

T.C.  
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ  
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ  
SAHNE SANATLARI ANA SANAT DALI  
DOKTORA TEZİ

130/52

**SAHNE KOSTÜMÜNDE TASARIM**

**VE**

**OSMANLI SARAYINI KONU ALAN**

**TARİHSEL OYUNLARDA KOSTÜM ANALİZİ**

Selda KULLUK YERDELEN

Danışman:

Yrd. Doç. Dr. Ayşegül ORAL ÖZER

2003

Doktora tezi olarak sunduđum "Sahne Kostümünde Tasarım ve Osmanlı Sarayını Konu Alan Tarihsel Oyunlarda Kostüm Analizi" adlı alıřmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı dűşecek bir yardıma bařvurmaksızın yazıldıđını ve yararlandıđım eserlerin bibliyografyada gösterilenlerden olduđunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmıř olduđunu belirtir ve bunu onurumla dođrularım.

.....


Selda KULLUK YERDELEN




## TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün ...../...../..... tarih ve ..... sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisanüstü Öğretim Yönetmeliği'nin .....maddesine göre Sahne Sanatları Ana Sanat Dalı doktora öğrencisi Selda KULLUK YERDELEN'in "Sahne Kostümünde Tasarım ve Osmanlı Sarayını Konu Alan Tarihsel Oyunlarda Kostüm Analizi" konulu tezi incelenmiş ve aday 22.../...4/2023 tarihinde, saat ...13<sup>30</sup> da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

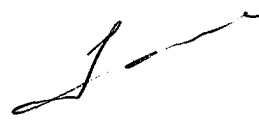
Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra ...20.. dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan ana sanat dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin .BAŞARILI.....olduğuna oy...BİRLİKLE ile karar verildi.


  
BAŞKAN  
Prof. Dr. MURAT TUNCI

  
YRD. DOÇ. DR. HİSMEZ ÖZCAN  
ÜYE

ÜYE

Yrd. Doç. Dr. DEMİR MUTLU  


Yrd. Doç. Dr. KALE ÖPÇER  


Yrd. Doç. Dr. ÖZNER RÜZGİN  


## ÖZET

Tiyatro oyununun dramatik aksiyona katkıda bulunan görsel öğelerinin başında kostüm gelmektedir. Tiyatro kostümünün tarihsel gelişimi, sahne giysisinin tarih boyunca kazandığı işlevleri ve taşıdığı özellikleri de gösterir. Batı Tiyatrosu'nda Antik Yunan döneminden günümüze kadar sahne kostümü, çeşitli değişimler geçirerek gelişmiştir. Kuramsal her yenilik, sanatta olduğu gibi tiyatro kostümünde de bir değişiklikte sonuçlanır.

Türk Tiyatrosu'nun Batı Tiyatrosu'ndaki bu sanatsal değişimleri ve tiyatro kostümü gelişimini yaşamadığı görülür. XIX. Yüzyılda batılılaşmayla birlikte Türk Tiyatrosu'nda göstermeciler anlatımdan benzetmeciler anlatıma geçilmiştir. Türkler Batı Tiyatrosu'nu yabancı azınlıklardan izleyip onların oyunlarında gördükleri dekor ve kostümleri taklit etmişlerdir. Yabancı tiyatro toplulukları, Türkiye'den ayrılırken dekor ve kostümlerini buradaki topluluklara bırakmışlardır. Darübedayi'nin kuruluşuyla birlikte, Muhsin Ertuğrul'un tiyatro tekniğine verdiği önemle karşılaşılır. Ancak bu dönemde bilinçli bir kostüm tasarımı yoluna gidilmemiştir. Yabancı kitaplardaki oyun fotoğraflarında görülen kostümlerin aynısı uygulanmıştır.

1940'lı yıllarda Devlet Konservatuvarı'nın kuruluşuyla birlikte, Akademi'den mezun olanların yurt dışında tasarım eğitimi aldıkları görülür. 1957'de İstanbul'da Akademi'de Tiyatro Dekor ve Kostümleri Bölümü, 1960 ve 1970'lerde Tiyatro Bölümleri'nin açılışlarıyla tasarımcılar yetişmeye başlamıştır. Türk Tiyatrosu'nda rejisörlük eğitimi almamış çeşitli yönetmenler, dekor ve kostüm sanatçısını ve kendini geliştirme yoluna gidememiştir. Eleştiri mekanizmasının yetersiz işleyişiyle, değişen ve gelişen yüzyılımızda çağın gerisinde kalan kostüm tasarımcıları da yeni söylemler gerçekleştirememiş, atılımlar yapamamıştır.

Tezin konusu içindeki, Osmanlı sarayını konu alan tarihsel oyunların tasarımlarındaki kostüm uygulamalarında hep aslına uygunluk anlayışı görülür. Seyircinin beynine yönelip yeni anlamlar kazanmasını sağlayan kostüm tasarımları yapılamamıştır. Bunun için öncelikle, sağlam bir dramaturjik çözümlenmeden sonra yeni bir bakış açısıyla oyun yorumlanmalıdır. Yani oyunun dramatik yapısının ne demek istediği, kostümlerde biçim, renk ve doku kullanılarak anlatılmalıdır.



## **ABSTRACT**

**Amongst the visual components that contribute to the dramatical action off a play, costume is the foremost. The historical development of the theatre costume points out the functions stage costume has abtained, and the features it includes throughout the history. In western theatre, stage costume, from Ancient Greek up to today, has grown up by undergoing various transformations. Every renovation in stage costume results in a variation as in art.**

**It is obvious that Turkish Theatre has not experienced the same artistic transformations and the development of the stage costume as in western theatre. In the 19. Century there was a shift in Turkish theatre from a exhibitive expression to a imitative one accompanied with the accidentalization. Turkish people watched the western theatre thanks to the minorities and imitated the sceneries and costumes they had seen in their plays. Foreign theatre societies left their sceneries and costumes while leaving. With the foundation of Darülbedayi Muhsin Ertuğrul gave a great importance to the dramatical technique. Yet, an aware costume representation was not in question. The same costumes seen on the play photographs in foreign books were applied. In 1940s, following the foundation of State Conservatory, artists gratuated from the Academia went abroad for training of representation. In 1957 Department of Theatre scene and costume was opened and this was followed by the others in 1960s and 70s by educating designers. Turkish theatre has few directors who have trained in its own field. Therefore, directors haven't followed the way to develop themselves and their costume designers. On account of inefficient criticism mechanism costume designers who can not keep up with a changing and growing era have not able to create new discourses and attempts. An understanding of suitability to original is always seen for the costume applications in the representations in the plays concerned. Costume representations that provide new meaning by inclining towards audiensce's brain could not be created. For that end, at once, the play should be interpreted with a fresh point of view following a sound dramaturgical analysis, to say, what means the dramaturgical structure of the play should be expressed by using form, colour and frame.**

## ÖNSÖZ

Giyside biçimsel değişim, insanlık tarihinde medeniyetlerdeki sosyal değişimlerin tüm özelliklerini yansıtır. Giysi, vücudu örten ve süsleyen çeşitli parçalardan oluşmaktadır. Giysi, iklim, doğa ya da mevsimler gibi dış etkenlere bağlı olarak değişim gösterir. Kişinin, o toplum içindeki sosyal düzeyini, yaşını, ruh halini, giydiği kostümü, saçının rengi, şekli ve yaptığı makyajla anlamak mümkündür. Görsel sahne içinde bir anahtar unsur olarak karşımıza çıkan kostümler de oyuncularca giyilen tüm beden aksesuarlarını, elbiselerini, saç şekliyle birlikte tüm başlıkları, yüz ve vücut makyajıyla ilgili her şeyi kapsamaktadır. Gelişen sanat akımlarına göre biçimlenen tiyatro kostümleri de batılı sanatçılar tarafından her oyunda yorumlanarak yeni ufuklara, yeni dramatik tasarımlara doğru yol alınmıştır.

Batıdaki tiyatro kostüm tasarımında yaşanan gelişimin Türk Tiyatrosu'na yansımaması, tiyatromuza özgü kostüm tasarımını da var edememiştir. 1940'lı yıllardan sonra yetişen kostüm tasarımcılarımız yurt dışından gelen yönetmenlerin isteği ve desteğiyle tasarımlarını geliştirmişlerdir. XXI. yy. Türk Tiyatrosu'nda ana sorunlardan biri de, geçmişin tiyatrosal stillerini o denli iyi bilmeyen yönetmenlerin, oyunu orijinal yapımına dayanan bir stilde sunma düşüncelerinin, kostüm tasarımcılarını geliştirememiş olmasıdır. Bu düşüncenin yoğun olarak görüldüğü tür, Osmanlı sarayında geçen tarihsel Türk oyunlarıdır. Bu oyunların kostümlerini yapan tasarımcılar, oyunun geçtiği dönemi sahneye taşımak dışında yeni bir anlayış getirememişlerdir. Bu anlayış, tarihi bir kostüm müzesi gösterisinden başka bir şey değildir. Batılı tasarımcıların XX. yy.' a geçişte bıraktıkları bu anlayışla kostüm tasarımı yapma düşüncesi, ülkemizde hala sürmektedir. Bu düşünceden yola çıkarak, Türk Tiyatrosu'nda özellikle Osmanlı sarayında geçen tarihsel oyunların kostüm tasarımında, günümüz seyircilerine seslenecek kostümlerin yaratılması sorunu, tiyatro bilimsel açıdan irdelenecektir.

Çalışmam sırasında çok yönlü bir araştırma yapmak amacıyla, öncelikle, Türkçe kaynakların azlığından dolayı yabancı dilde yayınlara yönelinmiştir. Bu kaynakların Türkçe'ye uzunca bir sürede çevrilmesinden sonra İzmir, Ankara, İstanbul Devlet Tiyatrosu Belgelikleri, İstanbul Şehir Tiyatrosu Kütüphanesi ve

Belgeliği, Ankara Milli Kütüphanesi, Y.Ö.K. Tez Merkezi, Bilkent Üniversitesi Kütüphanesi ve D.E.Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi Kütüphanesi'nde Cumhuriyet döneminde sahnelenmiş tüm tarihsel oyunların fotoğraf, broşür ve çizimlerine ulaşmaya çalıştım. Bazı belgeler teknik yetersizlikten dolayı net bir şekilde fotoğraflanamamıştır. Ayrıca yine Ankara, İstanbul, İzmir'deki Devlet Tiyatroları ve İstanbul Şehir Tiyatroları'ndaki yaklaşık yirmi kostüm tasarımcısı, dekoratör, ışık tasarımcısı, oyuncu, yönetmenle görüşmeler yaptım. Bu görüşmelerde yaşanan en büyük güçlükler, bazı kişilerin görüşme yapmaktan kaçması, görüşme yapanların ellerinde fotoğraf, eskiz, broşür v.b. dokümanların bulunmaması ve birkaç cümleyle yanıtların geçiştirilmesiydi. Bunların dışında tezime katkıda bulunmak amacıyla benimle iki,üç kez görüşmeyi kabul edip ellerindeki görsel kaynakları benimle paylaşan, yıllarını bu sanata vermiş değerli sanatçıların olduğunu da söylemeliyim

Bütün bu bilgiler ışığında tiyatrodaki görsel göstergelerden biri olan sahne kostümünün tiyatro tarihindeki yeri irdelendikten sonra tiyatrodaki sahne kostümü tasarımında hazırlayıcı süreçlerin incelenmesi, ikinci bölümde kostüm tasarımının ülkemizdeki gelişiminin, Osmanlı sarayını konu alan tarihsel oyun uygulamalarının verilmesi ve üçüncü bölümde de tezin konusu içindeki model oyunların analizleri yapıp, biçim, renk ve dokunun bu oyunlarda nasıl yerleştirileceği örneklerle anlatılarak, kostüm tasarımının oyunun dramatik aksiyonuna etkileri vurgulanmıştır.

Tez konumu seçtiğim ilk günden bu yana düşünceleriyle, iyiliğiyle, sevgisiyle açtığı yollarda ilerlememi sağlayan danışmanım Yrd. Doç. Dr. Ayşegül Oral Özer'e ve lisans eğitimimden bu yana desteğini aldığım başta Prof. Dr. Murat Tuncay, Yrd. Doç. Dr. Deniz Mutlu, Prof. Dr. Özdemir Nutku olmak üzere yetişmemde, çalışmalarımda beni destekleyen tüm hocalarıma teşekkür ederim. Bu çalışmam sırasında görüşleriyle bana destek olan Hale Eren, Zühal Soy, Sevgi Türkay, Fatma Görgü, Türkan Kafadar, Günyüz Demirkan, Hülya Tezcan, Tamer Levent, Engin Özsayın..., çevirilerin bir bölümünü yapan Dr. Ali Aycıl'a, dostluğunu, yardımlarını esirgemeyen Özlem Aliyazıcıoğlu, Filiz-Emre Keskin, Müşerref Öztürk ve diğer arkadaşlarıma teşekkür ederim. Yoğun tez çalışmamda gösterdikleri sevgi ve sabır için kızım Ayşe Naz'a, anneme, eşime ve aileme de sonsuz teşekkürler.

Selda Kulluk Yerdelen

İzmir-2003

**SAHNE KOSTÜMÜNDE TASARIM VE OSMANLI SARAYINI KONU ALAN  
TARİHSEL OYUNLARDA KOSTÜM ANALİZİ**

YEMİN METNİ	II
TUTANAK	III
YÖK DOKÜMANTASYON MERKEZİ TEZ VERİ FORMU	IV
ÖZET	V
ABSTRACT	VI
ÖNSÖZ	VII
İÇİNDEKİLER	IX
KISALTMALAR	XII
RESİM VE ÇİZİM LİSTESİ	XIII
<b>GİRİŞ</b>	<b>XX</b>

**I.BÖLÜM:**

**SAHNE KOSTÜMÜ TASARIMINDA HAZIRLAYICI SÜREÇLER**

I.A- KOSTÜM TASARIMI İÇİN OYUN METNİNİN ÖNEMİ	2
I.B- YÖNETMEN İLE KOSTÜM TASARIMCISI ETKİLEŞİMİ	3
I.C- SAHNE TASARIMCISI İLE KOSTÜM TASARIMCISININ İLİŞKİSİ	5
I.D- IŞIK TASARIMCISI İLE KOSTÜM TASARIMCISININ İLİŞKİSİ	6
I.E- OYUNCU İÇİN KOSTÜMÜN ANLAMI	9
I.F- KOSTÜM TASARIMCISI İÇİN ARAŞTIRMA, PLAN VE LİSTELERİN ÖNEMİ	11
I.G- KOSTÜM TASARIMCISININ DRAMATURGİK ÇALIŞMASI	13
I.H- KOSTÜM TASARIMCISININ TASLAK VE ESKİZ ÇALIŞMASI	14
I.H.1. Ön Taslaklar, Düzenlemeler Ve Görüş Alışverişi	15
I.H.2. Kostüm Eskizlerinin Oluşumu	16
I.H.2.a) Tasarım Öğeleri	18

I.H.2.b) Tasarımda Çizgi, Ölçü, Biçim ve Oran Kullanımı	21
I.H.3. Kostüm Tasarımında Karakteri Yorumlama	24
I.H.3.a) Kostüm Tasarımında Stil Problemi	25
I.H.3.b) Karakter Yorumunda Renk Kullanımı	27
I.H.3.c) Sahne Kostümünde Kumaşın Seçimi	31
I.H.3.d) Kostüm Yapımında Kalıp Kullanımı Ve Kesimi	33
I.H.3.e) Kostüm Provaları	35
I.H.3.f) Kostümün Tamamlayıcısı Olarak Aksesuar Ve Süsleme	36

## **II.BÖLÜM :**

### **CUMHURİYET DÖNEMİ TÜRK TİYATROSUNDA OSMANLI SARAYINI KONU ALAN TARİHSEL OYUN UYGULAMALARI**

II.A- TARİHSEL OYUN	39
II.B- CUMHURİYET DÖNEMİ TÜRK TİYATROSUNDA KOSTÜM TASARIMI	55
II.C- CUMHURİYET DÖNEMİ TÜRK TİYATROSUNDA 1950-2000 YILLARI ARASINDA OSMANLI SARAYINI KONU ALAN TARİHSEL OYUN UYGULAMALARI	72

## **III.BÖLÜM :**

### **OSMANLI SARAY YAŞAMINI KONU ALAN ÖRNEK OYUNLAR ÜZERİNDE KOSTÜM ANALİZİ**

III.A- KOSTÜM TASARIMCISININ OYUN ANALİZİ	114
III.B- OSMANLI SARAY YAŞAMINI KONU ALAN OYUNLARDA KOSTÜM ANALİZİ	
III.B.1- Biçim Ve Çizginin Kullanımı	121
III.B.2- Algı Psikolojisine Dayanarak Renk Kullanımı	140
III.B.3- Doku Kullanımı	154

<b>SONUÇ</b>	170
<b>KAYNAKLAR</b>	175
<b>EKLER</b>	182
<b>EK 1- TİYATRODA KOSTÜM TASARIMI GELİŞİMİ</b>	183
<b>EK 2- PANTONE RENK-KELİME BİRLİĞİ</b>	199
<b>EK 3- GÖRÜŞMELER</b>	202
<b>EK 4- OYUN ANALİZİ TABLOLARI</b>	229



## KISALTMALAR

A.g.e.	adı geçen eser
Bkz.	Bakınız
İst.	İstanbul
s.	sayfa
ss.	sayfadan sayfaya
Yay.	Yayınları
Çev.	Çeviren
İ.B.Ş.T	İstanbul Belediyesi Şehir Tiyatroları
D.E.Ü.	Dokuz Eylül Üniversitesi
M.E.B.	Milli Eğitim Bakanlığı
Ens.	Enstitü
İ.Ü.	İstanbul Üniversitesi
G.S.F.	Güzel Sanatlar Fakültesi
T.R.T.	Türkiye Radyo Televizyon Kurumu
A.Ü.D.T.C.F.	Ankara Üniversitesi Dil Tarih ve Coğrafya Fakültesi
M.S.Ü.	Mimar Sinan Üniversitesi
Y.Ö.K.	Yüksek Öğretim Kurumu

## RESİM LİSTESİ

**Resim 1. Aiskylos'un "Persler" Oyunundan Bir Sahne**

**Resim 2. Hercules, Flüt Sanatçısı ve Satir Oyuncularından Biri**

**Resim 3. Antik Yunan'da Komedyada Karı ve Koca Tipleri**

**Resim 4. Roma Dönemi'nde Komedyaya Oyuncuları**

**Resim 5. Ortaçağ Dönemi'nde Mansiyon İçindeki Oyuncular**

**Resim 6. Bir Ortaçağ Sanatçısının Tasarladığı Cehennem Girişi**

**Resim 7. Rönesans'ta 1595'te "Titus Andronicus" Oyunundan Bir Sahne**

**A. Resim 8. Arlecchino Kostümü**

**Resim 9. Pantalone Kostümü**

**B. Resim 10. Capitano Kostümü**

**Resim 11. 1611'de Inigo Jones Tarafından Çizilen Bir Kostüm**

**Resim 12. 1650'de Torelli'nin "Andromeda" Oyunu İçin Tasarladığı Kostümler**

**Resim 13. Moliere Dönemi Erkek Kostümü**

**Resim 14. Moliere Dönemi Kadın Kostümü**

**Resim 15. 1672'de Palais Royal'de Moliere'in "Bilgiç Kadınlar" Oyunu**

**Resim 16. 1777'de Sheridan'ın Skandallar Okulu Oyunu**

**Resim 17. 1775'te "Romeo ve Jüliet" Oyunundan Bir Sahne**

**Resim 18. 1776'da Macbeth ve Lady Macbeth**

**Resim 19. 1777'de Demetrius Karakterinde Garrick Adlı Oyuncu**

**Resim 20. 1795'te Pharnaces Karakterinde Lewis Adlı Oyuncu**

**Resim 21. 1776'da Zanga Rolünde Massap Adlı Oyuncu**

**Resim 22. 1778'de Bajazet Rolünde Massap Adlı Oyuncu**

**Resim 23. 1778'de Falstaff Rolünde Henderson Adlı Oyuncu**



**Resim 24. 1776'da Kleopatra**

**Resim 25. 1779'a Kraliçe Elizabeth**

**Resim 26. 1874'te Macbeth Rolünde Irwing**

**Resim 27. Moskova Sanat Tiyatrosu'nda Çekhov'un Oyunlarındaki Karakterler**

**Resim 28. 1912'de Gordon Craig'in Tasarımlarından Biri**

**Resim 29. Bauhaus Kostümleri**

**Resim 30. Triadic Ballet Kostümleri**

**Resim 31. Brecht'in "Ana"Oyunundan Bir Sahne**

**Resim 32. 1985'te Peter Brook'un" Mahabbarata" Oyunundan Bir Sahne**

**Resim 33. Ankara Devlet Tiyatrosu ,1990-91, GÜNGÖR DILMEN'in" Deli Dumrul" Oyunu**

**Resim 34. Ankara Devlet Tiyatrosu, 1990-91, GÜNGÖR DILMEN'in" Deli Dumrul "Oyunu**

**Resim 35. Ankara Devlet Tiyatrosu 1984-85, Ergin Orbey'in" Belgelerle Kurtuluş Savaşı" Oyunu**

**Resim 36. Ankara Devlet Tiyatrosu, 1984-85, Ergin Orbey'in"Belgelerle Kurtuluş Savaşı" Oyunu**

**Resim 37. İstanbul Şehir Tiyatroları ,1994-95,Haldun Taner'in "Gözlerimi Kaparım Vazifemi Yaparım" Oyunu**

**Resim 38. Trabzon Devlet Tiyatrosu,1995-96, Müsahipzade Celal'in "Fermanlı Deli Hazretleri" Oyunu**

**Resim 39. Ankara Devlet Tiyatrosu,1986-87,Dinçer Sümer'in "Maviydi Bisikletim" Oyunu**

**Resim 40. Darülbedayi,1927-28,Shakespeare'in "Hamlet "Oyunu**

**C. Resim 41. Darülbedayi,1940-41,Lessing'in "Emilia Galotti "Oyunu**

**Resim 42. Darülbedayi,1938-39,Shakespeare'in "Yanlışlıklar Komedyası" Oyunu**

**Resim 43. Şehir Tiyatroları,1953,Molnar'ın" Liliom" Oyunu**

**Resim 44. Şehir Tiyatroları,1663-64,Brecht'in" Sezuan'ın İyi İnsanı"  
Oyunu**

**Resim 45. Şehir Tiyatroları,1994-95, Turan Oflazoğlu'nun" Cem Sultan"  
Oyunu**

**Resim 46. Şehir Tiyatroları,1994-95,Turan Oflazoğlu'nun "Cem Sultan  
"Oyunu**

**Resim 47. Şehir Tiyatroları,1994-95,Turan Oflazoğlu'nun "Cem Sultan"  
Oyunu**

**Resim48. Ankara Devlet Tiyatrosu,1980-81,Turan Oflazoğlu'nun "Genç  
Osman "Oyunu**

**Resim 49. Ankara Devlet Tiyatrosu,1985-86,Turan Oflazoğlu'nun" Genç  
Osman"Oyunu**

**Resim 50. Ankara Devlet Tiyatrosu,1985-86,Turan Oflazoğlu'nun" Genç  
Osman" Oyunu**

**Resim 51. Ankara Devlet Tiyatrosu,1985-86,Turan Oflazoğlu'nun "Genç  
Osman" Oyunu**

**Resim 52. Ankara Devlet Tiyatrosu,1985-86,Turan Oflazoğlu'nun" Genç  
Osman" Oyunu**

**Resim 53. Trabzon Devlet Tiyatrosu,1989-90, Turan Oflazoğlu'nun  
"Genç Osman "Oyunu**

**Resim 54. Ankara Devlet Tiyatrosu,1958, Orhan Asena'nın "Hürrem  
Sultan" Oyunu**

**Resim 55. Ankara Devlet Tiyatrosu,1958,Orhan Asena'nın Hürrem  
Sultan "Oyunu**

**Resim 56. Ankara Devlet Tiyatrosu,1979-80,Orhan Asena'nın "Hürrem  
Sultan" Oyunu**

**Resim 57.Ankara Devlet Tiyatrosu,1979-80,Orhan  
Asena'nın" Hürrem Sultan "Oyunu**

**Resim 58. İstanbul Şehir Tiyatrosu,1999-2000,Orhan Asena'nın" Hürrem  
Sultan" Oyunu**

**Resim 59. İstanbul Şehir Tiyatrosu,1999-2000,Orhan Asena'nın "Hürrem  
Sultan Oyunu.**

**Resim 60. İstanbul Şehir Tiyatrosu,1999-2000,Orhan Asena'nın "Hürrem Sultan "Oyunu**

**Resim 61. Ankara Devlet Tiyatrosu,1982-83,Orhan Asena'nın" Ya Devlet Başa Ya Kuzgun Leşe" Oyunu**

**Resim 62. Ankara Devlet Tiyatrosu,1982-83,Orhan Asena'nın "Ya Devlet Başa Ya Kuzgun Leşe" Oyunu**

**Resim 63. İstanbul Şehir Tiyatrosu,1985-86,Orhan Asena'nın" Ya Devlet Başa Ya Kuzgun Leşe"Oyunu**

**Resim 64. İstanbul Şehir Tiyatrosu,1985-86,Orhan Asena'nın" Ya Devlet Başa Ya Kuzgun Leşe" Oyunu**

**Resim 65. Sivas Devlet Tiyatrosu,1999-2000,Orhan Asena'nın "Ya Devlet Başa Ya Kuzgun Leşe"Oyunu**

**Resim 66. Sivas Devlet Tiyatrosu,1999-2000, Orhan Asena'nın "Ya Devlet Başa Ya Kuzgun Leşe"Oyunu**

**Resim 67. Sivas Devlet Tiyatrosu,1999-2000,Orhan Asena'nın "Ya Devlet Başa Ya Kuzgun Leşe" Oyunu**

**Resim 68.Ankara Devlet Tiyatrosu,1980-81, Yılmaz Karakoyunlu'nun" Sokullu " Oyunu** **Resim 69.Ankara Devlet Tiyatrosu,1980-81,Yılmaz Karakoyunlu'nun "Sokullu "Oyunu**

**D. Resim 70., Ankara Devlet Tiyatrosu ,1980-81,Yılmaz Karakoyunlu'nun" Sokullu"Oyunu**

**Resim 71. Ankara Devlet Tiyatrosu,1970-71, Turan Oflazoğlu'nun" IV.Murat "Oyunu**

**Resim 72. Ankara Devlet Tiyatrosu,1997-98, Turan Oflazoğlu'nun "IV.Murat "Oyunu**

**Resim 73. Ankara Devlet Tiyatrosu,1967, Turan Oflazoğlu'nun "Deli İbrahim" Oyunu**

**Resim 74. Ankara Devlet Tiyatrosu,1987, Turan Oflazoğlu'nun" Deli İbrahim Oyunu**

**Resim 75. Ankara Devlet Tiyatrosu,1981-82, Turan Oflazoğlu'nun" Kösem Sultan" Oyunu**

**Resim 76. Ankara Devlet Tiyatrosu,1981-82, Turan Oflazoğlu'nun"Kösem Sultan" Oyunu**

**Resim 77. Ankara Devlet Tiyatrosu,1981-82, Turan Oflazoğlu'nun" Kösem Sultan" Oyunu**

**Resim 78. Ankara Devlet Tiyatrosu, 1957-58, C.Esat Arseven'in"III.Selim" Oyunu**

**Resim 79. Ankara Devlet Tiyatrosu, 1978-79, C.Esat Arseven'in" III.Selim" Oyunu** **Resim 80. Ankara Devlet Tiyatrosu, 2000-2001, C.Esat Arseven'in" III.Selim "Oyunu**

**Resim 81. Ankara Devlet Tiyatrosu,1963, Orhan Asena'nın "Tohum ve Toprak" Oyunu**

**Resim 82. Ankara Devlet Tiyatrosu,1963, Orhan Asena'nın "Tohum ve Toprak" Oyunu**

**Resim 83. Ankara Devlet Tiyatrosu,1963, Orhan Asena'nın "Tohum ve Toprak" Oyunu**

**Resim 84. İstanbul Devlet Tiyatrosu,1987, Orhan Asena'nın "Tohum ve Toprak" Oyunu**

**Resim 85. İstanbul Devlet Tiyatrosu,1987, Orhan Asena'nın "Tohum ve Toprak" Oyunu**

**Resim 86. Ankara Devlet Tiyatrosu,1999-2000, Yılmaz Karakoyunlu'nun"Önce İnsan" Oyunu**

**Resim 87. Ankara Devlet Tiyatrosu,1999-2000, Yılmaz Karakoyunlu'nun"Önce İnsan" Oyunu**

**Resim 88. Ankara Devlet Tiyatrosu,1999-2000, Yılmaz Karakoyunlu'nun"Önce İnsan" Oyunu**

**Resim 89. Ankara Devlet Tiyatrosu,1999-2000, Yılmaz Karakoyunlu'nun"Önce İnsan" Oyunu**

**Resim 90. İstanbul Şehir Tiyatrosu,2000-2001, Yılmaz Karakoyunlu'nun"Önce İnsan" Oyunu**

**Resim 91. İstanbul Şehir Tiyatrosu,2000-2001, Yılmaz Karakoyunlu'nun"Önce İnsan" Oyunu**

**Resim 92. İstanbul Şehir Tiyatrosu,2000-2001, Yılmaz Karakoyunlu'nun"Önce İnsan" Oyunu**

**Resim 93. İstanbul Şehir Tiyatrosu,2000-2001, Yılmaz Karakoyunlu'nun"Önce İnsan" Oyunu**

**Resim 94. İstanbul Şehir Tiyatrosu,2000-2001, Yılmaz Karakoyunlu'nun"Önce İnsan" Oyunu**

**Resim 95 İstanbul Şehir Tiyatrosu,2000-2001, Yılmaz Karakoyunlu'nun"Önce İnsan" Oyunu**

**Resim 96. Shakespear'in "Kral Lear" Oyununun Çağdaş Kostüm Tasarımı**

**Resim 97. Kanuni Sultan Süleyman"ın Portresi**

**Resim 98. Hürrem Sultan'ın Portresi**

**Resim 99. IV.Murat'ın Portresi**

**Resim 100. III.Selim'in Portresi**

**Resim 101. Mithat Paşa'nın Portresi**

**Resim 102. II.Abdülhamit'in Portresi**

**Resim 103. Padişah Kaftanı**

**Resim 104. Hürrem Sultan'ın Portresi**

**Resim105.Rumi Desenli Kaftan**

**Resim106. Buhari'nin Kemanlı Kadın Minyatürü**

## **E. ÇİZİM LİSTESİ**

**Çizim 1. Turan Oflazoğlu'nun " Cem Sultan" Oyununda Cem Sultan Karakterinin Kostümü**

**Çizim 2. Turan Oflazoğlu'nun " Cem Sultan" Oyununda Cem Sultan Karakterinin Kostümü**

**Çizim 3. Turan Oflazoğlu'nun " Cem Sultan" Oyununda Bayezıt Karakterinin Kostümü**

**Çizim 4. Orhan Asena'nın "Hürrem Sultan" Oyununda Kanuni Sultan Süleyman Karakterinin Kostümü**

**Çizim 5. Orhan Asena'nın "Hürrem Sultan" Oyununda Kanuni Sultan Süleyman Karakterinin Kostümü**

**Çizim 6. Orhan Asena'nın "Hürrem Sultan" Oyununda Hürrem Karakterinin Kostümü**

**Çizim 7. Turan Oflazoğlu'nun "IV.Murat "Oyununda IV.Murat Karakterinin Kostümü**

**Çizim 8. Turan Oflazoğlu'nun "IV.Murat "Oyununda Kösem Sultan Karakterinin Kostümü**

**Çizim 9. Turan Oflazoğlu'nun "IV.Murat "Oyununda Kösem Sultan Karakterinin Kostümü**

**Çizim 10. Turan Oflazoğlu'nun " III.Selim" Oyununda III.Selim Karakterinin Kostümü**

**Çizim 11. Turan Oflazoğlu'nun " III.Selim" Oyununda Mihriban Karakterinin Kostümü**

**Çizim 12. Orhan Asena'nın "Yıldız Yargılanması" Oyununda Mithat Paşa Karakterinin Kostümü**

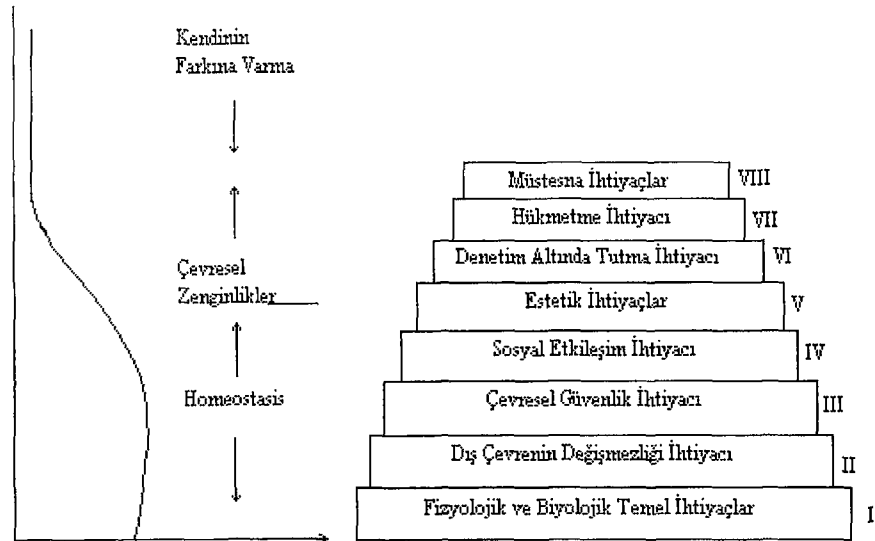
**Çizim 13. Orhan Asena'nın "Yıldız Yargılanması" Oyununda II.Abdülhamit Karakterinin Kostümü**

**Çizim 14. Orhan Asena'nın "Yıldız Yargılanması" Oyununda II.Abdülhamit Karakterinin Kostümü**

## GİRİŞ

İnsanoğlunun uzun süren geçmişinden, günümüze kadar, vücudunu örtmesi bir ihtiyaç olarak süregeldiği için giyim öncelikle kendini dış etkenlerden koruma ihtiyacına yanıt verir. Ama, “kıyafet” kelimesinin anlamı söz konusu olduğunda, tanımlar; bir ülkeye ya da bölgeye ait, belirli bir dönemde, belirli bir sınıf tarafından giyilen elbise modası yada tarzına gönderme yaparlar. Dünyanın, vücudu kumaşla sarmanın olanaksız olduğu en sıcak bölgelerinde bile insanlar, bu tanıma uyacak hem çeşitli nesnelere, hem de aksesuarlar tasarlamışlardır. Tasarlanan ve seçilen nesnelere olarak kıyafetler, fiziksel varlığımızın ve dış görüntümüzün büyük bir kısmını yansıtmamıza yardım ederek bizim tanımlanmamızı sağlayan işaretlerdir. Kıyafetler, doğa, hava ve iklimlerin öngördüğü gereklilikleri yerine getiren nesnelere olarak vücudu örtme ihtiyacını yerine getirmektedirler. İnsanların dönemler boyunca giydiği kıyafetler, çeşitli ihtiyaçlarına yanıt vermiştir.

Birçok bilim adamı, nesnelere ve insanların birbirlerini etkilemesinden doğan ihtiyaç kavramına çeşitli modeller üretmişlerdir. Bu modellerin en gelişmiş örneklerinden biri Moles tarafından 1978 yılında geliştirilmiştir.



1978' de Moles Tarafından Geliştirilen İhtiyaçlar Modeli

Ona göre ihtiyaçların tümünde maddi yaşamın unsurları olarak ya da doyum getiren araçlar olarak göze çarparlar. Her ihtiyaç karşılandıktan sonra bir üst ihtiyaç

devreye girerek tamamlanıp diğere ihtiyaça yer verir.<sup>1</sup> İhtiyaç modelini kıyafete indirgeyecek olursak, ilk önce biyolojik ve fizyolojik ihtiyaçlar karşılandıktan sonra sosyo- psikolojik ihtiyaçlar devreye girerler. Kıyafet, fizyolojik ve biyolojik ihtiyaçlarını tatmin ettikten sonra güvenlik ihtiyacını karşılamaktadır. Güvenlik içindeki insan da sosyal etkileşime geçerek davranışlarını ona göre belirlemektedir. Sosyal etkileşim ihtiyaçları, insanlar arası iletişim ve ilişkinin zenginliği, kolaylığına yani yaşam tarzları ve sosyal çevrenin zenginliğindeki istikrara bağlıdır. Sosyal yaşantıdaki bu zenginlik de toplumdaki estetik ihtiyaçları ortaya çıkararak kıyafetlerin değişmesi ve zenginleşmesini sağlayacaktır. Böyle olunca da yani estetik ihtiyaçları doyurulan insan, güçlü ve diğerlerini denetim altında tutma ihtiyacını karşılayacaktır. Bunların hepsinin gerçekleştiği durumlarda çevre zenginleşerek, kişi kendinin farkına vararak, kendini gerçekleştirmeye dolayısıyla da yaratıcılığa adım atılmış olur.

Bu yaklaşımlarda kostümlerin, insanoğlunun ekonomik, psikolojik, teknolojik ve entelektüel gereksinimlerinden doğan maddeci yaşamın nesnelere olduğu kanıtlanmıştır. Bu bağlamda kıyafet, belirli bir teknoloji ve malzemeler tarafından yaratılan hissedilir bir işaret olmak, toplumsal bilinçte kaydedilmiş bir anlam olmak, toplumsal bir fenomenin tüm şartlarını kapsayarak vurgulananla bağlantı kurmak gibi çeşitli esaslardan oluşan göstergeler olarak karşımıza çıkmaktadırlar<sup>2</sup>. Bir işaret, anlam ve vurgu olarak kıyafetler, fiziksel varlığımızın ve görüntümüzün büyük bir kısmının betimlenmesini sağlarlar.

Kıyafetleri giyen kişiler, çeşitli göstergeler, karşısındaki insana yada gruba yansıtırlar. Bir konferansta her katılımcının söylemek istediği konu hakkında bir fikir vermesi, konuşmacıyı tanımlamaya çalışan dinleyiciler için bir ipucu olduğu gibi giyilen kıyafete dikkat ederek de kıyafeti taşıyan kişinin sosyal statüsü, kültür seviyesi ve zevkleri kolaylıkla anlaşılabilir. İnsanı kıyafet yaratır tanımlamasıyla Michael Gillette bunu bir örnek ve oranla şöyle açıklar:

*Janet Elsea tarafından yazılan **The Four- Minute Sell** isimli kitapta özetlenmiş geçtiğimiz günlerde yapılan bir çalışma, bir yabancıyla karşılaşmamızın ilk dört dakikalık sürecinde o kişinin doğasını ve karakterini başlıca ama yeterli olmayan şu*

<sup>1</sup> Bkz., Nuri BİLGİN, **Eşya Sistemleri ve İnsan Eşya İlişkileri**, Ege Üniversitesi Yayınları, İzmir, 1983, s. 79.

<sup>2</sup> Bkz., Petr BOGATYREV, "Costume as a Sign" **Semiotics of Art**, Matejka & Titonik, Cambridge, London, 1976, s.14.



*üç faktöre dayanarak anlayabileceğimize işaret etmektedir: Görüntü: %55; Ses Tonu: %38, bu kişinin ne söylediği: %7<sup>3</sup>.*

Bu örnekten anlaşılacağı gibi, bir oyuncunun sahneye çıktığı anda seyircilerin üzerinde yaratacağı ilk izlenimlerin çok önemli göstergeler taşıdığı açıktır. Tiyatro oyunlarında kullanıldıklarında kostümler, oyunda canlandırılan karakterleri tanımlamamıza yarayan işaretlerdir. Otakar Zich'e göre tiyatro işaretleri olarak bütün tiyatro nesnelere iki işareti vardır : ilki ve en bilineni karakteri ve söz konusu olayın yerini tamamen tasvir ederek tanımlamak, ikincisi ise tiyatro oyununda görev yapmaktır.<sup>4</sup> Bu iki işaret, dekor tasarımında görüldüğü gibi tiyatronun ikinci görsel göstergesi olan kostümde de görülmektedir.

Tiyatro kostüm sanatı, tiyatronun kendisi kadar eskidir. Kostümün ilk kez tiyatronun temellendiği büyü ritüellerinde hayvan postuna bürünüp kullanıldığı bilinmektedir. Ama karakteri açıklamaya yardım etmek için düzenlenen bir öge olan ve oyunun bir bütün olarak daha ileri bir yoruma gitmesini sağlayan kostüm tasarımıyla Rönesans döneminden sonra karşılaşılır. Tiyatronun dinin baskısının dışında yer alışıyla birlikte bilimsel gelişmeler teknik açıdan yenilikleri doğurduğu gibi kostüm açısından da çeşitli kostüm tasarımları yapılmıştır. Bu gelişmeler ilerledikçe dramatik bir etki yaratma arzusu, seyirci için gittikçe daha heyecanlı hale gelen tiyatral bir serüven hazırlar.

Figüre önem kazandıran ve oyuncunun daha fazla görünebilmesini sağlayan bir tarzın Aiskhilos'un (M.Ö. 525- 456) ve genelde büyük Antik Yunan tragedyalarının döneminde kabul edildiği bilinmektedir.<sup>5</sup> Yunan tiyatrosunda temsillerin tüm görsel üslubu gözden geçirildiğinde kostüm ve maskelerin önemli bir yeri olduğu görülür. Bu dönemde kostüm, fizyolojik ve biyolojik temel ihtiyaçlar, dış çevrenin değişmezliği ihtiyacı, çevresel güvenlik ihtiyaçları karşıladığı için korunma ve örtünme, güvenlik amacıyla kullanılmıştır. Dolayısıyla günlük giysilerin bir takım değişikliklerle (maske takarak, kothornos giyerek) sahnede de kullanıldığı görülmektedir. Sahnede giyilen kostümlerin temeli, gündelik yaşamda da giyilen alt ve üst giyimlerden oluşmaktadır. Günümüze kadar gelen kaynaklardan birisi olan John Boardman'ın "Athenian Red Figure Vases the Archaic Period" (Arkaik Dönem

<sup>3</sup> Michael GILLETTE, **Theatrical Design and Production**, Mayfield Publishing Comp, California 1987, s.35

<sup>4</sup> Bkz., Otakar ZÍCH, "Estetika Dramatickeho Umeni"(Semiotius in the Folk Theatre), Çev: Petr Bogatyrev, **The Semiotics of Art**, Matejka & Titunik, Combridge Miss, London, 1976, s.35.

<sup>5</sup> Bkz., Douglas A. RUSSEL, **Stage Costume Designe**, Prentice Hall. Inc, New Jersey, 1985, s.193.

Atina Kırmızı Figürlü Vazoları) adlı kitabında incelendiği gibi kostümün tahmin edilen görüntüleri, o dönemde yapılmış vazo resimlerindeki figürlere bakılarak çıkarılmıştır<sup>6</sup>. Kitapta betimlenen figürlere bakıldığında, resimlerin o dönemdeki tiyatral uygulamalarla ilgili olup olmadıkları açık değildir.

Günlük yaşamda giyimin genel çizgisi, bol ve dökümlü kumaş sanattır. Alt giyimde bir tunik olarak giyilen **chiton** adı verilen giysiler vardır. Dor ve iyon olarak ikiye ayrılan chitonlar yünlü kumaştan yapılmışlardır. Dor chiton dörtgen şeklinde boyun oyuntusundan başa geçerek giyilen bir kostümdür. Aksesuar olarak da göğüs altından ya da belden takılan kemerler kullanılır. İyon chitonun diğerinden oluşan en önemli farklılığı iki parçadan oluşması, hem omuz, hem de kol altlarından bağcıklarla tutturulmasıdır. Aksesuar olarak belde kullandıkları kemerlerle bedende bolluk ve kumaşa dökümlülük kazandırılır. Oyuncuların üst giysi olarak tuniklerin üzerine giydikleri bir tür pelerin olan ve vücudu saran **himation**, kadınların giydiği, dikdörtgen bir kumaşın yaklaşık üçte birlik bir bölümünün dışarı kıvrılmasıyla oluşturulan, omuzlardan tutturularak giyilen **peplos**, himationun kısa formu olan ve broş ile tutturularak giyilen **chlamys** kullandıkları çeşitli vazo resimlerinden gözlemlenmektedir. Oyuncular ve koronun kimlikleri, ellerinde tuttukları aksesuarlarla belirginleşmektedir. Kralların elinde asası, habercilerin çelengi, savaşçıların kalkanları bulunmaktadır<sup>7</sup>. (Bkz. Ek 1, Resim 1)

Dramatik oyunların vazgeçilmez bir türü olan tragedya, çeşitli karakterlerin giysileriyle ilgili bilgileri de içerir. Euripides'in **Alkestis** oyununda bir ölüye siyah renkli kostüm, başka oyunculara eski püskü ve Sophokles'in **Oidipus Colonos**'ta ve **Philoctetes** oyunlarında baş kahramanlara yırtık kostümler giydirilmiştir. Oyunların, koronun kostümleriyle ilgili bilgileri de içerdiği bilinmektedir.

*Aiskhilos'un **Yalvaran Kızlar**'ında koronun Yunanlı olmayan kılıklar giydiğini, Sophokles'in **Philoctetes**'nde ise tam karşı durumun gerçekleştirildiği söylenir. Aiskhilos'un **Eumenidler**'inin ilk gösterimine ilişkin sık yinelenen bir öyküye göre, Öç Perileri korusu, giyiminden ortaya çıkan görünüşüyle öyle korku vericiydi ki seyirci içindeki gebe bir çok kadına çocuğunu düşürmüştü<sup>8</sup>.*

<sup>6</sup> Bkz., John BOARDMAN, Athenian Red Figure Vases The Archaic Period, Thames and Hudson, London, 1993, s.20-207

<sup>7</sup> Oscar Gross BROCKETT, **Tiyatro Tarihi**, Çev: S. Sokullu, T. Sağlam, S. Dinçer, S. Çelenk, B. Öndöl, B. Gülbıçmez, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara, 2000, s. 39.

<sup>8</sup> A.g.e., s. 40.

Eski ritüellerden beri gelişen ve hem tragedya, hem de komedyalarda kullanılan bir diğer kostüm aksesuarı da maskelerdir. Boyalı maskeleri kullanan ilk yazar olarak Aiskhilos karşımıza çıkmaktadır. İ.Ö. IV. yüzyıldan kalma vazo parçaları tragedya ve komedyaya oyuncularını maske tutarken göstermektedir. Otuz ya da kırk bin kişi alan açık hava tiyatrolarının büyüklüğü, kadın oyuncunun olmaması ve kadın rollerine erkeklerin çıkması, hatta aynı oyuncunun birden fazla role çıkması gibi nedenlerle kullanılan maske, kişiliğin izlenmesine ve doğa üstü kahramanların simgelenmesine de yardımcı olmaktadır. M.Ö. V. yüzyıla ait olduğu sanılan pronomos vazo örneğinde alınan Hercules, flüt sanatçısı ve satir oyuncularının maskelerinde sakallı bir yüz görünmektedir.<sup>9</sup> (Bkz. Ek 1, Resim 2) Çoğunlukla onkos denen yüksek bir başlıkla süslenen maskeler, pratik olmanın yanı sıra, oyunu ve oyuncuların görüşünü daha da yükseltmektedir. Belirli karakter maskeleri, seyircinin oynanan tipi çabucak algılamasını sağlıyordu.

Komedy maskeleri ise çok çeşitli olarak karşımıza çıkmaktadır. Korolar çoğu kez özellikle Aristophanes'in komedyalarında kuşları, arıları, hayvanları temsil etmektedirler. Eski komedy Aristophanes ile olgunlaşmıştır. Oyunları genelde, günün politik ve toplumsal sorunlarını ele almaktadır. **Eşek Arıları, Kuşlar, Bulutlar, Kurbağalar** gibi oyunları, adlarını koro tarafından takılan maskelerle, kostümlerden almaktadırlar.

Aristophanes komedyalarındaki karakterlerin çoğu, yetişkin erkeklerdir. Bunların standart kırmızı maskeleri; sakallı, gözleri aralıklı ve ağızları büyük bir sırtışla yapılmıştır. Giysilerinde omuz etrafına rasgele sarılan, sönük renkli, süslenmemiş himation ve kuşaklı, kısaltılmış chiton vardır. Karın ve kalça vatkası dikkati çekmektedir. Bunların dar iç giysiye tutturulduğu sanılmaktadır. Buraya alt ilmiği görülen bir fallus da bağlanır. Saçlar genelde koyu renkli ve orta uzunlukta olmasına rağmen filozoflar, spartalılar, genç aristokratlar ve çok fakir adamlarda uzun saç, yaşlı adamlarda da beyaz saç kullanılır. Eski komedyada kadın karaktere daha az rastlanmaktadır. Bunun nedeni, erkeklerin kadın karakterleri oynamasıdır. Yinede vazo resimlerinde oyuncunun gerçek cinsiyetini gizleyen bir düzenlemeyle, ağır bir şekilde sarmalanmış himationu olan figürlere oldukça sık rastlanır. Maskeleri kadınsı özellikte ve sakalsızdır. Kostümlerinde ise birkaç değişik şekilde drapelendirilebilen ve erkeklerinkinden daha süslü kumaşla yapılmış bir himation

<sup>9</sup> Bkz., Allardyce NICOLL, **The Development of the Theatre**, George G. Harap & Comp. Ltd., London, 1949, s. 40

göze çarpar. Bunun altında tam uzunlukta, çeşitli tarzlarda düzenlenebilen chiton giyilir. (Bkz Ek 1, Resim 3) Daha çekici görünmek isteyen kadınlar safrana boyanmış kostümü tercih etmektedir. Müzisyen ve dansçı kızlarda hiç giysi yoktur yada çok az kıyafet giyerler. Genç kızlar altın mücevherlerle, yetişkin kadınlar yün sepeti ve meşalelerle vurgulanmaktadır. Saçlar genelde bağlı ve süslü kullanılırken, bazı köleler için kısa saç yada festivallerde salık saç kullanılır. Açık hava tiyatrolarının büyüklüğünden dolayı oyuncular, ayaklarına kothornos denilen yüksek tabanlı, tahta ayakkabılar giymişlerdir. Kral ve kraliçelere süslü ayakkabılar giydirilirken çok fakirler ve dünyevi işlerden soyutlanmış filozoflar sahnede çıplak ayaklıdır.<sup>10</sup>

Roma tiyatrosunun, Antik Yunan uygulamalarını kabul ettiği gözlemlenir. Roma'da tiyatro kostümü de, günlük giysinin etkisi altındadır. Romalı kadınlar, günlük yaşamlarında **stola** diye adlandırılan chitona benzer bir tunik giyer. Ayak bileğine kadar uzun olan bu giyside aksesuar olarak kullanılan beldeki kemer büzgüler oluşturur. Eski Yunan'da giyilen himationa benzer bir pelerin olan **palla** ve **penula**, tuniklerin üzerine sarılarak giyilir. Düşünürler, pallayı çıplak gövdelerine giyip, kollarını tartışmalarda rahatça kullanabilmek amacıyla açıkta bırakırlar. Önceleri Roma'da erkeklik simgesi olarak kabul edilen, zamanla kadın ve erkeğin ortak giysisi olan **togalar** üst giyim olarak kullanılmıştır.<sup>11</sup> Tuniklerin üzerine sarılarak giyilen bu giysinin uzunluğu, insan boyunun en az iki katı kadardır. Kaba bir kumaş ve beyaz yünlüden yapılanları en yaygın olarak kullanılanlarıdır.

Roma döneminde kostümlerin oyun türüne göre değiştiği gözlemlenmektedir. Yunan yaşamına temellenen komedyaya (fabula palliata), günlük Atina giysisinden uyarlanan Yeni Komedyanın kostüm çeşitlerini izleyerek pelerin, toga ve Roma gömleğinin (tunica) genel giyimi oluşturduğu söylenebilir. (Bkz. Ek 1, Resim 4) Tragedya kostümünde de Yunan uygulaması temel alınmıştır. Genelde Fabula Attellana'nın tanınmış başlıkları vardır. Bunlar hekimlere, müzisyenlere, falcılara ve balıkçılara v.b. gönderme yapar. Pantomim oyuncularını hareket edebilmek için uzun tunik ve pelerin giyerken, mim oyuncularını da temel giysi olarak tunik ve gizlenmek için ricinium adlı başlık giyerler<sup>12</sup>.

<sup>10</sup> Bkz. L.Marjorie STONE., **Costume in Aristophonic Comedy**, The University of North Carolina at Chapel Hill. PHD. Michigan, 1977, s. 308-415.

<sup>11</sup> Bkz., RUSSEL, A.g.e., s.204.

<sup>12</sup> Bkz. BROCKETT . a.g.e., s.80

Yunan tragedya ve komedyalarında olduğu gibi Roma'da da maske kullanıldığını Özdemir Nutku kitabında şöyle açıklar:

*İlk başta maske kullanılmıyordu. Maskeyi ilk kez Roscius'un kullandığı söylenir. Maskelilerin bir bölümü gerçeğe yakın, başka bir kısmı da iyice abartılmıştı. Maske ile birlikte, oyun kişinin yaşını gösteren renkli saçlar (galeri) vardı. Beyaz saç, ihtiyarlığı, siyah, gençliği ve kırmızı köleleri simgeleri<sup>13</sup>.*

Plautus ve Terence'in Roma tiyatrosundaki kostümler ve maskeleri, Yunan yeni komedyasında kullanılanlardan alınmıştır. Bununla birlikte mekan ve karakterleri ön plana çıkaran Romalı yazarlar daha çok yerli kostüm ve aksesuarları kullanmıştır. Komedyalardaki çoğu karakterler, basmakalıp kişilikler ya da tiplerdir. Örneğin, yaşlı adam, genç aşık, askıntı uşak gibi tiplerdeki kostümler, renk ve çizgi bakımından adetlere uygun hale getirilir ve maskeler tipe göre abartma duygusunu tanımlayacak biçimde kullanılır. Ayaklarına giyilen tahta nalınların adı Roma'da **crepidadır**. Ayrıca **saccus** denilen yumuşak terliğe benzer bir ayakkabının yanı sıra **potin** adı verilen ayakkabı da krallar ve oyuncular gibi çok önemli kişiler tarafından giyilir<sup>14</sup>.

Dramın Ortaçağ kültürünün bir parçası olarak tekrar canlanması, ancak kilisenin hizmetinde dramatik ara oyunların (interlude) kullanılmasıyla başlar. Bu tür oyunlar, zaten önemli ölçüde kullanılan ritüel ve seyirlik oyunlara eklenerek, kilise doktrininin yalınlık, doğurganlık ve gücünü göstermesi sağlanmak istenmiştir.<sup>15</sup> Ortaçağ ihtiyaçlar modeline göre değerlendirilecek olursak, tıpkı antik dönemlerdeki gibi fizyolojik ve biyolojik temel ihtiyaçların karşılandıktan sonra kilisenin baskısı, çevresel güvenlik ihtiyacının, insanlar arasındaki sosyal iletişimi etkilemiştir. Dinsel baskının, estetik ihtiyaçların ortaya çıkmasını engellediği söylenebilir. Tiyatroda XIII. Yüzyıldaki rahip ve piskoposların giysileriyle oyunların oynandığı, bunun yanında ibret oyunlarında karakterlerin sembolik, alegorik kostümleri giydikleri bilinmektedir.(Bkz. Ek 1, Resim 5).

Ortaçağ dekor düzeninde, hareketsiz sahnelerde en çok uygulanan cennet ve cehennem sahnelerini gösteren dekorlar olmuştur. Seyircilerin en fazla ilgisini çeken bu dekorların hem simgesel, hem de teknik olanaklarla dolu oluşu, dekorların

<sup>13</sup> Özdemir NUTKU, *Dünya Tiyatrosu Tarihi I*, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1985, s.79.

<sup>14</sup> Bkz., BROCKETT., A.g.e., s. 79.

<sup>15</sup> Bkz., RUSSEL., A.g.e., s.213

içinden kostümlü figürlerin çıkışı çok miktarda sahne mekanizması icat etmelerini sağlamıştır.

*Bazen cennetin kapıları açılır ve kapanır, makinelerin yardımıyla melekler cennet ve dünya arasında uçarlardı. Fakat hepsinden önemlisi, cennet olabildiğince davet edici ya da huşu verici olarak düzenlenirdi. (...) cehenneme giriş bazen bir canavar kafasıyla 'Cehennem Ağızı' simgelenir ve girenleri yutacakmış duygusu verilirdi. Cehennemden alevler, duman, gürültü ve lanetlenmiş olanların çığlıkları gelirdi<sup>16</sup>.*

Kilise doktrinlerini oluşturacak, cennet-cehennem, iyi-kötü gibi ikilemlerin seyircinin zihinlerinde yer etmesini sağlayacak sahneler, dekorların olduğu kadar kostüm ve aksesuarların da göstergeleridir. Özel efektlerin kullanıldığı alanlar Hellmouth (Cehennem Kapısı) idi; burada ateş, duman ve cehennemden fırlayan korkunç maskeler, kuyruklar, pençeler, yarık tırnaklarla donanmış şeytanların korkunç görünüşleri ve patlayan yangınlar kullanılırdı (Bkz. Ek 1, Resim 6). Bu tür şeytanların kostüm ve aksesuarları, büyük katedrallerin gargoylerinde (insan-hayvan karışımı yaratık) ve kıyamet günü ile ilgili heykel çalışmalarında kolayca görülebilir. Sanatçıların bu yaratıkları oluştururken nasıl zevk aldıklarını hayal etmek zor değildir.

Ortaçağ'da çoğu karakterlerin kostümlerinin gündelik hayatta kullanılan giysiler olduğunu Oscar Brockett'tan öğreniyoruz:

*Romalı askerler ortaçağ zırhlarıyla donatılıyor ve Yahudilerin yüksek rütbeli hahamları Katolik piskoposlarının cüppelerini giyiyorlardı. Çoğu kutsal kitap karakterleri Ortodoks Hıristiyanlığı ile bağdaştırılırdı. Tarihsel Yahudi kişilikleri memur kılıklarında verilirken diğer Yahudiler çağın tipik Yahudi kılığında görünüyorlardı<sup>17</sup>.*

Sanatçılar, kiliselerin dış duvarlarına işlenmiş figürlerden de ilham almışlardır. Kostümlerde, günlük giyimün üzerine özenle kaplanmış aksesuarlar kullanılıyor ve azizler ya da İncil'deki önemli şahsiyetler ortaya çıktığında, gösteri boyunca kendileriyle bağlantılı özel bir görsel simge taşımaktadırlar. Cennete ait figürlerin kostümlerinin, korkuyla karışık saygı ve hürmet uyandırması umulurken, cehenneme ait olanlarının ise hor görme ve dehşet duygularını uyandırması beklenir. Böyle oyunlarda sadece sıradan insan günlük hayattaki gibi görünüyordu.

<sup>16</sup> BROCKETT, A.g.e, s.120

<sup>17</sup> A.g.e., s. 116



Bir kadın ya da erkek, iyi ve kötü doğa üstü güçleri arasında sıkışmış ortaçağ toplumunun sıradan insanını temsil etmektedir<sup>18</sup>.

Rönesans dönemindeki gösterilerin dinsel olmayan bir nitelik kazanmasıyla toplumdaki baskı ortadan kalkmıştır. Feodal toplum düzeni ve ideolojisinin yok olup hümanist düşünceye dayalı bir toplumun kuruluşuyla, güzelliğin kaynağı tanrıda değil insan doğasında bulunmuştur. Estetik ihtiyaçların karşımıza çıktığı bir dönem olan Rönesans ta sanatsal yaratımın üst düzeylere taşındığı söylenir. Rönesans'taki bilimsel gelişmeler, insanların denetim altında tutma ve hükmetme ihtiyaçlarını da doyurarak tiyatrodaki dekor ve kostüm tasarımının hızla gelişmesine neden olmuştur. Dinsel olmayan tiyatro, saray çevresinde düzenlenen eğlencelerle kendini göstererek, bu eğlencelerde soyluların zenginliğini görmek mümkün olmuştur.

İtalyan Rönesans döneminde, gösterilerde abartılı ve bol giysiler giyme arzusu, XVI. yüzyıl soylularının süslü modasının zenginliği ile bağdaştırılabilir. Barbara- Cletus Anderson dönemin kostüm anlayışını Sabattini'nin kitabından bir alıntıyla açıklar:

*Sabattini'nin 1638'de basılan **Pratika**'sında yapılan alıntılar, dönemin zengin temsillerinin temelindeki felsefeyi gösteriyor:*

*-Veredico: Size özellikle şunu söyleyeyim, her zaman oyuncularını giydirirken benim için mümkün olduğu kadar soylu modasına uygun olması için çaba harcarım ama böyle bir tarzda, zengin kostümlerin gerçek görünümüyle bunların arasında bir oran arayışı vardır... Bu da özellikle görkemin doruk noktada olduğu bu zamanda, tragedyalara ve komedyalara daha çok şöhret ve güzellik katar. Efendisi altınlarla süslenmiş zengin bir kostüm giydiği sürece bir hizmetçiye renkli saten veya kadife giydirmek konusunda tereddüt etmem. Böylece aralarındaki doğru orantı da korunmuş olacaktır<sup>19</sup>.*

Rönesans dönemi İngiltere'sinde ise oyuncu, daima ilgi odağı olduğu için en önemli görsel öğelerin başında kostüm gelmektedir. Kostümün önemi, aynı zamanda görülen geçit alayları, savaşlar, törenler, pantomimler ve mask oyunları gibi kalabalık sahnelerde de ön plana çıktığı bilinmektedir. Karakterlerin çoğuna, oyunun geçtiği tarihe bakmadan Elizabeth dönemi giysileri giydirilir. Ayrıca I.Elizabeth sarayında moda bizzat kraliçenin kendisi tarafından belirlenerek, saraylılar ve eşleri sadece kraliçenin onayıyla giyinmektedirler. Giyim rengi, I.Elizabeth yönetimi sırasında duyguları ifade etmenin sembolik araçlarıdır. XVI.

<sup>18</sup> Bkz., RUSSEL, A.g.e., s.215.

<sup>19</sup> Barbara- Cletus ANDERSON, **Costume Design**, Hall Rinehart Winston, New York, 1984, s. 10.

yüzyıldaki renk anlamlarını çok iyi bilerek oyunlarında kullanan Shakespeare, rengi, belirli ruh hallerini canlandırmanın yanı sıra sembolik olarak da kullanmıştır.

*Kral, Aşkın Emeği Boşa Gitti* deki en geveze konuşmalarından birinde şu düşüncüyü ifade etmektedir: 'O paradoks, siyah cehennemin işaretidir/ zindanların rengi, gecenin okuludur (IV.iii. 249- 50)' (...)

*Diğer renk anlamlarıyla birlikte yeşil aşkı, gençlik ve tazeliği ifade ediyordu. Aynı oyunda Spaniard Don de Armado üzerinde durarak şunu dile getirmektedir: 'Yeşil, Gerçekten aşıkların rengidir.' (I. ii. 85) Venedik Taciri'nde Morocco prensi "Gümüş, o el değmemiş rengiyle ne söylüyor" (II. vii. 22) diye sorarken, o rengin Elizabeth dönemindeki iyi bilinen anlamına bir gönderme yapmaktadır. 16. yüzyılda gümüş, saflığı temsil ediyordu<sup>20</sup>.*

XVI. yüzyılda özellikle Shakespeare ve çağdaşlarında görülen oyuncuların renk sembolizmi ile giydirilmesi, dönemde karakterlere uygun tiyatro kostümlerinin nasıl olması gerektiğini tartıştıklarını göstermektedir. Bu anlayışla da dönemin hem ressamalarının hem de mimarlarının aynı zamanda tiyatro kostümleri çizdikleri görülür. Oyunların kostüm tasarımlarında çok çeşitli karakterlerin betimlenmesi sağlanmaktadır.

Rönesans döneminin tiyatro kostüm anlayışı beş sınıfa ayrılır: Bunlarda ilki oyunculara eski ya da eski moda kostümleri giydirerek modaya uymayışını göstermek, ikincisi bazı klasik kişiler için kullanılarak çağdaş elbiselere eklenen bol ve bükümlü kumaşlarla ya da baldırlara takılan zırh parçalarıyla oluşturulan antik kostümler, üçüncüsü cadılar, periler, hayaletler, tanrılar ve alegorik karakterler için kullanılan hayali kostümler, dördüncüsü geleneksel olarak giydirilen Robin Hood,

V. Henry, Timurlenk. gibi karakterler, sonuncusu da Türkleri, Hintlileri ya da İspanyolları belirtmek için kullanılan bir ulusa ya da ırka özgü kostümler. Bu kostüm tasarımlarının tarihi olarak uygun olup olmadıkları belli olmamakla birlikte hemen hemen tüm oyunlarda Elizabeth çağı kostümleri giyilmektedir<sup>21</sup>. Genel olarak bakıldığında kostüm tasarımlarında sembolik ve çağdaş olmak üzere iki farklı kostüm anlayışı karşımıza çıkar. Sembolik kostümler, tanrılar, hayaletler, hayvanlar, yabancı figürler için topluluğun kostüm arşivi içinde yer alacak özellikte yapılırlar. Oyundaki asal karakterler tarafından giyilen çağdaş yani o dönem Elizabeth giysileri,

<sup>20</sup> Cecile M.C. GOUTHRO., **Serving the Production: Tanya Moisewitsch's Application of Color in Shakespearean Theatrical Costume Design**, PH.D., University of Monitoba, Monitoba, 1994, s.10

<sup>21</sup> Bkz., BROCKETT, A.g.e., s.135



topluluğa sponsor olan şirket yada tüccarlar tarafında oluşturulur<sup>22</sup>. Dekor ve sahne donatımlarında görülen yeniliklere paralele olarak Rönesans'la birlikte kostüm tasarımı anlayışının tiyatroya geldiği açıkça görülür. (Bkz. Ek 1, Resim 7)

Aynı dönemde İspanyol tiyatrosundaki bütün uygulamalar İngiltere'deki uygulamalara benzemektedir. Tarihsel ya da efsanevi kişilikler, modası geçmiş ya da hayali kostümlerle farklılaştırılmaya çalışılmasına karşın birçok oyunda dönemdeki kostümler kullanılmıştır. İtalya'da da Commedia dell'Arte kendi figürlerini yansıtmak için tipik kostümlere başvurmuştur. Yaşlı Venedikli tacirin Bergamalı köylünün ya da Bolonyalı hocanın giysileri, kullandıkları yarım deri maske ve kostümlerle ayırt edici olma yoluna gitmiştir<sup>23</sup>. Komedya da görülen ciddi tipler (aşıklar, dansçılar, şarkıcılar) ikinci derecede işlevi olan oyun kişileridir. Hiç maske takmamalarına rağmen gözalıcı giysiler giyerler. Komedyanın asal oyun kişileri ise komik tiplerdir. Kendi tiplerine uygun yarım maske takarlar. Yaşlı komik tiplerden Pantalone; iktidarsız, boynuzlu, aldatılan baba yada koca olarak uzun kırmızı sonraları siyah cüppe giyer. Başına kırmızı yada siyah takke takar. Genç komik tiplerden Capitona; yarım bir pelerin, Elizabeth dönemi yakalı gömlek, dizlere kadar dar pantolon, yine dizlere kadar çıkan çoraplar, yuvarlak tüylü bir şapka giyer ve uzun bir kılıç takar. Uşak tiplerinden Arlecchino; en çok üzerinde durulup işlenmiştir. Giysisi; çok bol, dar-düz ve kırk yamalı bohça gibi renk renk olmak üzere üçe ayrılır. Her dönemde bu tipe yeni renkler ve özellikler katılmıştır<sup>24</sup>. (Bkz. Ek 1, Resim 8-9-10)

Rönesans döneminde her ne kadar çeşitli kostümlerle karşılaşılsa da özellikle kadın oyuncular, günün giysilerini, dekoltesini abartarak gösterilerde giymeye devam etmişlerdir. Kostümlerin soyluluğu göstermesine de dikkat ettikleri gözlemlenir. Oyuncuların, kostümlerin ya da ulusal yönden gerçekçiliğinden çok, gösterişli olması ile ilgilendikleri açıkça görülmektedir.

Barok üslup, Avrupa saraylarındaki tüm gösterilerdeki ağırlığını koymuştur. Fransa'da soylular, kraliyet tiyatrolarındaki gösterilerde görev almışlardır. XVII. ve

<sup>22</sup> Bkz. Douglas A. RUSSEL., *Theatrical Style – A Visual Approach to The Theatre*, Myfield Publishing Company., A.B.D, 1976, s.77.

<sup>23</sup> Bkz, Erdoğan AKSEL, *Tiyatro Dekor ve Kostüm Tasarımı Gelişimi*, Mimar Sinan Üniversitesi Matbaası, İstanbul, 1988, s. 24.

<sup>24</sup> Bkz., Özdemir NUTKU, *Oyunculuk Tarihi- Başlangıcında XIX. Yüzyıla*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1995, ss. 61-63.

XVIII. yüzyıllarda estetik, sosyal etkileşim ve hükmetme ihtiyacı daha yoğun görülür. XIII ve XIV. Loui'nin ülkeyi yönettiği dönemlerde, dini çevrelerden de destek görerek tiyatronun ulusal bir saygınlık aracı olması için çabaladığı gözlemlenir. Rönesans'ta olduğu gibi Barok çağ da görsel-tiyatral bir dönemdir. Monarşi, kilise, parlamento, kraliyet kendi propagandalarını, güçlerini otoritelerini ve zenginliklerini görsel- tiyatral ifadeyi kullanarak yapmışlardır

Bu yüzden XVII. yüzyılda opera ve klasik tragedya kostümleri çok zengin ve süslü olarak karşımıza çıkmaktadır. Orijinal olarak Antik giysi çizgileri üzerine kurulmuş, ancak bu yüzyılda zengin aksesuarlarla çok dikkatle yapılandırılmış temel bir silüet ile soyutlandırılmış giysilerdir.

Erkeklerin standart silüeti, kuş tüylü başlık ya da miğfer, zırh biçiminde tunik, dizlerin üstünde çan şeklinde etek, bir pelerin ve dizlerin altında biten çizmeler şeklindedir. Belirli yaşlı ve özel kişiler için uzun cüppeler kullanılır. Kadınların giysileri genellikle kalça uzunluğunda üst etek ve burun kenarlarını, bel, yaka ve omuzdan kesen uç ve flapaları olan saray cüppesinden oluşur. Elbise kolları genelde dolu ve dirseğe kadar kıvrımlı ve saçlar da tüylerle süslenmektedir. Usta tasarımcılar tarafından Türk, Hintli, mitolojik satirler ve su perileri, klasik kahramanlar ve Arkadyalı çobanları andıracak kadar çeşitli kostümlerde geliştirilmiştir. Bu stil İngiltere de Inigo Jones, Fransa da Henri Gaissey ve Jean Berain tarafından ve 17. yüzyıl da İtalyan operasında da oldukça gelişkin hale getirilmiştir. (Bkz. Ek 1, Resim 11) Örneğin, Moliere ve İngiltere'de restorasyon yazarları tarafından yazılan komedilerde, bu kostüm stili, komik ifade için daha çok abartılmıştır ama yine de çağın giysileri göze çarpmaktadır<sup>25</sup>.

Sahne için tasarlanan tüm kostümlerde zengin ve dekoratif süslerle donatılmış, oldukça iyi yapılandırılmış, klasik biçimde düzenlenmiş temel bir silüet mevcuttur. Bu bakımdan sahne kostümü, Barok mimarisinde kullanılan yöntemle benzerlikler taşır. Temel yapımı, denge ve biçime doğru yönelimi buradan kaynaklanırken, zengin biçimde donatılmış dekorasyon, dramatik, teatral bir etki yaratır. Mimarinin içinde eriyen resim, heykel ve diğer sanatlar; tiyatrodaki belirli bir çerçevenin içinde yer alan kısıtlı bir mekan olan sahnede ise çok daha yoğun bir görşelliği ateşlemiştir. Rönesans'ın sonunda Tintoretto gibi ressamalarda görülen dramatik aksiyon, Barok sanatta her ressamın başvurduğu bir anlatım aracı olarak

<sup>25</sup> Bkz., RUSSEL A.g.e., s. 253.

resmi, tiyatroya yaklařtırdığı söylenebilir. Ressamlar, görkemli törenlerdeki (kralların evlenmesi, doğum günleri, kazanılan zaferler) yüzlerce oyuncunun çeşitli kostümler içindeki gösterilerinden etkilenip tablolarındaki figürlerde de bunu yansıtmışlardır.

*Tintoretto'da gördüğümüz gibi sanat, gerçeği kırarak, konu günlük hayata sokulmak istendiği zaman bile sanatçı kompozisyon sorunlarına belli bir sahne düzeni içinde çözüm arıyor. Tıpkı bir oyunu sahneye koyan tiyatro rejisörü gibi, figürleri derinliği olan bir sahne içinde gruplandırıyor. Figürler bakışlarla ve el kol hareketleriyle birbirine bağlanıyor ve olayın kahramanları ayarlanmış bir sahne ışığı altında ortaya çıkarılıyor. Caravaggio, Guercino, Murillo, Poussin, C. Lorrain v.b. gibi Güney Barok sanatının bir çok büyük ustalarında bu özelliklere rastlarız ve bu sanatçıların yapıtlarına bakarken çok defa bir tiyatro sahnesi seyrediyormuş izlenimi alırız<sup>26</sup>.*

Barok sanatının karakteristik özelliği olan devinim ve hareketliliği, dekor ve kostüm anlayışında yansıtan dekor tasarımcısı ve mimar mühendis olarak çalışan Torelli olmuştur. Sahne üzerinde geliřtirdiği özel mekanizmalarla, hareketli panoların hepsinin aynı anda tek bir kişi tarafından kontrol edilerek deęiřtirilmesini sağlamıştır. Çerçeve sahneyi, sahne mekanizmalarıyla adeta sihirli bir kutu haline getirerek, gizli sistemlerle, insanların ve hayvanların sahne üzerinde aniden kaybolması, insanların sahne gerisinden uçurulması, güneş, ay, v.b. canlandırılması ve harektlendirilmesi Barok sanatın yenilikçi, sınırsız yapısına uygun çözümlenmeleri olmuştur; kendine özgü hem dekor, hem de kostüm tasarımlarıyla seyircinin ilgisini çekmeyi başarmıştır. Kostümlerinde Barok kültürünü yansıtarak zengin malzemelerle donatılmış çağdaş süslere yer verilmiş olduđu görülür. (Bkz. Ek 1, Resim 12)

*Mars tanrısı onuruna yapılan savaş sonrası şenlik, bir gladyatör çarpışması görüntüleniyordu. İnsan kalabalığı illüzyonu, bir Roma amfi tiyatrosunun sıraları üzerine Roma kıyafetleriyle bin seyirciyi çizerek yerleřtirdiği göz aldatmacası sağlanarak verilmişti<sup>27</sup>*

Barok dönemi kostümlerin yanında tragedyalarda, Roma kostümleri kullanılmaktadır. Kahramanların tümü, Roma askeri tuniklerini anımsatan kostümler giymişlerdir. Miğferler, Roma'da görülmedik ölçüde, uzun tüylü sorguçlarla abartılı bir biçimde süslenmiştir. Antik üsluba ne kadar hayran olduklarını, idealize ettiklerini gördüğümüz bu dönemdeki çođu fotoğrafta çağdaş anlayışın ona baskın geldiği gözlemlenir.

<sup>26</sup> Nazan -Mazhar İPŞİROĞLU, **Oluşum Süreci İçinde Sanatın Tarihi**, Cem Yayınevi, İstanbul, 1983, s.139.

<sup>27</sup> N. DECUGİS- S. REYMOND, **Le Decor De Theatre En France**, (?), Paris, 1963, s.66.

İtalya'da XVII. yüzyılda en çok tutulan dramatik biçim, artık tragedya ya da komedyaya değil, operadır. Opera, Antik Yunan dramasının çoktandır temel öğeleri olarak bilinen koral diyalog, müzik ve dansı vurgulayarak Yunan tragedyasına yeni bir yaklaşımı ifade eder. Opera, 1597'lerde gelişmeye başlayarak, Venedik'de 1610'dan 1640'a kadar yapılan deneylerde en son noktasına ulaşmıştır. 1650 yılına gelindiğinde bu yeni tür İtalya'yı sarsmış ve tüm Avrupa'ya hızla yayılmıştır.

XVII. yüzyılda opera deyince Jacques Rouché adlı yönetmenin opera için dans ve müzik kadar kostümün önemini bu dönemde vurguladığını görmekteyiz. Operadaki kostümlerde kullanılan süslerin, abartıların insanları heyecanlandığını görmüştür. Yönettiği operaların kostümleri, dikkat çekici ve döneme damgasını vuran kostümler olmuştur.<sup>28</sup>

Opera ve baleye ek olarak özellikle Fransa'da geç dönem XVII. yüzyıl sahnesinde hakim olan üçüncü bir dramatik tür Neo-klasisizmin komedyaya ve tragedyalardır. Bu tür, klasik Yunan ve Roma tragedyasını analiz etmiş ve oyun yazarlığında birçok kurallar kurmuş, XVI. yüzyıl İtalyan eleştirmenlerinin çalışmaları üzerinde yükselmiştir. Tiyatronun eğlendirmek kadar, öğretmesi de amaçlanmıştır. Belli bir zamanda ve belli bir yerde gelişen tek aksiyon düşünülmüş, genel ve evrensel olan lehine hayatın özel ve tikel nitelikleri bir kenara bırakılmıştır. Karakterler, bireyler olarak değil, temsil eden tipler olarak görülmektedir. Tüm aksiyon, sınıf, ahlak ve arka plan konularında mevcut sosyal sahnenin uygun beklentileriyle uyum sağlamak zorundaydı. Hem Racine, hem de Moliere oyunlarında, önceden verili bu yöntemi kullanmışlar, yine de kendi kişisel deneyimlerine dayalı pek çok şey katmışlardır<sup>29</sup>.

Moliere'in komedyaları Commedia dell'Arte, Plautus ve Terence'in klasik komedyalarından etkilenmiştir. Moliere'in komedyaları, insan ruhunun derinliklerine inen oyunlardır. Moliere'i temsil eden oyunları arasında **Hastalık Hastası**, **Cimri**, **Tartuffe...** gibi oyunları sayılabilir. Oyunların temaları, oldukça ahlaki olan Moliere'in seyirciye vermek istediği mesaj, hayat hakkında dengeli bir görüşe sahip olmanın önemidir. Bu oyunlardaki görsel mekanları ev içindeki odalarla sınırlamıştır.

