kostüm-Dekor-Işıklandırma Tasarım Süreci İçin Geliştirilecek Web Tabanlı İletişim Modelinin İçeriğinde Neler Yer Almalıdır?

Verilerin analizi aşamasında Ankara Devlet Tiyatrolarından gerekli izinlerin alınarak 2014-2015 sezonunda sahnelenen "İyiyim" adlı oyunda tasarım ekibi ve rejinin işleyişi hakkında izlem yapılmış olup elde edilen veriler doğrultusunda yeni bir tasarım süreç modeli geliştirilmiştir. Aşağıdaki görsellerde, toplanan veriler doğrultusunda sürecin iyileştirilmesi için geliştirilen kostüm-dekor- ışıklandırma tasarımı süreç modelinin ön çalışması yer almaktadır.



Şekil 4.15. Geliştirilmesi planlanan WEB tabanlı tasarım süreci sistemi açılış sayfası

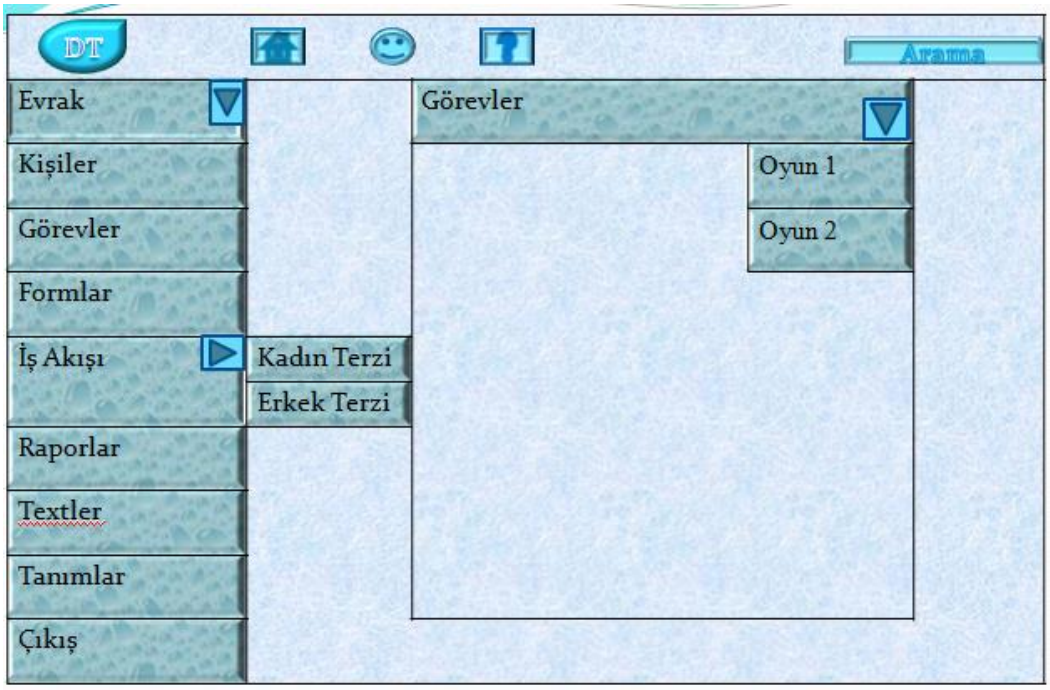
Şekil 4.15'te yer alan görsel incelendiğinde, WEB tabanlı kostüm-dekor-ışıklandırma sisteminin açılış sayfası olarak düşünülen yapı yer almaktadır. Kullanıcılar T.C. Kimlik numaraları ve şifreleri ile giriş yaparak sisteme dahil olabileceklerdir. Ayrıca, "şifremi unuttum" ve "beni hatırla" gibi kullanıcı işlemlerini kolaylaştıran yapılar eklenmesi de planlanmıştır.



Şekil 4.16. Geliştirilmesi planlanan WEB tabanlı tasarım süreci sistemi yönetmen sayfası

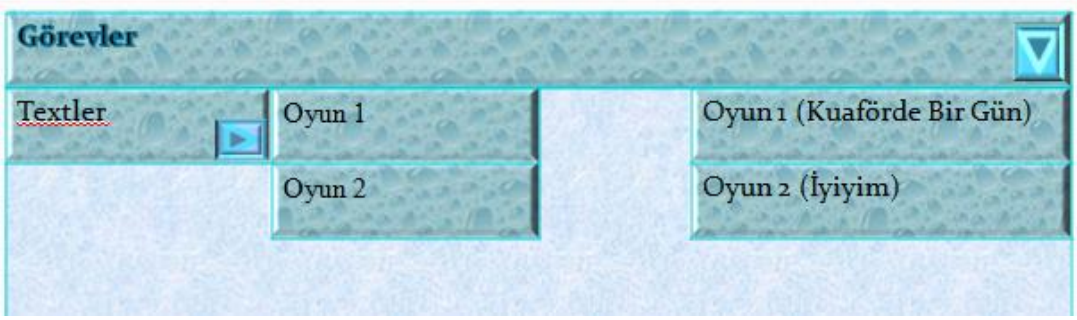
Şekil 4.16'da WEB tabanlı kostüm-dekor-ışıklandırma tasarım süreci sisteminin yönetmen sayfası görülmektedir. Sahne amiri, reji asistanları, kostüm tasarımı, ışık tasarımı, dekor tasarımı ve tasarım birimine ilişkin atölyeler gibi unsurların yönetmen sayfasının

sekmelerini oluşturması planlanmıştır. Böylece, bir yönetmenin bilgi sahibi olması gereken tüm unsurlara erişim rahatlıkla sağlanabilecektir.



Şekil 4.17. Geliştirilmesi planlanan WEB tabanlı tasarım süreci sistemi tasarımcılar sayfası

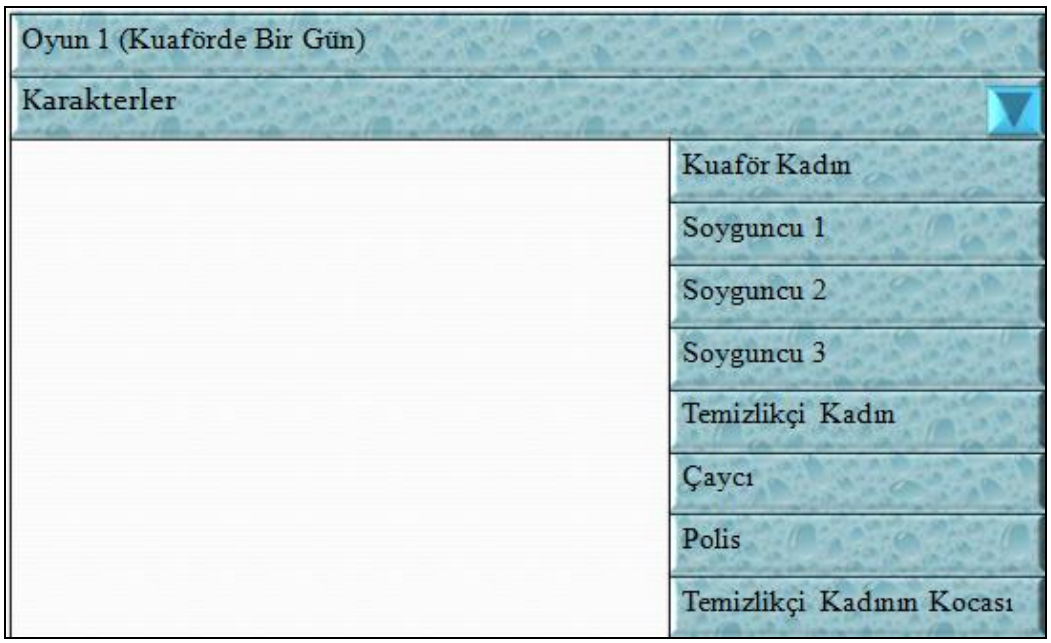
Şekil 4.17'de temsilin tasarım ekibine ait olması planlanan sayfa görseli yer almaktadır. Tasarım ekibi, yönetmen tarafından verilen görevleri, diğer tasarımcıların ya da sahne amirinin iş akışı konusunda bilgi sahibi olabilecektir. Oyun metninin revize edilmiş haline ulaşılabilinecek ve doldurulması gereken formlardan haberdar olabileceklerdir.



Şekil 4.18. Geliştirilmesi planlanan WEB tabanlı tasarım süreci sistemi görevler sayfası

Şekil 4.18'de yer alan görevler sayfası açılımı incelendiğinde, kullanıcıya ait olan oyun sayfaları açılarak, istenilen oyuna ait bilgilere ve görevlere erişim sağlanabilinecektir.

Böylece kullanıcı, bir sistem üzerinden görevli olduğu birden çok temsili takip edebilecektir.



Şekil 4.19. Geliştirilmesi planlanan WEB tabanlı tasarım süreci sistemi oyun sayfası

Şekil 4.19'da bir oyuna ait karakterler sayfası yer almaktadır. Bu sayfa özellikle kostüm tasarımcısının tasarımlarını yaparken yararlanması gereken bir sayfa olacaktır. Her karakterle ilgili, yönetmenin görüşü ve karakterin genel özelliklerine ilişkin bilgilere erişim sağlanabilecektir.



Şekil 4.20. Geliştirilmesi planlanan WEB tabanlı tasarım süreci sistemi karakter sayfası

Şekil 4.20'de görseli yer alan karakterler sayfasında, bilgi alınmak istenen karaktere ulaşıldığında, karakterin yer aldığı sahneler ve o sahnelerde kullanılacak olan; giysi, kumaş, aksesuar ve makyaja ilişkin bilgilerin edinilmesi planlanmıştır.



Şekil 4.21. Geliştirilmesi planlanan WEB tabanlı tasarım süreci sistemi kişiler sayfası

Şekil 4.21'de olması planlanan kişiler sayfasının görseli yer almaktadır. Özellikle arşiv niteliğindeki oyunların ekibine ulaşmak için kullanılacaktır. Oyuncu ve kendisine ulaşılabilinecek mail adresi gibi bilgilere erişim sağlanabilir.



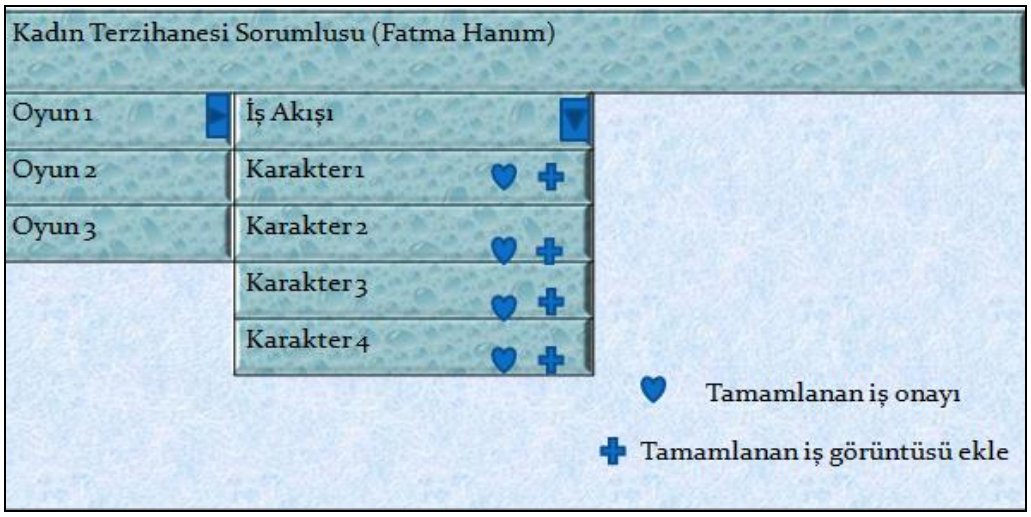
Şekil 4.22. Geliştirilmesi planlanan WEB tabanlı tasarım süreci sistemi dekor tasarımı sayfası

Şekil 4.22'de dekor tasarımcısının sayfa görseli yer almaktadır. Planlanan sistemde, dekor tasarımcısı; dekor taslaklarını, renklendirilmiş dekor görüntülerini, oyunda kullanılacak araç-gereçleri ilgili sisteme yükleyebilecektir. Yorum, dosya veya resim eklenebilecektir.



Şekil 4.23. Geliştirilmesi planlanan WEB tabanlı tasarım süreci sistemi ışıklandırma tasarımı sayfası

Şekil 4.23'de ışık tasarımcısının planlanan sayfa görseli görülmektedir. Işık tasarımcısının tasarım yaparken ihtiyaç duyacağı, diğer tasarımcıların sayfası ve kendine ait yükleme yapabileceği bir alan yer alacaktır. Işık tasarımında kullanılacak renkler, ışık tasarımı planı gibi bilgilere tekrarlayan oyunlarda erişilme imkanı tanınacaktır. Diğer sayfalarda olduğu gibi, bu sayfada da yorum yapma, dosya veya resim ekleme alanları bulunacaktır.



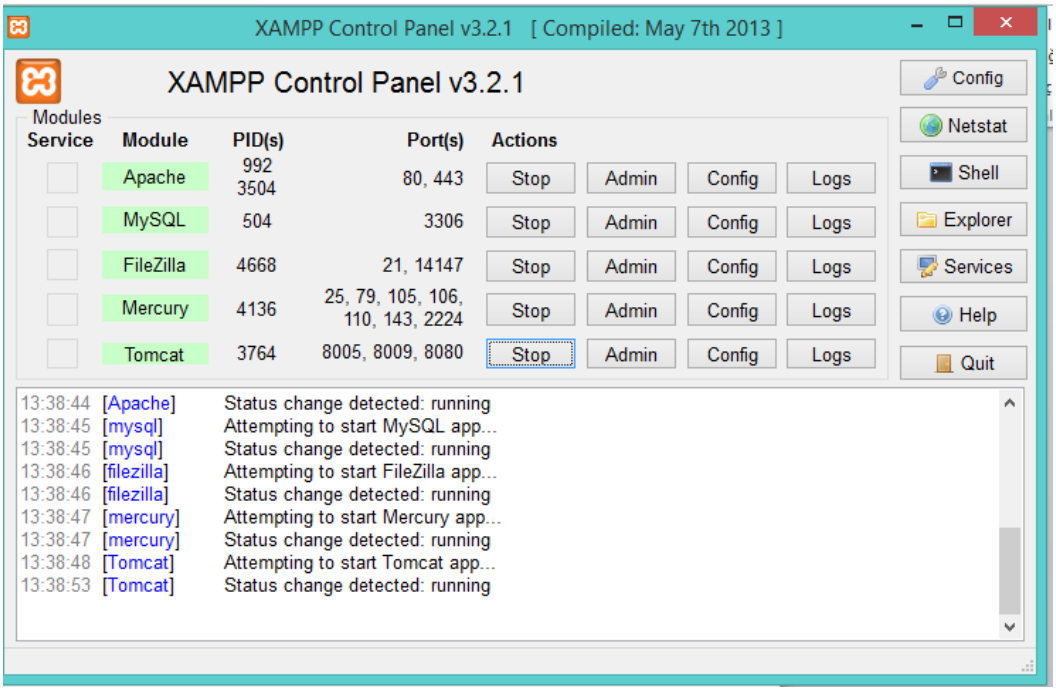
Şekil 4.24. Geliştirilmesi planlanan WEB tabanlı tasarım süreci sistemi dikim atölyesi sayfası

Şekil 4.24'te dikim atölyesinin sayfa görseli görülmektedir. Dikim atölyesi şeflerinin kullanımında olması planlanan sayfada, oyunlar ve oyunlara ilişkin karakterlere ait sayfalara erişim sağlanabilmektedir. Kostüm tasarımcısı ya da yönetmen, atölye iş akışını takip edip onay verebilecektir ve aynı zamanda tamamlanan iş görüntüleri eklenerek arşiv oluşturulabilecektir.

4.3. Alt Problem 3- Ankara Devlet Tiyatrosu Tasarım Ekibi yönetimindeki, Kostüm-Dekor-Işıklandırma tasarım sürecine katkı sağlayacak "Web Tabanlı İletişim Model" Önerisi Nasıl Olmalıdır?

Ankara Devlet Tiyatrosu tasarım ekibinin tasarım süreci; çalışanların özverili ve sistemli çalışmalarına rağmen bu süreçte yer alan tasarımcıların farklı departman ve atölyelerde eş zamanlı çalışmaları birbirleriyle hemen iletişime geçememeleri ve değişikliklerden hemen haberdar olamamalarına neden olur. Bu durum tasarım sürecinde zaman kaybına yol açar. Süreçte oluşabilecek herhangi bir sorunu baştan engellemeyi hedefleyen çalışmada tasarım süreci için WEB tabanlı bir haberleşme ve iş akışı iletişim ağı kurulmuştur. WEB tabanlı bu yeni modelin Devlet Tiyatrolarının kostüm-dekor ve ışıklandırma tasarım süreci için kullanılması planlanmıştır. Böylece bu yazılım ile hem tasarım ekiplerinin birbirleriyle iletişimini hem de tasarım ekiplerinin reji ve rejisör ile iletişimini sağlayacaktır. Rejisör yani oyunun yönetmeni, Sanat ve Teknik Müdürlüğü ve de Ankara Devlet Tiyatrosu Müdürlüğünden aldığı yetkiyle birlikte iletişim ağının yöneticisi durumundadır.

Oyunun yönetmeni tasarım ekibine sistemden görevler verip, yapılan işlere onay verebilmektedir. Sistemde bilgi ve belge paylaşımının yapılması tasarım ekibinin sorunlarını çözecektir. Aşağıda web tabanlı tasarım süreci iletişim sisteminin 2015-2016 Ankara Devlet Tiyatrosu'nda sergilenen "Müfettişler" adlı oyun üzerinden işleyişi yer almaktadır;



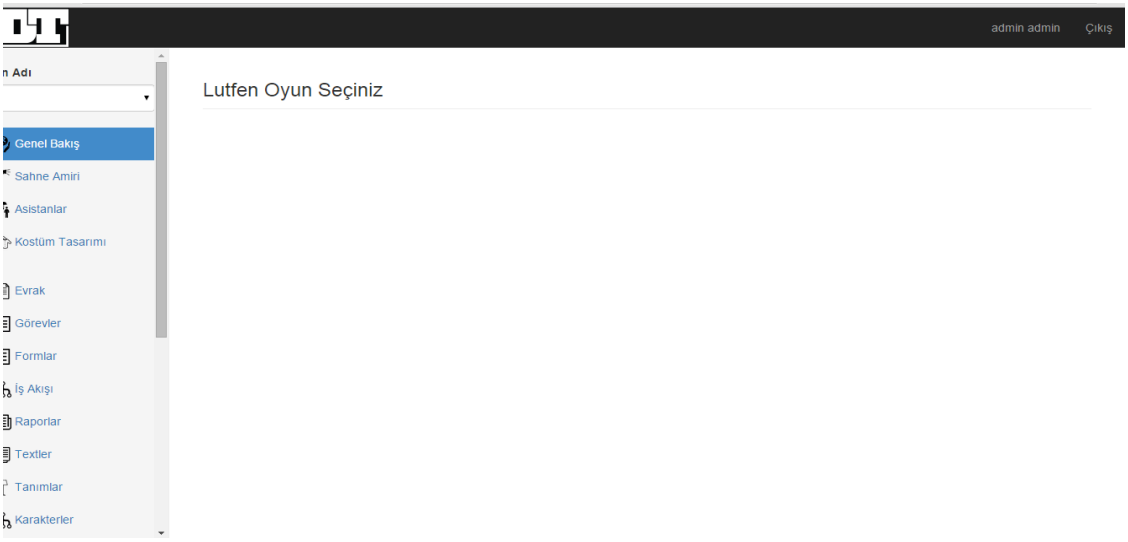
Şekil 4.25. Sistemin açılışı

Şekil 4.25'te yer alan görselde, XAMPP Control Panel olarak adlandırılan sistemdeki yer alan modüllerin "start" tuşlarına basılarak aktif hale getirilmesi gerekir. Bu modüllerin aktif halde olması sistemin çalışmasını sağlar. Web arayüzlü sistemin giriş sayfasına ulaşmak için bir internet sayfası açılmalıdır. Açılan internet sayfasına Sign in For TCDT yazılarak sistemin giriş sayfasına ulaşılır.



Şekil 4.26. Sistemin giriş sayfası

Şekil 4.26'da T.C Kimlik Numarası ve Şifre ile sisteme giriş sayfası görülmektedir. Devlet Tiyatrolarına kayıtlı olan T.C Kimlik numaraları ile oyun yönetmenleri sisteme giriş yapıp "Oyun ekle" aracından oyunlarını sisteme ekleyip "kişi ekle" aracından ise; oyunda görev alan tasarım ekibini, teknik ekibini ve reji ekibini sisteme ekleyebilir. Böylece yönetmenin eklediği kişiler ilgili oyunu sistem üzerinden takip edebileceklerdir. Aşağıda yer alan görselde yönetici sayfası görülmektedir.



Şekil 4.27. Yönetici sayfasının açılışı

Şekil 4.27'de görseli görülen yönetici sayfasına, yönetici tarafından giriş yapıldıktan sonra iki önemli adımın takip edilmesi gerekir. Bunlardan ilki ve en önemlisi oyunun sisteme eklenmesidir. Sistemin kullanılabilmesi için ilgili oyunun eklenmesi zorunludur. Şekil 4.28'de sisteme nasıl oyun ekleneceği gösterilmektedir.

4.3.1. Sisteme Oyun Ekleme



Sisteme oyun ekleme yapılmadan sistemin çalışması mümkün olmamaktadır. Oyun adı yazıldıktan sonra "ekle"düğmesine tıklanarak sisteme oyun ekleme işlemi tamamlanır.



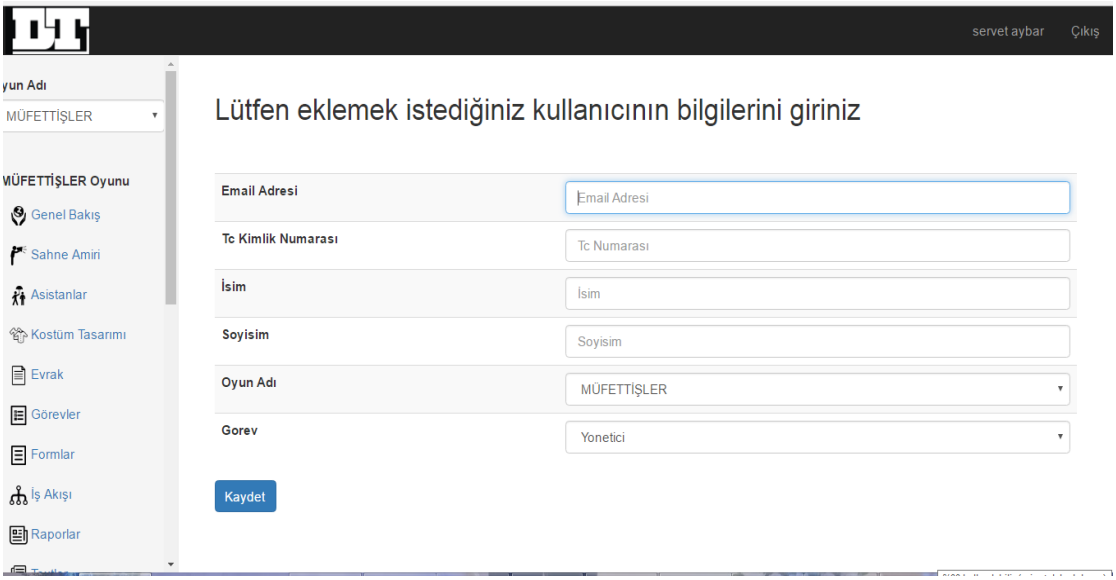
Şekil 4.28. Sisteme oyun ekleme

Şekil 4.28'de oyun ekleme işlemine ilişkin görsel yer almaktadır. Görselden anlaşılabildiği gibi sisteme oyun ekleme işlemi oldukça basit bir işlemdir. Oyun adının yazılarak ekle butonuna basılması yeterlidir. Sistemin çalışmasını sağlayan ikinci unsur sisteme kişi eklenmesidir.

4.3.2. Sisteme Kişi Ekleme



Kişi ekle aracından oyunda görevli tasarım, teknik ve reji ekipleri sisteme eklenerek, sistem üzerinden iletişim kurulması sağlanır. Bütün eklenen kişiler kendi T.C Kimlik Numaraları ve Şifreleri ile sisteme giriş yapıp provaları takip edip; iş akışlarını görebilir, görevlerini takip edebilir, reji ekibi ve tasarım ekibinin diğer üyeleriyle dosya ya da fotoğraf paylaşarak iletişim sağlayabilir. İletişimin ve iş akışının sağlanmasında önemli olan bu iki unsurdan sonra sistemde yer alan toolar ve açıklamaları sırasıyla aşağıda yer almaktadır.



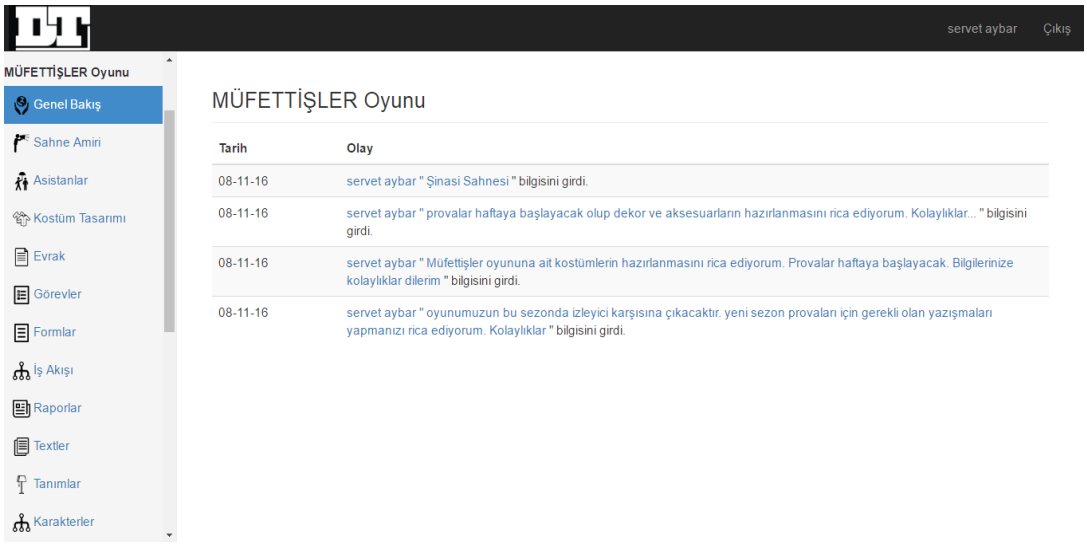
Şekil 4.29. Sisteme kişi ekleme sayfası

Şekil 4.29 incelendiğinde, sisteme eklenecek kişiye ait e-mail adresi, TC Kimlik numarası, isim, soyisim, oyun adı ve görevi gibi bilgiler işlenerek kaydet düğmesine basılır. Böylece sisteme kişi ekleme işlemi gerçekleşir.

4.3.3. Genel Bakış



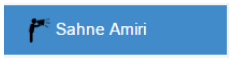
Genel Bakış Bölümünde ise; sistemde yer alan bütün paylaşımlar sırasıyla yer almaktadır. Sisteme ilk girildiğinde genel bakış sayfası görülmektedir. Genel bakış kısmında; bütün yapılan paylaşımlar, duyurular, görevlendirmeler, resim ve belge paylaşımları kullanıcılara sunulur. Böylece, bütün paylaşımlar ilgili sekmeye bakılmadan da görülebilir.



Şekil 4.30. Genel bakış sayfası

Şekil 4.30 incelendiğinde; oyunun yönetmeninin sahne planı, prova zamanı, provalar için gerekli olacak marke kostüm ve dekorların hazırlanması, hangi resmi işlemlerin yapılması gerektiği gibi bilgileri içerir paylaşımların yapıldığı görülür.

4.3.4. Sahne Amiri



Bu sekme sahne amirinin görev tanımlamasına ilişkin bilgi ve belge paylaşımının yapıldığı kısımdır. Sahne amiri prova saatlerine ya da oyuna ilişkin yapacağı duyuruları bu kısımda paylaşılır. Ayrıca, reji, teknik ekip ve oyuncular da sahne amirine iletmek istediği bilgileri bu kısımda paylaşabilir.



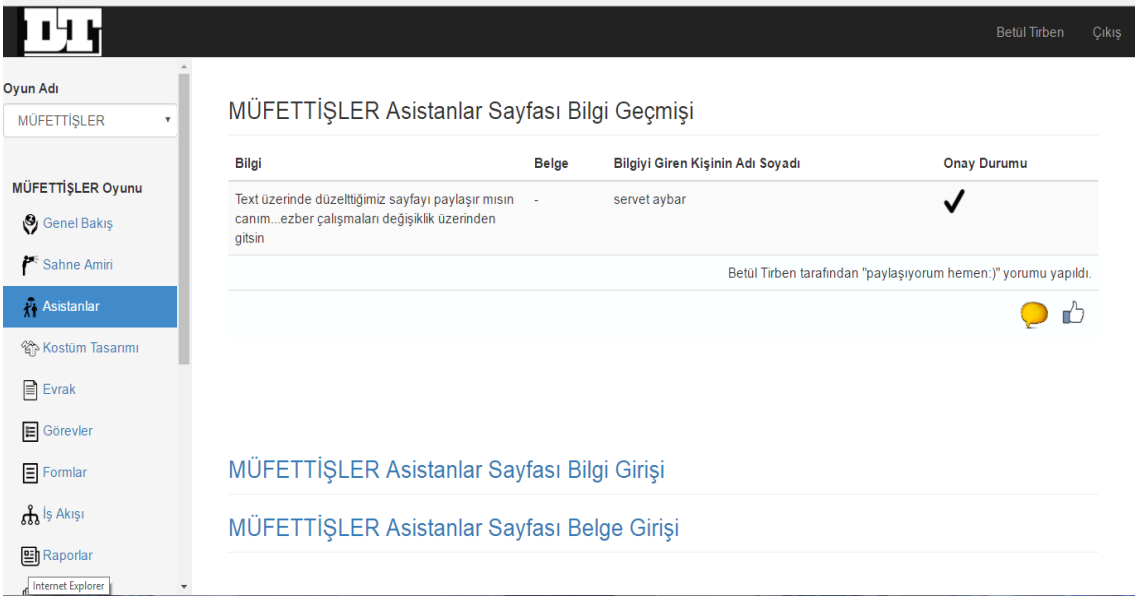
Şekil 4.31. Sahne amiri sayfası

Yukarıda yer alan Şekil 4.31 incelendiğinde sahne amirinin bilgi paylaşımı yaptığını ve yönetmen tarafından girilen bilginin onaylandığı görülmektedir. Ayrıca yönetmenin sahne amirinden yapmasını istediği görevleri paylaştığı da görülmektedir. Örneğin, prova saati değişikliği, servis saatine ilişkin bilgiler ve haftalık prova programının Ankara Devlet Tiyatrosu müdürlüğüne teslim edilmesine ilişkin bilgilerin paylaşıldığı anlaşılmaktadır.

4.3.5. Asistanlar



Asistanlar bir temsilin hem rejisinden hem de teknik detaylarından sorumludurlar. Temsile ilişkin bütün aşamalarda bu sistemi en çok kullacak kişiler arasında yer almaktadırlar. Asistanlar, yönetmenin iletmek isteği bilgilerin sisteme aktarılması, reji defterinin tutulması ve oyun metni üzerinde yapılan değişikliklerin duyurulması konusunda “ Asistanlar” sayfasını kullanırlar.



Şekil 4.32. Asistanlar sayfası

Şekil 4.32 incelendiğinde Müfettişler oyunu rejisörünün reji asistanına vermiş olduğu görev görülmektedir. Göreve resmi bir nitelik kazandırmak için rejisör tarafından paylaşılan bilgi onaylanmıştır. Örneğin yukarıda yer alan görselde, yönetmenin reji asistanından oyun metni üzerinde yapılan değişiklikleri sistem üzerinde paylaşmasını istediği görülür.

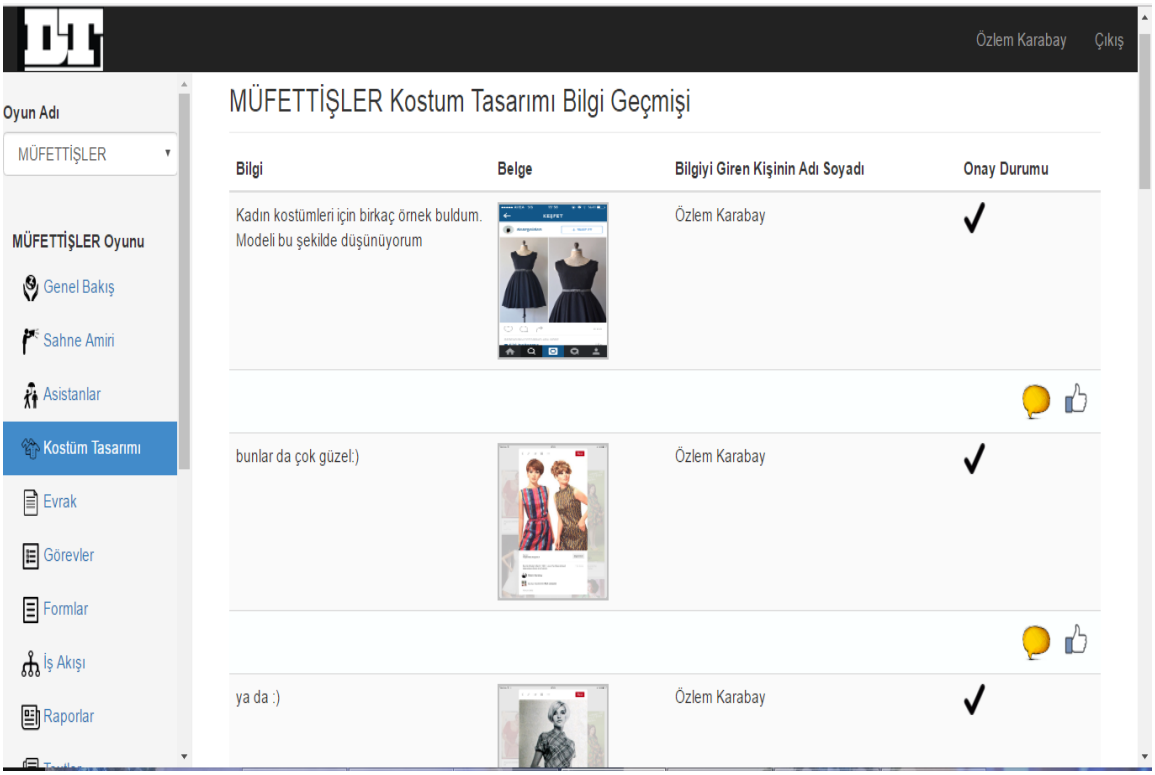
4.3.6. Kostüm Tasarımı



Sistemin en önemli birimlerinden biridir. Sahne tasarımı ve kostüm tasarımı süreçlerinin sağlıklı ilerlemesi bu sistemin etkin kullanılması ile mümkündür. Kostüm-dekor-ışıklandırma tasarımı süreçleri eş zamanlı ama birbirinden farklı departmanlarda gerçekleşir. Herhangi bir tasarım unsurunda yapılacak değişim bütün tasarım sürecini etkileyeceğinden dolayı kostüm tasarımcısı, dekor tasarımcısı ve ışık tasarımcısının iş akışını sistem üzerinden paylaşması yapılan değişikliklerin zaman kaybetmeden tasarım ekibine ulaşmasına olanak sağlanır. Böylelikte tasarım sürecini olumsuz etkileyecek hataların önüne geçilmiş olur.

Yerdelen (2014); karakterlerin kostümlerine ait kumaş dokularının sahne gerisi ve sahnede oturduğu ve kullandığı dekor elemanlarıyla birlikte oluşturduğu görüntüsüne dikkat edilmesi gerektiğini vurgulayarak ilk kostüm provası ana karakterin en sevdiği sandalyede

otururken görünmediğini keşfetmek için doğru bir zaman olmadığını belirtmiştir. Bu durumda yeni bir kostüm ya da ışık düzenlemesi yapmak için çok geç kalınmış olabileceğini ifade etmiştir. Yerdelen (2014)'e göre bu durumun engellemesi için yapılması gereken en doğru şey tasarımcılar arasında birbirlerini geliştiren bir diyalogun kurulmasıdır (s.98). Geliştirilen web tabanlı kostüm-dekor ve ışık tasarımı süreç modeli ile tasarımcılar arasında istenilen düzeyde sağlıklı bir iletişim sağlanabilmesi oyunun sahne üzerindeki başarısını olumlu olarak etkilemektedir.



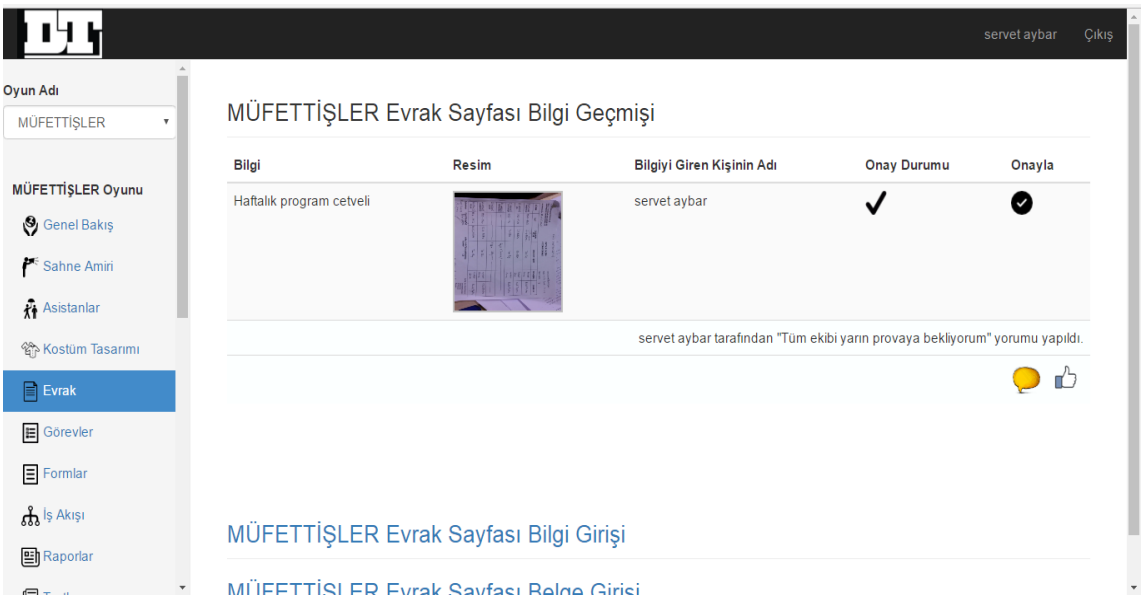
Şekil 4.33. Kostüm tasarımı sayfası

Şekil 4.33'e bakıldığında Müfettişler oyununun kostüm tasarımcısının paylaştığı bilgi ve resimlerin olduğu görülmektedir. Ayrıca, yönetmenin yapılan bilgi ve resim paylaşımını gördüğü ve onayladığı anlaşılmaktadır. Örnek de görüldüğü üzere; Müfettişler oyununun kostüm tasarımcısı Özlem Karabay'ın oyunun "kadın" karakterine ait kostümü için sunduğu model alternatiflerini paylaşarak yönetmene ve tasarım ekibine düşündüğü model açısından bilgi vermiştir.