Moliere'in yaşadığı dönem olan XIV. Louis dönemindeki kostümleri tanımlayan ressamardan Rubens, Rembrandt, Vandyck, Hals gibi sanatçılar,

---

<sup>28</sup> Bkz., Denys AMIEL, **Les Spectacle S.A Travers Les Ages**, Aux Editions Du Cygne, Paris, 1946, s.176

tablolarında, bu yüzyılın kişilerini en tipik giysileriyle resmederek günümüze ulaşmalarını sağlamışlardır. XIV. Louis'in giyime olan düşkünlüğü, erkek modasını tasarlamaya kadar gitmiştir. Erkeklerin şapkaları tüylerle ve geniş kenarlarla abartılmıştır. Ceketler, "rihgrave" (külot pantolon üstüne giyilen, eteğe benzer bir tür pantolon) ile birlikte giyiliyordu. "Petit oie" (küçük ördek) adı verilen kadife ya da satenden küçük kıvrımlı, bukleli kurdeleler ceket, gömlek, külot pantolon, çorap, eldiven ve ayakkabıları da süslüyordu. (Bkz. Ek 1, Resim 13) Soylu sınıftan olan kadınların kostümlerinde, eteklerde üç kat göze çarpmaktadır. İlk etek ağır, pamukludan, üstündekiler ise daha hafif kumaştan yapılmıştır. "Falbalas" adı verilen volanlı elbiseleri, bukleler arasında kurdeleli, taçlı, değişik saç şekilleri olduğu baş tuvaleti tamamlar.<sup>30</sup> (Bkz., Ek 1, Resim 14) Erkek ve kadın ayakkabıları, satenden yapılıp, rozet ve kurdelelerle süslenmiştir. Kadınlarda yelpaze, para çantaları, elmas ya da inci kolyeler, dantel, kurdele ve fiyonklar en önemli süs öğeleri olduğu görülmektedir.

Palais-Royal'de ya da Hotel de Bourgogne'de sahnelenen dönem oyunlarına bakıldığında yukarıda anlatılan dönem kostümlerine benzeyen tasarımlarla oyunlar yorumlanmıştır. Dönemin yelpazeli, dantelalı kadınları yada süslü tüylü şapkalı, külot pantolonlu erkeklerinin sahnede de yer aldığı görülür. Tiyatro sahnesinde komik yorum için dönemin giysilerini abartarak, daha çok tüy, kurdela v.b. ekleyerek giymişlerdir. Ayrıca kraliçe rolündeki herhangi bir oyuncunun kendine yeni yaptırttığı etekliğini değiştirmeden sahneye çıktığı gözlemlenir. Zamanın saç modası olan Allon peruğu tiyatrodaki kullanılmıştır. Oldukça pahalı olan bu perukları sadece üst tabakadakiler takmışlardır.<sup>31</sup> Tiyatroda da soylularla esnafları birbirinden ayırmak için peruk kullanma yoluna gidilmiştir. XVII: yüzyılın ortalarından XVIII:yüzyılın büyük bir bölümünde kahraman rolündeki aktörler ve asiller soylu görünebilmek için peruk takmışlardır.(Bkz., Ek 1, Resim 15)

XVIII. yüzyıl kültür ve sanatı, klasikten romantik öncesine doğru sürekli bir kayma gösterse de, bu dönemi ve onun tiyatrosunun değerlendirilmesinde kullanılan tanımlayıcı kelimeler olan sentimental (dokunaklı) ve moralizing (ahlaktan dem vuran) sözleri sürekli karşımıza çıkar. Beaumarchais, Goldsmith, Sheridan ve

---

<sup>29</sup> Bkz. RUSSEL, A.g.e., s.58.

<sup>30</sup> Bkz., James LAVER, **A Concise History of Costume**, Thames and Hudson, London, 1969, s.108.

<sup>31</sup> Bkz., AMIEL, A.g.e., s. 180



Goldoni dahil dönemin en iyi oyun yazarları, gerçek komediyi tekrar yerleştirmeye çalışmışlarsa da sentimentalite ve buna eşlik eden ahlaki ton XVIII. yüzyılın ilk işareti olarak, bu yazarları her birinin çalışmasında az ya da çok kendini gösterir. Sheridan'un yazdığı **Skandallar Okulu** adlı oyunun İngiliz edebiyatındaki en büyük davranış komedisi olduğu söylenir. Bu oyunda yazar, skandallar peşinde koşanların zekice planlanmış dedikodular ve komik dolantılar sonucu, insanlara ne kadar zarar verebileceklerini sergilemek istemiştir. Barok tiyatrodaki olduğu gibi, karakterler, onlardan belirli bir tavırda hareket etmelerini bekleyebileceğimiz biçimde, sosyal tipler üzerinde kurulmuş ve bir ahlak ya da iyi hal duygusu ile geliştirilmişlerdir. Oyun, Londra'da 1777 yılında geçmektedir ve özellikle kostümleriyle, geç XVIII. yüzyıl giysi ve tavırlarını yansıtmaktadır. O dönemin ünlü baskılarından biri 1788'de Drury Lane'de sahnelenen **Skandallar Okulu**'nun paravan sahnesini göstermektedir. Bu baskı, orijinal kostümler, dekorlar hakkında ve proscenium kapılarıyla tiyatronun niteliği ve seyircinin sahneyle ilişkisi konusunda fikir vermektedir. Bu baskıda oyuncuların kostümlerinin, seyircilerin giysilerine çok yakın olduğu gözlemlenmektedir<sup>32</sup>. Barok dönemdeki kostümlere göre Rokoko dönemindekilerde süslemeler biraz daha azalmış, baş süsleri ve tüylerin boyları kısaltılmıştır. Dönemin kostüm tasarımında göze çarpan en önemli özellik, abartılı gösterişin yerine inceliğin alması çabalarıdır. (Bkz., Ek 1, Resim 16).

1750-1800 yılları arasında İngiltere'de tiyatrolarda kullanılan kostüm geleneğinde, öncekilerden farksız olarak yine gündelik elbiselerini giydikleri görülür. Oyuncular hep pahalı ve gösterişli elbiselerle sahneye çıkmayı tercih etmektedir. Bu yıllardaki tiyatro ile ilgili basılı resimlere bakıldığında çeşitli kostüm tasarımlarıyla karşılaşılmaktadır.

İngiltere'deki tiyatro sahnelerinde kadın ve erkek oyuncuların giydiği dört değişik sahne kostümlerinin olduğu görülmektedir. İlk anlayışta zamanın genel giyimini yansıtan kostümler karşımıza çıkar. Macbeth, Romeo ya da Mercutio için yapılmış kostümlerde zamanın erkek modası hakimdir. (Bkz., Ek 1, Resim 17-18) İkinci anlayışta Roma oyunlarındaki klasik kahramanlara Romalı giysiler giydirilmektedir. Demetrius, Pharnaces rollerindeki erkek oyuncuların kostümünde, Roma döneminin başlıkları, ayakkabı ve pelerinleri dikkat çekmektedir. (Bkz., Ek 1, Resim 19-20) Üçüncü anlayışta Doğulu Hükümdar ya da saraydaki karakterler, kendi yaşadıkları dönemdeki türban, şalvar ya da kürklerle süslü uzun kaftanlarla

<sup>32</sup> Bkz., RUSSEL, A.g.e., s.s. 276- 277.

tanımlanmaktadır. (Bkz., Ek 1, Resim 21-22) Son kostüm anlayışında da Shakespeare oyunları için özel kostümler dikkati çeker. Aynı oyunlardaki karakterleri çağdaş kostümlerle giydirenlerken bazı karakterlere Shakespeare dönemine ait kostümler giydirmişlerdir. (Bkz. Ek 1, Resim 23) Kadın oyuncuların kostümleri zamanın çizgilerini taşımaktadır. Cleopatra yada Kraliçe Elizabeth için tasarlanmış kostümlere bakıldığında hepsinin aynı tarzda giyindikleri görülür<sup>33</sup>. (Bkz., Ek 1, Resim 24-25)

1740 yıllarından sonra sahne kostümünde, giderek dönemin güncel modasını takip etmeye başladıkları ve gerçekçilik akımının izleri görülmektedir.

*1741 yılında, Charles Macklin, Shylock'a siyah gabardin tunik, altına uzun bir pantolon ve kırmızı şapka (ki bunun gerçek bir Yahudi kostümü olduğunu düşünüyordu) giydirdi. 1750 yılından sonra Garlick, Püritan rejimi öncesine ait oyunlarda, ara sıra da olsa aktörlere Elizabeth dönemine ait elbiseler giydirdi; ancak 1660'dan sonra yazılan oyunların sahnelenmesinde 18. yüzyıla ait günlük kıyafet kullanma geleneğini sürdürdü. Garlick'in oyunlarında kullandığı kostümler, ne tarihsel gerçekliğe, ne de kendi aralarında bir tutarlılığa sahipti. Ancak onun bu tutumu, tiyatrodaki tarihsel gerçekliğin kostümlere yansıtılma eğilimine işaret etmekteydi<sup>34</sup>.*

Tarihsel gerçekliği olan kostüm üretebilmek için önceleri kaynak bulunmazken 1757 yılında Londra'da Holbein, Van Dyke, Hollar gibi ressamın eserlerinden yola çıkılarak kostüm kitabı oluşturulur. 1775 yılında Joseph Strutt "The Dress and Habits of the People of England" (İngiliz Halkının Kostüm ve Giyinme Geleneği) kitabında kostümleri ele alarak detaylı bilgiler verir. Ancak genel anlamda İngiliz sahne kostümü geleneği, XIX. Yüzyıla gelinceye kadar bu akımlardan çok fazla etkilenmemiştir. Kostümlerin ana kaynağı, tiyatro topluluğunun kendine ait gardrobu ve oyuncuların gerçek giysileridir. Her topluluğun kendisine ait ortak kostüm stokuna sürekli eklemeler yapılır. İlk bakışta her topluluğunun tüm kostüm ihtiyacını karşıladığı düşünülürse de repertuardaki oyun sayısı yetmiş-seksen olunca tüm oyuncuların kostümlerini kendileri sağlamak yoluna gitmişlerdir. Zengin oyuncuların masraflı giyim tarzları anlaşmazlığa da neden olmaktadır. Çünkü, kostümler canlandırılan oyun kişilerinin konumlarını yansıtmak yerine, oyuncuların para durumunu yansıtmaktadır. Yoksul bir kadın oyuncunun canlandığı kraliçe sade ve eski bir kostüm giyerken, zengin oyuncunun canlandığı hizmetçi son derece gösterişli giyinebiliyordu. Böyle olmasına rağmen

<sup>33</sup> Bkz., NICOLL., A.g.e., s.s.177-183.

<sup>34</sup> BROCKETT, A.g.e., s.307.

her oyuncu gardıroptan yararlanarak gardırop görevlilerinden her istedikleri kostümü ödünç alabilmektedir. XVIII. Yüzyılın sonlarına doğru oyuncuların kostüm seçme özgürlükleri kısıtlanmaya başlar.

*Gardırop görevlileri sahnede gerçekçilik akımının etkileri ve yöneticilerin verdiği fazladan yetkiler sonucu ne giyilip giyilmeyeceğine karar vermeye başladılar. Gardırop görevlileri, kostümlere sahip çıkmak dışında, elbise dikimi ve yenilenmesiyle de ilgileniyordu. Ayrıca gerekli malzemelerin alımı konusunda pazarlık ediyor ve tüm bunları yıllık olarak tuttıkları envantere kaydediyorlardı. Bundan başka kostümlerin temizliği için çamaşırcılar ve oyun sırasında aktrislerin giyinmesine yardım eden giyim sorumluları da tiyatro içerisinde görev yapıyorlardı<sup>35</sup>.*

Genel anlamda sahnelemede olduğu gibi kostümde de dikkatli bir araştırma yapılarak güzellik ve bütünlüğe, arkeolojik olarak aslına uygunluğa göre çok daha az önem verilmektedir. Bununla birlikte XIX. yüzyıl oyunlarında bütüne hakim olan etkiye aldırılmadan verilmeye çalışılan detay hissi vardır. Bu yıllarda tiyatro giysileri için dikkatli araştırma ve planlama yapılması büyük bir kazanımdır; büyük kayıp ise tiyatrosallık, birlik ve uyum arasında olmuştur.

Tarihsel kesinlik isteği XIX. yüzyıl boyunca büyümeye başlar. Bu hareketin görüldüğü dikkate değer ilk oyun, 1823'de Shakespeare'in **Kral John** oyununun Charles Kemble tarafından yeniden canlandırılması olmuştur.

*Oyunun kostümlerini hem tarihçi, hem tasarımcı, hem de **A History of British Costume**'un (İngiliz Kostüm Tarihi) yazarı olan J.R. Planché tasarladı. Afişlerde, prodüksiyonun, 'daha önce İngiliz sahnelerinde hiç rastlanmayan bir şekilde kostüme özen gösterilerek' hazırlandığı duyuruldu. Her karakter dönemine ait doğru kılıkta görünecek. Kıyafetlerin ve dekorasyonun tamamı tartışılmaz otoritelerden uygulanmış olacak<sup>36</sup>.*

Bir önceki yüzyılda yaşanan karışıklık yani Shakespeare oyunlarındaki kahramanların hem Romalı hem de çağdaş kostümlerle giydirilmesi bunun yanında Shakespeare döneminin kıyafetlerine de yer verilmesi gibi çeşitli kostüm anlayışlarına son verilmeye başlandığı görülmektedir. Tasarımcıların çizdikleri kostümlerde tarihsel doğruları yatsıtma yoluna gittikleri ve bunun için de bazı oyuncu, yazar ve yönetmenlerin çabaladığı söylenebilir.

XIX. yüzyılın ortalarında yeni tiyatroyu temsil eden oyunlar, temelde realizm maskesi giymiş romantik melodramlardı. Aktör-menajer Henry Irving 1830'larda, popüler melodramlara sırtını dönmüş üst sınıflar ve asilleri yeniden tiyatroya

<sup>35</sup> A.g.e., ss.307-308.

<sup>36</sup> ANDERSON, A.g.e., s.16.



çekebilmiştir. Sahnelemelerinde bir aktörün bir kontu ya da bir dükü gerçek kontlar ve düklerden daha fazla asillikle oynayabileceğini göstermiştir. Bu yüzden de oyunlarını görmeye kontlar ve dükler mutlaka gelmiştir. Irving, oyunlarıyla, halka ait olduğunu söylemiş, böylece de tiyatro seyircilere dışarıda görebileceğinden daha fazla mükemmeliyeti göstermiştir. Ona göre tiyatro, gerçeklikten daha güzel ve daha hayranlık uyandırıcı olmalıdır. İlk Londra başarısı 1872'de Lyceum Theatre'da King Charles I rolüyle gelir. Irving Kral Charles hakkında okur ve onun Van Dyck tarafından yapılan , bağcıklı yakalar, yırtmaçlı yelek, geniş külotlu pantolon ve çizmeli portresinden kopya edilmiş kostümler edinir. Irving aynı ciddi yaklaşımı 1873'te Bulwer Lytton'ın dramasında Cardinal Richelieu'yu oynarken sergiler. 1874 yılında Hamlet'i oynadığında matem elbiselerine benzer uzun pelerinler, basit kunduz kürklü tunik kesimli bir üst ve onun altına siyah, uzun vücuda yapışan bir pantolonu tercih etmiştir. Danimarka Prensi'nin kaba bir XVI. yüzyıl versiyonu ama pantolonda önü örtmek için kullanılan küçük torba eksik ve omuzlar gereğinden daha dar yapılmıştır. 1874 yılının narin giyinen centilmeni Tudor döneminin geniş omuzlu ceketini giymediği için bu yüzden Hamlet'in kostümü daraltılmış ve çağdaş zevke uydurulmuştur. Tüylü başlık ve uzun siyah pelerin giymeyerek Irving daha genç bir prens görünümü vermeye çalışmıştır <sup>37</sup>. (Bkz., Ek1, Resim 26)

Irving, 1892 yılında Shakespeare'in **VIII. Henry** oyununun kostümleri için Kraliyet Akademisi'nden kostüm tasarımcısı Sir Lawrence Alma-Tadema'yı çağırır. Irving'in kendi kostüm tasarımcısı, Seymour Lucas, baş kadın oyuncusu Ellen Terry'nin tasarımcısı da Comyns Carr 'dır. Irving'in yöneldiği bir diğer tasarımcı 1894'te Carr'ın Kral Arthur oyununu tasarlaması için görevlendirdiği Sir Edward Burne-Jones'dur. Kostümler, Burne-Jones'un çizimi ortaçağdakinden daha gerçek dışı olmasına rağmen şövalyeler için zırhlar ve Arthur'un yaşadığı farz edilen geç Roma – İngiliz döneminden çok Art- Nouveau gece elbiselerine daha yakın duran bayanlar için akıcı, bol bükümlü elbiselerden oluşmaktadır. Irving kendisini sıklıkla akıcı, bol cüppeler içine sokan oyunlarda oynamasına rağmen, sıra vücuda oturan özel giysilere geldiğinde Londra'nın en iyi terzilerine gitmektedir. Irving'ten sonra tiyatrodaki gösterişi destekleyen ve savunan kişi, Sir Herbert Beerbohm Tree adlı oyuncudur. Tree bir makyaj ve tebdili kıyafet ustasıdır. 1897'de Kraliçe Victoria'nın tahta çıkışının altmışıncı yıl dönümünde açılan Her Majesty Tiyatrosu'nda, açılışı

<sup>37</sup> Diana de MARLY., **Costume on The Stage 1600-1940**, Barnes & Noble Book, New Jersey, 1982, s.105.

**Julius Ceasar** oyunuyla yapar. İngiliz İmparatorluğu'nun çekiciliğini abartıp Roma İmparatorluğu'nun sade halinin yanına kasten yerleştirdiği çok başarılı bir prodüksiyondur. Kostüm tasarımlarını yapan Alma-Tadema doğruluk, aslına uygunluk için çaba harcamıştır<sup>38</sup>.

Rönesans dönemiyle başlayan sosyal etkileşimle birlikte gelen estetik ihtiyaçların doyurulması ve soyluların insanları denetim altında tutma ve hükmetme ihtiyaçlarıyla Barok ve Rokoko dönemi tiyatro sanatı anlayışı gelişerek devam etmiştir. XIX. yüzyıla gelindiğinde tiyatrodaki kostüm tasarımında en önemli şeyin, kostümlerin karakterlerin toplumsal ve bireysel özelliklerini verebilecek nitelikte olması gerektiğinin vurgulandığı gerçekçilik anlayışının yerleşmeye başladığı gözlemlenmektedir.

1900'lü yıllarda İngiltere'de yaşanan gelişmelerin ardından Avusturya'da yapımcı Max Reinhardt, tiyatroyu tiyatronun dışına, şehir meydanlarına ve geniş arenalara taşımıştır. Star oyunculuktan hoşlanmıyor ve tam zıttını tercih ediyordu. Dramatik bireysel gösterimler değil kalabalık aktörler, kitle halinde disipline edilmiş olmalıdır. 1911'de Karl Volmöller'in **The Miracle** oyununda dönem ortaçağdır. Oyunda Rutland Dükü'nün kızı Lady Diana'ya Madonna rolü verilmiştir. Sadece bir anıt gibi Madonna'nın mavi peçesi, boğazını saran başörtüsü ve sade elbisesiyle durması istenmiştir. Sosyeteyi işin içine katmakla basının dikkatini çekmektedir. Reinhardt, uyumlu kitle yönetiminde usta olma seviyesine ulaşırken kostüme hiç katkıda bulunmamaktadır. Kostümde istediği, bütünüyle bir dönemin genel bir izlenimidir. Geniş oyuncu kadrolarını belirli bir kostüm stiline bağlı kalıp giydirmemiştir<sup>39</sup>.

Egzotik olana karşı romantik ilgi yavaş yavaş kapsamlı bir şekilde büyümekte, XIX. yüzyılın ortalarında Wagner operayı ölümcül derecede ciddileştirmeye çalışırken görkemli operadan uzak operetler doğmuştur. Bu sanatın ilk ustası olarak Offenbach karşımıza çıkmaktadır. Operetlerde operalardaki gibi çok süslü, abartılı kostümlerin olmadığı görülmektedir.

Offenbach'ın, 1905'teki **The Merry Widov** gösterisi süslü elbise partisi gibidir. Sahne Paris'te geçmektedir ve zarif, seçkin, moda giysilerini gerektirirken partide ulusal kıyafetlerini giyen oyuncular da vardır. Viyana prömiyerinde kostümleri

<sup>38</sup> Bkz. A.g.e., s.s., 108-114.

<sup>39</sup> Bkz. NICOLL, A.g.e., s.194.

Macar döneminde göstererek o bölgedeki özellikler yansıtılmıştır. İngiltere’de bu dönemde operetler yerine, hareketli şarkılarla karıştırılarak yapılan müzikal komediler ortaya çıkar. Bunlar kostüm açısından temelde çağdaştır. Fırfırlı çekicilikleri içinde kızlar korusu bir yeniliktir ve dışının sahnede görünmesinin bir başka varyasyonu olarak her seferinde daha fazla bacıklarını göstermeleri istenmektedir. Korselerle bir kadının vücudunun şeklini değiştirerek ideal bayan formuna ulaşılmaktadır. Herhangi bir yerindeki et fazlalığı ya üst göğse doğru ya da alt kalçalara doğru itilerek ama aynı zamanda akciğer, böbrek ve karaciğere zarar vererek kum saati silueti meydana getirilir.<sup>40</sup> Sonuçta çağdaş moda görünümü elde edilmektedir. Kendisi ile değil dönemin imajıyla ne kadar uyumlu olduğuna bakılarak oyuncular yeniden yaratılmaktadır.

İngiltere’de müzikhollerde her bir komedyen yada şarkıcının akılda kalabilmek için yalnızca kendisine ait özel bir kimlik yaratması, kostüm tasarımı açısından yeni bir gelenek getiren anlayıştır. Bu nedenle kostüm, aksesuar ve makyaj çok önemlidir. Komedyen İskoçyalı Harry Lauder asla İskoç etkisiz, eğri büğrü bastonsuz sahneye çıkmaz. Kate Carney kuş tüylü, uçacakmış hissi veren kostümü, Mark Sheridan elegant redingotu olmadan sahneye çıkmayan oyuncularından bazılarıdır. 1912 yılına gelindiğinde aktüel skeç, bir dizi koro kızı, dans, şarkı ve çekici giysileriyle revü müzikhole rakip çıkar. Bu gösterilerde, tarihi kostüm kullanıldığı yerlerde zengin bir efekt için hepsi görkemli ve parlantılı kostümler giyerler. Temel olarak diz boyu etekler, fırfırlı kombinezonlar, sade ama etkileyici bağcıklı botlar şeklinde olan çağdaş moda giyimleri artık revülerde kullanılan standart giyim olmuştur<sup>41</sup>.

Fransa’da da XIX: yüzyılda kostüm alışkanlıklarında gerçekliğe doğru kademeli bir şekilde ilerleyiş söz konusudur. Dönemde ilk başlarda Talma, tragedya kostümlerinde tarihsel gerçeklik tutumunu yaymaya çalışmıştır. Oyuncu, seyirci önüne bacak ve kollarını açıkta bırakan bir toga ile çıkarak herkesi şaşkınlığa uğratmıştır. Böyle bir tutum, Fransa’da antik dönem kostümlerinde otantik gerçekliği yakalama adına gerçekleştirilen ilk girişimdir. Kostüm kullanımında yaygın bir tutarlılık elde etmek yüzyılın ilk yıllarında henüz mümkün olmasa da, bu yönde gelişmeler kaydedilmeye başlamıştır. Komedyaların 1815 yılına kadar günlük kıyafetlerle oynandığı görülmektedir. Bu tarihten sonra Moliere’in oyunları için

<sup>40</sup> Bkz. MARLY., A.g.e., s.114.

<sup>41</sup> Bkz. ,A.g.e., s.118.

özellikle XVII. yüzyıla uygun kostümler seçilmeye başlanmıştır. Buna karşı çıkan Matmazel Mars, sahnede son moda kıyafetler giymektedir. Baron Taylor, 1825'te Comedie Française'e yönetici olduğunda romantiklerin de istediği gibi görsel gerçekliğe fazlasıyla önem vermeye başlar<sup>42</sup>.

Aksiyon ve görsel çevrenin bütünlenmesi için talepler arttıkça, oyunun tüm diğer öğelerinin entegrasyonuna ihtiyaç duyulmuş ve bu ihtiyaçtan da sahne yönetmeninin rolü doğmuştur. Bu dönem içinde 1880'den sonra Saxe- Meiningen Dükü bunu destekleyen, tamamen bütünlüklü oyunlar sahnelediği için başarılı bulunur. Tarihsel doğruluk anlayışının sahne düzenine yansımaları savunanların başında gelmektedir. Dekor, kostüm ve aksesuarda stil uygunluğu araması, oyunun zaman kesiti ve bu zamandaki karakterlerle gerçek gibi gösterilmesi anlayışı Avrupa tiyatrolarında yayılmıştır.

Meiningen Dükü II. George yönettiği oyunlardaki dekor ve kostümleri kendisi tasarlayıp, oyun provalarını da yürütmüştür. Uygarlık tarihini inceleyerek renk, kumaş çeşidi, aksesuar gibi ayrıntıları kostümde belirleyip sahneye koyduğu oyunlarda bunları oyunculara giydirmiştir. Oyuncularına, kostümlerini doğru olarak giymelerine yardımcı olmak amacıyla yazılı açıklamalar bile dağıtmıştır. Oyunlar sahnelediği 'Dük Tiyatrosu'nda çağına sahne klasiklerinde gerçekçi- toplu (ensemble) performansın yayılmasını sağlamıştır.<sup>43</sup> Paris, Berlin ve Moskova'daki tiyatrolar bu sahneleme yöntemini yeni realistik oyunlarda uygular. Theatre Libre'de (1887) Andre Antoine, sahne resimlerinde mutlaka bir doğallık istemektedir. Sahne dekorunun her parçası, gerçek hayattan alınmalıdır. Oyuncuların eğitimi konusunda en uzun soluklu etkisi olan grup, 1898'de Constantin Stanislavsky ve Nemirovitch Dantchenko tarafından kurulan Moskova Sanat Tiyatrosu'ydu. Stanislavsky oyuncu eğitimi ile ilgili kuramlarını **Sanat Yaşamım** ve **Bir Aktör Hazırlanıyor** adlı kitaplarında aktarmıştır. Ona göre aktörler beden ve ses kullanımı konusunda çok iyi eğitim almalıdır, aynı zamanda belirli bir rol ile bağlantısı olabilecek kişisel deneyimlerin duygusal / coşkusal bakımdan hatırlanmasını sağlayan psikolojik teknikleri geliştirmelidir. Oyuncular, özellikle karakterlerini oyun boyunca motive eden, kilit rol oynayan arzuları tanımlayabilmelidir. Bunları yaparken tüm sahne çalışmasını konsantrasyon aracılığıyla tek bir amaca toplamadığı sürece bu bilgi seyirciye yansıtılamaz. Diğer oyuncularla sahnede paslaşmaları, oyunun ritmik

<sup>42</sup> Bkz. BROCKETT, A.g.e., s.407.

<sup>43</sup> Bkz.,AKSEL,A.g.e, s.24

gelişimi ile ilgili duyuları, çalışma kapasiteleri; bu özelliklerin hepsi ideal sahne konsantrasyonu ile sıkıca bağlıdır <sup>44</sup>.

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 <sup>45</sup>. Realizm odağa konsantrasyon ve derinliğe inmenin yolunu açmıştır. Oyundaki kişiler için şık, çağdaş, sansasyonel olmayan giysiler kullanılmıştır. Karakterlerin buldukları sınıf, kostüm tasarımları için en iyi ipucudur. Bu kostümler, sahne üstündeki oyuncunun içinde bulunduğu ruh halini de yaşatmaktadır. Yazarlar karakterin iç dünyasını yansıtmak için kostümün önemini anlamaya başlamıştır.

Gelişen gerçekçi anlayışla sahnenin bir panayır alanı olmaması gerektiğini, güncel problemleri ve sorunlarla ilgili olması, ilgilenmesi gerektiği savunulmaktadır. Bu sorunlardan kaçmayı değil, onların tartışılmasına katılımı canlandırmayı ve çağdaş toplumun yanlışlıkları konusunda izleyiciyi uyarıp bilgilendirmeyi önermektedir. Oyun yazarları karakterleriyle ilgili sahne direktiflerinin kesin ve önemli olması gerektiğini anladılar. Eğer oyunlar sosyal sorunlar üzerine olacaksa, o zaman karakterin kimliği çok önemliydi. Onların birey olması gerekmektedir. Bu yüzden karakterin görünümü de önemsenmelidir. Oyun yazarlarının bütün açıklamaları ve dikkatleri içerik üzerine de olsa giysilerin mesajlar taşıması gerektiği yavaş yavaş keşfedilmeye başlanmıştır.

Realist tiyatroya katkıda bulunan pek çok yazar arasından Henrik İbsen küçük kasaba yaşamından açıklamalara ve sembolizmine son derece dikkat ederken daha karakterlerinin nasıl giyinmeleri gerektiğine yönelmemiştir. Bu yüzden tasarımcı; **Bir Bebek Evi**, **Rosmersholm** gibi oyunlarında dönemin oyunun yazıldığı dönem olduğunu ve oyunların ortamında anlatılan sınıf yapısına göre giydirilmesi gerektiğini tahmin etmek zorundadır. İsveç'te August Strindberg karakterlerinin kostümünü İbsen'den daha fazla düşündürmüştür.

*En ünlü oyunu muhtemelen **Mss Julie** (1888) dir. I. sahnede bayan aşçı Kursten'in hafif pamuklu bir elbisesi ve bir mutfak önlüğü, uşak Jean'in uşak elbisesi giydiği ifade edilir. Ancak kadın kahraman*

<sup>44</sup> Bkz., Suat TAŞER., **Sahneye Koyma Sanatı**, Devlet Tiyatroları İç Eğitim Dizisi, Ankara, 1984, s.s: 18-20

<sup>45</sup> Bkz., NUTKU, A.g.e., s.322.

*kontes Julie girdiğinde, görüntünün ne olacağına bir tanımı yoktur*  
46

Rusya'da da Anton Çekhov melodramik oyunculuk tarzına karşıdır. İnsan doğasının gizli arzularını ve hayal kırıklıklarını yansıtmak için, duygu durumları ile oyunun gelişmesini sağlamaktadır. Strindberg gibi Çekhov'da kostüme yavaş yavaş yaklaşmıştır. **Üç Kız Kardeş** oyununda (1901) kızlar arasındaki farklılıkları göstermekte zorlanmasına karşın, **Vişne Bahçesi**'nde (1904) karakterlerin giyimine eğilir.

*Vişne Bahçesi bir taşra eyaletinde geçmektedir. Epikhodov karakteri kısa bir ceket, parlak boyanmış ama gıcırdayan botlarıyla hantal bir adam imajındadır. Yaşlı uşak First, eski moda uşak giysisi ve uzun bir şapka giymiştir. Bayanlar, Andreyevna, Anya ve Charletta seyahat elbiseleri içindedir. Charletta giysisini değiştirip kapalı olan elbisesini giydiğinde bu kez karşımıza sıkı bağcıklı, beyaz bir akşam elbisesi ve göğsünde asılı duran saplı gözlüklerle çıkar. Bu da karakteri hakkında biçimsel ip uçları verir. Bütün bu detaylar herhangi bir kelime söylenmeden önce karakterlerin doğasını göstermektedir* 47.

Çekhov, oyunlarında katı bir realizm ile simgesel empresyonizm arasında dengede bulunan görselliği talep eder. Çekhov'a gelinceye kadar edebiyatta simbolist hareket, resimde ise empresyonist hareket tam gelişmişti; Onda ikinci etkinin çoğu işte bu etkinin artistik "empresyonizm" den kaynaklanır. Empresyonist ressamlar ilkin gerçekçiydiler sonra doğanın ya da insanların duygu durumlarının altını çizerek gerçekçilik anlayışlarını derinleştirdiler. Çekhov'un oyunlarında kostüm tasarımları dönemin gerçeklik anlayışına uygun sınıfsal farklılıkları yansıtan çağdaş giysilerden oluşmaktadır 48. (Bkz., Ek 1, Resim 27)

XIX. yüzyılın sonunda, yazarların, tiyatroyu toplumsal ve politik reform hakkındaki düşüncelerini ifade etmek için bir araç olarak gördükleri anlaşılmaktadır. Seyirciyi denetim altında tutma ve bu düşünceleri onlara geçirme, hükmetme ihtiyaçlarıyla birlikte, bu ortam içindeki karakterlerin görünüşlerini önemsedikleri anlaşılmaktadır. Sahnedeki kostümlerin, seyirciye ilk olarak, giyenin toplumsal statüsünü belirttiği anlaşılmıştır. Karakterin bireyselliğini ya da kişiliğindeki bir çok özelliğini belirginleştirirler. Kısacası, kostümün, seyirciye çok şey söyleyebileceği, düşünceyi temsil edeceği kavranmıştır.

46 Bkz., MARLY, A.g.e, s.121.

47 A.g.e., s.122

48 Bkz., RUSSEL, 1976, A.g.e., s.163.



XX. yüzyıl tiyatrosunda sahne kostümü değişik tiyatro anlayışlarına bağlı olarak gelişmiştir. Çağdaş kostüm tasarımı, dramaturjik işlev ve aynı zamanda tiyatro estetiği işleviyle de yükümlü olmuş, sanat akımları doğrultusunda özel biçimsel plastik uygulama alanı haline gelmiştir. Bu da estetik ihtiyaçların doyurulmasından sonra, olağan üstü ihtiyaçların devreye girdiğini gösterir. Teknolojik alanda gelişmeler hızlandıkça, dış dünya mekanikleştikçe, tiyatrodaki yeni arayışlarda sahne karmaşıklığından arındırılmaya çalışılmıştır. Sahne konseptinde bütünlük arayan bu anlayışla kostüm, yalın, anlamlandırıcı öğeyi yoğunlaştırmaya, plastik uzaklığı yaratmaya, sahneleme ile yorumlama arasında bir bütünlük oluşturmaya çalışır. XX. yüzyıla gelindiğinde realist ve sembolist yaklaşımlar, çağdaş tiyatro prodüksiyonlarının sahnelerinden inmediği halde, bu iki biçimin sunumundaki temel gelişmeler 1930'lara gelinceye kadar doruğa ulaşmıştır. İkinci Dünya Savaşı'nın başlangıcına kadar, sanatta görececilik kavramıyla ilişkili teatral sunumun diğer biçimleri batı dünyası tiyatrosunda egemen olmaya başlamıştır.

Gerçekçiliğe olan tepkilerin görüldüğü Fransa'daki bir gelişme, proscenium realizminin, dördüncü duvar kavramının eskidiği ve sahneye koyacak oyun ne olursa olsun, sahnenin, sahne olarak kalması gerektiğine katkıda bulunan Vieux Colombier adlı tiyatrodaki gerçekleştirilmiştir. 1913'de Jacques Coppeau, eleştirmenlik kariyerinden vazgeçerek Paris'teki ünlü Theatre Vieux Colombier'e prodüktör ve yönetmen olur. Coppeau'nun oluşturduğu bu tiyatro tüm oyunlar için kalıcı tek bir mimari mekana sahiptir, sadece zorunlu eşyalar ve kostümler değişir. Sahne ve salon, organik bir bütün sayılmış; birkaç alçak basamak, seyirci ile sahne arasındaki ayrımı sağlamıştır. Mimari, arka plan bir kemerden oluşur ve bir tarafında yukarı çıkan bir merdiven vardır. Işıklandırma, yukarıdan ve yanlardan yapılır ve bazıları salondan verilir. Böylece yanılsamacılığın ölümü ilan edilip bir kişinin eş zamanlı olarak kendisinin, seyircinin, tiyatronun, oyuncuların ve oyunun farkında olabileceği düşüncesi sağlanmıştır <sup>49</sup>.

1900 sonrasında bir yandan doğalcı, gerçekçi anlayış sürerken diğer yandan simgeciliğe doğru bir yöneliş başlar. Sembolistler sözün dekoru yarattığını söyleyip tasarımlarında bir çevre anlayışından çok biçim ve ruh birliği yaratma çabasına girerler. Sembolistlere göre, seyirciyi iç gerçeğe inandırmak için, dış görünüşün gerçekçiliğine sığınmaya gerek yoktur. Sanatçı, seyircinin hayal gücünü harekete geçirmelidir. Oyunlar, sanatçıların kendi hayal güçlerinin bir dışavurumu olmalıdır.



Maeterlinck'in **Pelléas ve Mélisande** oyunu simbolist akımın en önemli örneklerinden biridir. Oyunda sahneler birbirine, olayların neden-sonuç ilişkileri ile değil, sembolik atmosfer bağlantısıyla oluşturulmuştur. Karakterler belirsiz ve gizemli olarak işlenmiştir. Üç boyutlu, kanlı-canlı insanlarla ilgilenmeyen yazar, karakterlerin üzerine gizemli bir biçimde tırmanan, esrarengiz, açıklanamayan sonuçlara yol açan duyguların durumunu yüklemiştir. Böyle olunca da Paris'te 1897'deki Théâtre de L'oeuvre Tiyatrosu'nda orijinal prodüksiyonunda sahne dekoru ve kostümler soluk gri tonlarda tasarlanmış, böylece aksiyonun gerçek hayattan şiirsel bir kopuşu vurgulanmıştır. Karakterlerin kostümlerle oluşturulan beden ve uzantıları sanki görülmeyen bir güç tarafından hareket ettiriliyormuş gibidir <sup>50</sup>.

Appia ve Graig'in kuramları, I. Dünya Savaşı'nın ardından ilgiyle karşılanmış ve çağdaşlarını görsel sahne konusunda düşünmeye itmiştir. Appia sanatsal bütünlüğün teatral yapımın temel aracı olduğunu savunmuştur. Sahnede görsel öğelerin tümünün kaynaşmasından ve bütünsel bir toplama ulaşmak için ışığın öneminden de söz etmiştir.

*Ona göre ışık durumları, duyguları ve eylemleri değiştirdiği ve müziğin karşıtını oluşturduğundan ışığı tıpkı müzik notası gibi dikkatli bir biçimde yönlendirmek ve bir ışık orkestrasyonu yaratmak istedi. Modern sahne ışıklaması pratiğinin büyük bir bölümünü, bu kuramı gerçekleştirmek adına, ışığın rengi, dağılım ve parlaklığı üzerine yapılan denemeler ortaya çıkardı. Appia, ayrıca sanatsal bütünlük için yapımın tüm öğeleri üzerinde bir kişinin denetiminin gerekli olduğunu savundu. Böylelikle onun düşünceleri, yönetmenin rolünü daha da güçlendirdi <sup>51</sup>.*

Tiyatroyu daha çok görsel biçimde algıladığı için etkisinin ağırlığını tasarımda hissettiren Craig olmuştur. Bir kişinin tüm tiyatro yapımını denetlediği, oyunu yazdığı, tasarladığı, yapımcısı olduğu, müziğini bestelediği, oyuncularını eğittiği, ışıklandırmayı yaptığı son derece imkansız bir ideale ulaşmıştır (Üstün kukla). Tüm yapının ruhunu ifade eden yalın bir dekor arayışındadır; değişimleri daha çok hareketli bir dekorla yansıtmak ister. Craig, mutlak yalınlığı savunmasıyla sahne tasarımında önemli bir etki yapmıştır. Appia ve Craig'in kostüm anlayışında yumuşak, keskin olmayan detaylar, sert ve açık renkler değil yumuşak ve gri tonlar hakimdir. İşlevi dönemin duygusunu anımsatmak olan kostümler, son derece yalın olmalı ve tarihsel kostümler kullanılmamalıdır. ( Bkz., Ek 1, Resim 28)

<sup>49</sup> Bkz., RUSSEL, A.g.e., s.332.

<sup>50</sup> Bkz. A.g.e., s.338.

1917 devriminden sonra büyük bir deneysel başarı da Rusya'da gerçekleşmiştir. Seyircilere ulaşmak, tiyatroyu eğitim ve propaganda aracı olarak kullanmak için bir dizi deney gerçekleştirilir. Burada oyunlar, realizmle sembolizmde bulunan çevre duygusu ve illüzyonizm ve duygu durumunu kovup, bedensel aksiyonu ve teatral soyutlamayı vurgulayacak biçimde sunulur. Tiyatrodaki bu devrimin sunucularından biri de Meyerhold'dur. Rus tiyatrosunun en önemli adlarından biri olan Meyerhold'a göre kostüm, dekorla birlikte iç içe geçmiş bir uzantıdır; yani dekor ve kostümü birbirinin uzantısı kabul etmiştir.

Meyerhold, her birini teatral devrimini kurmakta kullandığı üç ana kavrama sahipti: Biomekanik, teatricalizm ve kontrüktivizm. Kendinden öncekilerin savunduğu gibi yönetmenin mutlak gücüne inanır, bir oyunun tüm öğelerini kendi görüşüne göre biçimlendirerek, oyunda görev alanların kendisine ve konseptlerine tam olarak itaat etmesini ısrarla ister. Meyerhold, tiyatronun bir yanılısama yeri değil, her zaman bir tiyatro olarak kalması gerektiğine inanır. Seyircilerin bir tiyatrodaki buldukları gerçeğinde kalmalarını ister ve tiyatroyu kendi teatrical efektlerini gerçekleştirmek için, öz bilinçli, artistik bir yol olarak kullanır. Bunun için ön perdeyi kaldırıp işe başlayarak, spotları, seyircilerin görebileceği yerlere asar, oyunculukta mekanik jimnastik bir yaklaşım kullanır. Mekan olarak 'kontrüksiyonlar'dediği soyut yapıları kullanır. Kontrüktivist anlayışların gelişiminde ve kübizmin eş zamanlı düşüncelerinin tiyatrodaki ilk kullanımında onun bu yaklaşımları yatar<sup>52</sup>. 1904 yılında **Hedda Gabler** oyununda her karaktere birbirinden farklı renkte ve gerçekçi ayrıntılardan kaçınan kostümler giydirmiştir. Bununda ötesinde her karakter, sınırlı sayıda yontusal jest ve sürekli geri döndükleri bir tavır göstermekle sınırlandırılmıştır<sup>53</sup>. Seyircinin, karakterdeki saklı kalmış duyguları hissedebilmesi için hem dekor hem de kostüm stilize edilmeli ve simgesel anlamlar taşımalıdır.

1905 yıllarından sonra Avusturya'da kendinden önceki tüm düşünceleri toplayan kişi Reinhardt'tır. Sahnelenen her oyunun farklı bir biçimde sahnelenmesi gerektiğini savunur. Her oyun, kendi içindeki ipuçlarıyla çözülmesi gereken bir sorundur. Ona göre yönetmen, yapımın tüm öğelerini denetlemelidir. Yönetmen, her oyundaki hareket, dekor, aksesuar, ses, ışık ve kostüm ayrıntılarının işlendiği bir rejî

---

<sup>51</sup> BROCKETT, A.g.e., s.508.

<sup>52</sup> Bkz., RUSSEL, A.g.e., s.334.

<sup>53</sup> Bkz. BROCKETT, A.g.e., s.518.

defteri oluřturmalıdır <sup>54</sup>. Avusturyalı yönetmen Reinhardt'ın kostüm tasarımı anlayışında, gerçek ve fantezi karıştırılmıştır. Oyuncuyu tiyatronun merkezine yerleřtirip, yönetmen tiyatrosunu temellendirerek, uyumlu ve disiplinli bir bütünde plastik anlatıma kavuřacak bütünsel sahne yapıtına yönelmiştir.

1910'larda Fütürizm'le ve sonra Dada hareketi ile birlikte, gelenekle baęlarını koparan tiyatro gelir. Bu yeni sanat anlayışında, tüm estetik normların kökten olumsuzlanması vardır. Bu gelişmeler içinde ilk adımı Alfred Jarry, **Übü** adlı oyunu ile atar. Tüm dadacı ve gerçeküstücülerin öncüsü durumuna geren Jarry'nin oyununda kostümler , kırmızı boyanmış dudaklarıyla sirklerdeki soytarılar, palyaçolar gibi giyimlerden oluşur. Oyuncuların üstündeki giysiler saçma bir yapaylık içindedir <sup>55</sup>. Kostüm tasarımlarında akıl dışı olan, düş ve hayal dünyasını, saçmanın tasarımını vermiştir. Böylece gerçeklik yıkılacak, düş ile gerçek arasındaki ayırım ortadan kalkmış olacaktır. Bilinçaltı çağrışım ve imge dünyası içindeki kostümler, fantastik ve yanılsamacı anlayışla tasarlanmıştır.

Fütüristlerin ve dadacıların çevresindeki tiyatro deneyleri, görsel sanatlarla yakın bağlantı içinde gelişmiştir. Bu deneyler, somut tiyatro sahne düzeni ile ilgilidir. Işık, renk ve seslerle geliştirilen tiyatro, nesnelere tiyatrosu diye adlandırılır. Bu tiyatrodaki oyuncu olarak insanın sahnede yer almadığı figür tiyatrosunu yaratmaya yönelik deneyler yapılmıştır. Fernand Leger 1924 yılında 'Tiyatro Gösterisi: Işık- Renk-Hareketli Resim ve Nesnelere Sahnesi' gibi metinlerinde sahneyi mekanik koreografinin buyruęuna vermiştir. Fütürist kostüm tasarımında insan biçimi sahnede bitmez. Tam tersine hiçbir kişisel anlatım taşımaksızın, oyuncular yoğun bir makyaj içindedir yada maskelidir ve mekanik düzenli bir biçimde hareket ederler. Oyuncu kostümüyle, sahnedeki tüm deęişimin bir parçası olarak yer alır. Fütürist gösteriler arasındaki salon, sokak etkinlikleri, kitle etkinlik biçimleri olarak büyük tiyatral etkiler yaratır. Her yerde gürültü, kavga egemendir, nesnelere havada uçuşarak taşkın giysili insanlar pankartlar taşıyarak bir tiyatro geçidi sunarlar. Buraya katılan seyirciler için de güncel yaşam bir tiyatrodur. Bu eylem sanatının yaratıcısı olan Marinetti Dada akımını da etkilemiştir. 1960'lı dönemlerde bu gösteriler sokak tiyatrosu olarak karřımıza çıkmaktadır<sup>56</sup>.

---

<sup>54</sup> A.g.e., s.513.

<sup>55</sup> Bkz.Aziz ÇALIŞLAR, **20. Yüzyılda Tiyatro**, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 1993, s.61.

<sup>56</sup> Bkz.A.g.e., s.63.

Jean Cocteau'nun 1917'de **Parade** adlı dans gösterisi gerçeküstü sahne yapıtı olarak kabul edilmektedir. Kostüm ve sahne tasarımını Picasso'nun gerçekleştirdiği gösteride gezgin bir sirk topluluğunun , seyirci toplamak için yaptığı küçük numaralardan oluşan oyunu vardır. Picasso'nun kübist biçimde bir büyük kent betimlemesiyle donattığı fon perdesi önünde sirkteki oyuncular geçit yapmaktadır. İlk olarak Birinci Müdür; iki buçuk metre yükseklikte bir kostüm giyer. Bu oyuncuyu Hintli hokkabaz izler. İkinci Müdür'ün Amerikalı olduğunu vurgulamak için gökdelen kostümü giydirilir. Bu oyundaki kostümleri doğal bulmayan ve dansçıların işini güçleştirdiğini savunanlar fazladır <sup>57</sup>.

1918 yılında Almanya'da savaş sonrasında yaşanan toplumsal yenilenme istemiyle toplumcu yönetimler, kültür ve sanat yaşamında köklü değişiklikler yaratır. Weimar'da Bauhaus adıyla anılan sanat eğitimi kurumu öncekiler gibi sanat akımı değildir ama deneysel çalışmalarıyla tüm sanat dallarında etkisini uzun süre duyurmuştur.

1923'te kurulan Bauhaus sahne atölyesinin yönetimine Oskar Schlemmer getirilir <sup>58</sup>. Bauhaus anlayışındaki insan gövdesinin biçim değiştirmesi, giysi ve maske yoluyla olmuştur. Giysi ve maske oyuncuyu ya vurgulamış ya da onun biçimini değiştirmiştir. Schlemmer giysilerle biçim değiştirmeyi dört ilkeye ayırır.

*Küp Oylumlu Çevre İlkesi: Bu deneyde kübik biçimler insan gövdesine uygulanır; baş, torso, kollar ve bacaklar küp oylumlar içinde düşünülür. Böylece, hareket edebilen bir yapı sağlanır. Sonuç: Hareketli mimarlık*

*İnsan Gövdesinin Oylumla Olan İşlevsel İlişkisi İlkesi: Bu deneyde insan gövdesinin tipik biçimleri ortaya çıkarılır; başın yumurta biçimi, torsonun vazo, kol ve bacakların çomak ve eklemlerin top biçimleri vurgulanır. Sonuç: Kukla.*

*İnsan Gövdesinin Oylumda Hareketi İlkesi: Bu deneyde dönme, yönelme ve çaprazma hareketiyle oylumu değerlendirmeye gidilir. Bir topaç görünümünü getiren bu giyside, oylumu ortaya çıkaran giysiler vardır. Sonuç: Teknik organizma.*

*Anlatımın Metafizik Biçimleri: İnsan gövdesinin çeşitli biçimleri simgeleştirilmiştir; Parmakları açılmış bir elin yıldız biçiminde, kavuşturulmuş kolların sonsuzluk göstergesi, omurga ve köprücük kemiklerinin haç biçiminde olduğu gibi... Bu giyside iki baş, dört kol,*

<sup>57</sup> Bkz., Aşkın CANDAN, **Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1994, s.105.

<sup>58</sup> Bkz., A.g.e., s. 112.

*dört bacak vardır; bunlar da metafizik anlatım biçimine yardımcı olur. Sonuç: Soyutlama*<sup>59</sup>.

Schlemmer, bu giysi tasarımlarıyla insan gövdesini değiştirerek adeta sanatsal bir metamorfoz yaratır. Bazı durumlarda, insan gövdesini bile yetersiz bularak karton, çinko figürlerde kullanmıştır. Bu yapay figürleri, oyuncunun giysileriyle uyumlu bir duruma getirerek, çinko ve karton biçimlerin canlılıklarından bir şey yitirmediklerini savunur<sup>60</sup>. (Bkz., Ek 1, Resim 29) Schlemmer'in en çok tanınan yapıtı **Triadic Ballet** adlı gösterisidir. Dans, müzik ve kostümler üzerine kurulu olan yapıtta önce figür ve kostümler belirlenir, sonra müzik ve dans ortaya çıkar. Kostümler, konik miğfer ve küresel beden ile kollardan oluşturulmuştur. Mekanik hareket özellikleri, kostüm ve tip çeşitliliği ile bu gösteri, çağın uzak doğu kukla gösterileri, sirk vb. türlere karşı olan ilgisini yansıtır. (Bkz., Ek 1, Resim 30) Bu gösteriyle ilgili Schlemmer şunları söyler:

*Triadic Ballet, matematiksel bir şakadır. Olağandışı birleşmelerle birçok öğenin kaynaşması amaçlanmıştır. Sadece dans merkezli bir geometri değil, galerideki seyircilerin de görüp söylediği gibi, yukarıdan görülme ihtiyacı hissedilen, her an değişen oyunlarla bir satranca benzetilmiştir. Figürler artistik, güzel rölyef figürler değildir. Tasarımlar adeta ziyafet koltuğu görünümündedir. Dansçılar, kostümlerle hareketlendiğinde kostüm dansı izlenmektedir.*<sup>61</sup>

XX. yüzyılın en büyük oyun yazarı ve politik tiyatronun savunucusu olan Brecht, tiyatrodaki çalışmaya başladığında, film prodüksiyonları, acayip ışıklandırma efektleri, ses efektleri... eleştirici, çözümleyici düşünceyi harcamak pahasına, duygulara top yekun bir saldırı durumu yaratmak için tüm teatral araçlar kullanılmaktadır. Bundan sonra giderek, duyguların yerine aklın harekete geçirildiği bir teori geliştirmiştir. Seyirciler, bu tiyatral olaya katılarak eleştirel bir yorum getirecektir. Yapıtlarına dramatik olanın aksine, epik ismini takar. Ona göre seyircinin sahnede gördüğü ile gerçekliği karıştırmaması gerekir. Sahnedeki eylemin, hayat hakkında bir yorum olarak izlemesini, eleştirel mesafeden seyredilip, yargılanmasını ister. Kurgunun her ögesi, izleyicinin yabancılaşmasına katkıda bulunmalı, sahne sadece yöreyi hatırlatmalıdır. Kostümler, karakter üzerinde yorumda bulunmalı, müzik, aksiyon üzerinde yorumda bulunmalı, ışık, aydınlatmalı, ama duygu durumu yaratmamalı ve oyuncular, rollerini üçüncü şahısta düşünmelidir

<sup>59</sup> Maholy NAGY- Farkas MOLNAR, **The Theatre of the Bauhaus**, Wesleyan University Press., Middletown- Connecticut, 1961, ss. 26-27.

<sup>60</sup> Özdemir NUTKU, **Dünya Tiyatrosu Tarihi II**, Remzi Kitabevi, Ankara, 1985, s. 128.

<sup>61</sup> J. FIELDER- P. FEIERABEND., **Bauhaus**, Koenemann, Germany, 2000, s. 538.

<sup>62</sup>. (Bkz., Ek 1, Resim 31) Brecht'in yabancılaştırma efektleriyle yanısamacı tiyatroya bir tür savaş açtığı görülmektedir. Seyirciyi eleştirmen konumuna sokmaya çalışan Brecht'e göre, oyunlarında kullanılacak kostümler sadece karakterlerini değil, aynı zamanda sosyal sınıflarını da simgelemelidir.

İkinci Dünya Savaşı'nın bitimini izleyen yıllarda 1950'li yılların gri, yumuşak tüylü takımları içindeki giysileriyle insanlar, 1960'larda değişmeye başlar. Sivil halklar hareketinin başlaması, Barış Kurulu'nun oluşturulması "hippie" akımının patlaması ve dünyayı büyük bir global köy olarak algılayan yeni felsefi görüşün yayılmasıyla o eski soğuk savaş yıllarının dar ve kendi kendine yeten manzarası silinmeye başlamıştır. Batı endüstri dünyası, gerçek bir uluslararası kapitalizm devresine girdiğinde ve daha önce hiç olmadığı kadar doğal kaynaklar bakımından büyük bir karşılıklı bağımlılığın gelişmesi nedeniyle, ulusal karşılıklı bağımlılık, bir düşünce değil, bir olgu haline gelmiştir. Bu yeni manzaranın ilk on yılına damgasını vuran şey, A.B.D.'nin Vietnam Savaşı'na giderek daha fazla karışmasına rağmen, naif idealizm ve değişim olanakları hakkında iyimserlik duygularıdır. Dünya, gençlerin kitle halinde toplantılarına tanık olur, kitlesel rock festivalleri düzenlenir. Neredeyse bütün genç nesil, giyim, saç stili, cinsel özgürlük, rock müzikten hoşlanma ve bu kitlesel toplantılarda gelişen genel manzarayı paylaşır. Yeni idealleri, sosyal kısıtlamalar olmaksızın hayatın deneyim ve özgürlük alanına atlamaktır. Hippilerin örgütlediği bu anlayış, 1968'de Vietnam Savaşı karşıtı gösterilerle Chicago'da Demokratik kongrede polisle, protestocular arasındaki çatışmalarla, Paris ve Tokyo'daki öğrenci ayaklanmalarıyla şiddete dönüşür. Bundan sonraki yıllarda şiddet, tüm dünyadaki üniversite kampüslerinde egemen olmuştur <sup>63</sup>.

Sanat alanında ise dönemde kesin soyutlamanın entelektüel değerinden ve nesne dışı resmin büyüünden kopuşu müjdeleyen "happening" adlı sanat hareketi gelişir. Sanatta olduğu kadar tiyatrodada da happening, izleyiciyi duygusal ve fiziksel olarak, sanatsal olayın ya da serginin içine dahil etmeyi amaçlamaktadır. <sup>64</sup> Happening, belli bir metne, alışageldik bir düzene bağlı kalmaksızın, hemen orada ve o anda üstlerinde hangi giysiler varsa, o kostümlerle kendi içlerine doğduğu gibi herhangi bir eyleme yönelmeleriyle gerçekleşir.

<sup>62</sup> Bkz., A.g.e., ss. 155-159.

<sup>63</sup> Bkz., RUSSEI, A.g.e., s.s: 349- 350.

<sup>64</sup> Bkz., Peter BROOK, **Boş Alan**, Çev: Ülker İnce, Afa Yayınları, İstanbul, 1990, ss. 68-71.



Tiyatro, olaylar içinde eriyip giden insanı, toplumu eski sağlığına kavuşturmak için halkın yoğun yaşadığı yerlere doğru kaymaktadır.<sup>65</sup> Bu yeni alternatif arayışlarla tiyatro, kendine ve topluma yabancılaşmış insana çıkış yolu gösterecek, onu eski iç uyumu ve toplumsal dengesine kavuşturacak bir araçtır<sup>66</sup>. Yeni arayışlar, yeni denemeleri de beraberinde getirir ve tiyatroyu yaşamla birbirine yakınlaştırma çabası bu çalışmaların amacıdır. Tiyatronun odak noktasına seyirci oturtularak yeni bir seyirci- oyuncu ilişkisi kurulmaya çalışılmaktadır. Sahne ile seyircinin çok yönlü iletişimi anlayışı doğrultusunda, yönetmen ve sahne tasarımcıları tam bir işbirliği ile yaratımlarını gerçekleştirmektedirler. Sahne ile seyirci yerini bütünleştirme yollarıyla sahne, düşlemsel dekor ve kostüm tasarımlarını gerçekleştirme yeri haline gelmiştir.

Zülüm tiyatro yada coşku tiyatrosunun savunucusu olan Antonin Artaud görüşleriyle Brecht'in karşısında yer alır. Söz merkezli Batı tiyatrosuna karşı çıkarak, dramatik metnin karşısında sahnelemeyi getirmiş, sözün anlamsal, mantıksal ve psikolojik yükünü boşaltarak seyircinin bilinç altını etkileyecek şekilde fiziksel özellikleriyle ele almıştır. Tiyatro ile seyirci arasındaki ayırımın kaldırılmasını savunan Artaud **Tiyatro ve İkizi** adlı yapıtında sahne kostümünde elden geldiğince çağdaş olandan uzaklaşmayı savunur. Töreni kullanımlar için yapılmış binlerce yıllık belirli giysiler, zamanlarını doldurmuş da olsalar, oluşturdukları geleneklere yakınlıkları yüzünden açıkça bir güzelliği ve görünümü korurlar. Belli ritüel modellerden alınan kostümleri içeren oyunların genel özelliklerinden Aziz Çalışlar şöyle söz eder:

*Her oyun, herkesçe algılanabilecek bedensel ve nesnel öge içerecektir: çılgınlıklar, yakarışlar, görüntüler, şaşırıcılıklar, her türden patlayıcı etmenler, seslerin belirli töreni modellere göre biçilmiş büyümlü güzellikleri, uyumun albenisi, arada bir gelen müzik notaları, nesnelere renkler; herkesçe bilinen devinimlerden çarpıntılarını alan, alçalan ve yükselen ses devinimlerinin bedensel ritmi, yeni ve şaşırıcı nesnelere somut görüntüleri, metrelerce yüksekliği olan kuklalar, önceden kestirilemeyen ışık değişimleri, ışığın insanı sıcak-soğuk terleten bedensel etkisi vs.<sup>67</sup>*

1960'lardan sonra gelişen yeni tiyatro denemelerinde Grotowsky'nin öncülüğünü yaptığı Yoksul Tiyatro, önemli adımlardan biridir. Burada aktif seyirci,

<sup>65</sup> Bkz., Doç. Dr. Sevinç SOKULLU, "Alternatif Tiyatro Serüveni", **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, sayı: 8, A.Ü.D.T.C.F. Yayınları, Ankara, 1988, s.s: 51- 70.

<sup>66</sup> Bkz., Sevdâ ŞENER, **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**, A.Ü. Yayınları, Eskişehir, 1991, s.365.

<sup>67</sup> ÇALIŞLAR, A.g.e., 1993, s. 327.



din ögesi devre dışı bırakılmış ilkel, ritüel mantığıyla sahneyi tüm öğelerden arındırmıştır. Gerekli gördüğü yerlerde çıplak ya da yarı çıplak oyuncuların vücutlarının aldığı şekillerle oluşturulan dekor ve kostüm anlayışı, sahnedeki görsel dili oluşturmuştur.

Yoksul tiyatro kavramıyla tiyatro sanatının tüm ayrıntılardan sıyrılıp oyuncu ve seyirci ilişkisi vurgulanır. Bu kavram, çağımızda minimalist tutumun bir göstergesi olarak görülebilir. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra film, tv, multimedya gibi teknik gösterim araçlarının karmaşık gösterileriyle dolu olmasına karşılık tiyatro sanatının kendini en temel öğelere indirerek varolması amaçlanmaktadır.

Grotowski'nin oyunlarında, hem teknik donanımdan, tiyatral araç gereçlerden, hem de makyaj, aksesuar, kostüm vb. öğelerden vazgeçilmiştir. Artaud'un uygulamalarındaki efekt, kostüm, ışık vb. öğeler Grotowski'nin laboratuvarında oyuncunun kumandasında, oyuncuya hizmet eden öğelerdir. Doğal ışık, mum ve kandillerle aydınlatılan oyuncunun kostümü, oyuncunun onu kullanarak ona yükleyebileceği işlevden daha başka bir anlam taşımamalıdır<sup>68</sup>.

Dolaysız tiyatro anlayışıyla Peter Brook'a göre tiyatro, *"İnsan kendi özüne eğilme, kendini bilme amacıdır... Tiyatro mekanı canlı bir yüzleşmenin yer aldığı kutsal bir alandır. O halde, yeni bir tiyatro için oyuncu ve seyirci asallarından hareket edilecektir."*<sup>69</sup> Yazarın 1985 yılında sahnelenen **Mahabharata** adlı oyunu yüzyıl sonunun kültürler arası kaynaşma özelliğini yansıtan bir yapıtıdır. Oyun Hint destanından yola çıkar, uluslar arası bir oyuncu topluluğunca oynanır ve turnelerle tüm dünya seyircisine ulaşmayı hedef alması bu kaynaşmayı artırır. Olaylara bir anlatıcıyla seyirlik bir düzen içinde girilir. Avignon'daki oynanışında, nehir kıyısında düzlüğün arkasındaki kayalık, sahne gerisi olarak kullanılmıştır. Kostüm tasarımında ise olağanüstü bir indirgemeci yaklaşım gözlemlenmektedir. En gerekli olanın dışında hiçbir fazla kostüm ayrıntısına yer verilmemektedir. Bu yalınlık, Brook'un savunduğu anlatım saflığının bir parçasıdır<sup>70</sup>. (Bkz., Ek 1, Resim 33) Sonuçta oyuncu ve seyirci arasında yerleşen yeni arayışlar, seyirciyi harekete geçirmenin yollarını arayarak, seyircinin seviyesine inmişler ve seyirciyi bütünün bir parçası olarak düşünmüşlerdir.

<sup>68</sup> Bkz., CANDAN, A.g.e., ss. 192-193

<sup>69</sup> Bkz., SOKULLU, A.g.e., s.64.

<sup>70</sup> Bkz. CANDAN, A.g.e., ss. 224-226.

Tüm bu gelişmelere paralel olarak kuramsal her değişiklik, tiyatro kostümünde bir değişiklikle sonuçlanır. Sanat, bir önceki sanat stilini reddettiği ya da onu ıslah ettiği zaman, kostüm bu oluşumu takip eder; çünkü sanatın bir parçasıdır. Bu, en son estetik idealin kendini ifade etme biçimidir ve moderniteye mahkumdur. Çağdaş zihniyet, hem anlayış, hem de idraki denetlerken, bilgedeki ilerlemeler, dönem zihniyetleri arasındaki ayrımların farkına varılmasını değiştirir ve neyin önemli olduğuna dair tanım değişir <sup>71</sup>. Bunlara uygun olarak, yerleşik her sanatsal tutum, bir sonraki genç sanatçı ve tasarımcıların meydana çıkmasıyla karşılaşır. Genç sanatçılar, kendilerine kimlik oluştururken, kim ve ne olduklarını tanımlarlar ve kendi nesillerinin neyi desteklediğini belirlerler. Kostüm ve dekor konusunda farklı söylemler geliştirerek tasarımlarını yapabilirler. Stiller ve yöntemlerdeki bu değişebilirlik, her şeyde olduğu gibi, kendini tiyatro kostümlerinde de gösterir ve bu insanoğlunun yeni uyaranlara olan ihtiyacının bir parçasıdır. Sanatın biçimsel öğelerinin kaçınılmaz ve kendiliğinden bir biçimde geliştiği ilk sanat tarihi dönemlerinde giyilen kostümlerde, bugünkü gibi bir stil sorunundan söz edilemez. Rönesans'tan sonra dönemin soylu sınıfının giyimlerindeki zenginliği ve dinin baskısının ortadan kalkışıyla birlikte tiyatrodaki kostüm tasarlanmaya başlamıştır. XIX. yüzyılın ortalarına kadar gelişen kostümlerde, soyluluk ve milliyeti göstermenin yanında zenginlik, göz alıcılık, aşırı süslülük aranmıştır. XIX. yüzyılın sonundan itibaren, tarihsel kesinliğin kopya edilmesine karşı oyundaki karakterin kişiliğinin anlatılması, anımsatıcı, oyundaki karakterler üzerine düşündürücü bir tasarım anlayışı gelişmiştir. Kostüm tasarımının gösterinin bütününün en önemli öğelerinden biri olduğu anlayışıyla birlikte tasarımcı, kendi yaratıcı görüşünün daralmasına izin vermeyerek, sürekli yenilenen, değişen bir insan olmuştur.

Yenilenen insan kendi dış görünüşünü, saçını, gözlerinin rengini v.b. boyalarla, renklerle, ilaçlarla, lenslerle değiştirebilir. İnsanoğlu, toplumsal hareketliliği, değişebilirliği ve katı hayat kalıplarından uzak olması bakımından benzersizdir. Sonuçta kendileri konusunda kendi görüşlerini saptama özgürlüğüne sahiptirler. Kendi karakterlerini seçme konusunda özgür olmadıkları halde, kendilerini sergileme biçimini seçebilirler. İnsanlar, mevsime uymak ya da ona karşı olmak için ne zaman ve nasıl isterlerse, renkleri öyle kullanabilirler. Kendini ifade etme dilinin var olması nedeniyle de sahne, bu dili, sunduğu karakterleri tanıtmak için kullanır. Her çağın bir görünüşü vardır; çünkü bu, her çağın kendini bildirme

---

<sup>71</sup> Bkz., MARLY, A.g.e., s. 156.

yoludur. Görünüm, insanoğlunun koku ve dokunma duyusundan daha baskın olduđu için görsel bildiri, insanlar tarafından en fazla fark edilen şeydir. Bu görünüm değişikliğinden tiyatro tasarımının hiçbir ögesi kaçamaz. Sahnedeki her şey, yeni estetik tutuma uymalıdır. Kostüm, saç stili, makyaj, aksesuarlar, hatta oyunculuk tavrı bile tasarımcının imgesi içinde yer edinir.



## I. BÖLÜM

### SAHNE KOSTÜMÜ TASARIMINDA HAZIRLAYICI SÜREÇLER

Avrupa Tiyatrosunda oyuncuların giydiği kostümler Rönesans'ın ardından önem kazanmaya başlar. Dönemin moda anlayışı, tiyatroların kostüm seçiminde etkili olur. Soylular ve burjuvalar arasındaki çatışma, toplumsal yapıyı hızla değiştirirken, tiyatrolar da bu değişime ayak uydurmaya çalışır. Zengin burjuvalar ve asil soylular tarafından desteklenen tiyatrolarda gösterişli, aşırı süslü sahne kostümleri ön plan çıkar. Sınıfsal mücadelenin beğeni anlayışına yansımaları, oyuncuların giydiği kostümlerin modaya dönüşmesine neden olur. Gerek tiyatrodaki gerekse toplumsal yapıdaki bu gelişim, kostüm tasarımının günümüze kadar gelmesinde önemli bir adım olur.

XVIII. yüzyılın ikinci yarısından sonra orta sınıf dünya görüşünün yayılmasıyla birlikte bir çok düşünce akımı ortaya çıkar. Romantizm, gerçekçilik, doğalcılık, simgecilik... Sanayi devriminin etkisiyle toplumcu-gerçekçi oyunlar ağırlık kazanırken ortam betimlemede de yansıtmacı bir anlayış gelir. Önceleri bir oyunun sergilenmesinde, sahnedeki yerleşim düzeninden sorumlu bir kişi yeterli bulunur. Gerçekçi akımla birlikte gerçekçi oyunlar, sahnedeki tüm öğelerin uyumlu bir bütünlük içinde olmasını sağlayan ve denetleyen yeni bir bakış açısını gerekli kılar: Yönetmen'i. Bu anlamda yeniden yaratan, oyunu dönüştürüp-denetleyen ilk yönetmen Saxe-Meningen Dükü II. George'tur. Yönetmenini doğuşuyla birlikte, dekor, kostüm, aksesuar, ışık, efekt, müzik gibi etmenler tek tek ele alınır. Böylece yönetmen; o oyunda görev alan yazar-oyuncu-tasarımcı ekibiyle birlikte çalışıp estetik uyumu, kısacası yorumu oluşturur. Oyunun yorumlanıp her bir sanatçı tarafından yeniden yaratılması düşüncesi çağımızda yerleşmiş ve benimsenmiştir. Kostüm tasarımcısı da bu düşünceden hareketle tasarımlarını yaratma-gerçekleştirme yoluna gitmektedir.

Sahne sanatlarının içine giren opera, bale, müzikal, operet ya da tiyatro oyunlarının kostüm tasarımlarının gerçekleştirilmesinde katı kurallar, kesinlikler yoktur. Bununla birlikte, çalışma yaklaşımı için mantıksal bir yol kesinlikle vardır. Tüm bu sahne gösterilerinin kostüm tasarımını yapacak olan tasarımcı, kendi yetenekleri ve kapasitesi doğrultusunda çalışır. Oyunu okuduğu andan, gösterinin sahnelendiği ilk geceye kadar işine yoğunlaşması ve bu süre içinde kendi çalışma planını oturtması

gerekmektedir. Gösterinin sahnelendiği ilk geceye kadar olan yaratıcı süreç, tasarımcı tarafından iyi planlanmalıdır. Kostüm tasarımcısının ilk görevi, oyun metnini birkaç kez okuyup, incelemek olmalıdır. Tasarımcının kendi yorumunu oluşturmasında oyun metni, en önemli basamaktır.

## A-KOSTÜM TASARIMCISI İÇİN OYUN METNİNİN ÖNEMİ

Kostüm tasarımcısı için sahne kostümlerinin yaratılışı, oyun metninin okunmasıyla başlar ve bu, oyunun kendi dünyasına yeniden bir bakıştır. Tasarımcı için oyun metni, ilk aşamada en önemli kriterdir. Oyun dikkatli bir şekilde en az üç kez okunmalı ve her aşamada tasarım için gerekli olan notlar çıkarılmalıdır. Metnin ilk okunuşuyla ilgili **Costume Design** adlı kitabında Barbara-Cletus Anderson şunları söyler:

*Kostüm tasarımcılarının ilk endişeleri metni okumaktır ve problemlere iyiden iyiye haberdar olmaktır. İlk baştan sona okuma oyunun duygusal etkisini belirlemelidir. Özel kostüm problemleriyle ilgilenme sonraki aşamada gelecektir.<sup>1</sup>*

İlk okuma sırasında, oyundaki kostüm değişiklikleri, dönem yada yapısal problemler konusunda hiçbir düşünceye yer vermemelidir. Oyun okunduğunda duygusal etkiler belirlenecek, oyunun ruh hali, renkleri, kumaşları vb. sezgisel olarak hissedilecektir. Tüm duygular, önemli sahneler ve özel karakterler için duyumsadıklarımız bir kenara not edilmelidir.

Tasarımcı, metni ikinci kez özellikle kostüm bilgileri için okuyacaktır. Öncelikle akla gelen “Nerede ve hangi şartlarda sahnelenecek? Ne kadar zamana ihtiyaç var? Tiyatro ne büyüklüktedir (İlk defa o tiyatro sahnesinde çalışılıyorsa)? Oyun ne kadar süre oynanacak? Turne programı olacak mı?” sorularına yanıt bulunmalıdır. Daha sonra tasarımcı, karakterler üzerinde düşündüğünde, zihninde beliren görsel imgeleri, duyguları ve her şeyi yazıp yanlarına çizim yaparak notlar almalıdır. Bu notlar, bir önceki ve bir sonraki aşamalara eklenerek değerlendirilecektir. Son okumada ise tasarımcı, her karakter için coğrafik yerleşme, tarihi dönem, günün zamanı, yaşı, sosyal

<sup>1</sup> Barbara-Cletus ANDERSON, **Costume Design**, Hall Rinehart and Winston, New York, 1984, s.50.

statüsü, mevsim vb. ile ilgili notlarını almalıdır. Diyaloglar ve parantez içinde geçen kıyafet ve aksesuar göstergelerini belirlemelidir. Kıyafet düzenini etkileyecek her olay (gecelikle evinde rahatça dolaşan bir kadının ani bir zil çalıřla üstüne sabahlığına geirip kapıya yönelmesi gibi) kaydedilmeli, bir karakterin kostümü için yapılacak deęişimler (aksesuar, kıyafeti, saı, makyajı) bu tür deęişikliklerin olacaęı süre tahmin edilmelidir.

Kostüm tasarımcısı yönetmenle yapılan görüşmeye katılmadan önce, kostüm sayısı, kostüm deęişiklikleri, hangi sahnelerde ne tür kostüm, aksesuar vb. kullanacağına dökümü, oyundaki karakterlerin dekor içindeki giriş çıkış sıraları... gibi bilgilerle donanımlı olmalıdır.

## **B- YÖNETMEN İLE KOSTÜM TASARIMCISININ ETKİLEŐİMİ**

Yönetmen, imgeleminde oluşturduęu yorum ve bakış açısıyla oyunu, tiyatro denen görsel zenginlięin asal yapısının içine taşıyarak dilsel özü eylemsel öze çeviren bir yaratıcıdır. Kostüm tasarımcısının metni okuduktan sonra ilk görüşeceęi kiři oyunun yönetmenidir. Yönetmen, kostüm tasarımcısı ve dięer tasarımcılarla olan bu ilk görüşmede oyunla ilgili tüm soruları yanıtlayacak durumdadır. Oyunda altını çizeceęi noktalar dięer tasarımcılardan farklı olabilir. Metnin üzerinde kendi yorumuna göre çeşitli deęişiklikler yoluna gidebilir. Bu deęişikliklerin nedenlerini, altını özellikle çizdięi noktaları, yorumunu ortaya çıkarabilmek için oluşturduęu konsepti, dekoratör, kostüm tasarımcısı, ışık ve efekt tasarımcısıyla paylaşır. Bu konuyla ilgili Peggy Arberoft düşüncelerini şöyle aktarır:

*Tasarımcının başarısı, yönetmenle mümkün olduęunca birçok konuda işbirlięi yapıp görüşmesine baęlıdır. Kendi nedensellikleri içinde kendi karakterlerini oluşturmak isterler. Tasarımcı, kendi fikirlerini öne sürecektir. Yönetmen kendi fikirleriyle sizin fikirlerinizi nasıl birleştireceęini bilmelidir. Tasarımcı ve yönetmen toplantısında ilk önce yapılması gereken şeylerin başında belirli tanımlarda karar vermek gerekir.<sup>2</sup>*

<sup>2</sup> Peggy ARBEROFT, *Designing and Making Stage Costumes*, Theatre Arts Books, New York, 1991, ss. 11-12.

Yönetmen, rehber konseptini kurarak gösteriyi tasarlayan diğer sanatçılarca takip edilecek çizgiyi belirler. Yönetmen bir lider gibi davranmalıdır ama diktatör gibi de olmamalıdır. Kendi bakış açısından ve objektifinden diğer sanatçıların da bakmasını sağlamalıdır. Işıl Kasapoğlu bir yönetmen olarak tasarımcıların kendisi için önemi konusunda şunları söyler:

*Bir metnin sahne üstünde seyirci karşısına çıkarılması düşüncesi dekor, kostüm, ışık vb. unsurları da taşır. Yönetmen, yönetmenlik görevini ancak ışıkçısıyla, dekoratörüyle, kostümcüsüyle, dramaturguyla birlikte yapabilir. Sanıyorum ki daha oyuncusunu seçmeden dekoratörünü ve diğer tasarımcıları seçmelidir yönetmen. Dekor, başlı başına bir oyuncudur, tüm diğer oyunculara replik verecek olan gene odur. Bence dekor süs olmaktan çıkıp kendini kullanılabiliyorsa iyi bir dekordur. Kostüm ise oyuncunun bir parçasıdır. Oyuncunun rolünü belirleyen, nasıl oynaması gerektiğini gösteren bir ikincil kişilik. Kostümün rengi bile oyuncuyu etkiler.<sup>3</sup>*

Oyuncunun sahne üstündeki tavrını bu denli etkileyen kostümler onun sahne üzerindeki her hareketine, söylediği her repliğe, yönelimlerine bir anlam katmaktadır. Bu anlayışın bilinciyle ilk başlangıç toplantısı diye adlandırılan tartışmada kostüm kreatörü yönetmenin görüşlerini çok iyi algılayıp notlarını almalıdır. Yönetmenle kostüm tasarımcısının etkileşiminin önemini bir başka yönetmen Tamer Levent şöyle açıklar:

*Kostüm tasarımı, yönetmenin oyunun yorumu ile ilgili yaklaşımının en önemli unsurlarından biridir. Kostüm tasarımcısı, yönetmenin o oyuna bakış açısını çok iyi kavramalı. Örneğin; Antik Yunan'la ilgili bir oyun yönetmen tarafından Antik bir yorumla mı ele alınacak, klasik mi, modern mi, postmodern mi yada tüm bu üsluplara uymayan bir yaklaşımla mı olacağını bilmeden Antik bir anlayışla kendi başına bir çalışma yaparsa, yönetmenin ayrı, kostüm tasarımcısının ayrı bir yorumu olamayacağı için ikisinin tam bir uyum içinde çalışması çok önemlidir.<sup>4</sup>*

Tasarımcılar ve yönetmenin oyunun yorumuyla ilgili uyumlu kararından sonra tasarımcı, yönetmenin düşüncelerinin ve kendi özgün yaratımının aynası olan ön taslakları çizmeye başlar. Oyunun görsel yönünün başarısı, yönetmenin gözüyle bakan

<sup>3</sup> Hami ÇAĞDAŞ, "Işıl Kasapoğlu: Önemli Olan Olmaması Gerekeni Bilmek", **Hürriyet Gösteri Dergisi**, Şubat 1998, sayı 87, s.40.

<sup>4</sup> Tamer LEVENT, 5 Şubat 2002'de Erzurum Devlet Tiyatrosu'nda Yapılan Görüşme, Erzurum.



dekor, kostüm, ışık ve efekt tasarımcılarının koordinasyonuna bağlıdır. Her bir görsel unsur bütünsel etkiyi güçlendirmek için diğer unsurlarla birbirlerini karşılıklı olarak etkilemelidir. Tasarımcılar güzel bir gösteri için eşsiz bir dünya yaratmaya çalışırlar. Yönetmen, onların düşünceleri ve kendi düşüncelerini ne kadar doğru bir uyumla birleştirirse bu dünya o kadar sağlam ve ikna edici olacaktır.