4.3.7. Evrak



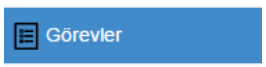
Bu sekme; resmi evrakların ve resmi duyuruların paylaşıldığı kısımdır. Bölge ya da genel müdürlükten gelen onaylı yazılar bu kısımdan duyurulur.



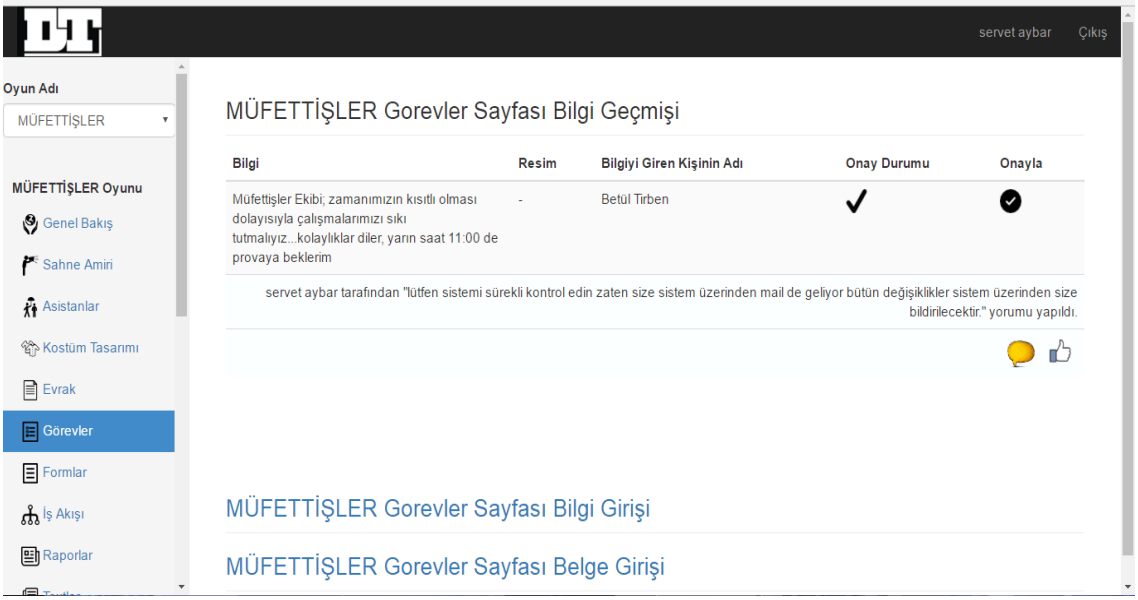
Şekil 4.34. Evrak sayfası

Evrak Sayfası ekran görüntüsü Şekil 4.34'te görülmektedir. Rejinin ve sahne amirinin hazırladığı ve Ankara Devlet Tiyatrosu Müdürlüğü tarafından onaylanan haftalık program cetveli Müfettişler Oyununun oyuncuları, tasarım ekibi ve teknik ekibi gibi ilgili tüm birimlere ulaşabilmesi için sistem üzerinden paylaşılarak onaylanmıştır. Örnekte de görüldüğü gibi yönetmen tarafından paylaşılan belgeye yorum eklenerek tüm oyun ekibi provaya çağrılmıştır.

4.3.8. Görevler



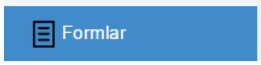
Görevler kısmında ise; reji tarafından verilen görevler paylaşılmaktadır. Görevler sekmesinden paylaşılan görevlerin görev verilen kişi ya da kişiler tarafından yapılması zorunluluk arz eder. Bu durum resmi işlemler için ayrılan süreden tasarruf sağlanır.



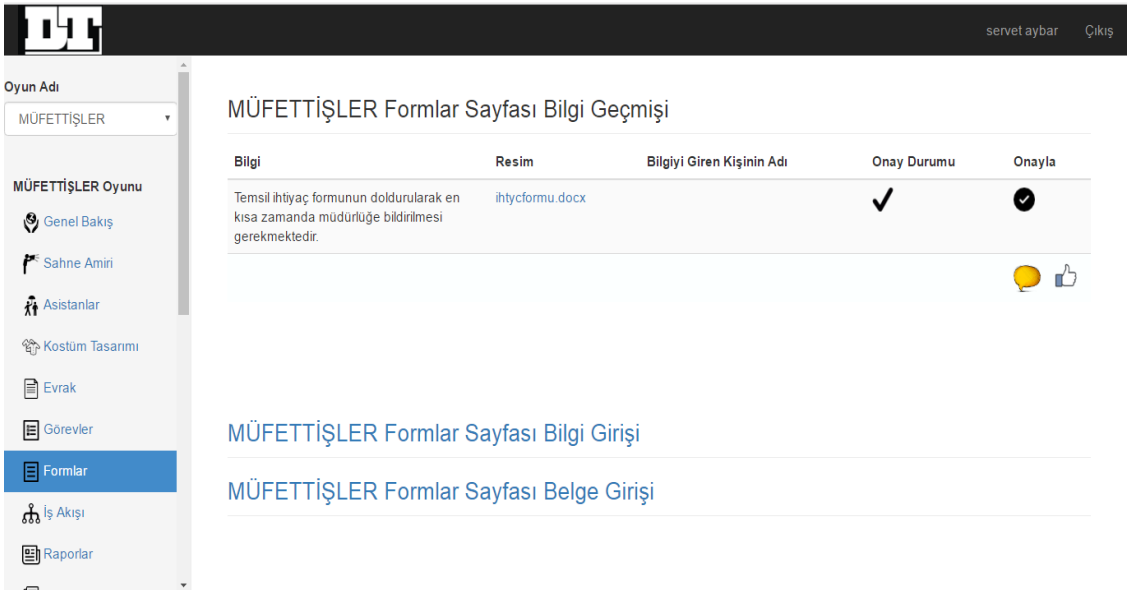
Şekil 4.35. Görevler sayfası

Şekil 4.35'te Müfettişler oyununa ait görevler sayfasının ekran görüntüsü yer almaktadır. Reji asistanının provaya ilişkin yapmış olduğu duyuru oyunun rejisörü tarafından onaylanarak resmi bir boyut kazanmıştır. Örnekte görüldüğü üzere; reji asistanı tarafından prova gün ve saati paylaşılmış, yönetmen tarafından ise iletişim sisteminin sürekli kontrol edilmesi gerekliliğine ilişkin yorum yapılarak ekip bilgilendirilmiştir.

4.3.9. Formlar



Formlar kısmında; sistem kullanıcılarına ait bilgi formları yer almaktadır. Örneğin kostüm dikimi için dikim atölyesine bilgi sağlayacak oyuncuların ana ve yardımcı ölçülerinin, fiziksel özelliklerinin ve karaktere ait tanımlayıcı özelliklerin yer aldığı formlar kullanılır.



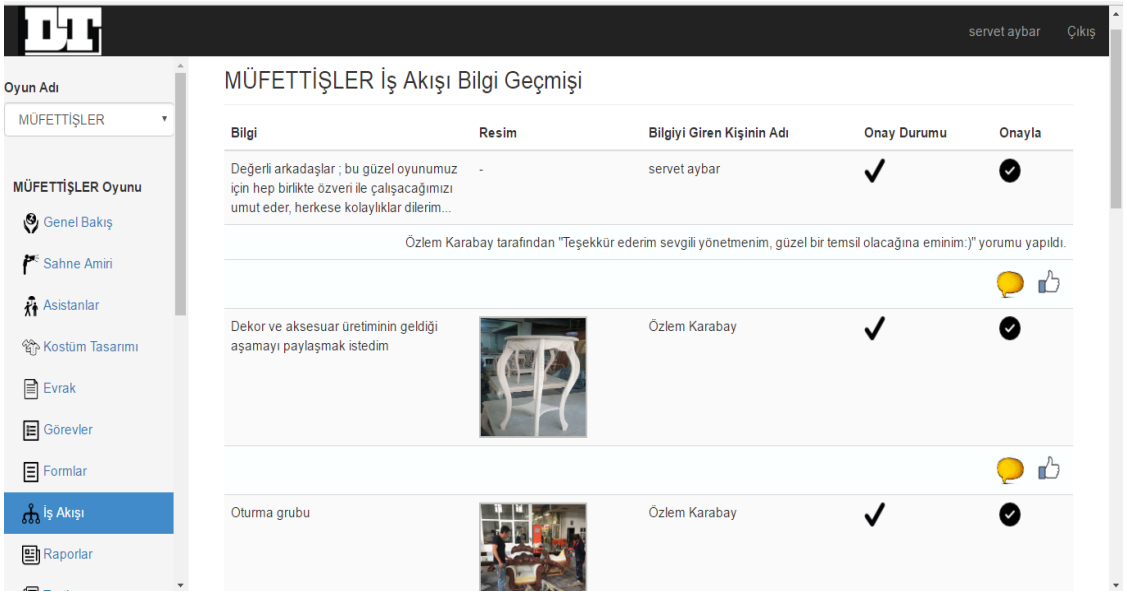
Şekil 4.36. Formlar sayfası

Şekil 4.36'da Müfettişler Oyunu için gerekli olan bilgilere, verilere ve ihtiyaçlara ilişkin bilgi formlarının paylaşıldığı bilgi sayfasının görüntüsü bulunmaktadır. Form elektronik ortamda doldurularak yeniden sisteme yüklenerek bilgilerin depolanarak saklanması mümkündür.

4.3.10. İş Akışı



Bu kısımda; bütün tasarım ekibinin iş akışı yer almaktadır. Tasarım ekibinin hangi aşamada olduğu ve şimdiye kadar neler yaptığı "İş Akışı" sekmesinden takip edilebilmektedir. Bu hem reji için hem de tasarım ekibinde yer alan diğer kişilerin bilgilenmesi açısından önem taşır.



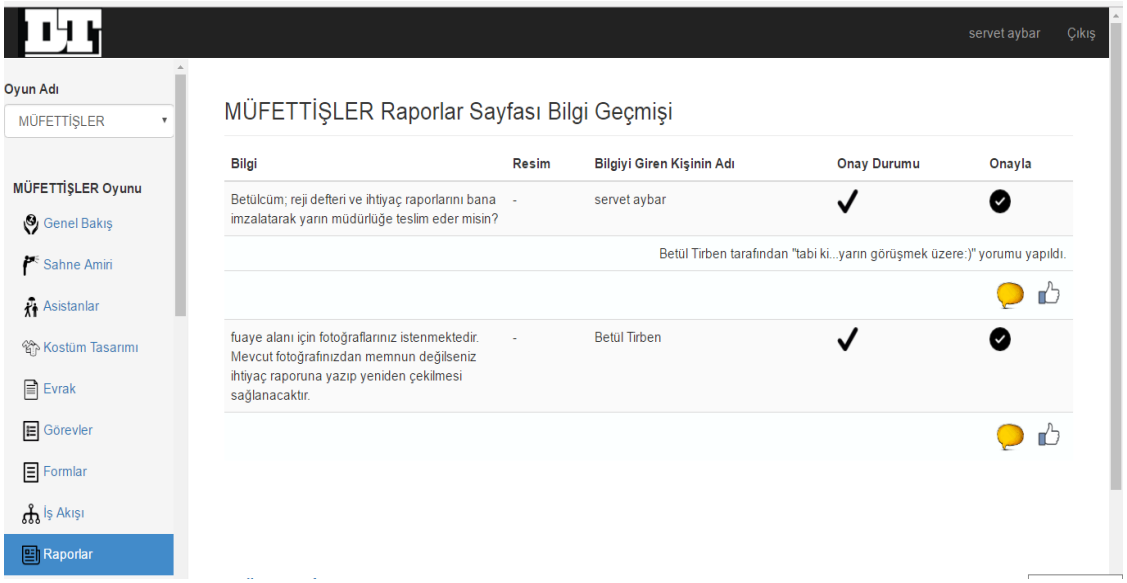
Şekil 4.37. İş Akışı sayfası

Şekil 4.37'de Müfettişler Oyununun İş Akışı bilgi geçmiş yer almaktadır. Kostüm, dekor ya da peruka, ayakkabı gibi atölyeler tarafından gerçekleştirilen bütün işlerin aşamaları sistemin iş akışı alanına işlenir. Böylece reji işleyişten haberdar olur. Yukarıda yer alan görselde; dekor tasarımcısının sehpa ve oturma grubuna ilişkin gelinen noktayı reji ve tasarım ekibiyle paylaştığı görülür.

4.3.11. Raporlar



Raporlar kısmında temsil ihtiyaç listesi, reji defteri gibi oyunun ihtiyacı olan bütün raporların işlendiği kısımdır. Ayrıca; Ankara Devlet Tiyatrosu Müdürlüğü ve Sanat Teknik Müdürlüklerine onaylatılması gereken bütün yazışmaların toplandığı yerdir.



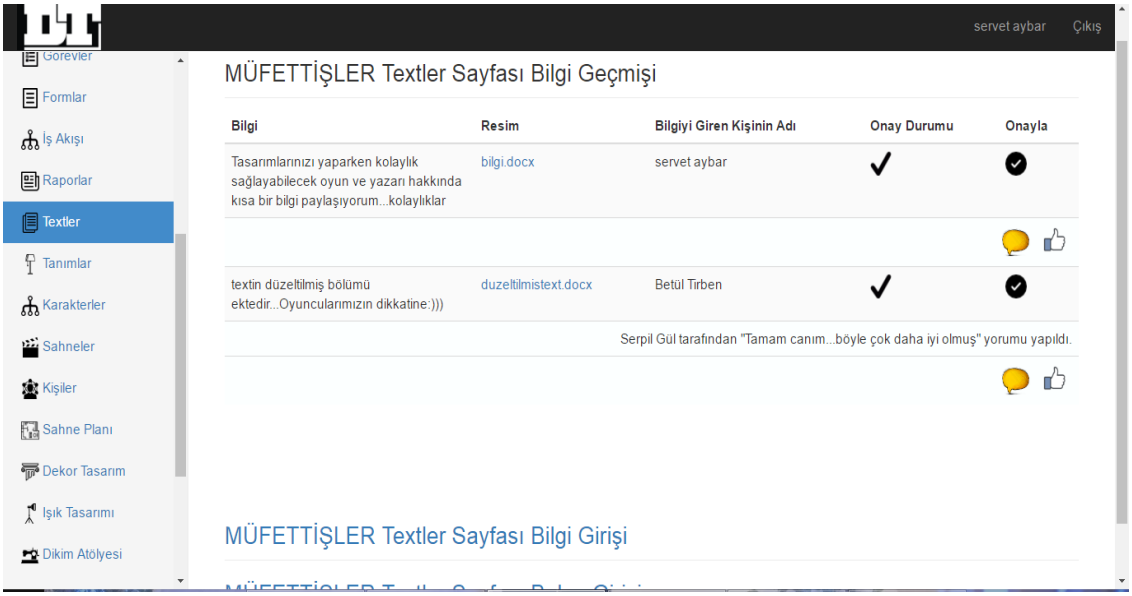
Şekil 4.38. Raporlar sayfası

Müfettişler Oyununun Rapor sekmesinin ekran görüntüsünün görüldüğü Şekil 4.38'de rejisörün ve reji asistanının yapmış olduğu duyurular, yorumlar yer almaktadır. Yapılan duyuruların onaylanmış olduğu ilgili alandan görülmektedir. Raporlar bölümünde paylaşılan bilgilere göre; ihtiyaç listesi ve reji defterinin imzalanarak Ankara Devlet Tiyatrosu Müdürlüğüne teslim edilmesi gerektiği aynı zamanda fuaye alanı için resim çektirmek isteyen kişilerin bilgi vermesi gerektiğine dair bilgi paylaşımları yapılmıştır.

4.3.12. Textler



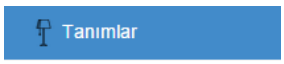
Textler (Oyun metni) kısmında ise provalar boyunca değişim gösterebilen oyun metninin revize hali yer almaktadır. Reji asistanının kontrolünde olan " Texler" sekmesinde en son güncel oyun metnine ulaşılır. Böylelikle provaya dahil olamayan oyuncular ve tasarım ekibi yapılan değişikliklerden haberdar olur.



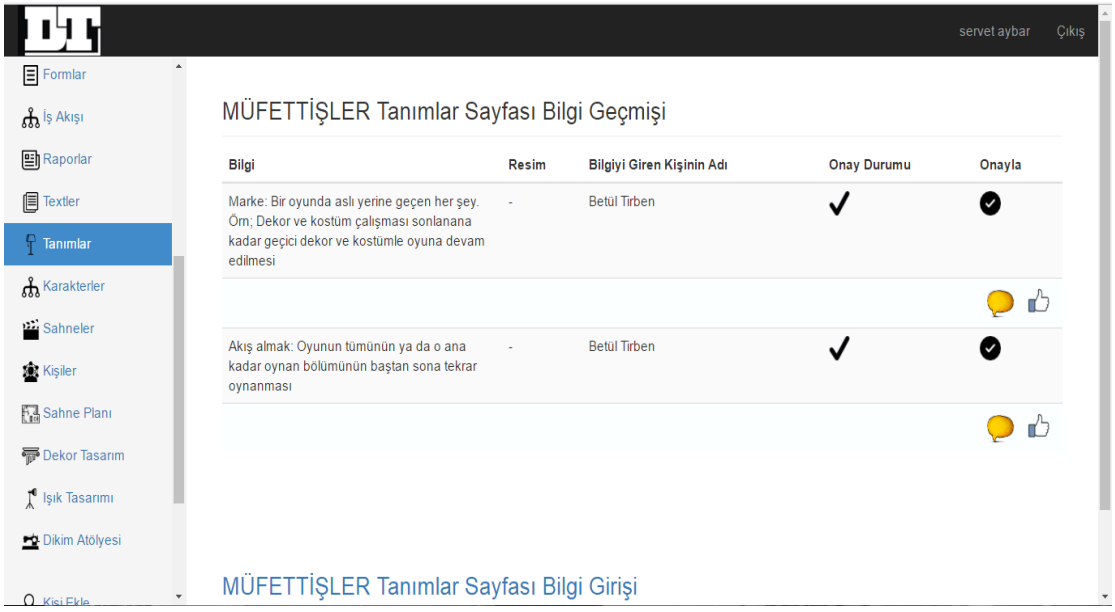
Şekil 4.39. Textler sayfası

Şekil 4.39 incelendiğinde Müfettişler Oyununa ait düzenleme yapılmış metinlerin yer aldığı görülmektedir. Provalar sırasında prömiyere kadar metin üzerinde değişiklik yapılabilir. Güncel metinden bütün ekibin haberdar olabilmesi için sisteme yükleme yapılması gerekir. Yukarıdaki görselde resim ve word dosyası paylaşılabildiği görülmektedir. Ayrıca; bilgiyi giren kişinin adı ve bilginin onaylanma durumu sistem üzerinden takip edilebilir.