### **C- SAHNE TASARIMCISI İLE KOSTÜM TASARIMCISININ İLİŞKİSİ**

Tiyatro sanatında görsel açıdan seyirciyi etkisi altına alan dekor ve kostümün uygunluğu vazgeçilmez bir kuraldır. Kostüm ve dekorun aynı tasarımı yakalaması için dekoratör ve kostüm tasarımcısının birlikte çalışması gerekmektedir. Dekor ve kostüm tasarımı aynı kişi yapacaksa uyumu yakalamak daha kolaydır.

Oyunun genel atmosferi bir renk üzerine kurulabilir yada özel renkler çeşitli sahneler için kullanılabilir. Dekor ve kostüm renklerini oluşturmanın üç yolu vardır. İki açık renkli kostümlerin gerisinde dekor daha karanlık olabilir, ikincisi koyu renkli kostümlere karşılık dekor daha aydınlık tasarlanabilir. Üçüncüsü, sahnelerin ışık tasarımı koyu renge yakınsa renk oyuncuyu dekordan ayırmak için kullanılabilir. Böylece koyu ışık altındaki oyuncunun görülebilmesi sağlanacaktır. Eğer dekor ve kostüm renkleri birbirine benzerse oyuncu arka planın içine karışır. Bu durum, bazen yönetmen tarafından istenen bir yorum olabilir.<sup>5</sup>

Dekor tasarımcısının sahnedeki dekor elemanlarını detaylandırarak yapması kostümleri iyi bir şekilde ya da aksi yönde etkileyebilir. Dekor ayrıntılı ve yoğunsa kostüm tasarımındaki yaklaşım da oyuncuyu, hareketli olan arka plandan koparmak olmalıdır. Hem dekorun hem kostümün çok fazla detayla boğulması da doğal olarak seyircinin algılamasını olumsuz etkileyecektir.

Kostüm tasarımcısı, oyunun dekoru içinde hareket edecek olan oyuncunun kostümlerini dikkatle tasarlamak zorundadır. Çember etek giymiş bir oyuncunun yarım metrelik bir aralıktan geçme problemini hesaplamalıdır. Kostümler dekor tarafından

---

<sup>5</sup> Bkz., ANDERSON, A.g.e., s.53.

oluşturulan boşluk içinde oynamak için mi ayarlanmalıdır, yoksa kostümler mi dekorların ayarlanmalarını düzenleyecektir? Sorusunun çözümlenmesi gerekmektedir. Oyuncuların hareketlerinin sahnedeki boşluklar yüzünden nasıl etkileneceği probleminin kostüm tasarımcısı, dekoratör ve yönetmen tarafından çözümlenmesi oyunun akış planını olumlu ölçüde etkileyecektir. Dekoratörün sahnede oyuncuların rahat hareket etmesi için dekoru nasıl tasarlayacağı problemini çözmesinin yolu kostüm tasarımcısıyla birbirine danışarak düşüncelerini aktarmasından geçer. İki tasarımcı da birbirinden habersiz ya da birbiriyle görüşmeden tasarımlarını oluştururlarsa farklı paletten çıkmış eserler meydana gelecektir. Bu da finalde oyunun seyirciyi etkileme gücünü en aza indirecek ve görsel olarak seyircinin bu karmaşadan olumsuz izlenimlerle ayrılmasına neden olacaktır.

#### **D- IŞIK TASARIMCISI İLE KOSTÜM TASARIMCISININ İLİŞKİSİ**

Bir dekor ya da kostüm gibi, sahne gösterilerinin vazgeçilmez bir parçası olan sahne ışıklamasını gerçekleştiren ışık tasarımcısı, günlük yaşamın ötesinde ışığı estetik bir kaygıyla kullanır. Işıklama, dış dünyadaki gerçeğin yanılsama yoluyla yeni bir gerçeklik olarak yeniden yaratılması demek olan sanat yapıtları için söz konusu olabilir. Bir bütün olarak sanat yapıtı durumunda bulunan tiyatro gösterisi için ışığın önemini André Antoine şöyle açıklar:

*Işık tiyatrunun canıdır, dekorun iyilik perisidir, sahnelemenin ruhudur. Sadece ışık, ustalıkla kullanıldığı takdirde, dekora atmosfer, renk, derinlik ve perspektif verir.<sup>6</sup>*

Işıklama genel dramatik atmosferi ve imgeyi yarattığı için hem sahne görüntüsünün plastik-görsel değerini oluşturur hem de bir biçimlendirme aracı olarak k yer alır. Bir oyunun sahneye konulmasında karakteri, duyguyu, ruh halini, havayı, günün zamanını, mimariyi, doğayı seyirciye ulaştıran en önemli etkenlerden biri olan ışıklama anlamayı kolaylaştırır.<sup>7</sup> Dekor ve kostüm, ustalıkla aydınlatılmış bir sahnede daha da anlam kazanır. Dekoratör ve kreatörün çizdiği sahne ve kostüm eskizleri, ışık

<sup>6</sup> Suat TAŞER, **Sahneye Koyma Sanatı**, Devlet Tiyatroları İç Eğitim Dizisi, No:A-8, Ankara, 1984,s.7.

<sup>7</sup> Bkz., Graham WALTERS, **Stage Lighting Step by Step**, Betterway Books, Quarto Inc., North America, 1997, s.72.

tasarımcısına ipuçları verir. Bu ipuçlarıyla birlikte ışık tasarımcısının dekoratör ve kreatörle yaptığı görüşmeler uygun sahne aydınlatması için hayati önem taşır.

Sahnedeki kostümler ışığı kolayca alırlar ve kostümün rengi, modeli, malzemesi ve parlaklığı ışıklamanın etkisiyle farklı görünebilir. Işık tasarımcısının kostüm tasarımcısıyla birlikte kostümlerde oluşması istenen renklerle ilgili görüş birliğine varması gerekir. Bazı renk filtreleri kumaşta kullanılan boyalar tarafından yansıtılır. Özellikle saten gibi parlak kumaşlar bir rengi değişik açılardan yansıtırlar. Bu etkiyle kumaş görünüş değiştirebilir. Işık tasarımcısı çok renkli ışık renklerini kullandığında ışığın kostüm rengini ne şekilde etkileyeceğiyle ilgili bilgileri kostüm tasarımcısına iletmelidir. Barbara-Cletus Anderson kitabında kumaşların renkli ışık altındaki etkilerini tabloda aşağıdaki gibi göstermiştir:

<b>ROSCO COLOR</b>	<b>RENK ÇEMBERİNDEKİ ETKİ</b>	<b>İYİ KULLANIM VE KOMBİNASYONLAR</b>
Orta Kehribar 02,202,802	Soluk Mavi	Sıcak Tonlar Sürpriz Pembeyle sıcak etki özel Lavanta ile iyi bir denge
Soluk Altın 803	Soluk Maviler kirli duygusu verir	Açık ışık etkisi için dumanlı maviyle denge
Renksiz Saman 804	Daima Koyu Yeşiller	Açık çelik maviyle iyi bir denge
Açık Saman 805	Tam Sarı	Ön yandan en iyi etki
Altın Kehribar 815	Çok güçlü:Spektrumun çoğu bozular. Soluk mavi ve morlar kahveyi, kırmızı ve turuncu harmanlaşır	
Renksiz Pembe 825	Oldukça gri maviler	Orta Kehribarla çok sıcak duygulanma
Açık Kırmızı 829	Koyu gri, yeşiller ve morlar değişir	

Sürpriz Pembe 841	Kırmızı ve turuncular atlar	Orta Kehribarla güçlü renk etkisi
Suluk Lavanta 53	Renkler oldukça doğru	
Özel Lavanta 842,54	Kırmızılar zayıfça sıçrar	Soğuk renk etkisi
Mor 844	Güçlü renk, gri yeşiller olabilir	Orta Kehribarla iyi etki Açık pembeyle çok sıcak etki
Suluk Mavi 849	Hafif mavi, yeşil, kırmızıya eğilimlidir	Işık için soğuk etki Gün ışığı maviyle iyi etki
Duman Mavisi 852	Renksiz kırmızıya eğilim	Suluk altın rengiyle beyaz ışık etkisi yaratır
Çelik Mavi 854	Daha çok mavi-yeşil; ağır kırmızı	
Suluk Sarı Yeşil	Renkler doğru yansır	iyi bir sabah duygusu

8

Kostümlerin renkleri ışıkla değişebildiği gibi, fonun rengine göre de değişime uğrar. Renkli yüzeylere çarpan ışık, kostümün rengini vurgulayabilir. Fondaki renkle kostüm rengi arasındaki uyumsuzluk yada benzerlik kostüm rengini bastırabilir. Işık tasarımcısı zıtlıkları vurgulayabilmek için fon renklerinde ufak değişiklikler yaparak problemleri ortadan kaldırabilir.

*Işık tasarımcısı arka ışıkları kullanarak kostümlü oyuncunun fondan ayırt edilmesini, oyuncu üzerindeki ışığın şiddetini azaltarak yada seyircinin bakışının kostüm rengi üzerinde yoğunlaşmasını sağlamak amacıyla tamamlayıcı renk ışıkları kullanarak kostümün görünüşüne öncelik kazandırır.<sup>9</sup>*

<sup>8</sup> ANDERSON, Age, s. 185.

<sup>9</sup> Zeynel IŞIK, *Işıklandırma Sanatı*, Ankara, 1994, s. 54.

Kostüm üzerindeki ışıklandırma şiddeti başlangıçta tartışılıp incelenirse parlaklık problemi çözümlenir. Parlak ışık altında sahnedeki tüm parlak yüzeyle tafta, saten gibi kumaşlar patlayabilir. Parlaklık azaltıldığında ya da orta şiddetteki ışıkta patlamanın nasıl yumuşatılacağı konusu, sahnede özel zaman ayrılması gereken bir çalışmadır.

Sahnede bir karakter üzerinde kullanılan çeşitli kumaş ve malzemelerden yapılmış kostümler, ışıklandırma açısından önemli etkiler yaratabilir. Deri, saten ve kadifeden oluşan bir kostümün birbirleriyle ışık yoluyla etkileşimini en doğru biçimde yansıtan ışık tasarımıyla, doğru görsel izlenimler oluşturulabilir. Malzemede ve modeldeki değişimler, ışık tasarımcısı ile kostüm tasarımcısı arasında ilk provalarda başlayarak kurulan iletişimle en aza indirilebilir, hatta yok edilebilir. Tasarımcılar arasındaki bu çalışmalar, oyunu doğru yorumlayabilmek kaygısı ile yapılmaktadır. Bunun yanında oyuncu da sahne üstünde bu yorumu, üzerinde taşıdığı kostümlerle kuvvetlendirmektedir.

## E- OYUNCU İÇİN KOSTÜMÜN ANLAMI

Tiyatro sahneleri kostümlerin, kimliğin getirdiği güvenlik ve rol yapmanın işareti olarak görüldüğü mükemmel yerler diye de tanımlanabilir. Tasarlanan kostümler, oyuncuların fiziksel varlığını ve görüntülerini oluştururlar.

*İnsanlar süsü, sadeye tercih ediyor gibi görünürler; tıpkı hayal kurmayı düşünmeye ve gizemliliği akılcılığa tercih ettikleri gibi... Kalabalıklar ve yığınlar içinde güvenlik duyar gibidirler. Kimliğin getirdiği güvenlik ihtiyacı, rol yapmaya sapsmiştir.<sup>10</sup>*

Tiyatroda kostüm, oyuncunun gerek biyolojik gerekse psikolojik kimliğiyle, kılığına ve bedenine büründüğü rol kişisi arasında doğal bir taşıyıcı görevini üstlenir. Gerçek bir beden tarafından taşınan kostümler, kurmaca bir kişiliği yansıtır. Hem oyuncu tarafından taşınarak hem de kostüm tasarımcısı ve yönetmen tarafından dışarıdan tasarlanarak, iki yanlı çalışan kusursuz bir ajan görevini yerine getirir.<sup>11</sup>

<sup>10</sup> Victor PAPONEK, *Design for the Real World*, (?) London, 1978, s.24

<sup>11</sup> Bkz., Patrice PAVÍS, *Gösterimlerin Çözümlemesi*, Dost Yay., Ankara, 2000, s.210

Sahne sanatlarında seyircinin karşısına çıkan kostümler, oyunda canlandırılan karakteri tanımlamaya yarayan işaretlerdir. Bir milyoneri canlandıran kadın oyuncu kürk giyerse, seyirci bunu, kadının büyük servetinin göstergesi olarak algılayacak ve kürkün gerçek ya da sahte olmasıyla ilgilenmeyecektir. Tiyatroda, algılayan kişiler için bir kostümün ne anlama geldiği açıkça kavrandığında, kostüm tasarımcısının başarılı bir yaratı meydana getirdiği ve oyunu doğru yorumladığı anlaşılmaktadır.

Kostüm, oyuncunun fiziksel varlığını kullanırken gösterinin sergilenmesini de sağlar. Kıyafetin varlığı ile oyuncu, sahnedeki karakteri netleştirerek ortak bir bilince yönelmeyi sağlamış olur. Kıyafetin vurgulamış olduğu karakter, oyuncunun hareketleri ve sözleriyle bir kez daha yaratılır.

Tiyatro gösterilerinde, "Kim?" sorusuna yanıt olarak bir görüntüye ve şahsa anlam kazandıran kostümler, oyuncunun, belirli bir davranışı sergilemesi gereken toplumsal çevresini de vurgular.<sup>12</sup> Kostüm ve oyuncu, görsel etkinin bileşenlerinin ayrılmaz iki parçası olarak içi çe geçmiş bir puzzle gibi birbirini tamamlamazsa istenilen görsel etki algılanamayabilir. Oyuncular için kostüm, karakterin bir dışavurumudur. Dolayısıyla role ilişkin yorumun oluşturulmasında en önemli dışsal öğelerden biridir. Bu özelliğiyle de oyuncunun özgüven kazanmasına yardımcı olan kostümün önemini farklı oyuncular şöyle açıklamıştır:

*Her oyuncu kostümlerinin geleceği son genel provaları ipe çeker. Çünkü, eksiklik duygusunu ortalama 1,5-2 ay süren provalarda yaşar. Biz iç huzuru, kendine güveni aslında giydiğimiz kostümle sağlarız. Kostümü giydiğimizde o karakteri tamamlamış oluruz. Provalarda oynarsınız oynarsınız, sonlara doğru tel gibi gerilirsiniz. Kostümün gelişikle bu gevşemeye döner. Kostüm, oyuncunun enerjisini çoğaltır.<sup>13</sup>*

Kostüm, oyuncunun karakteri oluşturmasında tamamlayıcı faktördür. Oyuncu, kostümle karaktere bürünür.

*Kostüm oyuncuya tavrı getirir. O dönemin insanına ulaşmak için kafamızda henüz daha oturmamış, bize bilmece ya da bilinmez olan şeylerin yavaş yavaş çözülmesine yol açar. Rol dediğimiz*

<sup>12</sup> Bkz., Petr BOGATYREV, "Costume as a Sign", *Semiotics of Art*, Matcyka & Titunik, Cambridge, Mass., London, 1976, s.280

<sup>13</sup> Taner BİRSEL, 26.04.2002'de İstanbul Devlet Tiyatrosu'nda Yapılan Görüşme, İstanbul

*aslında çıplak olan şeyin, kostüm, aksesuarla yavaş yavaş giydirilmesini sağlar.<sup>14</sup>*

*Oyunun tamamlayıcısı olan kostüm o rolün içerisine giriş gibi adeta kılıf görevi görüyor. Rolü artık yakaladığımızı, karakteri bulduğumuzu, sahne üzerindeki duruşunu belirledikten sonra olay bunu bezemeye geliyor. Benim rolümün giydiği kostümün nasıl olduğunu önceden görürsem kafamın içinde o kostümü giymiş gibi oynarım.<sup>15</sup>*

Görülüyor ki, oyuncu giydiği kostümle oyunun sonuna kadar oynadığı karakteri geliştirdiğini hissediyor. Bu hissediş, o kostüm içinde oyuncunun rahat olmasıyla da ilişkilidir. Kostüm oyuncunun vücuduna oturmalı ve sahnede rolün gerektirdiği hareketleri (merdivenden koşturarak dışarıya çıkma, dans etme...) yaparken engelleyici olmamalıdır. Kıyafet her ne kadar tarihsel açıdan doğru yapılmış olmayı gerektirse de, bu özellik oyuncunun sahnedeki performansını kısıtlamamalıdır. Oyunun tüm kostümleri, sadece uygun görsel etkiyi yaratmakla kalmayıp aynı zamanda oyuncuların giyiminde rahatlığı da sağlamalıdır.

## **F- KOSTÜM TASARIMCISI İÇİN ARAŞTIRMA, PLAN VE LİSTELERİN ÖNEMİ**

Tasarımcı oyun metnini en az üç kez okuduktan sonra yönetmenle görüşmeye gitmeden önce oyundaki tahmini değişiklikleri, her karakterin kostüm sayısını, kostümün değişeceği sahneler arası sürenin ne olabileceği...gibi soruların yanıtlarını kafasında ya da küçük notlarında oluşturur. Yönetmenle görüştüğünden sonraki aşamada araştırma safhası, zemin (altyapı) araştırması ve kavramsal araştırma olmak üzere iki bölüme ayrılır.

Zemin (altyapı) araştırmasının temel görevi, çözümlenme evresinde ortaya çıkan sorulara yanıt vermektir. Kostüm tasarımının büyük bir bölümünü, söz konusu tarih döneminde giyilen elbise tarzının -yönetmenin yorumuna göre- tasarımcının yaratı süzgecinden geçirilerek eskizlerin çizimi ve uygulama safhası oluşturur. Kostüm

<sup>14</sup> Engin ÖZSAYIN, 15.05.2002'de Ankara Devlet Tiyatrosu'nda Yapılan Görüşme, Ankara

<sup>15</sup> Yavuz DEMİR, 28.05.2002'de İstanbul Şehir Tiyatrosu'nda Yapılan Görüşme, İstanbul



tasarımcısı tarafından kullanılan araştırma kaynaklarının arasında, kostüm tarihi kitapları, dönemin ve yörenin gerçek kıyafetlerinin fotoğrafları, resimler, gerçek kıyafet ve aksesuarların sergilendiği müzeler vardır.

Kavramsal araştırma sırasında ise yönetmenin çizilen taslaklara itirazlarına karşı tasarımcının mümkün olduğunca çok olası çözümler üretmesi gerekmektedir. Karakterlerin doğru tasarımlarının yapılması için akla gelen her düşünce taslağı kağıda geçirilmelidir. Uygun malzemeler olabilecek aksesuar ve kumaş örnekleri toplanıp bunlar taslakların yanlarına iliştilmelidir.<sup>16</sup>

Kostüm tasarımcısı sahnede devam eden provalara katılarak her sahnede (bayan/erkek) ne giyileceğini notlarına bakarak onaylar. Eğer yönetmen tarafından oyuncu için ilave edilmiş bir ceket ya da çıkarılmış bir elbise varsa not edilmelidir. Bir oyuncunun birden fazla rolü varsa kostüm değiştirme süresi için oyuncunun birinci rolüne çıkışı ve ikinci rolüne girişi arasında özel bir meşguliyet zamanı verilmelidir. Böylece seyirciler oyuncunun iki ayrı rolü olduğunun farkında olmayacaklardır.

Oyunun bütün atmosferine ek olarak oyuncu gruplarının olması o oyunda önemli görsel etkiler yaratır. Bu kalabalıkların (hizmetçiler, çocuklar, meydandaki halk, iki farklı gruptaki askerler...) grup karakteristiği açıkça tanımlanmalıdır. Bunlar oyunda farklılaşmış olmayabilir ama tasarımcı her kişiye kesin nitelikler verebilir. Böylece bütün bir grup göz önüne alındığında erkeği ya da bayanı tek yapar. Bir grup içinde çeşitli kıyafetlerin toplamı ya da kişiliklerin toplamı da yer alabilir. Halk kalabalığı içindeki bir sarhoş, ayakkabı satıcısı, postacı... gibi insanlar oyunu güzelleştiren, canlandıran oyuncu gruplarıdır. Tasarımcı her bir kostümü akılda kalacak toplam etkiyle planlamalıdır. Oyundaki bu kalabalık grupların sayısı yönetmenle konuşulup netleştirilmelidir. Oyuna dahil edilen her kostüm, liste üzerindeki her kostüm parçasını etkileyecektir.

Kostüm listelerinin iki tabloda ilerlemesi tasarımcıyı rahatlatır: Kostüm listesi ve bozulan sahne kostümü.<sup>17</sup> Biri diğerini etkileyeceği için kararlar verilene kadar bunların

---

<sup>16</sup> Bkz., Michael GILLETTE, *Theatrical Design and Production*, Mayfield Publishing Company, California, 1987, s.357

<sup>17</sup> Bkz., ANDERSON, A.g.e., s.57

eş zamanlı olarak oluşturulmasına ihtiyaç vardır. Her sahne ve karakter için kostüm listeleri yapılarak kadın ya da erkek oyuncuların giyeceği her farklı kostüm ve aksesuar sıralanır. Her kostüm alt alta numaralanır. Böylece kostümlerin toplam rakamının görülmesi kolaylaşır. Ana ya da yan karakterlerin giydiği her kostüm numaralanır, listenin sonunda her karaktere verilen kostüm miktarı da hazır olur.

## **G- KOSTÜM TASARIMCISININ DRAMATURGİK ÇALIŞMASI**

Bir gösteri içindeki yaratı eylemine katılan tüm sanatçılar sahneleme denen dramatik eylemin resmini çizerler. Bu resmin içinde jestlerin, hareketlerin ve tavırların bütünüyle seslerin sessizliklerin, fizyonomilerin uyumu yatar. Gösteriyi tasarlayan, düzenleyen, özgül bir süzgeçten geçiren, tek bir düşünceden kaynağını alan sahne gösteriminin bütünlüğü sahneleme olarak karşımıza çıkar. Yönetmen, oyun kişileri arasındaki bu bağı; karşılıklı duyarlılığı, ilişkilerin gizemli bağıntısını keşfederek egemen olmasını sağlar. Bunun için yönetmen bütün sahne araçlarını (dekor, kostüm, ışık, aksesuar...) ve oyuna ilişkin araçları (oyuncunun bedeni, jestleri, oyunu) kullanacaktır. Provaları takiben oyun metni, oyuncuların bedenlerine, seslerine, ruhsal durumlarına, ışık ve ses planlarına, sahnedeki dekor, kostüm ve aksesuarın kullanımına kodlanır. Kodlanmış metin temsil edilerek canlandırılmış olur.<sup>18</sup>

Sahneleme aşamasına gelen oyun metninin yaratıya katılanlar tarafından çözümlenmesi, en doğru iletiyi seyirciye ulaştırmak açısından önem taşımaktadır. Yönetmenin seçtiği dramaturg, metni ilk okuyan ve inceleyen kişidir. Oyunu her yönüyle inceleyip açtıladıktan sonra düşünce dizgesini saptar. Bu düşünce dizgesini herkesin anlayabileceği bir biçimde tiyatro diline aktarır. Aynı zamanda yazım dilinin sahne diline dönüşmesine yardımcı olabilecek belge, fotoğraf, video kaset vb. araştırmaları da yürütür. Tüm bu çalışmaları yönetmenle paylaştıktan sonra dekor, kostüm, ışık ve efekt tasarımcıları ve varsa besteci ile bir araya geldikleri toplantılarda sahnenecek oyun, her yönüyle irdelenir. Tek tek ele alınan, her sahnenin içine işleyen anlam ve

---

<sup>18</sup> Bkz., Patrice PAVIS, **Sahneleme**, Dost Yay., Ankara, s.16.

düşünceler saptanarak bu yorum-metin çalışması tamamlanır. Metin incelenmesi tamamlanınca yerini sahneye aktarım sürecine bırakır.<sup>19</sup>

Oyun metnine netlik kazandıran dramaturga düşen görevi Hülya Nutku şöyle açıklar:

*Dramaturg, araştırma ve çözümlemede yapıtın dayandığı noktaları, özellikle tema, mesaj, amaç ve yapısal bütünlüğün sağlanması (ki bunun yazarla sağlanabileceğini belirtmişim) ile nesnel ve bilimsel bir çizgi tutturabilmelidir. Yönetmen bu çözümlemeye ekleme, budama ve uygulama yanıyla yönelecek, rol dağılımı ve sahnelemede başarıya giden rotayı çizecektir. Bu noktada uygulamanın fantezi, yaratıcılık, coşku ve atılım yanını yönetmen taşıırken, dramaturg, nesnel, bilimsel ve akılcı özellikleri belirginleştirir.<sup>20</sup>*

Dramaturgun çağdaş tiyatrodaki metne yöneliminin önemi kabul edilmiştir. Dramaturgun yöneliminin yanında gösterinin sahnelenmesinde yer alan tasarımcılar tarafından metnin irdelenmesi büyük önem taşır.

Oyun metninin kostüm tasarımcısı tarafından okunduktan sonra hem düşünsel hem de duyuşsal açıdan alımlanması doğru bir kostüm tasarımı için ilk koşullardan birisidir. Öz ve biçim açısından bir tiyatro yapıtını kolaylıkla anlayabilecek düzeyde olması gereken kostüm tasarımcısı, bir yapıtın dilini, dramaturjik yapısını inceleyerek içerdikleri anlamları kolayca çıkartabilmelidir. Bu anlamları da hem yazılı hem de sözlü bir şekilde aktararak kendi dramaturgi çalışmasını oluşturmalıdır.

## **H- KOSTÜM TASARIMCISININ TASLAK VE ESKİZ ÇALIŞMASI**

Kostüm tasarımcısının, oyun çözümlemesinden sonra yakalanacak duyguları, anlamlı detayları yansıtacağı taslakları çizmeden önce ayrıntılı bir incelemeye gereksinimi vardır. Bunun için takip edilmesi –araştırılması gereken bir çok kaynak arasından genel bilgileri yazılı kaynaklar olan sosyal tarihlerden, biyografilerden ve ansiklopedilerden edinebilir. Oyunun daha önceki yapımları, tasarımcının değişik bakış

<sup>19</sup> Bkz., Esen ÇAMURDAN, *Çağdaş Tiyatro ve Dramaturgi*, MİTOS Boyut Yay., İstanbul, 1996 ss.82-83.

<sup>20</sup> Hülya NUTKU, *Güneşe Tırmanmazsan Ayı Göremezsın*, İleri Kitabevi, İzmir, 1992 s.26.

açılırları ve deęişik çözümleri yansıtmadaki düşünüşünü genişletebilir. Bunların yanında kostüm tarihi hakkındaki kitaplar bir çok yerden toplanmış, yoğunlaştırılmış bilgileri içerirler. Bu kitaplar sadece dönemi anlamada yardımcı olacak bir başlangıç noktası olmalıdır. Oyunun kostüm tasarımını yaparken bu kitapları açıp bire bir aynı çizimlerin yapılması ya da kitaptan fotokopi çektilirip üzerine çeşitli renklerin atılmasıyla yapılan tasarımlar, tasarımcının özgül ve estetik süzgecinden geçip yaratılmasından yoksundurlar.

Kostüm tasarımcısının tarihi, dönemi en iyi araştıracağı kaynakların başında duvar resimleri, resimli el yazmaları, işlemeli pencere camları, freskler, minyatürler, fotoğraflar, resimli tarih kitapları, madalyonlar, kataloglar ve müzeler gelmektedir. İnsanlık tarihinin ve kültürünün görsel kayıtlarını oluşturan bu kaynaklar, kostüm tasarımcısının, oyunun kostümlerinin taslak ve eskiz çizimlerini yapmasında yararlandığı kaynaklardır.

## **1. ÖN TASLAKLAR, DÜZENLEMELER VE GÖRÜŞLER**

Bir kostüm tasarımcısının etkili kostüm taslakları yaratabilmesi için, var olan yeteneğinin yanı sıra, teknik donanıma sahip olması gerekir. Tasarımcının teknik donanımı, ancak ve ancak tiyatro eğitimi alması ile mümkün olabilir. Tiyatro eğitimi, kostüm tasarımcısına, bir oyun metnine nasıl yaklaşması gerektiğini, yazar-yönetmen-oyuncu ve diğer tasarımcılarla nasıl bir birliktelik kurması gerektiğini öğretir. Kostüm kumaşlarının cinsi, rengi, oyuncuya göre seçimi de bu eğitimin başlıca konularıdır. Tasarımcının, yönetmenin yorumu doğrultusunda yaratıya gidebilmesi için teknik bilgi ile estetik beğenisinin gelişmiş olması şarttır.

Yönetmenle ilk görüşmeden sonra ikinci buluşmada, tasarımcının yanında taslaklar ve ayrıntılı küçük çizimler hazır bulundurulur. Bu küçük taslaklarda renk, karakter, oran, biçim ilişkisine büyük eskizlerden daha kolay ulaşılabilir.

Bu ilk ürünler, üzerinde değerlendirme yapılarak tasarımın, yoruma uygun olup olmadığına bakılır. Oluşturulan ilk taslakların yönetmen tarafından incelenmesi; tasarımcı ve yönetmenin aynı çizgide ve bakış açısında olup olmadığını da ortaya

koyar. Çizilen ilk taslakların bazılarında yönetmenle kostüm tasarımcısının düşüncesi aynı olmayabilir. Bu aşamada yönetmen, kostüm tasarımcısının çizdiği küçük figürlerin stilinde, renginde, aksesuarlarında.... gerekli düzenlemeleri belirterek daha doğru ve net eskizlerin oluşmasını sağlar.

## 2. KOSTÜM ESKİZLERİNİN OLUŞUMU

Araştırma dönemi sona erdiğinde tasarımcı, düşüncelerini akıcı bir hale getirmek için imgeleminde oluşturduğu taslakları serbestçe ve hızlı bir şekilde çizer. Ön eskiz ya da taslak dediğimiz bu çalışmalardan sonra sıra eskizlerin oluşum bölümüne gelmiştir. Elbette ki her tasarımcının kendine özgü bir çalışma yöntemi vardır; araştırma sonuçları düşünülerek çizilen taslaklar genellikle kurşun kalemle gerçekleştirilir, eskizlerin oluşumu ise renklidir. Tasarımcıların çizim yöntemi ne olursa olsun kostüm üzerindeki detaylarda karışıklığa yol açmamak için eskizler, net ve yeterince büyük yapılmalıdır. Böylece yapılan çalışmanın sahnelemede görev alan diğer yaratıcılar tarafından anlaşılması söz konusu bile olmayacaktır. Ne var ki, bazı tasarımcıların eskizleri o kadar karışık ve anlaşılmazdır ki, çizimlerin boş kalan kısımlarına terzi ve kesimcilerin anlaması için notlar yazmak zorunda kalırlar. Kostüm tasarımcısı eskiz çizerken sahip olduğu özgün duyguyu yitirmemeli ve kostümün giyilebilirliğini ifade eden çizgilerle çizimlerini yapmalıdır.

Kostüm eskizlerinin çoğunda kollardan en az biri, kıyafetin kolunun net görünmesi için açık pozisyonda resmedilmelidir. Kolların çizimlerinde yapılabilecek diğer pozisyonlar şunlardır: Bir el boyunda diğeri yanda kaldırılmış; iki kol da açık, ellerin biri ya da ikisi kalçada, eller önde kavuşmuş ya da bazen –eğer bir karaktere özelse, anlaşılması zor olmayan ve özel bir manşet detayı yoksa- eller arkada. Diz çöken, eğilen, oturan figürler kostüm eskizleri için uygun değildir. Çünkü bunlar dikkati duruşa çeker ve önemli detaylar anlaşılmaz hale gelir.<sup>21</sup>

Bilimsel araştırmaların sağlıklı yapılabilmesi için, belgesel kaynaklara ihtiyaç duyulur. Bu nedenle tasarımcıların, her türlü çalışmalarını iyi malzemelerle oluşturup,

---

<sup>21</sup> Bkz., Douglas A.RUSSEL, **Stage Costume Design**, Prentice Hall.Inc., New Jersey, 1985, s. 31

belgeleyip, arşivlemede büyük fayda vardır. Çizilen her eskizin belgelenmesi ve arşive kaldırılması için şu bilgileri taşıması da çok önemlidir: 1- Yazarın ve Oyunun (Gösterinin) adı, 2- Karakterin adı, 3- Karakterin kostümü, giydiği perde ve sahenin adı, 4- Tasarımcının adı ve soyadıyla birlikte imzası, 5- Hangi tiyatro sezonunda oynandığını belirten tarih. Bu bilgilerin nerelere yerleştirileceğiyle ilgili kesin kurallar yoktur ama yazarın ve oyunun adı sol üst köşeye, karakter adı, perde ve sahne numarası sağ alta, tasarımcının adı soyadı ve imzası figürün sol ayağının altına, tiyatro sezonu ve tarih ise oyunun adının altına yerleştirilebilir.

Eskiz çizimleri için en iyi malzemeleri bulma problemi, tasarımcıdan tasarımcıya değişkenlik gösterir. Öncelikle tasarımcının elinden çıkan bu eskizlerin dayanıklı materyale yapılmış olması gerekmektedir. Çünkü bu eskizler, hem yönetmen hem de terzi, şapkacı, perukacı... gibi diğer kişiler tarafından inceleneceği için eskimeyecek ve dayanıklı bir kağıda yapılmalıdır. Kağıdın kalemle etkileşime geçmesi için biraz pürüzlü seçilmesinde fayda vardır. Bununla birlikte kalem de çizgide değişikliği vermek için çok sert olmamalı, yeterince yumuşak olmalıdır.

Kostüm eskizlerinin boyanması için kullanılan malzemeler de yine tasarımcıdan tasarımcıya farklılık gösterir. Renkli boya kalemlerinin sert ve yumuşak olmak üzere iki çeşidi vardır. Sert olanlar tarama, çapraz giysiler, şekli belirginleştirmek için yapılan ince ya da kalın çizgiler gibi çizgisel efektler için idealdir. Yumuşak olanları ise pastel benzer ama bulanıklık yaratmazlar. Renkli kalemler hafif ya da tam renkli zeminlerde çalışmak için idealdir.

Mürekkepler genellikle hatları çizmek ve şekli belirginleştirmek için kullanılır. Bazı tasarımcılar renkli mürekkepleri sulu boya yerine de kullanabilir. Islak bir fırçayla üstünden geçilerek çizgilerin dağılması sağlanır. Kuruduktan sonra renk tonlarının eklenmesine hazır bir zemin rengi oluşacaktır.

Suluboya, kağıt üzerinde kalın bir etki yaratmamasına rağmen eskiz çizimlerinde güvenilir bir boyadır. Kostüm eskizi hazırlamada suluboya kullanmanın en yaygın yolu; eskizi kurşun kalemle çizdikten sonra gereken renk ve dokuda hızlıca suluboya ile fırçalamaktır. Kostümdeki kıvrımlar (sarkan geniş kol ya da bol dökümlü etekdeki kıvrımlar), parlak noktalar, gölgeler ve aksesuarlar fırça darbeleriyle



belirginleştirilebilir. Bu ışık-gölge etkisi figüre, sahnede ışık altındaymış gibi bir görünüm verir.

Guaj boyalar kostüm çizmeye yeni başlayan sahne tasarımı öğrencileri için devamlı tercih edilen bir malzemedir. Guaj boya kağıt üzerinde düz yüzey oluşturarak rengi en doğru şekilde gösterir. Koyu renkli ya da siyah zeminli kağıtlarda guaj boyayla çalışılması figürün, spotların altındaymış görüntüsünü uyandırması açısından etkilidir. Suluboyaya göre daha kuru kullanılabilirdiği için kontrolü de kolaydır.

Yağlı boya çabuk kurumadığı için kostüm tasarımcıları tarafından tercih edilmezken, akrilik çok çabuk kurduğu için en çok tercih edilenler arasındadır. Boyanın tam kurummasını beklemeden çeşitli renkleri üst üste atıp değişik efektler yaratılabilir.

Kesme yapıştırma denilen kolaj tekniği ise çok fazla tasarımcı tarafından kullanılmayan bir tekniktir. Bu teknikte tasarımcı kumaş, metal, duvar kağıdı gibi ilginç bir zemin seçerek, figürü bu zeminin üzerinde, uygun şekillerde kumaş parçaları, renkli ya da dokulu kağıtlar yapıştırarak oluştururlar. Tasarımcı çalışmasını daha açık bir hale getirmek için bunun üzerine çizim ya da boya yapabilir. Bu çalışma, modern kostüm tasarımı yapmak isteyen tasarımcı için bir örnek oluşturabilir. Kolaj tekniğiyle, eskizde yarattığı kostüm biçimini sahneye taşıyabilir.

Sonuç olarak, kostüm tasarımcısı metni okuduğu andan, kostümün son şekline ulaştığı ana kadar sürekli gelişir-geliştirir. Kısacası deneyime dayalı bir evrim geçirir. Bu evrim, tasarımcının kendi yorumunu ortaya koymasını sağlar. Bu yorum da, oyuncunun sahne üzerindeki tavrını etkiler.

### **a) Tasarım Öğeleri**

Tasarım elemanları ve tasarım esaslarıyla oluşturulan bir çalışma, tasarımcının duygularıyla olduğu kadar aklıyla bakma yeteneğini de geliştirmesini sağlar. XXI. Yüzyıl sanatı bize, soyutu görmeyi, bir hikaye, sahne ya da belirli bir konuyla ilgili olmayan yerlerde şekilleri, renkleri, çizgileri ve dokuları görmeyi, bunları birleştirmeyi, kaynaştırmayı, değiştirmeyi, yeniden düzenlemeyi... öğretmiştir. Bunlar, tasarımcının



tasarımlarını kolayca oluşturmasını sağlamaktadırlar. Bir sanat çalışmasının biçiminin oluşturulması ve bir kompozisyon yaratılması için tasarımın öğelerinin bilinmesi gerekmektedir.

Temel tasarım bilgisi, kostüm tasarımcısının eskizlerinin oluşumunda yararlı bir araçtır. Tasarımın her şeklinde etkili olarak kullanılan öğeler, kostüm tasarımında istenilen sonucu üretmek için kontrol edilebilirler. Kostümleri oluştururken çizgi, şekil sıralama, tekrarlama, ahenk için tekrarlama, dizi ve denge olarak sıralayabileceğimiz öğeler, tasarımı kolaylaştırır.<sup>22</sup>

Çizgi her yönde uzatılan bir nokta gibi düşünülebilir. Her tonda, değerinde, renkte ya da renk yoğunluğunda çizilebilir. Uzun ya da kısa, geniş ya da dar olabilir. Bir çizgi sadece bir yönde çizilmiş dosdoğru olabildiği gibi, birden yön değiştirirse açı oluşturur. Bir kostümde kullanılan çizgi, oyundaki diğer kostüm çizgileriyle ilişkili olmalıdır.

Şekiller, bir çizgi kendine doğru döndüğü ve bir bölgenin taslağını yarattığı zaman oluşur. Bir çizgi açıkça bir şeklin uçlarını tanımlayabilir ya da şekil, çizginin her parçası olmasa bile görülebilir.<sup>23</sup> Çizginin bir rolü de objeyi bir şekil olarak tanımlamaktır. Şekli çevreleyen çizgi, belirlenen alanı tanımlayabilir. Kostümdeki şekil, elbise, gömlek, pelerin, ceket gibi bir giysinin ya da belirli bir bezemenin alanını, desen süslemesini gösterir. Çizgilerle belirginleşen resim, seyircinin algısı ile tamamlanır. Seyircinin algısını güçlendirmek için, çizgilerdeki çeşitlilik ve ahengin şekillerde de olması gerekir.

Sıralama, tasarım yaratma sırası olarak düşünülebilir ve tasarım evrelerinde sıralama, tekrarlama, dizi ve denge olarak açığa vurulmuştur. Tekrarlama, sıralamanın en basit şeklidir. Düz bir çizgi bir yönde yapılarak tekrarlama oluşturur. Boyut, ton ve durum değişse bile, kesin bir şekil tekrarlanabilir ve tekrarlamalar yaratabilir. Ahenk ise tekrarlama tarafından üretilir. Bir uyum oluşturmak için en az bir, iki ya da daha fazla öğe oluşturulmalıdır. Ne kadar çok tekrarlanır ve ne kadar çok güçlü hissedilirse, ahenk

---

<sup>22</sup> Bkz., ANDERSON, A.g.e., s.122

<sup>23</sup> Bkz.,RUSSEL, Age., s.54

o kadar büyük olur. Göze çarpan güçlü bir tezat, tekrarlananın akışını zedeleyebilir ve onun gücünü, ürettiği ahengin kuvvetini zayıflatabilir.<sup>24</sup>

Sistematik bir yolla bir öğeden diğerine kadar göz çizildiğinde dizi sıralaması tasarımda görülür hale gelir. Uyumdaki gibi diziler, pozisyonlar, boyut, şekil, duruş, aralıklarda ve her türlü ton, değer, renk ve yoğunluk tamamlayanlarında algılanabilir. Dengenin en basit şekli ise dikey bir eksenin bir yanında olan şekil ve çizgilerin karşı tarafa yansıtıldığı simetrik dengedir. İnsan vücudu simetrik olduğu için simetrik denge kostümü, bir kostüm tasarımı için sık sık başlangıç noktası olmuştur. Simetri tek başına denge duygusu hissine sahiptir anlamına gelmez. Denge, kompozisyona denge duygusunu veren kontrastlık ya da zıtlıktaki bazı formlar tarafından başarılır. Bu durumda tasarımcının gözü son derece önemli bir unsur oluşturur ve her tasarımcıda denge duygusu olmalıdır.<sup>25</sup>

İki tasarım öğesi olan renk ve kumaş, kostümde güçlü etkiler yaratır. Çizgi ve şekil gösterinin finaldeki başarısını renk ve kumaşla oluşturur. Çizgi ve şekil geliştiği için bir tasarımcı daima diğer iki tasarım öğesinin temel yardımının farkında olmalıdır. En önemli tasarım unsurlarından biri olan renk, seyircide ortak ve duygusal bir karşılık oluşturur. Rengin yerleştiği kumaş da yüzeyin dokunsal yanıyla ilişkilidir. Dokunun da duyguları okşayıcı ve çağrışımsal değerleri vardır.

Açıkça anlaşılıyor ki, tasarımcı, tasarım öğelerini kullanarak çizimlerini oluştururken, bunların yoruma katkısını göz önünde bulundurmalıdır. Seyirciye kafasında oluşturduğu karakteri daha etkili nasıl anlatacağının yolu, bu etütleri yapmasından geçer. Tüm öğelerin, kendisinin oluşturduğu plastik anlatıma hizmet ettiği bilinci ile, eskizlerinde çizgi, oran, ölçü ve biçim kullanımına önem vermesi gerekmektedir.

---

<sup>24</sup> Bkz., ANDERSON, A.g.e., s.126.

<sup>25</sup> Bkz., A.g.e., s.129.

## b) Tasarımda Çizgi, Ölçü, Biçim ve Oran Kullanımı

Bitmiş bir kostümün planı eskiz olduğuna göre, bu eskizde yer alan çizgi, ölçü, biçim ve oranlar karşılıklı etkileşim içerir. Eskizler, tasarım bilgilerinden gelen bilinçle oluşturulduğunda daha doğru figürlerden oluşan kostüm çizimleri ortaya çıkacaktır. Düşünce ve yaratıcılığın yanında temel tasarım bilgileriyle donanan kişi, karakterin tam olarak açımını da oluşturur.

Kostümü dışa vurmakta kullanılan çizgi, onu yaratmaya yarayan aksiyonu açıklayan bir yol gibi düşünülebilir. Kostümdeki ağırlık ve kalite, kumaşın akıcılık ve dökümlülük hissini betimlemelidir. Çizgi, hem silueti hem de hareketi rahat bir şekilde sunmalıdır. Şifon bir kumaşı vurgulayan çizgiyle ağır yünlü bir kumaşı vurgulayan çizginin değeri aynı değildir. Eskize bakıldığında çizgiler arasındaki ton farkı kumaşın cinsini belirtebilmelidir.<sup>26</sup> Bu tür malzemeler, kişinin konumunu belirlediği gibi tasarımcının ayrıca tematik yüklemeler yapmasını da sağlar.

Eğitilmiş bir gözün en önemli özelliklerinden biri, herhangi bir yardım olmadan ölçebilme yeteneğidir. Bir tasarımcı, boyutları, şekiller ve çizgiler arasındaki uzaklıkları değerlendirme yeteneğine sahip olmalıdır. Tasarladığı eskizlerde, uzaklık ve yakınlıklarda oynamalar yaparak kafasındaki karakter yorumunu bulmaya çalışacaktır.

Bir kostüm eskizinde her tasarımcı farklı ölçülerde karakterleri çizebilir. Ölçülerdeki genel birlikteliği yakalamak için figürün ortalama boyu 25-35 cm. olmalıdır. Erkek figür yaklaşık 8,5 baş, kadın figür yaklaşık 8 baş boyunda olmalı; figür ya tam karşıdan ya da önden  $\frac{3}{4}$ 'ü görünecek şekilde çizilmelidir. Hareket duygusunu vermek için ağırlığın bir bacağa verildiği duruş seçilmelidir. Bu duruşu çizmek için yukarıdan yere kadar, baş ortasından geçen bir çizgi çizilir. Bu ağırlık çizgisidir ve ağırlığı taşıyan ayak bu çizgiyi takip eder, diğeri yana hareket eder. Vücut oranlarına ulaşmak için erkek ve kadın figürleri baş ölçüsünde bölmek ve bu bölümlerin nerelere düştüğünü ezberlemek önemlidir. Erkek figürde ilk baş çenede, ikincisi göğüste, üçüncüsü göbeğin hemen üstünde, dördüncüsü cinsel organların hemen üstünde, beşincisi uyluğun ortasında, altıncısı dizin hemen üstünde, yedincisi baldır ortasında, sekizincisi de

<sup>26</sup> Bkz., ANDERSON, A.g.e., s.130.

bilekte biter. Kadın figüründe ise ilk baş yine çenede, ikincisi göğüste, üçüncüsü belin hemen üstünde, dördüncüsü kasıkların hemen üstünde, beşincisi uyluğun ortasında, altıncısı dizin hemen altında, yedincisi baldırın altında, sekizincisi ayak parmaklarında biter.<sup>27</sup> Tüm bu ölçülerin doğru yerleştirilmesi gerekmektedir. Çizdiği insanın boyutlarını kağıda iyi oturtunca bu, sahne üstündeki karakteri aktarmasına yardımcı olacaktır. Ekonomik ve sosyal nedenler yüzünden çökmüş bir karakterle, statüsü gereği yıpranmamış bir karakterin figür olarak çizilmesi farklı olacaktır.

Kostüm tasarımcısı için ölçü, kaliteli tasarımların yaratılmasındaki en önemli öğelerden biridir. Düğmelerin ebadı, süslemeler ya da düğmeler arasındaki uzaklık, yakanın genişliği, eteğin uzunluğu ve çok sayıda arttırılabilecek diğer ölçü ve uzaklıklar, tüm tasarımların karakteri yorumlamada kullanılabilecek tekniklerdir.

Kostüm tasarımının oluşmasında, diğer önemli öğelerle iç içe olan, bir kompozisyon içinde kullanılan, biçimdir. Biçimler, hacimlerle dolayısıyla onların aralarında oluşan boşluk paylarıyla da ilgilidir. Biçimlerin konu mu, bütün içinde bakıldığında yaratılan kompozisyona bir tavır ve yönelim kazandırır.<sup>28</sup> Biçimlerdeki yorumu doğrultusunda yaptığı oynamalar da karakteri doğru aktarma kaygısıyla yapılan çalışmalardır.

Yorumlanan karakterin sahne kostümünün yapımı ve tasarımında oran bilgisi, diğerleri gibi tasarımcının bilmesi gereken öğeler arasındadır. Oran bilgisiyle anlatılmak istenen, insan bedeninin şeklinin anlaşılmasıdır. İnsan figüründeki bu oranı dolgularla ve eklemelerle değiştirmek, farklı şekillere sokmak mümkündür. Oranlarda yapılan değişiklikler: Kol ya da bacak uzunluğunda kısaltma ya da uzatma, omuz genişliğinde fazlalaştırma, bel ölçüsünde kalınlaştırma, kalça ve bacaklarda dolguyla fazla kilolu gösterme... gibi, karakter için bir çok farklı oran değiştirme çeşidi vardır. Bu bir anlamda karakterizasyonda tekdüzeliği kırmaktadır. Abartılmış ya da büyük ölçekli kostüm ve aksesuarlar insan formuna görkem ya da yükseklik katabilirler. Bunun tam tersi de küçültme ve aşağıya çekme yapar. Tüm bu oranlardaki oynamalar, tip ve karakterleri karikatürize etmek, zayıf düşürmek ve abartmak olarak kullanılabilir.

<sup>27</sup> Bkz., RUSSEL, A.g.e., s.54.

<sup>28</sup> Bkz., Ayşegül Oral ÖZER, **Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosunda Tasarım ve Mekan Değerlendirmeye Yaklaşımları**, D.E.Ü.,S.B.E. Tiyatro Ana Sanat Dalı, Basılmamış Doktora Tezi, İzmir, 1991, s.5-6.

Orantı kullanılarak bir oyuncunun görünüşü geliştirilebilir. Yaratıcı kostümler, bir oyuncunun fiziksel boyutlarını arttırabilir ya da bazı karakterler için vücudun belli bölgelerinin görünüşünü değiştirebilir. Daha zayıf bir etki vermek için kullanılan korse, her kostümün altında belli daha iyi bir şekilde sokmak için kullanılamaz. Altındaki vücutla uyumlu, gerçekçi biçimde yapılacak dolgular oyuncunun fiziğinden kaynaklanan bazı eksikliklerin yok olmasına neden olur. Çok zayıf bir bedene sahip olan karaktere, oyunun belli bir bölümünden sonra -kral olduğu sahnede- sürekli kostüm giydirilip omuzları ve vücudu genişletilerek güçlü bir kral yaratılması mümkündür. Kostümün kütlesi tek başına oyuncunun görsel etkisini arttırabilir. Bu kütleyi çok fazla abartmak ya da abartmamak, tasarımcının yönetmenle birlikte, karakter için oluşturduğu yoruma bağlıdır. Kostümün içinde kaybolmuş bir oyuncu görsel yönden seyircinin hemen dikkatini çektiği için bütün sahnelerde vurguyu alacaktır. Yönetmen ve kostüm tasarımcısının, kostümde yüklemeler yapacağı karakterleri çok iyi seçmesi ve bu karakterlere güçlü bir anlam yüklemesi yapması gerekmektedir. Sonuçta, eğer yorum için gerekiyorsa doğru oranlamayla güzel, zarif kostümler, orantısızlıkla da hantal, çirkin ve komik kostümler ortaya konabilir.

Bütün bu tasarım öğeleri konusu için bir kostüm tasarımcısına verilecek anahtar kelime birleşme ya da kompozisyondaki ayrı parçaların bağlanmasıdır. Kostüm tasarımında birleşme, tek bir kostümün parçalarının ya da sahne bütünündeki tüm kostümlerin düzenlenmesiyle ilgilidir. Çağdaş tasarımlarda birleşmeme de uygulanarak aynı plan ters düşünülebilir. Birleşmeye de uyumun ve tezadın kullanımıyla ulaşılmaktadır. Uyum tanımlanacak olursa, çizgi, doku ve renklerin belirli ve benzer karakteristik özellikleriyle hoş bir şekilde gruplanmasıdır. Kostüm tasarlarken, uyumdan yararlanılacağı gibi karşıtıklardan da yararlanarak tek düzelik kırılabilir. Sahne, resim ya da fotoğrafta olmayan bir öğeye sahiptir: Hareket. Seyircinin gözü, renkler, şekiller, ölçüler ve dokulardaki değişikliklerde gezmektedir. Karakter kostümündeki bu değişiklikler, seyirci tarafından hemen algılanır ve bu da tiyatrunun olağandışı büyüsunü getirir.

### 3- KOSTÜM TASARIMINDA KARAKTERİ YORUMLAMA

Karakter kostümü, karakterin söylediklerinden ve yaptıklarından onun hakkında söylenenlere doğru gelişir. Bu, yazarın sahne içinde kostüm için belirttiği noktalar ve yönetmenin oyuna yaklaşımına bağlı olarak değişebilir. Tıpkı insanların günlük yaşamda onları etkileyen olaylara göre giyindikleri gibi, oyundaki karakter de metnin etkilerini yansıtacak şekilde giyinir. Bazen karakterler metinde yeterince iyi tasvir edilmemiş ve iki boyutlu kalmış olabilir ama temel karakterler, güç algılanan yanlarını giydikleriyle belli etmelidirler.

Karakter kostümünde, renklerle ruh halini ve üslubunu, kumaşla ekonomik statüsünü, stille mesleği ve milliyeti gibi bir çok düşünceyi yansıtır.<sup>29</sup> Kostüm, karakterin tüm bu özelliklerinin uyumlu ve inandırıcı birleşiminden doğar. Kostüm tasarımcısı, oyuncuya vereceği giysilerin her parçasını karakterin bir yönünün altını çizecek şekilde yorumlaması gerektiğini bilmelidir. Eskize çizeceği her kostüm parçasında tasarımcı, karakterin bazı yönlerini vurgulaması için sahnede oyuncuya nasıl yardım edeceğini sormalıdır.

Kostüm tasarımcısının öncelikli amacı, seyircinin karakteri doğru algılamasına yardım eden kostümler yaratmaktır. Yönetmenin, karaktere hiç uygun olmayan bir şal ya da bir aksesuarı başka bir kişinin o karaktere hediyesi olarak kullanırmakta ısrar etmesi doğru değildir. Çünkü şal, sahnenin havasıyla, olayın dramatik ihtiyaçlarıyla ya da karakterin kişiliğini yansıtan gösterge ile ilgili bir aksesuar değildir. Yönetmenin, karakterin üzerinde görülecek giysiyle ilgili entelektüel sebepleri olabilir; ama unutulmamalıdır ki seyirci bu sebepleri bilmeksizin kostümü görecektir. Önemli olan, o karakterin dramatik yapısıyla ilgili anlamların kostüme doğru bir şekilde yüklenmiş olmasıdır.

Tasarımcı, karakterin oyundaki bir çok düşünceyi yansıtmayıyla ilgilenmesinin yanında oyuncularını daha iyi tanıması ve sahne üzerinde kostümü nasıl taşıdığını bilmesi karakterleri doğru yorumlamasını olumlu etkiler. Eğer yaşlı bir oyuncu daha genç bir rol canlandırıyor ya da rol, yakışıklı görünmeyi gerektiriyorsa, tasarımcı

---

<sup>29</sup> Bkz., ARBEROFT, A.g.e., s.42.



onların fiziksel görünüşlerinde istenmeyen noktaları kapatmak, iyi noktaları vurgulamak için fazladan bir çaba göstermek zorundadır. Bu durumda tasarımcının oyuncularla görüşmeler ve çalışmalar yapması gerekebilir. Hangi oyuncu rolü oynarsa oynasın, tasarımcı, kostüm karakterizasyonunu yapmak için içten dışa doğru da çalışabilir. Kostümün altındaki vücudu çözdükten sonra dönemin çizgisini doğru bir şekilde uygularsa başarıya ulaşabilir. Dönem kıyafetlerinde giyilen iç giysilerin ve her parçanın görünüşü ya da cazibesi değil, her birinin fonksiyonu ve karaktere katacağı anlam araştırılmalıdır ki tasarımcı karakteri başka bir vizyondan gösterebilir ve yeni bir pencere açabilsin.

Karakteri oluştururken, kostüm tasarlanırken silueti ortaya çıkarmak için aksesuarlar da etkilidir. Bütün süslemeler ve bezemelerin kostümün doğasında olan temel karakter çizgisinde bir yansıması olması gerekir. Karakter çizgisiyle anlatılmak istenen, oyundaki bir karakterin önemi, kişiliğinin duruşu ve sağlamlığı... gibi özelliklerdir. Bir karakter geliştirildiğinde eğer hastalık, yara, yaşlılık gibi fiziksel bir değişikliği uzun süre taşıması gerekmiyorsa, tasarımcı oyundaki aksiyona uyan miktarda kostüm değişikliği yoluna gider. Ancak çok değişiklik yapılması, oyunun başında kurulmuş olan fiziksel kişileştirme etkisini zayıflatabilir. Bunun için, karakteri doğru tanımlayıcı kostüm değişikliği yapılırsa, oyuncu, kostüm ve durum hep birlikte uyum içinde olursa salondaki seyirciyi etkilemesi kaçınılmaz olur.

#### **a) Kostüm Tasarımında Stil Problemi**

Kostüm tasarımcısı, oyun için çeşitli düşünceler üretirken aynı zamanda oyunun tüm kostüm görünüşlerini bir arada tutacak bir plan üzerinde çalışarak, hem dil hem de sahnedeki diğer görsel elemanların içeriğini zenginleştiren bir dünyayı yaratma çabası asıl sorundur. Kostümleri yaratma aşamasında, kostüm tasarımcısının atacağı ilk adım, oyunun olaylar dizisindeki tarihsel dönemini ve estetik stilini belirlemek olacaktır. Oyunda kullanılan tüm giysilerde kostüm bütünlüğü amacının göz önünde bulundurulur.

Estetik stili belirlerken öncelikle giysinin ait olduğu bazı dönemlerin karakteristik özellikleri iyice kavranır. Bunlar geç XIX. Yüzyılın koyun budu kolları, savaş döneminin içine çember geçirilmiş etekleri, Elizabeth döneminin çene hizasındaki ruff yakaları gibi



bazı detayları içerir.<sup>30</sup> Dönemsel özelliklerin kavranmasından sonra öncelikli karar, kullanılacak gerçekliğin veya stilizasyonun derecesinin belirlenmesidir. Bazı oyunlar zamanın gerçekçi kostümlerini tasarlamak gerektirirken, bazıları da oyunun akışına, anlatımına bağlı olarak çeşitli derecede stilizasyona gereksinim duyabilir. Sözünü ettiğimiz bu gerçeklik ya da stilizasyon dereceleri anlatımla birlikte oyunun dilinde de belirebilir. Şiirsel bir oyunun genel doğası gereği karakterlerin kostümleri de bu şiirsellikten payını alarak tasarlanır. Tasarımcıya ilginç fırsatlar sunan Shakespeare'in diline baktığımızda olağandışı bir dünya yarattığı görülür. Oyunlarında özenle seçtiği kelimelerin içinde kostümle, dekorla, genel atmosferle, oyuncunun psikolojisi ve yönelişiyle ilgili pek çok ipucu yakalanabilir. Oyunlar, bu detaylar göz önünde tutularak tasarımcılar tarafından çözümlenirse, anlam bakımından çok zengin bir dünya yaratılabilir.

Shakespeare oyunları, dünyada çeşitli ülkelerde, değişik zamanlarda, farklı yönetmenler ve tasarımcılar tarafından çeşitli stillerde yeniden yorumlanmıştır. Örneğin, en çok sahnelenen **Romeo ve Juliet** oyununda Juliet'e giydirilen kostümlerin rengi, farklı tasarımcıların yaratımında ve bakış açılarıyla bir çok kez yeniden tasarlanmıştır. 1976 yılında Stratford upon-Avon'daki Shakespeare Memorial Theatre'daki yorumda, Juliet'e İtalyan Rönesans tarzı, beyaz zemin üzerine altın sarısı jakarlı dokumanın tasarlandığı bir elbise giydirilmiştir. Altın sarısı rengi, İtalya'nın güneş ışığı sıcaklığı hissini uyandırmakta ve içindeki hararetli, cezbedici kişiliği yansıtılmaktadır. El değmemişliğin sembolü olan beyazla birleşince, altın sarısı rengi aşık, mutlu ve masum bir kızı ifade etmiştir. Yine aynı dönemde Minneapolis'te Guthrie Theatre'daki sahnelenişte yenilikçi bir tarzda **Romeo ve Juliet** yaratılır. Tasarımcı Dünya Ramicova, Julie'i güncel kıyafetlerle giydirir. Kostümüne siyah kemerin ilave edildiği final sahnesine kadar, hemen hemen her kıyafetinde sadece beyaz seçilerek masumluluğu vurgulanmıştır. Juliet'in siyah kemerini tuttuğu anda Romeo, siyah bir yelek giymiştir. Romeo'nun arkadaşlarına dar kot ve tişörtler giydirilirken, yaşça daha büyük olanlara o dönemdeki kostümlerle harmanlanmış giysiler giydirilmiştir. Bu kostümler, karakter üzerinde çağdaşlık ve duyarlık hissini uyanmasına katkıda bulunmuştur.<sup>31</sup>

<sup>30</sup> Bkz., A.WRIGHT, *Understanding Today's Theatre*, A Spectrum Book, ABD, (?), s.116

<sup>31</sup> Bkz., Cecile M.C. GOUTHRO, *Serving the Production: Tanya Moiseiwitsch's Application of Color in Shakespearean Theatrical Costume Design*, PHD, University of Manitoba, Manitoba, 1994, s. 160.

Kostümler, dönemi yansıtsın ya da yansıtmassın, tarz bütünlüğünü taşımalıdır. Sanatçı, oyundaki dramatik anlatımı kostümlerde oluşturmak için yarattığı stilde yeni bir bakış açısı getirdiğini ya da yeni bir pencere açıp yorumlama yaptığını seyirciye yansıtmalıdır.

Dönemin duyguları, tüm uçuk elemanları, istisnaları öne çıkararak değil, en tipik ve açıklayıcı çizgiler seçilerek yakalanmalıdır. Seçilen dönemin ana çizgileri, detayları oyun için uygun görülebilir ama o çizginin de tasarımcı tarafından yorumlanması onun yaratıcı zekasını yansıtır. Silhouette ele alınan detaylandırma bütün kostüm yorumunda önemli bir ifade gücüne sahiptir. Kullanılan detaylar oyun genelindeki kostümlerin tümüne yansıtma yoluna gidilir. Tasarımcı kullandığı detayları azaltıp stilize ederek kostüme, dikkat çekecek bir görünüm kazandırmasını yanında renklerin etkilerinden yararlanarak seyirciyi etkileme yoluna gider.

## **b) Karakter Yorumunda Renk Kullanımı**

Bir gösteriyi izlemek için koltuğunda oturan seyirci kitlesi, öncelikle sahneye vuran ışıkların ortaya çıkardığı renklere tepki verir. Bu tepkilerle birlikte, şekillerin ve kumaşların algılanmasıyla ilgili tepkiler açığa çıkar. Bu durum, tasarımın gerekli bir bölümü olan rengin etkinliği için tasarımcının renk kullanımına hakim olmasını gerektirir. Rengin bu önemi rengi ve renk kontrolünü -bir kostümde ve sahnedeki kostümler arasındaki renk ilişkilerinde- güçlü bir bütünlük duygusu kazandırmak ve ana karakterlerin geliştirilmesini güçlendirmek için kullanılacak en önemli araç yapar.

Kostüm tasarımcısı, oyunun ruhuna en uygun renkleri, oyundaki karakterlere yaratıcı bir şekilde katabilir ya da karakterlere göre değişiklikler geliştirebilir. Hem dekoratör hem de kostüm tasarımcısı renkle çalışmadan önce renk kuramını iyi bilirse bu hayal gücünü engellemez, aksine, tasarımcıya kumaş üzerindeki renk efektlerine dair hakimiyet verir.

Renk kuramında öğrenilmesi gereken ilk şey, rengin niteliğidir. Rengin renk, değer, yoğunluk olmak üzere üç niteliği vardır:

Renk (hue): Güneş ışınları üçgen prizmadan geçtiğinde, gök kuşağındaki gibi, göz tarafından ayırt edilebilen renklere ayrılır. Kumaşlar da diğer objeler gibi renk barındırmazlar; ışınların bir kısmını yutar, belirli dalga boyunda olan diğerlerini yansıtırlar. Belirli nesnelere ait belirli dalga boylarındaki renklerin isimlendirilmesi hem psikolojik hem de fizikseldir.<sup>32</sup>

Renk çemberi tam on iki renkten oluşur. Üç ana/altı temel renk (üç ana rengi de içerir) altı ara renk. Üç ana renk: Sarı, kırmızı ve mavi. İkincil renkler: Turuncu, yeşil ve mordur ve iki ana rengin eşit karıştırılmasıyla oluşur. Ara renkler, bir ana renkle bir ikincil rengin karıştırılmasıyla elde edilir. Esas iki rengin birleşmesinden oluşan ikinci derecedeki renge, karışıma dahil olmayan üçüncü esas renk karıştırılırsa beyaz renk meydana gelir. Böylece iki esas rengi karıştırarak elde edilene *karışık renk*; beyaza çevirmek için ona karıştırılan üçüncü renge de *tamamlayıcı renk* (komplemanter) denir. Örneğin; kırmızı ile sarının birleşmesinden meydana gelen turuncunun tamamlayıcısı bu karışıma girmeyen mavi renktir.<sup>33</sup> Rengin tamamlayıcılarından yola çıkarak kostümde kullanılan renklerle bir grup içindeki aynı düşünceye sahip oyuncuların belirlenmesi sağlanır.

Değer: Bir rengin açıklık (aydınlık) ya da koyuluk (karanlık) değeridir. Açıklık ya da koyuluk temel renkle karıştırılan beyaz ya da siyahın miktarına göre elde edilir. Yüksek aydınlık rengine *tint* (hafif renk), düşük aydınlık renge ya da karanlık renge *gölge* denir. Renk çemberi üstte beyaz altta siyah iki koniye bölünmüş olarak incelendiğinde, konilerin eksene tam dik olmadığı görülür. Çok az yana eğilmiştir ve bu yüzden sarı maviden daha açık, mor turuncudan, mavi yeşilden koyudur. Çemberin yukarı doğru siyahtan beyaza giden ekseni üzerinde bir skalada on iki renk düzenlenebilir. Grinin tonları ya da siyahın beyaza giden eksen üzerindeki nötr değerler genellikle yedi değerdedir: Az koyu, koyu, çok koyu, orta, az açık, açık, çok açık. Şunu anlamak gerekir ki, çemberdeki her renk eğer grileşirse, orta gri ya da orta nötrle uyuşmaz. Diğer bir deyişle, merkezden geçen nötr eksenli çemder diagramında eksen yan yatar, böylece sarı çok açığa karşılık gelirken, sarı-turuncu ve sarı-yeşil açık, yeşil ve turuncu az açık, mavi-yeşil ve kırmızı-turuncu orta, mavi-kırmızı çok koyu, mavi-

<sup>32</sup> Bkz., RUSSEL, A.g.e. s.68.

<sup>33</sup> Bkz., Sadettin ÇAĞLARCA, *Renk ve Armoni Kuralları*, İnkılap Yay., İst., 1993, s.26.

violet(mor), kırmızı- violet koyu, mor(violet) az koyudur.<sup>34</sup> Açıklık ve koyulukla yapılan oynamalarda karakterin kişiliğindeki duygusal değişimler gösterilir. Açık renkli kostümler giydiği sahnelerde karakter neşeliyken karamsarlığa, gerilime doğru gidişi ise renkler koyulaştırılarak verilebilir.

Yoğunluk: Bir rengin doygunluğu ya da yoğunluğu saflığıyla belirlenir. Eğer bir renk safsa ve tam parlaklığı varsa *tam yoğunluğu var* denir. Bir renk başka bir renkle karıştırılırsa ya da beyaz ve siyahla grileştirilirse yoğunluğunu kaybeder. Genellikle bir rengin tam yoğunluktan renk çemberi eksenindeki nötr ya da gri değere hareketi üç adımda gösterilir: Üç-dördüncü yoğunluk, bir yarım yoğunluk ve bir çeyrek yoğunluk. Rengin değeri açık ya da gölgeye doğru beyaz ya da siyah eklenerek değiştirilirse, rengin yoğunluğu da değişmiş olur. Diğer bir deyişle rengin değeri değişmeden yoğunluğu değişebilir ama yoğunluk düşürülmeden renk eđeri değiştirilemez. Örneğın, parlak açık yeşil dediğimizde “parlak” kelimesi yoğunluğu, “açık” sözü tonu (değer) ve yeşil de rengi anlatır.<sup>35</sup>

Renk teorisi, renk ilişkilerini açıklamaya ve belirli rengin görünüşünü ve doğasını anlaşılabilir terimlerle tanımlamaya yardımcı olur. Kısacası renk teorisi sadece bir rengin kesin tanımını yapmaz, aynı zamanda sanatçıların ve bilim adamlarının tam rengi üretmesinde de kullanılır. Renk konusuna bir yaklaşım diğerinden üstün ya da bir dönemin renk planını diğer birine göre daha tercih edilir değildir. Her dönemin sanatı kendi renk formüllerine ve kontrollerine, dolayısıyla kendi kostümlerine sahiptir. Sahne kostümü için renk seçimi konusunda tasarımcı, ister güçlü ana renkleri, ister nötr ikincil renkleri kullanıyor olsun, o oyun için doğru olan bir bütünsellik ve birliği yakalamalıdır.

Bir kostüm tasarımcısı için gereken temel unsurların başında, renk üzerinde keskin bir duygu sahibi olması gelir. Tasarımcı, renk, değer ve yoğunluk koşullarına göre yaptığı renk planlarını insanların çağrışım ve önyargılarına uydurmaya çalışır. Bunu yaparken de kendi önyargılarının farkında olacak duruma gelmelidirler. Bir başka geliştirmesi gereken özelliđi de, hareketle renk duygusunu geliştirmesidir. Dekoratör renk hareketlerini ya da değişimlerini sahne üzerindeki ışıklamayla görürken, kostüm tasarımcısı da her yeni gruplamada, her küçük geçişte ya da büyük jestte parlayan,

<sup>34</sup> Bkz., ANDERSON, A.g.e., s.155-156

<sup>35</sup> Bkz., RUSSEL, A.g.e., s.69.

hareket eden tüm renk paletini gözlemek durumundadır. Kağıt üzerindeki hareketsiz kostümüne renk eklemeyen önce tasarımcı, dekoratörün yaptığı ölçekli maket içinde renkli kumaş parçalarını denemelidir. Sahneler arası ya da perdeler arasında kostüm değişimlerini, dekorun önünde sahnede oluşacak tüm renkleri dekoratörle bir araya gelerek çalışma yapılır. Bu çalışma, hareket halindeki renk paleti konusunda genel provadan önce çok geç kalmadan net bir fikir elde edilmesine yararlı olur.

Kostüm tasarımcısı renk planını geliştirmek, renk gruplarını ayırmak için üç yoldan hareket ederek kendine bir yöntem bulabilir. İlk önce metnin gerektirdiklerini saptamak yoluna gidebilir. Bir sahne ya da bir zaman dilimi değişimi renk değişikliği gerektirebilir ya da belki bir ana karakter belli bir renkte giyinirken çevresinde onu destekleyenler de buna yakın tonlar giyebilirler. Oyundaki karakterlerin sınıfsal farklılıkları da renkle belirtilebilir. Bu, metinde yazmıyor bile olsa aristokratları, orta sınıf ve hizmetçilerden ayıran renklerin bulunması metnin iyi bir analiziyle mümkündür.

Renk planlamasının ikinci yöntemi, “büyük sahne” yaklaşımıdır. Tasarımcı önce en önemli sahne için renk çalışmaları yapar ve sonra ileriye geriye doğru gidip önemli sahnede görülmeyen karakterler ve daha küçük sahneler üzerinde çalışabilir. Anderson bu yöntemle ilgili şu örneği verir:

*Hamlet'teki doruk sahne, kapan sahnesidir. Eğer tasarımcı, bu sahnedeki anahtar karakterler için uygun renk imgesini, çevresindekiler için uygun renk dağılımıyla birlikte elde ederse bütün prodüksiyon için yapılan renk şemasını önceki ve sonraki sahnelerdeki küçük değişikliklerle halletmiş olur.<sup>36</sup>*

Kostüm tasarımcısı için daha önce de değinildiği gibi araştırma bölümünde yararlandığı herhangi bir fresk, fotoğraf ya da tablodaki renkler bir çıkış noktası, oyunun tamamındaki ruh halini yakalayan bir ipucunu oluşturur.

*1961 Oregon Shakespeare Festivali'ndeki prodüksiyonda kapan sahnesi için yapılan renk şeması, ünlü El Groco'nun resmi “Kont Orgaz'ın Gömülüşü” esas alınarak yapılmıştır. Resimde anlatıcı olan siyah giyinmiş çocuk Hamlet, Kont'un bedeni arkasındaki soylular saraylılar, altın ve kırmızı cübbeleri içindeki rahipler Claudius ve Gertrude, cennetten renkler Polonius, Ophelia,*

<sup>36</sup> ANDERSON, A.g.e., s.156

*Rosencrantz ve Guildenstern. Böylece bu sahneler için renk planı hazırlanmış oldu. Önceki sahnelerde Claudius ve Gertrude dar, siyah kapitone kostümler giydiler ve birkaç mücevher taktılar, kapan sahnesinde saray giysisini eklediler, sonraki sahnelerde de uzun cüppelerini giydiler. Değişiklikler en az tutuldu ve El Greco'nun resmindeki renk şeması oyunun bütününde kullanıldı.<sup>37</sup>*

Renk planlamasındaki diğer bir yöntem de tasarımcı, oyunun ortamındaki duygusal değişiklikleri ya da ana karakterlerin duygusal gelişimini irdeler. Bir karakterin fiziksel, ruhsal gelişimlerini yansıtan renklerde kostümlerin seçilmesiyle, yan karakterlerde kullanılacak renklerin gruplandırıldığı bir çalışma da yapılabilir. Bununla ilgili örneği de yine Shakespeare'in "II. Richard" oyunundan verebiliriz. Bilindiği gibi oyunda Richard, ilk sahnelerde gücün doruğundayken son sahnelerde bu gücün tamamen yitirilmesine tanık oluruz. Richard'ın kostüm değişikliği de, ilk sahnelerdeki gösterişli renklerden basit, nötr, bulanık renklere doğru olabilir. Ölüm sahnesinde kötü bir kumaştan siyah renkli bir kostüm giydirilebilir. Oyunda yan karakter olan Bolingbroke'un kostüm değişikliği ise koyu, kasvetli renklerden oyunun sonunda kraliyet renklerine doğru tasarlanabilir.

Renk planlama problemlerini çözme konusundaki yöntemler tasarımcıdan tasarımcıya farklılıklar gösterebilir. Bunun için tek bir en iyi yol yoktur, diyerek her tasarımcının kendi kişisel yöntemini izlediği de bir gerçektir. Tasarımcı bir oyundaki renkleri belirlerken, rengin dokudan ya da renkli yüzey tarafından yansıtılma ya da emilmesinden ayrı düşünülemediğini aklından çıkarmamalıdır.

### **c) Sahne Kostümünde Kumaşın Seçimi**

Kostüm için seçilen kumaş türleri, tüm tasarım planının tamamlayıcı unsurları olarak görülür. Tıpkı sahne dekorunda olduğu gibi kostümlerde de her çeşit kumaş ya da malzemedan yararlanılabilir. Malzemelerin kostüm yapımına uygun olup olmadığına karar vermek için sahnede yapılan tasarımı yansıtacak şekilde iyi görüntü verip vermediğini ve oyuncunun o kumaş içinde rolünün gerektirdiği hareketleri rahatça yapip yapmadığını öncelikle belirlemek gerekir.

---

<sup>37</sup> A.g.e., s.157.



Her kumaş çeşidinin ve değerinin kendine has bazı özellikleri vardır. Kıvrımlar meydana getirildiğinde sert ve köşeli şekiller oluşturan buruşuk ve sert kumaşlar olduğu gibi, kıvrımlar yapıldığında düz ve yumuşacık kavisler halinde dökülen yumuşak ve gevşek başka kumaşlar da vardır. Kostüm tasarımcısı taslakta ya da tamamlanmış eskizinde hedeflenen görsel etkiyi uyandırmaya yarayacak en uygun kumaşı ya da malzemeyi seçmek zorundadır.<sup>38</sup>

Kostüm tasarımcısı belirli bir dönem oyununun kumaşlarını seçerken o dönemde kullanılan kumaşları seçerse gerçeklik ve doğallığı yakalamış olur. Dönemi tanımlamayan ya da yaygın olmayan kumaşlar kullanılırsa stilizasyona doğru bir adım atılmış olur. Örneğin, XIII. yüzyıl için yapılan kostüm tasarımlarında çizgi değiştirilmiş de olsa, yün kullanılarak yapılan kostümler, aynı tasarımda şifondan yapılmış bir kostüme göre seyirciye daha gerçekçi görünecek ve tasarımcı, dönemin dokusunu yakalamış olacaktır. Pamuklu kumaştan yapılmış kraliçe Elizabeth'in kostümleri, İngiliz Rönesans dönemi salon dekorunda oynayan oyuncuyu seyircinin gözünde tamamlamamış olur.

Tasarımcı, tasarım fikrini en iyi şekilde tamamlayacak kumaş seçimlerini bilerek ve oyunun ihtiyaçlarını karşılayacak kadar çeşitlendirerek kostümün başarısını oluşturabilir. Bu çeşitlendirmeyi yaparken kesinlikle kostümlerin bütünlüğünü bozmamalıdır. Kendini en iyi canlı, parlak pamukluyla ifade edebilecek bir oyunda ipek elbiseler giydirilmiş oyuncuların dolaşması göze batacaktır. Tasarımcı dokulu kumaşlar yerine düz kumaşlar ya da yumuşak kumaşlar veya bunların kombinasyonlarını kullanabilir. Tasarımcı tüm bu dokuları kullanırken görsel dengeyle ilgilenmelidir. Sahnedeki tüm karakterler düz kumaştan yapılmış kostümler giyerken , bir karakter yoğun dokulu bir kostüm giyiyorsa bu tek kişiye, sahnenin genelinde gösterilmesi gerekenden daha fazla dikkat çekilecektir.

Bir oyun için dokuma ve kumaş imajı oluşturmaya yardımcı olmak için tasarımcı, bir kumaş planı oluşturmalıdır. Bir oyun için bu parçaları, doğru dengeye ulaşana kadar seçip düzenleyebilir. Kumaş planı ya da kolajı yönetmenle yapılan görüşmede de yardımcı olacaktır. Çünkü yönetmen, kumaşı görecektir , dokunacak,

---

<sup>38</sup> Bkz., GİLLETTE, A.g.e., s.358-359.



büyük alanlar için drapeleri ya da nasıl oturacağını tahmin etmese bile dokuma konusunda tepkilerini ortaya koyabilecektir. Bu aynı zamanda tasarımcı ve yönetmene, oyunda kullanacakları kumaşların yaratmasını istedikleri duyguyu açıklamaya da yardım edecektir.

*Oyunun hafif, yumuşak, akıcı, drapeli, transparan efektin kullanılabileceği "Pelleas ve Melisandre" gibi izlenimci bir parçası var mıdır? Ya da "Macbeth"de kullanılabilecek ağır, donuk yüzeyli, heykelsi kıvrımlara sahip mi olması gerekir? Kumaş, ışığı yansıtan, "Skandal Okulu" benzeri oyunlar ve 18. yüzyıl tablolarındaki tafta ve saten gibi sert, gevrek, parlak ve ağır nitelikte mi olmalıdır? Yoksa derin, kalın, ağır, narin, emici nitelikteki kadife özellikleri taşıyan kumaşlar mı kullanılmalıdır?<sup>39</sup>*

Yönetmene kumaş parçaları gösterilerek ve dikkatli sorular sorularak, genelde yönetmenin kumaş ve doku konusunda ne düşündüğü ve ne istediği net olarak anlaşılabilir. Daha sonra tasarımcı, ışık altında kendi çalışmalarıyla kumaşın nasıl bir görüntü vereceğini yönetmenle ve ışık tasarımcısıyla tartışabilir. Böylece tasarımcı temel bir tasarı geliştirmeden önce diğer sanatçılarla ön görüşmeler yaparsa ışık ve sahne geneliyle uyumlu bir kostüm tasarımı yapmış olur. Tasarımcı işin içinde yoğunlaştıkça önceden belirtilmemiş yeni düşünceler ve çözümler ortaya çıksa bile ana çizgilerde anlaşılmalıdır. Tasarım aşamasında kurulan iletişimle düşünceler geliştirilip tartışılabilir. Karakterlerin kumaş dokularının sahne gerisi ve sahnede oturduğu ve kullandığı dekor elemanlarıyla birlikte oluşturduğu görüntüsüne dikkat edilmelidir. Çünkü ilk kostüm provası, ana karakterin en sevdiği sandalyede otururken görünmediğini keşfetmek için doğru bir zaman değildir. Yeni bir kostüm ya da ışık düzenlemesi yapmak için çok geç kalınmış olabilir. Bunu engellemek için yapılması gereken en doğru şey tasarımcılar arasında birbirlerini geliştiren diyalogun kurulmasıdır.

#### **d) Kostüm Yapımında Kalıp Kullanımı ve Kostüm Kesimi**

Kostüm tasarımcısı kumaşları belirleyip aldıktan sonra terzihaneye gelen tüm kumaşların karakterlerin çizimlerine göre birer birer ayrılma işlemini tamamlar. Kalıp çıkartılması kostüm yapımında atılması gereken ilk adımdır. Dönem kostümleri söz

---

<sup>39</sup> ANDERSON, A.g.e., s.96.

konusuysa kalıpların taslağını çizmek ya da eldeki kalıpları istenen kostüm tasarımlarına uygulamak gerekmektedir. Hazır giyimde kullanılan elbise kalıplarının dışında tiyatral kostümler için kullanılan kalıplar ülkemizde hala imal edilmemektedir.

Kalıpların tasarımcının biçimlendirdiği kostüm silüetini doğru aktarması için, dikim aşamasına geçmeden önce, tasarımcıyla terzinin buluşması gerekir. Bu buluşmayla tasarımcı, her kostüm eskizinde karakteri ortaya çıkaracak hangi biçimin önem kazandığını anlatıp teknik bilgileri terzi ile paylaşmaktadır.

Bu paylaşım ile tasarımcı ve terzi, kalıpları çeşitli kostüm tarihi kitaplarındaki çizimlerden büyüterek oluşturabilir ya da tasarım çizgilerine uyan kalıbı oturup çizebilir.

Genellikle kalıbın eskiz kağıdına yapılıp musline ya da amerikan bezine aktarılması yöntemi uygulanmaktadır. Bez kalıbı kumaş üzerine sarmak daha kolaydır, uzun süre dayanır ve eskiz kağıdından daha iyi korunur. Bu kalıptan yapılacak bir çok farklı beden varsa orta beden taslağı çizilerek diğer ölçülere göre düzeltme yapmak zaman kazandırır. Eğer bir kalıptan tek bir oyuncuya kostüm yapılacaksa oyuncunun gerçek ölçülerinin kullanılması kostümün oturması açısından daha iyi olur.<sup>40</sup>

Kumaşın oyuncunun üzerinde tutturulmasıyla ya da oyuncunun ölçülerine göre elbise formunda ayarlanmasıyla uygulanan kaplama yöntemi, kalıp çıkarma ihtiyacını ortadan kaldırır. Amaçlanan kostüm görüntüsü elde edildiğinde, terzi kumaşı, malzeme hala oyuncunun ya da elbise mankenin üzerindeyken kesme yoluna gidebilir. Kplama yöntemi denilen bu yöntem en çok dökümlü elbise ve pelerinlerde işe yaramasına rağmen takım elbise gibi dikişli kostümlerde pek uygun bir uygulama değildir.<sup>41</sup>

Sonuç olarak, kostüm tasarımcısının kağıt üzerinde oluşturduğu karakteri sahnede üç boyutlu hale getirmek ve eskizde yaratmak istediği görüntünün aynısını sahnede var etmek için düşüncelerini bu işin uzmanı kişilere aktarması gerekmektedir. Tasarımcının, teknik açıdan terzi ile aynı düşüncede birleşmesi, seyirciye doğru bir şekilde yorumun ulaşmasında katkı sağlar.

---

<sup>40</sup> Bkz., ANDERSON, A.g.e., s.243.

<sup>41</sup> Bkz., GİLLETTE, A.g.e., s.370.

#### e) Kostüm Provaları

Terzi ile görüş birliğine varıldıktan sonra, oyuncularla yapılan kostüm provalarının sağlıklı bir şekilde yürümesi, sonuçta iyi bir tasarımın ortaya çıkmasını sağlar. Terziyle birlikte çalışan kostüm tasarımcısı kostümün ana iskeletini teyelli bir şekilde gördükten sonra oyuncuların her birini terzi provasına gelmesi için çağırır. Kostüm iskeleti oyuncunun üzerine giydirilir, dikiş, pens ve ölçülerin tümünün doğruluğu kontrol edilir. Gerekli ayarlamalar –iki omzun aynı görüntüyü vermesi için yeniden takılması v.b.- yapıldıktan sonra kostüm tekrar teyellenir ve oyuncu ikinci prova için geldiğinde kostümün oturuşunu, sahne üzerindeki kol ve bacak hareketlerinin kostüm tarafından engellenip engellenmediğini kontrol etmek için kıyafeti dener. Bu giydirmede uygun elbise eteği uzunluğu işaretlenir, pantolon ya da kol uzunlukları ayarlanır, elbisenin oturuşu kontrol edilir ve ayarlamalar yapılır. Terzihanede yapılan son provada kostüm tasarımcısının amacı sadece kostümün oyuncu için rahatlığını test etmek değil, aynı zamanda kostümle birlikte kullanılacak olan aksesuarların görüntüsünü ve uygunluğunu da kontrol etmektir. Bu arada tasarımcı oyuncuyu, oyunun hangi sahnesinde kostümü değiştireceği ya da hangi parçaların çıkıp hangi aksesuarları üzerine alacağıyla ilgili bilgilendirir. Bazen kostüm tasarımcısının çok fazla değişim varsa oyuncunun hangi kostümleri ne zaman ve hangi aksesuarla giyeceğini hatırlatmak için küçük tabloları hazırlayıp soyunma odasına astığı görülmektedir. Bu küçük ayrıntıların da, tasarımcının sahnede görmek istediği kostüm bütünlüğüne katkısı yadsınamaz.

Terzihanedeki kostüm provalarının yanı sıra sahnede oyuncuların prova için ne giymesi gerektiğini, prova kostümleriyle ilgili bilgileri de vermelidir. 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 bir korse, çember etek, dolgu malzemeleriyle yapılmış yapay göğüs ve kalçalar da erkenden kullanılırsa kendine özgü alıştırmaları yapması sağlanmış olur. Oyuncu eklene bu hacimleri karakterin bir parçası haline getirir. Giyilen kostüm parçalarıyla birlikte ayakkabıların da duruş ve hareket için önemi büyüktür. Bir oyuncu topuklu ayakkabıyla giydiği bir kostümü düz tabanlıyla giydiği kostümden çok daha farklı taşır. Bir erkek oyuncunun da

botla yürümesi, spor ayakkabıyla yürümesinden farklı olacaktır. Bir oyuncu provalar sırasında ayakkabılarına alışırsa kendisi için uygun görüntüyü yakalaması kolay olacaktır.

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 alınmalıdır. Sahne üzerinde her oyuncuya giyeceği kostümler, aksesuarlar ve ayakkabılar anlatılarak bunların teker teker giyilmesi sağlanır. Sahne aralarındaki hızlı değişiklikler, sahne sahne hangi oyuncuların sahneden çıkıp, hangilerinin girdiğinde kostüm değiştirecekleri, yönetmenin de olduğu bir provada anlatılmalıdır. Bu arada yönetmen oyuncuların giydiği kostümlerle ilgili düşüncelerini söyleyerek ilk genel provaya kadar aksesuarda, kostümde, ayakkabıda oluşan değişimlerin hazırlanması sağlanır. Dekorla, müzikle, efektle, makyajla ve kostümle yapılan ilk genel provada da yönetmen bütün sahne konseptine ışığı devreye sokarak bakar. Sahne sahne dekorda, aksesuarda, kostümde, makyajda gördüğü eksikleri ve fazlalıkları, isteklerini prova sonunda tasarımcılara açıklar. İkinci genel provada yönetmenin söylediği tüm bu notlar giderilir ve hemen sonrasındaki son genel provaya hiç eksiksiz girildiğinde tüm problemler çözümlenir; oyun prömiyerde seyirci karşısına çıkmaya hazır hale getirilir. Görülüyor ki, ilk boyamadan perde açılana kadar taşıdığı düşüncelerinin her birinde dikkatlice ilerleyerek çalışmasını tamamlayan kostüm tasarımcısı, zamanla yarışmak zorundadır. Tasarımcının başarısı, kendi yeteneklerine, zorluklarla çalışabilme kapasitesine, nesnellığı öznelliğe taşıyabilme yetisine, orijinalliğine, analiz yapabilme gücüne bağlıdır.

#### **f) Kostümün Tamamlayıcısı Olarak Aksesuar ve Süsleme**

Aksesuar ve süslemeler, tasarımcının karakter üzerinde oluşturmak istediği genel genel görüntüye yardımcı olan, bu görüntüyü etkileyen tamamlayıcılardır.

Bir kostüm tasarımcısının görevi kostümleri tamamladığında bitmez. Sahne kostümünü tamamlayan tüm aksesuarlar, ayakkabılar, eldivenler, peruklar, şapkalar biten tasarımın bir parçasıdır. Bastonlar, el çantaları, bavullar gibi sahne eşyaları da

oyuncuların elinde kostümün tamamlayıcı parçalarıdır. Giysi dışında oyuncular tarafından sahnede taşınan her şey aksesuar olarak değerlendirilir.

Her oyunda kullanılsa da tarihi bir dönemin saç stilini yakalamakta çoğu kez peruktan faydalanılır. Yerinde ve iyi kullanılmış bir peruk, kostümün gerçek değerini üst derecelere çıkartabilir. Sentetik ya da insan saçından yapılan peruklar, hedeflenen dönemin görüntüsünü yakalayacak ölçüde şekillendirilebilirler. Kostüm tasarımcısının denetimi altında çalışan kuaförler oyundaki döneme en uygun saç şekline karar verebilmek ve tasarımcının yorumladığı karakterin dış görüntüsünü tamamlamak için ressamın tabloları, fotoğraf, minyatür v.b. gibi görsel kaynaklara başvururlar.

Perukların kullanımının önemiyle birlikte başta yer alan bir diğer aksesuar da şapkalar. Şapkalar da kostümlerin tamamlayıcıları arasında yer alırken, hiçbir kostüm ayakkabısız da tamamlanmış sayılmaz. Tasarımcı genel kostüm yorumuna uygun stilde ayakkabı tasarlayarak bütünselliği yakalamış olur. Dönemi anlatan özel ayakkabılar, ayakkabı atölyesi için ayrıca çizim yapılarak gösterilir.

Bütün bu aksesuarlarla bir oyuncunun genel görüntüsünü yaratılırken makyajın da bu bütüne katkısı yadsınamaz. Kötü bir makyaj kostümün olumlu etkilerini hemen yok edebilir. Baş görüntüsü tasarımcı için hayati önem taşıdığından kostümün başarısı ya da başarısızlığı oyuncunun yüz görüntüsüne de bağlıdır. Makyaj şekli, seyirciye, karakterin yaşı, sağlık durumu ve hayatıyla ilgili temel ipuçlarını verir. Makyajın tasarımı ve yapımından sorumlu kişi, kostüm tasarımcısının denetimi altındaki makyözdür.

Sahne makyajı, oyuncunun içine girdiği karakterin görüntüsünü pekiştirir. Bazı oyunlarda oyuncular oynadıkları karakterlerin yüz özelliklerini taşımazlar. Cyrano rolünde oynayan her oyuncunun uzun bir burnu olmayabilir. Bu sorunu makyaj, oyuncuların görüntülerini değiştirerek çözer. Nose putty yardımıyla Cyrano gibi büyük ve uzun bir burna sahip olduğu gibi genç yüzler olduğundan daha yaşlı, yaşlılar daha genç, güzel yüzler çirkin, pürüzsüz ciltler lekeli ve sivilceli hale getirilebilir. Makyajın oyuncunun adeta yüzündeki bir giysi gibi olduğunu ve onu taşıyanın ruhunu da anlamamıza yaradığını söyleyen Patrice Pavis makyajın önemini şöyle anlatır:

*Tiyatroda, her şey makyajdır ve hatta dalaveredir: Yüz ve beden, sanki kendilerini daha iyi bir bedele satmak için her zaman bir şeyler saklar. Oysa makyaj, maskın, giysinin ya da aksesuarın olabildiği gibi bedenin bir yayılımı değildir. Üstelik bir 'beden tekniği', 'insanların bedenlerini kullanabilme yolu' da değildir. O daha çok yüze yapışan bir süzgeç, ince bir deri, bir ince çeperdir: Hiçbir şey oyuncuya ondan daha yakın değildir, hiçbir şey oyuncuya bu ince zar kadar yardımcı olmaz, onun kadar oyuncuyu ele vermez.<sup>42</sup>*

Sahnedeki oyuncunun sesi, yüz ifadesi, bedensel devinimi, makyaj ve kostüm gibi göstergeleri birbiriyle etkileşime girmektedir. Kostüm, oyuncunun bedensel devinimlerini etkilerken, makyaj da yüz ifadelerini etkilemektedir. Oyuncu ve seyirci arasında kurulan iletişimde görseelliğin ön planda olduğunu düşünürsek oyuncunun ne söylediğini anlaması için seyircinin onun yüzündeki ifadeyi okuyabilmesi gerekir. Makyajın en önemli görevlerinden biri oyuncunun yüz ifadelerini arttırmak ve görünür kılmaktır. Böylece hem kostüm hem de makyaj tasarımcının yaratmak istediği genel karakter görüntüsünü etkileyerek yoruma da katkıda bulunacaktır.

Sonuç olarak, çağdaş tiyatrodaki kostüm tasarımının oluşmasındaki hazırlayıcı süreçlerin her aşamasında yoruma katkısı olan çalışmalar sahne kostümlerinin, estetik uyumunu etkileyecektir. Bu bilinçle, her tasarımcının yeni bir kostüm tasarımı çalışmasında bu süreçleri yürütmesi gerekmektedir. Böylece ister tarihsel oyun olsun ister çağdaş olsun, bir oyunda kendi yorumunu oluşturmasını sağlayacaktır.

---

<sup>42</sup> PAVİS, A.g.e., s.211.



## II BÖLÜM

### CUMHURİYET DÖNEMİ TÜRK TİYATROSUNDA OSMANLI SARAYINI KONU ALAN TARİHSEL OYUN UYGULAMALARI

#### II. A- TARİHSEL OYUN:

“Tarih” sözcük olarak tek başına düşünülduğünde aklımızda sadece “geçmiş” kelimesi beliriverir. Geçmişin yazıldığı tarih kitaplarında binlerce romanın, oyunun, öykünün yaşamakta olduğu görülür. Bu kitaplarda bulmamız gereken, sadece o günün olaylarının sıralanışı değil, aynı zamanda bu sıralanıştan günümüz için çeşitli sonuçlar çıkarabilmektir. Tarihi yazanlar, kendi çağlarındaki olayları, savaşları, insanları açımlayıp gelecek nesillerdeki insanlara hangi olayların ne zaman, nerede, nasıl oluştuğunu vererek şu anda yaşayanların etki alanının dışında, gücünün dışında kalmış bir zaman dilimini aydınlatır.

Tarih biliminin araştırma konusu, toplumsal olaylar ve o toplum içindeki insanın tarih içindeki yaşantısıdır denilebilir. Tarih kitabı sayfalarında, bir Atina kent devletinde imparatorluğa geçişin nasıl olduğundan, insanlık tarihini etkilemiş yeni uygarlıkların kurulmasına neden olan savaşlardan ya da geçmişteki insanların yaşantısından söz edilir. Bu tarihsel yaşantıları okuduğumuzda bozguna uğrayan ya da gelişen toplumların, güçlü ya da korkak devlet adamlarının yaşantılarıyla karşılarız. İnsanın tarihe başvuruşunun bir nedeni de aslında geçmişiyle ilgili meraklarını gidermenin yanı sıra, geçmişteki olayları irdeleyerek bugünün tarihinde geçmişin yansımalarını yakalayıp bir anlamda geleceğiyle ilgili bilgilenmesidir.

*Gelecek kaygısı ve tarih bilinci yapışık kardeşlerdir. Gelecek kaygısı, tarih bilinci edinmeyi gerektirir; tarih bilinci de gelecek kaygısının düşünce de bilinçlenmesini sağlar. Tarih bilincine ancak, bilimsel çalışma ve estetik faaliyet sırasında ihtiyaç duyarız. Çünkü bilim ve sanat, bireysel yaratıcılığın en üst düzeyde verimlilik gösterdiği iki önemli kültür alanıdır.<sup>1</sup>*

<sup>1</sup> Sargut SÖLÇÜN, *Tarih Bilinci ve Edebiyat Bilimi*, Dayanışma Yayınları, Ankara, 1982, s.14.



Osmanlı tarihinden bir “Timur” ya da bir “Yıldırım Bayezid” adlarını bilmeyen ya da duymayan yoktur. Adları yüzyıllardır yaşayan bu insanlar bir o kadar zaman geçse dahi yine anılacaklardır. Bu iki insan neden savaştılar? Bu savaşta ölenler neden savaştıklarını, neyin kavgasını yaptıklarını biliyorlar mıydı? Bu iki insan bir araya gelip konuşsalar birbirlerini anlayıp tarihin gidişini değiştirebilirler miydi? Bunun gibi pek çok soruları tarihi okurken kendimize sorarız. Tarihi okuduğumuzda sadece eylemleri değil onları yapan eylemcileri de anlayarak, aynı zamanda yaşadığımız çağdaki olaylara bakışımızı değiştirebiliriz.

*Her sorunun arkasında, bugünün gerçeklerini çağrıştıran, sanki başka adlarla, yeniden sahnelenen başka oyunmuş gibi görünen ilginç benzerlikler, bir yandan ‘tarihin tekerrür’ ettiğini söyleyenlere hak verdirirken, öte yandan da yeni sorular üretmemize yol açıyorlar. Siyasal olaylara ilişkin yargılarımız, o eylemlerden baş rolü üstlenen kişilere ilişkin görüşlerimize sıkı sıkıya bağlıdır.<sup>2</sup>*

Tarih yazarlarının amacı, olayları tekrarlamak değildir. Gerçek bir tarih yazarı, olayları öyle bir ele alıp düzenler, çeşitli sorulara öyle yanıtlar verir ki onu okuyan bizlerin görüşleri etkilenir, ufkumuz genişler, daha da önemlisi o tarihsel olaya yeni bir açıdan bakmaya başlarız. Geçmiş kendine ait bir sistemle yeniden kuran tarihçi kendi çağının verilerinden yararlandığı için bugünle dünün karışımı yeni bir senteze ulaşır. Tarihsel malzemeden yararlanarak, oyununu kuran oyun yazarı, tarihten sahneye getirilen kişiler, olaylar, sorunlar ya da düşüncelerden hangilerini seçmek istediğine kara verirken seçimini, günümüzde de sürüp gideni ya da çağımızda da düşündürmekte olanından yana kullanır.<sup>3</sup> Orhan Asena'nın neden tarihsel oyunlar yazdığını Hülya Nutku şöyle aktarır:

*Hiçbir oyunumda tarihten yola çıkmadım ben. Günümüzden yola çıktım. Günümüz olaylarıyla bir çağrışım uyandırdığı anda ve ölçüde tarihe yöneldim. Tarihsel konulu oyunlarımdan bıkkınlık getirenler bana birazda çevrene bak tavsiyesinde bulundular. Oysa benim yaptığım zaten buydu . (...) Yine bu arkadaşların çevreleri zaman içinde o gün, dün, önceki gün, birkaç yıl önce ya da bir kuşak önceye ancak çıkarken, benim zaman içindeki çevrem Kanuni Sultan Süleymanlara, Simavnalı Şeyh Bedreddin'lere, Gilgameşlere dek*

<sup>2</sup> Hidayet SAYIN, “Yıldırım Bayezid”, Devlet Tiyatroları 1982- 1987 yılları Repertuarı Dergisi, Ankara, 1988, s.908

<sup>3</sup> B.k.z., Orhan ASENA, “Tarihten Sahneye”, Devlet Tiyatrosu Dergisi, S.21, 21 Ekim 1963, Ankara, s.2

uzanıyordu. Ama insan aynı insandı. Onların kaygıları,düşünceleri, sorunları, yazgıları ...<sup>4</sup>

Tıpkı Orhan Asena gibi Turgut Özakman'a, neden tarihsel oyun yazdığı sorusu sorulduğunda yazar, bu oyunlara yöneliminin çeşitli nedenleri olduğunu savunur.

*Birincisi, tarihsel olay, olaylar kümesi, durum, ilişkiler düzeni, süreç, çatışma v.b. ve tarihsel kişi, çoğu kez hazır dramatik bir konudur. Yazar, olayın ya da kişinin çarpıcılığına ya da kolay başarı vaat eden ilginçliğine kapılır, özgün bir konu oluşturmadan bu hazır malzemeyi işlemek için... İkinci neden, tarihsel bir olay ya da kişiyi anmak, yorumlamak, açıklamak, yüceltmek ya da yenmek, bu yolla çağdaş ya da güncel akımlardan birini desteklemek için... Eğitim amaçlı çalışmalar, bu grupta yer alır. Üçüncü neden de, çağdaş bir sorunu tarihsel bir olaya yedirerek, kişiye yükleyerek, ya da tarihsel bir olayı ya da kişiyi tanık göstererek işlemek, bu yolla tarihin etkileyici gücünden yararlanmak ister. Dördüncü neden ise tarihsel olay ya da kişiyi kullanarak olayda ya da kişide saklı estetik ve teknik olanakları değerlendirmek için...<sup>5</sup>*

Tarihsel oyun yazarı, bu nedenlerle oyunlarını yazarken, güçlü bir tarih bilincine sahip olarak, geçmişten günümüze aynı paralelliği kurmaktadır. Oyun yazarının aktardığı tarihi ve onun hemen yanı başındaki imgeleri tiyatro sahnesinde gören seyirci, karşısındaki tarihten alınmış Kanuni, Şeyh Bedrettin gibi karakterlerin sonlarını nasıl bulduyuyla ilgilenir.<sup>6</sup> Seyirci, tarihte yaşamış hükümdarların, kraliçelerin, şeyhzadelerin yaşamlarının son bulma hikayelerinde nasılı merak ettiği için gelir. İlk önce Shakespeare ya da Turan Oflazoğlu'nun, sonra yönetmen ve tasarımcıların oyunu nasıl yorumladığını çözmeye çalışır. Brutüs' ün güncelliğinin asıl önemli yanının “ Sen de mi, Brutüs?” sözcüklerinden değil, Shakespeare' in yorumundan kaynaklandığını ortaya çıkarır.

*Shakespeare'in yüzyılların akışına miras bıraktığı Brutus, benden sonra tufan” anlayışının tam karşıtını simgeleyen, toplum için değerli bildiği kurumları savunmak için başkalarının ve kendisinin yaşamını hiçe sayabilen bir karakterdir.*

<sup>4</sup> Hülya NUTKU, “Orhan Asena' nın Sanatı”, Devlet Tiyatrosu Orhan Asena Özel Sayısı, Ankara, Şubat 2002, s.28.

<sup>5</sup> Bkz, Hülya NUTKU, Tarihsel Dram ve Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosunda Tarihsel Dram Modelleri, Devlet Tiyatroları Yayınları, no 32, Ankara, 1986, s.57.

<sup>6</sup> A.g.e., s.53

*Eğer Brutus 'Mademki benimle yürümüyor bensiz hiç olmasın' diyerek Cumhuriyeti haçerleyip Ceasar'ın tacının yanında yer alsaydı, belki asıl o zaman ihanetin ve nankörlüğün simgesi diye tarihe geçmeyi hak edecekti. Oysa Shakespeare gerçekliğinin Brutus'u, kişisel yaşamı karşısında ideallerini yeğlediği için güncelliğin tacını sonrasız giyebildi.<sup>7</sup>*

Tarih sahnede izlenirken artık onun tarihliğini yitirdiği, olayların ve kişilerin, yazarın imgelemi doğrultusunda sahneye geldiği görülmektedir. **Kral Oidipus** oyununda Oidipus, **Woyzeck** oyununda Woyzeck ya da **Kılıç ve Ney** oyununda III. Selim izlendiğinde, tarihin bize onları kişiliklerinde yatan olumlu ya da olumsuz yanlarıyla tanıtmadığını, sadece ne zaman ve nerede, hangi olayları gerçekleştirdiklerini aktardığının farkına varırız. Oyun yazarı, oyunlarında tarihsel oyunun birebir tarih olmadığını yansıtır. Turan Oflazoğlu 1967'de Kent Oyuncuları tarafından sahneye konulan "Deli İbrahim" oyununun ardından bir tarihçi tarafından oyunda tarih yanlışları olduğuyla ilgili suçlanmıştır. Oysa Turan Oflazoğlu tarih kitabı değil oyun yazmış, tarih gerçeğini tiyatro açısından yorumlamıştır.<sup>8</sup>

Görülüyor ki bize aktarılan tarih, tiyatro sahnesinde yaşam bulmadıkça kitap sayfalarında tozlanmaya mahkum olur. Tiyatro sahnelerinde tarihi karşımıza getiren yazarlar geçmişe sahip çıkarak onu sanat yoluyla yaşatırlar. "Dünü bugünün dinamiği haline getirmek gerekir"<sup>9</sup> diyen Turan Oflazoğlu'yla aynı düşünceleri paylaşmamak mümkün değildir. Tiyatro da bugünü vermek, bugünün seyircisiyle iletişim kurmakla olur. En çok kan dökülen ya da en fazla yeniliklere kaynaklık eden tarih, bugün bağlamında ele alınmazsa sadece çeşitli öyküler dizisi olarak kalır.

Cumhuriyet Dönemi'nde yazılan oyunlar üzerine bir çok inceleme yapılmıştır. Oyunların türleri, yazıldığı dönemler ve içerikleri bu incelemelerin konusunu oluşturur. Tarihsel oyunlarda bir çok başlık altında ele alınıp değerlendirilmiştir.

#### Cumhuriyet Dönemi Tarihsel Oyunların Türlerine Göre Sınıflandırılması

##### 1- Tarihi Kahramanları Masalsı Ortamda İşleyen Oyunlar

##### 1923- 1940 Dönemi

<sup>7</sup> Ahmet CEMAL, **Aradığımız Tiyatro**, Mitos Boyut Yayınevi, İstanbul, 1998, ss: 166- 167.

<sup>8</sup> Bkz, Turan OFLAZOĞLU, "Deli İbrahim ve Bilinçli Cinnet", **Devlet Tiyatroları, 1982- 1987 Yılları Repertuarı Dergisi**, Ankara, 1988, s. 506.

<sup>9</sup> Bkz, Turan OFLAZOĞLU, "Genç Osman Tragedyası", **Devlet Tiyatroları, 1982- 1987 Yılları Repertuarı Dergisi**, Ankara, 1988 s.186.

F. Nafiz Çamlıbel "Akın", "Özyurt"  
Behçet Cemal "Çoban", "Atilla", "Ergenekon"  
Yaşar Nebi "Metem"  
A. Ziya Kozanođlu "Kozanođlu"  
A. Kudsi Tecer "Koçyiđit Korođlu"  
Münir Hayri "Önder"  
Nazmi Tombuş "Çorumlu"

1940-1960 Dönemi:

Fazıl Kısakürek "Sabırtaşı"  
N. Hikmet "Ferhat ile Şirin"  
Tevfik Tanyolaç "Kelkit'in Doğuşu"  
Bekir Uluđ "İraz"  
Reşat Nuri Güntekin "Tanrı Dađı Efsanesi"

1960- 1980 Dönemi:

Nazım Hikmet "Yusuf ile Menofis"

2- Mitoloji, Efsane, Söylence, Öyküleri Konu Alan Oyunlar

1940- 1960 Dönemi:

Orhan Asena "Tanrılar ve İnsanlar (Gılgamış)"  
Selahattin Batu "Oğuzata", "Güzel Helena"

1960- 1980 Dönemi:

Güngör Dilmen "Midas'ın Kulakları", "Midas'ın Altınları", "Midas'ın Kördüğümü",  
"Akad'ın Yayı", "Deli Dumrul"

1980- 1998 Dönemi:

Turgay Nar "Tepegöz"  
Güngör Dilmen "Troya İçinde Vurdular Beni", "Ben Anadolu", "Ak Tanrılar",  
"Hasan Sabbah"  
Hidayet Sayın "Tanrıların Oyuncakları"

Ülkü Ayvaz "Troya'yı Özlüyorum"

Coşkun Irmak "Miletos Güzeli"

Coşkun Büktel "Theope"

Nihat Asyalı "Ateşle Oynayan"

Murathan Mungan "Mahmut ile Yezida", "Taziye", "Geyikler Lanetler"

### 3- Türk Halkının Kahramanlığı, Cumhuriyet Sonrası Devrimleri Yücelten Oyunlar

1923- 1940 Dönemi:

Aka Gündüz "Mavi Yıldırım", "Yarım Osman"

Reşat Nuri Güntekin "İstiklal"

Faruk Nafiz Çamlıbel "Kahraman", "Ateş"

Peyami Safa "Gündoğarken"

Vasfi Mahir Kocatürk "Yaman"

N. Sami Banarlı "Kızıl Çağlayan"

Bürkün Cahit "Gavur İmam"

S. Kerim Kalkan "Vatan ve Vazife"

Şükrü Halil "Kartal"

Galip Naşit "Destan"

Faruk Nafiz Çamlıbel "Canavar"

Y. Sururi Eruluç "Bir Gönül Masalı"

İbnürrefik Ahmet Nuri "Şer'iyeye Mahkemesi"

Vedat Nedim "Değişen Adam"

Halit Fahri "On Yılın Destanı"

Celal Tuncer "Devrim Yolcuları"

Tahsin Kalafatoğlu "Cumhuriyet Çocukları"

Celal Sıtkı Gürler "Eğitmen"

### 4- Geçmişte Yaşamış Kişilerden Yola Çıkan Oyunlar

1920- 1940 Dönemi:

Müsahipzade Celal "Demirbaş Şarlı", "Cem Sultan"

M. Şükrü Erdem- Müsahipzade Celal "Genç Osman"

1940- 1960 Dönemi:

B. Esat Arseven- Selah Cincoz "III. Selim"

Orhan Asena "Hürrem Sultan"

Nazım Kurşunlu "Fatih"

Turan Oflazoğlu "Fatih (Bizans Düştü)"

1960- 1980 Dönemi:

Turan Oflazoğlu "Deli İbrahim", "IV. Murat", "Sokrates'in Savunması"

Refik Erduran "Büyük Jüstinyen"

Güngör Dilmen "Bağdat Hatun", "Devlet ve İnsan (Mithat Paşa)"

İlhan Tarsus "Suavi Efendi"

F. Hayati Çorbacıoğlu "Koca Sinan"

Adnan Giz "Küçük Esmâ Sultan", "Sokullu Ne Yapmalıydı"

Orhan Asena "İlk Yıllar (Roksalan)", "Şehzade Beyazıt"

Turan Oflazoğlu "Cem Sultan", "Kösem Sultan", "Kılıç ve Ney (III. Selim)",

"Sinan", "Genç Osman", "Dörtbaşı Mamur Şahin Çakırpençe"

Hidayet Sayın "Yıldırım Beyazıt"

Nezihe Araz "İmparatorun İki Oğlu", "Ballar Balını Buldum", "Afife Jale", "Cahide"

Turgut Özakman "Ben Mimar Sinan"

Yıldız Karakoyunlu "Sokullu Zirveden Sonra"

F. Hayati Çorbacıoğlu "Barbaros Hayrettin"

Erhan Gökgücü "Giordano Bruno"

Recep Bilginer "Yunus Emre", "Mevlana"

Tarık Buğra "Bir Ben Vardır Bende Benden İçeri"

Nihat Asyalı "Yunus Diye Göründüm"

Nihat Asyalı- N. Karadağ "Emrem Yunus"

İsmet Hürmüzlü "Vuslat"

Necati Cumalı "Vatan Diye Diye"

Ergun Sav "Vatan Yahut Namık Kemal"

Ülker Köksal "Karanlıkta Bir Işık"

Murathan Mungan "Bir Garip Orhan Veli"

Sönmez Atasoy "Kendi Gökkubbemiz"

Macit Koper "Aslı Olan Hayattır"

Genco Erkal "İnsanlarım"

Dilek Türker "Nazım"

Zafer Diper "Şeytanistan"



Melih Cevdet Anday "Ölümsüzler"

#### 5- Tarihsel Olaylardan Yola Çıkanlar

1940- 1960 Dönemi:

Orhan Asena "Korku"

1960- 1980 Dönemi:

Orhan Asena "Tohum ve Toprak", "16 Mart 1920", "Şili'de Av", "Ölü Kentin Nabzı", "Bir Başkana Ağıt"

Güngör Dilmen, "İttihat ve Terakki", "Hakimiyeti Milliye Aşevi"

1980-1998 Dönemi:

Tuncer Cücenoğlu "Biga 1929"

Kemal Bekir "Kamil Bey"

Özdemir Nutku "Söylev"

Özer Ozankaya "Nutuk"

Nezihe Araz "Kuvvayi Milliye Kadınları", "Dokuza Beş Var"

Semih Sergen "Bir Hilal Uğruna"

İsa Coşkuner "Hep Vatan İçin"

Ataol Behramoğlu "Lozan"

Orhan Asena "Candan Can Koparmak"

Selim İleri "Allahaismarladık Cumhuriyet"

Recep Bilginer "Barıştan Savaşa, Aşktan Kavgaya"

#### 6. Tarihe İronik Yaklaşan, İçinde Komediye Barındıran Tarihsel Oyunlar

1920-1940 Dönemi:

Müşahipzade Celal "Fermanlı Deli Hazretleri", "Bir Kavuk Devrildi", "Aynaroz Kadısı", "Balaban Ağa", "Pazartesi Perşembe"

1960-1998 Dönemi:

Haldun Taner "Lütfen Dokunmayın", "Gözlerimi Kapatırım Vazifemi yaparım"

Turgut Özakman "Resimli Osmanlı Tarihi", "Sarıpınar1914", "Fehim Paşa Konağı", "Bir Şehnaz Oyun"

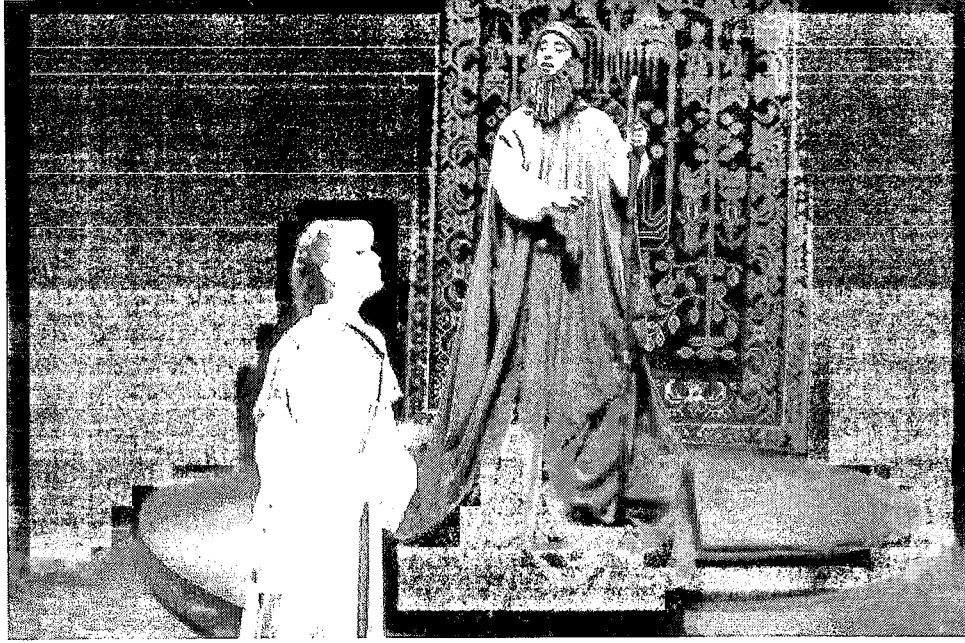
Cumhuriyet Dönemi'nde yazılmış Türk tarihsel oyunlarının Devlet Tiyatroları ile İstanbul Şehir Tiyatroları'nda gerçekleştirilmiş uygulamaları araştırılıp incelendikten sonra kostüm tasarımı açısından sınıflandırılmak istendiğinde dört sınıf karşımıza çıkmaktadır.

#### 1- Efsane, Öykü, Masal, Mitoloji, Söylence, Destanları Konu Alan Tarihsel Oyunlar

Kostüm tasarımcısı, tarihi çok önceki dönemlere dayanan bu oyunları tasarlarken, o dönemlere ait görsel malzemenin az olması sorunuyla karşı karşıyadır. Bu tarz oyunlarda dönemdeki herhangi bir motifi stilize ederek kostümün bir bölümüne yerleştirileceği gibi, tüm kostümü bu motife dönüştürerek tasarlayabilir. Görsel malzemenin az oluşu tasarımcıların hayal gücünü zorlayarak, yaratıcılıklarını geliştirme olanağı tanımıştır.

Ankara Devlet Tiyatrosu'nda 1990- 91 sezonunda sahnelenen Güngör Dilmen'in **Deli Dumrul** oyunu bu tarz oyunların kostüm tasarımlarına örnek olabilecek bir çalışmadır. Oyunu Yücel Erten yönetmiş, kostüm tasarımlarını da Sevgi Türkay gerçekleştirmiştir. Yazılı kültür çağından önce oluşmuş Dede Korkut söylencelerinden alınan bir öykü aktarılmaktadır. Deli Dumrul'un öyküsü Orta Asya'dan Anadolu'ya uzanan bir tarih ve coğrafyada biçimlenmektedir. Resimlerden anlaşıldığı kadarıyla söz, ezgi, dans ve seyirlik anlatımın birleşiminin oluşturulmaya çalışıldığı bu oyunda dekor, yalınlık, kullanılabilirlik gözetilerek gerçekleştirilmiştir.. Siyah perde önündeki kilim olabildiğince ayıklanmış, azaltılmış birkaç parça dekoru oluştururken, kostümlerde de açık biçim anlayışını destekleyen bir anlayış hakimdir. Resim 33'deki kadın oyuncuda gördüğümüz Orta Asya giysilerini çağrıştıran kostümlerin yanı sıra, Resim34'deki kadın oyuncuda Anadolu giyimi görülmektedir.

Resim33'deki erkek oyuncuya çok uzun bir cüppe giydirilmiş, elinde uzun sopası ve sakalıyla tanrı rolünü oynamıştır. Diğer oyuncuyla olan yakınlığını bozmak, farklı bir ortamda olduğunu getirmek adına bir sandığın üzerine çıkarılmıştır.



**Resim 33. Ankara Devlet Tiyatrosu ,1990-91, Gngr Dilmen'in" Deli Dumrul" Oyunu**



**Resim 34. Ankara Devlet Tiyatrosu, 1990-91, Gngr Dilmen'in" Deli Dumrul "Oyunu**

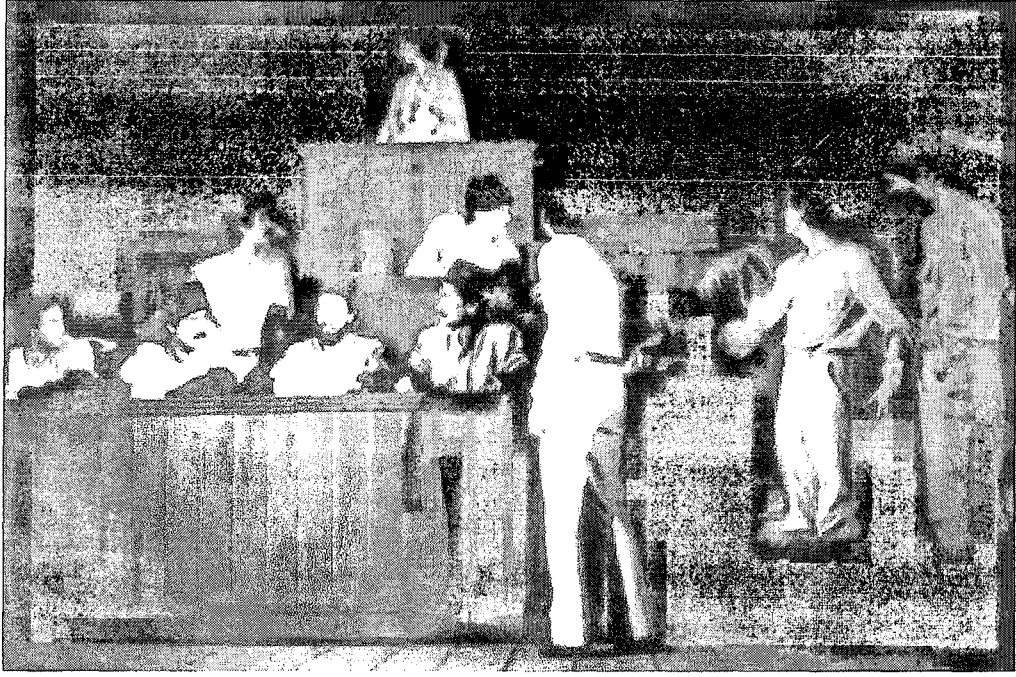
Resim34'te ise arkada görülen oyuncular, ellerinde tuttıkları beyaz kuru kafa maskelerle Şeytan'ı simgelemektedirler. Deli Dumrul ve annesini izleyerek, gerekli bölümlerde oyuna katılıp, koro görevini üstlenmişlerdir. Resimlerden anlaşılıyor ki, oyuncular, cüppesini, sakalını, şapkasını çıkarıp, maskesini atıp, başka bir rolü rahatlıkla oynayarak, kostüm ve aksesuarlarla kılıktan kılığa girmektedirler. Aynı zamanda tasarımcısının yaratıcılığını kullanarak kostüm parçalarını büyülterek, uzatarak, değiştirerek çeşitli kostüm tasarımlarını da gerçekleştirdiği görülmektedir.

## 2- Belgesel Nitelikteki Tarihsel Oyunlar

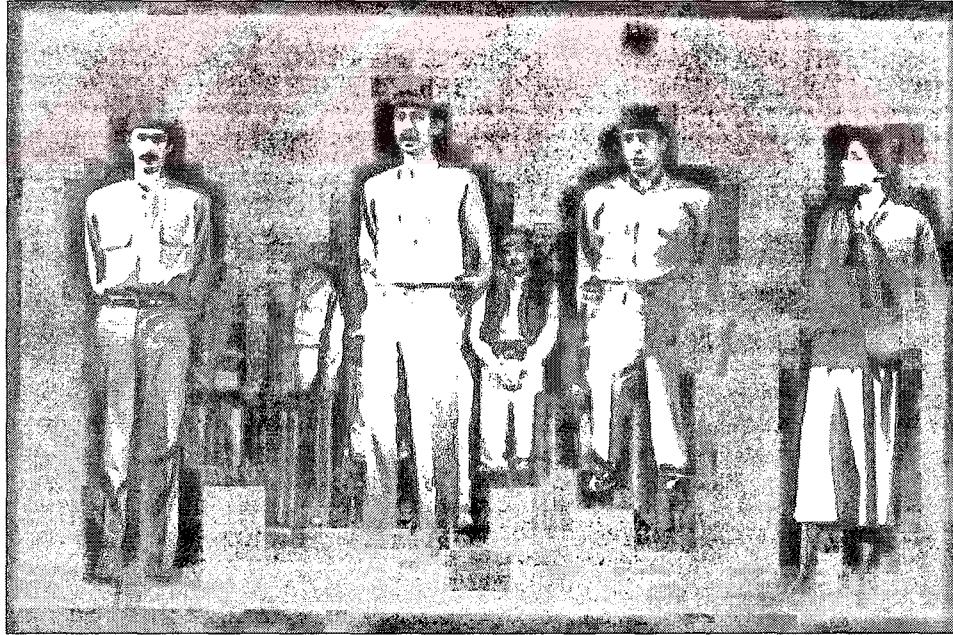
Belgesel tarihi oyunlar genellikle Mustafa Kemal Atatürk'ün yeni Türk Devleti'ni nasıl kurduğunu, kuruluştaki olayları, emperyalist güçlere karşı kazanılan Kurtuluş Savaşı'nı, çağdaş uygarlık düzeyinde yerini alması gereken bir ulusun çabasını, bu ulusun başında bulunan dehanın devrim hareketlerini gösterirler. Bu oyunlar, yakın geçmişimizi (tarihimizi), aydınlattığı için, kostüm tasarımcısı rahatlıkla bu döneme ait fotoğraf, film gibi görsel malzemelerden yararlanarak kostümlerini tasarlamaktadır.

1984-85 tiyatro sezonunda Ankara Devlet Tiyatrosu'nda Ergin Orbey'in yazdığı **Belgelerle Kurtuluş Savaşı** adlı oyun, bu sınıftaki oyunlara bir örnek oluşturur. Oyunun yönetmeni Ergin Orbey, kostüm tasarımcısı da Sertel Çetiner'dir. Tasarımcı, oyundaki kostümlerde o dönemin giysilerini birebir vermek yerine, o dönemi çağrıştıran giysilerle kostümleri tasarlamıştır. Resim 35 ve36'da görüldüğü gibi erkeklere her perdede oynayabilecekleri, değişimin olmayacağı genel bir kostüm giydirilmiştir. Bu genel kostüme çeşitli aksesuarlar eklenerek çeşitli rolleri oynamaları sağlanmıştır. Resim 35'te dönemin meclisinin anlatıldığı sahnede oyunculara fes giydirilerek milletvekili rolünde oynamaları sağlanmıştır. Resim 36'da ise en sağdaki erkek oyuncuya çizme ve fes, ortadakine askeri bir şapka, ikisinin ortasında arkada görülen oyuncuya da yelek giydirip kuşak ve köy şapkası taktırarak farklı aksesuar ve kostüm parçalarının eklenip çıkartılmasıyla dönemdeki sınıfsal farklılıklar gösterilmiştir. Bu da bize dinamik, kullanışlı, işlevsel ve çağdaş bir anlayışın, kostüm tasarımlarında gözetildiğini göstermektedir.





**Resim 35. Ankara Devlet Tiyatrosu 1984-85, Ergin Orbey'in "Belgelerle Kurtuluş Savaşı" Oyunu**



**Resim 36. Ankara Devlet Tiyatrosu, 1984-85, Ergin Orbey'in "Belgelerle Kurtuluş Savaşı" Oyunu**



### 3- Tarihe İronik Yaklaşan, İçinde Komediye Barındıran Tarihsel Oyunlar

Tarihsel oyunların tarihe ironik yaklaşp, içinde komediye barındırması, komedi yoluyla da güldürerek, tarihten ders çıkaracağımız olayların olduğunu söylemektedir. Bu oyunlarda genelde oyun kişilerinin yanı sıra anlatıcı da kullanılarak hem oyun kişilerinin yanlışları, hem de yakın tarihimiz içinde toplum olarak içine düştüğümüz yanlışların görmemiz sağlanır. Seyircinin topluma ve kendisine yöneltilen ağır eleştiriyi gülerak izlemesini sağlayan öğelerin en önemlisi, kostümde karşıtlıkların verilmesidir. Küçük kafalı bir oyuncuya giydirilen kocaman bir kavuk, göbekli ve kalın bacaklı şişman bir kadına giydirilen mini bir etek, kısa boylu bir oyuncuya giydirilen uzun, yürüyemeyeceği etekli bir elbise, masum saf kıza, beyaz, açık pembe renkli, tam tersi karakterdekine, kırmızı, koyu renkte bir elbise, bu oyunlardaki aykırılıkları getirmektedir. Yani kostümdeki bazı aksesuarlar büyütülüp küçültülerek, oyuncunun vücudunun sağı bölgeleri abartılarak, parçaların yerini değiştirerek, renk farklılıklarıyla vurgulayarak... çeşitli kostümler yaratılabilir. Sahnede, tarihten alınan kişilerin yanında günümüzden karakterlerin de sokulması açık biçim anlayışıyla, kostümlerin tasarlanmasını sağlamıştır.



**Resim 37. İstanbul Şehir Tiyatroları ,1994-95,Haldun Taner'in "Gözlerimi Kapatırım Vazifemi Yaparım" Oyunu**

Haldun Taner'in 1994-95 tiyatro sezonunda İstanbul Şehir Tiyatroları'nda oynanan **Gözlerimi Kapatırım Vazifemi Yaparım** adlı oyunu, bu sınıflamada



verilecek en iyi örneklerden biridir. Oyunu, Savaş Dinçer yönetmiş, kostüm tasarımlarını da Aysel Doğan gerçekleştirmiştir.

Yazar, oyunda ülkenin değişen güncel görüntülerinin gerisinde değişmezliğin yattığını göstermektedir. 1960'larda ilk yazılışında değişen olarak ülkemizde 31 Mart Olayı'ndan 1960'ların ortalarına kadar yaşanan tarihsel, toplumsal olaylar ele alınmıştır. 1974 yılında yazar, oyuna 12 Mart dönemini kapsayacak tablolar eklemiştir. 1984'te de 12 Eylül olarak değiştirilmiştir. Oyunda zamanın hızla geçişi, tasarımcının kostümleri tasarlarken daha yaratıcı olmasını, hayal gücünü devreye sokmasını getirmiştir. Değişen dönemlerdeki oyuncuların giysileri hem o dönemi çağrıştıracak özellikleri göstermek, hem de çabuk giyilip çıkarılmayı sağlamak zorundadır. Resim 37'de çizimleri kısa, şortları uzun ceketleriyle sahnelendiği dönemdeki giysileri çağrıştıran kostümlerin arkasında fesleriyle Osmanlı Dönemi'ni çağrıştıran kostümler görülmektedir. Öndeki çağdaş giysili oyuncuların şarkılarıyla da oyunun yorumu zenginleştirilmektedir.

Ülkenin, insanın çıkarlarını bireysel çıkarların önüne geçirememiş bir toplum anlatılırken, Efruz ve Vicdani karakterleriyle aynı tarihsel- toplumsal dönemler içindeki durumlar, olaylardaki tam tersi tepkileri verilmiştir. Bu karakterlerin oyun içindeki karşıtlıkları kostüm tasarımında da yansıtılarak toplumsal düzeyde harcanan ve kazanan insan tipleri gösterilmektedir. Dürüst, görevci, çalışkan Vicdani, giydikleriyle değil, yaptıklarıyla sahnede varken, kostümleri de yalın, sade, renksizdir. Sorumsuz, kurnaz, açgözlü Efruz ise dış görünüşünde gösterişli, süslü, renkli kostümlerle verilmiştir.

İçinde komediyi barındıran çeşitli tarihsel oyunlar yazan Müsahipzade Celal, Osmanlı toplumundaki her türlü bağnazlığı ve yozluğu eleştirdiği oyunlarında toplumun gitgide çirkinleşen yanlarını gülünçleştirerek iletir. Yazarın, Osmanlı toplumundaki insanların büyüye, üfürüğe olan inançlarını eleştirdiği **Fermanlı Deli Hazretleri** adlı oyunu Trabzon Devlet Tiyatrosu'nda 1996-97 tiyatro sezonunda sahnelenmiştir. Oyunun yönetmeni Yılmaz Onay, kostüm tasarımcısı da Birsen Selahi'dir. Müsahipzade Celal, 1924'de yazdığı oyunun konusunu XVII. yüzyıldan alır. Bu dönemde eğitimsizliğinden, cahilliğinden dolayı boş inançlara kapılan halkı ve siyasi ahlakı olmayan bir devlet sistemini hicvetmektedir. Böyle bir ortamdaki Fermanlı Deli Hazretleri olarak ün yapmış Musa Efendi'nin dinsel yanını abartmak

için Resim 38’de görüldüğü gibi boynuna boyu kadar büyük bir tespih asılmıştır. Önde görülen cüceyle de Cinci Hoca’yla arasında fiziksel bir karşıtlık yakalanmıştır. Kostüm tasarımcısı bu oyunda dönemin giyim kuşam özelliklerini yansıtsa da, tiplerin kostümlerinde yaptığı abartılarla (uzun sakal, kocaman göbek, büyük tespih...) gülünçlüğü yakalamıştır.



**Resim 38. Trabzon Devlet Tiyatrosu,1995-96, Müsahipzade Celal’in “Fermanlı Deli Hazretleri” Oyunu**

#### 4- Osmanlı Sarayını Konu Alan Tarihsel Oyunlar

Konusunu Osmanlı İmparatorluğu’ndaki olaylardan ve kişilerden alan bu oyunlarda yazarlar, özellikle çağını yansıtabilecek siyasal, sosyal, etik, psikolojik konuları işlemektedir. Bu oyunlarda tarihten yararlanılırken, amaç, bugünün geçmişteki izdüşümünü yansıtarak, geçmişten ders alınması gerektiğini vurgulamaktır. II.C- Bölümün’de ayrıntılı bir şekilde inceleyeceğimiz Osmanlı Sarayı’nı konu alan tarihsel oyun uygulamalarında kostüm tasarımcısının anlatılan dönemdeki giyim- kuşam özelliklerine bağlı kaldığı, yeni bir yorum ve çağdaş bir anlayışla oyunlara yaklaşımadıkları görülmektedir. Bu tür tarihsel oyunlar, bize,

geçmişin bugünde yansımasını verirken, aynı zamanda geleceğe yönelik deęişim ve gelişimlerle ilgili bilinçlenmemizi de sağlarlar. Oyunda ele alınan kişilerin kostüm tasarımlarında, oyunun dramatik yapısı içindeki konumlarını, yönelişlerini, ruhsal durumlarını kavramak yani karakteri dramaturgik açıdan çok iyi çözümlenmek gerekmektedir. Kostüm tasarımcılarının, tarihsel oyun kostümlerindeki çözümlenmeleri bir sonraki bölümde irdelenecektir.



## II.B- CUMHURİYET DÖNEMİ TÜRK TİYATROSUNDA KOSTÜM TASARIMI

Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosunda yaşanan gelişmelerin öncesinde, sahne kostümü anlayışının gelişiminde yaşanan eksiklikler günümüz tasarım anlayışını da olumsuz etkilemiştir. XIX.yüzyıldan itibaren tiyatro alanında batı etkisinin duyulmaya başlandığı görülür. 1839 yılı, Türk kültürüne “Tanzimat” adı verilen önemli bir dönemi açmasının yanında batı örneğinde tiyatronun başlamasına da yol açması bakımından önemli bir tarihtir. Geleneksel Türk Tiyatrosu’nda batılı anlamda tiyatroya geçerken, toplumda da Osmanlı İmparatorluğu’nun Avrupa’ yı her konuda taklit etmesinden doğan sıkıntılar yaşanmıştır. Bu süreçte Osmanlı İmparatorluğu, doğu- batı sentezini gerçekleştiremeyerek taklide yönelince, doğal olarak, bu hızlı değişime ayak uyduramayan, geleneksel değerlerini korumaya çalışan halk, iki kültür arasında kalmıştır. Batıyla bütünleşmeyi ve bir sentez oluşturmayı amaçlamaktan çok, batıyı doğrudan aktarmaya yönelik olarak gelişen batılılaşma hareketi geleneksel halk tiyatrosunun çağdaş doğrultuda gelişmesini engellemiştir. Bu tiyatrodaki (halk tiyatrosunda) yazılı bir metnin olmayışı ve batı tiyatrosunun oyunlarını kapalı mekanlarda oynayıışı olarak görülen iki önemli ayırım yeni tiyatro anlayışının sağlam temellere oturmamasına neden olmuştur.

Açık biçim ve göstermecici bir anlayışla yapılan dekor ve kostüm geleneğinden, yanılsamacı yani illüzyona dayalı sahne tasarımı anlayışına geçilmiştir. Geleneksel Türk Tiyatrosu’nun göstermecici yapısı içinde kahvehane ya da meydanlarda izlenen oyunlar, batılı tiyatro anlayışıyla kapalı ve çerçeve sahnede izlenmeye başlamıştır. Ortaoyunu düzeninde sandık odasından alınıp giyilen kostümler, bir oyundan öbürüne değişiklik göstermemektedir. Ortaoyunundaki tiplerin kostümleri, onların inançlarını, yörelerini, ulusal karakterlerini yansıtmaktadır. Oyunun baş kişisi Pişekar’ın giysisi dört renkli ve dört dilimli bir külâh, kürklü uzun cüppe, bir mintan ya da entari ve ayağında da çedik pabuçtan oluşmaktadır. Seyirci, oyunun komik kişisi Pişekar’ın kıyafetinde olduğu gibi, gündelik hayatta giyilen kostümlerin dışında, sahnede görmeye hiç alışık olmadığı giyim kuşamla oynanan oyunlarla karşılaşmaktadır. Yönetmenin, o dönemde moda olan giysiler ya da örneğin Shakespeare oyunları için dışarıdaki kostümlerin aynısını diktirtme yoluna gittiği görülmektedir. Avrupa tiyatrolarındaki kostümlerin benzerlerini getirerek oyunların oynanması doğal olarak Türk kostüm tasarımı yönelişini olumsuz etkilemiş ve gelişimini engellemiştir. Böyle bir sahne düzeniyle oluşturulan batı tiyatrosunun

örneklerini Türkler' in tanınması, İzmir, İstanbul gibi yabancı azınlıkların yaşadığı şehirlerde yabancı tiyatrocuları izleyerek olur ve ilk adım olarak da tiyatro yapılarının kurulduğu görülür.

Batının Rönesans döneminden itibaren kullandığı çerçeve sahne ve tiyatro binaları, batılılaşmayla birlikte taklide dayanan bir uygulamayla geleneksel tiyatro kültürümüzün üzerine kurulmuştur. Halkın ilgisini çeken Galata, Beyoğlu gibi semtler aynı zamanda tiyatroların da hızla açıldığı ve yayıldığı mekanlar olmuştur. 1847 yılında İstanbul' da ilk tiyatro yapısı, Beyoğlu'nda Galatasaray karşısında Hıristaki Çarşısı diye anılan yerde yapılan Naum Tiyatrosu olmuştur. Burada Avrupa' dan gelen opera toplulukları oyunlar oynamaya başlar.<sup>10</sup> Bu gösterilerle birlikte dönemin seyircisi geleneksel tiyatrodaki karakter ve kostümlerle karşılaşır. İstanbul içinde açılan tiyatroların yanında Osmanlı'nın da tiyatroya ilgisi başlamıştır. Saray ve çevresinin tiyatronun gelişip yaygınlaşmasındaki katkıları da büyüktür. Çırağan Sarayı, Dolmabahçe Sarayı daha sonra da Yıldız Sarayı'nda tiyatro binalarında ve sahnelerinde Ermenilerin kurduğu Şark Tiyatrosu ile İzmir'de temsiller veren Vaspuragan Topluluğu' nun Ermenice oyunlarının yanında Türkçe de oyunlar oynadığı görülür.<sup>11</sup> Bu gösterilerdeki fotoğrafların azlığı ve eleştirilerde dekor ve kostüme yer verilmemiş olması dönemin sahne düzeni üzerinde bize fazla bilgi ulaştırmamıştır. Bununla birlikte yabancı tiyatro topluluklarının sahne düzeni ve tekniği yol gösterici olmuştur.

Yabancı tiyatro topluluklarının yönetmen ve teknik adamları Türkiye'de kalıp yerli topluluklarla da çalışmaktadırlar. Noci, Asti, Meynadier, Savlie, George Gonnet Levy gibi yönetmenlerle çalışan Fornari, Merla gibi dekoratörlerin Türkiye' de ilk dekor tasarımını gerçekleştirdiği görülüyor.<sup>12</sup> Dönemin sahne tasarımı anlayışında natüralist akımın etkilerini Zihni Küçümen bir yazısında şöyle anlatır:

*Önceleri naturalist dekor ve aynı üslupta düzen içinde oyun oynanıyordu. Çok tablolu piyesler için vaktiyle foto evlerinde bulunan gerçekçi resimler gibi fon perdeleri kullanılırdı.*

<sup>10</sup> Bkz, Refik Ahmet SEVENGİL, *İstanbul Nasıl Eğleniyordu*, İletişim Yayınları, İstanbul, 1985, s.164.

<sup>11</sup> Bkz, Metin AND, *Tiyatro Kılavuzu*, Milliyet Yayınları, İstanbul, 1973, s.421.

<sup>12</sup> Bkz, Metin AND, A.g.e., 1972, s.253.



*Teneke yuvalı bir dizi ampul rampa sıralanır, 1-2 çiğ ışıklı reflektör de dışardan aydınlığı sağlardı.*<sup>13</sup>

Blok dekor düzenini Bursa Tiyatrosu'nda Triyants adında biriyle birlikte yapan ve kostüm tasarımı bilincini geliştiren ilk Türk olarak Ahmet Fehim karışımıza çıkar. XIX.yüzyıl sonlarına doğru dekor tasarımları ve oyunculuğuyla ilgili teknik bilgileri anılarıyla aktaran Ahmet Fehim'in aynı zamanda ilk tiyatro kostümlerini diken sanatçı olduğu görülür. Kostüm tasarımcılığı anlamında Ahmet Fehim'in Türk Tiyatrosu'nda sahne tasarımındaki yeri önemlidir.

*Temsillerimize muntazam kalabalık bir topluluk karşısında devam ediyorduk. Ben piyesleri seçiyor, programları hazırlıyor, kostümleri dikeyor, dekorları boyuyor, didiniyor, akşama da bir komediyi yüklenerek sürüklüyordum.*<sup>14</sup>

Yabancı tasarımcılardan ilk kostüm tasarımlarını yapanlar ise Çuhacıyan Topluluğunda çalışan Ohannes Hançeryan ve Guiseppe adlı bir İtalyan'dır. Dönemin en tanınmış kostüm uzmanı olan Guiseppe, Güllü Agop'un topluluğunda da yıllarca kostüm hazırlamıştır Dönemde oynanan oyunların kostümleri sözleşmeyle oyuncular tarafından sağlanır. Topluluğun yöneticisi oyuncu ile sözleşme imzalarırken sanatçıya en az üç çeşit frak, redingot, günlük giysi , şapka, baston ve perukayı şart koşar.<sup>15</sup> Bu yüzden o dönemde aldıkları paranın çoğunu kostümler için harcarlar. Tarihsel ya da ulusal dönemi anlatan oyun sahneye konulacaksa kostümler o topluluğun yöneticisi tarafından diktirilir.<sup>16</sup>

Türkiye'ye dışardan gelen yabancı tiyatro toplulukları da ayrılırken hem dekorlarını hem de kostümlerini buradaki topluluklara bırakıp gitmişlerdir. Sahne düzeninin önemli öğeleri olan dekor ve giysilerin yabancı topluluklarca bırakılan malzemelerle oynanışı, akla çağın koşulları arasında ekonomik problemlerin parasızlığa, eğitimsizliğin de bilgisizliğe neden olduğunu getiriyor. Bu nedenlerden dolayı yeni bir dekor ya da kostüm anlayışı gelişmemiştir. Bu çağdaki gösterilerin fotoğraflarının azlığı el ilanlarında dekor ve kostümleri yapan kişilerin adlarının olmaması yüzünden kostümlerle ilgili yeterince fikir edinilememektedir.

<sup>13</sup> Zihni KÜÇÜMEN, "Sahneye Koyucu, Oyuncu ve Seyirci", *Türk Tiyatrosu Dergisi*, Sayı: 339, İst., 1962, s.30.

<sup>14</sup> Hafı Kadri ALPMAN, *Ahmet Fehim Bey' in Hatıraları* Tercüman Yayınları, İstanbul, 1977, s.30.

<sup>15</sup> Bkz., Özdemir NUTKU, *Dünya Tiyatrosu Tarihi I* Remzi Kitapevi, İst., 1995, s. 389

<sup>16</sup> Bkz., Metin AND, *Osmanlı Tiyatrosu*, Dost Yayınları, Ankara, 1999, s.163



Dekor ve kostüm tasarımlarıyla ilgili bilgilerin yanında makyaj konusunda da oyuncuların kendi malzemelerini bulduğu hatta kendilerinin yaptıklarını ayrıntılı bir şekilde Özdemir Nutku şöyle açıklar:

*Her oyuncu boyasını, sakalını ve saçını kendi yapardı. Ahmet Fehim makyaj konusunu şöyle açıklar: 'Bizim küçük odalarımızın kırık dökük raflarında bir dizi fincan bulunurdu. Onların içine rendelenmiş, hamur şekline sokulmuş, sabuna karıştırılmış toz boyaların haritası vardı. Her istediğimiz rengi bu suretle yapabiliyorduk. Burun, çene ve sair yüz ilavelerini pamuk, hamur, yahut ekmek içinden yapar, üstlerini boyardık. Sakalları, renk renk saçları krep denilen örgü haline soktuktan sonra kendi mamulatımızdan olan gomalak ile yapıştırırdık. Perukların büyük bir kısmını ise Büyük Benliyan ve Çaprast imal ederlerdi. İkisi de bu işin ustasıydı. Hele Benliyan yaman bir perukacı olmuştu, çünkü başı keldi, evvela kendisine lazımdı. Kadınların ise pudra yerine üstübeç ve gaz boyası allıkla, küçük deri kılıflar içinde satılan 'Mekke' sürmesi kullanırlardı. Doğal olarak bu ilkel gereçler o dönemdeki oyuncuların yüzlerini zamanından önce bozmuştu. Buna karşın, oyuncular bu ilkel gereçler ile makyajlarını tamamlardı. Göze sürülecek siyah boya, yakılmış ve karartılmış şişe mantarıyla yapılırdı Bu yakılmış mantar hemen hiçbir oyuncunun cebinden eksik olmazdı.<sup>17</sup>*

O dönemde ilkel yöntemlerle elde edilen makyaj malzemeleri ile yapılan tiyatro makyajı, karakterin bütünlenmesinde önemli bir öge değildir. Yorumdan çok, gereksinimi karşılamak amaçlı kullanılmıştır.

Batılı anlamda gelişen Türk Tiyatrosu'nda 1914 yılında önemli bir gelişime tanık olunur. Bu girişim, aynı zamanda geçen yüzyılda başlayıp dağınık devam eden sahne hayatına ve başıboş tiyatro kumpanyacılığına çeki düzen verme ihtiyacını da gütmektedir. O tarihte İstanbul'un Belediye Başkanı olan Cemil Topuzlu Paşa, içinde bir tiyatro bölümünün de bulunduğu bir konservatuar kurmak ister. Belediyeden ödenek alıp Paris'ten Andre Antoine'ı İstanbul'a getirtip konservatuarı kurdurur. Bu konservatuara Ali Ekrem'in teklifi ile "Darülbedayi-i Osmani " yani " Osmanlı Güzellikler Evi" adı verilir.

Andre Antoine dönemin realist ve natüralist sanat akımlarını önce Paris'te sonra da İstanbul tiyatrolarında uygulamaya yönelmiştir. Antoine için sahneleme aşamasında iki temel öge vardır. İlki dekorların bulunduğu, aksiyonun geçtiği

<sup>17</sup> Özdemir NUTKU, *Dünya Tiyatrosu Tarihi I*, Remzi Kitabevi, Ankara, 1985, s.390.

ortam, ikincisi de anlatım ve ifadeyle ortaya çıkan yorumdur. Ona göre dekor ve ortam öncelik taşır ve hem dekorda hem de kostümde en küçük ayrıntıya bile yer verilmelidir. Hatta dekor ve ortam, aktörün hareketlerini vurgulayan tiyatronun en önemli ögesidir. Kostüm tasarımında gerçek yaşamdaki giysilerin birebir aynısını sergileyerek doğal gerçeğe tam uygunluk aramaktadır.

Naturalizmi ve realizmi sahneye getiren bir devrimci, yetenekli bir yönetici ve ünlü bir tiyatro adamı olduğu için İstanbul' a çağrılan Antoine, I. Dünya Savaşı'nın patlaması üzerine bir ay sonra Fransa' ya döner. Konservatuar çalışmaları durur ama; tiyatro bölümü Darülbedayi adıyla uygulamalarını sürdürür. Böylece batılı anlamda Türk Tiyatrosu için önemli bir gelişme yaşanmıştır<sup>18</sup>. Burada oynanan oyunlar, yetişmiş oyuncu kadrosu Darülbedayi'nin eğitim ve uygulama kurumu olmasını sağlayacaktır ama kostüm tasarımı açısından tam bir öykünmeci anlayış sürdürülecektir.

Darülbedayi kurumunun ilk oyunu Hüseyin Suat' ın Emile Fabre'den uyarladığı, **“Çürük Temel”** dir (20 Ocak 1916). Bu oyunun Letafet Apartmanı'nda aylarca süren provaları sırasında sahne de onarılır. Dekor, Bernard Rosenthal adlı bir Alman ressam tarafından yapılmış, kadın oyuncuların kostümleri Kluvurisi ve ortakları, erkek oyuncularınki de Karlman Ticarethanesi tarafından dikilmiştir. Mobilyalar ise Avusturya- Osmanlı Mefruşat Ticarethanesi tarafından hazırlanmıştır. Dekor ve kostüm gerçekçi olarak tasarlanmıştır.<sup>19</sup>

Aynı dönemde batıda teknik açıdan yeni deneylere açık, gerçekçi anlayışı dışlayan simgeci bir tiyatro anlayışı gelişmeye başlıyorken, bizde ise dekorlar farklı oyunlarda hiç düzeltme yapılmadan oynanıyor, diktirilen kostümler de bir çok kez giyiliyor ve daha sonra düzeltmeler yapıp yine kullanılıyordu. O dönemlerde dekor ya da kostümlerin depolanması da söz konusu değildir. I. Dünya Savaşı sonrası çekilen sıkıntıların tiyatroya etkilerini bu basitçe yapılan çözümlenelerde görmek mümkündür. Oysa Avrupa'da seyircinin hayal gücünü harekete geçiren, sadece ışıkla orman dekoruyla yaratılan atmosfer ve yalın kostümlerin yer aldığı bir sahne anlayışıyla yeni denemeler yapılmaktadır. Türkiye'deki bilinçsiz süreç 1927 yılında Darülbedayi'nin başına geçen Muhsin Ertuğrul' la sona ermiştir. Muhsin Ertuğrul

<sup>18</sup> Bkz., Niyazi AKI, **Türk Tiyatrosu Edebiyatı Tarihi I**, Dergah Yayınları, İstanbul, 1989, s.s., 224-225

<sup>19</sup> Bkz., Sezai GÜLŞEN, “Çürük Temel”, **İBBŞT Program Dergisi**, İstanbul, 1995, s.7.

yönetmen, oyuncu, aynı zamanda tasarımcı olarak sanatsal açıdan tiyatroya çağdaş bir yön vermiştir. 1931 yılından sonra Türk Tiyatrosu'na yenilikler getirmiştir.<sup>20</sup>

Muhsin Ertuğrul'un gelişiyle tiyatronun kulisinden tutun da koridorlarındaki temizlikten, prova odalarının düzenine, sahne gerisinde ve sahnede bilinçli bir teknik ve düzen hakim olmuştur. Bununla birlikte sahne gerisinde çalışanlara da görev dağılımları doğru bir şekilde yapılmıştır.

*Sahnede bir ressam, iki makinist, bir marangoz, iki aksesuarist, bir gardrop, iki teknisyen ile bir orta hizmetçisi münavebe ile günde sekiz saat çalışır ve oynanacak eserin ışıklarını, dekorlarını, elbiselerini, aksesuar ve mobilyasını tedarik ederler. Gardrop: yani terzi hanımın şimdi mükemmel bir atelyesi, aynı zamanda kumaş deposu, bir kattan fazla elbiseyi ihtiva eden bir de salonu var. Bu salonda "Şekspir" in, "Şiller" in eserlerini oynayabilecek bütün elbiseleri, zırhları, papuçları, perukaları ve bizim tarihi esbaplarımızı mükemmel surette tanzim ve numaralarla tespit edilmiş bir şekilde görürsünüz. Halbuki eskiden Darülbedayi sahnesinde kazara üstünüzdeki elbise kazara bir çiviye takılıp yırtılırsa diyecek iğne bile bulamazdınız. Fakat şimdi burada sahnede gördüğünüz muhtelif ve tarihi kostümler dikiliyor ve bütün bunlarda kütüphanemizdeki en büyük kostüm kitaplarına bakılarak biçiliyor ve ihzar ediliyor.<sup>21</sup>*

Sahne gerisinde teknik açıdan yeni bir düzenin hakim oluşu, kullanılan kostümlerin atılmayıp depolanması anlayışını getirmiştir. Bununla birlikte tarihi kostüme yönelmesi sonucunda çeşitli kaynak kitaplara ihtiyaç duyulmuştur.

İki boyutlu dekordan üç boyutlu dekora geçişi, sahnenin önündeki suflör kapağını kaldırışı, bez panoların yerine kontrplak dekorlar ve gerçekçi görünüşlü boyutlu panolar getirişi, ışıklama sanatında yeni bir yöntem buluşu, sahnedeki kostümleri daha çok görünür kılar ve bunlar da Muhsin Ertuğrul'un tiyatro tekniğine verdiği önemi kanıtlar.

*Sanatçının, 1927 yılında yaptığı başka bir yenilik de ışıklama tekniğindedir. Tiyatronun sahnesindeki eski ışıklama yöntemsiz bir yoldaydı; daha doğrusu, ilkel bir durumdaydı.(...)*

<sup>20</sup> Bkz., Muhsin ERTUĞRUL, **Benden Sonra Tufan Olmasın**, Eczacıbaşı Yayınları, İstanbul, 1989, s.469.

<sup>21</sup> M. KEMAL, "Üç Senelik Adımlar", **Şehir Tiyatroları**, 70. Yıl Özel Dergisi, Sayı: 440, 1985, s.27.

*Bugünkü gelişmiş ışıklandırma düzeni bir yana, O zamanlar Darülbedayi'de "rezistans" karartıcıları bile yoktu. Sanatçı bu ilkel ışıklandırma yerine yavaş yavaş kararmayı ya da aydınlatmayı bağlayarak "rezistans" yöntemini, teneke kutuların içine konmuş ampuller yerine "spot" dediğimiz ışıldakları bir bir getirmeye başlamıştır. Bu ışıldaklar, emaye çorba kaselerine piyasada satılan en büyük lambaların takılması yoluyla Muhsin Ertuğrul tarafından yapılmıştır.<sup>22</sup>*

İlk dönemlerde Darülbedayi'de hem dekor hem de kostüm tasarımcısı olmadığından dekor için yabancı ressamalara (Jsola Bella, Yunan Niko ) başvurulurken kostüm tasarımları için de o dönemde kadın ya da erkek elbiselerini diken terzilere başvurulur. Darülbedayi'nin ilk dekor sanatçısı Nikola Perof'un otuz beş yıl kadrolu dekor sanatçısı oluşuyla bu sıkıntı giderilir. Dakikalarca alkışlanan üç boyutlu dekorların yanında oyunun geçtiği Moliere, Shakespeare, v.b. dönem giysilerinin aynaları kostüm olarak oyunculara giydirilmeye çalışılmaktadır. Geleneksel tiyatrodan dolayısıyla geleneksel giysilerden batılı tiyatroya ve batılı giysilere geçiş, bir uyum sorununu da beraberinde getirmiştir. Bu uyumsuzluğun en büyük nedeni ise batılı giysi ve batılı tiyatro konusundaki bilgi yetersizliğidir.



**Resim 40. Darülbedayi,1927-28,Shakespeare'in "Hamlet "Oyunu**

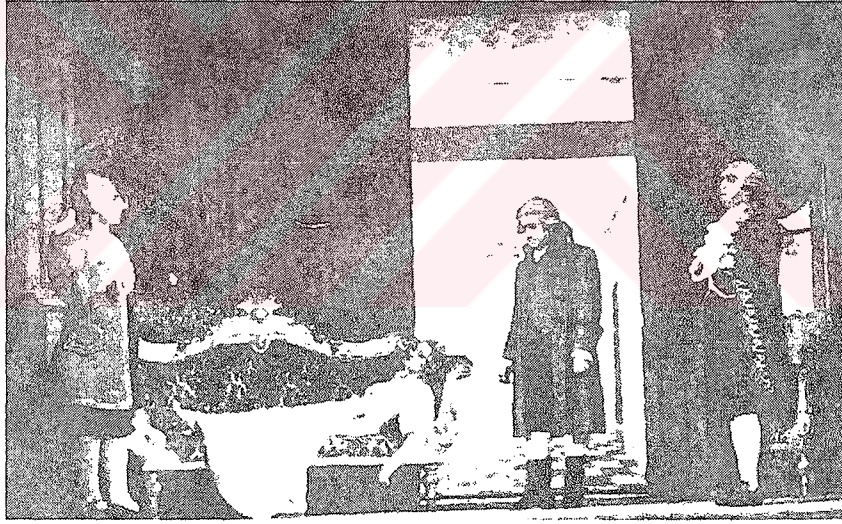
Darülbedayi'de 1927- 1928 sezonunda oynanan **Hamlet** oyununda dekor, hiç perde değişimi olmadan çözümlenmiştir. (Resim 40) Kostümler de daha dikkatli,

<sup>22</sup> Özdemir NUTKU, **Darülbedayi' nin Elli Yılı**, A.Ü.D.T.C.F. Yayınları, Ankara, 1969, s.157.



aslına uygun hazırlanmaya çalışılsa da Hamlet, siyah pelerini, kısa elbisesi, dar omuzlu kostümüyle Avrupa' da görülen çağdaş kostümüyle Elizabeth dönemi kostümünden farklı bir anlayışla giydirilmiştir. Böylece bilinçli bir kostüm tasarımı yoluna gidilmediği anlaşılmaktadır.

*Bu konuda Vasfi Rıza şöyle demektedir: 'Bu tarz oyunların o kadar acemisiyiz ki; Hamlet ne giyer, kral, kraliçenin kıyafetleri ne şekildedir, tamamen meçhulümüz... Bana –sen mayo giyeceksin- dediler! Hay Allah müstehakını versin; mayo da ne mene şey? Deniz hamamlarında peştamal kullanıldığı o devirlerde –mayo- lafını o vesile ile duymuştuk.' Yine anlıyoruz ki, çoğu zaman Shakespeare' in oyunlarında kullanılan triko ilk bu Hamlet gösterisinde kullanılmıştır.<sup>23</sup>*



**Resim 41. Darülbedayi,1940-41,Lessing'in "Emilia Galotti "Oyunu**

Avrupa'da oynanan oyunların aynı kostümleri ve dekorlarıyla sahnelenen oyunların içinde 1940-41 dönemindeki Lessing'in Emilia Galotti oyunu örnek verilebilir. Erkek oyuncuların perukları, yakası dantelli gömlekleri, uzun ceketleri ve ayakkabıları, oyunun geçtiği XVII. yüzyıl dönemini çağrıştırmaktadır. (Resim 41) Tüm oyuncuların kostümleri ve bunun dışında sahne üzerindeki mizansenleri bile aynıdır. Muhsin Ertuğrul'un Max Reinhardt'ın reji defterlerini ayrıntılı olarak

<sup>23</sup> A.g.e., s.162.

inceledikten sonra sahnelediği “Faust” oyununun dekor ve kostümleri de aynı anlayışla gerçekleştirilmiştir.