4.3.13. Tanımlar



Bu kısımda; bilinmesi gereken teknik terimlerin ya da temsil için gerekli olabilcek terimlerin tanımlanır “Tanımlar” sekmesi ile temsilde yanlış anlamaya yer verilmeden herkes için ortak bir dil oluşturulur. Bu durum oyunun ruhunun tam olarak yakalanmasına katkı sağlar.



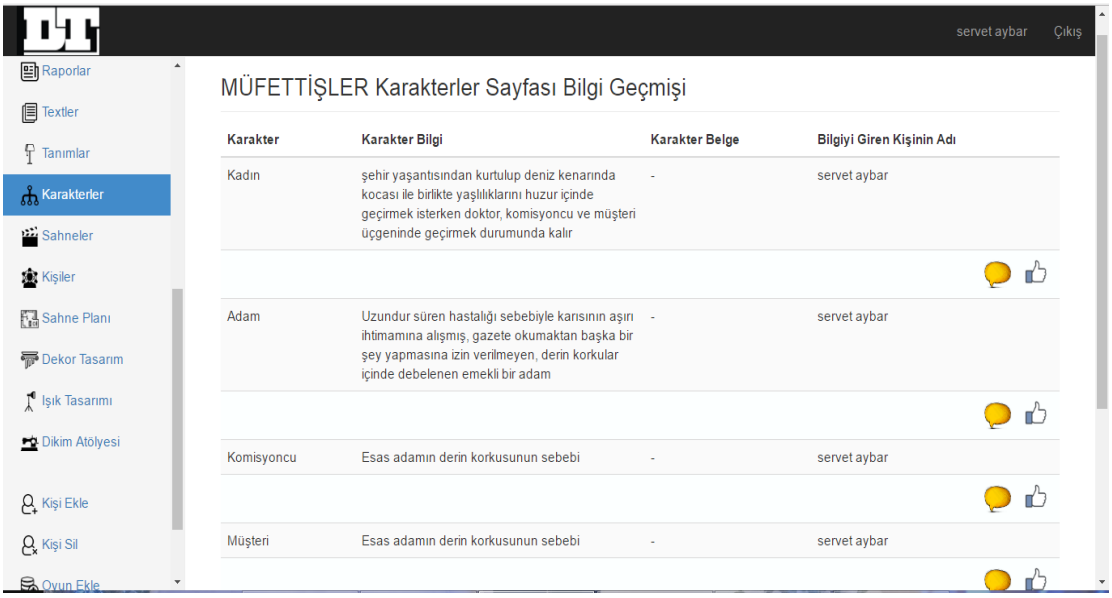
Şekil 4.40. Tanımlar sayfası

Tanımlar sayfası bilgi geçmişi görüntüsünün yer aldığı Şekil 4.40'ta tiyatro terimleri ve oyuna ilişkin tanımlanması gereken kavramların açıklamaları yer almaktadır. Böylece oyunun ortaya çıkarılmasında anlam karmaşası yaratabilecek durumların önüne geçilir. İlgili görselde reji asistanı tarafından marke ve akış almak terimlerinin açıklandığı görülür.

4.3.14. Karakterler



Karakterler sekmesinde; rejisör temsildeki karakterler ve karaktere ait özellikleri açıklanır. Karakterlerin hem fiziki hem de kişisel özellikleri bu kısımda betimlenir. Böylelikle; dekor tasarımcısı oyununun geçtiği mekanı oluştururken oyunun özelliklerine göre bir sahne tasarımı gerçekleştirir. Kostüm tasarımcısı ise; oyuncunun rolünü gerçekleştirmesinde en önemli etkenlerden biri olan kostümü yönetmenin karakter betimlemesine göre şekillendirir.



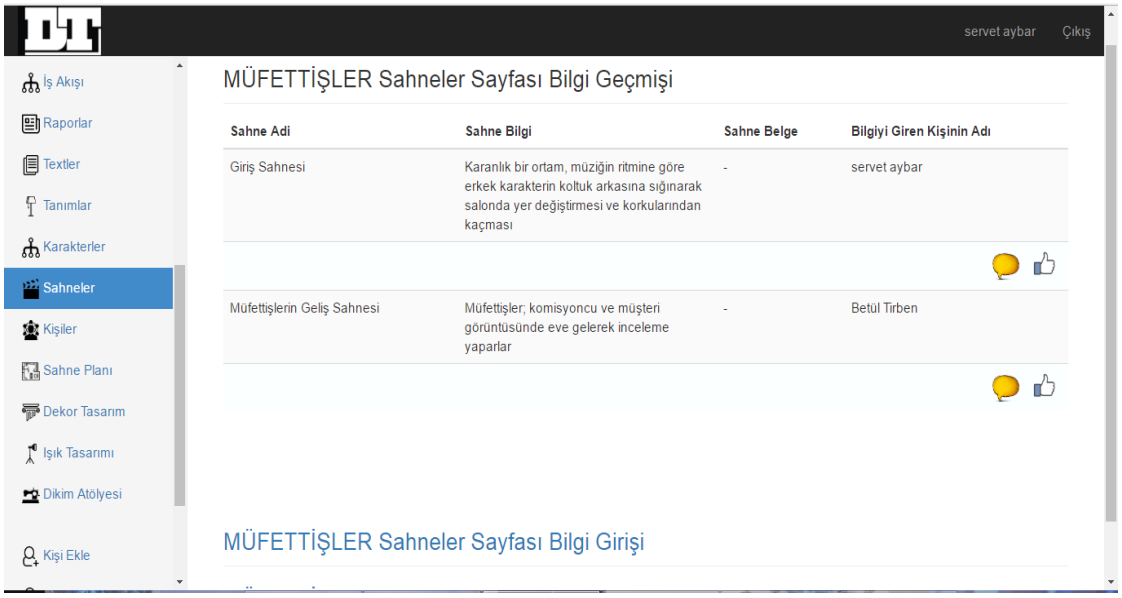
Şekil 4.41. Karakterler sayfası

Şekil 4.41'de müfettişler oyununa ait karakter analizleri yer almaktadır. Karakter analizleri hem oyuncular hem de tasarım ekibi için çok önemlidir. Özellikle kostüm tasarımında karakteri oluşturmada en etkili etmenlerden biridir. Rejisörün yansıtmak istediği karakter kostüm aracılığı ile seyircilere yansıtılır. Bu nedenle karakter analizi kostüm tasarımının olmazsa olmaz unsurları arsında yer alır. Görsel detaylı olarak incelendiğine; Müfettişler oyununa ait; "Kadın", "Adam", "Komisyoncu" ve "Müşteri" karakterlerine ait analiz rejisör tarafından sisteme yüklenmiştir.

4.3.15. Sahneler



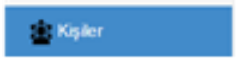
Sahneler sekmesinde; oyun sahne 1, sahne 2 gibi parçalara bölünerek sahne gereklilikleri takip edilir. Böylelikle dekorcular, aksesuarcılar, ışıkçılar ve kostüm asistanları için gerekli olan düzenlemeleri yapabilmek için bir takip mekanızması kurulmuş olur.



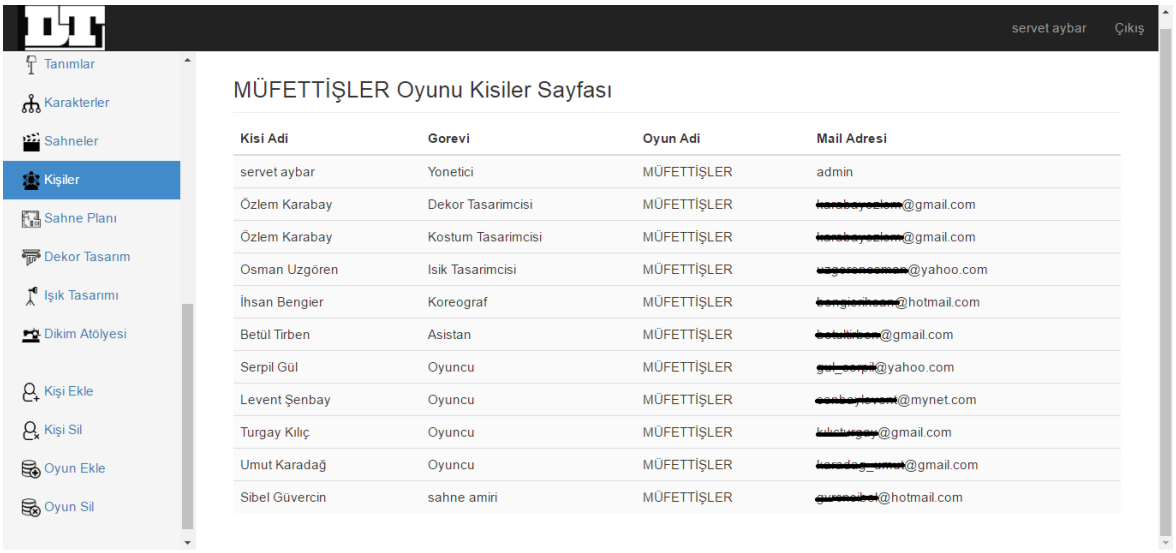
Şekil 4.42. Sahneler sayfası

Şekil 4.42'ye bakıldığında Müfettişler Oyunu rejisörünün oyunun sahnelerine ilişkin bilgiyi sistem üzerinden paylaştığı görülmektedir. Oyunun sahnelere bölünmesi kostüm tasarımının sağlıklı yapılmasında ve kostüm değişimlerinin takibi açısından önem taşır. Aynı şekilde sahne bilgisi, dekor ve ışıklandırma tasarımı için de rehberlik eder. Görselde; sahne adı, sahne bilgi, sahne belge ve bilgiyi giriş yapanın kim olduğunu gösteren veriler ile giriş sahnesi ve müfettişlerin geliş sahnesi ayrıntılı olarak sunulmaktadır.

4.3.16. Kişiler



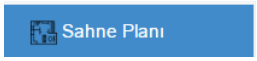
Bu kısımda; temsilde görevli olan kişilerin ad-soyad ve mail adresleri gibi bilgiler listelenir. "Kişi Ekle" menüsünden eklenen bilgiler liste halinde bu alanda görülür.



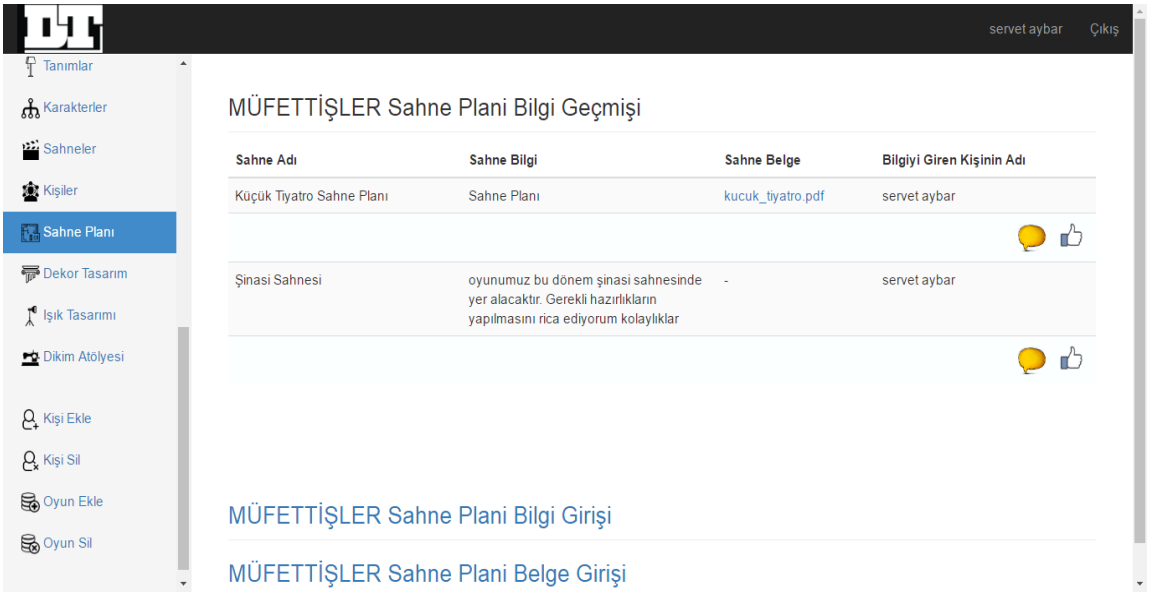
Şekil 4.43. Kişiler sayfası

Şekil 4.43 İncelendiğinde Müfettişler Oyununa ait oyuncu, yönetmen, asistan, sahne amiri ve tasarım ekibinde yer alan dekor tasarımcısı, kostüm tasarımcısı, ışık tasarımcısına ilişkin bilgiler bulunmaktadır. Ayrıca sistemin sağladığı önemli bir katkı da, iletişim sisteminde yer alan mail adreslerine sistemde yapılan duyuru ve bilgi girişlerinin bildiriminin gelmesi ve böylelikle kişilerin sistemleri açık olmasa bile bilgi girişinin yapıldığından haberdar olunmasıdır.

4.3.17. Sahne Planı



"Sahne Planı" sekmesinde tasarım sürecini etkileyen unsurlardan biri olan sahnenin mimari özellikleri yer alır. Sahne planının bilinmesi, ışıklandırma ve dekor tasarımcısının tasarımını sahneye ve seyircinin sahneye konumuna göre yapabilmesine olanak sağlar.



Şekil 4.44. Sahne planı sayfası

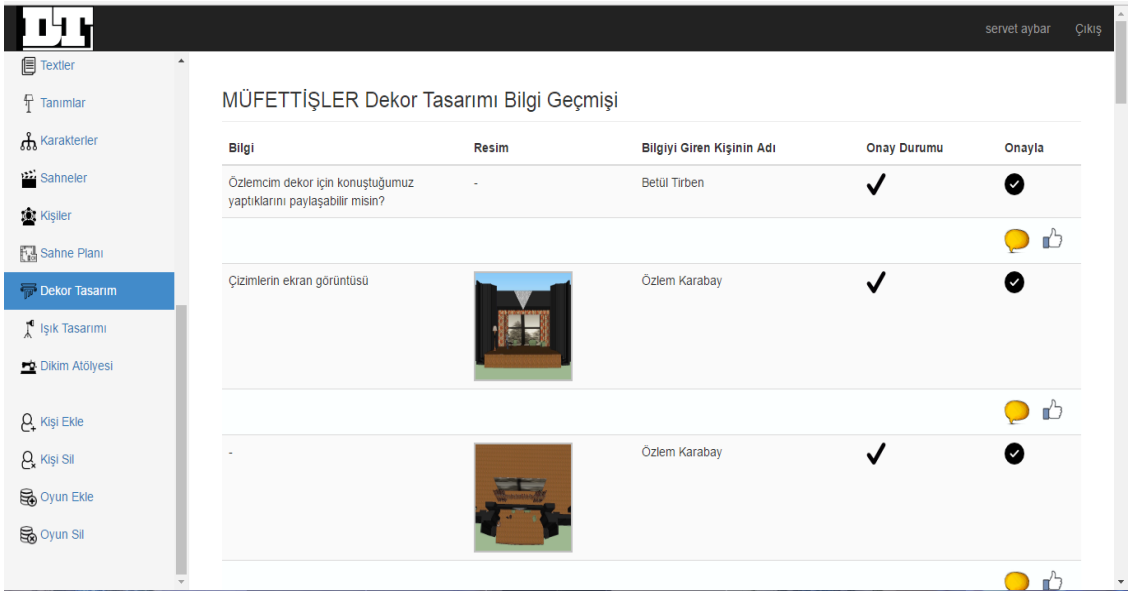
Şekil 4.44'e bakıldığında Müfettişler Oyununun sergileneceği sahneye ait sahne planlarının paylaşıldığı görülmektedir. Sahnenin seyirciye olan konumu ışık ve dekor tasarımcısını doğrudan kostüm tasarımcısını ise dolaylı olarak etkileyecek bir durumdur.

Aşkar (2011)'e göre oyuncu-seyirci iletişiminde sahnenin konumu son derece önemlidir. Sahne boyutlarının tek ya da birden fazla yönlü olması, seyircilerin-sahnenin konumu ve tamamlayıcı unsurlarıyla birlikte (ışık, dekor, kostüm, aksesuar, müzik vb.) sahne bileşenleri seyirci ile iletişim kurmak için gerekli olan parametrelerdir (s. 14).

4.3.18. Dekor Tasarımı



Kostüm tasarımı gibi dekor tasarımı da sistemin en önemli parçalarından biridir. Bu sistemin etkin olarak kullanılması bütün tasarım sürecini olumlu etkiler. Herhangi bir tasarım unsurunda yapılacak bir değişim bütün tasarım sürecini etkileyeceğinden dolayı kostüm tasarımcısı, dekor tasarımcısı ve ışıklandırma tasarımcısının iş akışını sistem üzerinden paylaşması yapılan değişikliklerin zaman kaybetmeden tasarım ekibine ulaşmasına olanak sağlar. Böylelikte tasarım sürecini olumsuz etkileyecek hatalar zaman kaybı yaşanmadan önlenir.

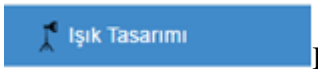


Şekil 4.45. Dekor tasarımı sayfası

Şekil 4.45'te bakıldığında Müfettişler oyunun dekor tasarımı bilgi sayfası görülmektedir. Dekor tasarımcısı ilk taslaktan son aşamaya kadar olan bütün verilerini ilgili sayfaya yükleyerek hem rejinin hem de tasarım ekibinin diğer üyelerinin bilgilenmelerini sağlar. Kostüm ve ışıklandırma tasarımının sürecinde dekor tasarımından kaynaklı bir değişimin gerekli olup olmadığı bu paylaşımlardan kontrol edilir.

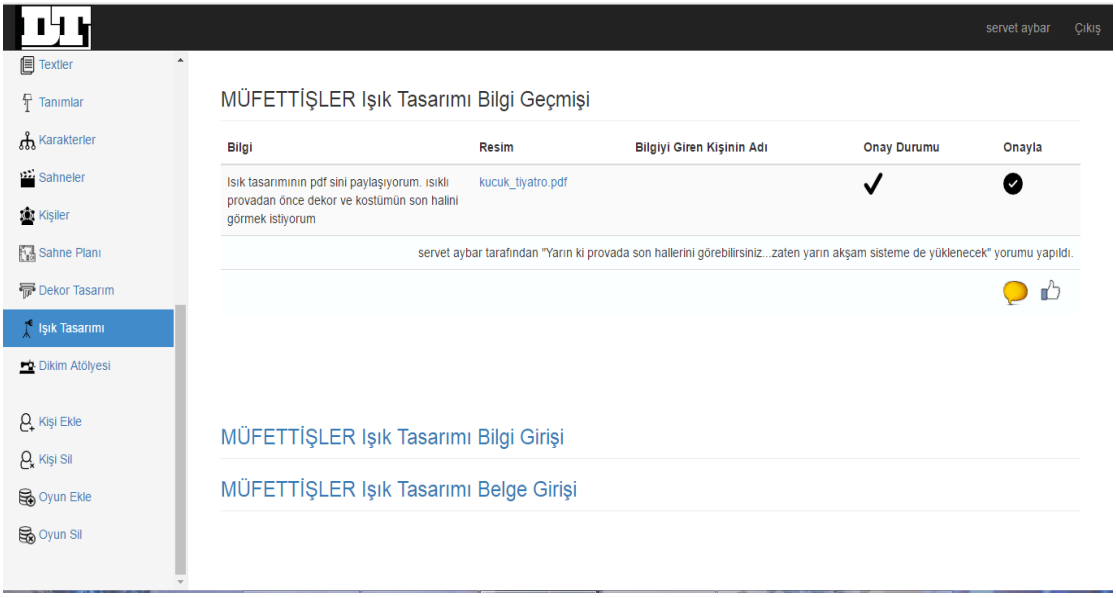
Keskin (2008)'e göre tiyatro bir göstergeler sanatıdır. Dekor, kostüm, ışık, aksesuarlar, oyuncunun davranışları ve sahnede yaratılan durumlar bir anlama yöneliktir. Dekor, oyunun nerede geçtiğinin gösterirken kostüm, oyuncunun kim olduğunu gösterir, iki unsur da rolün göstergeleridir (Keskin'den aktaran Şener ve Dündar, 2018, s. 62). Bu durum, dekor ve kostüm tasarımının birbirini etkilediğinin ve ayrı düşünülmemesi gerektiğinin bir göstergesi olarak kabul edilir.