*Dekor olabildiği kadar yalın bir anlayışla yapılmıştır. Giysiler iyi bir incelemenin sonucu ortaya çıkmıştır. Faust’ un, Mephistopheles’ in ve Gretchen’in görünüşleri, herhangi bir Alman tiyatrosundaki oyuncuların görünüşünden farksızdır; hatta tıpatıp benzemektedir.<sup>24</sup>*

Görülüyor ki, bu dönemde Darülbedayi’ nin oyunlarındaki sahne tasarımının Avrupa tiyatrosundaki tasarımlara birebir benzemesinde ısrar edilmiş ve bu benzerlik ne kadar yakın olursa tasarım o kadar başarılı sayılmıştır..

*Macbeth oyununun donatımlarına gelince, bu da doğru bir yolda hatırlanmıştır. ‘(...) Macbeth’ in İngiltere’ deki temsilleri incelenmiş, elbiseler, avizeler, iskemleler, içki kapları, kılıçlar, bütün teferruat eski İngiltere’ den, İskoçya’ dan, bir kelime ile söyleyelim: British Museum’ dan getirilmişti sanki.<sup>25</sup>*

Batılı kostüm anlayışına öykünerek bu oyunların sahne kostümlerinin oluşturulması, tasarım anlayışını geliştirmemiş sadece sergilemeyi ve kopye etmeyi getirmiştir.

**Macbeth** oyununu izleyip, Türk Tiyatrosu Dergisi’ ne yazan Selami İzzet Kayacan, oyuncuların makyajı konusunda oyunu şöyle eleştirir:

*1606’ dan beri, bir çok sahnelerde halkı tiksindiren ve bu yüzden bazı temsillerde lağvedilen –büyücüler- sahnesini güzel bir makyajla ve tatlı bir renkle seyircilere yadırgatmaması, rejisörün bir muvaffakiyeti daha sayılır.(...) Somnanbülizm sahnesi de bizce yüz makyajının çok beyaz, bembeyaz, duru beyaz oluşunda seyredenlerde beklediğimiz tesiri uyandırmadı.<sup>26</sup>*

1938-39 tiyatro sezonunda Muhsin Ertuğrul, Shakespeare’in **Yanlışlıklar Komedyası** adlı oyununda o dönemdeki İngiltere ve Almanya’daki yorumların çağdaş kostümlerle oynatılmasından etkilenerek dönem kostümlerinin aynını

<sup>24</sup> A.g.e., s.165.

<sup>25</sup> A.g.e., s.167.

<sup>26</sup> Selami İzzet KAYACAN, “Makbet’ in Temsili”, **Eleştirmen Gözüyle Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosu Eleştiri Seçkisi 1923- 1960. I**, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, 1994, s.s:107- 108.



yaptırmamıştır. Dekorlar, Shakespeare döneminin aynı olmasına karşın, kostümlerde yeni bir denemeye giderek o günün giysilerini kullanmıştır<sup>27</sup>.



**Resim 42. Darülbedayi,1938-39,Shakespeare'in "Yanlışlıklar Komedyası" Oyunu**

Erkeklerin beyaz melon şapkaları, uzun elbiseli, kareli pantolon ve ceketleri, hizmetçilerin ve kadınların uzun elbiseli kostümleri hem modern hem de dönemi çağrıştıran özellikler gösterirken stildeki karmaşa gözlerden kaçmamaktadır. (Resim 42) Oysa dekor ve kostümün birlikte bütün bir etki yaratması, farklı üsluplarda sahnelenmemesi gerekmektedir.

1940-41 tiyatro sezonunda oynanan **Othello** oyununda dekor da saray içi kapıların, eşyaların gerçek biçimleri bozularak izlenimci akım anlayışıyla yapılmasına karşın, kostümler eskisi gibi gerçekçi anlayışla yapılır<sup>28</sup>. A. Alemciyan tarafından yapılan dekor ve kostüm tasarımında kostüm anlayışında dekorda olduğu gibi izlenimci bir akımdan kaçışın kostümde yeni denemelere kapalı olduğunun göstergesidir. Aynı dönemde oynanan Sedat Simavi'nin **Hürriyet Apartmanı** adlı oyununun kostümleriyle ilgili bugünün eleştirisinde bile göremeyeceğimiz olumsuz

<sup>27</sup> Bkz, NUTKU, 1969, s.168.

<sup>28</sup> B.k.z., A.g.e., s.169

eleştirilere yer verilir. Refii Cevat Ulunay'ın Tan Gazetesi'ndeki 27 Mart 1941 tarihli eleştirisi şöyledir:

*Mizansen ve kostüme ait hatalar da var Kamıran, istibdat devrinde Arif Paşa'nın yanına başı fessiz giremezdi. Hele o zamanda bıyıklarını tıraş etmek affolunur bir cürum değildi.(...) Dekor, mizansen hususunda ufak bir zahmete katlanılmamış ve ne varsa onunla idare edilmiştir. Bu mübalatsızlığı Leyla'nın elbisesinde bile görüyoruz. Birinci perdeden son perdeye kadar genç kız aynı tuvaleti muhafaza etti. Kumaşın mukavemetine şaştım. Hangi mağazadan tedarik ettiğini müktesil aile reisleri tahkik etmelidirler.<sup>29</sup>*

Darülbedayi'de yaşanan bu gelişmelere paralel Cumhuriyet döneminde verilen eğitime önemin göstergesi olarak, Ankara'da Milli Eğitim Bakanlığının özellikle müzik ve tiyatro sanatını geliştirmek adına 1934-40 yılları arasında "Milli Musiki ve Temsil Akademisi" ni kurar. Akademinin ilk yıllarda müzik adına ağırlık verdiği 1936 yılından sonra da tiyatro bölümünün ağırlık kazandığı görülür. Alman tiyatro adamı Carl Ebert Türkiye'ye çağrılarak Devlet Konservatuari'ni kurması ve müzik, tiyatroyla birlikte opera ve bale sanatını tanıtmayı, sanatçı yetiştirmesi görevi verilir. 1940 yılında kurulan konservatuarda sadece opera, bale ve oyunculuk eğitimi verilmiş, bunların yanında dekor ve kostüm eğitimi verilmemiştir. 1941' de konservatuar ilk mezunlarını verir ve hemen Ankara Halkevi'nde oyunlarını sahneleyen "Tatbikat Sahnesi" kurulur<sup>30</sup>. Okulların, yeni sahnelerin açılması, gelişimi, oyuncu ve tasarımcıların yetişmesini hızlandırmıştır.

1940'lı yıllardan sonra dekor ve kostüm alanında yabancı sanatçıların yanında Türk tasarımcılarının yetiştiği, tiyatrolarda çalışmaya başladığı görülmektedir. Tiyatro binası ve sahnesi konusunda bu dönemlerde yeterli donanıma sahip olmayışımız, yapılan binaların teknik bilgisizlikten yanıp yok olması, olanların da teknik ve mimari açıdan tiyatro için tasarlanmamış olması, Türk sahne tasarımını geliştirmeyen nedenlerdir. Bu yüzden tasarım sanatçılarının eksikliği duyularak, konuya daha ciddi yaklaşılmış, akademilerden mezun olanların, eğitimlerini Avrupa' da tamamlamaları sağlanmıştır.

<sup>29</sup> Refii Cevat ULUNAY, "Şehir Tiyatrosu Dram Kısmında Hürriyet Apartmanı", A.g.e., 1994, s.146

<sup>30</sup> B.k.z., Sevda ŞENER, Cumhuriyet' in 75. Yılında Türk Tiyatrosu, İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara, 1998, s.s., 54- 55.

Avrupa'da eğitim gören dekoratörlerimizden Turgut Zaim, 1930' da Sanay-i Nefise Mektebi' nde resim eğitimini bitirerek Paris' e gittikten sonra yurda döndüğünde, 1939 yılında açtığı resim sergisinde Carl Ebert' in dikkatini çekmiştir. Tatbikat Sahnesi'nde dekor yapması için buraya atanan Turgut Zaim' den başka bir ressam- dekoratör de Tarık Leventoğlu'dur. Tarık Leventoğlu da resim eğitiminden sonra Milano' da sahne tasarımı eğitimi alarak, 1939' da Tatbikat Sahnesi'ne teknik müdür olarak atanır<sup>31</sup>. Her iki sanatçı da dekorları olduğu kadar kostüm tasarımlarıyla da önemli çalışmalarda bulunmuşlardır.

Güzel Sanatlar Akademisi'nden 1945' de iç mimar olarak mezun olan Refik Eren, ilk dekor ve kostüm tahsili yapan tasarımcılarımızdandır. İki sene asistanlık yaptıktan sonra devlet sınavıyla Fransa' da Paris' e gidip, dekor ve kostüm eğitimini yapar. 1947 yılında ilk adı Garp Süsleme ve Moda olan bölüme giren kostüm tasarımcılarımız Hale Eren ve Sevim Çavdar' dır. Devlet Tiyatrosu'nda kadrolu ilk kostüm tasarımcımız Hale Eren, bu konuyu şöyle açıklar:

*Refik Eren Paris' deyken ben okula girmiştım. Garp Süsleme ve Moda bölümüydü. Daha sonra Moda ve Tiyatro Kostümleri Bölümü adını aldı. Doğru düzgün hocamız yoktu. Zühtü Müridoğlu Kostüm Tarihi dersi veriyordu. Ama derse hiç girmedim. Modelaj diye bir derse girdim. Sevim Çavdar, Kız Enstitüsü' nde okuyup, sonra bu bölüme girmiştı. Türkiye' de ilk eğitilmiş olup kostüm çizen ikimiziz. Mezun olduktan sonra Ankara Devlet Tiyatrosu' na girdim. Sevim de bir mimarla evlenip Milano' ya gitti.<sup>32</sup>*

Anlaşıyor ki, bu bölümde tiyatro kostüm tasarımı eğitimi almamış kişiler ders vermiştir. Teknik bilgi ve estetik beğeni anlayışıyla gelişen tiyatro eğitiminden geçilmemiş olması, bir oyun metnine nasıl yaklaşılması gerektiği sorununu da getirmiştir.

1947 yılında Carl Ebert ülkesine dönünce Devlet Tiyatrosu ve Operasını kurmak için başına Muhsin Ertuğrul getirilir. 16 Haziran 1949' da açılan Devlet Tiyatrosu'nda Muhsin Ertuğrul' un da desteği ile sahne tasarımcılarımız çalışırlar. Refik Eren Paris' te, yine iç mimar olan Doğan Aksel, Münih, Viyana ve Roma'da

<sup>31</sup> B.k.z., Ayşegül ORAL ÖZER, **Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosu'nda Tasarım ve Mekan Değerlendirme Yaklaşımları**, Yayınlanmamış Doktora Tezi, D.E.Ü., Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Anasanat Dalı, İzmir, 1991, s., 62- 82.

<sup>32</sup>Hale EREN, 28 Kasım 2002'deİstanbul Devlet Tiyatrosu'nda Yapılan Görüşme, İstanbul.



eğitimlerini tamamlayıp yurda döndüklerinde Refik Eren Devlet Tiyatrosu'nda dekoratör olurken, Doğan Aksel de İstanbul' da Sahne ve Görüntü Sanatları Bölümünü kurmak için çalışmalarına başlar. Yine akademi mezunlarından, ressam Turgut Atalay da 1951 yılında Şehir Tiyatroları'nda çalışmaya başlamıştır.



**Resim 43. Şehir Tiyatroları,1953,Molnar'ın” Liliom” Oyunu**

1953 yılına kadar Nikola Perof'un sahne tasarımcısı olduğu Şehir Tiyatroları'nda 1953 yılından sonra Max Meinecke ile çalışarak sahne üzerinde dekor gerçekleştirme görevi üstlenen Turgut Atalay olmuştur. Avusturya Halk Tiyatrosu geleneğini iyi bilen Meinecke oyunu yönetmiş ve dekor taslaklarını da çizmiştir. Dekorun realizasyonunu Turgut Atalay yapmıştır. Meinecke, dışavurumcu bir anlayışla dekoru yorumlarken, kostümlerde aynı yoruma gitmemiştir.<sup>33</sup> (Resim 43) Kostümlere bakıldığında Avusturya halkının o dönemde giydiği etekler, eşarplar, şallar kullanılmıştır. 1953'te Molnar'ın “Liliom” adlı oyununda dışavurumcu bir anlayışla dekor yorumlanırken, kostüm tasarımında gerçekçi bir yaklaşım

<sup>33</sup> Bkz., NUTKU, 1969, s. 173.

gözlenmiştir. Aynı yıl, sahnelenen Moliere'in **Tartuffe** oyununda dekor ve giyside o günün havası yakalanmaya çalışılmıştır.

1950- 51 yıllarında yetişen tasarımcılara bakıldığında, ressam Ersin Satkan, Şehir Tiyatroları' nda Hüseyin Mumcu da Devlet Tiyatrosu' nda göreve başlamıştır. Aynı yıllarda Doğan Aksel, sahne tasarımı eğitimi açısından önemli bir adım olan, İstanbul' da Güzel Sanatlar Akademisi bünyesinde Tiyatro Dekor ve Kostümleri Bölümü' nü açmıştır (1957). Bu bölümün açılışıyla, günümüz tiyatrosunda önemli yerleri olan sahne tasarımcıları yetişmeye başlamış, sanatçılar da özellikle şehir ve devlet tiyatrolarında görev almaya başlamıştır.

Yeni tiyatro bölümünün açılışının hemen ardından Muhsin Ertuğrul' un, 1959- 60 tiyatro sezonunda yeniden Şehir Tiyatroları'na geçtiğinde yönettiği **Hamlet** oyununda Turgut Atalay, hem dekorda, hem de kostümde stilizasyon denemelerine girişmiştir.

*Dekor, döner sahneye göre kurulmuş, sahne döndükçe çeşitli yerleri belirten, biçim yönünden 'stilize' bir görünüşle hazırlanmıştır. Dekor yapan Turgut Atalay, bu 'stilize' biçimlerde çok oynadığı için, dekorun, sahneyi gereğinden çok doldurulmuş olduğu söylenebilir. Hamlet tragedyasının karakterine uygun olsun diye, sanatçının hazırladığı karanlık giysilerde uyumlu bir ton ayrılığı görülmemektedir. Giysiler, karanlık renklerle tek düzen bir görünüştedir.<sup>34</sup>*

**Hamlet**'le birlikte sahne tasarımı eğitimi almış sanatçıların, tasarım bilinci ve estetik arayışlara yönelmeye başladığı görülmektedir. Bu oyundan sonraki çalışmalarda yeni bir anlayışla kostüm tasarımları yapılmıştır. Buna bir örnek olarak da ülkedeki Brecht oyunlarıyla ilgili yapılan uygulamalar gösterilebilir.

1963- 64 tiyatro sezonunda Şehir Tiyatrosu, Türk seyircisine epik türde oyunların ilkinin sahneler. Beklan Algan' ın sahnelediği Bertold Brecht' in **Sezuan'ın İyi İnsanı** oyununun dekor ve kostümleri, Amerikalı sanatçı Davit Pursley tarafından gerçekleştirilir. Epik tiyatro kuramlarına göre yapılan dekor ve kostüm tasarımında da, oyunculuk denemesinde de başarılı olduğu gözlemlenir.<sup>35</sup> (Resim 44) **Sezuan'ın İyi İnsanı** oyununda epik kostüm anlayışına göre yapılan tasarımlarda

<sup>34</sup> NUTKU, 1969, s.175.

<sup>35</sup> Bkz, A.g.e., s.176.



tarihsel ve toplumsal doğruluk, yalınlık göze çarpmaktadır. Karakterler, içinde buldukları sınıfın giysileri içinde tasarlanmıştır.



**Resim 44. Şehir Tiyatroları,1963-64,Brecht'in" Sezuan'ın İyi İnsanı" Oyunu**

İstanbul'daki tiyatro seyircisi, Brecht ve Epik Tiyatro'yla tanışırken, 1965 yılında Ankara'da, başına Melahat Özgü'nün getirildiği Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi'nde Tiyatro kürsüsü kurulur. Bu kürsünün amacı, oyuncu, tasarımcı, yazar yetiştirmek olmamakla birlikte, Türk Tiyatrosu'na yön veren sanatçıları mezun etmesi bakımından önemli bir yeri vardır.

1960'dan sonraki dönemlerde oyun yönetmek için Devlet Tiyatrosu'na gelen yabancı yönetmenlerin oyun yönetmekle kalmayıp, tasarımcılara bir çok yenilikleri öğretip, bilgilerini arttırdılar.

*Mouzenidis, Türkiye' de üç oyun sahneye koydu. Birini Tarık Leventoğlu, ikisini de ben çalıştım. 1962- 63 yılında Türkiye' ye gelen Amerikalı yönetmen Todd Bolender' le de **Öp Beni***



*Kate müzikalini çalıştım. İki yönetmenden de çok şey öğrendim. İkisi de kostümden anlıyordu.*<sup>36</sup>

1960'lı yıllardaki hem oyun sahneleme, hem de tasarım anlayışıyla yaşanan olumlu gelişmelerin ardından, 1970' den sonraki dönemlerde yaşanan politik, toplumsal koşullardan dolayı , oyun yazarlığının giderek gerilediği, seyircinin yavaş yavaş tiyatrodan koptuğu, özel tiyatroların tiyatrolarını kapattığı ve 60' lı yıllarda çoğalan tiyatro salonlarının birer birer garaj, işhanı gibi mekanlara dönüştüğü görülür. Bu olumsuz gelişmelerin yanında Türkiye'de ikinci bir tiyatro bölümünün başına Özdemir Nutku geçer. İzmir'de Tiyatro Bölümü 1976 yılında Ege Üniversitesi' nde Güzel Sanatlar Fakültesi'ndeysen, 1982' de Y.Ö.K. tarafından Dokuz Eylül Üniversitesi' ne bağlanır. Tiyatro Bölümünde Avrupa'daki tiyatro okullarında görülen, tiyatronun kolektif bir sanat olmasından yola çıkılarak üç ayrı sanat dalında eğitim verilir. Oyunculuk, Sahne Tasarımı ve Dramatik Yazarlık eğitimi veren, Türkiye'de ilk okul olma özelliğini elinde tutar. Üç sanat dalında dört yıllık eğitim süresince, bir oyunun sahnelenmesinde ekip çalışması anlayışı getirilerek öğrencilerin yen deneyimlerle buluşması, gelişmesi sağlanmıştır.

1970-1980 dönemlerinde sözünü ettiğimiz tiyatro okullarından mezun olan, günümüze gelindiğinde 20' lı 30'lu yıllarını devlet ya da şehir tiyatrolarında bitirmiş kostüm tasarımcıları arasında başta Hale Eren ve Sevim Çavdar olmak üzere Türkan Kafadar, Nilgün Gürkan, Serpil Tezcan, Sevgi Türkay, Serpil Birişmen, Sevinç Gürlük, Gül Emre, Gülümser Eriğür gibi kostüm tasarımcılarını saymak mümkündür. Bütün bu gelişim içinde Türk Tiyatrosu'nda kostüm tasarımına hizmet vererek ve kendi çabalarıyla kostüm tasarımcılığına, dışarıdan gördükleri yenilikleri getirmeye çalışmışlardır. Türk kostüm tasarımı yönelişini etkileyen en önemli faktörlerin başında, yönetmenlerin oyunculığa daha çok ağırlık vermeleri gösterilebilir. Türk Tiyatrosu'nda yönetmenlik eğitimi almış üç dört kişinin dışında, sadece oyuncular yönetmen olarak çalışmışlardır. Yönetmen olmak için, kişinin sanatlar arası koordinasyonu kurabilecek çok geniş bir vizyona sahip olması ve antropoloji, mitoloji, felsefe, tarih v.b. bilim dallarında çeşitli derslerin de yer aldığı çok özel bir eğitim almış olması gereği, Türk tiyatrosunda yıllarca arkalara itilmiştir. Batıdan gördüklerini taklit eden çalışmalar yapan donanımsız ve eğitimsiz yönetmenlerin yetersizliği, kostüm tasarımının gelişmemesine yol açmıştır.

---

<sup>36</sup> Devlet Tiyatrosu Kostüm Tasarımcısı Hale Eren' le Yapılan Görüşmeden Alınmıştır. 28 Kasım 2002, İstanbul.

Yönetmen, dekor ve kostüm tasarımcısıyla birlikte, kendini geliştirme yoluna gidememiştir. Yabancı yönetmenlerden öğrenilen bilgiler ışığında, tasarımlarını geliştirmeye çalışan kostüm tasarımcıları da kendilerini anlatan yeni bir kostüm anlayışı geliştirememişlerdir. Değişen ve gelişen yüzyılımızda, her türlü malzeme ve teknik yetersizliklerine karşın yeni atılımlar, yeni deneyler yapamayan, yeni söylemlerde bulunamayan kostüm tasarımcılarımız, sadece yönetmenin istediği doğrultuda tasarımlarını yapmışlardır. Yönetmenin ekip çalışmasıyla oyunu yorumlaması, tasarımcılara yaklaşımı, kostüm tasarımcılarını yen arayışlara itecek ve yeni deneyimlerle karşılaşmalarını sağlayacaktır.

Tasarımcıların daha önceki dönemlerde görülen bilgilerinin, vizyonlarının genişlemesi amacıyla yurt dışına devlet tarafından gönderilmemeleri, ülkemiz olanaklarıyla tekrarladıkları tasarımlar yapmalarını da sağlamıştır. Yurt dışındaki tiyatrolara kendi çabalarıyla gitme eğiliminde, isteğinde olan çok az tasarımcıya rastlanmaktadır. Yabancı ülkelerde olan değişimleri, gelişen kostüm tasarımı anlayışını algılayamayan tasarımcılar çoğunlukla hayal gücünden yoksun, seyirciyi sarsmayan, kendi tasarım anlayışlarını aktaramayan çalışmalar yapmışlardır.

Yönelişi etkileyen en önemli bir başka etken de, tiyatro eleştirisinde görülen eksikliklerdir. Çoğu tiyatro eleştirmeni, yönetmenin yorumunu çözmektense, konuyu ve oyuncularını anlatma yolunu seçmişlerdir. Bunun yanında sahnenin plastik olanaklarının bir anlatı aracı olarak çok az değerlendirildiği görülür. Sahneleme anlayışında sadece dekor ve kostüm eleştirisi "Güzeldi", "Giysiler dekora uygun değildi" gibi sığ nitelendirilmelerle geçiştirilmeye çalışılmıştır. Doğaldır ki, olumlu ya da olumsuz irdelenmeyen, eleştirilmeyen sanat yapıtlarının gelişmesi de mümkün olmayacaktır.

## II. C- CUMHURİYET DÖNEMİ TÜRK TİYATROSUNDA 1950- 2000 YILLARI ARASINDA OSMANLI SARAYINI KONU ALAN TARİHSEL OYUN UYGULAMALARI

Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosu'nun önceki döneminde batılılaşmayla birlikte Avrupa tiyatrosunu örnek alarak, orada oynanan oyunların hem rejisi, hem de tasarım konusunda taklit ettiği görülür. Bu süreç, Cumhuriyet' in ilanıyla birlikte kurulan Darülbeydi ve sonrasında da Devlet Tiyatrosu'nda sergilenen oyunlarda devam eder. Türk Tiyatrosu, kendine örnek olarak Avrupa Tiyatrosu'nu almış, ama bu tiyatroyu var eden, geliştiren bir çok etkeni göz ardı etmiştir. Bu tiyatro sanat hareketleriyle biçimlenip, özel olarak inşa ettirilen tiyatro binalarında gelişir, üzerine kuramlar yazılıp, yeni denemelere sahne olurken, bizde de sadece biçimsel olarak taklit edilmiş ve özgün tiyatromuz geliştirilememiştir. Sahne dekoru ve kostümünde karşılaşılan sorunlar, o anda yapılan geçici çözümlerle katarılmaya çalışılmıştır. Cumhuriyet Tiyatrosu gelişiminde, yönetmen ve oyuncu merkezli süren tiyatromuzda, bina ve alt yapı sorunlarından dolayı sahne tasarımı anlayışımız çağın ayak uyduramamıştır. Bazı yeni denemelerle sanat akımlarından yararlandığı görüldüyse de, ne yazık ki bu akımların kültürel sanatsal temeline sahip olmayışımız anlam ve estetik bütünlükle birleşmemeyi getirmiştir.

Osmanlı Sarayını konu alan tarihsel oyunlardaki kostümlerin sadece tarihi dönemdeki giysi özelliklerinin gövdesel gösterişle abartılarak gerçekleştirilmesi, bu oyunların sahnelenişinde anlam ve estetik bütünlüğün oluşturulmadığını göstermektedir.

Devlet Tiyatroları ile Şehir Tiyatroları'nda yapılan araştırmada 1950- 2000 yılları arasında Osmanlı sarayını konu alan tarihsel oyunlar farklı dönemlerde farklı tasarımcılar tarafından çalışılmıştır. Bir tasarımcı aynı oyunu farklı dönemlerde çalıştığı halde diğer tasarımcıların aynı oyunu başka bir yaklaşımla değerlendirdiği görülmemiştir. Kostüm tasarımı açısından yeni deneyler, farklı yorumlara rastlanmadığı için, sınıflandırma yapılmayıp, tarihsel olarak yüzyıl sıralamasına göre oyunlar ele alınacak ve bunlar da kendi içinde yıllara göre sahnelenişleri yorumlanacaktır. XV. yüzyılın sonlarında geçen Turan Oflazoğlu' nun **Cem Sultan** adlı oyunu 1994- 95 tiyatro sezonunda İstanbul Şehir Tiyatroları' nda Engin Uludağ' ın rejisiyle, Nilgün Gürkan' ın kostüm tasarımıyla sahnelenmiştir.



**Resim 45. Şehir Tiyatroları,1994-95, Turan Oflazoğlu'nun " Cem Sultan" Oyunu**



**Resim 46. Şehir Tiyatroları,1994-95,Turan Oflazoğlu'nun "Cem Sultan" Oyunu**





**Resim 47. Şehir Tiyatroları,1994-95,Turan Oflazoğlu'nun "Cem Sultan" Oyunu**

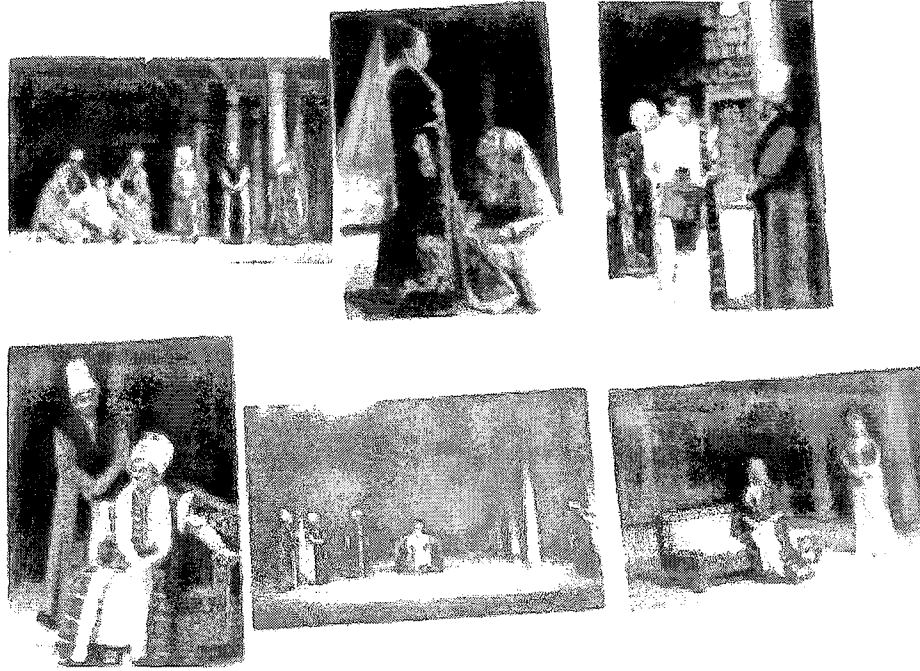
Yazar, oyununda bir padişahın değil, yabancı devletlerin elinde oyuncak olan bir Osmanlı şehzadesi Cem Sultan'ı anlatır. Fransa'da Baron de Sasenege Şatosu'nda bir maskeli baloyla oyun başlar. Maskeli balonun ardından Baron Blanchefort'un Sinan'ın ve Cem'in konuşmalarıyla, Cem' in bu şatoda tutsak olduğu anlaşılmaktadır. I. Perde'nin sonuna kadar Cem' in bu konuşmalardan ve geriye dönüşlerden anladığımız kadarıyla, ülkesine dönüp, tahta oturmak çabası içinde olduğunu görürüz. II. Perde' ye geldiğinde Cem Sultan'ın inatçı ve hırslı yapısının, oğlu Oğuzhan'ın ölümüne neden olduğunu anlamasıyla karşılaşırız. Ülkesinden ayrı kaldıkça itibarı düşen Cem, tek çözümü ölümden bularak, kendisine karşı yapılan öldürme planına itiraz etmeyerek bilinçli bir şekilde zehirli şerbeti içer.

**Cem Sultan** oyununun Şehir Tiyatrosu'ndaki dekor tasarımında sahnede geniş bir platform üzerindeki mekanların, ışık değişimlerine göre değiştiği görülmektedir. Kostüm eskizlerine bakıldığında, kostüm tasarımının saraydaki ve Fransa'daki karakterlerin giysilerinin, gerçekçi bir anlayışla yapıldığı, buna karşın oyunun bir sahnesinde geçen danslı bölümde ise, oyunculara günümüzde kullanılan tayt ve üstlerine badyelerin giydirilip, üzerlerine şifon atıldığı görülmektedir. Bir taraftan başındaki şapkadan ayakkabısına, elindeki kılıçtan kumaş desenine kadar

dönem özelliklerine yer verilirken, diğer taraftan apayrı bir anlayışla tasarlanan taytlı dansçılar, oyundaki kostümlerde birlik yakalanmadığını göstermektedir (Resim 45-46-47). Oyun, gerçekçi stilde yorumlanmaya çalışıldığına göre dansçılara giydirilecek kostümler de o dönem anlayışına uyan şalvar, gömlek, yelek ve üç etek, başlarına da dans ederken kullanabilecekleri şifonlu bir başlık giydirilseydi, kendi içinde yorum bütünlüğüne kavuşmuş olurdu. Kumaşların dokusunda Fransız Sarayı ve Osmanlı Sarayını brokar, kadife, dantel gibi çeşitli kumaş farklılıklarıyla getirilmeye çalışılsa da Resim 47'deki en sağdaki eskizde III. Beyazıd'ın kostümünde kullanılan altın renkli simli kumaşı XV. yüzyıl Osmanlı dönemi kumaşlarında görmemekteyiz. Bu yüzyıldaki saray dokumalarında kullanılan gümüş, altın gibi teller, kumaşın içine preslenerek yapıldığı için, ancak yakından bakıldığında teller belli olmaktadır. Oysa oyunda kullanılan simli kumaşlar ışığın da etkisiyle çok fazla parlama yapmaktadır. Oyunun kostüm dokusunda, XV. yüzyıl kumaş sanatını göstermeyen örnekler seçilmiştir. Ayrıca Resim 45'de alttaki oyun fotoğrafına bakıldığında, Cem Sultan ve Helen'in kostüm renkleri arasında hem doku, hem de ton değeri açısından hiçbir farklılığın olmaması ve Helen başlığının o dönem Fransa'sında kullanılmayan bir başlık seçilmesi gerçekçi bir anlayışla yorumlanmaya çalışılan oyunun stiline ters düşmektedir.

1604-1622 yılları arasında yaşamış II. Osman'ın amcası, I. Mustafa'nın tahttan indirilip, genç yaşta padişah olmasıyla başlayan Turan Oflazoğlu'nun **Genç Osman** oyunu 1980'li yıllarda üç kez sahnelenmiştir. 1980-81 tiyatro sezonunda Ankara Devlet Tiyatrosu'nda Bozkurt Kuruç'un yönettiği Hale Eren'in kostümlerini yaptığı ilk yorum 1985-86 sezonunda aynı Ankara Devlet Tiyatrosu'nda Şakir Gürzumar'ın yönettiği Gülümser Görgün ve Nalan Türkoğlu'nun birlikte kostümlerini yaptığı ikinci yorum, 1989-90 sezonunda da Trabzon Devlet Tiyatrosu'nda yine Şakir Gürzumar rejisiyle Gülümser Önen'in kostümlerini yaptığı üçüncü yorum sıralanabilir. 1980-81'deki ilk yorumda dekor tasarımında, arkada büyük çinili, eski yazılı ve vitraylı bir saray kapısının olduğu, tüm arkayı dolduran bir fonun önüne perspektif yaratacak bir şekilde sahne sağ ve solundan dört sıra kemerli sütunlar yerleştirilmiştir. Sahne tabanında platformsuz oynanan oyunun kostümlerine bakıldığında Sadrazam'ın, Padişah'ın ve Sultan'ın giysilerinde dönem yansıtılmaya çalışılmıştır (Resim 48).

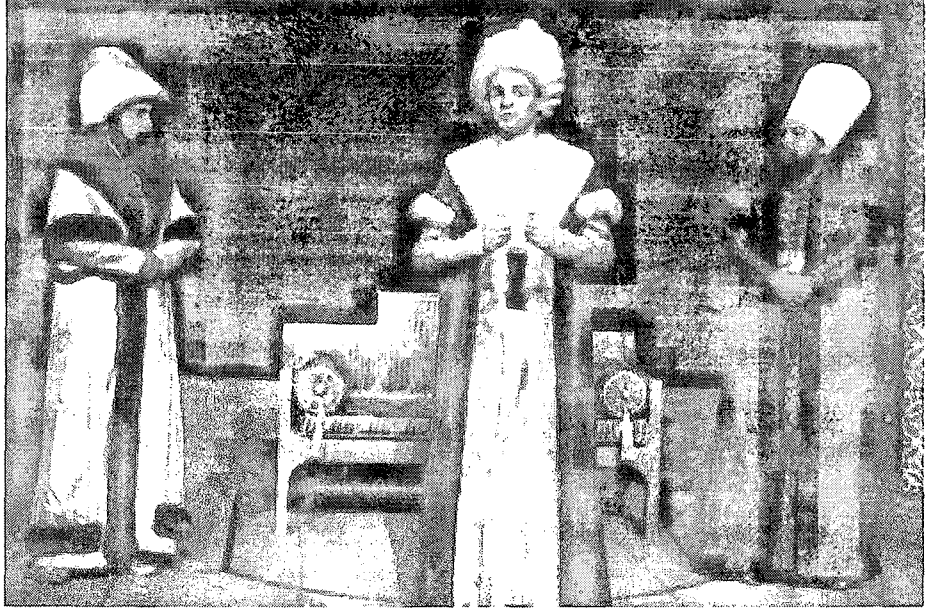




**Resim48. Ankara Devlet Tiyatrosu,1980-81,Turan Oflazoğlu'nun "Genç Osman "Oyunu**

Sadrazam ve Sultan'ın kumaşında kadife kullanılırken, Padişah'ta iki farklı döşemelik kumaş kullanılarak dokuda ayırım getirilmeye çalışılmıştır. Sultan'ın başlığıyla, önünde diz çöken cariyenin başlığı arasındaki tek fark, sultanınkinin yukarıya doğru uzadığıdır. İkisinin başlığından da aynı organize kumaş sarmakta ve ikisinin de saçları o dönemdeki saray kadınlarında görülmeyen düz bir şekilde omuzlarına düşmektedir. Oysa aynı dönemde basit bir başlık giyen cariyenin yanında Sultan'ın mücevherlerle süslü taç taktığını, tacın arka tarafının da krep kumaştan küçük pliseler yapıp, omuzlardan kollara doğru sarktığını, daha gösterişli bir başlık kullanıldığını Nicolay'ın **Haseki Sultan** gravüründen biliyoruz<sup>37</sup>. Resimde aynı kostümün üzerindeki süslemelerde dönemdeki işlemlerden uzak, gereksiz bir süsleme yapıldığı görülür. Ankara Devlet Tiyatrosu'nda 1985-86'da yapılan **Genç Osman**'ın ikinci yorumu ele alındığında, dekorun, ilkinde oranla daha yalınlaşıp, platformların üzerine taşındığı göze çarpar. Bunun yanında kostüm tasarımı, yine aynı tarzda yorumlanır. İki farklı tasarımcının kostüm tasarımı yapma düşüncesi, o dönemlerde yaygın bir anlayış olarak Devlet Tiyatrosu'nda uygulanmıştır.

<sup>37</sup> Bkz., Sevgi GÜRTUNA, **Osmanlı Kadın Giysisi**, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, 1999, s.15.



**Resim 49. Ankara Devlet Tiyatrosu,1985-86,Turan Oflazođlu'nun" Genç Osman" Oyunu**



**Resim 50. Ankara Devlet Tiyatrosu,1985-86,Turan Oflazođlu'nun" Genç Osman" Oyunu**



Bu nedensiz ve anlamsız anlayışta bu tasarımcıların çalışması hem yorum açısından, hem de tarz açısından pek olumlu bir sonuç doğurmamıştır. Simli ve parlak kumaşların yoğun olarak kullanıldığı tasarımda, parlamayı önlemek için kürklerle ya da üste atılan kaftanlarla bir çözüm üretilmeye çalışılmışsa da gerçekleştirilememiştir (Resim 49-50-51-52). Osmanlı padişahının hem saray erkanı üzerindeki, hem de halk üzerindeki kudretini getirecek bir çizginin, dokunun ve rengin yakalanmadığı Resim 51’de görülmektedir.



**Resim 51. Ankara Devlet Tiyatrosu,1985-86,Turan Oflazoğlu'nun “Genç Osman” Oyunu**



**Resim 52. Ankara Devlet Tiyatrosu,1985-86,Turan Oflazoğlu'nun “Genç Osman” Oyunu**

Trabzon Devlet Tiyatrosu'nda 1989-90 sezonunda oynanan son **Genç Osman** yorumunda ise dekor en aza indirgenmiş ve platformlarda oynanmıştır. Kostümlerin saraydaki padişahın ya da erkanın değil de İstanbul' da herhangi bir konakta yaşayan ev halkına ait olduğu izlenimi uyanmaktadır (Resim 53). Platformun üzerindeki her oyuncunun üzerindeki kostümlerin kumaşının, dokusunun, renginin, aynı tonda olduğu görülür. Padişah ve çevresindeki erkanın aynı ton değerinde kostüm giymesi, toplumsal açıdan ve oyunun yapısındaki sınıfsal statüyü vurgulamak gereğinden dolayı doğru değildir. Başlarındaki sarıklardaki boyut ve uzunluklardan sınıfsal farklılıkları verilmeye çalışılmıştır. Ama Genç Osman'ın başındaki sarık bu yüzyılda rütbesi olmayan kimselerin ya da gayri resmi sivil kıyafetin üzerine giydiği kısa burma sarıklı kavuk gibidir.<sup>38</sup> (Resim-53) Bu resim II. Perdenin başında yenilikçi bir padişah izlenimini kuvvetlendirmek için terzisine kavuk yerine külah diktirttiği ve başına taktığı sahnedir. Bu külahta Osmanlı padişahını niteleyen, toplumdaki gücünü simgeleyen doğru bir sorguca yer verilebilirdi. Ayrıca Genç Osman için giydirilen kavukların formlarının üç çalışmada da farklı olması, tarihsel doğruluğun yakalanmadığının bir göstergesidir.



**Resim 53. Trabzon Devlet Tiyatrosu,1989-90, Turan Oflazoğlu'nun "Genç Osman" Oyunu**

<sup>38</sup> Bkz., Nurettin SEVİN, *On üç Asırlık Türk Kıyafet Tarihine Bir Bakış*, Kültür Bakanlığı Yay.,ANKARA, 1990, s:77



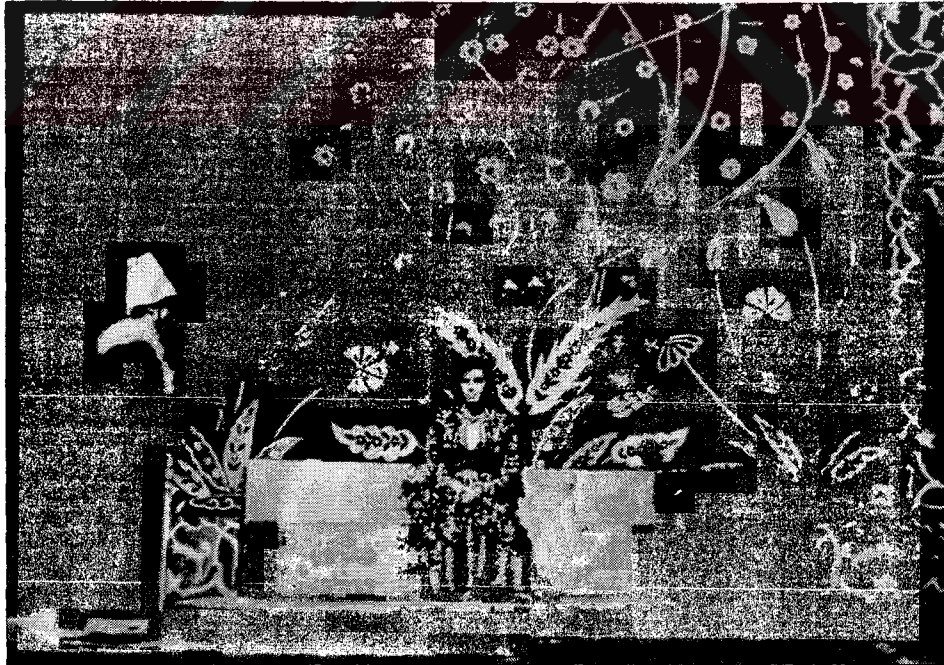
Orhan Aşena'nın yazdığı **Hürrem Sultan** oyunu, XVI. yüzyıl Osmanlı İmparatorluğu'nda kadının devletin işlerine karışarak yönetmeye çalışması ve bunu yaparken de Hürrem'in her an korkuyla yaşaması, bu arada Kanuni'nin devlet ve oğlu arasında kalışı anlatılır. Oyunun en başında "Korkuyorum" repliğiyle başlayan gelişimde Osmanlı İmparatorluğu'nun belirsiz düzeni içinde Hürrem Sultan'ın gelecekteki tehlikelerden dolayı olan tedirginliği vardır. Bu korkuyu kendisi şekillendirip entrikanın planları haline dönüştürmüştür. Kendi oğlu Şehzade Beyazıt'ı tahta çıkarmak için Kanuni'nin Gülbahar Sultan'dan olan oğlu Mustafa'nın Kanuni'nin gözünden düşmesi ve öldürülmesi için on yıl içinde her türlü entrikaya başvurur. Mustafa'nın ölümüne halkın gösterdiği tepki ve şair Yahya'nın Mustafa hakkında söyledikleri Kanuni'nin hatasını anlamasına neden olur. Hürrem Sultan'ın kendi hayatının tehlikeye girdiğini belirten "Korkuyorum" sözüyle oyun biter. Osmanlı'nın tarihsel açmazını ortaya koyan bu oyunun ilk sahnelenişi 1958 yılında Ankara Devlet Tiyatrosu'nda olmuştur. Yönetmeni Şahap Akalın kostüm tasarımı Hale Eren'e ait olan ilk sahneye koyulmuşta dekorda, farklı büyük çini panolar önünde platformlarla çeşitli mekanlar yaratılmıştır. Bu sahnelenışten elde edilen iki siyah beyaz fotoğraftan görülüşü gibi Resim 54'te Hürrem Sultan'a hotozlu baş süslemesiyle koyu renk kadife bir entari giydirilmiştir. Açık renkte içe giydirilen gömleğin aynı kumaşından başlıkta da kullanıldığı görülür. Osmanlı döneminin yansıtılmaya çalışıldığı kostümde, başlığın o dönemde Hürrem Sultan'ın giydiğı başlıktan çok farklı formda olduğı görülür. Topkapı Sarayı'nda bulunan tablosundaki başlığı yukarıya doğru incelen yüksek hotozlu, üzeri değerli taşlarla işli arkasından aşağıya doğru inen tülüyle Osmanlı'nın en gözde hanımı statüsünü görürüz<sup>39</sup>. Aynı sosyal statü yansımasını resimdeki Hürrem Sultan'ın ne başlığında ne mücevherlerinde ne de giysisinde göremiyoruz. Resim 55'te görülen Hürrem'in giydiğı giysinın de arkadaki fonla karıştığı görülmektedir. Arka fondaki tonlarla aynı renkteki kostümünde parlak yoğun bir şekilde işlenmiş kumaş kullanılmıştır. Fondaki panonun üzerindeki desenler ve önündeki oyuncunun üzerindeki işlemler karışarak karakterin sahnede görülmesini güçleştirmiştir.

1979-80 tiyatro sezonunda Ankara Devlet Tiyatrosu'nda **Hürrem Sultan** oyununun ikinci sahnelenişinde oyunu sahneye koyan bu kez Haldun Marlalı, kostüm tasarımcısı da Serpil Tezcan'dır.

<sup>39</sup> Bkz., İlhan AKŞİT, **Osmanlı'nın Gizemi Harem**, Akşit Kültür ve Turizm Yayınları, İSTANBUL, 2000, s:90



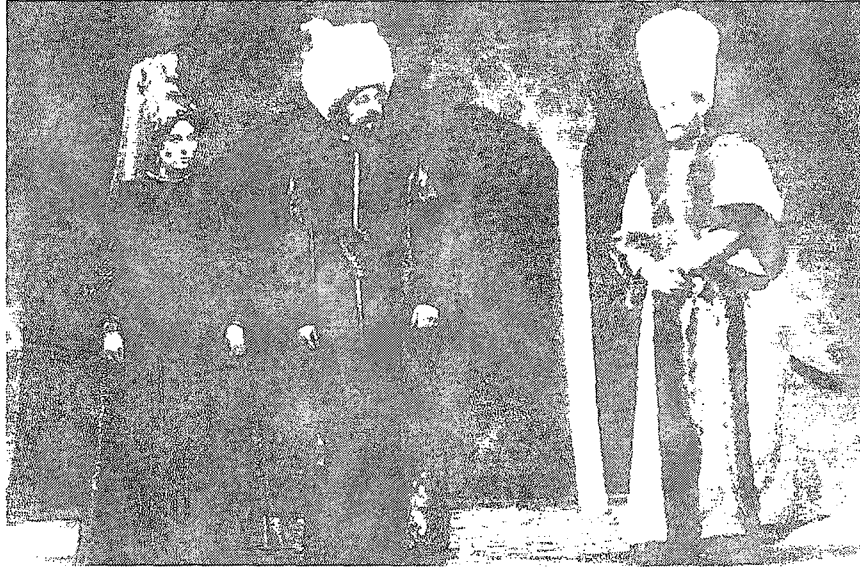
**Resim 54. Ankara Devlet Tiyatrosu,1958, Orhan Asena'nın "Hürrem Sultan" Oyunu**



**Resim 55. Ankara Devlet Tiyatrosu,1958,Orhan Asena'nın Hürrem Sultan "Oyunu**



XVI. yüzyıl döneminin kostüm anlayışına göre yapılan tasarımda kumaş farklılıklarıyla dokunun yakalanmaya çalışıldığı görülmektedir. Hürrem Sultan'ın başlığı tasarlanırken gerçeğe biraz daha benzediği görülür. Formuyla yukarıya doğru sivrilen başlık yakalanmıştır ama kumaş ve mücevher seçiminde doğruluk yakalanamamıştır. Bununla birlikte koyu renk kadifeden olan giysinin kolları ve elbise ise XVI.yüzyıl sarayında valide sultanın giydiği hiçbir giysiye uymamaktadır. Elbisenin yakası Hürrem Sultan' ı gösteren tablodaki giysiden alınmıştır ama genel formu dönemin giysilerine uymamaktadır. Dönemin giyim anlayışında üç etek ya da önden açık elbise, bunun içine de etek gömlek ya da iç elbise giyilmektedir. Elbisenin arkasında aynı kumaştan yapılmış, omuzlardan sarkıtılmış olan pelerin ve dirseklere kadar inen kolların altından bürümcük gömlek görünmektedir. Resimde Hürrem'in üzerinde görülen bilekten sıkılarak bol kollu, etek önü çizgili işlemeli bir giysi, gerçeğe uygun değildir. (Resim 56-57) Resim 56'da Kanuni'yle yan yana görülen Hürrem Sultan' ın renk tonu padişahla aynı değerinde tutulmuş renk farklılığına gidilmemiştir. Bu da tekdüzeliği ve rengin karakter üzerindeki anlamlarına göndermeler yapılmadığını gösterir. Hürrem Sultan'ın iktidar hırsıyla dolu oluşu, zekası, dişliliği ve güzelliğiyle entrikalarını yönlendirmesi, sahnedeki diğer oyunculara kullanılan renklerden farklı bir tonda yer almasını getirmelidir. Aynı ton değerindeki Kanuni'ye giydirilen kostüm rengi, vurguyu Hürrem'in üzerinden almaktadır.



**Resim 56. Ankara Devlet Tiyatrosu,1979-80,Orhan Asena'nın "Hürrem Sultan" Oyunu**



**Resim 57. Ankara Devlet Tiyatrosu, 1979-80, Orhan Asena'nın "Hürrem Sultan" Oyunu**

Son oynanışından yaklaşık yirmi yıl sonra 1999-2000 tiyatro sezonunda İstanbul Şehir Tiyatroları'nda sahnelenen **Hürrem Sultan** oyununda yorum bakımından yine aynı yol izlenmiş, tarihi kostümlerin aynısı sahneye taşınmıştır. Oyunun yönetmeni Engin Uludağ, program broşüründe yeniden yarattığını söylediği **Hürrem Sultan**'ı şöyle açıklar:

*Çok iyi bilinir ki, belgeci bir tarih yazımı değil de, bir tiyatro eylemi sürdürüyorsak eksiksiz bir dram kurmakla yükümlüydür. Eserimize seçtiğimiz karakter, herkesçe tanınan sevilen hatta toz kondurulmayan büyük bir tarihsel kahraman olsa bile onu, korkuları, yanlışları, çatışmaları, kusurları yüzünden kader ile boğuşan eksikli bir insan olarak yeniden yaratmak zorundayızdır.*

*(...) Seyircimizin aklına gelebilecek tüm soruları yanıtlamakla yükümlü saydık kendimizi. Tiyatromuzun ilgili bütün birimleri özenle çalıştılar. On altıncı yüzyıl yüksek sanatının bütün unsurlarını semboller halinde sahneye taşımak amacı ile dekorda, kostümde, aksesuarda dikkatle doğruları yakalamaya çalıştık. Örneğin, ünlü İznik çinisi mavisinden, o*

*özel mercan kırmızı sına ; bugün müze hazinesinde sergilenen nadide tik ağacı tahtın fildişi nakışlarından Kanuni'nin büyük hançer yaprağı ve lale motifleriyle bezeli beyaz giysisine, tavandaki kandillerden eldeki iktidar simgesi olmuş mendile kadar, her şeyin dönemsel özelliklerini yanlışsız sunmaya gayret ettik.<sup>40</sup>*

Yönetmenin söylediklerinin ışığında fotoğraflar incelendiğinde, kostüm tasarımcısı Duygu Türkekül'ün XVI. yüzyıl Osmanlı saray kadın ve erkek giysilerinin kumaş desenleri, kalıpları, formlarıyla dönemi yansıttığı, bunun yanında renklerle karakterlerin psikolojik durumlarını vermeye çalıştığı görülür. Resim 58-59-60'a baktığımızda, Hürrem Sultan yeşil- sarı ağırlıklı renklerden, bordo- kırmızı ve sonunda siyah rengine doğru bir geçişle, karakteri ruh haline göre yansıtmaya çalışmıştır. Oyunun başında, dönemde en çok kullanılan yeşil ağırlıklı kostümde sarıyı kullanarak, "... Korkuyorum" repliğindeki ruh halindeki çöküntüyü, tedirginliği, sarının bilinen gerginlik, hastalık ve olumsuzluk çağrıştıran anlamına gönderme yapmıştır. Daha sonraki kırmızı- bordo kostümüyle planlarını uygulamaya geçen, güçlü, ihtiraslı Hürrem'i, en son siyah ağırlıklı kostümüyle de Mustafa'nın ölümünden sonra güçlülüğünü yitirecek gelecek kaygısı duyan Hürrem'in karanlık geleceğine gönderme yapılmıştır. Seyircinin bilinçaltında renkler yoluyla yaratılmaya çalışılan karakterin ruhsal durumuna karşın, biçimde, stilde, kumaşta, dokuda hiçbir yeniliğe gidilmeden, kostüm tarihindeki tarihsel kişiliklerin sahnede sadece gösterilmesi yoluna gidilmiştir.



**Resim 58. İstanbul Şehir Tiyatrosu,1999-2000,Orhan Asena'nın" Hürrem Sultan" Oyunu**

<sup>40</sup> Engin ULUDAĞ., "Bir Yalnız Hükümdarın Dramı", İ.B.B.Ş.T. , Hürrem Sultan Oyunu Program Dergisi. 1999- 2000.





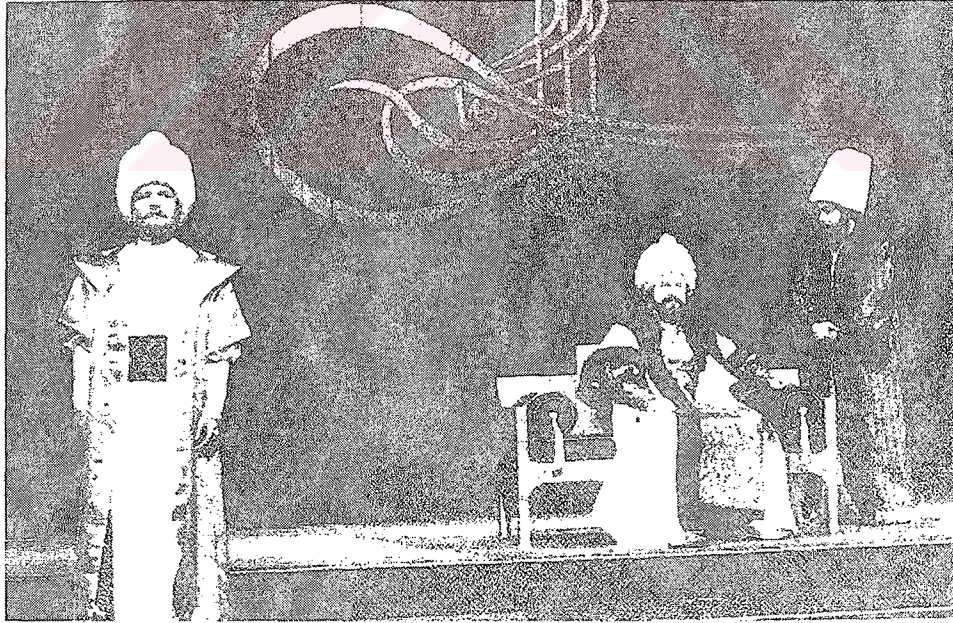
**Resim 59. İstanbul Şehir Tiyatrosu,1999-2000,Orhan Asena'nın "Hürrem Sultan Oyunu.**



**Resim 60. İstanbul Şehir Tiyatrosu,1999-2000,Orhan Asena'nın "Hürrem Sultan "Oyunu**

Orhan Asena, **Ya Devlet Başa Ya Kuzgun Leşe** oyununu, **Hürrem Sultan**'ın bittiği yerden başlatır. Kanuni Sultan Süleyman bir taraftan Tahmasp ile bir yandan da Anadolu' da Şeyhzade Mustafa sevgisinden kaynaklanan olaylarla uğraşmaktadır. Hürrem Sultan' dan doğan iki oğlu Beyazıd ve Selim arasında seçim yapmak zorunda bırakılmaktadır. Yine devlet ve evlat arasında tercih yapmak zorunda kalmış bir Kanuni görürüz. İkinci evladını yargılamadan bağışlar ama Beyazıd, korku- suç çıkmazıyla ne yaptığını, ne söylediğini bilmeden hareket ederek, Selim' i tahta yakınlaştırır. Hürrem Sultan'a baktığımızda, kendi oğullarının taht kavgası yüzünden can pazarına çıktığını görünce, tedirginliği, gerginliği, iç sancıları giderek artar. Bu sancılarla ölmeden önce, Kanuni'den Beyazıd'ı öldürmeme sözü alır; ama Kanuni için bu söz, baba sözüdür. Oysa devlet söz konusu olduğunda şöyle anlatır içinde bulunduğu durumu:

*Kanuni- (Sanki Hürrem Sultan karşısındaymış da, onu azarlıyormuşçasına) Benim sana verdiğim bir baba sözüydü kadın; bir yüreği yufka insan sözü. Şimdi bir çiğnemen devlet var. Bir devleti çiğnemen hükümdar, bir de o devleti çiğneyen bir asi.<sup>41</sup>*



**Resim 61. Ankara Devlet Tiyatrosu, 1982-83, Orhan Asena'nın "Ya Devlet Başa Ya Kuzgun Leşe" Oyunu**

<sup>41</sup> Orhan ASENA, **Kanuni Sultan Süleyman Dörtlemesi**, Türkiye İş Bankası Yayınları, Ankara, 1998, s. 290.





**Resim 62. Ankara Devlet Tiyatrosu,1982-83,Orhan Asena'nın  
"Ya Devlet Başa Ya Kuzgun Leşe" Oyunu**

XVI. yüzyılda Osmanlı İmparatorluğu'ndaki kadın parmağının, siyaset kavgasına ve devletin başındaki padişahın erk içindeki konumunu değiştirmesine tanık olduğumuz bu oyunun ilk sahnelenişi 1982- 83 tiyatro sezonunda, Ankara Devlet Tiyatrosu' nda Bozkurt Kuruç' un rejisi ve Serpil Tezcan'ın kostüm tasarımlarıyla gerçekleşmiştir. Resim 61 ve 62' de gördüğümüz bu yorumda, sahneyi kaplayan platformun arkasında fona Kanuni'nin tuğrası yerleştirilerek, önde de çeşitli dekor elemanlarının değişimi yoluna gidilmiştir. İki resimde de tahta oturan Kanuni'nin kostümünde iki farklı, kendisinden desenli kumaşın orta açıklıktaki renk değerinde olanı entari; açık renk değerindeki kaftan olarak gerçekçi bir anlayışla tasarlanmıştır. Öndeki Beyazıd'ın kostümünde, yakada yapılan sivrilikle, onun ne söylediğini, ne yaptığını bilmeden hareket edişi, asiliği vurgulanmaya çalışılmıştır; ama açık ton değerindeki kostüm rengi, bunu vurgulayamamıştır. Yakanın altındaki kumaşta, daha sert bir doku ve daha koyu bir renk yakalansaydı, biçim ve renkte karakteri açılmış olacaktı. Simli kumaşların parlamasının da engellenememiş olduğu görülür. Kanuni'nin kostümünde, ikinci bir defa, devlet- oğul arasında kalmış bir padişahın çöküşünü yansıtan doku, renk ve duruşa rastlanmamaktadır. Bu çöküşü verebilmek için daha mat ve biçimi belirsiz kılacak kumaş seçilebilirdi. Resim 62'

deki Hürrem Sultan'ın kostümü, o kadar koyu renkte tasarlanmıştır ki, arkadaki koyu fonla birlikte oyuncu kaybolmuştur.



**Resim 63. İstanbul Şehir Tiyatrosu,1985-86,Orhan Asena'nın  
"Ya Devlet Başa Ya Kuzgun Leşe" Oyunu**



**Resim 64. İstanbul Şehir Tiyatrosu,1985-86,Orhan Asena'nın  
"Ya Devlet Başa Ya Kuzgun Leşe" Oyunu**



1985- 86' da, İstanbul Şehir Tiyatroları'nda sahnelenen **Ya Devlet Başa Ya Kuzgun Leşe** oyununun yönetmeni Nedret Denizhan, kostüm tasarımcısı da Nilgün Gürkan'dır. Kanuni' nin Resim 63'te fotoğrafta, sağda gördüğümüz kostümünde, içine giydirilen siyah entariyle iç çatışmaları daha çok renkle vurgulanmaya çalışılmıştır. Resim 64'teki oyun fotoğrafında Kanuni'yi, üzerinde farklı bir kostümle gördüğümüzde, entari ve kaftanda kullanılan saten kumaşların aynı tonda ve parlaklıkta olduğu, padişahın içinde bulunduğu durumla ilgili göndermeleri taşımadığı söylenebilir. Eskizlerini gördüğümüz resimde Hürrem Sultan'a giydirilen pembe ve somon renkleri, oyunda, "Her gün yeni bir yara, her gün yeni bir sancı" diyerek hem korkan, otuz beş yıl boyunca ezilmemek savaşı veren Valide Sultan' ın yıllardır gevşemeyen güç gösterilerini yansıtmayan renklerdir. Giysideki formlar, kumaş dökümü ve renkler, onun **İlk Yıllar** oyununda saraya geldikten sonra giyebileceği kostümleri çağırıştırır. Bu oyunda Hürrem'in Kanuni' ye sunulup Roksolan'dan, Hürrem Sultan'lığa gidişi anlatılır. Entrikalarıyla, akli, ihtirası, şehveti ile Kanuni'yi avucunun içine alan kadını vurgulamak için resimdeki pembe ve somon renklerinden yararlanılabilir. **Ya Devlet Başa Ya Kuzgun Leşe** oyununda iktidarda kalma savaşı veren Hürrem Sultan'a, onu daha belirginleştirecek bordo, fuşya gibi renkler verilebilirdi.



**Resim 65. Sivas Devlet Tiyatrosu,1999-2000,Orhan Asena'nın "Ya Devlet Başa Ya Kuzgun Leşe" Oyunu**



**Resim 66. Sivas Devlet Tiyatrosu,1999-2000, Orhan Asena'nın  
"Ya Devlet Başı Ya Kuzgun Leşe" Oyunu**



**Resim 67. Sivas Devlet Tiyatrosu,1999-2000,Orhan Asena'nın  
"Ya Devlet Başı Ya Kuzgun Leşe" Oyunu**



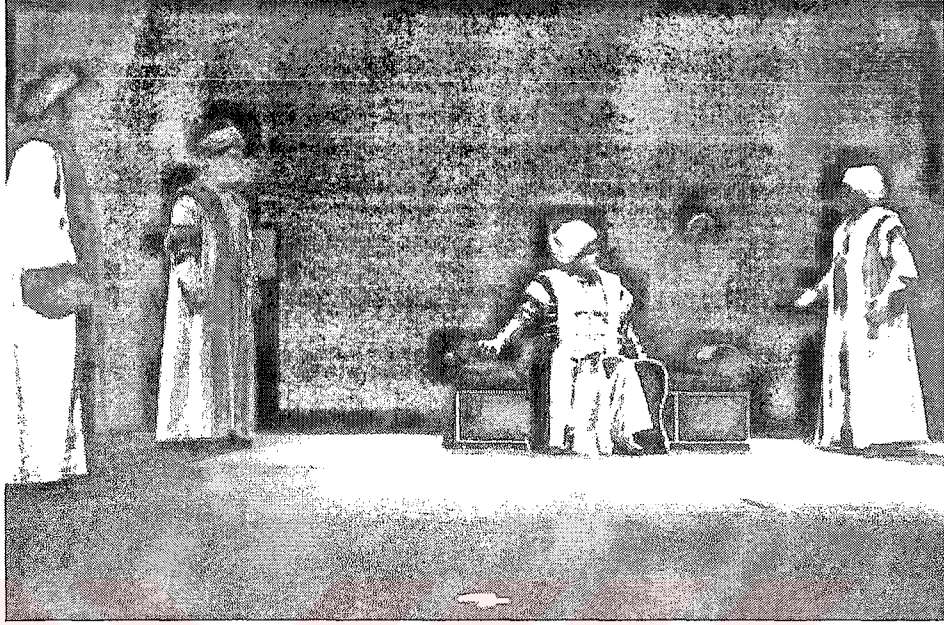
Üçüncü kez 1999 yılında Sivas Devlet Tiyatrosu'nda sahnelenen **Ya Devlet Başa Ya Kuzgun Leşe** oyununun yönetmeni Cemil Özbayar, kostüm tasarımcısı Hale Eren'dir. Resim 65-66-67'de karakterlere kadife kumaşların çeşitli renklerinden üst kaftanlar giydirilmiştir. Kullanılan kadifelerin hepsinde de aynı dokuma vardır. Resim 65'te Mihrimah Sultan'ın kaftanında kullanılan işlemeyle, stilize bir yaklaşımın sadece desenle ve işlerde yaratılmaya çalışıldığı, onun dışında tasarımın birebir o dönemi getirmek amacıyla yapıldığı anlaşılıyor. Bu da stil karmaşasını doğuruyor. Mihrimah Sultan'da görülen işlemenin XVI. yüzyıl işlemlerinde rastlanmayan bir motifin büyütüldüğü görülmektedir<sup>42</sup>. Perde kumaşından yapılan iç elbise ve başlığın tülündeki dokuyla, kadife kumaşın kullanımı, yukarıda açtığımız karakterin yapısıyla ilgili hiçbir düşüncüyü oluşturamamıştır. Kanuni Sultan Süleyman' da kullanılan, içte pembe, kaftanda kırmızı renk, devlet ve oğul arasında kalmış, düşünceli, kaygılı ve sancılı bir padişahı vurgulayan renkler değildir. Bu renkler, çaresiz bir padişahı çok, güçlü, kararlı bir karakterin giyeceği tonlardır. Oysa koyu gri, koyu bej gibi renkler, onun belirsizliğini, güçsüzlüğünü daha çok vurgulayacaktır.



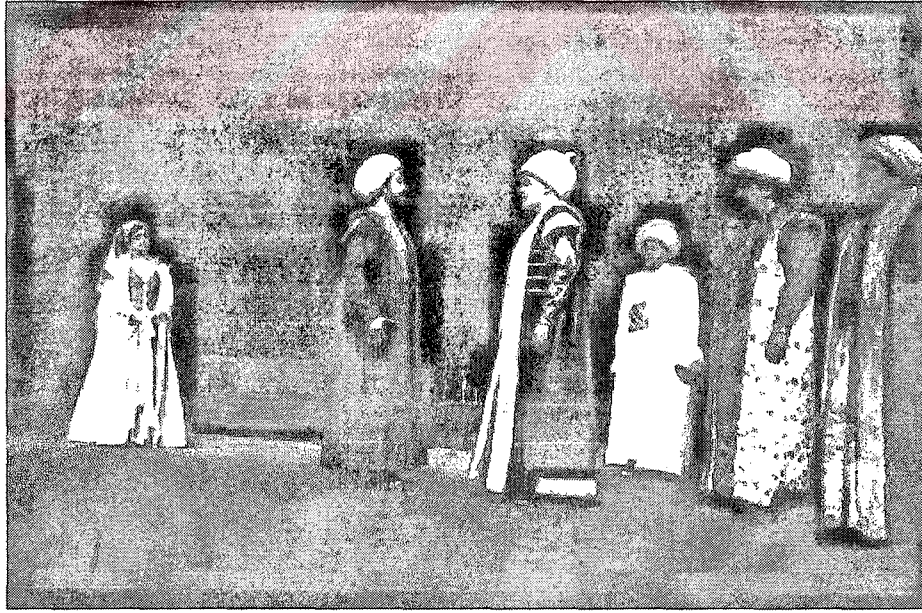
**Resim 68. Ankara Devlet Tiyatrosu, 1980-81, Yılmaz Karakoyunlu'nun "Sokullu" Oyunu**

<sup>42</sup> Bkz., M.S. APAK- F.O. GÜNDÜZ- F.Ö. ERAY, *Osmanlı Dönemi Kadın Giysileri*, Türkiye İş Bankası Yayınları, Ankara, 1997, s.s: 37- 40.





**Resim 69. Ankara Devlet Tiyatrosu, 1980-81, Yılmaz Karakoyunlu'nun "Sokullu" Oyunu**

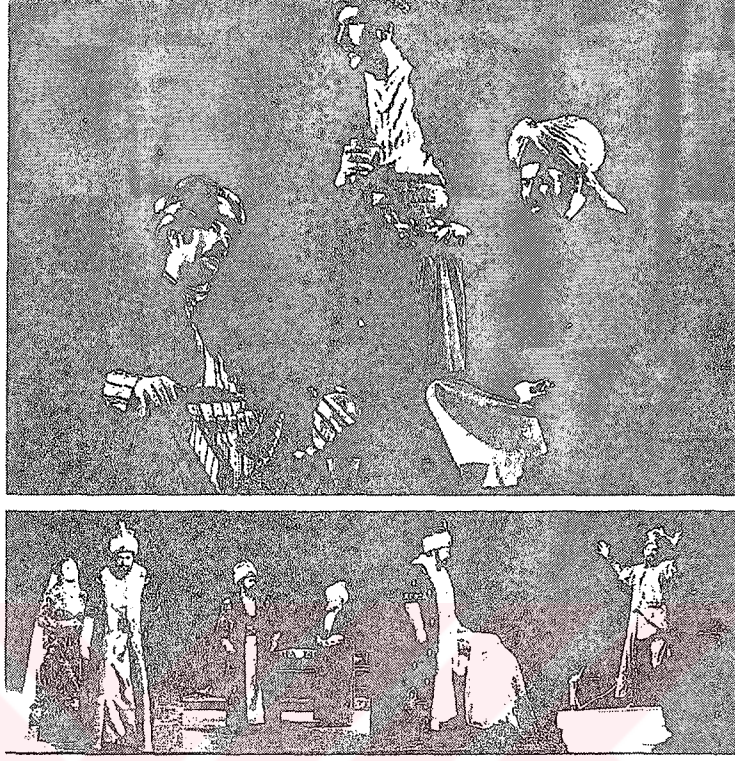


**Resim 70., Ankara Devlet Tiyatrosu ,1980-81, Yılmaz Karakoyunlu'nun "Sokullu" Oyunu**

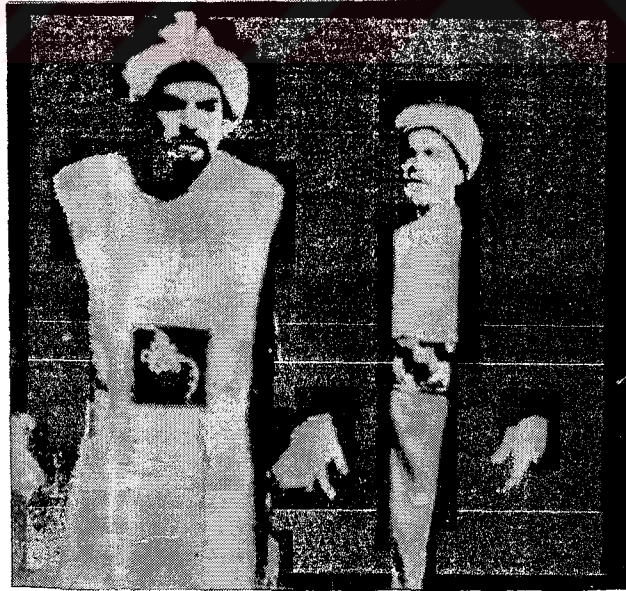
Yılmaz Karakoyunlu, XVI. yüzyıl sonlarında Osmanlı İmparatorluğu'nda ard arda gelen üç padişaha aralıksız sadrazamlık yapmış ve devleti kendi isteklerine göre yönetmiş olan **Sokollu** adlı oyununda hünkar boşluğunu doldurmuş, iktidara alışmış bir sadrazamın sona doğru giden yaşamını işlemiştir. 1980-81 tiyatro sezonunda Ankara Devlet Tiyatrosu'nda sahnelenen oyunu Bozkurt Kuruç yönetmiş, kostüm tasarımını da Gül Emre gerçekleştirmiştir. Tarihi kişileri, yaşadıkları dönem kostümleriyle sahneye getirme eğilimi bu oyunda da karşımıza çıkmaktadır. Resim 69-70'te Nurbanu Sultan ve Resim 69'da Esmehan Sultan'ın giysilerinin ton değerleri birbirine çok yakın tutulup sadece etekteki hareketlilikle Esmehan'ın gençliği vurgulanmıştır. Resim 68'de en soldaki, Resim 70'te Sokollu'nun hemen arkasındaki oyuncuların kostüm renk değerlerinin açık oluşu, o sahnedeki karakterler arasında daha fazla dikkat çekmesine neden olmaktadır. Resim 70'te Sokollu ve III. Murat' a da ton değerleri aynı olan kadife kaftanlar giydirilmesiyle aralarındaki düşünce farklılığının ortaya çıkmadığı görülmüştür. Sevilmekle, korkulmanın tercihinde korkunun ağır bastığı Sokollu'nun kostümlerinde bu anlayışı vurgulayan form, renk ve dokunun yakalanmadığı fotoğraflarda açıkça belli olmaktadır. Sokollu'nun kostümü, diğer oyuncuların giydiği kostümdeki renk, biçim ve dokudan daha farklı, daha güçlü olmalıdır. Kostümün omuzlarında yaratılacak dik duruş ve kumaş dokusundaki sertlik, renkteki koyuluk, onun güçlülüğünü daha çok vurgulayacaktır.

Teması iktidar hırsı olan Turan Oflozoğlu'nun bir başka tarihsel oyunu **IV. Murat'** da XVII. yüzyılda kanlı bir döneme imza atmış Sultan Murat'ın yaptığı olaylar, koyduğu yasaklar işlenmiştir. 1970-1971'de Ankara Devlet Tiyatrosu'nda Şahap Akalın'ın yönettiği oyunun kostüm tasarımlarını Hale Eren yapmıştır. **IV. Murat** oyununun kostüm tasarımlarında da diğer oyunlarda kullandığı kadife kumaşını saray ve erkanına giydirerek sınıfsal farklılığı vermeye çalışmıştır. (Resim 71) Alttaki küçük resimlerdeki IV. Murat' ın üstündeki kaftanlarda ve Kösem Sultan'ın kaftanında simle yaptığı işlerle de bu amacını pekiştirmek istemiştir. XVII. yüzyılda işleme motiflerinde, bu dönemdeki kumaşların desenleri taklit edilmiştir. Serbest motiflerden nar ve enginar örneklerinden oval şekiller, lale, karanfil, gül gibi çiçeklerden de karanfilin daha çok kullanıldığı görülmektedir. Bu motif ve çiçeklerin küçük şekilleri bordür şeklinde işlenmiştir. Oyunda Kösem Sultan ve IV. Murat'ta kullanılan kumaşlarda Kösem'in işlemesi tüm elbiseye yayılmış ve karmaşık bir işleme yapılmıştır. IV. Murat'ın işlemesinde de kol ve etek uçlarına yapılan motiflere



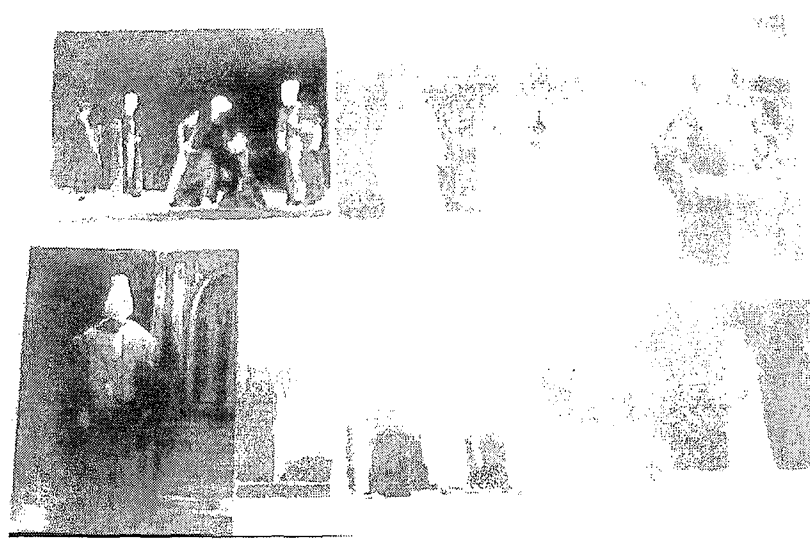


**Resim 71. Ankara Devlet Tiyatrosu,1970-71, Turan Oflazođlu'nun  
"IV.Murat" Oyunu**



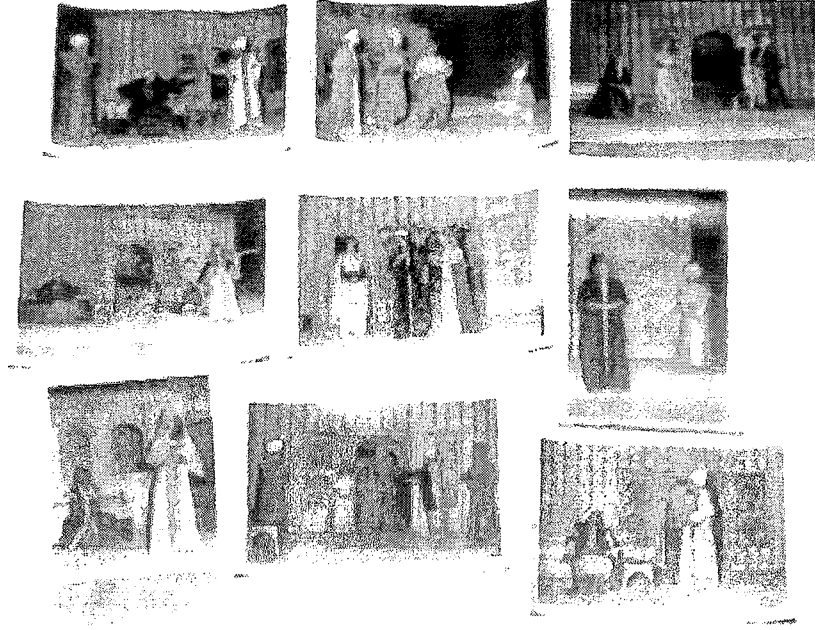
**Resim 72. Ankara Devlet Tiyatrosu,1997-98, Turan Oflazođlu'nun  
"IV.Murat" Oyunu**

bu yüzyıldaki işlemlerde rastlanmamaktadır. Entarilerde orta değerde, kaftanlarda da koyu değerde renk tonlamasına gidilmesinin yanında Murat'ın güçlü, bir o kadar da zorbalara baskısı altında bunalan, ne yapacağını bilemeyen tavrını, yakasında kullanılan biçimde, kumaşın duruşunda, dokusunda görememekteyiz. Oyunun ilk perdesinde IV. Murat, annesinin ve çevrenin etkisiyle daha güçsüz bir karakterken, perde sonunda çok sevdiği sadrazamının yeniçeriler tarafından öldürülmesiyle II. Perde'de daha güçlü ve bilinçli bir tavrı sergiler. Resimlerdeki IV. Murat'ın kostüm silüetinde bu güçsüz- güçlü tavrı verecek farklı biçimlere rastlamamaktayız. Bunun yerine sadece iki karakterin kadife kumaşından olan kostümünde, statülerini vermek amacıyla işlemler yapılmaya gidilmiştir. Karakterin, oyun içindeki gelişiminin, kostümün biçimine yansıtılması, kostümün genel silüetindeki farklılıklarla verilmeye çalışılması seçilmemiştir. Aynı durumu 1997 yılında yine Ankara Devlet Tiyatrosu'nda Bozkurt Kuruç'un sahneye, Hale Eren'in bir kez daha 27 yıl sonra yaptığı çalışmada da görmek mümkündür. (Resim 72) Oyunun ilk sahneleniş ve yaklaşık 30 yıl sonraki sahnelenişinde, tasarımcı, günümüz seyircisine seslenen, düşündürten, anlamlar yükleyen çağdaş bir kostüm tasarımını yakalayamamıştır. Kostüm tasarımcısı, karakterlerine giydirdiği kostümlerde, korkudan korkusuzluğa, güçlülükten güçsüzlüğe, bilinçsizlikten bilince, oyun boyunca yaşadıkları ruhsal değişimlerini, toplumsal konumlarını, diğer karakterle olan ilişkilerindeki farklılık, aynılıkları göstererek, oyun boyunca seyirciyi düşündürten anlamlar yüklemeli, dönemin aynısını getirmek anlayışından vazgeçmelidir.



**Resim 73. Ankara Devlet Tiyatrosu,1967, Turan Oflazoğlu'nun "Deli İbrahim" Oyunu**





**Resim 74. Ankara Devlet Tiyatrosu,1987, Turan Oflazoğlu'nun  
“Deli İbrahim” Oyunu**

Turan Oflazoğlu'nun tarihsel oyunlarından biri olan **Deli İbrahim** oyunu, bilinç sağlığı uğruna yapılan bir iç savaşın öyküsüdür. Ruh dengesini korumak İbrahim için onur sorunudur. Çılgınlıkları cinnete karşı bir savunmadır. Cinnetini eğitmek zorunda olan İbrahim'in, kendi açmazları sergilenirken, aynı zamanda Osmanlı İmparatorluğu'nun iktidar çarkı için öldürme mekanizması sorgulanmaktadır. 1967 yılında Ankara Devlet Tiyatrosu'nda yönetmen Şahap Akalın ve kostüm tasarımcısı Hale Eren'in yorumladığı oyunda dekorların sarayı gösteren çeşitli panolardan oluştuğu, kostümlerin de dönemi gerçekçi bir anlayışla getirmeye yöneldiği görülür. Resim 73'te kürkleri, entarileri, başlıklarıyla o dönem Osmanlı sarayındaki insanların tarihi kitaplardan çıkıp sahnede yer aldıkları gözlemlenir. Deli İbrahim'e, düz, parlak bir iç elbise ve üstüne yakası kürklü kadife bir kaftan giydirilmiştir. Yıllarca, sarayın bodrumunda karanlık odalarda yaşamış bir kişinin üzerindeki giysiler, resimdeki diğer oyuncuların giydiği kostümlerden farksızdır. Oysa İbrahim'in içinde bulunduğu psikolojik durumu yansıtacak kaftan ya da iç elbisenin formu bozularak ve kumaştaki parlaklık yerine daha koyu ve mat renkler kullanılarak, karakter vurgulanabilir. Ayrıca İbrahim'in samur kürke olan abartılı tutkusu, kostümlerine de abartılı olarak yansıtılabilir. Aynı oyun 20 yıl sonra 1987'de Ankara Devlet Tiyatrosu'nda Ferdi Merter'in rejisi, Gülümser Görgün'ün



kostüm tasarımlarıyla sahnelendiğinde bir öncekinden farklı bir sunumun amaçlanmadığı ve yine dönem giysileri içindeki oyuncuların, sahnede yerini aldığı görülür. (Resim 74)



**Resim 75. Ankara Devlet Tiyatrosu,1981-82, Turan Oflazoğlu'nun  
"Kösem Sultan" Oyunu**

Turan Oflazoğlu'nun **Kösem Sultan** oyununda, XVII. yüzyılın Osmanlı İmparatorluğu'nda Valide Sultan olarak adını duyuran Kösem Sultan, iktidar uğruna oğlu İbrahim' i önce tahttan indirip sonra da boğdurmuş, iktidar uğruna torunu Mehmet' i hem de iftar şerbetine zehir koydurarak öldürmeye kalkmış, hırsı uğruna adeta canavarlaşmış bir karakterdir. 1981- 82 tiyatro sezonunda Ankara Devlet Tiyatrosu'nda Aykut Sözeri'nin rejisiyle ve yine o dönemde görmeye alıştığımız iki kostüm tasarımcısının, Gülümser Görgün ve Funda Aktugan'ın tasarımlarıyla sahnelenmiştir. Resim 75-76'da dekor tasarımı platformlu zemin üzerine yan kulislerden geçen kemerli üç yapıyla perspektif oluşturularak hazırlanmıştır. Kostüm tasarımında saraydaki valide, padişah, paşa ve hasekiyi vurgulamak için simli kumaşların, halkı gösteren Resim 77'de düz renkli, desensiz, pamuklu kumaşların seçildiği görülür. Resim 75-76'da solda Kösem, Mehmet'in yanında da Turhan Sultan'a bakıldığında Kösem'de erk uğruna canavarlaşan, Turhan'da da düzen,





**Resim 76. Ankara Devlet Tiyatrosu,1981-82, Turan Oflazođlu'nun  
"Kösem Sultan" Oyunu**



**Resim 77. Ankara Devlet Tiyatrosu,1981-82, Turan Oflazođlu'nun  
"Kösem Sultan" Oyunu**



bütünlük uğruna iyilikle yoğunlaşan karakter özelliklerini giydikleri kostümün kumaşında, renk tonunda, biçiminde göremiyoruz. Turhan Sultan'ın kostümü, koyu kadife, yakası kürklü bir giysi yerine toplumsal konumunu vurgulayan nitelikte daha açık tonlarda ve yumuşak, dökümlü kumaşlarla verilebilirdi. Kösem Sultan'ın kostümünde de kötü karakteri vurgulamak için daha sert hatlar ve kumaş duruşlarına yer verildiğinde, karakter özelliklerinin altı çizilmiş olacaktı. Resim 75'teki Kösem Sultan'ın üzerinde parlak, simli bir kumaşla yapılan kostümde, omuzlarda daha sertlik, kollar ve etek boyu daha uzun olsaydı ve kullanılan kumaşın dokusu kalın ve silueti daha keskin çizgili gösterseydi, karakter daha fazla vurgulanacaktı. Turhan Sultan'da da bunun tam tersi olarak, açık tonlarda ve omuzları düşük ve dokusu yumuşak, kıvrımlı bir kumaş seçilseydi, Kösem Sultan'la aralarındaki fark belirginleşecekti. Resim 77'de gördüğümüz, o dönem halkının giysileri de o kadar temiz ve kirlenmemiş ki kostümler, halkın ezilmişliği içinde buldukları çaresiz durumu yansıtamamaktadır.



**Resim 78. Ankara Devlet Tiyatrosu, 1957-58, C.Esat Arseven'in "III.Selim" Oyunu**





**Resim 79. Ankara Devlet Tiyatrosu, 1978-79, C.Esat Arseven'in "III.Selim" Oyunu**

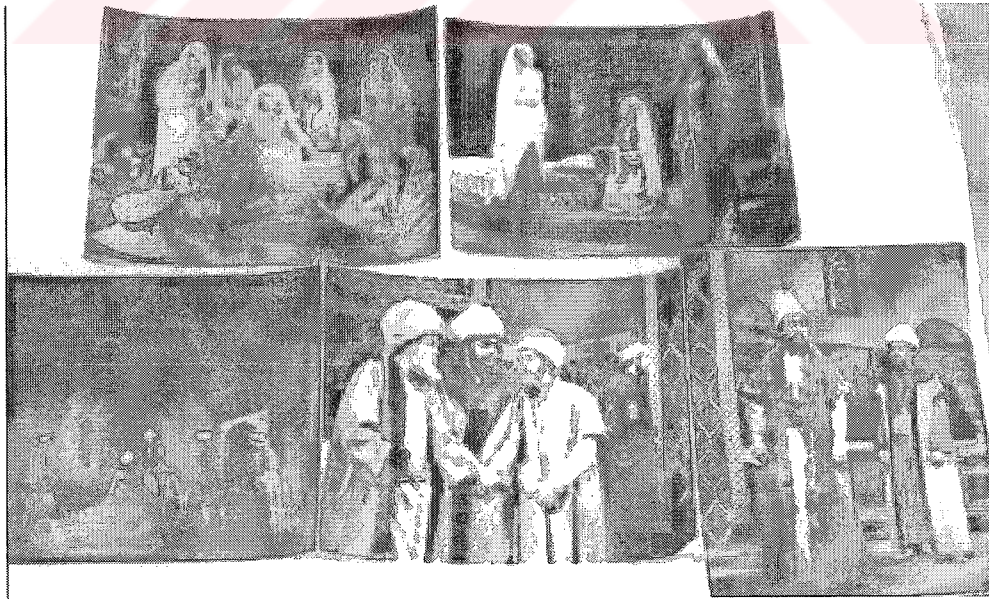


**Resim 80. Ankara Devlet Tiyatrosu, 2000-2001, C.Esat Arseven'in "III.Selim" Oyunu**



XVIII. yüzyıl Osmanlı Dönemi'nde, ataları gibi devleti yönetme, eyleme geçme hırsıyla dolu olmayan **III. Selim** oyunu Celal Esat Arseven'in metniyle üç kez Ankara Devlet Tiyatrosu' nda sahnelenmiştir. 1957- 58 yılında Behzat Butak'ın yönetmenliğinde, 1978-79 ve 2000- 2001 tiyatro sezonunda da Semih Sergen' in yönetmenliğinde sahnelenen oyunun kostüm tasarımlarını Hale Eren gerçekleştirmiştir. Üç oyundaki resimlere bakıldığında, III. Selim karakterini Semih Sergen' in oynadığını ve hepsinde de aynı anlayışla kostüm tasarımının yapıldığı görülmektedir. Bu yıllar arasındaki sahneleyişlerde hiçbir görsel farklılık ve stil değişikliğine gidilmediği göze çarpıyor. (Resim 78-79-80)

III. Selim dönemini yansıtan bir başka tarihsel oyun, Orhan Asena'nın **Tohum ve Toprak** adlı oyunudur. Oyunda XVIII. yüzyıl sonu, XIX. yüzyıl başında Osmanlı İmparatorluğu'nda padişah olan III. Selim, Osmanlı Devleti'nin ekonomik ve yönetsel kargaşasının yoğun olduğu bir dönemde başa geçer. Bunu aşmak için özellikle Nizam-ı Cedid olarak bilinen vergi, yönetim, toprak kullanımı ve özellikle askerlik alanındaki reformları getirmeye çabalamıştır. III. Selim'in yapmak istediği bu yenilikler yüzünden, tahttan indirilip, öldürülmesi üzerine, bu yenilikleri gerçekleştirmeye çalışan Alemdar Mustafa Paşa'nın sadrazam olması ve öldürülmesi olayı işlenmiştir.



**Resim 81. Ankara Devlet Tiyatrosu,1963, Orhan Asena'nın "Tohum ve Toprak" Oyunu**





**Resim 82. Ankara Devlet Tiyatrosu,1963, Orhan Asena'nın  
"Tohum ve Toprak" Oyunu**



**Resim 83. Ankara Devlet Tiyatrosu,1963, Orhan Asena'nın  
"Tohum ve Toprak" Oyunu**

1963 yılında Ankara Devlet Tiyatrosu'nda sahnelenişinde, yönetmen Ziya Demirel, kostüm tasarımcısı Hüseyin Mumcu'dur. Resim 81-82-83'teki ilk gösterimlerdeki fotoğraflarda, kostümlerde döşemelik ve saten kumaşların seçildiği görülür. Resim 81-82'de kadınların saçlarında sadece iki örgü yapıldığı, omuzlara bırakıldığı görülür. Oysa cariyelerde bu örgüler ince yapıp, başlığına çeşitli şekillerde sarıldığı ya da salık bırakıldığı, İlhan Akşit'in **Osmanlı'nın Gizemi Harem** adlı kitabında görülmektedir.<sup>43</sup> Osmanlı kadın giysileriyle ilgili diğer kitaplarda da cariyelerin elbiselerinin saten gibi parlak ve düz renklerdeki kumaşlardan olmadığı, genelde desenli, kendinden küçük çiçekli ve çeşitli kumaşlardan yapıldığı görülür.

Resim 84-85'te 1987 yılında İstanbul Devlet Tiyatrosu'nda sahnelenen **Tohum ve Toprak** oyunu görülmektedir. Ejder Akışık'ın yönettiği oyunun kostüm tasarımları, kullanılan kadifelerden rahatça anlaşıldığı gibi Hale Eren' e aittir. Oyunun dekoru sütunlu ve büyük çinili, vitray camlı saray atmosferini getirir. Resim 85'te pembe renkli kostümüyle II. Mahmut, yandaki oyuncuların kostüm renginden farklı bir tonla vurgulanmak istenmiştir. Kadife kumaşın ön, kol ve etek uçları simli kumaşla işlenerek, yine sosyal statüsü belirginleştirilmeye çalışılmıştır. Oysa aynı dönemde Sultan II. Mahmut'un giydiği kemha kumaştan yapılmış kaftanlarına bakıldığında kadifenin olmadığı görülmekte ve kumaşlarda çiçek yapraklarını içine alan lale, karanfil gibi motifler yerleştirilmiştir. Bunların etrafı ise üç benek ve gücü sembolize eden kaplan motifleriyle çevrelenmiştir. Gümüş telle dokunmuş kumaşların bu dönemde görüldüğü düşünülürse, kadife çok doğru bir seçim değildir. II.Mahmut'un, olumsuz bir dönemin padişahı olduğunu düşünürsek, yumuşaklığı, şefkati ve kadınsılığı simgeleyen pembe renk yerine, daha koyu, lacivert, gri gibi renkler kullanılabilirdi.

XIX.yüzyıl sonlarındaki adalet ve sanat çatışmasının irdelendiği Yılmaz Karakoyunlu'nun **Önce İnsan** adlı tarihsel oyununda, Abdülhamit ile Mithat Paşa'nın bu çatışma içindeki durumları ve Yargıtay'ın kurucusu Ahmet Cevdet Paşa ile, Daniştay'ın kurucusu Ahmet Mithat Paşa'nın sadrazamlığı ele geçirmek için verdikleri savaş anlatılır.

---

<sup>43</sup> Bkz., İlhan AKŞİT, A.g.e., s.s., 28- 29.

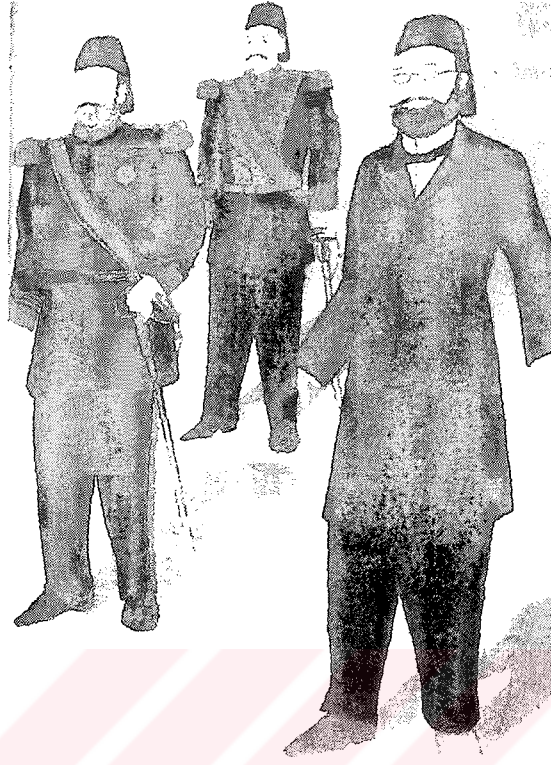




**Resim 84. İstanbul Devlet Tiyatrosu,1987, Orhan Asena'nın  
"Tohum ve Toprak" Oyunu**



**Resim 85. İstanbul Devlet Tiyatrosu,1987, Orhan Asena'nın  
"Tohum ve Toprak" Oyunu**



**Resim 86. Ankara Devlet Tiyatrosu, 1999-2000, Yılmaz Karakoyunlu'nun  
"Önce İnsan" Oyunu**



**Resim 87. Ankara Devlet Tiyatrosu, 1999-2000, Yılmaz Karakoyunlu'nun  
"Önce İnsan" Oyunu**



**Önce İnsan** oyununun 1999- 2000 tiyatro sezonunda Ankara Devlet Tiyatrosu'nda ilk sahnelenişinde yönetmen Tamer Levent, kostüm tasarımcısı da Gülümser Erigür'dür. Resim 86'da kostüm eskizlerine, Resim 87-88-89'da oyun fotoğraflarına bakıldığında, yönetmen Tamer Levent'in önceki yönetmenler gibi en aza indirilmiş dekora karşın, kostümlerin gerçekçi bir stilde, oyunun görsel atmosferini kurduğu görülür. Erkek oyuncuların giydiği özellikle askeri kostümlere bakıldığında, karakterlerin tarihte giydikleri üniformaların aynısının getirildiği görülmektedir. Abdül Hamit'in Resim 88'deki kostümü, sanki Topkapı Sarayı Müzesi'nden alınıp, oyuncuya giydirilmiştir. Resim 87'de padişahın annesine giydirilen siyah, kısa kaftanın formu, bu yüzyıldaki valide sultanların giydiği uzun kaftanlardan farklıdır. Kol ağzlarında , etek uçları ve öndeki sarı şeritlerle vurgulanan sert hatlar, güçlü bir konumda olmayan padişah annesini göstermemektedir. Yönettiği tarihsel oyunlarda kostümün yorumlanışını Tamer Levent, şöyle açıklar:

*Burada kostümü o tarihsel karakteri belirginleştiren, onun işaretlenmesini sağlayan bir unsur olarak görürüm. Tarihsel oyunlarda genellikle kostümün, dönemi yansıtmamasından yanayım. Dekorda ise, günümüze gelen bağlantılar atılması sağlanabilir. Tarihsel olayı anlatan tarihi oyunu sahneye koyarken, o tarihsel olayla günümüz gerçekleri ve sorunları arasında bağ kurmak isterken, bunun için oyunculukta önemli anlatım ve ifade arayışlarına yönelmenin gerekliliğini düşünürüm. Bu, yorumun oluşması demektir. O zaman kostüm ve dekor bu yoruma hizmet etmiş olur.*

*(...) Önce İnsan ya da Yıldız Yargılaması gibi oyunlarda kostümlere sadık kalmalı. Bugünün sorunlarının o dönemden kalma sorunlar olduğu böylece daha fazla vurgulanır. Hiçbir şey değişmemiş dedirtmek için bunu yapmalısınız.<sup>44</sup>*

Aynı oyunun 2000- 2001 tiyatro sezonunda İstanbul Şehir Tiyatroları'nda yönetmen Şükrü Türen rejisi ve kostüm tasarımcısı Zuhai Soy' un tasarımlarıyla sahnelenişinde, Resim 90-91-92'de kostüm eskizlerinde ve Resim 93-94-95'teki oyun fotoğraflarında, bir önceki çalışmadan daha farklı bir anlayışla kostümlerin oluşturulduğu göze çarpar. Abdülhamit, Mithat Paşa ve diğer devlet erkanında fesin olmadığı, kadın kostümlerinde de Osmanlı döneminin yansıtılmadığı görülür.

<sup>44</sup> Tamer LEVENT, 5-8 Şubat 2002'de, Ankara Devlet Tiyatrosu'nda Yapılan Görüşme, Erzurum.



**Resim 88. Ankara Devlet Tiyatrosu,1999-2000, Yılmaz Karakoyunlu'nun  
"Önce İnsan" Oyunu**



**Resim 89. Ankara Devlet Tiyatrosu,1999-2000, Yılmaz Karakoyunlu'nun  
"Önce İnsan" Oyunu**

Bu farklı tasarım anlayışını Zuhâl Soy ayrıntılı bir şekilde şöyle açıklar:

*Benim duygularım da kadife, soyluluk belirtisidir. Mesela, o yüzden Cevdet Paşa' yı özellikle kadife, diğerlerini normal gabardin kumaştan yapmışım. Abdülhamit, dik yakalı, İstanbul'un giyiyordu. Abdülhamit yanlılarına İstanbul'un giydirenken, Mithat Paşa yanlılarını redingot mono, kruvaze düğmeli redingot giydirdim. **Önce İnsan**' da konu, bir meclisin, bir toplumun, bir hükümdarın çevresindeki insanların entrikalarıydı. Erkeklerdeki bu renklilikle, bugünün meclisini yakalamaya çalıştım. Halkı çok fakir yaptım, onlarda basitlik varken, Abdülhamit' de ve saray efradında şık giysilerle sınıf ayrımını ortaya çıkardım. Sınıfsallık benim için çok önemliydi. Abdülhamit' in o dönemde törenlerde giydiği, göğsü, kolları işlemeli bir tören giysisi var. Özellikle iktidarını simgelesin, vurgulasın diye, işlemleri yoğun kullandım. Onların finale kadar tek tek düşmesi gibi bir hayalim vardı, ama olmadı. Finalde o kadar vehim içindeydi ki, buna gerek kalmadı. Mesela, fes hiç kullanmadım. İkinci sahnede temyiz kurulu diye oluşturulan kurulda, fesi tam ortada kullandım. Burada 'Osmanlı'yı yargılıyoruz', 'Biz, Osmanlı'cılık yapıyoruz', 'Biz size oyun oynuyoruz' u getirdim.<sup>45</sup>*



**Resim 90. İstanbul Şehir Tiyatrosu, 2000-2001, Yılmaz Karakoyunlu'nun "Önce İnsan" Oyunu**

<sup>45</sup> Zuhâl SOY, 24 Nisan 2002'de İstanbul Şehir Tiyatroları'nda Yapılan Görüşme, İstanbul.





**Resim 91. İstanbul Şehir Tiyatrosu,2000-2001, Yılmaz Karakoyunlu'nun  
"Önce İnsan" Oyunu**



**Resim 92. İstanbul Şehir Tiyatrosu,2000-2001, Yılmaz Karakoyunlu'nun  
"Önce İnsan" Oyunu**



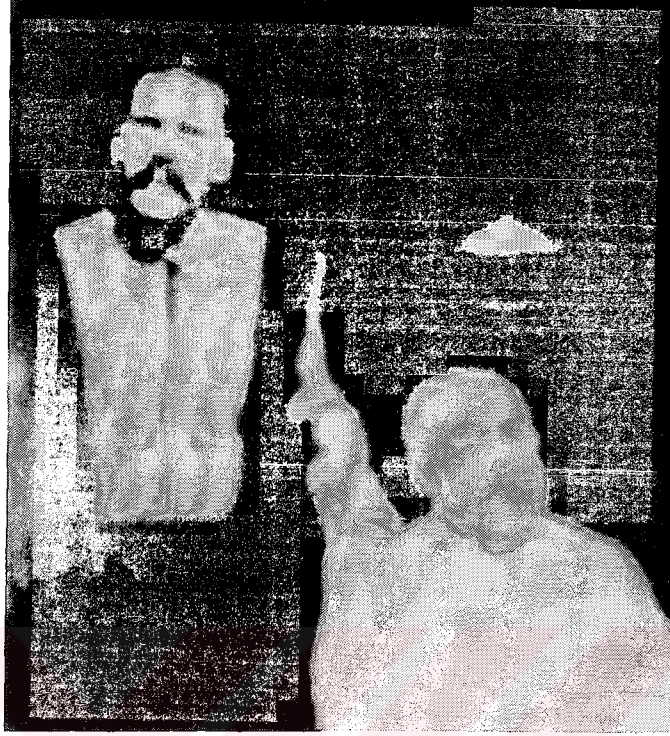


**Resim 93. İstanbul Şehir Tiyatrosu,2000-2001, Yılmaz Karakoyunlu'nun  
"Önce İnsan" Oyunu**



**Resim 94. İstanbul Şehir Tiyatrosu,2000-2001, Yılmaz Karakoyunlu'nun  
"Önce İnsan" Oyunu**





**Resim 95 İstanbul Şehir Tiyatrosu,2000-2001, Yılmaz Karakoyunlu'nun  
“Önce İnsan” Oyunu**

Kadın kostümlerinde, Osmanlı sarayındaki üç etekli hotoz başlıklı saray kadınlarını görmüyoruz. Bu dönemdeki Fransız etkileşiminden yola çıkılarak, Fransız etkisinde giyinen saray kadınları, kostüm tasarımcısının yorumudur (Resim 94. Cemile Sultan'ı oyunda entrikacı kişiliğiyle gördüğümüz için, kostüm tasarımcısına göre kadınsallığı, entrikayı ve söz sahibi oluşunu, bordo renkle simgeliyordu. Zuhâl Soy, diğer karakterlerle ilgili kumaş dokusu ve renk simgelerini şöyle anlatır:

*Mithat Paşa'da keten gibi dokusu olan iri dokulu bir kumaştan kostümlerini diktirdim. Bana göre Mithat Paşa, yalınlık ve sadelikti. Çünkü, benim düşündüğüm, siyaset adına doğru söz, onun dilinde olandı. Abdülhamit karartıcı ve baskıcıydı. Ben Mithat Paşa'nın yandaşıydım. Onun yandaşlarını da doğru toplumsal statülerine göre giydirmeliydim. Tahir Ağa'ya doğada yaşadığı için açık yeşil giydirdim. Basit çizgide düz bir gabardin kumaş giyiyordu. Mithat Paşa, sakin, bilen ve emin bir insandı. Böyle bir insan da çok giyinmez.<sup>46</sup>*

<sup>46</sup> Zuhâl SOY, 28 Ekim 2002'de İstanbul Şehir Tiyatroları'nda Yapılan Görüşme, İstanbul.

1950 yılından 2000'li yıllara kadar uzanan bir süreçte sahnelenen Osmanlı Sarayı'nı konu alan tarihsel oyunlara baktığımızda, yönetmenlerin, bu oyunları, Osmanlı dönemindeki tarihi kişiliklerin giysileriyle, aksesuarlarıyla elli yıl boyunca gerçekçi anlayışla sahneye getirdiği görülüyor. Bunu da yaşadığımız 2000'li yıllardan geçmişe bakarak uzak açığı kazandırmak amacıyla yaptıklarını savunmaktadırlar. Oyun metninden sonra yönetmenin bakış açısı, kostüm tasarımcısına katkıda bulunur. Ülkemizde hep aynı bakış açısıyla tarihsel oyunları sahnelemeye direnen yönetmenlerin yeni söylemler, yeni yorumlar meydana getirmek için zorlayan kostüm tasarımcısının bir elin parmakları kadar bile olmadığı görülmektedir. Oysa tiyatrunun amacı, seyircinin bilincine, bilinçaltına, düşünce ve eylem kaynaklarına inerek orada etkileyip, yeni anlamlar kazanmasına yardım etmek değil midir? Tiyatrodaki düşünce, şimdiye kadar sürekli yinelenen görüntülerin farklılaştırılmasında, onların bir ereğe doğru seferber edilmesinde kullanılmalıdır. Yaratıcı kafalar, uzun süre, tek yönlü işleyen bir düşünüşle, hayat gerçeğine de, sanat gerçeğine de tek açıdan bakarsa, XXI. yüzyılın seyircisine ulaşamayan, onu bulunduğu noktadan üç beş istasyon sonraya götüremeyen, düşündürmeyen, sadece gösterişli, göz alıcı, abartılı tarihsel oyun yorumları yapıp, kendilerini sürekli tekrarlamak zorunda kalırlar. Kostüm tasarımcısı, çağdaş insanın zihninde yaratılacak yeni anlamlar, yeni kodlarla, yeni bir bakış açısıyla tarihsel oyunlara bakmalıdır. Öncelikle oyunun anlatıldığı dönem ve karakterlerin içinde buldukları toplumsal, siyasal, ekonomik, psikolojik, ahlaksal, kültürel yapı, tıpkı bir antropolog gibi nesnel bir bakış açısıyla irdelendikten sonra öznelliklerini, yani yorum ve kendi fantezilerini ortaya koyarak, gerçekçi anlayıştan uzak modernize edilmiş kostüm tasarımlarına yönelmelidirler. "Oyunun dramatik yapısının ne demek istediğini, bugünün seyircisine nasıl anlatırım?" sorusunun sürekli yinelenmesi gerekir. Orhan Asena, 1980'de **Kösem Sultan** oyununu Türkiye'de 1980'li dönemde hükümetin başındakilerin yanlış yönetimini eleştirmek için yazdığında, bu dönem içindeki insanları göstererek değil, geçmişteki karakterleri anlatarak bugünü eleştirmiştir. Ancak yeni çözümler ve yorumlarla sahnede bir Kösem karakterini görürsek, gelecekte de bu kişilerin karşımıza çıkabileceğini getirebiliriz. Yani bugün, geçmiş ve geleceğin hepsini seyircinin kafasında oturturuz. Görsel olarak çok farklı bir optik ve plastik değerle, günümüz seyircisine tarihsel oyun tasarımları yapılmalı ki, seyrettiği oyun, onu estetik düzeyde farklılaştırsın ve tiyatrodan sarsılarak çıksın. Yapılan uygulamalara bakıldığında, kostüm tasarımcısı, o oyunun kostümlerini tarihi dönemdeki giysilerin aynılarını sahneye getirmekle yükümlü bırakılmıştır. Kostüm

tasarımcısı, seyirciyi, her kostümün sahip olduğu dramatik anlama yöneltmenin yanında, kendi kişisel yaratıcılığı, artistiğı, estetiğı, tarzıyla ilgili de düşündürmelidir. Bu, her tasarımcının, tekniğini de getirir. Osmanlı sarayını konu alan tarihsel oyunlarda çağdaş kostüm tasarımları yapılarak, anlamsal olarak katkıda bulunma duyarlılığını hisseden, kendini yenileyen kostüm tasarımcılarına ihtiyacımız olduğu açıkça görülmektedir.





### III BÖLÜM

## OSMANLI SARAY YAŞAMINI KONU ALAN ÖRNEK OYUNLAR ÜZERİNDE KOSTÜM ANALİZİ

### III. A- KOSTÜM TASARIMCISININ OYUN ANALİZİ

“Bir kostüm tasarımcısı, tiyatrodaki metnin yazınsal tarzını sahne yapıtının görsel tarzına nasıl dönüştürür?” sorusunu, her sanatçı farklı bakış açılarıyla yanıtlayabilir. Bir oyunun tasarım ve yaklaşım düşüncesinde, yazarın düzenlediği olay örgüsü, karakterler, diyaloglar, temadan yola çıkılarak ,yönetmenin bakış açısından geçerek çizgi, doku ve renk kullanımının bunlarla ilişkilendirilmesi yatmaktadır. Bu yaklaşımla bir kostüm tasarımcısı, artık sadece hikayeyi anlatmak ve karakter değerlerini göstermek için tasarım yapmayacak, olay örgüsünün yapısını da analiz edecektir. Bir oyunun kostümlerinin yaratımı için araştırma yapmaya yönelen tasarımcı, gerekli ipuçlarını ortaya çıkaracak bilimsel araştırmaya da böylece başlamış olur. Nesnel bir tavırla oyuna yaklaşımı, onun yaratı aşamasındaki öznel dünyasından bir önceki aşamasında yerini alır.

Tiyatro oyununda yönetmenin temel görüşleriyle biçimlenen yorum, sahneleme aşamasındaki tüm sanatçıların bireysel yaklaşımlarını içerdiği gibi kostüm tasarımcısının da öznel bakış açısı olan yorumu içerir. Her yorumda o sanatçının dünya görüşü, estetik anlayışı ve oyuna kişisel yaklaşımı ve değerlendirmeleri yatar. Oyunu meydana getiren tüm öğeleri bir arada tutarak yeni oyun ve dengelerin kurulmasıyla yeni bir senteze gidilir. Bu sentez yeni bir yorumu doğurur ve bunun olabilmesi için de tasarımcının analize gitmesi zorunludur. <sup>1</sup> Hiçbir tasarımcı bir oyun için görsel konsept geliştirirken keyfi ya da yüzeysel olmayı göze alamaz. Sanatçı kendini bir tasarımcı olarak geliştirmek için en başta oyun analizindeki kuvvetli yaklaşımları, oyunun ana yapısını çözümleyerek işe başlamalı, sonra da bu çalışmalarını renk, doku ve çizgi kullanımına dökerek kendi estetik süzgecinden geçirip, yeniden yaratmayla sonlandırmalıdır. Tiyatro kostüm

<sup>1</sup> Bkz., Murat TUNCAY, **Dramaturgi Çalışmalarında Çözümleme ve Bir Yöntem Önerisi**, D.E.Ü. G.S.F. Yayınları, İzmir, 1992, s.s. 8-9

tasarımının sanatsal ve entelektüel meydan okuma olduğu bilinci ile dönem kostümlerini tasarlamaktan çok öte bir yerde olduğunu tasarımcı kavrayabilmelidir.

Kültürel zemin, sosyal tarih ve tiyatro bilgisine sahip olarak ilerleyen tasarımcı, birinci bölümde anlatıldığı gibi teknik ve artistliğini, oyunun gerektirdikleriyle birleştirerek, kostümü dramatik yaşama dönüştürür. Kostüm, seyircinin oyuncu ve onun oynadığı role kurduğu ilk bağı ve ondan edindiği ilk izlenimi oluşturur. Kostüm tasarımcısı, sahnedeki karakterlere öyle giysiler giydirmelidir ki, seyirci onu çabucak algılayıp, o karakterin oyundaki kişiliğini, sosyal statüsünü, yaşını, ... v.b. özelliklerini kavrayabilsin. İster modern olsun, ister tarihsel, kostüm seyirci tarafından algılanabilir ve yorumlanabilir olmalıdır. Bunu başarmak için kostüm tasarımcısının nesnel tavrını, oyun analizini devreye sokup belli bir yöntemle oyuna yaklaşması gerekir. Kostüm tasarımcısı aşağıdaki başlıkları kapsamlı bir şekilde araştırarak kostüm tasarımı oyun analizini oluşturulmalıdır.

Bu aşamada ilkin oyunun okunduktan sonra temasını saptaması gerekir. Oyunun geneline egemen olan, seyirciye bir düşüncenin aktarılması amacıyla biçimlendirilen tema, yönetmen tarafından da ön görüşmelerde verilebileceği gibi tasarımcı bunu saptayıp, araştırmasına devam edebilir. Tema ya da yan temalar saptandıktan sonra oyun içinde yazarın işlediği motifleri de göz önüne almalıdır. Temayı oluşturan küçük düşünceler olan motifler bulunduktan sonra oyunun mesajı saptanmalıdır. Mesaj, bilindiği gibi yazarın oyunun sonunda seyircilerin kafasında oluşturduğu yargıdır. Bu yargı, yazarın seyircilere söylemek istediği bir düşüncedir ve yönetmen ile tasarımcının hem tema ve motifler, hem de mesaj konusunda aynı yöne bakması gerekir.

Oyunla ilgili ilk ipuçları olan bu saptamalar tamamlandıktan sonra tasarımcının **yaş, meslek, sosyal durum, cinsiyet, coğrafya, mevsim, hava, günün zamanı, aktivite, tarihsel dönem (tarihi kökeni), fizyoloji, psikoloji, eğitim, din, tavır ve tarihi giysi özellikleri** gibi göstergeleri çözümlemesi ve rapor haline getirmesi gerekir. Birinci bölümde oyun metninin önemine değinildiğinde açıldığı gibi bu göstergelerin ayrıntılı bir şekilde irdelenmesi oyunun karakterlerinin yorumlanmasını kolaylaştırır.

Sahne kostümü, karakterlerin **yaşını** anlamamıza yardım eder. Yazar, oyunda genellikle her karaktere bir yaş belirler. Bu belli olmadığında da oyundaki repliklerden karakterlerin yaşı konusunda bir fikir edinilir. Karakterin yaşına nasıl bir yaklaşımla bakılacağı, rolü oynayacak oyuncunun yaşının, bunu nasıl belirleyeceğine karar verir. Oyuncu rolünde daha yaşlı ise gerçek yaşını makyajın da yardımıyla, kostümlerinde oynamalar yaparak farklı göstermek, tasarımcının önemli bir görevidir.

Tarih içinde giyimin verdiği **mesleki** veriler değişebilir. Herhangi bir işte çalışan insanlar giyimlerine göre hemen sınıflandırılabilirler ve bu tanımlama yaptıkları işteki konumlarını ortaya çıkarır. Asker ve polis üniforması kolayca tanımlanabilir ve işlerinin gereği olan otorite hemen oluşur. Rahip veya rahibe kostümü, kilise hiyerarşisiyle ilgili bilgi verir. Postacı, hemşire, garson ve buna benzeyen meslek grupları, giyimleriyle ne iş yaptıklarını hemen belli eder.

Uzun yıllar boyunca giysinin **sosyal statünün** simgesi olduğu giriş bölümünde ayrıntılarıyla açıklanmıştır. Üst sınıftakiler herhangi bir meslek grubu tarafından kullanılan giysilerden özellikle uzak durmuşlardır. Oyun dünyasında da aynı sosyal çevreden bir çok insan olabilir. Sınıf farklılıkları, kostümlerde yapılan özel karıştırlıkları, örneğin, renk yoluyla ya da farklı desen ve dokuda giydirilen kumaşlarla... yaratılabilir. Böylece seyirci, karakterlerin sosyal statüdeki aynılık ya da farklılıkları açıkça algılar.

Kostüm, sahnedeki karakterlerin **cinsiyetini** açık bir şekilde ortaya koyar. Karakterin cinsiyeti, genellikle yazar tarafından kararlaştırılmıştır. Bununla birlikte yönetmen, genellikle karakterin daha fazla erkeksi, kadınsı ya da farklı bir cinsiyette görünüp görünmeyeceğine karar verir. Bir karakter tarafından gösterilmeye ihtiyaç duyulan cinsellik miktarı, tasarımcı için bir ipucu olabilir. Bunun nasıl sağlanacağı sayısız faktörler tarafından belirlenebilir. (Oyunun yapıldığı dönemlerde nelerin seksi olarak göz önüne alındığı ve modern bir seyirci tarafından nasıl algılandığı, oynayan oyuncunun o role yaklaşımı gibi faktörler...)

Günümüz modern dünyasında belirlenmesi güç olmasına rağmen, insanların yaşadıkları ülke, buldukları **coğrafik alan** giyimlerini belirler. Yazar, metinde, oyunun geçtiği coğrafi alanı açıkça belirtebilir. Bu bölge, oyun yazarının o an

yaşadığı ülke olabilir. Örneğin, Çekhov oyunlarına baktığımızda XIX. yüzyıl Rusya'sının iç ve dış mekanlarını görmek mümkündür. Oyunun kostüm konseptini belirlemek için, kostüm tasarımcısının mutlaka Çekhov'un yaşadığı XIX. yüzyıl Rus dönemini incelemesi gerekir. Bununla birlikte bir oyunun hiçbir ülke tanımlanmadığı durumlarda da tasarımcı, evrensel olan giysileri araştırarak ve özel bir yer belirtme yoluna gitmeden de sahnelendiği dönem içindeki giysilerle oyuncularını oynatabilir.

Giysiler, genellikle **mevsimsel** olarak değişir. Sıcak havalar, ince ve az giyinmeye neden olurken, soğuk havalar, daha kalın ve daha çok giyinilmesine neden olur. Tarihsel olarak kostüm, şekille birlikte kalınlıkta da değişkenlik göstermiştir. XVII. yüzyılda kış aylarındaki kadar, yaz aylarında da korse, iç etek, tarlatan, kısaca taşınması çok güç kostümler giyilmiştir. Benzer bir durumu XVII. yüzyılda geçen Moliere oyunlarını tasarlarken yaşayabiliriz. Günümüzde ekonomik maliyeti düşününce de kışın meydana gelen bir oyunun kostümlerini tasarlamamanın, o tiyatro grubu için pahalı olacağı sonucunu çıkartabiliriz. Çünkü mevsim gerçeğini açığa vurmak için daha fazla sayıda kostüme başvurulur. Oyuncunun, evin içinden dış mekana giriş- çıkışlarını belirginleştirmek için paltolar ya da ceketlere ihtiyaç duyulabilir.

Günün **zamanı** dediğimizde oyunun geçtiği zaman dilimindeki saatler diyaloglar içinde ya da sahne başlangıçlarında yazar tarafından verilebileceği gibi yönetmen tarafından da tespit edilebileceği anlaşılır. Eğer seyircinin günün zamanını bilmesi yönetmen için önemliyse, tasarımcı, uygun kostümler seçmeye özen göstermelidir. Gecelik, pijama, bornoz, ya da sabahlıklar genellikle sabah ve gece için mantığa uygun seçimlerdir. Bu giysiler uygunsuz zamanlarda oyunculara giydirilirse, istenmeyen dikkatleri üzerine çekecektir. Giyilen kostüm yapılacak özel **aktivitelerle** de ilintilidir. Beyaz önlük ve yukarıya doğru uzayan beyaz şapka ahçı rolündeki bir oyuncuya giydirilirken, siyah önlük okula gidecek bir öğrencide kullanılabilir. Oyuncunun o sahnede yaptığı önemli bir iş ve aktivite de kostümüne yansıtılarak karakterin belirginleşmesi sağlanır.

Giysilerin şekli **tarihsel dönemin** kimliğinin belirlenmesini sağlayarak seyirciye ipucunu verir. Çoğu oyunlarda yazar, tarihsel dönemi belirtmesine rağmen yönetmen, bu zamana bağlı kalmadığını belirtebilir. Bazen de yazarın istediği döneme sadık kalındığı görülür. Her iki durumda da kostüm tasarımcısı, belirtilen bu



zamanın ait olduđu dönemin araştırılmasına gitmelidir. O karakterin yaşadığı tarihlerdeki toplum içindeki konumuna, tarihi kökenine inerek oyunda bununla ilgili ipuçlarını kullanmalıdır. Özel bir tarihsel dönemin, oyunda, çizgilerini ya da silüetini vermek, kostüm tasarımcısı için önemlidir. Oyunların sahneye konuluşunda kullanılan tarihsel kostümlerin gerçekte giyilenle birebir aynı olması beklenemez. Kostüm tasarımcısının, oyunun kostümünü, tarihsel verileri temel alarak estetik anlayışıyla yorumlayıp, oyunun gerektirdikleriyle belirlemesi gerekir.

Oyun kişilerinin inandırıcılığı ve tutarlılığını sağlamak, karşıtlıkların, çatışmaların çıkması, aksiyonun ilerlemesi için rol kişilerine yüklenen **fizyolojik** ve **psikolojik** özellikler, kostüm tasarımcısının, karakteri doğru yorumlamasında yardımcı göstergelerdir. Yazar, metinde, karakterin fizyolojisi ya da ruhsal durumuyla ilgili bilgileri, repliklere ya da parantez içindeki açıklamalara yüklemiştir. Fizyonomisi belirsiz olan karakterlerin tarihi kökenleri araştırılırken bulunan fotoğraf, resim, minyatür, v.b. kaynaklardaki gerçek görünüşleri dikkate alınabilir. Karakterlerin sahneler arası ya da bir perdeden diğer perdeye, ruhsal durumlarındaki farklılıklar, repliklerinde gizlidir. Kostümler, insanların, nasıl bir ruh halinde olup da giydikleriyle ilgili olarak o karakterin **tavırlarını** ifade ederler. Tavır, sahnedeki oyuncunun psikolojisini toplum içindeki yerini ve eğilimlerini, dış yaşam özelliklerini ileten bir kavram olarak dil ve harekete etki eder. Toplumsal ve psikolojik nedenlerle oluşan tavır, sahnede yorumla birlikte oyun kişinin eğilimleri ve karakterini yansıtmaktadır.<sup>2</sup> O kostümün, karakterin ruhsal durumunu, topluma karşı mı yoksa uyan bir insan mı olduğunu vurgulamak için renklerden yararlanacağı açıktır. Silik kişilikte, kısa boylu, zayıf yapılı bir oyuncuya, mat, belirsiz renkler giyirebileceğimiz gibi, dışa dönük, neşeli bir ruh halindeki oyuncuya da rahatlıkla canlı renkteki kostümler giydirilebilir.

Oyundaki karakterlerin gördükleri **eğitim** ve **dinlerinin** araştırılması, tarihsel kökenini ortaya çıkartıp çeşitli anlamları kostümde var etmemize neden olur. Dini inanışlarından gelen ve aldıkları eğitimin yansıdığı davranışları ve söyledikleri sözler, karakteri açıklamamıza yardım edeceği için bu iki özelliğin araştırılması kostüm tasarımcısı için önemlidir.

---

<sup>2</sup> Bkz., Murat TUNCAY, **Tiyatroda Dil- Tavır Sorunu ve Musahipzade Celal' in Oyunlarında Yansıması**, Devlet Tiyatroları Yayınları, İç Eğitim Dizisi, Ankara, 1988, s.s. 48-59.

Kostüm tasarımcılarının oyundaki karakteri iyi çözümlemesinin ardında, sanat tarihi ve kültürel alt yapısı ile birlikte toplumsal tarih konusunda bilgi sahibi olması yatar. Bu da önceki dönemlerde yaşamış insanların **tarihi giysi özelliklerini** ve gelişimlerini kapsayarak kumaş, renk, dikiş, biçim, aksesuar, mücevher konusunda çalışma bilgisine sahip olmasını kapsamaktadır. Tarihi giysi özellikleri, hangi giysilerin ne işe yarayacağıyla ilgili tasarımcıya temel bir bakış açısı verir. Tasarımcılar, neden insanların onların yaptığı giysiyi o dönemlerde giydiğini ve bunu diğer çağlara, günümüze nasıl dönüştürecekleri konusunda bir his geliştirerek, bu kitaplardaki kostüm bilgisini, karakteristik özelliklerini sunabilme yeteneğine sahip olmalıdır. Günümüzde Shakespeare oyunlarının daima Elizabeth dönemindeki kostümlerle oynanması gerektiği düşüncesi kaybolmuş, bunun yerine tartışma, tasarımcının çizgi, doku ve renk kullanımını yazarın düzenlediği olay örgüsü, karakterler, diyaloglar, tema ve gösteride sunduklarıyla nasıl ilişkilendirip, çağdaş seyirciyi düşündürme, sarsma yönüne kaymıştır. (Resim 96)



**Resim 96. Shakespear'in "Kral Lear" Oyununun Çağdaş Kostüm Tasarımı**

Shakespeare oyunları içinde dünyada en çok sahnelenmiş ve yorumlanmış olanlarından biri de **Kral Lear** adlı oyundur. XV. yüzyıldan beri batıdaki tasarımcılar, bu oyunların yeniden yorumlanmasıyla, seyirciye yeni estetik hazlarla, yeni bir perspektifle oyunların sahnelenmesiyle ilgili tartışıp kendilerini geliştirme yoluna gitmişlerdir. Tiyatro kostümünde günün ya da çağın nasıl vurgulanması gerektiğini,

kralın bugünün toplumunda nasıl bir dış görünüşle betimleneceğini, çevreyi, atmosferi de içine katarak bugünün gözüyle yorumlamışlardır. Yönetmen Richard Eyre'in 1998 yılındaki **Kral Lear** yorumu bu anlayışla yapılmıştır. Oyununun fotoğraflarına bakıldığında Elizabeth Dönemi kostüm anlayışından uzakta, gövdesel gösteriş, gözalıcı ya da abartıdan arındırılmış kostümlerle karşılaşmıştır. Osmanlı sarayını anlatan Türk tarihsel oyunlarında ise son elli yıl içinde, bu anlayışın aksine, tam anlamıyla tarihi dönem sahneye taşınarak ve kostümleri o dönemin görkemiyle bezeyerek tasarımların yapılması, tiyatrodaki dramatik yapıyı ortaya çıkarmamaktadır. Oysa Kral Lear oyununda krala dokusunda ve renginde erk olduğunu hissettirecek uzun palto, pantolon ve dik yakalı gömlek giydirilmesi, kostümlerin bugünkü yaratıcılıkla, yeniden yorumlandığını göstermektedir.

Bu yaklaşımla birlikte bir kostüm tasarımcısı artık sadece teksti anlatmak ve karakteri gövdesel gösteriş, gözalıcılık ve görkemle göstermek için tasarım yapmayacak, oyunu yukarıda açıkladığımız başlıklarla analiz edecek, sahne çeşitlemelerinin nasıl geliştiğini, sahneler arası geçişlerin yumuşak ya da ani olup olmadığını sahneler arasındaki kontrastın keskin ya da ince olup olmadığını görecektir.

Tasarımcı, bir karakterin diğerine baskın olup olmadığını, iki rakibin diğer karakterlere etkisini ya da bir grubun ya da çiftlerin oyundaki anahtar olup olmadıklarını görmek için diyalogları analiz etmelidir. Diyaloglarda karakterin kostümünde rol oynayacak renk, biçim ya da aksesuarlarla ilgili göndermeler yazar tarafından verilebilir. Bu göndermelerde o çağın giyiminde kullanılan ve simge olarak kostümde yer alacak ipuçlarını yakalamak, kostüme taşımak önemlidir. Seyircilere dönem gerçekliği illüzyonunu yaşatan kostümlere sahip oyunlara yakından baktığımızda kostümlerin, çizgi, doku, renk bakımından sınırlandırılmış ve tasarımcının bakış açısından geçmiş olduğunu görürüz. Böyle bir tasarım için öncelikle geçmişe ait bir dünya yerine, oyunun dünyasını yaratmak amaçlanmalıdır, evrensel değerleri içinde barındıran oyuncular için, dönem değiştirerek stilizasyona giderek ya da eğer oyun yapısı uygunsa soyutlamayla giysideki çeşitli parçaları küçültmek, büyütme, çıkartıp başka bir yere eklemek...gibi biçimde yaptığı oynamalarla yeni, ilgi çekici ve heyecan verici görsel bir şölen geliştirilebilir. Kostüm tasarımcısı iyi planlama ve analizle oyun yazarının geliştirdiklerine paralel, görsel efektler oluşturabilen bir sanatçısıdır.

### III. B. 1. BİÇİM VE ÇİZGİNİN KULLANIMI

Kostüm tasarımcısı estetik düzeyde gerçekleştirdiği kostümlerle oyunun stilini, görünen ruh halini ve konusunu güçlendiren çeşitli düşünceleri açıklar. I. Bölümde kostüm tasarımında stil problemi başlığında da vurgulandığı gibi tasarımcı, bunu yaparken, seyircinin gözüne hoş görünecek çeşitli araçları toplayarak organize eder. Tasarımcı malzemelerin hissel değerini, görünümünü ve onların ışığı yansıtma becerilerini kendi yararına kullanarak çizgi, renk ve dokular arasındaki biçimsel ilişkiyi geliştirir. Bu biçimsel ilişkiyi geliştirirken de daima doğru estetik ayar için çalışır. Bu estetik düzeyde her şey ortak olarak kullanılarak seyircinin çağrışımları üzerinde rol oynar. Doğru çizgiler, renkler ve kumaşlarla donatılmış olan kostüm tasarımı, çeşitli anlamları seyircinin beyninde uyandıracaktır. Anlamlı seviyede olan kostümler, başlangıçtan sonuna kadar oyunun ruh halini, perdelerin atmosferini, karakter bağlantılarını doğru bir şekilde seyircinin bilinçaltına yerleştirir.

Kostüm tasarımcısının seyircinin karşısındaki oyuncunun öncelikle giydiği kostümdeki çizgi ve biçimi algıladığı bilinciyle kostüme yaklaşması ilk adımdır. İlkel çizimlerde ya da çocuk resimlerindeki tek bir çizginin tüm şekli gösterdiğini görebiliriz. Bu en basit çizgilerin bile bir havası, anlamı ve duygusal bir çağrışıma vardır. Böylece dikey, yatay ya da sert çizgilerde, yuvarlanmış, kıvrılmış çizgilerin verdiği efektlerden daha güçlü bir fark hissederiz. Her şeyden önce kostümdeki çizgi, giysilerin silüetinde ortaya konur. Çizginin bir rolü de karşıdaki objeyi yani sahnedeki oyuncuyu şekil ve silüet olarak tanımlamamızı sağlamaktır. Bu tanımlamalarla karşıdaki oyuncunun hareketi, ritmi ve duygularıyla ilgili anlamlar ortaya çıkacaktır.

Osmanlı sarayını konu alan tarihsel oyunların ülkemizde yapılan uygulamalarında teknik, estetik, anlam bütünlüğü ve yorum açısından eksikliklerine değinildikten sonra, bu bölümde de oyunların bir kostüm tasarımcısı tarafından görsel düzeye taşınmasında, tasarımcının karakteri yorumlarken hangi noktaları göz önünde bulundurması gerektiği açıklanacaktır. İncelenen oyunlar arasında A. Turan Oflazoğlu' nun **Cem Sultan, IV. Murat, Deli İbrahim, Kösem Sultan, III. Selim, Genç Osman**; Orhan Asena' nın, **Roksolan, Hürrem Sultan, Ya Devlet Başa Ya Kuzgun Leşe, Sığıntı, Yıldız Yargılanması, Tohum ve Toprak**; Güngör Dilmen' in,



**Devlet ve İnsan, İttihat ve Terakki;** Yılmaz Karakoyunlu'nun, **Sokullu, Önce İnsan....** gibi yirmiye yakın tarihsel oyunları vardır. Bu toplamdaki yukarıda sayılan oyunların karakter sayılarına bakıldığında her oyunda 30- 40 arası karakter olduğu ve bunların en az bir kez kostüm değişimleri olduğu düşünülürse ortalama 160 ayrı kostümü burada açımlayıp incelemek anlamına gelir. Bu nedenle incelenen tarihsel oyunlardan, her yüzyılı anlatan bir tarihsel oyun ve her oyundan iki karakter bu bölümde tartışılacaktır. Analiz edilecek tarihsel oyunlardan ilki, şeyhzade ve padişah arasındaki çatışmayı, ikincisi, baba ve devlet arasındaki padişahı ve yönetimde söz sahibi valide sultanı, üçüncüsü, güçsüzlükten güçlü bir padişahlığa giden yoldaki hükümdarın çatışmasını, dördüncüsü, devlet ve sanat aşkı arasındaki padişahı ve sonuncusu da yargılanan bir sadrazam yoluyla devlet içindeki adalet mekanizmasının yanlış işlemesi anlatmaktadır. Tüm oyunlarda seçilen iki karakter, oyun içindeki önemleri, birbirleriyle çatışma içinde olmaları, oyun boyunca değişim geçirmeleri ve renkli görsel kostüm belgelerinde bulunabilirlikleri gibi düşüncelerin sonunda seçilmişlerdir. Bu çalışmada seçilen tarihsel oyunlar, Turan Oflazoğlu'nun **Cem Sultan** (XV. yüzyıl), Orhan Asena'nın **Hürrem Sultan** (XVI: yüzyıl), Turan Oflazoğlu'nun **IV. Murat** (XVII. yüzyıl), Turan Oflazoğlu'nun **III. Selim** (XVIII. Yüzyıl) ve Orhan Asena'nın **Yıldız Yargılaması** (XIX. yüzyıl) adlı oyunlardır. Tüm bu oyunlarda, aynı genel temanın ışığında farklı karakterlerin çatışmalarının olmasına da dikkat edilmiştir.

Kostüm tasarımları yapılacak tarihsel oyunların çizgi, renk ve doku seçimlerinin oyunun yapısı ve duygu durumuyla uyumlu olması şarttır. Tarihsel oyunlardaki başarının ölçüsü dokumalar, renkleri ve süsleri seçmedeki duyarlılık ve bunların uygun kostüm çizgileriyle bütünlenmesidir. Seçilen tarihsel oyunlardaki karakteri dönem içindeki kostümleriyle görmektense, kostüm silüetini en basit biçimde soyutlamak ve bu çizgileri oyunun ritmindeki değişimlerin, kontrastların, belirsizliklerin bir duygusunu verecek şekilde tiyatral giysiler yaratarak, oyunun anlamı ve duygu durumunu seyirciye iletmek en doğru yol olacaktır. Dekorda da aynı anlayıştan yola çıkarak, gerçekçi vitray ya da çinili panolardan uzaklaşıp, bunlardan daha önemli olan oyunun duygu durumunu, belirsizlik ya da gerilimlerini güçlendirmek, sahneye taşımak amaçlanmalıdır. Görsel göstergelerin en önemlileri olan oyuncu donanımı ve sahne donanımının, yani dekor ve kostümün oyunun bütününde birbiri içine geçmesi gerektiği düşüncesi önceki bölümde ayrıntılı bir şekilde açıklanmıştır.

Bu bilgilerden hareketle, Turan Oflazoğlu'nun XV. yüzyılda geçen **Cem Sultan** adlı oyununa baktığımızda yazarın, oyunun temasını "taht kavgası" üzerine kurduğu görülür. Osmanlı İmparatorluğu'nda, kuruluşundan beri görülen yönetimde asıl olan, saltanatın o an padişah bulunan kimsenin oğluna geçmesi şeklindedir. Osmanlı padişah ailesi dışında bir sülaleden hükümdar tayini görülmez. Devlet adamları ve askerlerce sevilen, takdir edilen şehzade hükümdar olur, diğerleri, **devletin devamı, hakimiyetin bölünmezliği** ilkesi ve bir isyan olayının önüne geçilmesi amacıyla öldürülmektedir.

*Kardeş katli Yıldırım Bayezid zamanından beri tatbik edilmekle beraber, Fatih Kanunnamesi'yle yazılı hale getirilmiştir. Bu kanunnamede: 'Ve her kimseye evladından saltanat müyesser ola, karındaşlarını nizam-ı alem için katletmek münasiptir.' şeklindeki kayıtla memleketin selameti için kardeş katline izin verilmiştir.<sup>3</sup>*

Bu kanuna bağlı olarak da gerek kapıkulu askerlerinin isyanları, gerekse devlet adamları arasındaki çeşitli entrikalar sık sık padişahların tahttan indirilmesine yol açmıştır. Çok nadir olarak, padişahların yerlerine geçecek şehzadeyi devlet ileri gelenlerine vasiyet ettikleri olmuştur. Fatih, hayatta olan ikinci oğlu Cem'i, daha büyük olan öteki oğlu Beyazıt'tan çok severek taktir etmektedir. Son zamanlarında, Beyazıt'ı padişah adaylığından düşürerek onu veliaht tayin edeceğine dair sezişler ve dedikodular belirmiştir. Fatih' in ani ölümünden sonra Karamani Mehmet Paşa, Amasya Valisi olan şehzade Beyazıt ve Konya' daki Cem' e babasının tahtına geçmesi için haber gönderir. Cem' in daha önce gelerek tahta oturmasını isteyen sadrazam, bundan sonra öldürülünce Beyazıt' ı padişah yapmak isteyen İshak Paşa, Beyazıt'ın oğlu Korkut' u tahta oturtur. Böylece Cem'in padişah olmasına meydan verilmeyerek Beyazıt, gelip ilk önce tahta oturup padişah olur.<sup>4</sup>

Yazarın kurduğu oyun yapısına bakıldığında, dramatik olayın, oyun başlamadan önceki bu öyküye dayandığı görülür. Fatih' in küçük oğlu Cem Sultan'ın, tahtın asıl sahibinin kendisi olduğu inancını sürdürmesi üzerine tehlike yarattığı düşüncesi ile Beyazıt tarafından Avrupa' ya sürülür. Cem Sultan'ın yerine Beyazıt'ın tahta oturması ile dramatik olay başlamış olur.

<sup>3</sup> Yusuf HALAÇOĞLU, **XIV- XVII. Yüzyıllarda Osmanlılarda Devlet Teşkilatı ve Sosyal Yapı**, Türk Tarih Kurumu Yayınları, Ankara, 1996, s.1.

<sup>4</sup> Bkz., Zuhuri DANIŞMAN, **Osmanlı İmparatorluğu Tarihi**, c. 5, Yeni Matbaa, İstanbul, 1965, s.33.

Oyundaki ana çatışmanın bu taht kavgası içindeki iki kardeşte yattığı görülür. Bu yüzden Cem Sultan ve Beyazıt'ın kostümlerindeki çizgide bu çatışmanın izlerini görebiliriz. İki kardeşin kostümündeki çizgilerde bu çatışmanın izlerine daha önce yapılan uygulamalarda rastlanmamıştır. Oyunda ilk perde, Fransa' da Baron de Sasennage'in şatosunda başlar. Bu sahnede Cem' in Baron' un kızı Helen' le maskeli baloda tanışması ile birlikte geri dönüşlerde onun tutsak olarak bu şatoya gönderildiği anlaşılır. Cem Sultan'ın oyunda birinci perdedeki ilk geri dönüş sahnesinde tahtın varisinin kendisi olduğu ile ilgili konuşmalarında hakkını sonuna kadar savunacağını öğreniriz.

*Cem: 'Ben babamın padişahlığında dünyaya gelmişim. Öteki yani kardeşim Beyazıt doğduğunda henüz şehzadeydi pederimiz. Ayrıca yüce Fatih' in hazırlattığı kanunnamede yalnız benim adım anılmıştır, benim! Ötekiden bahis bile yok. Saltanat benim hakkımdır (...)*

*Cem: 'Saltanat kimin hakkı, göstereceğim ona. Ulu Fatih' in varisi kimdir. Göstereceğim ona ve bütün dünyaya!'<sup>5</sup>*

Konuşmalarındaki kararlılığı, padişah olarak geri döneceği inancı I. Perde'nin sonuna kadar devam eder. Bu perdenin sonunda oğlunun hastalanarak öldüğü haberini alır. Oğlunu Beyazıt' in öldürttüğünden emindir. Burada Cem' in ilk defa yaptıklarından ve inadından dolayı kendini suçladığını görürüz. Bu perde boyunca hem Beyazıt, hem de Cem' in kostümlerindeki çizginin yönelişlerindeki ve tavırlarındaki kararlılıktan dolayı sert hatlar taşıyabileceği söylenebilir. Cem' in hatlarındaki sertlik, Beyazıt' tan bir derece altta işlenebilir. Çünkü I. Perde boyunca genç ve tecrübesizliğiyle karşılaşmanın yanında, oyunda bir padişah gibi davrandığı görülür. Beyazıt ise oyun boyunca önce ülkesini düşünür. "Saltanat denilen dilber, taksim kabul etmez"<sup>6</sup> diyerek, ülkenin bütünlüğünü korumak amacıyla olduğunu vurgular. Her bakımdan Cem' den daha kuvvetli bir yapıda tam bir padişah gibi davrandığı görülür. Taht kavgasında Cem' i yenmesi onun Cem' e karşı daha kuvvetli olduğunun göstergesidir.

Beyazıt'ın oyun boyunca sürdürdüğü kuvvetli yapısına karşın Cem' in II. Perde' de değişimiyle karşılaşılır. Aslında oğlunun ölümüyle değişen Cem, bu

<sup>5</sup> Turan OFLAZOĞLU, **Cem Sultan-** Çoğaltma Metin, Devlet Tiyatroları Dramaturgi Bürosu, Ankara (?), ss. 6- 10.

<sup>6</sup> A.g.e., s.62.

tutumunu II. Perde' de daha belirginleştirmektedir. Cem Sultan'ın değişim- dönüşüm yaşadığı an Roma'daki Papa' nın ona kendi ordusuyla birlikte Osmanlı'nın üzerine yürümeyi teklif etmesiyle öfkelenildiği andır.

*Cem: 'Hristiyan aleminin bir silahı mı olacağım ben kendi dünyama karşı? Değil Osmanlı tahtı, bütün yeryüzü saltanatı verilse olmaz. Utancım yeterince büyük zaten. Gerçi tanrının affı sonsuzdur, bütün günahları örtecek kadar büyüktür. Ama tanrının sabrını kötüye kullanamam. Tek dileğim Kahire' ye gitmek, Validemin, haremimin ve sağ kalan çocuklarımın yanına.*<sup>7</sup>

Cem Sultan'ın bu sözleri ve sonraki konuşmalarıyla taht mücadelesinden vazgeçtiği görülür. Bundan önce I. bölümde kostümündeki sert çizgileri bu perde boyunca giydiği kostümünde daha yumuşatarak içinde bulunduğu durumlarla paralellik sağlar.

Osmanlı Sarayı'nda toplumsal hayatta yerleşik düzene geçişle birlikte o toplumdaki bireylerin özel giysileriyle ait oldukları sınıfı belirtmeye özen gösterirler. Saraylı ve yöneticiler de günlük giysileri, özel tören giysileri, kullandıkları pahalı mallar ve gösterişli süslemelerle halktan farklılaşırlar. Padişahların, ihtişamlı, büyük sarıkları ve kaftanlarıyla halk kesimi ve diğerleri üzerinde psikolojik bir üstünlük sağlayarak otoritelerini pekiştiriyordu. Tarihsel oyunlarda kullanacağımız kostümlerdeki kaftanlarda, dönemde giyilenin aynısı olmasından çıkarak karakterin içinde bulunduğu durum ve iç çatışmalarıyla paralel olarak şekillerinde oynamalar yapılmalıdır. Bu düşünceyle **Cem Sultan** adlı oyundaki Beyazıt karakterinin Cem' e göre daha güçlü olmasından dolayı, kaftanın boyu ve kollardaki parçalar daha uzun, omuzdaki vatıklar daha geniş, yaka oyuntusundaki çizgi daha sert ve hacmi daha dolgun tutularak farklılık yakalanır. Cem' in kostümü ise boyu daha kısa, kolları dirseklerde biten, vatkasız, yaka oyuntusu daha yumuşaktır. Ancak genel silueti ilk perdedeki kararlılığından ötürü sertlik taşımalı, bu sertlik yukarda değinilen karakterin değişim- dönüşüm gösterdiği doruk noktadan sonra yok edilmelidir. (Bkz. Çizim 1-2-3)

II. Bölümde uygulamalarda belirtildiği gibi daha önce Devlet ve Şehir tiyatrolarında oynanmış olan Orhan Asena'nın **Hürrem Sultan** oyununda, Kanuni ya

<sup>7</sup> A.g.e., s.62.



da saray erkânındaki kişilerde görkemli ve gösterişli kostümler karakteri idealize etmek amacıyla yapılmıştır. Oysa oyunda, XVI. yüzyıldaki Osmanlı döneminin içinde bulunduğu durumu, Kanuni Sultan Süleyman'ın hem tarihteki önemi, hem de insancıl yönleri gösterilmektedir.



**Resim 97. Kanuni Sultan Süleyman'ın Portresi**



**Resim 98. Hürrem Sultan'ın Portresi**

Kanuni Sultan Süleyman'ın son yıllarında geçen oyunda devlet işlerinde kadınların ne kadar önemli oldukları görülür. Osmanlı Devleti'nin duraklamasında ve gerilemesinde en büyük rolü oynayan nedenlerden biri de kadınların bir yüzyıla yakın bir süre devlet işlerine karışmaları olmuştur. Bu karışma, Osmanlı Devleti'nin en güçlü padişahlarından biri olan Kanuni Sultan Süleyman zamanında (Resim97) Hürrem Sultan'la başlamıştır.

Hürrem'in Süleyman'ın haremine kesin olmamakla birlikte cülus hediyesi olarak sunulduğu biliniyor. Hürrem, büyük olasılıkla, o sırada Polonya'nın parçası olan Batı Ukrayna'dandır. Polonya'da anlatılanlara göre Rutenyalı bir rahibin Aleksandra Lirowska adlı kızıdır. Tatar yağmacıları tarafından esir alınmıştır. Hürrem'in ismi Türkçe'de "şen" anlamına gelmektedir; ama Avrupalılar ona Roxelona demiştir.<sup>8</sup> (Resim 98)

*Saraya getirilen güzel bir Rus kızı, bütün cariyeler için asabillik gösteriyordu. 17 yaşında bir genç kız tek düze ve boğucu bir hayattan bıkmış, her fırsatta isyan ediyor, hırçınlık gösteriyordu. Bir gün asabiyeti büsbütün artmış, tahammül edilemeyecek hale gelmişti. Bu huzursuzluklardan Sultan Süleyman da haberdar edilmişti. Padişah, Rokzalan'ın asabiyetine hayret ediyor, genç kızı huzuruna çağırıyordu. Rokzalan güzelliğinden ve gözlerinden taze göğüslerinden başka kuvveti olmadığını düşünemiyordu. Kadınlık gururu ile isyan etmiş, ülkeler fetheden Kanuni Sultan Süleyman'a hırçınlanıyor, tatlı, ruhu mest edici bir seda ile şikayetler ediyordu. Sultan Süleyman şaşkın, hayret içinde bakıyordu. Rokzalan'ın hiddetine, gözlerinin asabiyet içinde parlamasına, tavırlarındaki cürete tutkun oluyordu. O günden sonra Rokzalan, sarayın en güzide, en sevimli simasını teşkil ediyor, Hürrem Sultan cazibesıyla, tavırlarıyla Sultan Süleyman'ın gönlüne sonsuza dek hakim oluyordu.<sup>9</sup>*

Hürrem'in haseki olarak kariyeri 1521'de ilk çocuğunun doğumundan sonra 1558 yılında ölümüne kadar uzanır. Bu da Süleyman'ın saltanatının hemen hemen tümü demektir. Bu kariyer, daha önceki geleneğin üç ana özelliğinde, yani sultan annelerinin cariyeye statüsü, bir anne- bir oğul ilkesi ve şehzade annesinin oğlunun sancak beyliğinde yanında bulunması özelliklerinden tam bir kopuş gösterir.<sup>10</sup>

<sup>8</sup> Bkz., Leslie P. PEIRCE, **Harem- i Humeyyun**, Tarih Vakfı Yurt Yayınları, İstanbul, 1993, s.77.

<sup>9</sup> Ahmet REFİK, **Kadınlar Sanatı**, Tarih Vakfı Yurt Yayınları, İstanbul, 2000, s.55.

<sup>10</sup> Bkz., PEIRCE, A.g.e., s.77.

Bir cariye ile evlilik yaparak, geçmiş gelenekten radikal kopuş, Süleyman döneminin en önemli yeniliğidir. Süleyman'ın Hürrem ile yasal evliliği, onun ilk köle cariye olması nedeniyle eski geleneklerin çığnenişidir. Dönemin diğer değişikliklerinin altında yatan neden, sarayda tek bir kadının sürekli yükselişidir.

**Hürrem Sultan** adlı oyunun konusu Hürrem'in tahta geçmek üzere olan Şehzade Mustafa'yı, türlü entrikalar sonucunda öldürtmesidir. Mustafa'nın en yetkin, yetenekli şehzade oluşu, Kanuni'nin ona büyük sevgi ve güven duymasına karşın onu öldürtmesi, Şehzade'nin komploya kurban gitmesi gibi durumların etrafında Osmanlı Sarayı'ndaki iktidar hırsı irdelenir. Diğer taraftan da bu ortamda koca bir imparatorluğu yönetme görevini yürüten Kanuni'nin iç dünyası verilir. Oyunda Osmanlı'nın bu büyük padişahının tarihsel kişiliğiyle birlikte, onun bir baba ve yaşlı bir insan olarak güçlü ve zayıf yönleri de açığa çıkar. Kanuni karakterinde bu üç ayrı kişiliğin çatışması oyunun en önemli noktasını oluşturduğundan hareket etmemizde yarar vardır. Bu yüzden Kanuni'nin kostümlerinde başlangıçtan finale doğru belirgin ve güçlü bir silüetten giderek belirsizleşen bir silüete geçişin yapılması Kanuni'nin durumunu daha iyi açıklayacaktır. (Bkz. Çizim 4-5)

Oyundaki en önemli kişilik de Hürrem Sultan'dır. Turan Oflazoğlu'nun **Kösem Sultan** oyununda Kösem'in iktidar uğruna canavarlaşan bir kadın olarak verilmesine karşın Hürrem Sultan'ın, iktidarda olmadan entrikalarla devlet üstündeki kararlara karışabilmesi verilir. Hürrem bir yanıyla anne dürtüleriyle hareket eden kadındır. Mustafa başa geçtiğinde kendisi ve çocukları öleceği için entrikalarla başkalarını öldürterek canlarını korumuş olur. İktidar hırsına kuvvetli oluşundan dolayı yaşamını kendi istekleriyle yönlendirir. Elde ettiklerinde güzelliği, zekası, dişliliği, önsezilerini kullanabilmesi yatmaktadır.

*Hürrem: (...) (Dalgın) Bu saraya ilk getirildiğim günü hatırlarım. Cahil bir kızdım. Güzelliğimden başka silahım, güzelliğimden başka çeyizim yoktu. (...)*

*Hürrem: (...) Sen her neye sahipsen, hazır buldun, her istediğin sana verildi, ben her ne elde ettiysem, karşılığında hayatımı koydum ortaya. Daima tehlike içinde yaşamak, daima etrafımda düşmanlık görmek beni böyle yırtıcı yaptı.*

*Benim burnum tehlike kokusunu bin fersah öteden alır. Sen bu hissi anlayamazsın.*<sup>11</sup>

Hürrem' in oyunun başında verilen "Korkuyorum" repliğiyle Osmanlı İmparatorluğu' nun belirsiz düzeni içinde gelecek kaygısıyla olan tedirginliği verilir. Bu tedirginlik ve çelişki Mustafa'nın öldürülmesinden sonra daha da artar.

*Hürrem: (Yalnız kalmıştır) Tanrım ben neredeyim? Biz neredeyiz? Niçin buradayız? Bu kanlı girişimin ortasında ve başında niçin ya ölmek ya da öldürmek zorunda kalıyoruz? Bu kimin yanlış hesabı?*<sup>12</sup>

Korku ve suç kavramı oyun boyunca karşımıza çıkar ve insan psikolojisindeki yaptırımlarına tanık oluruz. Mustafa'nın ölümüne halkın gösterdiği tepki ve şair Yahya' nın Mustafa' yla ilgili söyledikleri, Kanuni'nin hatasını anlamasına sebep olan sahnedir. Kanuni oyunun sonunda düşünmek için odasına çekilirken, iyice çökmüş bir padişahın silueti çizilmelidir. Hürrem Sultan'ın kendi hayatının tehlikeye girdiğini gösteren "Korkuyorum" repliğiyle oyun son bulur. Hürrem Sultan'ın kendi konuşmalarında söylediği erk için hem yırtıcı hem dişilik, güzellik, zeka sahibi oluşunu Ahmet Vefik'in söz ettiği hırçınlığını kostümde uzun kol ağızlarını pençeye dönüştürerek verebiliriz. Entrikacı ve aynı zamanda yılanı kişiliği, uzayan eteği; dişiliği, göğsünde yılan başını andıran dekolteyle getirilebilir. Böylece, Hürrem'in kostümünde, eteklere, kollara yapılan eklemeler ve uzunluklarla bir süre sonra herşeyin kendi ayaklarına dolanacağı düşüncesi de vurgulanabilir. (Bkz. Çizim 6 )

Turan Oflazoğlu'nun **IV. Murat** adlı oyununda IV. Murat, XVII. yüzyılda Osmanlı İmparatorluğu'nu on altı yıl boyunca yöneten IV. Murat, Osmanlı padişahları içinde şiddeti, enerjisi, zekası ile en fazla göze çarpan hükümdarlardan biridir. Kayıkçı Kul Mustafa adlı aşğın, IV. Murat' ın kişiliğini iki dizayle anlatımını Turan Oflazoğlu şöyle açıklar:

*'Baş eğin selama durun çiçekler  
Sultan Murat geldi açılın dağlar'*

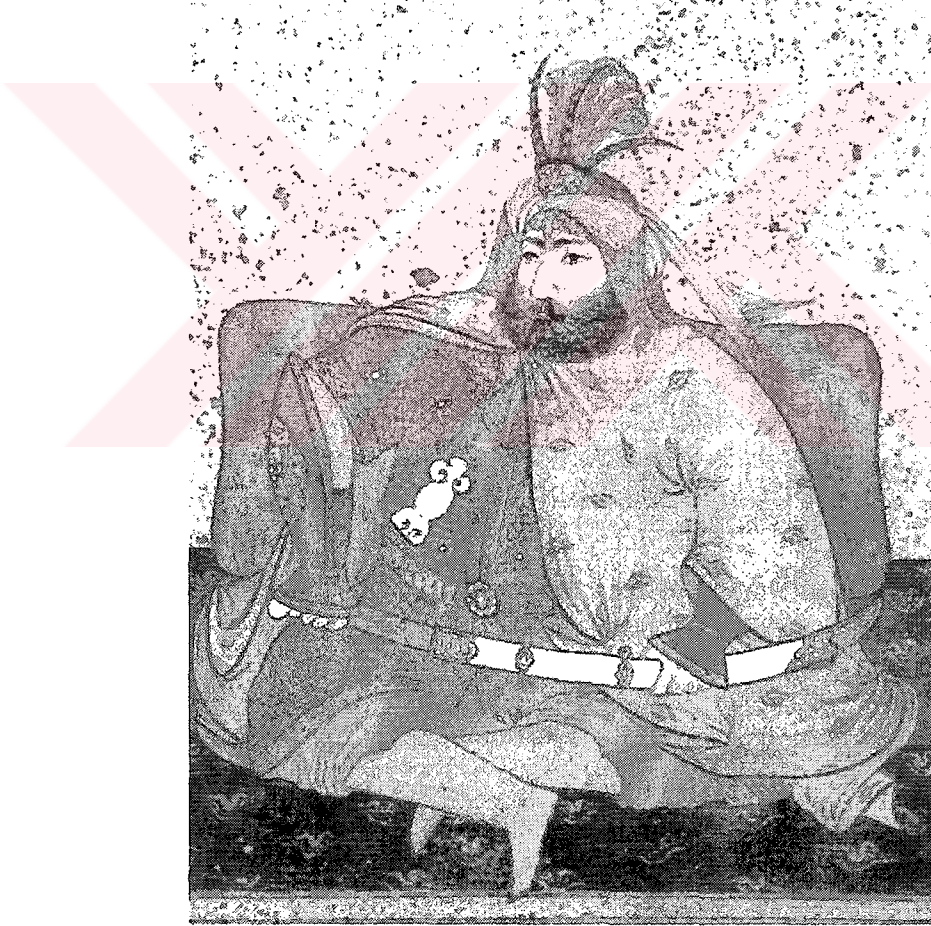
*Pek de abartmamış ozan. Çağının kültür dilleri olan Arapça ile Farsça' yı anadili gibi bilir, usta sanatçıları meclisinden eksik etmez. Muradi mahlasıyla şiirler yazar; Şah Murat mahlasıyla*

<sup>11</sup> Orhan ASENA, **Kanuni Sultan Süleyman Dörtlemesi**, Türkiye İş Bankası Yayınları, Ankara, 1998, s.124.

<sup>12</sup> A.g.e., s.135.



Hüseyini makamında peşrevler bestelediği söylenir. Makyavelli'nin "Hükümdar" ını merak ettiği için, kitabı İstanbul'daki bir Venedikli' ye çevirtip okuduğunu ileri sürenler de vardır. Bunlar, çiçekleri selama durduracak erdemlerdi. Gelelim öbür yönlerine: İki yüz okkalık topuzlarla beden eğitimi yaptığı, şimdiki İstanbul Üniversitesi'nin bahçesinden attığı ciritle Beyazıt Camii'nin minarelerinden birinin alemine konmuş bir kargayı alaşağı ettiği, dolu dizgin bir attan bir başkasına atladığı, dokuz kat fil kulağından yapılma bir kalkanı mızrakla deldiği, ordusuyla sefere çıkarken heybetinden yüreklerin koptuğu anlatılır. Bütün bunlar göz önüne alınca görülür ki, 'Sultan Murat geldi açılın dağlar' derken abartmamış ozan.<sup>13</sup>



**Resim 99. IV.Murat'ın Portresi**

<sup>13</sup> Turan OFLAZOĞLU, **IV. Murat**, Ağaoğlu Yayınları, İstanbul, 1981, s.7.