4.3.19. Işık Tasarımı



Kostüm ve dekor tasarımlarında olduğu gibi ışıklandırma tasarımı da sahne tasarımının önemli bir parçasıdır. Dekorda ve kostümde kullanılan malzeme, kumaş ve renk unsurları ışıklandırma tasarımından etkilenmektedir. Bu nedenle, Işıklandırma tasarımcısının sahne ve kostüm tasarımında kullanılacak kumaş ve materyalleri bilmesi önem taşır.

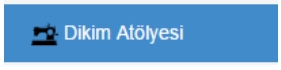
Aklar (2015)'e göre eğer kostüm tasarımcısı kostümlerden en iyi sonucu almayı hedefliyorsa, yapımın ışıklandırma tasarımını da anlaması gereklidir ve sahne ışıklandırmasından kim sorumluysa onunla yapılacak olan fikir alışverişi bu konuda yadsınamaz bir önem taşır (s. 10). Işıklandırma tasarımı kostümün görünümünü doğrudan etkilemektedir; kostümler ışık gereğinden fazla olduğunda boğulur ya da gereğinden az ışıkta görünmeyebilir.



Şekil 4.46. Işık tasarımı sayfası

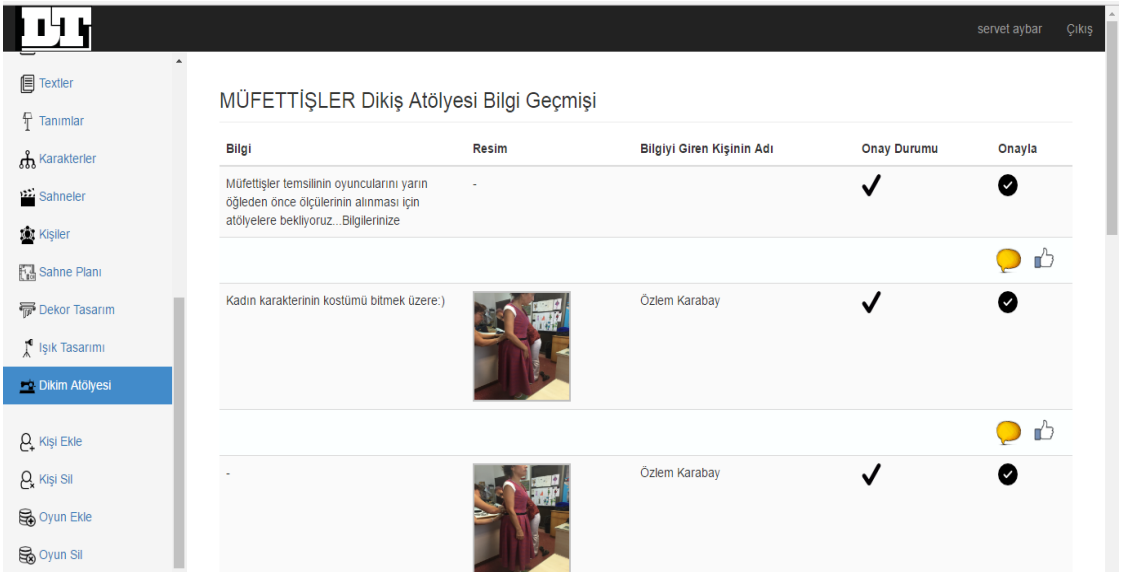
Şekil 4.46 İncelendiğinde ışık tasarımcısının paylaştığı bilgilerin sayfası görülmektedir. Ayrıca paylaşılan bilgilerin yönetmen tarafından yorumlanıp onaylandığı anlaşılmaktadır. Işık tasarımı hem kostümün hem de dekorun görünümünde oldukça etkilidir. İyi bir ışık tasarımı sahnede yaratılmak istenen görünümün önemli etkenlerindendir. Görsele bakıldığında; ışık tasarımcısının tasarımın nihai halini belirlemeden önce kostüm ve dekora ilişkin bilgi almak istediği görülürken aynı zamanda küçük tiyatronun ışık tasarımı planı paylaşılmıştır.

4.3.20. Dikim Atölyesi



"Dikim Atölyesi" sekmesi erkek ve kadın terzihanesinin işleyişinin takip edilebilmesi için yapılandırılan bir sekmedir. Kostüm Tasarımcısı ve Reji için atölyedeki kostümlerin hangi aşamada olduğunun belirlenmesi; iş akışı ve planlamaya

uygun ilerlenip ilerlemediğinin anlaşıldığı alandır. Ayrıca tasarımlarda çıkabilecek uyum sorunlarının önceden fark edilebilmesi ve zamanında çözülebilmesi açısından önemlidir.



Şekil 4.47. Dikim atölyesi sayfası

Şekil 4.47'ye bakıldığında Müfettişler oyununun dikim atölyesi tarafından hazırlanan kostümlere ilişkin verilerin yer aldığı görülmektedir. Bu veriler ışığında, yönetmen ve ekibi kostümlerin hangi aşamada olduğunu görebilir ve eğer düzeltilmesi istenen noktalar var ise kostüm tasarımcısına ileterek düzeltilmesi sağlar. Görsel incelendiğinde; Müfettişler oyunu oyuncuların beden ölçülerinin alınması gerektiğini gösterir ileti ve oyuna ait "kadın karakterinin" kostüm hazırlıklarında gelinen nokta görülmektedir.

4.3.21. Kişi Sil



"Kişi Sil" sekmesi paylaşılan prova bilgilerinin mahremiyetini korumak amacıyla oyundaki görevinden ayrılan kişinin sistemden silindiği kısımdır. Silinen bir kişi artık sistemi kullanma yetkisine sahip olmaz.



Şekil 4.48. Kişi sil sayfası

Şekil 4.48 incelendiğinde oyun adı ve kişi adı şeklinde seçim yapılması gereken iki alan bulunmaktadır. ilgili oyun seçildikten sonra silinmek istenen kişi adı seçilerek "sil" düğmesine basılarak silme işlemi gerçekleşir.

4.3.22. Oyun Sil



"Oyun Sil" sekmesi ise; artık oynanması planlanmayan ve sistemde kalmasına gerek duyulmayan oyunların silinmesinde kullanılan bir araçtır.



Şekil 4.49. Oyun sil sayfası

Şekil 4.49'a bakıldığında "Oyun Sil" alanına tıklandığında silinmek istenen oyunun adının seçilebileceği bir alanın olduğu görülmektedir. İlgili oyun seçilerek "sil" düğmesine basılarak oyun silinir. Böylelikle sistemin bilgi deposunda yeni veya devamlılığı olan oyunlar için daha fazla yer kalır.

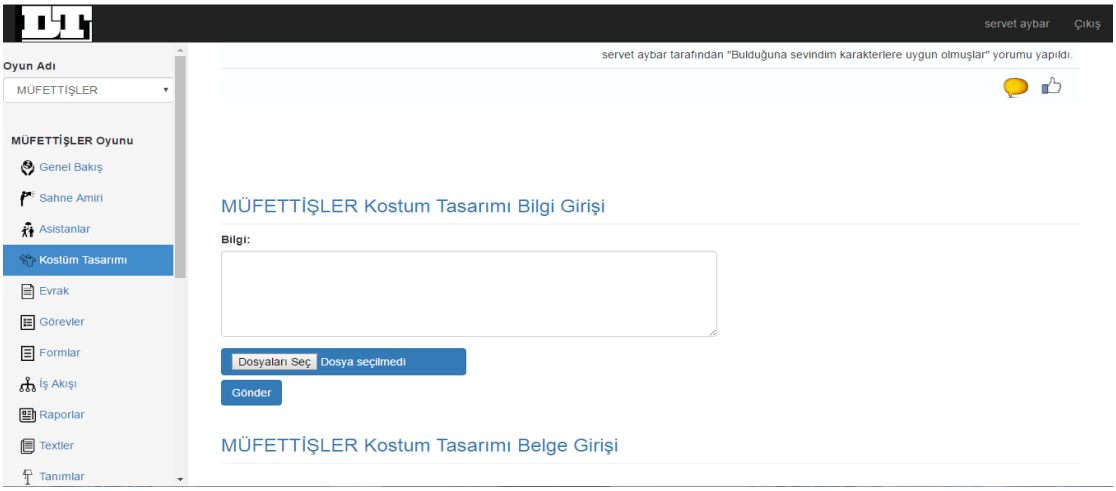
4.4. Alt Problem 4- Ankara Devlet Tiyatrosu Tasarım Ekibi Yönetimindeki, Mevcut Kostüm-Dekor-Işıklandırma Tasarım Sürecine, Yeni WEB Tabanlı İletişim Modelinin Sağladığı Katkılar Nelerdir?

Ankara Devlet Tiyatrosu tasarım sürecine bakıldığında kostüm, dekor ve ışıklandırma tasarımına ilişkin işlemlerin eş zamanlı ama farklı birimlerde yürütüldüğü görülmektedir. Rejinin istediği anlık değişimlerden ya da iletişimin yetersizliğinden kaynaklı sorunlardan hemen haber alınamaması tasarım sürecinin kalitesini etkiler.

Web tabanlı tasarım süreci yazılımı günümüz teknoloji çağında birçok yönden sahne tasarımına ilişkin sürecin hatasız, daha hızlı ve aktif olarak işlemesine olanak sağlar. Web tabanlı tasarım süreci yazılımıyla;

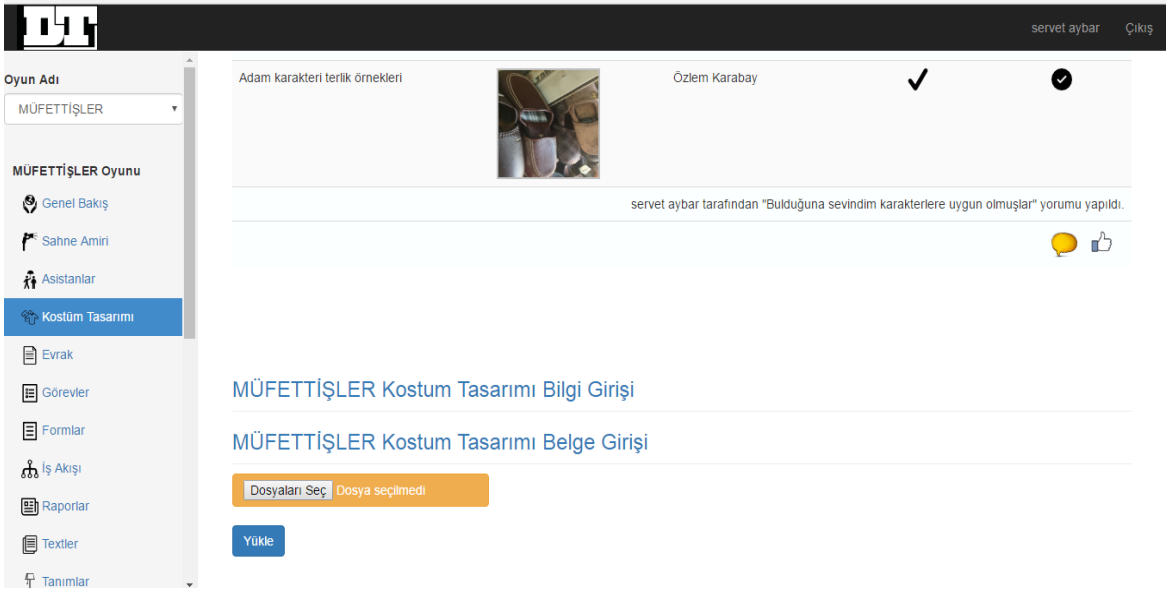
- Bilgi, belge ve resim paylaşımının sistem üzerinden kolay olarak paylaşılır.
- Sistem üzerinde çok sayıda oyuna ilişkin bilgiler depolanabildiği için kapsamlı bir veri kaynağı oluşur.
- Onaylama, beğenme ve yorum yapma gibi imkânlarla sürecin işlemesinde önemli bir rol üstlenir.

Bu sayılan özelliklerin nasıl yapıldığına dair bilgilendirme aşağıda yer almaktadır;



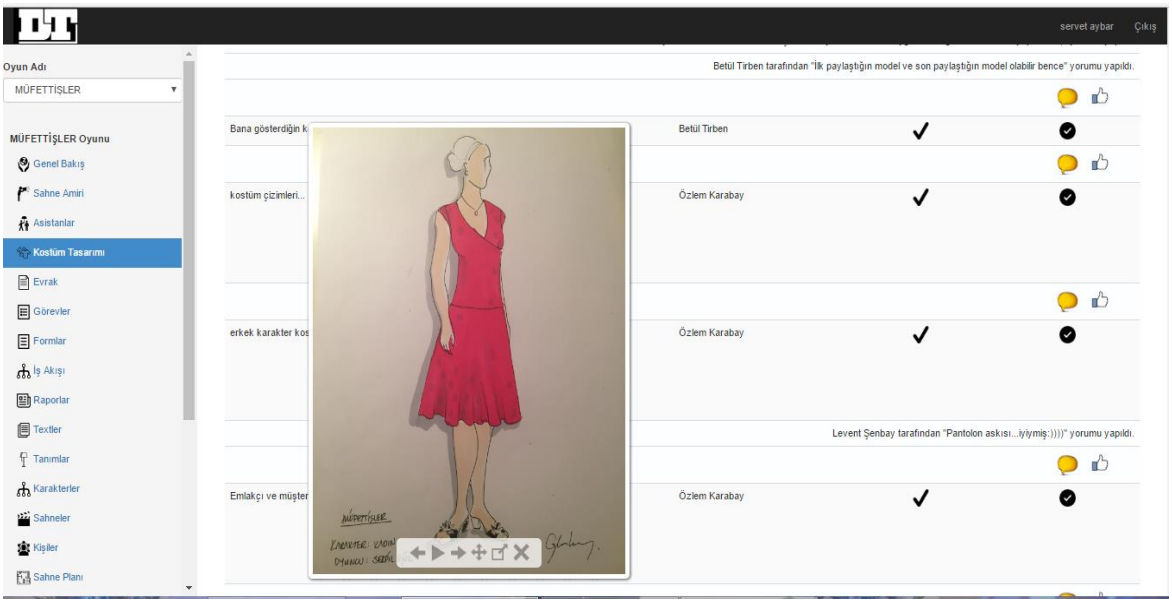
Şekil 4.50. Bilgi paylaşma sayfası

Şekil 4.50'de Müfettişler oyununa ilişkin kostüm tasarımı sayfasının bilgi girişi bölümü yer almaktadır. Bilgi paylaşımı bölümünden istenildiği takdirde belge ve resim paylaşımı yapılabilir.



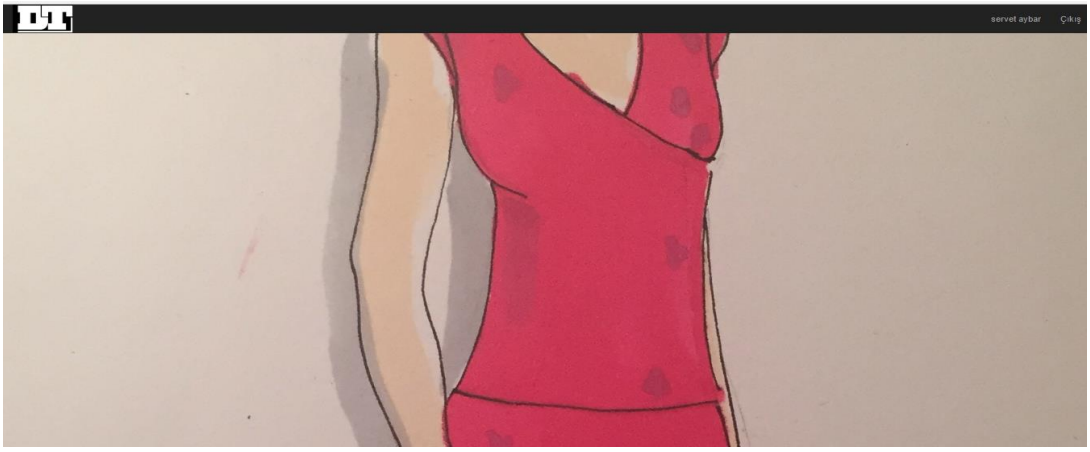
Şekil 4.51. Belge paylaşma sayfası

Şekil 4.51'e bakıldığı zaman kostüm tasarımı sayfasının belge girişi bölümü görülmektedir. "Dosyaları seç" düğmesine basılarak bilgisarda yer alan resim, belge ve dosya gibi verilerden seçim yapılarak "yükle" düğmesi ile belgeler sisteme yüklenir.



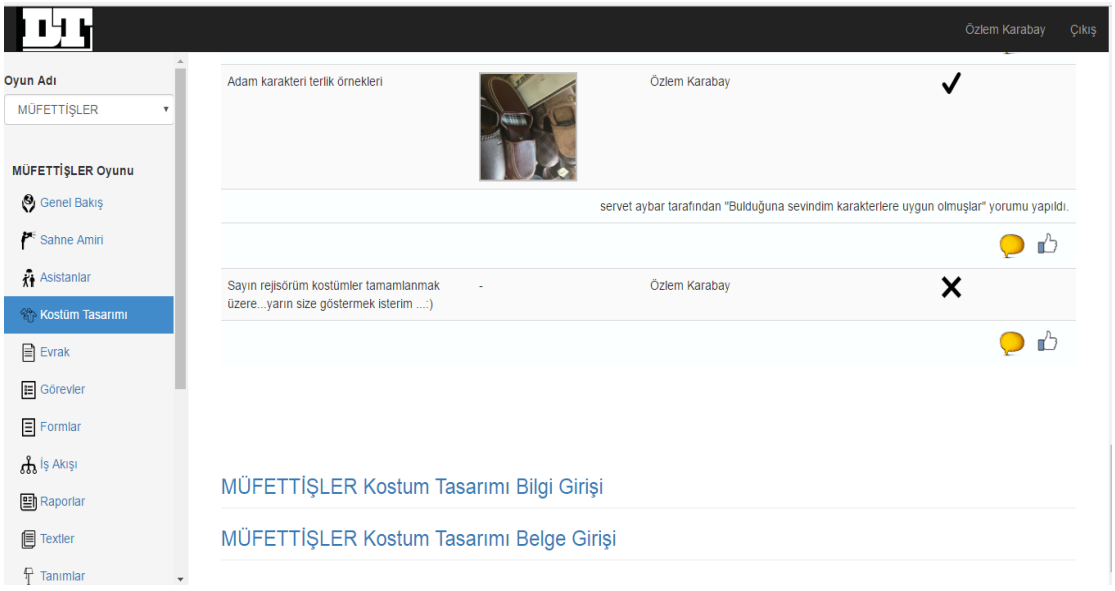
Şekil 4.52. Belge paylaşma sayfasında resim ekleme

Şekil 4.52'de kostüm tasarımı sayfasında paylaşılan bir resmin üzerine gelindiğinde büyüteç imleci(+) belirir. Bu imleç ile resime tıklandığında yukarıda görülen araçlar çıkar. Geri ok ile bir önceki resime gidilir, üçgen aracı ile slayt gösterisi başlatılır, ileri ok ile bir sonraki resime geçilir, taşıma aracı ile resim sayfada aşağı-yukarı ya da sağ-sol olarak taşınır, sayfayı kapla aracı ile resim sayfa genişliğinde büyütülerek ayrıntıların görünmesi sağlanabilir (Bknz Şekil 4.53), ve son araç olan çarpı işareti ile resim kapatılarak eski boyutuna döndürülür.



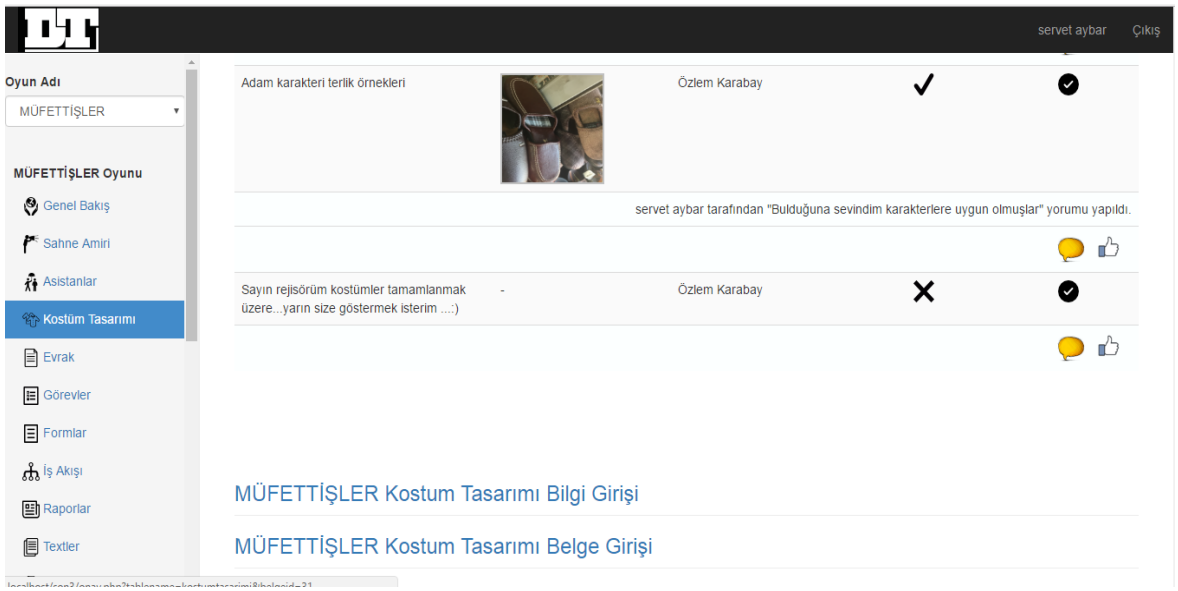
Şekil 4.53. Resmin tam sayfa görüntülenmesi

Şekil 4.53'e bakıldığında paylaşılan resmin sayfa boyutunda tam ekran büyüdüğü ve tüm ayrıntıların görülebildiği görülmektedir. Ayrıca, taşıma aracı ile resmin farklı yerlerine yaklaşılarak resmin tüm ayrıntılarına ulaşılır



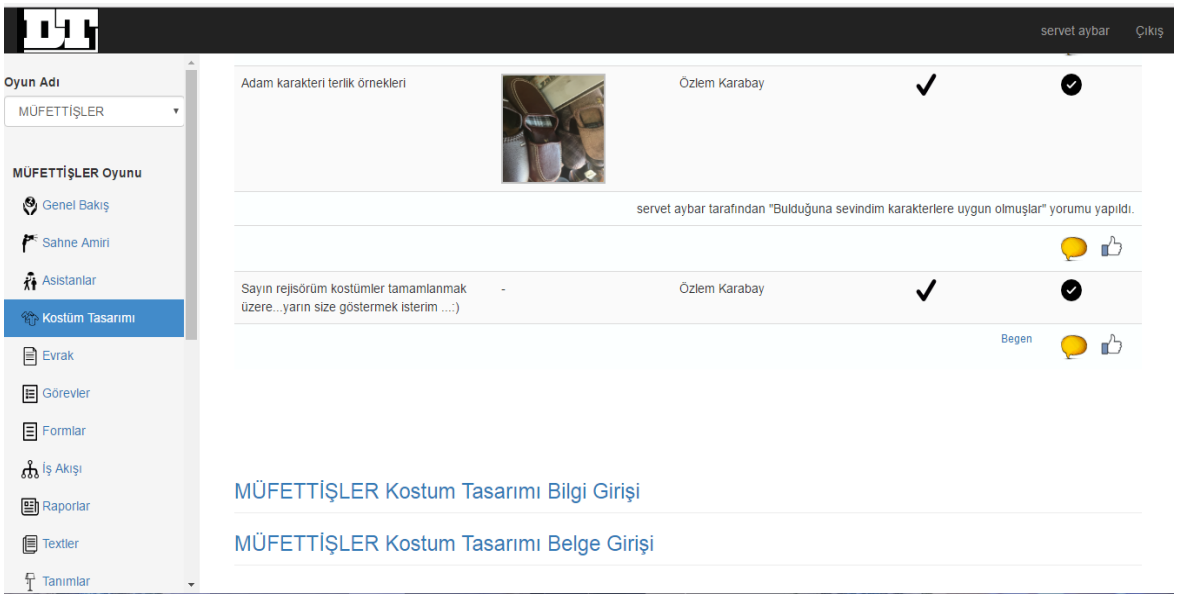
Şekil 4.54. Paylaşımların onaylanması

Şekil 4.54 incelendiğinde kostüm tasarımcısının kendi sayfasından yapmış olduğu paylaşımının henüz onaylanmamış olduğu görülmektedir. Rejisör tarafından onay yapıldığında ilk paylaşımda olduğu gibi "√" imleci "x" imlecinin yerini alır.



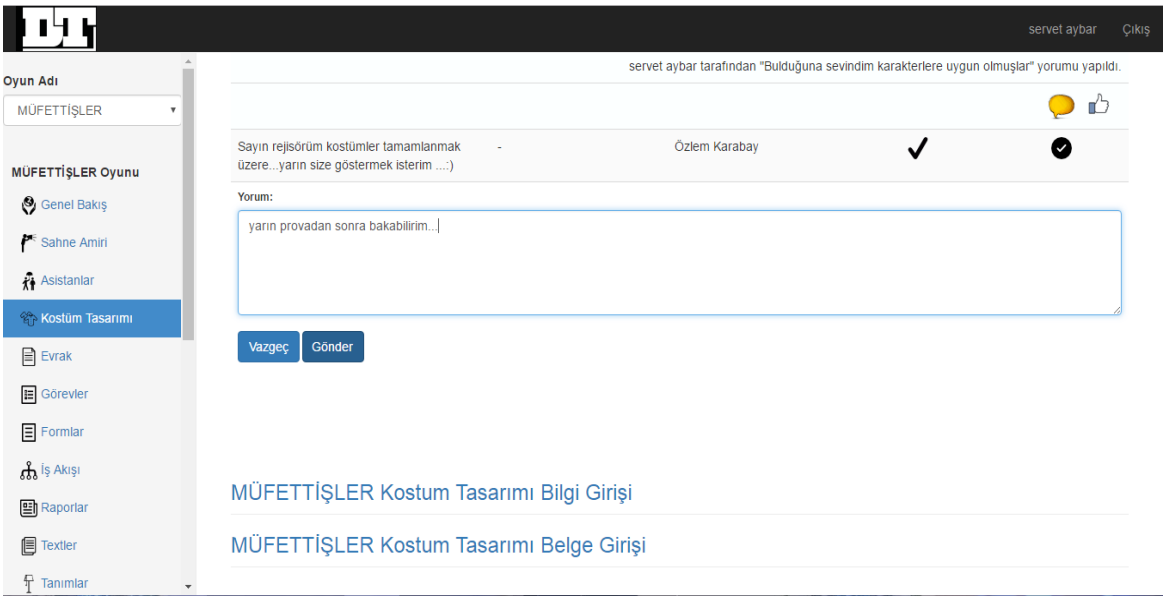
Şekil 4.55. Yönetmen tarafından paylaşımların onaylanması

Şekil 4.55'e bakıldığında rejisörün sayfasından onay işleminin yapılacağı alan görülmektedir. "Siyah daire içinde yer alan beyaz tik" e basıldığında paylaşım onaylanır.



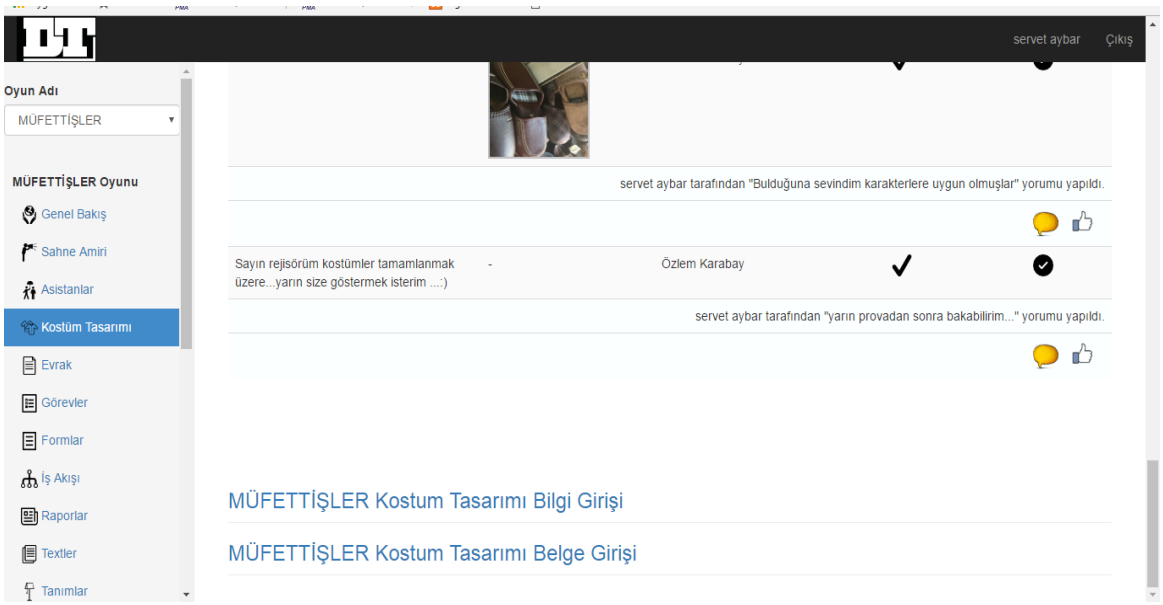
Şekil 4.56. Paylaşımı beğenme görseli

Şekil 4.56’ a bakıldığında  imlecine tıklandığında paylaşım beğenilir. Beğeniler ve kimin beğendiği paylaşımı yapan kişinin sistemde kayıtlı mail adresine bildirim olarak gönderilir.



Şekil 4.57. Paylaşıma yorum yapma

Şekil 4.57’de görüldüğü gibi imlecine tıklandığında yorum penceresi açılır. Yorum yazıldıktan sonra “vazgeç” ya da “gönder” seçeneklerinden biri seçilerek gönderi iptal edilir ya da gönderilir.



Şekil 4.58. Paylaşıma yapılan yorumun görüntülenmesi görseli

Şekil 4.58'de yorumun gönderildikten sonra sisteme nasıl yansıdığı görülmektedir. İstenildiği zaman yorum beğenilir ya da yeni yorum yapılabilir.

Tablo 2.6.'da mevcut tiyatro kostüm-dekor-ışıklandırma tasarımının geliştirilen Web Tabanlı İletişim Modeli ile karşılaştırılması yer almaktadır.

Tablo 2.6

Tiyatro Kostüm-Dekor-Işıklandırma Tasarım Sürecinin Geliştirilen Web Tabanlı İletişim Modeli ile Karşılaştırılması

Tiyatro Kostüm-Dekor-Işıklandırma Tasarım Süreci	Geliştirilen Web Tabanlı İletişim Modeli
Oyun metni dağıtılır.	Oyun metni sisteme yüklenir.
Oyun metni üzerinde yapılan değişikliklerden provada yer almayan kişiler hemen haber alamaz.	Oyun metni üzerinde yapılan değişiklikler sisteme yüklenir ve tüm ekibe aynı anda ulaşır.
Tasarım ekiplerinin ilgili atölyelerdeki iş akışı kontrolleri uzun zaman alır (Hem yönetmen hem de tasarım ekibinin diğer elemanları için).	Tasarım ekiplerinin ilgili atölyelerdeki iş akışları sistem üzerinden görülür (Hem yönetmen hem de tasarım ekibinin diğer elemanları için)
İşleyiş için gerekli olan resmi evrak ve onaylar uzun zaman alır.	İşleyiş için gerekli olan resmi evrak ve onaylar sistem üzerinden yapılır.
Oyunların tasarım, teknik ve sahne verileri bireysel olarak oluşturulur.	Oyunların tasarım, teknik ve sahne verileri sistem aracılığı ile arşivlenerek veri kaynağı oluşturulur.
Şehir tiyatrolarına ait oyunların tasarım ekiplerinin iş takibi zordur (Oyun provaları ilgili şehirde yapılırken, tasarımlar Ankara'da yapılır).	Şehir tiyatrolarına ait oyunların tasarım ekipleri ve reji iş takibini sistem üzerinden yapar

Tablo 2.6. incelendiğinde, mevcut sistemde oyun metninin dağıtılması, iş akışlarının takip edilmesi, resmi evrakların ve oyunlara ait tasarım-sahne-teknik verilerinin bireysel olarak arşivlenmesi gibi süreçlerin olduğu görülür. Tiyatro kostüm-dekor-ışıklandırma tasarımı için geliştirilen web tabanlı iletişim modelinde ise, bu süreç web tabanlı sistem üzerinden yapılır. Ayrıca, mevcut sistemde şehir tiyatrolarına ait oyunların tasarımı yapılırken yönetmen ve tasarım ekibinin aynı şehirde olmaması iş takibini zorlaştırırken, geliştirilen yazılımda iş takibi sistem üzerinden gerçekleşir.

4.5. Alt Problem 5- Ankara Devlet Tiyatrosu Kostüm-Dekor- Işıklandırma Tasarım Süreci İçin Geliştirilen Web Tabanlı İletişim Modelinin Tiyatro Kostüm Tasarımı Sürecine Katkıları Nelerdir?

Tez kapsamında hazırlanan, tiyatro kostüm tasarım sürecinde web tabanlı iletişim modeli ile Devlet Tiyatrolarının mevcut kostüm tasarımı sürecinin karşılaştırmalı tablosu aşağıda yer almaktadır.

Tablo 2.7

Tiyatro Kostüm Tasarım Sürecinin Web Tabanlı İletişim Modeli ile Karşılaştırılması

Tiyatro Kostüm Tasarım Süreci	Web Tabanlı Kostüm Dekor Işıklandırma Modeli Süreci
Oyun metninin rejisörden alınarak okunması, oyun duygusunun belirlenmesi ve metin üzerinde yapılan her değişikliğin yapılan toplantılar neticesinde öğrenilmesi	Oyun metnine sistem üzerinden ulaşılır ve yapılan değişiklikler yine sistem üzerinden takip edilmesi
Karakter analizi; kostüm tasarımcısının dramaturg ve rejisör ile yaptığı toplantılar sonucunda edinilen bilgilere oyun kişilerinin tanınması	Karakter analizi; birebir toplantıya gerek olmaksızın, rejisörün sistem üzerinden karakterler sayfasında verdiği bilgiler üzerinden online olarak ulaşılabilir
Kostüm tasarım araştırmaları esnasında ya da tamamlandıktan sonra reji ile toplantı yapılarak gidişata karar verilmesi	Reji ile toplantıya gerek olmaksızın sistem üzerinden süreç takibi yapılması
Yapılan kostüm araştırmalarından rejisörün de fikri alınarak nihai kostüm tasarımlarının yapılması	Sistemde yer alan kostüm araştırmalarından edinilen bilgiler doğrultusunda nihai kostüm tasarımlarının rejisör tarafından onaylanması
Kostümler için kumaş ve aksesuar araştırmalarının yapılıp, örneklerinin rejiye sunulması	Kostüm için kullanılması düşünülen kumaş ve aksesuar numunelerinin görsellerinin sisteme yüklenerek rejinin onayına sunulması
Rejisör tarafından onaylanan kumaş ve aksesuar örneklerinin temin edilme yöntemine (satın alma, kiralama, kostüm ambarından kullanma veya dikilme) Sanat ve Teknik Müdürlüğü tarafından karar verilmesi	Rejisör tarafından sistem üzerinden onaylanan kumaş ve aksesuar örneklerinin temin edilme yöntemine (satın alma, kiralama, kostüm ambarından kullanma veya dikilme) Sanat ve Teknik Müdürlüğü tarafından karar verilmesi
Kumaş ve aksesuar teminin ardından kostümlerin kalıp çıkarma işlemi için oyuncuların ölçülerinin atölye şefleri tarafından alınması ve ölçü formlarına işlenmesi	Kumaş ve aksesuar teminin ardından kostümlerin kalıp çıkarma işlemi için oyuncuların ölçülerinin atölye şefleri tarafından alınması ve ölçü formlarına işlenerek sisteme yüklenmesi(oyuncuların ölçülerinin arşivlenmesi)
Biçkisi hazırlanan kostümlerinin prova yapılmak üzere müslin kumaştan birleştirilmesi	Biçkisi hazırlanan kostümlerinin prova yapılmak üzere müslin kumaştan birleştirilmesi ve prova görsellerinin sisteme yüklenmesi (Hem reji için hem de tasarım ekibi için)
Kontrol edilen kalıpların biçilerek, dikilmek üzere kadın veya erkek terzihanesi personeline dağıtılması	Kontrol edilen kalıpların biçilerek, dikilmek üzere kadın veya erkek terzihanesi personeline dağıtılması ve sistemden görevlendirilmelerinin yapılması
Dikilmekte olan kostümlerinin prova yapılmak üzere oyuncuya giydirilmesi (etek boyu, yaka açıklığı, kol uzunluğu gibi noktaların belirlenmesi için)	Dikilmekte olan kostümlerinin prova yapılmak üzere oyuncuya giydirilmesi(etek boyu, yaka açıklığı, kol uzunluğu gibi noktaların belirlenmesi için) ve prova görsellerinin sisteme yüklenmesi (Hem reji için hem de tasarım ekibi için)
Kostüm gerektiriyorsa; şapka, peruka, kundura gibi tamamlayıcı aksesuarların ilgili atölyelerde hazırlanması, iş akışının kostüm tasarımcısı tarafından takip edilmesi	Kostüm gerektiriyorsa; şapka, peruka, kundura gibi tamamlayıcı aksesuarların ilgili atölyelerde hazırlanması ve sisteme görsellerin yüklenmesi, iş akışının kostüm tasarımcısı tarafından online olarak da takip edilmesi
Kostüm ve aksesuarlarının tamamlanarak prömiyer öncesi ilk seyircili provaya hazırlanması	Kostüm ve aksesuarlarının tamamlanarak sisteme yüklenmesi ve prömiyer öncesi ilk seyircili provaya hazırlanması
Seyircili provada kostüm-dekor ve ışıklandırmada gözlenen aksaklıkların giderilerek prömiyere hazırlanması	Seyircili provada kostüm-dekor ve ışıklandırmada gözlenen aksaklıkların giderilerek prömiyere hazırlanması
Prömiyer	Prömiyer

Tablo 2.7'ye bakıldığında, Ankara Devlet Tiyatrosunun kostüm tasarımı sürecinin aşamaları görülmektedir. Mevcut sürece olumlu yönde katkı sağlamak amacıyla geliştirilen

web tabanlı iletişim modelinde, kostüm tasarım sürecinin bütün aşamaları sistem üzerinden gerçekleştirilir ya da takip edilir. Geliştirilen sistem ile, emek ve zaman kaybı önlenirken, aynı zamanda oyunların kostümlerine ilişkin iyi bir veri kaynağı oluşturulur.