IV. Murat, 10 Eylül 1623 yılında amcası I. Mustafa'nın ikinci defa tahttan indirilmesi üzerine padişah olur. Onun tahta geçtiği günlerde Osmanlı İmparatorluğu'nun en sorunlu günleri yaşanır. O günlerde Bağdat'ın elden çıkması çocuk olmasına rağmen Murat' ı üzmüştür. Ayrıca o dönemde yeniçeri ve sipahi zorbalarının sık sık ayaklanmaları dikkati çeker. Hükümet bu korkunç zorba hareketle bir türlü çare bulamamaktadır. Amcası döneminde olanlara seyirci kalmakla yetinerek idareyi ele alacağı günü sabırsızlıkla bekler. Valide Kösem Sultan, bu arada saray dışından kendine bir çevre edinmek amacıyla Hafız Ahmet Paşa'yı vezir yapar. <sup>14</sup> Veziri Ayşe Sultan'la evlendirerek, imparatorluğun damadı da olmuş olur. Bu arada yeniçeri ve sipahilerin çılgınca hareketleri devlete zarar vermeye devam eder. IV. Murat, devlet yönetimini annesinin elinden alamadığı için koca imparatorluk başı boş kalır. Eğer bu korkunç anarşiye kudretli bir el, bir irade el koymazsa, devlet gemisi batma tehlikesiyle karşı karşıyadır. <sup>15</sup>

Devletin bu tehlikeli durumunda Sultan Murat, rüştünü idrak ederek birden bire validesini, saray ağalarını, devlet erkanını silip atarak 1632 yılında idareyi kendisi ele alır. Bu andan sonra imparatorluk gerçek sahibini bulmuştur. On seneden beri gözü önünde gerçekleşen askeri isyan ve anarşi karşısında kolları bağlı seyirci kalan IV. Murat' ı bu dönemden sonra en acımasız ve en kanlı hükümdar olarak görürüz. <sup>16</sup> (Resim 99 )

Turan Oflazoğlu'nun yazdığı, **IV. Murat** adlı oyunun konusu da IV. Murat'ın tahta çıkmasından sonraki dönemden ölümüne kadar geçen dönemdir. Padişah, oyunda İstanbul' daki çarpık düzeni I. Perde, II. Sahne' de bizzat kendisi görür. İlk perdede olay, Hüsrev Paşa'nın azline karşılık, yeniçeri takımının Sadrazam Hafız Paşa'yı öldürtmek isteğiyle başlamış olur. IV. Murat'ın çok sevdiği bu adamın gözleri üzerinde öldürtülmesi oyunun doruk noktasıdır. Bu olaydan sonra IV. Murat, oyunun başındaki pasif, anne buyruğu altındaki tavrını bırakıp bambaşka biri oluverir. Bu durumu IV. Murat'ın oyundaki şu sözleriyle anlarız:

*Sultan Murat: (Kulaklarını tıkayarak) Hafız, Hafız, Hafız!  
Yazıklar olsun bana, yazıklar olsun! (Dişlerini gıcırdatarak)  
Hele tanrım güç versin bana, sizden öğ almak nice olur*

<sup>14</sup> Bkz., DANIŞMAN, c: 9, A.g.e., s.103.

<sup>15</sup> Bkz., A.g.e., s.106.

<sup>16</sup> Bkz., A.g.e., s.107.

*görürsünüz. (Diz çöker, yumruklarını hızla havaya kaldırarak haykırır) Tanrım, güç ver bana! Tanrım güç ver bana!*<sup>17</sup>

Bu sahneye kadar olan kostümündeki siluet elinden bir şey gelmeyen padişah çaresizliğini vurgulayan çizgide olurken, bu sahneden sonra giydiği kostümde güçlülüğü, kanlı bir devrin kapısını açan güçlülüğü vurgulanmalıdır. Tarih kitaplarında kuvvetli vücut yapısı ve yüzünün şekli şöyle anlatılır:

*Dördüncü Sultan Murad, uzun boylu, topluca, iri vücutlu idi. Yüzü yuvarlak, saçı sakalı siyaha yakın kumraldı. Açık kaşlı, parlak ela gözlü idi. Çok geniş omuzlu, ince belli, kalın pazıllı idi. Olağanüstü bir kuvveti vardı.*<sup>18</sup>

Oyunda, II. Perde IV. Sahne' de, ülkenin ve her şeyin tartışmasız sahibi Sultan Murat, köşkün önüne, ezmek ve sindirmek isteğiyle herkesi toplar. Burada ortadaki tahta bakan halk, birden bire kapıda savaş giysisiyle beliren Murat' ın görüntüsü karşısında irkilir. Buradaki kostümünde bedenindeki zırh, kollar ve bacaklarındaki demir parçalardaki çizgilerde kesin hatlar, padişahın bundan sonraki güçlülüğünü daha çok vurgular. (Bkz. Çizim 7-8)

**IV. Murat** oyununda görülen kişiler arası çatışmada en önemli çatışma Kösem Sultan- Murat çatışmasıdır. Çatışmanın ilginç yanı sinsice ve içten içe yürütülen bir çatışmadır. Oyunda Kösem ve Topal Recep IV. Murat'ın sonunu hazırlamaya çalışmaktadırlar. Çünkü tarihte de gördüğümüz Kösem Sultan da iktidar hırsıyla dolu bir kadındır. Asıl adı Anastasya olan Kösem Sultan'ın Rum ya da Boşnak olduğu sanılmaktadır. Ona "Kösem" adını kocası I. Ahmet vermiştir. Anlamı sürünün başında gidendir. Başka bir kaynağa göre ise tüysüz anlamındadır.<sup>19</sup> 1590 yılında doğan Kösem Sultan on üç yaşındayken Bosna Beylerbeyi tarafından saraya takdim edilir. Sarayda kendisine "Mahpeyker" adı verilir. Güzelliğiyle kısa zamanda haremde ilk sıralara yükselir.

*Uzun boyluydu, dalgalı kumral saçları vardı Anastasya'nın. İncecik belî, vücudunun yuvarlak yerlerini daha belirgin bir*

<sup>17</sup> OFLAZOĞLU, A.g.e., s. 50.

<sup>18</sup> Vasfi Mahir KOCATÜRK, **Osmanlı Padişahları**, Kültür Matbaası, Ankara, 1957, s. 229.

<sup>19</sup> Bkz., Meral ALTINDAL, **Osmanlı' da Harem**, Altın Kitap Yayınları, İstanbul, 1993, s. 99

*biçimde ortaya koyuyor, bir göreni bir kez daha baktırıyordu başını döndürüp*<sup>20</sup>

Güzelliği, konuşması ve nazik davranışlarıyla tam bir siyasetçi olan Kösem, kocası I. Ahmet'in saltanatı boyunca harem tek hakimidir. Bu durumu ölümüne dek sürdürür ve IV. Murat, Sultan İbrahim ve IV. Mehmet dönemlerinde entrikaları kendinden epeyce söz ettirir. IV. Murat'ın çocukluk yıllarında yönetimi tam anlamıyla ele aldığı için oğlunun gözü açılarak hakimiyetinden sıyrılmasını kabullenemez ve kendi oğlunu yok etmenin yollarını arar. Kendini hareme kapatan Murat' a karşı çıkmaktadır.

*Kösem Sultan: Oğlum beni böyle hor görüp yok sayacağına, artık işe yaramayan bir uşak parçası gibi sarayından dışarı atsan daha iyi, padişahım!*<sup>21</sup>

Bu sahneden önceki, ülkeyi tek başına yöneten bir kadının hırsı ve tutkularının en yüksek düzeyde oluşunu kostümüne yansıtmak için net çizgiler kullanılmalıdır. (Bkz., Çizim 9) Yukarıdaki sahneden sonra daha yumuşak çizgilerle, artık iktidarda olmayan ve çaresizleşen kadının karakteri biçimlendirilmelidir.



**Resim 100. III.Selim'in Portresi**

<sup>20</sup> Ali Kemal MERAM., **Padişah Anaları ve 600 Yıl Bizi Yöneten Devşirmeler**, Toplumsal Dönüşüm Yayınları, 1997, s.314

<sup>21</sup> OFLAZOĞLU, A.g.e., s.97.



XVIII. yüzyıldaki Osmanlı İmparatorluğu'nda artık bir eylem adamından daha çok, sanatçı duyarlılığıyla dolu olan III. Selim padişahdır. Osmanlı İmparatorluğu'nun yirmi sekizinci padişahı olan III. Selim, babasının ölümünden sonra padişah olan I. Abdülhamit tarafından oldukça serbest yaşatılarak terbiyesi ve eğitimine özen gösterilir. Amcasının şefkat ve toleransından cesaret eden Selim, ara sıra Osmanlı saltanatının parlaklığının giderek azaldığını, saltanatta olsa kendisinin neler yapacağını söyler. Bununla birlikte daha çok sakin bir hayat sürerek ilim, şiir ve musikiyle uğraşmıştır. Amcasından sonra tahta geçtiğinde, halk, söylediği sözlere bakarak ümitlere kapılır. Ancak, III. Selim, çöküş döneminde başına geçtiğinde devletin iç ve dış durumu çok bozuktur. Bu dönemde Fransız İhtilali nedeniyle Avrupa karışmıştır. Bu karışıklıktan yararlanarak rejim hareketlerine girişir.<sup>22</sup>

1793 yılında Nizam-ı Cedid adında bir ordu kurarak Yeniçeri Ocağı'nı ortadan kaldırır. Heybeliada' da bir bahriye mektebi ve mühendishane açtırır. Durum böyleyken içte III. Selim'in yaptığı ıslahat hareketlerine karşı başta yeniçeriler olmak üzere bütün çıkar çevreleri direnmektedir. Bu arada da padişah, zaman buldukça beste yapıp, ney üflemektedir.<sup>23</sup> (Resim 100)

Oyunda da I. Perde, ilk sahnede sanatçı kişiliğiyle karşılaşırız. Sahne dışında duyulan müzik ve Mihriban'ın sesi onu büyülemiştir. Böyle bir atmosferdeyken Nesim ve İbrahim girerek Avusturya ile Rus cephesinin çöktüğü haberi verirler. Osmanlı topraklarındaki beylikler, birer birer Avrupalı'nın eline geçmeye başladığı için devlet işlerini düzeltmek için yeni arayışlar içine girer. Bu perdede Selim' in Mihriban'a aşık olduğu, devlet işleriyle, aşk ve musiki arasında bölündüğü anlaşılmaktadır.

*Selim: Avrupai raksını seyrederken Avrupa' ya gidiyorum, ney çalmaksa, buraya getiriyor beni. İkiye bölünüyorum. Nasıl kurtulmalı bu durumdan. (Gülümseyen Mihriban'ı koklayıp) Sana sarılarak, seninle birleşerek! (...) İçerde ayaklanmalar, cephelerde bozgun üstüne bozgun; ama her şeye rağmen eğlenebiliyoruz, ben de halkım da...<sup>24</sup>*

<sup>22</sup>Bkz., KOCATÜRK, A.g.e., ss. 309- 311.

<sup>23</sup>Bkz., İlhan AKŞİT, **Osmanlı' nın Gizemi Harem**, Akşit Kültür ve Turizm Yayıncılık, İstanbul 2000, ss. 123- 124.

<sup>24</sup> Turan OFLAZOĞLU, **III Selim- Kılıç ve Ney**, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, 1994, s.s. 18- 19.

I.Perde'de Sadullah adlı sesi ve besteleri çok güzel olan bir müzik adamıyla karşılaşırız. Selim, onunla tanışınca, haremın musiki hocası olmasını isteyerek, bir anlamda Mihriban'la Sadullah'ın aşklarına zemin hazırlamış olur. Bu sahneden sonra Mısır'ın Fransız'lar tarafından işgal edilmesinin ardından eyleme geçmek için kılıcına davrandığında, eli neyine kayar. Bu hareketle III. Selim' in geçmişte yaşayan padişahlar gibi hırslı, çevik ve atak olmadığı anlaşılır.

II.Perde, Sadullah'la Mihriban'ın yaklaşmış aşık oluklarını anladığımız sahne ile başlar. Selim, Sadullah, cariyeler ve Mihriban ile birlikte meşki sırasında ikisi arasında bir şeyler olduğunu anlar. Selim, bestelemesi için, güftesini Sadullah'a verir. Mihriban için yapılan güfteyi isteksizce besteledikten sonra meşkle okurken, sonunu getirmeden çıkar. Arkasından da Mihriban çıkınca, Selim herşeyi anlar. Oyundaki doruk nokta olan bu anda Selim değişime uğrar ve Sadullah'ın öldürülmesini ister.

*Selim: İşte bunun için Musahip Efendi, Mihriban'ın gözdem değil, canım olduğunu, varım yoğum, her şeyim olduğunu unuttuğu için bağışlanamayacağı için büyüktür onun suçu. Emanete hıyanetin cezası nedir, sen de bilirsin, umarım Sadullah Ağa da tabii Mihriban Hatun da.<sup>25</sup>*

Sultan Selim'in yukarıdaki tavrı çok çabuk değişerek, bir sonraki sahnede Sadullah'ı öldürttüğünü düşünüp vicdan azabı duyar. III.perdede Musahip, onun üzüntüsüne dayanamayıp, Sadullah'ı ve sonra Mihriban'ı getirir. Bu arada Nesim, padişaha Nizam-ı Cedid askerlerini Kabakçı' ya haddini bildirmesi için emir vermesi gerektiğini söyler. Selim, yine büyük bir ikilemde kalarak eyleme geçemeyen tavrını göstererek, yanındaki Mahmut'a kararları onun vermesini söyler.

*Selim: Ne güzel yaşadık birlikte, ama birlikte ölmeye hakkımız yok, çünkü artık sana emanet bu halk, bu devlet, bu hayat, bu dünya, Sultan Mahmut! İyi bir hükümdar olamadım fakat çok iyi bir varis bırakıyorum ardımda. Buysa bütün çektiklerimin zehrini gideriyor. (...)*

*Bu toplumun geçmişiyim ben, onda eskimiş, çürümüş, kokuşmuş ne varsa benimle gömülecek...<sup>26</sup>*

<sup>25</sup> OFLAZOĞLU, A.g.e., 1994, s. 117.

<sup>26</sup> A.g.e., s. 181.

III. Selim'in dünyaya bir hükümdar olarak değil de bir besteci, bir sanatçı olduğuna inancı oyun boyunca karşımıza çıktığı için yumuşak, sabırlı ve hoşgörülü karakterini yalın, akan ve yumuşatılmış hatlar oluşturacağımız bir kostüm silüetiyle verilmesi doğru olur. (Bkz., Çizim 10)

Sevdiği kadın olan Mihriban, ona Mısır Valisi tarafından armağan edilmiş güzel bir cariyedir. Hem yüz güzelliği, hem de sesinin güzelliğiyle Selim' in gönlüne taht kurmayı başarmıştır. Sadullah'la tanıştıktan sonra ölmeyi bile göze alarak padişaha itiraz etmesi mertçe davranan Mihriban'a kızmamızı engelliyor. Bunun için oyun boyunca giydiği kostümlerin biçiminde sanatçı duyarlılığını, yumuşaklığını verecek hatlara yer verilmelidir. (Bkz., Çizim 11)

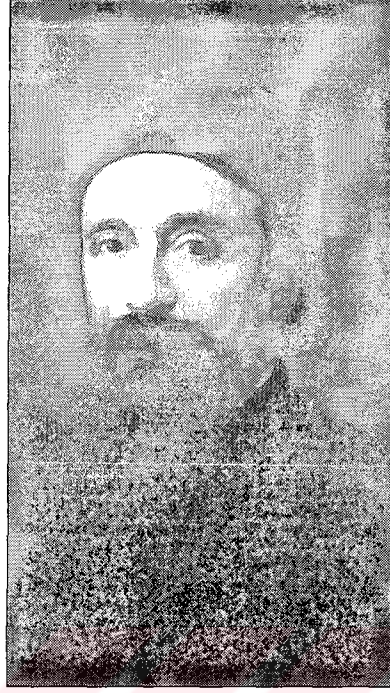
Orhan Asena'nın **Yıldız Yargılaması** adlı oyununda, günümüz Türkiye'sinde bile geçerliliğini koruyan yargısız infazı sorgulayarak yine "iktidar hırsı" teması üzerinde durulmaktadır. XIX. yüzyılda Osmanlı İmparatorluğu'nda en önemli kişiliklerden biri de Mithat Paşa' dır. Ülkede mutlakiyet rejimi yaşanırken, Tanzimat hareketi düşüncesini ve daha sonraki kuşaklara Cumhuriyet fikrini taşıyan bir öncüdür. (Resim 101) Abdülhamit' in Mithat Paşa ile ilgili görüşlerini Orhan Asena, kitabın önsözünde şöyle açıklar:

*Abdülhamit, anılarında der ki: 'Sevmezdim Mithat Paşa'yı. Hatta biraz da ürkerdim. Namık Kemal de sevmezdi beni, ama Osmanlı hanedanlığına bağlılığı ve saygısı vardı. Oysa Mithat Paşa' ya kendisiyle başlayan bir hanedan ya da Cumhuriyet getirmek isterdi.'*<sup>27</sup>

Mithat Paşa o günün şartlarında Meşrutiyeti yaratacak Kanun-i Esasiye Anayasası tasarısını ortaya atabilmiştir. Dönemin padişahı olan Abdülaziz hiçbir zaman bu düşünceye kendisi kadar içtenlikle inanmamıştır. Mithat paşa onu tahttan indirmek isteyen bir gurupla işbirliği yaparak düşüncelerini yaymak istemektedir. Abdülaziz tahtta buldukça meşrutiyet kurulamayacaktır. Yapılacak şey onun tahttan indirilerek meşrutiyet taraftarı bir padişah olacağı bilinen V. Murat'ın çıkarılmasıdır. Abdülaziz kansız, kavgasız bir devrimle tahttan indirilerek yerine Murat geçirildikten altı gün sonra öldürülür.<sup>28</sup>

<sup>27</sup> Orhan ASENA, **Yıldız Yargılaması**, Cem Yayınevi, İstanbul, 1990, s. 5.

<sup>28</sup> Bkz.,KOCATÜRK., A.g.e., s. 365.



**Resim 101. Mithat Paşa'nın Portresi**



**Resim 102. II. Abdülhamit'in Portresi**



Orhan Asena oyunda ilk perdede Fer' iyye Kasrı'nda Abdülaziz'in çevresiyle ilişkisi ve intiharına kadar olan gelişimi gösterir. Yazar daha sonra Abdülaziz'in ölümünden beş yıl sonra giderek istibdat döneminde Abdülhamit'in genel tutumunu, saray içinde yaşanan ilişkileri sergiler. Padişah ve yanındakiler onun intihar etmeyip öldürülmüş olabileceğini söyleyerek suçlu ya da suçsuz kişileri baskı yoluyla yargılama yoluna gitmiştir. Bu gerçekleştirilirken ilerici kimliğe sahip olan Mithat Paşanın aleyhine de kanıt toplamaya çalışılır. Bu kanıtlar baskı altında, tehditle alınarak yan temalardan biri olan adalet anlayışı da ortaya konmaktadır. Adalet mekanizması Abdülaziz'in cinayete kurban gitmesi yönünde koşularak Yıldız Mahkemesine olay devredilir. Mithat Paşa Mahkeme Heyeti Başkanı Hristo Florider'e doğru bildiği her şeyi anlatır. İzmir Valiliği sırasında Abdülaziz'in ölüm haberini aldığı Fransız Konsolosluğu'na sığınmış olması suçunu itiraz etmenin bir yolu olarak görülerek heyet onu mahkum eder. Mithat Paşa ceza konusuna dayanarak, sanıklardan biri olan Pehlivan Mustafa' ya ve diğerlerine soru sorarak gerçeğin aydınlatılacağını savunur. Florides, görülmemiş isteklerde bulunduğu için onu eleştirirken, Mithat Paşa şu yanıtı verir:

*Mithat Paşa: Evet, olağanüstü istekler... Çünkü burada olağanüstü bir mahkemede, olağanüstü bir dava görülüyor. Ve ben olağanüstü bir suçla suçlanmaktayım. Bu dava o kadar önemli ki (seyircilere göz gezdirir) şuradan baktığımda bir çok yabancı devlet elçilerini ve gazetecileri görüyorum. Burada ben yalnızca bir Mithat Paşa' nın canını ve onurunu savunuyorum. Bir devletin onurunu ve adaletini savunuyorum, titizliğimi hoşgörün.<sup>29</sup>*

Tarihte Mithat Paşa'yı Taif Adası'nda boğdurtarak öldürdüğü söylenen Abdülhamit, oyunun sonunda otuz yıl geçmesine rağmen karşımızdadır.

*Abdülhamit: (Yaşlı ve yorgun bir sesle) Mithat Paşa'nın boğdurulması benden bilinir. Onu öldürtecek olsaydım, Yıldız Mahkemesi'nin verdiği idam kararını uygulamam yeterdi. Oysa ben bu kararı istinaf ve temyiz mahkemelerinden geçirdikten sonra devletin ulularından iki heyetin onayından da geçirdim. Çoğunluk idamın uygulanmasından yana olduğu halde, ben, lütfu şahanemi esirgemedim. Onu ve Mahmut Celalettin Paşa'yı ömür boyu Taif'e sürgün ettim. (İç çeker) Gerçi sevmezdim Mithat Paşa'yı, hatta korkardım ondan, ama ben boğdurtmadım onları, belki bir gün İngiliz'lerin kaçıracaklarından korkan ve bir an önce sorumluluktan*

<sup>29</sup> ASENA, A.g.e., 1990, s. 100.

*kurtulmak isteyen muhafızlar öldürmüş olabilir. Ötesini bilmem ben.*<sup>30</sup>

Mithat Paşa'nın oyun boyunca koltuk sevdasına düşmeyen halkçı, özgürlükçü, aydın bir devlet adamı yani insan olarak devleti yöneten erk olan Abdülhamit'le çatışması, ana çatışmadır. Halkına hizmet etmek amacıyla iktidarda olma isteğiyle hırsla kapılmayan, devletteki görevlerini suistimal etmeyen Mithat Paşa'nın kostümleri yalın, sade, belirgin çizgilerde olmalıdır. (Bkz., Çizim 12) Mithat Paşa'ya karşılık Abdülhamit' in çizgilerinde bu yalınlık görülmemesine rağmen, tüm gücü kendi elinde toplamaya alışmış erkin başındaki padişah olarak güçlü bir silueti kostümünde oturtabiliriz. Yukarıdaki son sahnedeki kostümünde ise özellikle omuzlar ve ceketinin eteklerinde bu çizgiler yok edilmelidir. (Resim 102) (Bkz., Çizim 13,14)

Görülüyor ki tarihsel oyunların kostümlerindeki çizgi ve biçimde tarih sayfalarındaki gerçekliklerden kaçarak, oyunun içinde karakterlere yüklenen gerçekliklere bakarak yüklemeler yapılabilir. Tarihsel oyunlarda kostüm tasarımcısını bekleyen sorunlardan ilki, kostümdeki ağırlık ve çizgiyi oluşturmaktır. Giysilerdeki kıvrımların oyun yapısındaki karakterlerin çatışmalarına, ruh durumlarına uyacak şekilde yapılması, iyi bir uygulamadır. Böylece o biçim ya da o siluet içindeki oyuncu, role hakimiyeti kavraması bakımından da güçlenecektir. Çizginin doğru kullanımı, renkle ilişkisinin gelişmesini sağlar.

---

<sup>30</sup> A.g.e., s.s: 103- 104.

### III.B.2-ALGI PSİKOLOJİSİNE DAYANARAK RENGİN KULLANIMI

“Renkler yaşamımızı etkilerler, renkler bizim duygularımızı uyandıran heyecanlardır, iletişimidir, renk dilinin anlatmaya çalıştığı bilgileri algılarız.”<sup>31</sup> tanımlarından yola çıkarak düşüncelerin yazınsal yada sözel dil kullanılmadan renkler aracılığıyla iletildiği sonucuna varılmaktadır. Renklerin iletişimde kullanılması daha çok psikolojik duygularla bağlantılı olduğu için insanların içinde bulunduğu durumu da seçtiği renkler ortaya çıkarmaktadır<sup>32</sup>. Duygularla uygunluk göstermeyen renklerle iç içe olan insan, renkleri taşıyamaz ve rahatsızlık duyar. Ancak kendisine seslenen renklerle birlikte olur, benimser ve farkında olmasa da içinde yaşadığı dünyayı, iç dünyasını, o sıradaki duygularını renklerle anlatır. İnsanın kendisinin renklerle duygusal iletişimi en üst seviyelerdedir. Tercih edilen renklerle duyguları diğer insanlara taşınır ve böylece duygusal iletişim sağlanır.

Duygusal iletişimin en yüksek olduğu tiyatro oyunlarında seyirci, kostümün içindeki oyuncuya odaklanarak oyunun yapısı ve ruh durumuyla ilgili ipuçlarını, anlamını, oyuncu ve kostümü üzerinde şekillendirir. Kültürel olarak insanlar tarafından kabul edilmiş anlamlar, tasarımcıların bir oyundaki karakterin rolüne açıklık getirirken, yaptıkları renk seçimlerinin temelini oluştururlar. Ama çoğunlukla anlam, elbisenin renginin içine tasarımcı tarafından öyle ustaca yerleştirilir ki seyirci ortaya çıkan ipuçlarını bilinçli bir şekilde anlayamamasına rağmen tepkisini ortaya koyar.

Tiyatroda kostüm, giriş ve daha sonraki I.bölümde de vurgulandığı gibi-kültürel nitelikteki şifreli anlamları güçlü bir şekilde ileten bir alettir ve renk de bu işlevin doğasında varolan bir safhadır. Bir oyuncunun karakterinin ilân levhası olan kostüm renkleri, bu tabii kuvvetin güçlü elçileridir.<sup>33</sup> Renk anlamları, hem yerleşmiş algılayışı yansıtmak hem de bunun sonucunda bu anlayışı kuvvetlendirmek için kullanılır.<sup>34</sup> Bunları göz önünde bulunduran kostüm tasarımcısı, öncelikle oyuncunun

<sup>31</sup> Bride M.WHELAN; **Color Harmony**, Thames and Hudson, U.S.A., 1994, s.7

<sup>32</sup> Bkz., Süreyya COŞKUNER, **Renkler ve Kişiliğiniz**, Site Ofset, İzmir, 1995, ss.46-47

<sup>33</sup> Bkz., Cecile M.C.GOUTHRO, **Serving the Production: Tanya Moisewitsch's**

**Application of Color in Shakespearean Theatrical Costume Design**, PHD, University of Monitoba, Monitoba, 1994, ss.48-49

<sup>34</sup> Bkz., Klaus BUOZINSKI, “Biz mi Renkleri Etkiliyoruz, Renkler mi Bizi?”, Çev: Ergin Korur, **Bilim ve Teknik Dergisi**, s.227, Ankara, 1989, ss.8-9

genel silüetini ve hemen sonra da rengi devreye sokarak renk ile biçim arasındaki mutlak bağlantıyla karakteri aydınlığa çıkarmış, seyircinin algısına yönelmiş olur.

İncelediğimiz tarihsel oyunların karakterlerinin kostüm renklerini belirlerken izleyeceğimiz yöntem ilk önce metnin gerektirdiklerini saptamaktır. Tarihsel olarak, elbise renginin çoğunlukla bireyin sosyal ve hatta siyasi konumu hakkında ipuçları verdiği düşüncesinden hareket edilmelidir. Bundan sonra tasarımcı, oyunun yapısındaki duygusal değişimleri göz önünde bulundurarak ana ve yan karakterlerin duygusal gelişimlerini irdelleyerek bunları yansıtan doğru renklerle kostümleri oluşturmalıdır.

Kostüm renklerinin yerleştirilmesi için Pantone Renk Enstitüsü'nde Pantone'un, antropolog Berlin ve Kay ile birlikte 1969 yılında Basic Color Terms (Temel Renk Terimleri) adlı çalışmalarından sonra A.B.D.'de kabul edilmiş birleşmiş renk anlamlarından yararlanılmıştır. Bu liste, bu çalışmada karakterlerdeki farklı kostüm renklerini belirlemenin temelini oluşturmaktadır.(Bkz., Ek 2 Pantone Renk/Kelime Birliği).

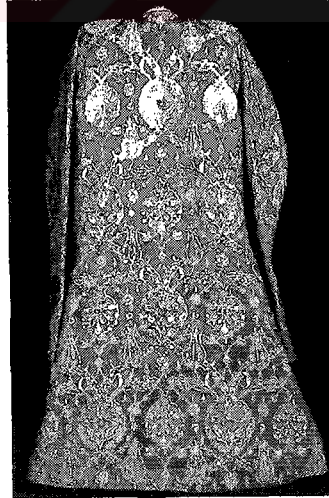
Seyircinin tarihsel oyunların geçtiği dönemlerde kullanılan renklerle ilgili bilgisi film, fotoğraf, resim gibi çeşitli kaynaklar yoluyla oluşmuştur. Seyircinin bilinçaltında yer alan renk bilgisi, sahnede gördüğü renkler üzerinde düşünmesini de sağlar.

Osmanlı döneminde kullanılan renk özelliklerine bakacak olursak, özellikle Türk kumaşlarının boya tekniklerinin uzun deneyimler sonucunda ortaya çıkan ve az sayıda ustalar tarafından yapılan teknikler olduğu görülmektedir. Birçok boyama tekniği babadan oğula geçmektedir. Boya ustaları yalnızca tek renk üzerinde uzmanlaşarak özel al boyacılar, yeşil boyacılar gibi isimlerle ayrılan çarşıları bulunmaktadır. Boyalar, zerdeçal, yabani gül ağacı kabuğu, ayva yaprağı, meyan kökü, şeftali yaprağı, çınar ağacı kabuğu, nar kabuğu, haşhaş çiçeği, kestane, armut, ıspanak yaprağı, ebegümece çiçeği, sumak, palamut, kızıl kök, safran, siyah mazi, kırmızı ceviz yaprağı gibi bitkilerin kaynatılarak yada çeşitli işlemlere tutularak renk vermesinden oluşturulmuştur. Boya sanayinin en ileri olduğu Bursa, Edirne, İstanbul, Teselya gibi illere birçok yerden boyanmak için kumaşların gönderildiği kayıtlardan öğrenilmiştir. Ülkenin her yerinde büyük ilgi uyandıran Türk alı, çini



mavisi gibi renklerin özel boyama tekniklerini öğrenebilmek için Fransa, İngiltere gibi ülkelerden çeşitli ajanların geldiği ama elleri boş ülkelere döndüğü söylenmektedir<sup>35</sup>.

Fatih Sultan Mehmet'in İstanbul'u almasıyla başlayan XV.yüzyıl Osmanlı İmparatorluğu döneminde ve daha sonraki XVI.yüzyılda kullanılan renkler sınırlıdır. XVI.yüzyılda ve XVII.yüzyılda kumaşlarda görülen renklerin sayısı yediyi geçmez. En çok görülen renkler kırmızı, mavi, yeşil, sarı, krem ve beyazdır. Bu renkler arasında en çok kullanılan kırmızı, Türk kırmızısı adıyla anılmaktadır. Yakut kırmızısı yada güveyz dediğimiz bu renk imparatorluk rengidir. Padişah kaftanlarının %80'i bu renktir. Boyanın kök boya kullanılarak yapıldığı ve Orta Asya'dan geldiği düşünülmektedir. Kırmızı rengin bu kadar yoğun kullanılmasındaki bir neden de lale, karanfil, gül vb. çiçeklerin bu renge yakın tonlamalar içinde bulunup Türkler tarafından çok sevilen çiçek olmalarıdır. Kırmızıdan sonra en fazla yeşil renk kullanılmıştır. Birçok renkle birlikte kullanıldığında daima uyum sağlayacak bir yeşil rengi kumaşa yerleştirilmiştir. Kutsal örtülerde, kumaş ve süslemelerde yeşilin yoğun kullanımı bu renge ayrı bir değer verildiğini göstermektedir. Kırmızı renge en fazla uyum sağladığı düşünülerek ilk önce yeşil sonra mavi, yardımcı renkler olarak da sarı ve krem rengi kullanılmıştır.<sup>36</sup>(Resim 103)



**Resim 103. Padişah Kaftanı**

<sup>35</sup> Bkz., M.S.APAK-F.O.GÜNDÜZ-F.Ö.ERAY, **Osmanlı Dönemi Kadın Giyimleri**, Türkiye İş Bankası Yayınları, Ankara, 1997, s.41.

<sup>36</sup> Bkz., A.g.e., ss.41-42.

Kumaş motiflerini belirginleştirmek için sim işleme ve siyah fon kullanılmıştır. XVII.yüzyıl kumaşlarının en önemli özelliği üzerindeki renklerin pastelleşmesidir. Bu yüzyılda kumaş tasarımındaki motiflerin kullanımında ufalma görülmektedir.<sup>37</sup> XIV.yüzyılda desenler iri, renk sayısı az, fakat canlılık gözlemlenir. İri kozalak ve nar motifleri bu yüzyılın karakteristik özelliğidir. XV.yüzyıllarda lale, karanfil ve benek motifleriyle Türk dokumacılığı en güzel örneklerini vermiştir. Bu motif gelişimi diğer sanat kollarıyla aynı paralellikte gelişmiştir. XVII.yüzyılın ikinci yarısından XIX.yüzyılın sonuna kadar olan kumaşlarda artık bir düşüş görülür.<sup>38</sup>

Yazarlarımızın tarihsel oyunlarda karakterlere giydirilecek renklerle ilgili bu bilgiler ışığında bizi bilgilendirme yoluna gitmedikleri görülür. Bunun yanında konuşmalarda geçen renklerle ilgili göndermeler hemen her oyunda karşımıza çıkmaktadır. Bu göndermeler ise karakterin içinde bulunduğu durumdaki ruhsal özelliklerini veren ipuçları taşımaktadır. Böylece karakterin renk gelişiminde konuşmalara işlenen renkler yoluyla ve oyun atmosferindeki gelişmelerle karakterin doğru renk taşıması sağlanır. İncelenen tüm oyunların temasında ortaya çıkan iktidar hırsı ve taht kavgası, oyunların renk vurgularında genel olarak açık ve belirsiz tonlar yerine kesin, güçlü ve kontrastlardan oluşan renk vurguları yapılırsa oyunların dramatik olma etkilerini de sağlamış oluruz.

Turan Oflazoğlu'nun "Cem Sultan" adlı oyunu renk bakımından analiz edildiğinde daha önceki biçim-çizgi başlığında verildiği gibi iki kardeşin çatışmasını ve duygu durumlarını yansıtılması amaçlanmalıdır. Cem'in oğlunun öldürülüşüne kadar olan bölümde kostüm rengi güçlülüğü ve tahta geçme kararlılığını taşıırken, onun ölümünden sonra yavaş yavaş siyaha doğru bir gidiş görülmelidir. Bu renk gelişimini yazarın Cem'e söylediği bir replikte görebiliriz:

*Cem-(irkilip kendine gelerek): Sazıma bir tel daha gerildi ya, içime küllenmez ateşler düşürürken üstüme kara kuşlar saldı felek. Söndü yarınları aydınlatan ışığım, zindanım daha da daraldı, felek.*<sup>39</sup>

<sup>37</sup> Bkz., Özdemir NUTKU, **Tarihimizden Kültür Manzaraları**, Kobalcı Yayınevi, İstanbul, 1995, s.136.

<sup>38</sup> Bkz., Hülya TEZCAN, "Padişah Elbiseleri, Kumaşlar ve Halılar", **Sanat Dergisi**, s.7, Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları, Ankara, 1982, s.104.

<sup>39</sup> OFLAZOĞLU, A.g.e., s.46.

Cem'in ilk perdedeki kararlılığı, Hellen'le aşk yaşadığı için canlılığı, topraklarına ve ülkesine geri dönme çabasındaki güçlülüğü toprak kırmızısı bir renkle verilebilir. Bu rengi tamamlayan bakır rengi, sıcaklığı, ilkeselliği, sıhhatliliği göstermesi bakımından kollar, yaka ve etek uçlarına konan şeritlerde vurgulanmalıdır.(Bkz.,Çizim 1) İkinci perdedeki taht savaşından vazgeçtiği andan itibaren kostüm silüeti yumuşatılırken rengi ise sonundaki ölümünü gösteren siyah rengidir. Bu renkteki kostümünde iç astarına, kollarına yapılan kırmızı şeritler kanı, oyunun sonunda papanın elinden alacağı kırmızı şerbetle öleceğini simgelemektedir. (Bkz., Çizim 2)

Bayezit'in oyun boyunca Cem'e karşı savaşımında güçlü bir yapıyı sürdürmesinden yola çıkarak otorite, güçlülük, tutuculuğu simgeleyen lacivert renkli bir kostüm giydirilmelidir. Bu kaftanın içindeki astarda altın rengine yer verilirse toplum içindeki sosyal statüsü ve Cem'den daha üst seviyede bulunuşu ve sürekli yabancı ülkelere altın göndererek devletin çıkarlarını koruma ve Cem'i ellerinde tutma amacı vurgulanmalıdır. (Bkz., Çizim 3)

*BAYEZIT-Batılı toplumlar öylesine çekişmekte öyle kıyasıya boğuşmakta ki, kırkbeşbin altın için birbirlerine girecekler yakında, bizi de bir süre unutmuş olacaklar; bu arada biz daha da güçlenip dallarına bineceğiz onların.<sup>40</sup>*

Son perdede kardeşinin ölüm kararını verirken yazarın da metinde verdiği gibi siyah bir kaftan giydirilebilir.

*BAYEZIT-her şeyi gören tanrı da tanıktır ki, kardeşim Cem'in yıkımı benim elimden oluyor. (Getirilen kara bir kaftan giydirilerek)  
(...)*

*Aynı karında yatmamış olsak da, aynı babanın kutsal tohumundan gelmiş yüce soylu kardemişin gurbette hükümdarlar gibi yaşamasını sağlamak için elimden geleni yaptım bugüne dek. Ancak yabancı bir diyarda, ölümlü bir kişinin katlanamayacağı kadar uzun bir süre kaldığından ve öz yurduna artık dönemeyeceği için, ordaki hayatı çekilmez bir hâl aldıysa ve bu sizlerce dahi pek belli oluyorsa, böyle bir durum Osmanlı hanedanına*

<sup>40</sup> A.g.e., s.27

*mensup birine yakışmayacağından, üzerinize düşeni yapasınız ve bundan ihmal göstermenin neye mâl olacağını bir an bile aklınızdan çıkarmayasınız<sup>41</sup>.*

Orhan Asena'nın "Hürrem Sultan" adlı oyununda Mustafa'nın trajedisini görsek de oyundaki gelişimde Kanuni Sultan Süleyman'ın yok oluşu da işlenmiştir. Oyunun başındaki güçlü padişah portresini kostüm renginde verebilmek için onun padişah olduğu dönemde Osmanlı İmparatorluğu'nu en iyi duruma getirdiğini de düşünerek tüm giyside altın rengi hakim olmalıdır. Önünde görülen güneş motifinde de onun muhteşemliği ve bu dönemde Osmanlı İmparatorluğu'nun parlaklığı, gücü vurgulanmıştır. Bu altın renginin çok göz alıcı ve parlak olmasındansa, onun içinde barınan korkularını vermek için daha mat olarak vurgulanmalıdır. (Bkz., Çizim 4)

*KANUNİ-(Tahttan iner):(...) Seni seven dostların gün gelecek senden yılacak, yılgın insan artık sevemez. Gün gelecek karın kendini sana verirken hissedeceksin ki, eski karın değil, o bile daha hesabî olmuş, bazı çıkarlarını düşünmekte... Bir kadın bu kadar hesabî olmaya başladımı, kadın olmaktan çıkmıştır oğul, sana eski zevki veremez. Gün gelecek karındaşlarını karşında sana düşman göreceksin. Dinimizde düşmanın katli vaciptir, ama bunlar senin karındaşların, âlicenap olman gerek, fakat âciz değil. Rahim olman gerek, fakat zayıf değil. Temkinli, uyanık, hassas olman gerek, fakat evhamlı değil(...) Gün gelecek oğlunu bir başka gözle göreceksin.(Mustafa irkilir) En kötüsü de bu. Hayatına sebep olduğun insanın senin hayatına kastedeceği korkusu. Ölüm harp meydanlarında kırk bin şekle bürünse, kırk bin türlü önüne çıksa, bu kadar korkunç olamaz.(Acı bir sesle)Ben bunu gördüm oğul, ben bunu yaşadım, ben bunu bilirim<sup>42</sup>*

Korkularını oğluna açıkça ifade ederken oğluna duyduğu güven, ön plandadır. Rüstem'i Amasya'ya gönderip Mustafa'nın durumuyla ilgili bilgileri istedikten sonra korkuları daha çok artar ve devlet ikilemini su yüzüne çıkarır.

*KANUNİ-:(...)Onlar sanırlar ki ben istediğimi yaparım, istemediğimi yapmam. İşte hakkımda*

<sup>41</sup> A.g.e., s.95

<sup>42</sup> ASENA, A.g.e., 1998, s.131.



*aldandıkları da bu. Benim adaletim... Ne sanırlar? Bana bu kadar pahalıya mâl olan bu tahtı pek sevdiğimi mi? Bir bilseler... Onun üstünde nasıl yapayalnız hissederim kendimi, nasıl hafakanlar geçiririm, bir bilseler... Bir ömür boyu orada oturmak, benden isteneni vermek, hatta o şey Mustafa gibi bir evlat olsa bile vermek benim vazifem... Onlar sanırlar ki benim oğlumla davam var.(...) Benim davam devletim aleyhine tertiplere kalkışan hainleydi. Ama tesadüfen bu hain oğlumdu benim.<sup>43</sup>*

*KANUNİ-:(...)öyle mi? Demek sizce bu yaptığımız bir zulüm ha? Ya onun o korkunç sadakati? Hiç mi zulüm gibi görünmez size? Gerçi Mustafa ihanetinin cezasını hak eyledi. Ama bilir misin kadın, bir hain de olsa Mustafa Mustafa'dır. Ve dünyaya bir ikinci Mustafa daha gelemez. Çünkü Mustafaların çağı kapandı.(Gözlerini yumar) Onu nasıl severdim.<sup>44</sup>*

II.perdede baba-oğul yada devlet-oğul ikilemelerini daha çok hissetmemizin yanında, Kanuni'nin durumunu anlamamızda ve onun da trajik bir karakter olduğunu kabul etmemizde rol oynayan bir zayıf yönü de içinde bulunduğu yaşlılık psikolojisidir.

*KANUNİ-(Dalgın okur): Halk içinde muteber bir nesne yok devlet gibi. Olmaya devlet cihanda bir nefes sıhhat gibi.(Acı bir sesle) Teee o zamanlar söylemiştim bu beyti oğul. Çok önceler, gençken, kuvvetliyken, haysiyetli bir babayken. Ne tuhaf, sanki bugün için söylemişim.*

*CIHANGİR-(pencereden dışarıya uzanarak): Bulutlar toplanıyor baba, bulutlar... Âl-i-Osman'ın üstünde kapkara bulutlar...<sup>45</sup>*

Metindeki bu ipuçları yönetmen, oyuncu ve tasarımcılara nitelendirme ve görsel izlenim için geniş bir olanak tanımaktadır. Cihangir'in sözlerinde de artık Osmanlı İmparatorluğu'ndaki önemli bir devrin kapanıp giderek yok olması bilinci yattığı gibi Mustafa'nın öldürülmesinden sonra yaşanacak kötü durumların da bir

<sup>43</sup> A.g.e., s.194

<sup>44</sup> A.g.e., s.176

<sup>45</sup> A.g.e., s.151

göstergesidir. Aynı göstergeyi Bayezit'in Mustafa'nın öldürülüşünü öğrendikten sonraki tepkilerinde ve sözlerinde görürüz.

*BAYEZIT-(Bağırarak):Yalan mı ya? Sandınız ki onun ölümüyle her şey düzelir, hepimiz biraz daha aydınlığa kavuşuruz. (Annesinin bileklerinden yakalayıp pencerenin önüne getirir). Bak valide, şu inen akşamı görüyor musun? Şu karanlığı? Karanlığı bekleyen şu korkunç adamları? Âl-i-Osman'ın kaderi böyle olmamalıydı. Bizim kaderimiz böyle olmamalıydı, babamızın kaderi böyle olmamalıydı.<sup>46</sup>*



**Resim 104. Hürrem Sultan'ın Portresi**

Kanuni'de Mustafa'nın öldürülüşünden sonraki bu sahnelerde belirgin çizgileri kaybolmuş bir silüet ve yaşlılığını, olgunluğunu vurgulayan koyu gri tonda renge yer verilmelidir. Onun kostümlerindeki koyuluk ve karanlık diğer karakterlerinkine de yansıtılabilir. (Bkz., Çizim 5)

---

<sup>46</sup> A.g.e., s.188

Kanuni'nin yanında renk olarak çözümlenmesi gereken bir diğer karaktere, Hürrem Sultan'a bakıldığında hırsını, zekasını, dişliliğini, yırtıcılığını vermek için kırmızı renk kullanılmalıdır. (Bkz., Çizim 6). Bu rengin tonlarındaki kişikirticilik, kan, heyecan, gerginlik, öfke, cesurluk gibi özellikler Hürrem'in karakter analizinde yer verilmesi, altı çizilmesi gereken özelliklerdir. Bu rengi kendisinin portrelerini yapan ressamların da seçmiş olduğunun bir rastlantı olmadığını düşünürsek yanılmayız. (Resim 98-104) Metinde Mustafa'nın ölümünden sonra Bayezit'in Hürrem'e söylediği sözlerdeki ipucu Hürrem'in kırmızı kostüm rengini doğruluyor.

*BAYEZİT-(Şiddetle iter onu)-Sana mı? Haydi oradan. Kan kokuyorsun. Babanıza mı güveneceğim? O Mustafa gibi yiğit, Mustafa gibi eşi bulunmaz bir evlada kıydı, gözleri beni mi görecek? (...)<sup>47</sup>*

"IV.Murat" adlı oyununda Turan Oflazoğlu, metinde karakterlerin kostümlerini analiz etmemizde yardımcı olacak ayrıntıları, kişilerin psikolojik özelliklerini vermiştir. Bir önceki başlıkta oyunu irdelerken gördüğümüz gibi, IV.Murat, ilk perdede silik, elinden hiçbir şey gelmeyen, çaresiz padişah kişiliği çizmektedir.

*(...)(Sultan Murat, yanında Topal Recep Paşa, Babüssade'den çıkar; son derece heyecanlı, ürkek, çekingen, tahta doğru ilerler)(...)<sup>48</sup>*

*(...)MURAT-Ben sizin padişahınızım, İslamın halifesiyim. Her isteğinizi bana böyle kabul ettirseniz, sadrazamımı zorla alırsanız elimden, devletin yetkisi sarsılır, iki paralık olur haysiyeti. Kullarım, vazgeçin bundan!*

*I.YENİÇERİ-(Palasını kabzasını okşayarak):Ya isteklerimiz kabul edilir, ya da...*

*I.SİPAHI-(Eli palasının kabzasında):Ya da sen bilirsin artık!  
(Gülüşmeler, homurdanmalar artar. Murat ürker)<sup>49</sup>*

II.perde II.sahneye kadar olan kostüm renkleri onun zayıflığını vurgulayacak tonlarda seçilmelidir. Onun kişiliğindeki bu donukluğunu, askerleri yatıştırıcılığını

<sup>47</sup> A.g.e., s.88

<sup>48</sup> OFLAZOĞLU, A.g.e., 1981, s.17

<sup>49</sup> A.g.e., s.24

aynı zamanda sınıfsal zenginliğini de vurgulayan krem ve açık mavi renkler kullanılmalıdır.(Bkz.,Çizim 7) Halkın arasına karıştığı sahnelerde ise koyu kahve, eski yırtık yünlü bir kumaş kullanılarak halkın ezilmişliğini, sınıfsal farklılığı ortaya çıkarılabilir.

II. perdede IV.Murat kendisine yapılanlara karşı tamamıyla dolmuştur. Sıkıntılı günlerin ardından içindeki yanardağ patlar ve boşalım başlamıştır. Artık buyruk veren ve ülkenin, her şeyin tek hakimidir.

*ÇIĞIRTKAN-(Davula vurarak)  
Peygamberimizin vekili, Tanrının yeryüzüne uzanan eli, padişahlar padişahı Sultan Murat'ın buyruğudur! Gündüzleri çarşıda pazarda, sokaklarda meydanlarda, iki kişiden fazlası bir araya gelirse, sorgusuz sualsiz, oracıkta defterleri dürülecektir!<sup>50</sup>*

II.Perde IV.sahneden sonra güçlülüğü zırlı kostümündeki biçimine yansıtılırken işlediği cinayetler, döktüğü kanların vurgulanması, kanlı bir dönemin başladığını göstermesi bakımından zırlın rengi koyu kan kırmızısı olmalıdır. Yazar, kostümde kırmızı rengi düşünmemizi aşağıdaki replikte sağlamaktadır. (Bkz.Çizim 8) İçine giydiği vücudunu saran taytı ve üstüne giydiği içliğinde siyah renk ölümü simgelemektedir.

*MURAT-(kükreyerek)(...) Gelsinler, daha kalabalık gelsinler, daha! Dalga dalga dökülsünler sarayıma, uluşsunlar o kara isyan köpekleri yine! Hipsini püstürtür irademini ateş pençeli parsıl o kuzgunlar, çaylaklar, o leş kargalar, üşüşsünler tahtımın altın parıltısına! İktidarımın kızıl uçlu kartalı darmadağın eder hepsini!<sup>51</sup>*

I.Perde süresince Kösem Sultan'ın entrikaları, Murat'la sinsice çatışmaları, hırsı ve tutkularını vurgulamak için Kösem Sultan'a fuşya rengi elbisesinin üstüne koyu mor renkli kaftanı giydirilir. (Bkz.,Çizim 9) İki rengin seçilmesiyle onun şiddete karşı olan eğilimi, güçlülüğü, kışkırtıcılığı, sınıfsal açıdan da valide sultan

<sup>50</sup> A.g.e., s.116.

<sup>51</sup> A.g.e., s.148.



olmasındaki görkemi vurgulamaktadır. Daha sonraki perdelerde de iktidarın elinden kayıp gitmesiyle çaresiz, tedirgin ve korkan bir kadını vurgulamak için soluk gri yada soluk kahve renkleri kullanılabilir.

*KÖSEM SULTAN- Diken üstünde)Padişahdaki  
bu apansız değişme ürkütüyor beni,  
korkutuyor, paşa! Ne dersin, geri mi çekilsek?<sup>52</sup>*

Turan Oflazoğlu, şu ana kadar karşımıza çıkan temalardan farklı bir tema üzerine oturttuğu **III. Selim** oyununda sanat aşkını işlemiştir. Oyunda Türk siyasi tarihinin, özellikle Türk musiki tarihinin önemli bir dönemi işleniyor.

*18.yüzyılın ilk yarısı, Osmanlı'nın duraklama dönemi. Artık gençlik, güçlülük dönemi sona eriyor, zayıflık başlıyor. Kişi güçlüyken, kendisini çevresine kabul ettiriyor. Güçlülük sona erince, çevresinin sultasına girmeye başlar yavaş yavaş. Osmanlı, güçlü çağında, batının karşısında tek başına yer alıyor, iradesini ona kabul ettirebiliyordu. Ama zamanla değişmeler aleyhine döndü. Artık, değil bütün batıyla, batının tek bir devletiyle baş edemez duruma geldi. Benim amacım bu oyunda, bu durumdaki insanın neler yapabileceği idi.<sup>53</sup>*

Oyunun birçok sahnesinde Sultan Selim, eyleme geçerek önemli bir karar vermesi gerektiği durumlarda önce duvarda asılı duran kılıca uzanmış, son anda vazgeçerek neyi almıştır. Yazar, oyunda simgeli anlatıma giderek iki önemli simge üzerinde durmuştur: **Kılıç ve Ney**. Oyunun bir diğer adı da Kılıç ve Ney'dir. Kılıç eylemi, ney ise sanat duyarlılığını simgeliyor. Oyunun yapısındaki sanat ruhu, ritimde hareketsizliği getiriyor. Renklerde keskin kontrastlar oluşturacak tonlar yada duygu durumlarındaki daha önceki oyunlarda gördüğümüz kuvvetli geçişler olmadığı için genelde, hareketli, sade, müziğin akışını, yumuşaklığını verecek renkler seçilmelidir. Genel olarak renk seçiminde çeşitlilik ve açık değerlerdeki tonlar işlenmelidir.

<sup>52</sup> A.g.e., s.43

<sup>53</sup> Turan OFLAZOĞLU, "III.Selim Üzerine Bir Söyleşi", **Türk Dili Dergisi**, S:463, Temmuz 1990, s.10

III.Selim'in bir besteci ve sanatçı kişiliği padişah kişiliğinden daha ön planda olduğu için kostüm çizgilerindeki yumuşaklığı renklerinde de getirmeliyiz. Hem asilliğini, sınıfsal üstünlüğünü vurgulamak, hem de yaratıcılığı ve duygusallığını simgelemek için parlak, canlı mor rengi seçilmelidir. Kaftanına yerleştirilen bu renkle birlikte içinde giyeceği kostümünde de yine yumuşaklık, sıcaklığı veren açık sarı rengi kullanılabilir. Mihriban'la tanıştıktan sonraki sözleri Selim'in aşık olduğu anı ve o andan sonraki canlılığını, rahatlığını gösterirken sarı rengine de gönderme yapar.

*SELİM-Bu an bütün anları yuttu, bütün geçmiş, bütün gelecek oldu. Kapansın bütün sınırlar, çıkan olmasın bu gece. Dolup taşsın hayat, tek canlı son bulmasın bu gece. Sesinin altın ordusu tutsun gizli geçitleri, ölümün sinsiz ezgileri duyulmasın bu gece.<sup>54</sup>*

Mihriban ise hem yüz güzelliği hem sesinin güzelliğiyle sanatçı duyarlılığını, dürüstlüğü ortaya koyan bir karakter olarak işlenmiştir.

*MİHRİBAN- Padişahlara yalan söylenmeyeceği ilk öğretilenlerden biridir bana. Kaldı ki yüce gönlünüz, soylu anlayışınız karşısında yalana sapmak gereğini duymaz insan.<sup>55</sup>*

Mihriban'ın yumuşaklığı, şefkatliliği, sevimliliği ve kadınsılığı açık pembe rengindeki iç elbisesinin üzerinde, onun rahatlatıcılığı, kültürlülüğünü vurgulayacak leylak rengi kaftan atılarak vurgulanabilir. (Bkz. Çizim 11)

**Yıldız Yargılanması** adlı oyunda Orhan Asena, iktidar hırsı temasını merkeze koyarak adalet kavramını sorgulamaktadır. Aynı dönemi işleyen Güngör Dilmen'in **Devlet ve İnsan**, Yılmaz Karakoyunlu'nun **Önce İnsan** adlı oyunlarında olduğu gibi Mithat Paşa, o dönemdeki Osmanlı İmparatorluğunda özgürlükçü, aydın bir devlet adamı olarak işlenmiştir. Yazar tarafından dürüst ve açık kişiliği, mahkemede yargılanırken bile sergilenmiştir.

*MİTHAT PAŞA-(üzgün) İtiraf ederim ki savcı beni en zayıf yerimden vurmuştur bu açıklamalarıyla. Benim bu davada en büyük hatam bu kaçma ve sığınma olayı olmuştur.*

<sup>54</sup> OFLAZOĞLU, A.g.e., 1994, s.6

<sup>55</sup> A.g.e., s.21

*Ama burada da hemen belirteyim ki ben mahkemeden kaçmış değilim. Tam tersine bir mahkemeye çıkarılmadan kim vurduya getirilmemden korkup bu hatayı işledim.(...) Diyeceğim, görüntü o zaman çok ürkütücü gelmişti bana ve bir hata işledim. Bu hatanın utancı yaşadığım sürece beni, ölümünden sonra da çocuklarımı rahatsız edecektir. Ama suçum burada başlar, burada biter. İddianamenin bundan sonraki bölümlerini ise hiç de tutarlı bulmadım.<sup>56</sup>*

Mithat Paşa'nın yalın ve sade çizgilerden oluşan silüetini desteklemek için ağırbaşlı ve kaliteliliğini vurgulayacak açık gri bir ceket ve onun altına da kültürlülüğü, sağlamlılığını vurgulayacak kömür grisi bir pantolon giydirilebilir. (Bkz.Çizim 12) Abdülhamit karakteri, ülkeyi yöneten, padişahlığının farkında olan bir kişilik olarak çizildiği için güçlü bir silüetle oyunun sonuna kadar karşımıza çıkmaktadır.

*ABDÜLHAMİT-(Tokatlar Fahri Beyi) Ahmak! Sanır mısın ki bir hükümdar öyle ulu orta iddialarda bulunabilir?<sup>57</sup>*

*ABDÜLHAMİT-(Ragıp Bey'e)Dava ana çizgileriyle çıkmıştır ortaya Ragıp Bey! Suç belli. Suçlular belli. Kanıtlar ortada. Tanıklar son sözlerini söylemiş bulunuyorlar. Davayı Yıldız Mahkemesine devredebilirsiniz artık. (Döner, çıkacakken, hâlâ olduğu yerde diz çökmüş, başı önünü düşmüş, Mahmut Celalettin Paşa'nın önünde durur, şöyle bir tepeden bakar) Size gelince Damat Paşa! İtiraz ederseniz kurtarılırsınız kendinizi, itiraz etmezseniz de siz bilirsiniz. Bu dava çoktan bizi aştı. Dünyanın gözü, tarihin gözü üstümüzdedir şu anda. Duraksayacak olsak, lanetlenen biz oluruz.<sup>58</sup>*

Yukarıdaki konuşmalardan anlaşılıyor ki, devleti yönetenler iktidar savaşında, gerekirse ne halkı, ne de halkı adına demokrasiyi var etmeye çalışan, ilerici ve aynı zamanda aydın siyaset adamlarını yok etmekten kaçınmamaktadırlar. Devlet, bir cinayeti daha doğrusu intiharı sorgulayarak açığa çıkarma iddiasıyla

<sup>56</sup> ASENA, A.g.e., 1990, ss.92-93

<sup>57</sup> A.g.e., s.70

<sup>58</sup> A.g.e., s.83

adalet mekanizmasını kötüye kullanarak yargısız infazlara neden olur. Abdülhamit'in baskıcılığını, anayasayı yok sayarak uyguladığı mutlakiyet rejimini vurgulamak için koyu lacivert bir ceket pantolon giydirilebilir. Rütbesini kullanması ve güçlülüğünü vurgulamak için de ceketin göğsüne gelecek şekilde madalyon motifi abartılı bir şekilde yerleştirilebilir. (Bkz.Çizim 13) Son sahnedeki repliğini 30 yıl sonra söyleyen Abdülhamit'in çökmüşlüğü ve ölüme yakınlığını vermek için soluk siyah yada koyu gri renkler en doğru seçimler olacaktır. (Bkz.Çizim 14)

Tarihsel oyunlardaki kostüm renkleri oluşturulurken, yukarıda da örneklediğimiz oyunlarda olduğu gibi oyunun yapısındaki dramatikliği taşıma ve karakterlerin yapısındaki psikolojik özellikler ve sosyal statülerini vurgulama yoluna gidilerek seyircinin duygusu için yol gösterici olunmuştur. Tarihsel oyunlardaki kostümün rengi, bir karakteri önemle belirteceği, ruh halini ve davranışlarını ifade etmeye hizmet edeceği için çok önemlidir. Rengin, seyircinin tamamıyla bilinçli yada bilinçaltındaki öznel tepkimesinden kaynaklanan doğrudan duyuşal çekiciliği yüzünden, onu biçim-çizgiden sonra kullanacağımız ikinci bir gösterge yapmaktadır. Bunun için de biçim, renk ve doku bir araya gelerek, sahnede güçlü bir kostüm görüntüsü sağlayarak dramatik bir görünüm yaratmaktadırlar.



### III.B.3- DOKU KULLANIMI

Bir tiyatro gösterisinde doğru kostümün içindeki karakterin başarısı, biçim-çizgi ve renkle belirlendiği gibi kumaşın doğru seçimine de bağlıdır. Kostümler dikkatli bir şekilde tasarımcı tarafından seçilmiş renk, çizgi ve kumaş kullanımıyla oluşturularak yalnızlık, korku, üzüntü, sevinç gibi duygulara göndermeler yaparak seyirciyi oyun aksiyonu için uygun ruh haline sokarlar. Böylece bir oyunda doğru bir şekilde kullanılan bu üç öğeyle görsel çekicilik sağlanmış olur. Tasarımcı çizgi ve renk birliğini en iyi şekilde sağlayacak, tamamlayacak kumaş seçimlerini bilerek dokunun yapısına uyabilecek çeşitlendirmeleri yapabilmelidir.

Tarihsel oyunların gelişen ritmine baktığımızda, padişah ve saray erkanının kendine özgü konuşmaları, hafifçe fısıldanan dialoglardan bağırarak dışa vurulan sözel çıkışlara doğru hareketle sağlanan ritimle karşılaşılır. Ritm sürekli gerilimden rahatlamaya doğru gelişerek seyirci bundan sonra hangi ritmik modelin geleceğinden emin olamaz. Kostümdeki kumaşlarda da bu gerilimleri, karşıtlıkları, psikolojik durumlardaki değişimleri vurgulayacak doku seçimi önem kazanmalıdır. II. Bölüm'de, tasarımcıların tarihsel oyun uygulamalarında gördüğümüz ve eleştirdiğimiz kostümlerinde dönemi getirerek uzak açı kazandırma amacıyla bir karakter üzerinde çok çeşitli doku yüzeyi ve desen bulandırmaktan kaçınmak gerekmektedir. Örneğin kaftan için kullanılacak zengin sırmalı ve desenli kumaş, kostümün çizgisini aşmamalı ve onun toplam renk tonuna uymalıdır. Dokuda yalnızlık sağlandığında, oyundaki aksiyon ve karaktere göre doğru yerleştirilen çizgi ve renk de önem kazanacaktır. Kostümdeki bu göstergeler doğru olursa ve bu da pürüzsüz bir oyunculukla tamamlanırsa, tarihsel oyun görsel olarak seyirciyi hoşnut edecektir, tıpkı oyunun sözel olarak hoşnut edici olduğu gibi.

Osmanlı İmparatorluğu'nda XIV.yüzyıldan sonra zamanla gelişen saray yaşamı, kendine özgü sembolleriyle muhteşem diyebileceğimiz dokuma kültürünü de var eder. Türk kumaşları, dokunuş, malzeme ve desen zenginliği bakımından dünya kumaşları içinde önemli bir yere sahip olmuştur. Anadolu'da çok uzun bir geçmişi olan dokumacılık sanatı, sonraları büyük ölçüde bir saray sanatı olarak değerlendirilmiştir. Kumaşların ipek, altın ve gümüş teller gibi değerli malzemelerle dokunmuş olması, bunlara ayrı bir değer kazandırmıştır. Her devrin üslubunu yansıtan renk ve motiflerle de süslenmiş olması, çeşitlemenin sürekliliğini

sağlamıştır. Osmanlı saray kumaşları, çok zengin malzeme ve desen içeren, yüksek bir teknikle dokunan, saray erkanı ve padişah ailesi için özel olarak saray atölyelerinde dokutulan kumaşlardır. Ekonomik, ticari ve sosyal nedenlerden dolayı dokuma sanatı Osmanlı İmparatorluğu'nun yükselmesine paralel olarak gelişmiş ve dünyada eşine az rastlanan bir düzeye ulaşmıştır<sup>59</sup>.

XV.yüzyılda kumaş dokumacılığının en önemli merkezi Bursa iken, İstanbul'un alınmasından sonra ikinci önemli merkez İstanbul olmuştur. XVI.yüzyılda İstanbul'da saray içinde ve dışında çeşitli atölyeler kurularak, özellikle sarayın dokuma gereksinimi karşılanmıştır. 1504 tarihindeki Kanunname'de Osmanlılarda kumaş ve kadifeciliğin ne kadar ileri olduğu, iyi cins kumaş elde etmek için alınan önlemler anlatılmakta ve atkı ölçüsü, bükümleri, altın ve gümüş telin niteliği ve boyaları belirlenmektedir. III.Murat Sürnamesi'nde yer alan bilgilere göre bu dönemde kumaş ve kaftan armağanı dokumacılığın gelişmesinde önemli bir etken olmuştur<sup>60</sup>.

Osmanlı padişahları giyim-kuşama önem verir, kaliteli kumaşlardan dikilen kaftanları giymeyi her zaman tercih ederler. Onların kalite arayışları dokumacılığın gelişmesinde önemli bir yer tutar. Ölen padişahların üzerlerinden çıkan ve sahip olduğu diğer giysilerinin saklanması yoluyla birçok giyimi bugün görebilmekte ve inceleyebilmekteyiz.

Padişah elbiseleri hazine eşyası sayıldığından Hazine'de saklanır. XVI.yüzyıldan itibaren sultanların kaftan ve giysileriyle Has Odalı iç oğlanları ilgilenir. Hazine Odasının bütün iç oğlanları ağalarından buyruk aldığı anda giysileri, değerli kürkleri, elbiseleri elden geçirip temizlemek, sandıkların tozunu almak için buraya gelirler ve padişahın giysilerini yılda iki kez güneşe sererlerdi.<sup>61</sup> Ölen sultan, hanedan üyesi, yüksek rütbeli devlet memuru ve din büyüklerinin eşyalarının

<sup>59</sup> Bkz., Zülal YOĞUNALI, "Kumaşlarda Osmanlı Motifleri", **Maison Française Dergisi**, S:29, Eylül 1997, ss.191-192

<sup>60</sup> M.KUNT-S.AKŞİN-A.ÖDEKAN-Z.TOPRAK-H.G.YURDAYDIN, **Türkiye Tarihi-II.Osmanlı Devleti (1300-1600)**, Cem Yayınevi, İstanbul, 1991, s.332

<sup>61</sup> Bkz., Albertus BOBOVIUS, **Topkapı Sarayında Yaşam**, Çev:Ali Berktaş, Kitap Yayınevi, İstanbul, 2002, s.83

türbesine konulması bir gelenektir ve bu türbelere toplanan giysiler de Saray'daki koleksiyona katılır.<sup>62</sup>

Osmanlı İmparatorluğu'nda devletin zenginliğini, hatta yükselme ve gerileme dönemlerini saray dokumalarının ihtişamına bakarak anlamak mümkündür. Pek çok sembol gibi kumaşlar ve aksesuarlar da birer ihtişam ve saltanat göstergesi olarak kullanılmışlardır. Padişah giysileri olan kaftanlarda da önemli olan, zenginliğini ve sosyal statüsünü vurgulayacak tarzlar kesilip dikilmeleridir. Padişah giysilerinde en kaliteli malzemeler kullanılmasına bu nedenden dolayı ayrı bir özen gösterilir. Motif, desen, kompozisyon ve renklerde kumaşın ipliğiyle ahenk birliği kurularak zenginliğin ve gücün birer göstergeleri haline gelmişlerdir.



**Resim105.Rumi Desenli Kaftan**

Padişah giysilerinde kullanılan kumaşlarda XV.yüzyılın ilk yarısında, XVI.yüzyıl başlarında pars beneği ve kaplan çizgisi deseni kullanılmıştır. Geleneksel rumi motifleri XVI.yüzyıl kumaş desenlerinde fazla kullanılmıştır. (Resim 105) Uzakdoğu kökenli hafayi grubundaki stilize çiçekler Kanuni Sultan Süleyman döneminde hançer yaprağı denilen kıvrık yapraklarla birlikte değişik kompozisyonlar

<sup>62</sup> Bkz., Hülya TEZCAN, "Padişahlara Layık Kaftanlar", **Skylife Dergisi**, S:225, İstanbul, 2002, ss.18-19

içinde yer almış ve tekniği çok zor olan kemha kumaş desenlerinde başarıyla uygulanmıştır. (Resim 103) XVI. yüzyıl ortalarından sonra Türk Sanatının en büyük başarısı olan natüralist üsluptaki çiçekler, bitkisel bezemeler olmuştur. XVII. yüzyılda Hollanda resminde çiçek ressamlığı kendini gösteren ve lale kültürü diyebileceğimiz büyük bir çiçek sevgisi kumaş sanatında her sanat eserinde işlendiği gibi görülmektedir.<sup>63</sup> Motiflere göre kumaşın cinsi de değişmektedir. Özellikle seraser, kemha, serenk, çatma, zerbaft gibi dokuma türleri tören kaftanları için kullanılan kumaşlardır.<sup>64</sup>

Sarayda yaşamış Valide Sultan, Haseki Kadın Efendi gibi hanımların giysilerini saklamak gibi bir gelenek olmadığından ve hatta öldürüldüklerinde birlikte gömüldüklerinden erken dönemlere ait kıyafetleri görmemiz mümkün değildir. XVI. ve XVII. yüzyıldan sonra ülkemize gelen gezginlerin anlattıkları ve ressamların tabloları ve minyatürlerden kadın kostümleriyle ilgili bilgilenebiliyoruz. XVI. yüzyılda kadınlar şalvar, bürümcükten iç entarisi, üstüne üç etek ve onun üstüne de ferace giyerek dışarıya çıkmaktadırlar.<sup>65</sup> Kadınların iç ve dış giyimlerinde zamanın en yaygın kumaşlarında kemha, kadife çatma diba, seraser gibi ağır ipekli kumaşlar kullanılır. Kumaşlar ayrıca, dokumasına katılan, altın ve gümüş alaşımli ipek iplik üzerine sarılı klaptan ile zenginleştirilir, bu metal telin kullanımı kumaşa pırıltı, göz alıcı ve kaliteli bir görünüm sağlar<sup>66</sup>.

XVII. yüzyılda Lale Devri olarak geçen dönem, Osmanlı Sanatı'nın taze bir ruhla yeniden canlanması ve Batıya açılmasının başlangıcı kabul edilir. Bu yüzyılda kadınlar dışarıya çıkıp mesire yerlerinde eğlenmekte, devrin şair ve ressamı da bu eğlenceli görüntüleri yansıtmaktadırlar. Bunlara bakarak XVIII. yüzyıl kumaşlarında, XVI. ve XVII. yüzyılda görülen sağlam desen şemasının olmadığı anlaşılmaktadır. Bütün yüzeyi dolduran bezeme parçalanıp bütünlüğünü kaybetmiş, yerini küçük serpme çiçekler veya buket halindeki çiçek kümelerine bırakmıştır. Yollar arasında küçük çiçekli kumaşlar ile sade düz kumaşlara da sıkça rastlanır.

<sup>63</sup> Bkz., YOĞUNALI., A.g.e., ss.195-197

<sup>64</sup> Bkz., Senem BAŞARIR., UĞURLU., "Osmanlı Tören Kaftanları", AD Dekor Dergisi, S:63, Haziran 1998., s.152

<sup>65</sup> BKZ., Hülya TEZCAN., 29.10.2002 de Topkapı Sarayında Yapılan Görüşme, İstanbul.

<sup>66</sup> Bkz., Hülya TEZCAN., "16-17.yüzyılda Osmanlı Sarayında Kadın Modası", P Dergisi, S:12, Kış 98-99, s.66



XVIII. yüzyılda işlemeli kumaşlardan yapılan giysiler moda olmuştur. Bunlar sık dokunmuş ince pamuklulardan, seraser, kadife, atlas gibi ağır ipekliler ile şalakî, lahurakî denen yünlülere kadar her cins kumaş üzerine işlenir. Ayrıca ipekliler üzerine değişik şekillerde bükülmüş altın ve gümüş telleri pil ve boncuklarla ağır bir şekilde işlenmiş kumaşlar da dikkat çekmektedir<sup>67</sup>. Tüm kumaş cinslerini, renklerini dönemde yaşamış ressamlar ya da minyatür sanatçılarının yapıtlarında görmek mümkündür.



**Resim106. Buhari'nin Kemanlı Kadın Minyatürü**

Minyatür sanatçısı Abdullah Buhari, bu dönemde kadınları değişik pozlarda resmederek bilgilenmemizi sağlamıştır. Çok çeşitli renklerin birlikte kullanıldığı, elinde kemanıyla betimlenmiş kadın figüründe görülen yeşil bir entari, pembe-kırmızı yollu gömlek, turuncu şalvar, sarı pabuçlar ve kakum kürklü kırmızı kaftan dönem kadınlarının giysilerini göstermektedir.<sup>68</sup> (Resim 106)

<sup>67</sup> Bkz., Hülya TEZCAN, "Onsekizinci Yüzyılda Osmanlı Kumaş Sanatı ve Kadın Modası", **P Dergisi**, S:8, Kış 97, s.102-104

<sup>68</sup> Bkz., Banu MAHİR., "Abdullah Buhari'nin Minyatürlerinde 18.yüzyıl Osmanlı Kadın Modası", **P.Dergisi**, S:12,Kış 98-99, s.71

Batılılaşmanın etkisi kıyafetlere de yansımıştır. İlk etki askeri kıyafetlerde başlayarak ordudaki askerler Batılı tarzda giydirilmiştir. Padişahlar da başkomutan sıfatıyla, önleri, yakası ve kol kapakları ağır işlemeli üniformalar giymişlerdir. Batılılaşmayla birlikte altta şalvar, iç entari ve iç etekten oluşan geleneksel kadın kıyafetinin yerini, parlak yaldızlı geniş harçlar ve pilelerle oluşturulan, bele oturan, geniş etekli elbiseler ve korsajlı kısa ceketler alır.

Kadın giysisinin Avrupalı bir tarza bürünmesi Abdülaziz döneminde iadeyi ziyaret yapan Fransa kraliçesi Eugénie'ye bağlanmaktadır. Kraliçenin kıyafeti, saç modeli ve güzelliği Saray kadınlarını etkileyerek, Avrupa'dan getirilen kıyafet modelleri ve bunlara uygun olarak ithal edilen kumaş ve harçlarla süslü elbiseler dikirmek bir tutku olmuştur. Dikilmesi istenen elbiselerle ilgili kumaş örnekleri leylak, uçuk pembe, açık yeşil, mavi, saman sarısı, kanarya sarısı renklerinden, desensiz, düz ipek kadife, canfes ve atlas kumaşlarından oluşmuştur.<sup>69</sup>

Osmanlı İmparatorluğu'ndaki saray çevresi, padişah, valide, haseki ve şehzadelerin ayrıcalığını belirten bir başka önemli gösterge de göz alıcı mücevherler olmuştur. Padişah portrelerinde abartılı form ve büyüklükte sorguçlara rastlanır. Ayrıca padişahların elmas çarpast denilen düğmeleri, elmaslı hançerleri, olağanüstü irilikteki tek taş elmas ve yakut yüzükleri mücevher tarihi açısından değerli malzemelerdir<sup>70</sup>. Osmanlı mücevheri içinde Osmanlı ruhunu yansıtan natüralist tasarımlar, çiçekler, dallar, kuşlar ayrıca ay ve yıldız en sevilen takı motifleridir. Bunun yanında geç dönemlerde armalar, gemiler ve fiyonklar da görülür. Osmanlı kadının en önem verdiği takılar başlık üstüne takılan taşlı diademler brodar, bilezik, gerdanlıklar, sorguçlar, küpeler ve kemerler de vardır. Altın ve gümüşün yanında sedef, fildişi ve değerli taşlarla yapılmış kemerler giysilerin önemli bir tamamlayıcısı niteliğindedir.<sup>71</sup>

Osmanlı saray yaşamını konu alan incelediğimiz oyunlarda kumaş dokuları, her karakterin kişisel durumunu ve toplumsal düzeyini yansıtacak şekilde seçilmelidir. Kumaşlar yukarıda anlatılan dönem özelliklerine uyacak şekilde değil,

<sup>69</sup> Bkz., Hülya TEZCAN., "Batılılaşma Döneminde Saray Kadınının Modası", **P.Dergisi**, S:12, Kış 98-99, ss 83-86.

<sup>70</sup> Bkz.Gül İREPOĞLU, "Padişah Portrelerinde Mücevher" **P.Dergisi**,S:17 Bahar 2000, ss.114 - 119

<sup>71</sup> Bkz. Gül İREPOĞLU, "Bir İmparatorluğun Görkemi Osmanlı Mücevheri" **P.Dergisi**.S17, Bahar 2000, ss102 111

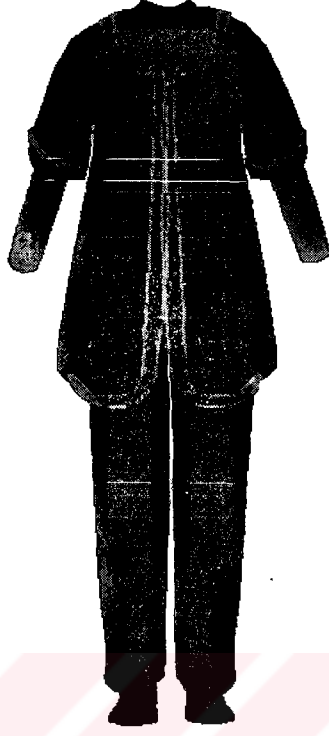
karakter gerçeğine göre seçilerek oyunun anlamı, karakterlerinin içinde buldukları, durum ve yönelişlerinin daha doğru temellere oturtulması sağlanır. Kostüm tasarımcısı sahnede görmek istediği görsel etkiyi uyandıracak en uygun kumaş ve malzemeyi kullanmalıdır.