Araştırmanın bu bölümden sonra tiyatro kostüm-dekor-ışıklandırma tasarım süreci için geliştirilen web tabanlı iletişim modeline ilişkin sonuç ve önerilere yer verilmiştir.

BÖLÜM V

SONUÇ VE TARTIŞMA

5.1. Sonuç

Bu bölümde, çalışmanın bulgularına, alt problemlerine ait sonuçlar ve yorumlar yer almaktadır. Bu bölümde; Ankara Devlet Tiyatrosu mevcut kostüm-dekor ve ışıklandırma tasarımının süreçleri ve bu sürece katkı sağlayacağı düşünülen web tabanlı bir tasarım süreci model önerisi sunulmuştur. Ayrıca, kostüm-dekor-ışıklandırma tasarım sürecinin mevcut tasarım sürecinden hangi noktalardan ayrıldığı sonuçları üzerinde durulmuştur.

- Ankara Devlet Tiyatrosunda bir oyunun sahnelenmesine karar verildikten sonra, oyuncu kadrosu, tasarım ekibi ve teknik elemanlar yönetmen ve sanat teknik müdürlüğünce belirlenir. Oyuncu kadrosu, tasarım ve teknik ekip belli olduktan sonra eser metni temsilde görevli ekibe dağıtılarak eser hakkında bilgilendirme yapılır. Daha sonra ilk provalar yapılmaya başlanır. İlk provalar okuma provalarıdır ve bu provalara tüm oyun ekibi katılarak kostüm, dekor ve ışıklandırma tasarımlarından yönetmenin nasıl bir beklentisi olduğu öğrenilir. Ayrıca, kostüm, dekor ve ışıklandırma tasarımcıları tasarımlara ilişkin kendi görüş ve düşüncelerini reji ekibine iletilir. Metne ait okuma provaları devam ederken kostüm ve dekor tasarımına yönelik çalışmalar da eş zamanlı olarak ilgili departmanlarda fakat birbirinden bağımsız olarak yapılır. Yönetmen tasarım ekibi ile toplantılar yaparak yapılan çalışmaları değerlendirir. Yönetmen ve ekibinin sahne tasarımından beklediği oyunun ruhunu seyirciye yansıtabilmesidir.
- Kostüm tasarımcısının özgün yorumlamasına göre hazırladığı kostüm tasarımları yönetmen ve ekibinin görüşleri doğrultusunda nihai karara ulaşarak; erkek oyuncuların kostümü erkek terzihanesine, kadın oyuncuların kostümü kadın terzihanesine yönlendirilir. Atölyelerde kostüm tasarımının detayları görüşülerek sanat ve teknik müdürlüğünden onay alındıktan sonra üretim aşamasına geçilir. Kostüm şapka ile tamamlanıyorsa şapka bölümünde karaktere uygun şapka tasarımları yapılıp üretilir.

Kundura bölümünde ise; erkek ve kadın oyuncuların karakterlerine uygun ayakkabı tasarımları yapılarak üretimi gerçekleştirilir. Eğer oyunda peruka ya da postiş kullanılması gerekiyor ise, peruka atölyesinde karaktere uygun saç tasarımları yapılır.

- Oyuna ait dekor tasarımında ise, dekor tasarımcısının özgün tasarımları ve yönetmenin görüşleri doğrultusunda oyunun ruhunu en iyi şekilde yansıtacak dekorlara karar verilip ilgili atölyelere ulaştırılır. Sanat ve Teknik müdürlüğünün onayı alındıktan sonra üretime başlanır. Üretim dekor tasarımın gerektirdiği unsurlara göre; marangozhane, demir işleri, kaşör ya da butafor atölyelerinde gerçekleştirilir.
- Prömiyer yani ilk gösterime yaklaşık bir hafta kala kostüm- dekor ve ışıklandırmanın bir arada olduğu genel bir prova yapılır. Kostüm- dekor - ışık tasarımlı gerçekleştirilen seyircili genel provadan sonra gerekli son düzenlemeler yapıldıktan sonra temsil prömiyere hazır hale gelir. Genel provadan önce tamamlanmayan kostüm ve dekor için "marke" kostüm ve dekor ürünleri kullanılarak oyun provaları gerçekleştirilir.

Ankara Devlet Tiyatrosu Sanat ve Teknik Müdürlüğü tarafından belirlenen tasarım ekibinin tasarım süreci teknik ekibin de desteği ile oldukça sistemli ve sorunsuzdur. Bu çalışmanın hedefi iyi işleyen bu süreci daha iyi bir konuma taşımaktır. Mevcut sistemde eş zamanlı ama farklı atölyelerde ilerleyen tasarım süreci, süreçte yer alan tasarımcıların birbirleriyle hemen iletişime geçememeleri ve değişikliklerden hemen haber alamamaları gibi bir takım süreci sekteye uğratabilecek durumlar içermektedir. Bu sebeple oluşabilecek herhangi bir sorunu baştan engellemeyi hedefleyen çalışmada kostüm-dekor-ışıklandırma tasarım süreci için web tabanlı bir haberleşme ve iletişim ağı kurulmuştur.

- Devlet Tiyatrolarının Tasarım Süreci için web tabanlı bir iletişim modeli olan yazılım hem tasarım ekiplerinin birbirleriyle iletişimini hem de tasarım ekiplerinin reji ve rejisör ile iletişimini sağlar. Rejisör yani oyunun yönetmeni Sanat ve Teknik Müdürlüğü ve Ankara Devlet Tiyatrosu Müdürlüğünden aldığı yetkiyle birlikte iletişim ağının yöneticisi durumundadır. Rejinin istediği önemli bir değişimden tasarım ekibinin bu sistem sayesinde hemen haberi olabilmektedir. Aynı zamanda tasarım ekibinin iş akışını reji bu sistem üzerinden rahatlıkla takip edebilmektedir.
- Yönetmen tarafından sisteme oyun eklendikten sonra oyunda görevli tüm ekip bu sisteme eklenerek sistem çalışır duruma getirilir. Sonrasında yönetmen ve yardımcıları tarafından tasarım ekibine sistemden görevler verilip, yapılan işlere onay verilmektedir.

Bu web tabanlı iletişim sistemi 2015-2016 Ankara Devlet Tiyatrosu'nda sergilenen "Müfettişler" adlı oyun üzerinden denenerek işlerliği ispatlanmıştır.

Yönetmenin oyun sistemine eklediği ekip elemanları TC kimlik numarası ve şifre ile web tabanlı kostüm-dekor ve ışıklama tasarımı süreç modeline erişim sağlayarak hem rejinin verdiği görevleri hem de tüm tasarım ekibinin iş akışını takip edebileceklerdir.

- *Genel bakış* bölümde sistemde yer alan bütün paylaşımlar sırasıyla yer almaktadır. Sisteme ilk girildiğinde genel bakışta yer alan bilgiler iş akışı ve görevlendirmeler hakkında kullanıcılara bilgiler verir. Örneğin oyun yönetmeninin; sahne planı, prova zamanı, provalar için gerekli olacak marke kostüm ve dekorların hazırlanması, gerekli resmi işlemlerin yapılması gibi görev talimatları direkt olarak bu kısımdan görülebilir.
- *Sahne amiri* sahne amirliğine ilişkin bilgi ve belge paylaşımının yapıldığı kısımdır. Sahne amiri prova saatlerine ya da oyuna ilişkin yapacağı duyuruları bu kısımda paylaşabileceği gibi reji, teknik ekip ve oyunculara sahne amirine iletmek istediği bilgileri bu kısımda paylaşabilmektedir.
- *Asistanlar* bir temsilin hem rejisinden hem de teknik detaylarından sorumludur. Temsile ilişkin bütün aşamalarda bu sistemi en çok kullacak kişiler arasında yer almaktadır. Yönetmenin iletmesini isteği bilgilerin sisteme işlenmesi ve reji defterinin tutulması, oyun metni üzerinde yapılan değişikliklerin duyurulması konusunda " Asistanlar" sekmesi aktif olarak kullanılır.
- *Kostüm Tasarımı,* sistemin ve tasarım ekibinin en önemli birimlerinden biridir. Sahne tasarımı ve kostüm tasarımı süreçlerinin sağlıklı ilerlemesi bu sistemin etkin kullanılması ile mümkün olabilmektedir. Kostüm, dekor ve ışıklandırma tasarımı süreçleri eş zamanlı ama birbirinden farklı olarak gerçekleşir. Herhangi bir tasarım unsurunda yapılacak değişim bütün tasarım sürecini etkileyeceğinden dolayı kostüm tasarımcısı, dekor tasarımcısı ve ışık tasarımcısının iş akışını sistem üzerinden paylaşması yapılan değişikliklerin zaman kaybetmeden tasarım ekibine ulaşmasına olanak sağlamaktadır. Böylelikte tasarım sürecini olumsuz etkileyecek hatalar vakit kaybedilmeden engellenmiş olur.
- *Evrak* resmi evrakların ve duyuruların paylaşıldığı sekmedir. Bölge, Genel Müdürlük, ya da Sanat ve Teknik Müdürlüğünden gelen onaylı yazılar bu kısımdan duyurulur.

- *Görevler* sekmesinde ise; reji tarafından verilen görevler paylaşılır. Görevler kısmından paylaşılan görevlerin görev verilen kişi ya da kişiler tarafından yapılması zorunluluk arz eder. Bu durum resmi işlemler için ayrılan süreden tasarruf sağlanır.
- *Formlar* kısmında; sistem kullanıcılarına ait bilgi formları yer alır. Örneğin kostüm dikimi için dikim atölyesine bilgi sağlayacak oyuncuların ana ve yardımcı ölçülerinin, fiziksel özelliklerinin ve karaktere ait tanımlayıcı özelliklerin yer aldığı formlar kullanılır. Bu formlar elektronik ortamda doldurularak yeniden sisteme yüklenerek hem atölyelere ulaşmakta hem de bilgiler depolanarak saklanabilir.
- *İş Akışı* sekmesinde ; bütün tasarım ekibinin iş akışı yer alır. Tasarım ekibinin hangi aşamada olduğu ve şimdiye kadar neler yaptığı "İş Akışı" sekmesinden takip edilebilir. Bu hem reji için hem de tasarım ekibinde yer alan diğer kişilerin bilgilenmesi açısından önem taşımaktadır.
- *Raporlar* sekmesinde temsil ihtiyaç raporları, reji defteri gibi oyunun ihtiyacı olan bütün raporlar yer alır. Ayrıca; Ankara Devlet Tiyatrosu Müdürlüğü ve Sanat Teknik Müdürlüklerine onaylatılması gereken bütün raporların toplandığı yerdir.
- *Textler* sekmesinde ise provalar boyunca değişim gösterebilen oyun metninin revize hali yer alır. Reji asistanının kontrolünde olan " Texler" sekmesinde en son güncel oyun metnine ulaşılabilinir. Böylelikle provaya dahil olamayan oyuncular veya tasarım ekibi yapılan değişikliklerden hemen haberdar olabilmektedir.
- *Tanımlar* sekmesinde; bilinmesi gereken teknik terimlerin ya da temsil için gerekli olabilcek terimlerin tanımlamaları yapılır. "Tanımlar" sekmesi ile temsilde yanlış anlamaya yer verilmeden herkes için ortak bir dil oluşturmak adına tanımlamalar yapılmaktadır.
- *Karakterler* sekmesinde; rejisör temsildeki karakterleri tanımlanır. Karakterlerin hem fiziki hem de kişisel özellikleri bu kısımda betimlenir. Böylelikle; dekor tasarımcısı oyununun geçtiği mekanı oluştururken karakterlerin özelliklerine göre bir sahne tasarımı gerçekleştirebilir. Aynı zamanda kostüm tasarımcısı da; oyuncunun rölünü gerçekleştirmesinde yadsınamaz katkısı olan kostümü karaktere en uygun şekilde tasarlayabilir.
- *Sahneler* sekmesinde; temsil sahne 1, sahne 2 gibi parçalara bölünerek takip edilebilir. Böylelikle teknik elemanlar için (dekorcular, aksesuarcılar, ışıkçılar ve kostüm asistanları) gerekli düzenlemeleri yapabilmek için bir takip mekanızması oluşur.

- *Kişiler* sekmesinde; temsilde görevli olan kişilerin ad-soyad ve mail adresleri gibi bilgiler listelenir. "Kişi Ekle" menüsünden eklenen bilgiler liste halinde bu alanda bulunur. Oyuna ait oyuncu, yönetmen, asistan, sahne amiri ve tasarım ekibinde yer alan dekor tasarımcısı, kostüm tasarımcısı, ışık tasarımcısına ilişkin bilgiler bulunmaktadır. Ayrıca iletişim sisteminde yer alan mail adreslerine sistemde yapılan duyuru ve bilgi girişlerinin bildirimi gelerek kişiler haberdar edilmektedir.
- *Sahne Planı* sekmesinde tasarım sürecini etkileyen unsurlardan biri olan sahnenin mimari çizimi bulunur. Sahne planının bilinmesi ışık tasarımcısının ve dekor tasarımcısının tasarımını sahneye ve seyircinin sahneye olan konumuna göre yapabilmesine olanak sağlar. Özellikle sahne konumu ışık ve dekor tasarımcısını doğrudan kostüm tasarımcısını ise dolaylı olarak etkileyecek bir durumdur.
- *Dekor Tasarımı,* Kostüm tasarımında olduğu gibi dekor tasarımı da sistemin en önemli parçalarından biridir. Bu sistemin etkin kullanımı; kostüm tasarımcısı ve ışık tasarımcısının dekor tasarımına ait donelere erişerek, eğer yapılmışsa değişiklerden hemen haberdar olmasına olanak sağlanacaktır. Böylelikle, tasarım sürecini olumsuz yönde etkileyecek hataların önüne geçilmiş olacaktır.
- *Işık Tasarımı* tasarım öğelerinin etkili bir unsurudur. Dekorda ve kostümde kullanılan malzeme, kumaş ve renk unsurları ışıklandırma tasarımından etkilenir. Bu nedenle, Işık tasarımcısının sahne ve kostüm tasarımında kullanılacak kumaş ve materyalleri bilmesi önem taşımaktadır.
- *Dikim Atölyesi* sekmesi erkek ve kadın terzihanesinin işleyişinin takip edilebilmesi için yapılandırılan bir sekmedir. Kostüm Tasarımcısı için atölyedeki kostümlerin hangi aşamada olduğunun belirlenmesi iş akışı ve planlamaya uygun ilerlenip ilerlemediğini ya da çıkabilecek sorunların önceden fark edilebilmesi gibi birçok olumlu yanı bulunur. Sadece kostüm tasarımcısı için değil aynı zamanda reji için de iş akışını izleme olanağı sağlar.
- *Kişi Sil* sekmesi prova bilgilerinin mahremiyetini korumak amacıyla temsildeki görevinden ayrılan ekip elemanlarının sistemden silineceği kısımdır. Silinen bir kişi artık sistemi kullanma yetkisine sahip olmamaktadır.
- *Oyun Sil* sekmesi ise; artık oynanması planlanmayan ve sistemde kalmasına gerek duyulmayan oyunların silinmesinde kullanılan bir araçtır. Böylelikle sistem deposunda gereksiz yer işgali önlenmiş olur.

Ankara Devlet Tiyatrosu tasarım sürecine bakıldığında kostüm, dekor ve ışık tasarımına ilişkin işlemlerin eş zamanlı ama farklı birimlerde yürütüldüğü görülmektedir. Rejinin istediği anlık değişimlerden ya da iletişimin yetersizliğinden kaynaklı sorunlardan hemen haber alınamaması tasarım sürecinin kalitesini etkilemektedir.

Web tabanlı tasarım süreci yazılımı günümüz teknoloji çağında birçok yönden sahne tasarımına ilişkin sürecin hatasız, daha hızlı ve aktif olarak işlemesine olanak sağlamaktadır. Web tabanlı tasarım süreci yazılımı;

- 'Bilgi-belge ve resim paylaşımının' kolay bir yöntemidir. Bir sistem üzerinde çok sayıda oyuna ilişkin bilgiler depolanabildiği için kapsamlı bir veri kaynağı oluşturulur. Onaylama, beğenme ve yorum atma gibi imkânlarıyla sürecin işlemesinde önemli bir katkı sağlar.

5.1. Öneriler

Devlet Tiyatrolarının tasarım ekibi için hazırlanan web tabanlı iletişim modeli, oyunun oynanmaya karar verilmesinden, prömiyere hatta temsilin yer alacağı bütün sezonlarda yönetim, tasarım ve teknik ekip olmak üzere tasarım sürecinin sorunsuz geçmesine olanak sağlayacak bir modeldir.

Çalışmada geliştirilen iletişim modeli, teknolojik gelişmeler ve devlet tiyatrolarının oluşacak ihtiyaçlarına göre revize edilmelidir. Ayrıca, bu çalışmanın devamı olarak;

- Web tabanlı tasarım modeline dahil edilmesi düşünülen; kostüm, mobilya ve aksesuar envanterlerinin çıkarılması,
- Kostümlerin; ön-arka ve yan görüntülerinin fotoğraflanarak web tabanlı tasarım modeli arşivine eklenmesi,
- Eskimiş ya da artık kullanılamayacak olan kostüm, mobilya ve aksesuarların sezondan önce belirlenip, yenileme ve onarım çalışmalarının tamamlanması gibi iş akışı şemalarının web tabanlı tasarım modeline eklenmesi,
- Web tabanlı bu tasarım süreç modelinin, sadece tiyatro için değil, bale, opera, televizyon, sinema ve diğer sanat dallarında da kullanılarak yaygınlaşması, emek ve zaman kaybını önlemek açısından önerilmektedir.

KAYNAKLAR

Akdoğan, B. (2001). Sanat, sanatçı, sanat eseri ve ahlak. *Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi, 42*(1). 213-245. http://dx.doi.org/10.1501/Ilhfak_0000000533 sayfasından erişilmiştir.

Akıncı, S. (2008). *Oyuncu ve yönetmen yetiştiren tiyatro bölümlerinde sahne tasarımı eğitimine çağdaş bir yaklaşım.* Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Aklar, E. (2015). Tiyatro kostümünün oluşma aşamaları. *Görünüm Dergisi (Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi),* 1, 8-13. https://dergipark.org.tr/download/article-file/213774 sayfasından erişilmiştir.

Aktulay Çakır, T. M. (2015). *Tiyatroda dekor ve sahne tasarımı.* İstanbul: Mitos-Boyut TEM

Aktulay, T. M. (2010). *Cumhuriyet'in kuruluşundan günümüze Türk tiyatrosu'nda dekor kavramı.* Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul

Akyol, Y. (2007). *'Stil ikonu' olgusunun tekstil modası açısından incelenmesi.* Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Algül, A. (2015). *Melih Cevdet Anday'ın düşünce yazılarında sanat, yazın ve dil*. Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Aliyazıcıoğlu, Ö. (2010). Fütürizmin sahne sanatına getirdikleri. *Yedi Dergisi*, 4, 17-28. https://dergipark.org.tr/download/article-file/203684 sayfasından erişilmiştir.

Ambrose, G., & Harris, P. (2012). *Görsel moda tasarımı sözlüğü.* (Ç. Sirkeci, Çev.) İstanbul: Literatür

Anday, M. C. (2014). *Ölümsüzler toplu oyunlar I.* İstanbul: Everest.

Andrew, E. A. (2014). *Collaborative costume design*. Master's Thesis, University of South Carolina of Fine Arts, ABD.

Arıkan, Y. (2002). *Uygulamalı tiyatro eğitimi teatral kimliğiniz için ilk adım.* İstanbul: Pozitif.

Arıkan, Y. (2011). *Açıklamalı tiyatro sözlüğü ve kılavuzu.* İstanbul: Pozitif.

Arsoy Baltacıoğlu, Y. (2017). Perukanın tarihçesi ve peruka, sakal, bıyık yapımı. *Sanat ve Müzik Eğitim- Araştırma e-Dergisi*, 5, 105-132. http://www.sahneve muzik.hacettepe.edu.tr/sayilar/sayi5_7.pdf sayfasından erişilmiştir.

Aşkar, F. (2011). Sanatsal iletişim modeli: sahne (performans) sanatları üzerine bir inceleme. *Akademik Bakış Dergisi, 25*, 1-23. http://www.acarindex. com/dosyalar/makale/acarindex-1423868122.pdf sayfasından erişilmiştir.

Aybar, S. (2004). Sahne tasarımında dramatik aksiyonun belirleyiciliği. *Ankara Üniversitesi Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 17, 67-75. http://dergiler .ankara.edu.tr/dergiler/13/186/1455.pdf sayfasından erişilmiştir.

Aybar, S. S. (2011). *Oyuncunun hareket potansiyelini geliştiren reji yöntemi ve bir uygulama: Slawomir Mrozek'in eğlence adlı oyununun sahnelenmesi.* Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Balkır, U. S. (2008). *19. yüzyıl resim sanatında görsel anlatım ve sosyal oluşum açısından kostümün incelenmesi.* Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kocaeli.

Barbieri, D. (2014). Performativity and the historical body: detecting performance through the archived costume. *Studies in Theatre and Performance, 33*(3), 281-301 http://dx.doi.org/10.1386/stap.33.3.281_1

Barnard, M. (1996). *Fashion as communication.* London and New York: Routledge.

Başkaya, O. (2010). *Günümüzde modanın algılanış biçimi.* Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Bayburtlu, I. (2010). *Türk tekstil endüstrisinde tasarım yönetimi kavramının giyim tasarımı üzerindeki etkileri.* Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.

Benedetto, S. D. (2012). *Tiyatro tasarımı.* (T. Sağlam, Çev.). Ankara: De Ki.

Beyhan, E. (2010). *İnsan, moda ve kentsel mekân ilişkilerinin irdelenmesi.* Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Birol, M. & Güdekli, A. (2017). Moda ve iletişim: erkeklik modası bağlamında pinterest uygulaması üzerinden göstergebilimsel bir analiz, *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 21*(4), 1615-1639. https://dergipark. org.tr/download/article-file/407286 sayfasından erişilmiştir.

Bristol Johnson, V. (2003). *Costume designs for Macbeth by William Shakespeare*. Master Thesis, West Viriginia University Fine Art in Theatre, Morgantown, West Viriginia.

Brockett, O. G. & Ball, R. J. (2004). *The essential theatre.* Belmont, CA: Thomson/Wadsworth

Brockett, O. G. & Ball, R. J. (2018). *Tiyatronun temelleri.* (M. Akşehir, Çev.). İzmir: Karakalem.

Bulduk, B. (2011). *Tiyatro oyunlarının tanıtımında grafik tasarım ve uygulama sorunları: "Kurban" adlı tiyatro oyunu için üç boyutlu grafik tasarım uygulamaları.* Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Bursalıgil, G. (2013). *Moda tasarımında styling ve giysi koleksiyonu styling ilişkisi.* Sanatta Yeterlilik Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Buttanrı, M. (2011). *Çeşitli yönleriyle tiyatro.* Eskişehir: Eskişehir Osmangazi Üniversitesi.

Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, E., Karadeniz, Ş. & Demirel, F. (2011). *bilimsel araştırma yöntemleri.* Ankara: Pegem Akademi.

Clayton Gouthoro, C. M. (1994). *Serving the production*: *Tanya Moiseıwitsch's Applicatıon of colour in shakespearean theatrical costume desing*. Doctoral Dissertation, Interdisciplinary University Faculty of Graduate Studies in Partial Fulfillment of the Manitoba Winnipeg, Manitoba. .

Çalışlar, A. (1993). *20. yüzyılda tiyatro.* İstanbul: Mitos Boyut.

Çalışlar, A. (2009). *Tiyatronun ABC'si.* İstanbul: Say.

Çeber, D. (2010). Samuel Beckett'in "Oyun Sonu" adlı oyununa göstergebilimsel bir yaklaşım. *Sanat Dergisi,* 18, 37-50. http://e-dergi.atauni.edu.tr/ataunigsfd/article/view/1025006269/1025005972 sayfasından erişilmiştir.

Çelik, Y. (2007). *Yöneticinin iletişim korkusunun örgütsel iletişim sürecine etkisi.* Yüksek Lisans Tezi, Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Çınlar, C. (2003). *İletişim teknolojilerinin kurum iletişiminde kullanımı ve halkla ilişkiler perspektifi ile Türkiye için ideal iletişim uygulamaları.* Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Çiyan, İ. D. (2007). *Mimari mekânın sahnede temsiliyeti epik tiyatro bağlamında irdelenmesi.* Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Davis, F. (1997). *Moda kültür ve kimlik.* (Ö. Arıkan, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat

Diaz, A.C.(2012). *Costume desıgn for rent*, Master of fine Arts, University of Maryland, ABD.

Dolkay, Z. (1997)., *Sahne sanatlarında makyajın tipik uygulama modelleri*, Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü: İzmir.

Elliott Merkling, B. C. (2007). *The visual story of ruby red slippers costume design in children's theatre*. Master's Thesis, University of Nebraska of Theatre Arts, Omaha, ABD.

Elnecave, C. (2008, July-August). *The symbol of theatrical color costume*. Paper presented at the 11th International Conference of ISSEI, Language Centre, University of Helsinki, Finland.

Erdinç, Z. C. (2011). *Moda ve mimarlığın ortak kavramlar üzerinden okunması.* (Yüksek Lisans Tezi). http://tez.yok.gov.tr sayfasından erişilmiştir.

Erkek, H., & Buttanrı, M. (Ed.). (2013). *Türk tiyatrosu.* Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.

Evans, L. M. (1946). *The principles of period costume as adapted to the theater*. Master's Thesis, University of Southern of Arts in Drama, California.

Farthing, S. (2014). *Sanatın tüm öyküsü.* (G. Aldoğan, F. Candil Çulcu, Çev.). Çin: Hayalperest.

Fineberg, J. (2014). *1940'tan günümüze sanat – varlık stratejileri.* (S. Atay Eskier, Çev.). İzmir: Karakalem.

Göksel N. (2007). Gençlerde giyim modası ve kimlik ilişkisi. *Yedi: Dokuz Eylül Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi,* 1, 48-52. http://dergipark.ulakbim.gov.tr/yedi/article/view/5000087165/5000081050 sayfasından erişilmiştir.

Güçbilmez, B. (2003). Absürd tiyatroda ironi. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi,* 15, 96-137. http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/13/180/1410.pdf sayfasından erişilmiştir.

Günay, A. (2017). Ballets Russes kostümleri üzerinden Avrupa'da sanat ve tasarım ortamına bakış (1910'lar ve 1920'ler). *Yedi Sanat ve Bilim Dergisi,* 18, 75-86. https://dergipark.org.tr/download/article-file/328896 sayfasından erişilmiştir.

Gündüz, A. (2016). Boyanmanın toplumsal işlevi. *Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 6*(1), 147-167. https://dergipark.org.tr/download/article-file/275110 sayfasından erişilmiştir.

Gürten, E. (2009). *Sahne sanatlarında yönetim ve etkili iletişim*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Kültür Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Hann, R. (2017). Debating critical costume: negotiating ideologies of appearance, performance and disciplinarity. Studies in Theatre and Performance, *39* ,21-37 http://dx.doi.org/10.1080/14682761.2017.1333831

Haşlakoğlu, O. (2015). *Picasso ve sanatsal eylem: Kübizm'in doğuşu.* Mavi Atlas, *4*, 108-119, http://dx.doi.org/10.18795/ma.20224

Hoover, K. (2002). *Costume design for the emperor's new clothes by Charlotte Chorpenning*. Master's Thesis, West Virginia University of Fine Arts in Theatre Design, West Virginia.

Jablon, S. (2016). *Historical accuracy in costume design: experiences and perceptions of Broadway costume designers.* Doctoral Dissertation, Iowa State University, Ames.

Kagan, S. M. (2008). *Estetik ve sanat notları*. (A. Çalışlar, Çev.). İzmir: Karakalem.

Kalkan Kocabay, H. (2008). *Tiyatroda göstergebilim*. İstanbul: E.

Kapan Ezici, A. (2005). Sanatçının kişiliği ve yaratma psikolojisi. *Anadolu Psikiyatri Dergisi, 6*, 122-127. https://docplayer.biz.tr/7860207-Sanatcinin-kisiligi-ve-yaratma-psikolojisi-personality-of-artist-and-psychology-of-creativity.html sayfasından erişilmiştir.

Kara Bilgin, F. (2010). *Sanat tarihi öğretiminin ışığında sanat eğitimi*. Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul

Karaöz, B. (2011). *Görsel sanatlar dersinde geleneksel türk sanatları konularının çok alanlı görsel sanatlar eğitimi ve yapılandırmacı öğrenme yaklaşımı ile uygulanmasının etkililiği (6. sınıf örneği)*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Karasar, N. (2016). *Bilimsel araştırma yöntemi.* Ankara: Nobel Akademik.

Koca, E., Koç, F., & Kaya, Ö. (2011). Kostüm tasarımcılarının tasarım sürecinde karşılaştıkları problemler. *E-Journal of New World Sciences Academy, 6*(2), 53-65. https://docplayer.biz.tr/amp/1178906-Kostum-tasarimcilarinin-tasarim-surecinde-karsilastiklari-problemler.html sayfasından erişilmiştir.

Koç, R., & Kıymaz, M. S. (2013). 6, 7 ve 8. sınıf Türkçe ders kitaplarında yer alan tiyatro metinleri ile bu metinlerin orijinallerinin karşılaştırılması üzerine bir inceleme. [Özel Sayı], *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 6*(11), 821-849.

Kulluk Yerdelen, S. (2015). Orhan Asena'nın hürrem sultan adlı oyunundaki "Hürrem Sultan" karakterinin kostüm analizi. *Edebiyat Fakültesi Dergisi, 3*(4), 127-138. https://dergipark.org.tr/download/article-file/416760 sayfasından erişilmiştir.

McGunigle, S. T. (2002). *Representing social mobility in the costume design for "his majesty Mr. Kean*. Master's Thesis, California State University of Fine Arts, Los Angeles.

Moayeri, N. (2013). *Bir moda ikonu olarak Marilyn Monroe.* Yüksek Lisans Tezi, Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Moraska, C. J. (2014). *Costume design: a vision from paper to reality*. Master's Thesis, University of South Carolina of Fine Arts, ABD.

Nalbantoğlu, F. (2017). Yüzüklerin Efendisi'ndeki karakterlerin arketipsel nitelikleri ve kostüm tasarımına etkisi. *SDÜ ART-E Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi, 10*(20), 504- 517. https://dergipark.org.tr/download/article-file/395304 sayfasından erişilmiştir.

Nasiriaghdam, A. (2016). *1960-1970 dönemi Türk sinemasında kadın karakterlerin giysi çözümlemeleri*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Nutku, Ö. (2013). *Sahne bilgisi*. İstanbul: Kabalcı

Ocvirk, O. G., Stinson, R. E., Wigg, P. R., Bone, R. O., & Cayton, D. L. (2015). *Sanatın temelleri, teori ve uygulama.* (N. Balkır Kuru,, A. Kuru, Çev.). İzmir: Karakalem.

Oğuz, A.(2013)., *Yaratıcı Drama Yönteminin Sınıf Öğretmeni Adaylarının Sanata Yönelik İlgilerine ve Sanat Eğitimi Dersi Başarılarına Etkisi*, Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü: Ankara.

Oğuzhan, N. (2013). *Tiyatro salonlarında sahne aydınlatması ile salon ve sahne biçiminin ilişkisi.* Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Öğünç, Y. (2010). "Godot'yu Beklerken" oyununda göstergelerin kullanımı. *ART-E Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi,* 1-6. https://dergipark.org.tr/download/article-file/193336 sayfasından erişilmiştir.

Özmen, Y. D. (2008). *Melih Cevdet Anday ve Sabahattin Kudret Aksal tiyatrosunda kadın-erkek ilişkileri*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Öztoprak Tarhan, M. (2001). *Bilgisayar iletişim ağlarının büro çalışanlarının verimliliği üzerine etkileri ve bir araştırma.* Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Öztürk Dönmez, F. (2003). *Cumhuriyet dönemi Türk tiyatrosunda geleneksel Anadolu giysilerinin yorumlamaları ve Murathan Mungan'ın Mahmud ile Yezida oyununun kostümlerinin tasarlanması.* Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Öztürk Dönmez, F. (2016). *Sahne kostümünde temel uygulamalar*. İstanbul: Mitos- Boyut TEM.

Öztürk, Ş. (2015). *Türk kültüründe renk kavramı ve renklerin maddi kültür unsurlarına yansıması*. Doktora Tezi, Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kayseri.

Özüaydın, N. U. (2006). *20. yüzyıl tiyatrosunda estetik düşünce.* Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Parlak, Y. (2010). *Antik tiyatro sahne unsurlarının, günümüz tiyatro sahnesine uyarlanışına yönelik bir sentez çalışması*. Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.

Pektaş, H. (2006). *Moda ve post modernizm.* Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

Peterson, J. (2006). *Pulling the strings: the costume design for the green bird*. Master's Thesis, Southern Illinois University of Fine Arts, Carbondale.

Petrashenko, A. (2014). *Costume design for the matchmaker*. Master's Thesis, The University of Maryland of Fine Arts , College Park.

Read, H. (2014). *Sanatın anlamı*. (N. Asgari, Çev.). İstanbul: Hayalperest.

Robinson F, C. (2009). *Creating a costume designer*. Master's Thesis , University of South Carolina in Theatre College of Arts and Sciences , South Carolina

Ruşan, T. C. (2017). *Gençlik alt kültürlerinin giyime etkileri.* Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.

Ryan, Y. M. (2006). *A costume design for John Patrick Shanley's Savage In Limbo.* Master's Thesis, University of Maryland of Fine Arts, ABD.

Sezer, H., Bilgin, F., & Kayaoğlu, A. (2006). *Hazır giyim üretimi.* Ankara: Gazi.

Soygür, H. (1999). Sanat ve delilik. *Klinik Psikiyatri Dergisi, 22*(2), 124-133. https://www.journalagent.com/kpd/pdfs/KPD_2_2_124_133.pdf sayfasından erişilmiştir.

Sözbir, D. (2010). *Tiyatro mekânının değişimi.* Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Sözen, M. (2013). Sinemasal dramaturgi ve örnek bir çözümleme. *ART-E Süleyman Demirel Güzel Sanatlar Üniversitesi Hakemli Dergisi,* 11, 100- 119. http://dergipark.ulakbim.gov.tr/sduarte/article/view/1018003845/1018003241 sayfasından erişilmiştir.

Stowel, D. C. (1972). *The new costuming ın America: the ideas and practices of Robert Edmond Jones, Norman Bel Geddes, Lee Simonson and Aline Bernstein, 1915-1935*. Doctoral Dissertation, , The Unıversıty of Texas of Philosophy, Austin.

Subaşı, M. &Okumuş, K. (2017). Bir araştırma yöntemi olarak durum çalışması. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 21*(2), 419-426. https://dergipark.org.tr/download/article-file/474049 sayfasından erişilmiştir.

Şener, T., & Dündar, N. (2018). Tiyatro için kostüm tasarım sürecinin analizi. *İdil Dergisi, 7*(41), 61-70. http://www.idildergisi.com/makale/pdf/1515073262.pdf sayfasından erişilmiştir.

Tekin, A. S. (2007). *Sahne sanatlarında kostüm tasarım süreci ve bu süreç içinde İstanbul devlet opera ve balesi'nde sahnelenen eserlerin incelenmesi.* Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.

Tezcan, M. (2011). *Sanat sosyolojisi –giriş.* Ankara: Anı.

Turancı, E. (2016). Modanın dijital medya dünyasında sunumu: moda blogları üzerine bir inceleme. *TRT Akademi Dergisi, 1*(2), 450-471. https://dergipark.org.tr/download/article-file/218500 sayfasından erişilmiştir

Turgut, G. D. (2010). *Teknolojik koşulların modaya olan etkileri.* Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Türkoğlu, S. (1994). Yıldız tiyatrosu ve tarihi sahne kostümleri. *Skylife Dergisi, 132,* 74-78. https://core.ac.uk/download/pdf/38305999.pdf sayfasından erişilmiştir.

Uyan, A. (2008). *Gösteri sanatlarında ışıklama tasarımı.* İstanbul: Tem Yapım.

Uzun, Y. (2012). *Giyim modasında ve kadın güzelliği anlayışında bir gelecek önerisi.* Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Üçkardeş, M. (2013). Sinemada *Oscar ödülleri ve Oscar ödülü almış kostüm tasarımcıları.* Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.

Vazquez, A. (2013). *Costume design for Lend Me a Tenor*. Master's Thesis, College of Creative Arts of Fine Arts, West Virginia.

Wainscott, R., & Fletcher, K. (Eds). (2004). *Theatre collaborative acts*, Pearson Education: US

Williams, A. L. (2007). *Costume designs for The Night of the Iguana by Tennessee Williams*. Master's Thesis, University of Arkansas of Fine Arts, ABD.

Yaycıoğlu, M. (2005). Kusursuz sahne ve kostüm tasarımlarının yaratıcısı Fabià Puigserver. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi, 19*, 1-7. http://dx.doi.org/ 10.1501/ankara-5163

Kulluk Yerdelen, S. (2003). *Sahne kostümünde tasarım ve osmanlı sarayını konu alan tarihsel oyunlarda kostüm analizi.* Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.

Kulluk Yerdelen, S. (2006). Tiyatro sanatında oyuncu için kostümün anlamı. *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi,* 16, 143-149. https://dergipark.org.tr/download/article-file/28499 sayfasından alınmıştır.

Kulluk Yerdelen, S. (2014). *Tiyatro sanatında kostüm tasarımı*. Ankara: Nobel.

Kulluk Yerdelen, S. (1999). Sahne sanatlarında kostüm tasarımı. *Atatürk Üniversitesi Sanat Dergisi. 0*(1). 61-63. http://dergipark.org.tr/ataunigsfd/issue/2589/33298 sayfasından erişilmiştir.

Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri.* Ankara: Seçkin.

Yıldız, P. (2005). Sahne ve seyirci etkileşiminin tarihsel gelişiminde göstergebilimsel açıdan bir analiz, *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 13*, 425-442. http://dergisosyalbil.selcuk.edu.tr/susbed/article/view/692 sayfasından erişilmiştir.

Yücel, Z. (2017). *Tiyatro kostümlerinin izleyiciler üzerinde oluşturduğu olumlu/olumsuz etkilerin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.



GAZİLİ OLMAK AYRICALIKTIR...