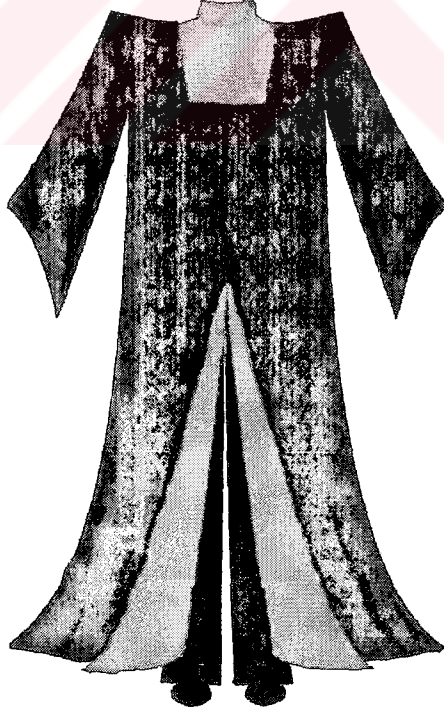
**Çizim 1. Turan Oflazoğlu'nun "Cem Sultan" Oyununda Cem Sultan Karakterinin Kostümü**

**Cem Sultan** oyununda Cem karakterinde ilk perdedeki çizgi ve rengi destekleyecek sert dokulu bir kumaş seçilmesine karşın, ikinci perdede ise dökümlü kumaşların seçimi yoluna gidilmelidir. (Çizim 1-2) Beyazıt karakterinde de sert ama parlak dokulu bir kumaşın kullanımıyla Cem'e karşı üstünlüğü daha çok vurgulanmış olur. (Çizim 3)

Orhan Asena'nın "Hürrem Sultan" adlı oyunundaki doku analizinde ise oyun ritmindeki gerilimleri yansıtabilecek karakterlerin içinde, özellikle Kanuni'nin ilk sahnelerdeki başarılı bir seferden dönen güçlü padişah etkisine karşı kişiliğindeki



**Çizim 2. Turan Ofazoğlu'nun " Cem Sultan" Oyununda Cem Sultan Karakterinin Kostümü**



**Çizim 3. Turan Ofazoğlu'nun " Cem Sultan" Oyununda Bayezit Karakterinin Kostümü**



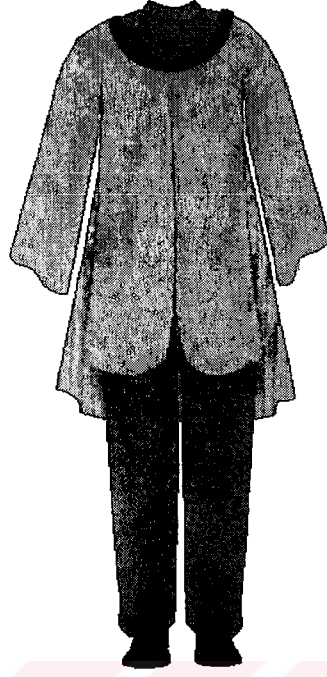
yaşlılık ve baba-oğul arasında kalıbıyla ortaya çıkan keskin değişimler dokusal etkide de ani değişimlere gidilerek sağlanabilir. Onun kostümünde muhteşemliğini daha çok vurgulayan altın sarısı rengi, içinde bulunduğu durumlar yüzünden mat bir dokuda verilmelidir. Bu matlık, kumaşın görünüşündeki sert ve kırılganlığı da taşırırsa doğru bir görsel etki elde edilmiş olur. Mustafa'nın öldürüşüyle birlikte çizgilerinde, renginde oluşan belirsizlik kumaşa dökümlü, karmaşık ve pürüzlü yüzeylere yer vermemizi sağlar. (Çizim 4-5)



**Çizim 4. Orhan Asena'nın "Hürrem Sultan" Oyununda Kanuni Sultan Süleyman Karakterinin Kostümü**

Hürrem karakterine yönelecek olursak kişiliğindeki yırtıcılığı, hırsı, sinsiliği verecek adeta yılan görünümünü bize hissettirecek doku ve parlaklık yakalanmalıdır. (Çizim 6)

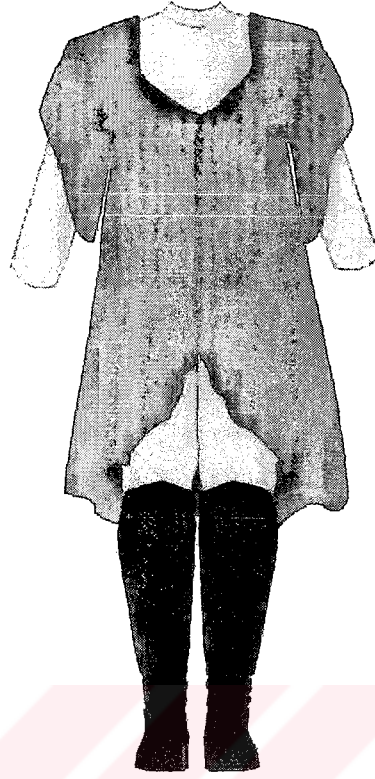
Turan Oflazoğlu'nun "IV.Murat" oyununda incelediğimiz IV.Murat karakteri, zayıflığını gördüğümüz I. Perdedeki mavi ve krem renkli kumaşlarında donukluk ve aynı zamanda ağırlıkla birlikte dökümlülük verilebilir. Halkın arasına karıştığı kostümlerindeyse onların fakirlikleri ve ezilmişliklerine ters düşmeyen yünlü ve çuval dokusunda kumaşlar seçilmelidir. Kanlı bir hükümdar olup, her tarafa ölüm saçtığı kuvvetini vurgulayan demir ve parlak yüzeyde pürüzleri kaldırışındaki güçlülüğünü vurgulayan pürüzün üzerindeki çıkıntılar yer almalıdır. (Çizim 7-8)



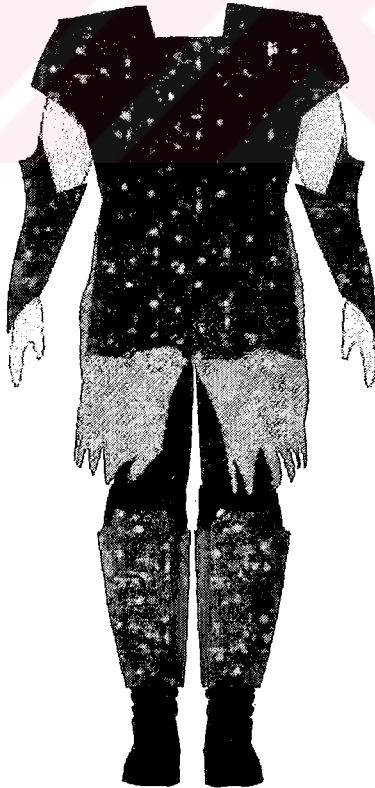
**Çizim 5. Orhan Asena'nın "Hürrem Sultan" Oyununda Kanuni Sultan Süleyman Karakterinin Kostümü**



**Çizim 6. Orhan Asena'nın "Hürrem Sultan" Oyununda Hürrem Karakterinin Kostümü**



**Çizim 7. Turan Oflazođlu'nun "IV.Murat "Oyununda IV.Murat Karakterinin Kostümü**



**Çizim 8. Turan Oflazođlu'nun "IV.Murat "Oyununda Kösem Sultan Karakterinin Kostümü**

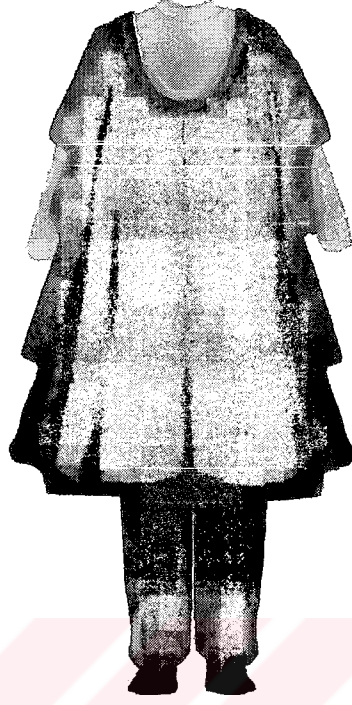
“IV.Murat oyununda, aynı dönemi yansıtan “Kösem Sultan” oyunundaki kadın yırtıcı ve kendi torununu öldürecek kadar vicdansız olarak gösterilmeyen Kösem karakteri hırslı ve tutkulu olmasından dolayı sert, ağır dokulu kumaşla vurgulanmalıdır. Kumaşın içindeki altın rengi dokular onun iktidarı çok sevmesini gösterecektir. II. Perdede çok sevdiği iktidar elinden alınınca da bu parlak doku kostümünden giderek yumuşak ve parlak olmayan bir kumaş, soluk gri yada soluk kahverengi rengindeki kostümünü ön plana çıkaracaktır. (Çizim 9)



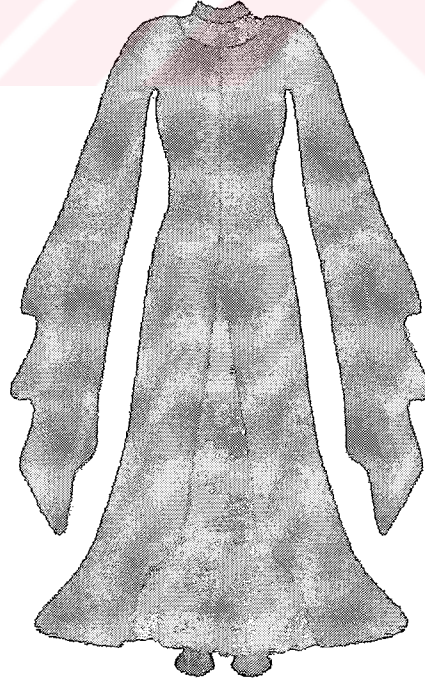
**Çizim 9. Turan Oflazoğlu'nun “IV.Murat “Oyununda Kösem Sultan Karakterinin Kostümü**

Eylemsiz bir padişah olarak sanatsal duyarlılığını kostümünde biçim ve renkle vurguladığımız karakter III.Selim'in kumaş dokusunda yumuşak emici dokular, ışığı yansıtması ve emmesi bakımından da belirsizlik hissi yaratan yüzeyler en doğru seçimi olacaktır. Yakasında ve kol dökümlerinde yer alan ince çiçekli yapraklı desenler de sanatçılığını vurgulayacaktır. (Çizim 10)



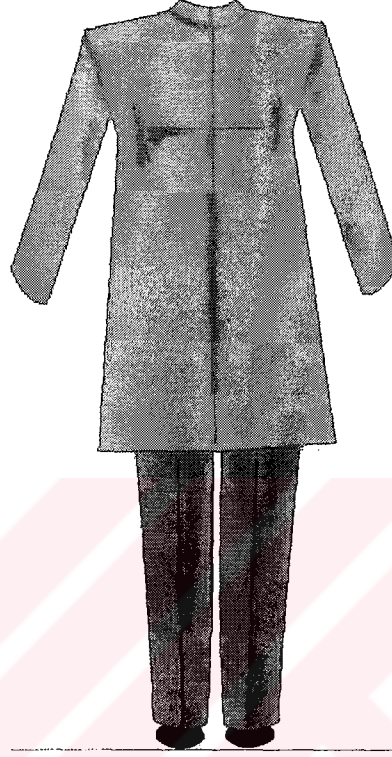


**Çizim 10. Turan Oflazođlu'nun " III.Selim" Oyununda III.Selim Karakterinin Kostümü**



**Çizim 11. Turan Oflazođlu'nun " III.Selim" Oyununda Mihriban Karakterinin Kostümü**

Mihriban'ın karakterinin yumuşaklığını dökümlü, uçuşan ve şeffaf dokulu kumaşlarda ve yine Selim'de kullandığımız duyarlılığını yansıtan renkli süsler ve taşlarla da verebiliriz. İçine giydiđi elbisede de küçük ve zarif çiçekli desene kumaş seçilirse kadınsılığı ve şefkatliliđi vurgulanmış olur. (Çizim 11)



**Çizim 12. Orhan Asena'nın "Yıldız Yargılanması" Oyununda Mithat Paşa Karakterinin Kostümü**

Orhan Asena'nın **Yıldız Yargılanması** adlı oyunda günümüze daha çok yaklaşıldığı için hem modellerde güncellik hem kumaşlarda günümüze daha yakın dokular seçilerek Mithat Paşa ve Abdülhamit'in ve diğer karakterlerin kostümleri oluşturulmalıdır. (Çizim 12-13-14) Erkeklerde sert yüzeyli gabardin kumaş hem yalnızlığı hem de ışığı emerek doğru yansıtması açısından seçilebilir. Kadın giysilerinde de Fransız etkisiyle Osmanlı İmparatorluğu'na gelen danteller, yumuşak emici dokular, saray halkında saten gibi kumaşlar o dönemin moda çizgileriyle de çelişki düşmeden, kabul edilebilecek seçeneklerdir. Günümüz Türkiye'sinde de geçerliliğini koruyan adalet mekanizmasının işleyişi ele alınan "Yıldız Yargılanması" adlı oyun rahatlıkla 2000'li yılların çizgilerini taşıyan, devlet yönetimindeki görevlilerin taşıdıkları giysilerle oynatılabilme seçeneğini de bize sunmaktadır.



**Çizim 13. Orhan Asena'nın "Yıldız Yargılanması" Oyununda II.Abdülhamit Karakterinin Kostümü**



**Çizim 14. Orhan Asena'nın "Yıldız Yargılanması" Oyununda II.Abdülhamit Karakterinin Kostümü**

Mücevherler, kostümlerde dokuyu oluştururken yardımcı olan ve sosyal statüyü daha çok belirginleştirirler. Çeşitli mücevherler, yalınlaştırılmış kostümler üzerinde dokusal zenginliği vurgu ya da odak noktası olarak kullanılmalıdır. Kostümler, başlıklar, mücevherler ve çeşitli aksesuarlarla boğulmamalıdır. Genel çizgilerini bozmayacak biçimde Padişahlarda ellerinde değerli taşlı yüzükler kullanılabileceği gibi, Kösem Sultan ve Hürrem Sultan gibi karakterlerde de iç elbiselerinde kemerler, kaftanlarının yakalarında broşlar ve kulaklarında küpeler kullanılarak sarayın ihtişamı vurgulanabilir. Kadınlardaki bu mücevherlerin hepsini birden aynı kostümde vermek yerine, bir sahnedeki kostümünde kemerle sağlanan dokusal zenginlik diğer perde de küpe ya da broşla sağlanmalıdır.

Bu bölümde ele alınan analiz yöntemiyle Türk tarihsel oyunlarının kostüm tasarımında öncelikle metni doğru çözümlyerek karakter analiziyle ilgili nesnel verilerimiz olan çağ, yaş, sosyal statü, coğrafi olan, mevsim, tarihsel köken... gibi başlıklarda dramaturgik açıdan açıklamak amaçlanmalıdır. Sonra bunları yorumlayarak karakteri seyirciye doğru algılatıracak uygun biçim, renk ve doku kullanımıyla o karakterle ilgili düşünmesini sağlamaktır. Tasarımda amaç, gövdesel göz alıcılık, gösteriş, kostüm tarihi bilgilendirmesine ya da bir müze gösterisine girmeyerek karakteri idealize etmemek olmalıdır. Ortaya çıkartılan kostümlerde geçmişe sıkı bir bağlılık olmamalı; hem geçmiş, hem bugün hem de yarın yansıtılmalıdır. Böylece seyirci, tarihe bakarken, görsel açıdan çarpıcı, sarsıcı kostümler ve farklı bir atmosferde oyunu izlediğinde bugün de gelecekte de aynı olayları yaşayabileceğini anlamış olur.



## SONUÇ

Sahne sanatlarında görsel ve biçimsel atmosferin yaratılmasına büyük ölçüde hakim olan sahne tasarımı, sahne üzerinde, dekor, kostüm, ışık, efekt, makyaj v.b. olarak görünmektedir. Görsellik, sahne içinde bir anahtar unsur olarak karşımıza çıkan kostümlerle,, hem teknik, hem yorum, hem de mesaj açısından çok işlevli bir yapıyla, yönetmene sağladığı, oyunculuğa kattığı yorum, tempo ve hızla karşımıza çıkmaktadır. Tiyatroda kostüm tasarımı, sahnedeki tüm anlatım araçları ile birlikte bir anlam bütünlüğü oluşturarak, oyunu geliştirip zenginleştirilmesine, dramatik aksiyona katkıda bulunur.

Kostüm, ritüellerde hayvan postuna bürünen ilk insanlardan beri kullanılmaktadır. Renaissance'a gelinceye kadar tiyatrodaki kostüm, gündelik yaşamda giyilen giysilerden ayırt edilmemiştir. Renaissance döneminde değişen kültürel, sosyal ve ekonomik yapıyla birlikte, sahne tasarımı anlayışında yeni uygulamaları beraberinde getirmiştir. Teknik alandaki yenilikler yanında kostüm tasarımında da gelişmelere tanık olunmuştur. sahnedeki oyuncuların giysilerini tasarlayan kostüm tasarımcıları bu dönemden sonra var olmaya başlamıştır. Yine bu dönemle birlikte kostüm tasarımı, tiyatronun tartışma alanları arasına girmiştir.

Renaissance Dönemi'nden XIX. yüzyılın ortalarına kadar tiyatrodaki kostümün bir gövdesel gösteriş ve göz alıcılıkla yüklenmesi ihtiyacı, XIX. yüzyılın sonlarında yazarların tiyatroyu politik ve toplumsal reformla ilgili düşüncelerini ifade etmek için araç olarak görmesiyle birlikte değişmiştir. Kostümün seyirciye toplumsal mesajlar vereceği ve düşünceleri temsil edeceği anlayışları kavranmıştır. XX. yüzyılda ortaya çıkan hızlı değişim, teknolojik gelişmeler, savaşlar, toplumsal sorunlar ve bunalımlar, sanat anlayışlarını da yakından etkileyerek büyük değişimlerin yaşanmasına neden olmuştur. Yeni değerlerle yeniden biçimlenen tiyatro sanatı da, teknolojik gelişmeleri bünyesine katarak, yeni plastik arayışlara yönelmiştir. Çeşitli yaratıcı güçlerin birlikte çalışmasındaki başarının anahtarı olan tiyatro yönetmenine olan gereksinim, yüzyılın insanlığa getirdiği hem yaşamsal hem de evrensel kaosla ortaya çıkmıştır.

XX. yüzyıl, kendisinden önceki çağların birikimleriyle hızlanan toplumsal değişimlerle baş etmeye çalışan bir yüzyıldır. XX. yüzyıl insanının her an parçalanabilen bütünlüğü ve iç uyumunu yeniden inşa etmeyi amaçlayan tiyatro

sanatında, yönetmenin birleştirici estetik gücüyle hareket edilerek, sahne üstündeki tüm görsel ve işitsel öğeler eş etkinlikte kullanılmıştır. Sahnelemede bütün öğelerin genel bir konseptte birleşmesiyle oluşan kostüm anlayışı, yalın, anlamlandırıcı, görsel algılamaya kazandırdığı hız ve devinimle sahne oylumunda önemli bir rol üstlenir. Batı tiyatrosundaki gelişimde, tiyatroyu yaşamla birbirine yakınlaştırma çabası, kostüm tasarımında yeni denemeler ve yeni arayışları da beraberinde getirmiştir. Sahne ile seyircinin birlikte çok yönlü iletişimiyle yönetmen, oyuncu, dramaturg ve tüm tasarımcılar, tam bir işbirliği ile oyunu yeniden yaratmaktadırlar.

Avrupa tiyatrosunun yüzyıllar içindeki yaşam, sanat ve kültürel birikimiyle şekillendirdiği kostüm tasarımı anlayışına karşın, Türk tiyatrosunun böylesine bir tiyatro kültürüne sahip olmadığı gözlenmektedir. Meşrutiyet Dönemi'nden Cumhuriyet Dönemi'nin ortalarına kadar olan gelişime bakıldığında, Avrupa'yı taklit eden bir kostüm anlayışıyla karşılaşılır. 1960 döneminden sonra tiyatro sanatındaki hareketliliğe bağlı olarak, olumlu gelişmeler, göstermecî anlayışta yeni denemelere gidilmiştir, ama bu Türk kostüm tasarımını ilerletmeye yetmemiştir.

Yönelişi olumsuz etkileyen nedenlerin başında, yönetmenlerin sahneleme aşamasında kostüm tasarımını ikinci plana itip, oyunculuğa daha çok ağırlık vermeleri gösterilebilir. Yönetmenin tasarımcılarla oyunun görsel konseptini oluşturmaya yönelik çalışmalarının olmadığı bir tiyatrodaki kostüm tasarımcıları da yeni deneyler ve söylemler geliştirememiştir. Yönetmenin çizdiği çerçevenin dışına çıkamayan, yeni bir bakış açısıyla oyuna yaklaşamayan kostüm tasarımcıları, değişen ve gelişen yüzyılımızda her türlü malzeme ve teknik yetersizlikle çalışmışlardır. Bu nedenle XX. yüzyılda bir ekip çalışmasının olmadığı, kostümü idealize etmekten çok anlama yönelen bir yorumun ön planda tutulmadığı gözlemlenmiştir.

Böyle bir gelişim içinde, Türkiye'de 1950-2000 yılları arasında sahnelenen Osmanlı sarayını konu alan tarihsel oyunlardaki kostüm tasarımında yönetmenlerin otantik dönem giysileriyle, tam bir öykünmecî anlayışa yöneldikleri ve bu anlayışı sürekli tekrarladıkları görülmektedir. Oysa tiyatronun amacı, seyircinin bilincine, bilinçaltına, düşün ve eylem kaynaklarına inip, onları etkileyerek, tiyatrodan başka bir insan olarak çıkmasını sağlamaktır.

Tarihsel oyunların kostümlerinde sadece gösteriş, göz alıcılık ve kostüm tarihi bilgisine dönüşen tasarımların yanında, bugünün yaratıcılığıyla geçmişe bakan, bugünün toplumu içinde o karakterlerin nasıl bir fotoğraf vereceğini araştıran, çağdaş insanın zihninde yeni anlamlar yaratan, çarpıcı, sarsıcı yorumlara ve bunları gerçekleştirecek kostüm tasarımcılarına ihtiyaç vardır. Böylece seyirciyi sarsıcılık gücüyle buluşturarak, "sahnedeki karakterler bizim aramızda dolaşüyor ve gelecekte de dolaşacak" bilinçlenmesini oluşturup onları bir amaca doğru seferber etmiş oluruz.

Yeni bir bakış açısıyla tarihsel oyunlara yaklaşmanın yolu öncelikle, oyunun anlatıldığı dönem ve karakterlerin içinde buldukları kültürel, toplumsal, siyasal, ekonomik, psikolojik yapıyı nesnel bir bakış açısıyla irdeledikten sonra, kostüm tasarımcısının, özneliğini yorum ve düş gücüyle kurmasından geçmektedir. Tiyatro adına dramatik yapıyı ortaya çıkarmak için, oyunun ana yapısını çözümleyerek, kostüm tasarımı için oyun analizi oluşturarak yola çıkılmak zorunludur. Bu aşamada oyunun okunmasından sonra tema, yan tema, mesaj ve motifler saptanmalı ve yönetmenle bu konuda aynı düşüncede buluşulmalıdır.

Oyunla ilgili bu ipuçları saptandıktan sonra tasarımcı, her karakterin yaş, meslek, sosyal durum, cinsiyet, coğrafya, mevsim, hava, günün zamanı, aktivite, tarihi kökeni, fizyoloji, psikoloji, eğitim, din, tavır ve tarihi giysi özellikleri gibi göstergelerini çözümlemelidir. Bir kostüm tasarımcısı, artık sadece karakteri birebir betimlemek, gövdesel gösteriş ve görkemini vermek için tasarım yapmayacak, bu çözümlenmeyle oyunu ve diyalogları analiz edecek ve bunları kostüme taşıyacaktır. Böylece geçmişe ait tarihi bir dünya yerine, oyunun dünyası yaratılmış olacaktır. Bunun için de oyundaki dönem değiştirilerek, stilizasyona gidilerek ya da oyunun yapısı uygunsa soyutlamayla giysideki parçaları büyütme, çıkartıp başka bir yere eklemek, tersine çevirmek v.s. gibi oynamalarla yeni, ilgi çekici ve heyecan verici bir görsel sunum gerçekleştirilebilir.

Estetik düzeyde gerçekleşen bu sunumda, doğru çizgi-biçim, renk ve dokuyla donatılmış kostüm tasarımı, çeşitli anlamları seyircinin beyninde uyandırıp onları sarsacaktır. Belirli bir anlam taşıyan her kostüm de, oyun boyunca atmosferle uyum sağlayarak, oyunun mesajını, karakter bağlantılarını doğru bir şekilde seyirciye yöneltecektir.

Tarihsel oyunlardaki kostümlerde kullanılacak çizgi, renk ve doku seçimlerinin oyunun dramatik yapısı ve duygusuyla uyum göstermesi gerekmektedir. Tarihsel oyunlardaki başarının ölçüsü, renk anlamlarından yola çıkarak renk ve süslerin kullanımı, kumaş dokularını kullanmadaki duyarlılık ve bunların uygun kostüm çizgileriyle bütünlenmesidir.

Karakterlerin kostümlerinde tarihi dönemdeki giysilerinin aynısını oluşturarak ulaşılmazlık yaratılmaktansa, oyunun ritmi, duygu ve anlamlarındaki değişimlere göre tiyatral giysiler yaratmak amaçlanmalıdır. Bu anlayışa paralel olarak da tıpkı oyuncu donanımı gibi, sahne donanımı saray atmosferini getiren dekorlar yerine, oyunun duygu durumu, belirsizlikleri, gerilimleri ve anlamlarını güçlendiren dekor tasarımı yoluna da gidilmelidir. Tiyatroyu var eden yönetmen, oyuncu ve tasarımcılar, sahneye ilişkin imgelem güçlerini, görsel çekicilikleri ve şaşırtıcı çözümleri ortaya koyarak yeni söylemler ve anlatım biçimleri geliştirilmelidir. Batı tiyatrosunda toplumsal ve sosyolojik patlamalarla oluşan sanat akımları, tiyatroyu etkileyerek her dönemde yeni deneyimlerin, yeni söylemlerin aktarılmasına ve bunların da gelişerek evrimleşmesine neden olunmuştur. Deneysel bu evrimin Türk kostüm sanatında oluşmamasını sağlayan nedenlerin başında, yönetmenlerin kostüm dilinden anlamaması gelir. Diğer bir neden ise, bir ekip çalışmasıyla, sürekli bilgi alış verişiyle oluşturulan bir yorum yerine, ekipteki kişilerin tek başına çalışmasından kaynaklanan sahneleme anlayışıdır. Bu anlayışla birlikte, sahnenin plastik anlatım olanaklarının tiyatro eleştirilerinde gerektiği kadar değerlendirilmemesi, oyunun kostüm yorumu eleştirisinin geçiştirilmesi ve irdelenmemesi Türk kostüm tasarım anlayışını geliştirememiştir.





## **KAYNAKLAR**

## KAYNAKLAR

### Ansiklopedi ve Sözlükler

- ÇALIŞLAR, Aziz, **Tiyatro Kavramları Sözlüğü**, Boyut Yay., İst., 1992.
- ÇALIŞLAR, Aziz, **Tiyatro Ansiklopedisi**, Kültür Bakanlığı Yay., Ank., 1995.
- DANIŞMAN, Zuhuri, **Osmanlı İmparatorluğu Tarihi**, C: 5, Yeni Matbaa, İstanbul, 1965.
- NUTKU, Özdemir, **Gösterim Terimleri Sözlüğü**, İnkılap Yay.; Ank., 1998.

### Kitaplar

- AKINCI, UĞUR, **Çok Partili Dönem Girişte (1946-1960) Türk Oyun Yazarlığının Görünümü**, Yayınlanmamış doktora tezi, D.E.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sahne Sanatları ana sanat dalı, İzmir, 1996.
- AKSEL, Erdoğan, **Tiyatro Dekor ve Kostüm Tasarımı Gelişimi**, M.Ü. Matbaası, İst., 1988.
- AKŞİT, İLHAN, **Osmanlı'nın Gizemi Harem**, Akşit Kültür ve Turizm Yayıncılık, İstanbul, 2000.
- ALTINDAL Meral, **Osmanlıda Harem**, Altın Kitap Yayınları, İstanbul, 1993.
- AND, METİN, **Osmanlı Tiyatrosu**, Dost Yayınları, Ankara, 1999.
- ANDERSON, Barbara and Cletus, **Costume Design**, Hall Rinehart and Winston, Newyork, 1984.
- APAK, M.S- GÜNDÜZ, F.O- ERAY, F.Ö, **Osmanlı Dönemi Kadın Giyimleri**, Türkiye İş Bankası Yayınları, Ankara, 1997.
- BAĞRIŞEN, YEŞİM ÖZER, **Sanatsal Yaratıcılığın Giyim Tasarımında ve Marka Oluşumundaki Yeri**, Yayınlanmamış sanatta yeterlilik tezi, M.Ü.; Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tekstil ana sanat dalı, Giyim Tasarımı sanat dalı, İstanbul, 1999.
- BENTLEY, Tani, **Kostümes by Karinska**, Harryn, Abrams Inc., Newyork, 1995.
- BOBOVIUS, Albertus, **Topkapı Sarayı'nda Yaşam**, Çev: Ali Berkday, Kitap Yayınevi, İstanbul, 2002.
- BRECHT, Bertolt, **Oyunculuk Sanatı ve Dekor**, Say Kitap Pazarlama, İst., 1982
- CANDAN, Aysin, **Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro**, Yapı Kredi Yay., İst., 1994.
- CEMAL, Ahmet, **Aradığımız Tiyatro**, Mitos Boyut Yay., İst., 1998.
- COŞKUNER, Süreyya, **Renkler ve Kişiliğimiz**, Site Ofset, İzmir, 1995.
- ÇAĞLARCA, Sadettin, **Renk ve Armoni Kuralları**, İnkılap Kitabevi Yay., İst., 1993.

- ÇALIŞLAR, Aziz, **20. Yüzyılda Tiyatro**, Mitos Boyut Yay., İst., 1993.
- ÇALIŞLAR, Aziz, **Tiyatronun ABC'si**, Simavi Yay., İst., 1992.
- ÇAMURDAN, Esen, **Çağdaş Tiyatro ve Dramaturji**, Mitos Boyut Yay., İst., 1996.
- ÇELENK, Zerrin, **1980-1990 Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosu Oyun Yazarlığında Görülen Eğilimler ve Kaynakları**, Yayınlanmamış Doktora Tezi, D.E.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sahne Sanatları Ana Sanat Dalı, İzmir, 1999.
- DECUGİS N.- S. REYMOND, **Le Decor Du Theatre En France**, ?, Paris, 1963.
- DENYS, Amiel, **Les Spectacles**, Rlue de L'universite, Paris, 1946.
- EFE, Fehmi, **Dram Sanatı**, Yapı Kredi Yay., İst., 1993.
- EGAN, Jenny, **Imagining The Role: Make Upas A Stage in Characterization**, Southern Illinois University Pres, U.S.A., 1992.
- ERGÜVEN, Mehmet, **Yoruma Doğru**, Yapı Kredi Yay., İst., 1992.
- ESSLİN, Martin, **Dram Sanatının Alanı**, Çev: Özdemir Nutku, Yapı Kredi Yay., İst., 1996.
- FIELDER, J- FEIERABEND, P, **Bauhaus**. Könemann, Germany, 2000.
- GILLETTE, Micheal, **Theatrical Design and Production**, Mayfield Publishing Comp., California, 1987.
- GOUTRO, M.C. Cecile, **Serving the Production: Tanya Moisewitsch's Application of Color in Shakespearean Theatrical Costume Design**, PHD, University of Manitoba, Manitoba, 1994.
- HALAÇOĞLU, Yusuf, **XIV-XVII. Yüzyıllarda Osmanlılarda Devlet Teşkilatı ve Sosyal Yapı**, T.T.K. Yay., Ankara, 1996.
- İŞİK, Zeynel, **İşıklandırma Sanatı**, ?, Ankara, 1994.
- İPŞİROĞLU, Nazan, İPŞİROĞLU, Mazhar, **Oluşum Süreci İçinde Sanatın Tarihi**, Cem Yayınevi, İst., 1983.
- İPŞİROĞLU, Zehra, **Tiyatroda Düşünsellik**, Mitos Boyut Yay., İst., 1995.
- KARABOĞA, İ.Kerem., **Türk Tiyatrosunda Tarihsel Oyunlar**, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İ.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Bölümü, Dramaturji ve Tiyatro Eleştirmenliği Anabilim Dalı, İstanbul, 1996.
- KIDD, J.Mary., **Stage Costume: Step by Step**, F&W Publishmend, U.S.A., 1996.
- KOCATÜRK, V. Mahir, **Osmanlı Padişahları**, Kültür Matbaası, Ankara, 1957.
- KUNT, M- AKŞİN, S- ÖDEKAN, A- TOPRAK, Z- YURDAYDIN, H.G, **Türkiye Tarihi- Osmanlı Devleti (1300-1600)**, Cem Yayınevi, İstanbul, 1991.
- LAVER, James, **Concise History of Costume**, Thames and Hudson, London, 1969.
- MERAM, A. Kemal, **Padişah Anaları ve 600 Yıl Bizi Yöneten Devşirmeler**, Toplumsal Dönüşüm Yayınları, 1997.

- MULLIN, Micheal, **Designig and Making Stage Costume**, Theatre Arts Books, New York, 1992.
- NAGY, M- MOLNAR, F, **The Theatre of the Bauhaus**, Wesleyan University Press, Middletown- Connecticut, 1961.
- NUTKU, Hülya, **Güneşe Tırmanamazsan Ayı Göremezsın**, İleri Kitabevi Yay., İzm., 1992.
- NUTKU, Özdemir, **Oyunculuk Tarihi**, Yapı Kredi Yay., İst., 1995.
- NUTKU, Özdemir, **Sahne Bilgisi II**, İzlem Yay., İst., 1984.
- NUTKU, Özdemir, **Tarihimizden Kültür Manzaraları**, Kobalcı Yayınevi, İstanbul, 1995.
- NUTKU, Özdemir, **Tiyatro Yönetmeninin Çalışması**, Dokuz Eylül Üniv. Yay., İzm., 1999.
- NUTKU, Özdemir, **Uzattmalı Gerçekler**, Remzi Kitabevi, İst., 1985.
- NUTKU, Özdemir, **Yaşayan Tiyatro**, Çağdaş Yay., İst., 1976.
- ORAL ÖZER, Ayşegül, **Cumhuriyet Döneminde Türk Tiyatrosunda Tasarım ve Mekan Değerlendirme Yaklaşımları**, (Yayınlanmamış Doktora Tezi), Dokuz Eylül Üniv., Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Ana Sanat Dalı, İzm., 1991.
- PAPONEK, Victor, **Design for the Real World**, London, 1978.
- PAVIS, Patrice, **Gösterimlerin Çözümlemesi**, (Çev: Şehsuvar Aktaş), Dost Kitabevi Yay., Ank., 2000.
- PAVIS, Patrice, **Sahneleme**, Dost Kitabevi Yay., Ank., 1999.
- PEACOCK, John, **The Chronicle of Western Costume**, Names and Hudson Ltd., London, 1996.
- PEIRCE, P. Leslie, **Harem-i Humeyyun**, Tarih Vakfı Yurt Yayınları, İstanbul, 1993.
- REFIK, Ahmet, **Kadınlar Sanatı**, Tarih Vakfı Yurt Yayınları, İstanbul, 2000.
- RUSSEL Douglas, **Theatrical Style- A Visiul Approach to The Theatre**, Myfield Publishing Company, A.B.D., 1976.
- RUSSEL, Douglas, **Stage Costume Design**, Prentice Hall, Inc., New Jersey, 1985
- SOSNOVSKAYA, A.G., **Theatre and Cinema Artists**, Tashkent, 1982.
- STONE, L. Marjorie **Costume in Aristophonic Comedy**, The University of North Carolina at Chapel Hill, PHD, Michigan, 1977.
- ŞENER, Sevda, **Oyundan Düşünceye**, Gündoğan Yay., Ank., 1993.
- ŞENER, Sevda, **Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı**, Yapı Kredi Yay., İst., 1997.
- ŞENGEZER, Osman, **Bence Dekor ve Kostüm**, ?, İst., 1999.
- ŞENGEZER, Osman, **Dekor- Kostüm**, Yön Ajans, ?..
- TAŞER, Suat, **Sahneye Koyma Sanatı**, Devlet Tiyatroları İç Eğitim Dizisi, Ank., 1984.



- TAYMOR, Julie, **Playing With Fire**, Harry N. Abrams, Inc., New York, 1995.
- TUNCAY, Murat, **Dramaturgi Çalışmalarında Çözümleme ve Bir Yöntem Önerisi**, D.E.Ü. G.S.F. Yayınları, İzmir, 1992.
- TUNCAY, Murat, **Tiyatroda Dil- Tavrı Sorunu ve Musahipzade Celal'in Oyunlarında Yansıması**, Devlet Tiyatroları Yayınları, İç Eğitim Dizisi, Ankara, 1988.
- WALTERS, Eraham, **Stage Lighting= Step by Step**, Ovarto Inc., North America, 1997.
- WARRE, Michael, **Designing and Making Stage Secenery**, Reinhold Publishers lonc., Newyork, 1963.
- WHELAN, M. Bride, **Color Harmony**, Thames and Hudson, U.S.A., 1994.
- WRIHT, A. Edward, **Understanding Today's Theatre (Cinema Stage-Television)**, Denison Univ. Spectrum Book. Pren. Hall, Inc. ?.

## Makaleler

- ALTUNOK, Özlem, "Sahne Tasarımını Barış Dinçel Oyununun Alkışını Kiskanıyor", **Cumhuriyet Gazetesi**, 27 Mayıs 2001.
- ARTHUR, H. Thomas, "The Heritage of Pavk Reinhardt", **T.D.T.**, Number: 3, Volume: 34, Summer 1998.
- ATASEVEN, H.Şevket, "Aktörün Kimliği", **Hürriyet Gösteri Dergisi**, S:128, Temmuz1991.
- ATASEVEN, H.Şevket, "Mekansızlaşan Şiir Mekansızlaşan Tiyatro", **Hürriyet Gösteri Dergisi**, S:122, Ocak 1991.
- ATASEVEN, H. Şevket, "Çağdaş Tiyatroda Aktörün Yeri", **Hürriyet Gösteri Dergisi**, S: 90, Mayıs 1998.
- ATASEVEN, H. Şevket, "Çağdaş Tiyatroda Yönetmenin Yeri", Yıl: 3, Ocak 1998.
- ATILGAN, Şebnem, "Feyza Zeybek, Ve Perde Açılmadan", **Gündem Sanat Gazetesi**, Temmuz 2000.
- BABLET, Denis, "Dekor Sözcüğü Zaman Aşımına Uğramıştır", (Çev: Rezan Pesen), **Türk Dili Tiyatro Özel Sayısı**, S:178, T.D.K., Yay., Ankara, 1966.
- BARTHES Roland, "İnsan Gövdesi Üstüne", **Çağdaş Eleştiri Dergisi**, Yıl: 3, Ocak 1984.
- BARTHLES, Roland., "Tiyatro Giysisi Hastalıkları", (Çev: Salih Birsal), **Türk Dili Tiyatro Özel Sayısı**, S: 178, Türk Dil Kurumu Yay., Ank., 1966.
- BAVMEISTER, Willy, "Dekorda Diyalektik", (Çev: Salahaddin Küçük), **Türk Dili Tiyatro Özel Sayısı**, S: 178, T.D.K., Yay., Ank., 1966.
- BOGATYREV, Petr, "Costume as a Sign", **Semiotics of Art**, Matejka & Titunik, Cambridge Mass, London, 1976.
- BUOZINSKI, Klaus, "Biz mi Renkleri Etkiliyoruz, Renkler mi Bizi?", Çev: Ergin Korur, **Bilim ve Teknik Dergisi**, S: 227, Ankara, 1989.

- ÇAĞDAŞ, Hami, "Işıl Kasapoğlu- Önemli Olan Olmaması Gerekeni Bilmek", **Hürriyet Gösteri Dergisi**, S: 87, Şubat 1988.
- DELAUNAY, Sonia, "Renk Tiyatrosu", (Çev: Salahaddin Küçük), **Türk Dili Tiyatro Özel Sayısı**, S: 178, T.D.K., Yay., Ankara, 1966.
- DELEON, Jak, "Osman Şengezer, Fantastik Bir Dekor Düşledim", **Hürriyet Gösteri Dergisi**, S: 75, Şubat 1987.
- DURST, Dick, "The World of Design and Technology, Number: 2, Volume: 34, Spring 1988.
- EREN, Refik, "Dekor Hakkında Düşünceler" **Devlet Tiyatroları Aylık Sanat Dergisi**, S:11, 1Ekim 1953.
- GROPIUS, Walter, "Bir Evrensel Yönetmen", (Çev: Salahaddin Küçük), **Türk Dili Tiyatro Özel Sayısı**, S: 178, T.D.K. Yay., Ank., 1966.
- GÜRPINAR, Melisa, "Tiyatro ve Özgürlük", **Hürriyet Gösteri Dergisi**, S: 136, Mart, 1992.
- HOFMAN, Stislav, "Sahnede Boşluk Alanları", (Çev: Salahaddin Küçük), **Türk Dili Tiyatro Özel Sayısı**, S: 178, T.D.K., Ank., 1966.
- İREPOĞLU, Gül., "Padişah Portrelerinde Mücevher", **P Dergisi**, S:17, Bahar 2000, İstanbul .
- İREPOĞLU, Gül., "Bir İmparatorluğun Görkemi; Osmanlı Mücevherleri", **P Dergisi**, S:17, Bahar 2000, İstanbul.
- İREPOĞLU, Gül., "Ressam Levni – Şair Levni ", **P Dergisi**, S:8, Kış 1997, İstanbul.
- İPŞİROĞLU, Zehra, "Tiyatroda Yaratıcılık", **Milliyet Sanat Dergisi**, S: 311, 1 Mayıs 1993.
- JARRY, Alfred., "Dekor ve Oyuncu", (Çev: Tahsin Saraç) **Türk Dili Tiyatro Özel Sayısı**, S: 178, T.D.K. Yay., Ank., 1966.
- KAYAN, Sabih, "Kostüme ve Kumaşa Dair", **Devlet Tiyatroları Aylık Sanat Dergisi**, S: 8, 1 Ocak 1953.
- LEGER, Fernand, "Sahnede Gördüğümüz", (Çev: Salahaddin Küçük), **Türk Dili Tiyatro Özel Sayısı**, S: 178, T.D.K. Yay., 1966.
- MAHİR, Banu., "Abdullah Buhari'nin Minyatürlerinde 18. Yüzyıl Osmanlı Kadın Modası", **P Dergisi**, S:12, Kış 98-99, İstanbul.
- MULLIN, Micheal, "Design Far Hamlet", **T.D.T.**, Number: 3, Volume: 29, Summer 1993.
- NUTKU, Özdemir, "Yönetmen Tiyatronun Hem Düşünürü, Hem de Estetiğidir", **Hürriyet Gösteri Dergisi**, S: 48, Kasım 1984.
- NUTKU, Özdemir, "Yirminci Yüzyıl Tiyatrosunu Geliştiren adımlar", **Hürriyet Gösteri Dergisi**, S: 50, Ocak 1985.
- OTTO, Theo- i , "Dekorcu, Oyunu Sahneye Koyanla İşbirliği Yapmalıdır", (Çev: Sevda Beşer), **Türk Dili Tiyatro Özel Sayısı**, S:178, T.D.K., Yay., Ankara, 1966.
- ÖZBİR, Kamuran, "Bir Dekor Nasıl Hazırlanıyor?", **Devlet Tiyatroları Aylık Sanat Dergisi**, S: 19, 10 Aralık 1954.

- ÖZBİR, Kamuran, "Bir Dekor Nasıl Hazırlanıyor? II", **Devlet Tiyatroları Aylık Sanat Dergisi**, S: 20, 5 Şubat 1955.
- ÖZCAN, A.Can, "Sahne Tasarımında Bilgisayar Kullanımı", **İki Kalas Bir Heves Aylık Tiyatro Bülteni**, S:6, Nisan/Mayıs 1994.
- POTUOĞLU, Öykü, "Tiyatronun Sınırlarında Değişmeler", **Hürriyet Gösteri Dergisi**, S:123, Eylül/Ekim 1999.
- SOKULLU, Sevinç, "Alternatif Tiyatro Serüveni", **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, S: 8, A.Ü.D.T.C.F Yay., Ank., 1988.
- ŞENGEZER, Osman, "Müze ve Tarihi Mekanlarda Dekor Tasarımı", **Hürriyet Gösteri Dergisi**, S: 194, Ocak 1997.
- TEZCAN, Hülya., "16.-17. Yüzyıl Osmanlı Sarayında Kadın Modası", **P Dergisi**, S:12, Kış 98-99, İstanbul.
- TEZCAN, Hülya., "Batılılaşma Döneminde Saray Kadınının Modası", **P Dergisi**, S:12, Kış 98-99, İstanbul.
- TEZCAN, Hülya., "18. Yüzyılda Osmanlı Kumaş Sanatı ve Kadın Modası", **P Dergisi**, S:8, Kış 97, İstanbul.
- TSU, Susan., "Costume Designers are Also Struggling", **American Theatre**, Issue 9, Vol:18, Nov-2001.
- ULARU, Nic, "Using the Computer With Renderings", **Theatre Design and Technology**, Number: 3, Volume: 35, Sumer 1999.
- UZ, Rengin, "Osman Şengezer", **Dekorlarımla Yaşarım**, Star Gazetesi, 11 Temmuz 1999.
- WENGROW, Arnold, "Celebrating Tanya Morsewitsch", **T.D.T.**, Number: 5, Volume: 28, Ell, 1992.
- YÜKSEL, Ayşegül, "Tiyatroda Bireysel Eylemden Toplu Eyleme", **Hürriyet Gösteri Dergisi**, S: 8, Temmuz 1981.
- ZICH, Otakar, "Estetika Dramatickeho Umeni" (Semiotius in the Folk Theatre), (Çev: Petr Bogatyrev), **The Semiotics of Art**, Matejka & Titunik, Cambridge Mass, London, 1976.

### **Görüşmeler:**

- BİRSEL, Taner, 24.04.2002'de Yapılan Görüşme, İstanbul, 2002.
- EREN, Hale, 29.05.2002- 26.10.2002'de Yapılan Görüşme, İstanbul 2002.
- GÖRGÜ, Fatma, 17.04.2002'de Yapılan Görüşme, Ankara, 2002.
- GÜRKAN, Nilgün, 24.10.2002'de Yapılan Görüşme, İstanbul, 2002.
- İPEKLİOĞLU, Yıldız, 27.08.2002'de Yapılan Görüşme, İzmir, 2002.
- İŞÇİ, Murat, 25.10.2002'de Yapılan Görüşme, İstanbul, 2002.
- KAFADAR, Türkan, 28.10.2002'de Yapılan Görüşme, İstanbul, 2002.
- KARASAÇ, Funda, 18.04.2002'de Yapılan Görüşme, Ankara, 2002.

- LEVENT, Tamer, 5-8. 02.2002'de Yapılan Görüşme, Erzurum, 2002.
- NUTKU, Hülya, 12.11.2002'de Yapılan Görüşme, İzmir, 2002.
- NUTKU, Özdemir, 27.11.2002'de Yapılan Görüşme, İzmir, 2002.
- ÖZSAYIN, Engin, 19.04.2002'de Yapılan Görüşme, Ankara, 2002.
- SELAH, Esra, 17.04.2002'de Yapılan Görüşme, Ankara, 2002.
- SOY, Zuhâl, 24.04.2002- 28.10.2002'de Yapılan Görüşme, İstanbul, 2002.
- SÜMER, Dinçer, 23.04.2002'de Yapılan Görüşme, İstanbul, 2002.
- TEZCAN, Hülya, 29.10.2002'de Yapılan Görüşme, İstanbul, 2002.
- TÜRKAY, Sevgi, 3.02.2002'de Yapılan Görüşme, Erzurum, 2002.

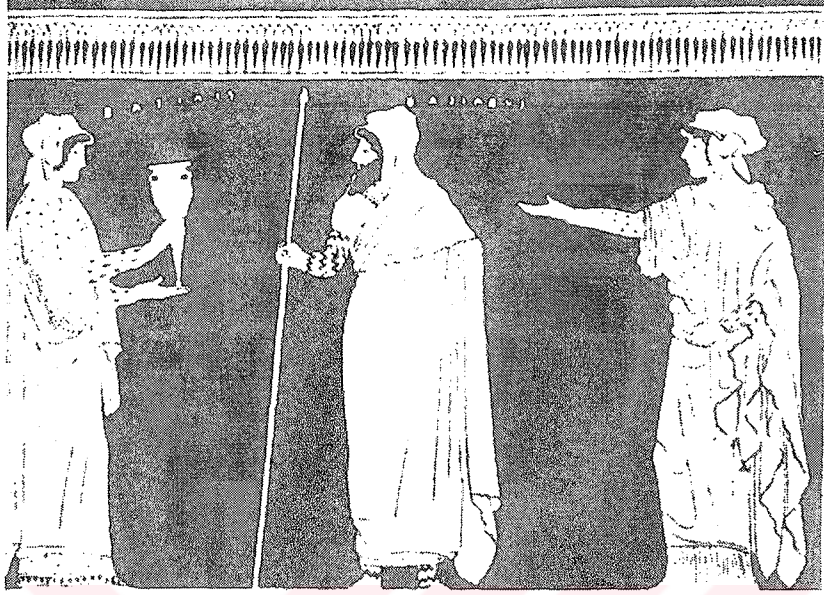






## **EKLER**

## EK I- TİYATRODA KOSTÜM TASARIMI GELİŞİMİ



Resim 1. Aiskylos'un "Persler" Oyunundan Bir Sahne



Resim 2. Hercules, Flüt Sanatçısı ve Satir Oyuncularından Biri



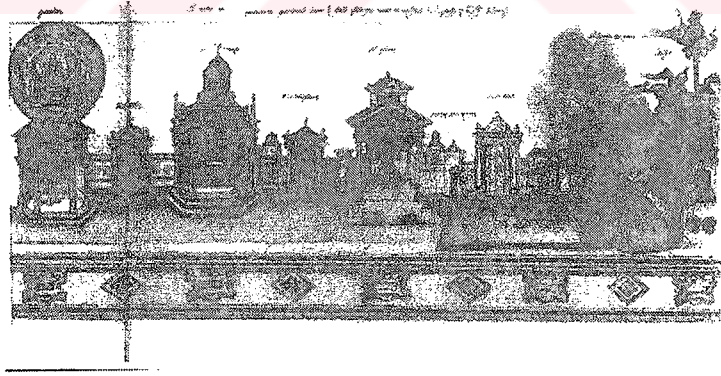
**Resim 3. Antik Yunan'da Komedya Karı ve Koca Tipleri**



**Resim 4. Roma Dönemi'nde Komedya Oyuncuları**

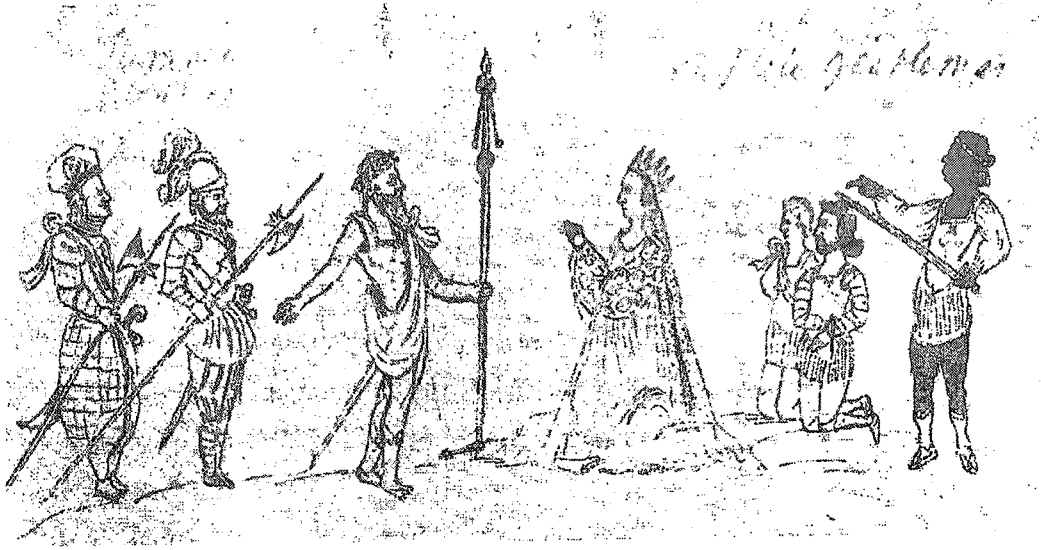


**Resim 5. Ortaçağ Dönemi'nde Mansiyon İçindeki Oyuncular**



**Resim 6. Bir Ortaçağ Sanatçısının Tasarladığı Cehennem Girişi**





**Resim 7. Rönesans'ta 1595'te "Titus Andronicus" Oyunundan Bir Sahne**



**Resim 8. Arlecchino Kostümü**



**Resim 9. Pantalone Kostümü**



**Resim 10. Capitano Kostümü**



**Resim 11. 1611'de Inigo Jones Tarafından Çizilen Bir Kostüm**



**Resim 12. 1650'de Torelli'nin "Andromeda" Oyunu İçin Tasarladığı Kostümler**



**Resim 13. Moliere Dönemi Erkek Kostümü**

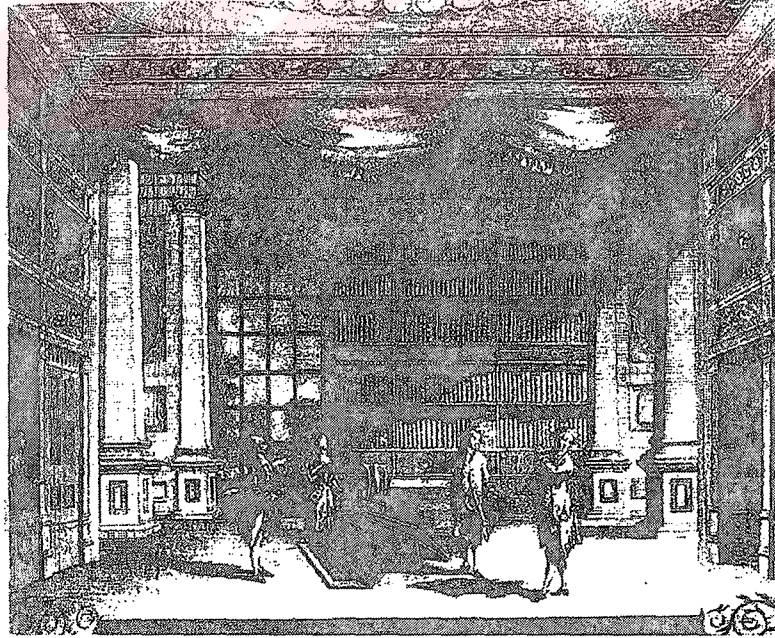


**Resim 14. Moliere Dönemi Kadın Kostümü**





**Resim 15. 1672'de Palais Royal'de Moliere'in "Bilgiç Kadınlar" Oyunu**



**Resim 16. 1777'de Sheridan'ın Skandallar Okulu Oyunu**





**Resim 17. 1775'te "Romeo ve Jüliet "Oyunundan Bir Sahne**



**Resim 18. 1776'da Macbeth ve Lady Macbeth**



**Resim 19. 1777'de Demetrius Karakterinde Garrick Adlı Oyuncu**



**Resim 20. 1795'te Pharnaces Karakterinde Lewis Adlı Oyuncu**



**Resim 21. 1776'da Zanga Rolünde Massap Adlı Oyuncu**



**Resim 22. 1778'de Bajazet Rolünde Massap Adlı Oyuncu**





**Resim 23. 1778'de Falstaff Rolünde Henderson Adlı Oyuncu**



**Resim 24. 1776'da Kleopatra**



**Resim 25. 1779'a Kraliçe Elizabeth**



**Resim 26. 1874'te Macbeth Rolünde Irwing**

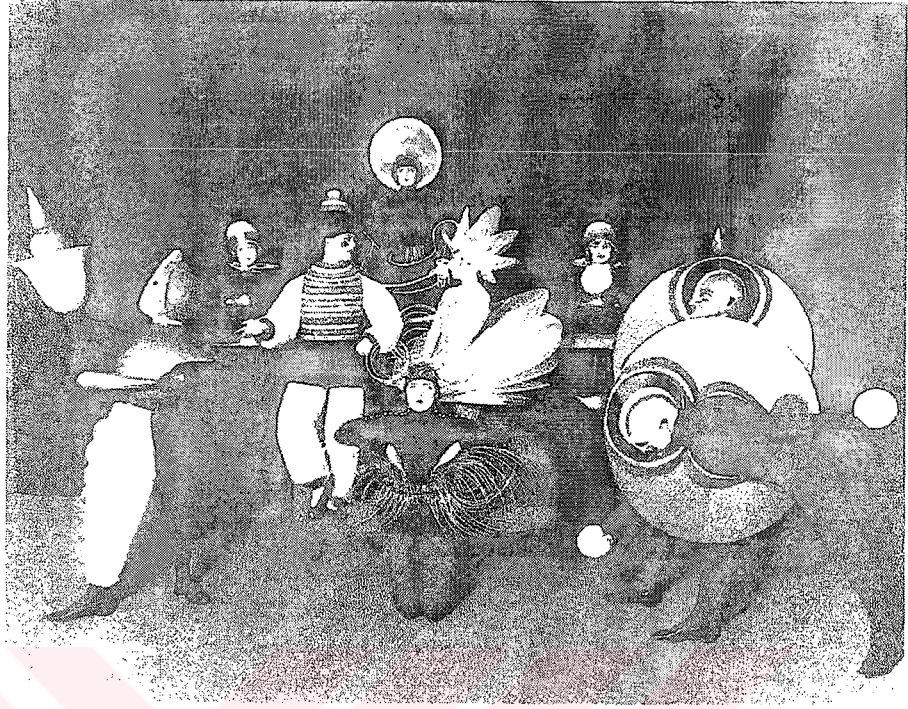


**Resim 27. Moskova Sanat Tiyatrosu'nda Çekhov'un Oyunlarındaki Karakterler**



**Resim 28. 1912'de Gordon Craig'in Tasarımlarından Biri**





**Resim 29. Bauhaus Kostümleri**



**Resim 30. Triadic Ballet Kostümleri**





**Resim 31. Brecht'in "Ana"Oyunundan Bir Sahne**



**Resim 32. 1985'te Peter Brook'un "Mahabharata" Oyunundan Bir Sahne**

**EK-2 PANTONE RENK/ KELİME BİRLİĞİ\***

Eismen,L\$Hervert,L.The Pantone Book Of Color,Harry N.Abrams.Inc.Publishers,  
New York, 1990,

RENKLER	POZİTİF	NEGATİF
CANLI (PARLAK) KIRMIZI	ATEŞ, KAN, HEYECAN, SICAK, GERGİN, SEKSİ, ENERJİK, AKTİF, DRAMATİK, UYARICI, MUTLULUK, DİNAMİK, CESUR, KIŞKIRTICI	ÖFKE
BORDO	KLASİK- PAHALI- DERİN- SICAK- ŞARAP-ZARIF-ZEVKLİ-KADİFE- ZENGİN-İNCE	
AÇIK PEMBE	BEBEKLER-SEVİMLİ-SOĞUK- KADINSI-YUMUŞAK-HOŞ-ŞEFKATLİ- ROMANTİK	ÇOK HOŞ
FUŞYA	CANLI-HEYECANLI-KOMİK-SICAK – ŞİDDETLİ-YÜKSEK ENERJİ	
TUĞLA KIRMIZISI	KLASİK-TOPRAK-EVCİL-GÜÇLÜ- SICAK-ÜLKESEL	
CANLI PEMBE	HEYECANLI-MUTLU-SICAK-DİKKAT ÇEKİCİ-ENERJİK-GENÇLİK-CESUR- HOŞ	ÇİĞ
TOZLU PEMBE	YUMUŞAK-YATIŞTIRICI-RAHAT- KÜLTÜRLÜ-KLASİK-ROMANTİK- ÜMİT VERİCİ-KURNAZ	
LAVANTA (LİLA)	ÇİÇEKLER-GÜZEL KOKULAR- YUMUŞAK-HOŞ-NAZİK-NOSTALJİK	YAŞLILIK
CANLI MOR (KRALİYET MORU)	ASİLLİK-MUTLULUK-HEYECANLI- DUYGUSAL-YARATICI	ÇİĞ
KOYU MOR	PAHALILIK-GÖRKEMLİ-ZENGİN- MİSTİK-MANEVİLİK- ARTİSTİK- GÜÇLÜ	MATEM
NÖTR GRİ	KLASİK-SOĞUK-AĞIR BAŞLI- ORTAKLIK-PRATİK-SONSUZ- KALİTELİ	SIKICI
KÖMÜR GRİSİ	PROFESYONEL-KLASİK-PAHALI-	

	ZENGİN-KÜLTÜRLÜ-SAĞLAM-TAHAMMÜLİYET-OLGUN	
AÇIK KREM	KLASİK-YERYÜZÜ-KUMLU-TARAFSIZ-YUMUŞAK-SICAK	DONUK
ORTA GRİ	KLASİK-PAHALI-NÖTR-KÜLTÜRLÜ-PRATİK	DONUK
KOYU KAHVE	ÇİKOLATA-YERYÜZÜ-ZENGİN-ERKEKSİ-SICAK-ORMANSI-GÜVENLİ-EMİN-DAYANIKLI-SERT-KÖKLÜ	KARANLIK-KİR
BEYAZ(KAR BEYAZI)	PARLAK-KLASİK-AÇIK-TEMİZ-SAF-HAVA-SOĞUK-PARILDAMA-ESKİYE AİT-BOZULMAMIŞ	SONUÇSUZ
SİYAH	TEMEL-KOYU-KLASİK-DRAMATİK-ZARİF-GÜÇLÜ-PAHALI-MİSTİK-SİHİRLİ-KÜLTÜRLÜ-GECE-SEKSİ-AĞIRBAŞLI-SAYGINLIK-SALDIRGAN	ÖLÜM-DEPRESYON-SERT-UĞURSUZ
OKYANUS MAVİSİ	SOĞUK-TAZE-SU-YENİLENME-YUMUŞAK-SICAK-HOŞ-PEK TATLI-DAVET EDİCİ	
TURKUAZ	SOĞUK-MUTLULUK-MÜCEVHER(ZENGİNLİK)-OKYANUS-TROPİKAL	
GÜMÜŞ	KLASİK-SOĞUK-PAHALI-PARA-ZENGİN-PARLAK-DEĞERLİ	
ALTIN(SOLUK ALTIN)	PAHALI-ZENGİN-SICAK-PRESTİJ-DEĞERLİ-PARLAK	
HAFİF(AÇIK)SARI	NEŞELİ-MUTLU-LİMONİ-YUMUŞAK-İÇ ISITICI-NEŞELİ-SICAK-TATLI	
ALTIN SARISI	AÇIK-SONBAHAR-ÇİÇEKLER-HASAT-ZENGİN-GÜNEŞ-SICAK-BUĞDAY	
PARLAK SARI	AÇIK-NEŞELİ-MUTLULUK-SICAK-GÜNEŞ IŞIĞI-GÖZ ALICI-ENERJİK-KOLAY ANLAŞILIR	SARILIK
LACIVERT	GÜVENİLİR-OTORİTER-TEMEL-KLASİK-TUTUCU-GÜÇLÜ-GÜVENLİ-GELENEKSEL-ÜNİFORMALAR-	



	SERVİS-PROFESYONEL-DİNGİN-SESSİZ	
GÖKYÜZÜ MAVİSİ	SAKİN-TEMİZ-SOĞUK-ISLAK-BARIŞÇIL-RAHAT-GÖKYÜZÜ-SADAKAT-TAZE-MUTLULUK-YUMUŞAK-SADIK-DOĞRU	
TEAL BLUE**	SİNİFSAL-SOĞUK-PAHALI-KÜLTÜRLÜ-HOŞNUT EDİCİ-ZENGİN-TEK	
LEYLAK	KLASİK-RAHATLATICI-KÜLTÜRLÜ-SAKİNLEŞTİRİCİ-YUMUŞAK-HAFİFLETİCİ	
ORKİDE	EGZOTİK-ÇİÇEKLER-YUMUŞAK-TATLI-TROPİKAL	
BAKIR	YERYÜZÜ-SICAK-TUĞLA-ÇATI ÖRTÜSÜ-SAĞLIĞA YARLI-ÜLKESEL-HOŞ KARŞILAMA	
KOYU YEŞİL	KLASİK-SOĞUK-YERYÜZÜ-ORMAN-ZENGİN-SESSİZ-AĞAÇSAL-PAHALI-GELENEKSEL	
ZEYTİN YEŞİLİ	ASKERİ-KAMUFLAJ-SAFARİ-AVRUPAİ-KLASİK	DONUK
LIGHT CHARTREUSE**		ZEVKSİZ-KORKUNÇ-BIKTIRICI-ZAYIF
PARLAK YEŞİL	TAZELİK-ÇAYIR-MUTLULUK-YAŞAMSAL-BAHAR-AÇIK HAVA	
KREM	YATIŞTIRICI-ZENGİN-SAKİN-TARAFSIZ-YUMUŞAK-KLASİK-TATLI-SICAK	DONUK
PORTAKAL	PARLAK-MUTLULUK-SICAK-HARARETLİ-HAYATİ-HASAT-GÜLÜNÇ-MEYVELİ-ŞAKACI-ARKADAŞÇA-TOPLULUĞA AİT	ÇOK PARLAK

\*Psikolojik Etkilerin Tiyatroda Kullanımı İçin Bakınız İıı.B.2. Algı Psikolojisine Dayanarak Renk Kullanımı

\*\* Renklerin Türkçe Karşılığı Bulunamamıştır.



## **TAMER LEVENT 5 şubat 2002**

**SORU:**Yönetmenle kostüm tasarımının etkileşimi, yönetmen için kostümün anlamı.

**YANIT:** Kostüm tasarımı, yönetmenin oyunun yorumu ile ilgili yaklaşımının en önemli unsurlarından birisidir. Örneğin antik tür oyun yönetmen tarafından antik tür yorumlama mı ele alınacak, klasik mi, modern mi, post modern mi yada yönetmenin tüm bu üsluplara uymayan tür yaklaşımı ile mi? Eğer kostüm tasarımcısı bilmeden antik tür oyuna antik tür kostüm anlayışı ile kendi başına hür çalışma yaparsa, oyun yönetmenin ayrı, kostüm tasarımcısının, aynı oyunu ayrı ayrı yönetmeleri söz konusu da olamayacağı için; yönetmen ve kostüm tasarımcısı tam hür uyum içinde çalışmalıdır.

**SORU:** Dekorsuz bir kostüm düşünebilir misiniz? Dekorun kostümle, kostümün diğer öğelerle ilişkisi nasıldır?

**YANIT:** Tabi düşünülebilir, aynı şey kostümsüz dekor düşünmek şeklinde düşünülebilir. Yönetmen, İngiliz Fransız tiyatrolarında zaman zaman yapıldığı gibi oyuncuların kendi kostümleri ile oynamalarını isteyebilir. Ancak bu da bir anlatıma yardım ettiği için kostüm sayılabilir. Hatta "oh Calcuta" müzikalinde olduğu gibi bütün oyuncuların çıplak oynadığı oyunda, çıplaklık da bir kostüm olarak değerlendirilebilir. Ancak, tiyatrodaki dekor, kostüm ve ışık yönetmenin yorumunu anlaşılır kılmaya yardımcı olan en önemli öğelerin başında gelir.

**SORU:** Yönettiğiniz tarihsel oyunlarda kostümün yorumlanması ve karakterlerin yorumlanmasında kostümün önemi hakkında bilgi verir misiniz?

**YANIT:** Burada kostümün o tarihsel karakteri belirginleştire, onun işaretlenmesini sağlayan bir unsur olarak görürüm. Tarihsel oyunlarda genellikle kostümün dönemi yansımasından yanayım. Dekorda ise günümüze gelen bağlantılar atılması sağlanabilir. Tarihsel olayı anlatan tarihi oyunu sahneye koyarken, o tarihsel olayla günümüz gerçekleri ve sorunları arasında bağ kurmak isterim. Bunun için, oyunculukta önemli anlatım ve ifade arayışlarına yönelmesi gerektiğini düşünürüm. Bu yorumun oluşması demektir. O zaman kostüm ve dekor bu yoruma hizmet etmiş olur.

**SORU:** Bir oyuncu için kostümün anlamı nedir?

**YANIT:** Oyuncu rolünü kostümsüz olarak prova eder. Bu nedenle klasik bir oyunda “çık sahneye rolünü oyna” dense oynayacak durumda hisseder kendini. Ancak kostüm ortamın atmosferinin oluşmasına, oyuncunun kostümü kullanarak kendine daha güvenli rol oynamasına hizmet eder. Kostüm bu anlayışla oyuncu için olumlu bir anlam taşır. Ancak bir bakış yönü de, oyuncunun kostüm kreatörünün getirdiği malzemeden şikayetçi olmasıdır. Bu da oyuncunun kafasında hayal ettiğini bulamamasından kaynaklanan bir sorundur. Düzeltmeler yapılmazsa, oyuncunun rolünü iyi oynayamayacağını düşünmesine kadar varabilir durum.

## **ANKARA DEVLET TİYATROSU**

### **KOSTÜM KREATÖTÜ: FATMA GÖRGÜ**

**FG:** Tasarım için ilk önce önemli olan tekstir. Teskti ilk önce okuyoruz. Tekstle bize tüyolar verilir. Yazar veriyor bu tüyoları. Zaman verilmiş oluyor. Yer, mekan nedir? Bunlar veriliyor. Bunun haricinde karakterleri okurken anlıyorsunuz tabi ki. Yaşları veriliyor, durumları veriliyor, sosyal durumları veriliyor. Duyguları da o tekstin içinden çıkarıyoruz. Daha sonrasında asıl önemli olan yönetmen, yönetmenin bakış açısı oluyor. Yönetmen belki de oyunu çok farklı boyutta değerlendirebiliyor. Üzerinde değişiklikler yapıyor. Dramaturjik çalışmalar yapıyor. Dramaturglar her zaman var mı? Yok. Devlet Tiyatrolarında her zaman yok dramaturglar. Zaten tekst Dramaturgi aşamasından geçtikten sonra geliyor. Bazen kendilerinin hata olarak algıladıkları şeyleri çalışma süreci içerisinde düzeltiyorlar. En son olarak tekst bitiyor. Biz de oylunla ilgili olarak bir şeyler oluşuyor. Yönetmenle oturuyoruz. Yönetmen kendi duygularını söylüyor. “Ben bu şekilde algılıyorum, meseleyi yazarın gördüğü gibi görmek istemiyorum” diyor. Kendisi için çok belirleyici şeyler varsa bunların altını çizerek söylüyor bize. Ama altı çizilmeyecek şeyler varsa genel olarak tekste bağlı kalıyoruz. Bundan sonra biz kendimize ön karalamalar yapıyoruz. Sonra yönetmenle tekrar oturup şu gün konuşalım diyoruz. Bazı oyunlarda karakalemle çizmeye gerek kalmıyor. Karakterleri oturtup sıralıyoruz. Şu şöyle olabilir diye yazıyoruz. Yazarlar oyunda belirtmiş; “oyunda ceketini uzundur, pantolonu şöyledir “diyor. “ Yok, hayır.” diyor yönetmen. “ben öyle düşünmüyorum. Kendisinde varolan bir şeyleri söylüyor. Gözünüze de getirebilir. Genel olarak bir yer vardır. Bir ülkede vardır. Yönetmen “hayali bir yerde geçiyor oyun, yerin benim için önemi yoktur.”diyebilir. bu tamamen yönetmenin yorumuna bağlı bir şeydir. Bakış açısı olarak yönetmenin objektifinden bakmak zorunda kalıyoruz. O çok kesin olur, koyacağı objektif geliştirmiş olabilir, objektifin içindeki ayrıntılar bizi bağlayan konular. Tabi ki ileride hep üzerinde konuşulan konular oluyor. Karakterleri tek tek inceliyorsun. Ondan sonra karamalar

yapıyorsun. Yada sen çiziyorsun ilk önce, yönetmene “gel konuşalım” diyorsun. Masa başı çalışmasına bakıyor; “ bu çok iyi olmuş da bunu bu renkte yapmayalım başka bir renk kullanalım” gibi müdahaleler oluyor. Bu aşamayı geçtikten sonra biz kumaşları da buluyoruz. Renklendiriyoruz, sonra tekrar konuşuyoruz. Ama bunu yapmadan önce dekoratör arkadaşımızla görüşüyoruz.genel olarak dekorda hangi renkler kullanılıyor. Hangi duyguyla yapılıyor. Bir birliktelik mutlaka dekoratörle kostüm tasarımcısı arasında oluyor. Masa başı çalışmalarında da birlikte olabiliyoruz. Birlikte yapılan çalışmalarda daha büyük yarar var. Çünkü o duyguyu birlikte yakalamak açısından bu çok önemli. Bir de renk unsuru çok ön plana oluyor. Bir örnek vereceğim; bir iç mekan tasarımı olursa, iç mekandaki stil çok eski bir stil de olabilir. Ama içindeki insanlar günümüzdeki insanlardır. Bu aradaki bağlantıyı binanın genel konumu olarak değerlendirmeyebilirsin de. O zaman kostüm tasarımında günümüzdeki çizgiler hakim olur. İç mekanda yaşayan o insanların duygusunu da vermek zorundasın. O da bizim tasarımcının algıladığı boyutta olur. Eleştiriler, değiştirmeler oluyor. Son ana kadar değişimler olabiliyor. Bunun haricinde ışık devreye girdiğinde ışığı da düşünmek zorundayız. Bazı kumaşlarda öyle renkler kullanılıyor ki parlayacak dediğimiz kumaşlar ışığın altında bizim hayal ettiğimizin dışında çok farklı bir hal alabiliyor. Böyle bir durumda kuşkulandığınız kumaşlar varsa ışık altında deneme yapmamız gerekiyor. Sahneden inip oyunun ışıkları altında bakılabilir, ama bu aşamada kostümler çıkmış oluyor, geç kalınıyor. En sona kalmış bir kostüm için olabilir bu. Özellikle biz de şu vardır; düşlediğimiz rengin bir iki ton koyusunu almak zorundayız. Çünkü renk sahne ışıkları altında bir-iki ton açılır ve parlak. Çok problem çıkmıyor, bu problemler bizde aşılabiliyor. Problem çok büyükse kostüm çok çabuk değiştiriliyor.

**FG:** Kostüm tasarım aşamalarında az önce belirttiğim gibi tekst çok önemli. Ben tasarım yaparken o kişinin yerine koyuyorum kendimi. Empati kuruyorum. Ben bu insanın yerinde olsaydım nasıl giyinirdim, hayatı nasıl algılardım. Kafa yapısı çok önemli, insanın giyimine kuşamına her şeyine yansıyor. Nasıl giyinir? sorusunu ilk önce ben kendime soruyorum. Nasıl olabilir duymamaya çalışarak bir karalama yapıyorum. Eğer bu tarihsel bir oyunsa kitaplardan araştırmaya başlıyorum. Dönemi, devri araştırıyorum. Bir leydi, bir prenses, bir uşak nasıl giyinirmiş, bir haberci neler kullanırmış. Tarihsel oyunlarda klişe renkler vardır, modeller de klişedir. Bunların kitaplardan araştırmasını yapıyorum önce. Bunlar bana çok önemli ip uçları veriyor. Bunlar üzerinde oynamalar yapıyorum. Elimde on tane model seçeneği vardır. Onları hemen oraya birebir çiziyorum. Benden de bir şeyler olması gerek. Renginde

oynamaya gidiyorum. Günümüzde yaptığımıza göre olası kumaşları değerlendiriyorum. Karakterlerin ruhsal veya kişisel özelliklerine bağlı olarak çok uçarı bir insanı, çok dingin, sakin ağırbaşlı bir insanı nasıl yansıtabileceğimi bütün bu araştırmalarımın sonunda kendimde bütünleyerek çizgilerle önce ortaya koyup, renklerle, kumaş cinsiyle ekonomik durumla, kültürel seviyeyle bağdaştırarak çizmeye çalışıyorum. Bunun üzerinde yönetmenle de bazı değişiklikler yapabiliyoruz. Oyun içinde oyuncunun aksiyonu da çok önemli. Kostümü tasarlarken realize aşamasında oyuncunun hareketlerini de düşünmeliyiz. Aksiyonuna zarar vermemek durumunda. Kostümlerle oyuncunun bu aksiyonuna tardim etmek zorundayız. Tasarımına genel görüntüye zarar vermeden kara verebilirim. Realize direkt kumaş seçimiyle oluyor. Anlaşmalı mağazalarımıza gidip düşlediğimiz kostümlere uygun kumaş örnekleri seçiyor, fiyatlarını kaydediyoruz. Dekorumuzun rengi belli. Biz bu dekorun içindeki kişileri hem çok ön plana çıkarmadan hem de çok fazla geri plana atmadan nasıl o mekan içinde yaşatırız düşünüyoruz. Hem renkler hem kumaşlar seçiyoruz. bazıları boyanıyor. Terzihaneye götürüyoruz. Daha önce teknik müdür ve yönetmenden onay alıyoruz. Terzi şefimiz ölçüm yapıyor. Bir süre sonra kumaşlar geliyor. Gelen kumaşlar modeller uygun olarak kalıplanıyor, patronları yapılıyor, milaj provaları yapılıyor. Oyuncunun üzerinde ilk provalar yapılıyor. Kostümün astarı, düğmesi, danteli, güpürü bazen dışarıda yaptırılıyor. Bunun ayakkabısı, korsesi, saçı, makyajı, şapkası, çantası çorabı düşünülme zorunda.

**SKY:** Kostüm kreatörü o kostümü tasarlarken sadece üzerine giydirdiği giysiyle sınırlı kalmıyor. Kostüm makyajla birlikte tasarlanıyor. Müdahaleniz oluyor mu?

**FG:** Tabii ki kreatör müdahale etmek zorunda. Eser onun da eseri. Düşlediği şeyi yakalamak için birebir oyuncunun üzerinde tatbik de edebilir. Oyuncularımız makyajı biliyor ve kendileri yapıyorlar. Çok fazla müdahale edeceğim bir oyunla karşılaşmadım. Resimleri, fotoğrafları ve eskizleri bir süre sonra oyuncularla paylaşıyoruz. En azından kostüm provası sırasında yönetmenle hiç düşlemediğimiz oyuncu bu sırada söyleyebiliyor. Bir hareket veya tavır; “ben bu sahnede buradan atlamam gerek” diyor. O zaman hemen kostümde değişiklik yapmak yoluna gidiyoruz. İçindeki astarı dar yaptıysak açıyoruz, paçalı don yapabiliyoruz. Oyunun çıkışı sırasında prömiyere kadar bunları hallediyoruz.

**SKY:** Dramaturjik çalışmanın önemi nedir?



**FG:** Çok önemli. Bazen zaman konusunda belirsiz kalmış şeyler oluyor. Es geçiliyor. Bir oyunda başıma geldi. Arkadaşları kötölemek için anlatmıyorum. Bunu yakalamak lazım. Bir tasarımcı olarak buna önem verdiğim için “ Tahta Çomaklar” adlı oyunda bir şeyler hissediyorum... 1930’lu yıllarda geçtiği ifade ediyorlar. Bu oyunun 30’lu yıllarda geçmediği duygusu ağır basıyor bende. Olay Amerika’da geçiyor. Çok rahat uçakla bir yerden başka bir yere gidiyorlar. Teknoloji Amerika’da ne kadar ilerlemiş olursa olsun o denli değilmiş gibi geliyor. Gece sinemasına rahatlıkla gidebiliyorlar. Bir kişiden bahsediliyor, o oyuncunun adı kullanılıyor, diğer oyuncu “siz onun gibi dans edebiliyor musunuz?” diyor. Şu an karakterin adını hatırlamıyorum. Ben buna takıldım. Bu karakteri araştırdım. O oyuncunun 1931’de Fransa’da doğduğunu ilk filmini 1951’de Hollywood’da çevirdiğini öğrendikten sonra ancak oyuncunun 51-52’li yıllarda geçebileceğini düşündüm. Bunu akardığım da “çok haklısın” dediler. Ben o zamana kadar iyi ki ilk tarihle ilgili tasarım yapmamışım. Döndüm ve 50’liyolların tasarımını yaptım. Bu, dramaturgide çok önemli. Burada hata vardı. Yönetmen şart koşsaydı “hayır, 1930’lu yıllarda geçireceğim oyunu” dese, tekstin içinde bu zamanı belirleyici cümlelerin çıkarılması gerekirdi. Oyun uygunsa istenilen yıllara göre tasarım yapılabilir.

**SKY:** Siz her oyunda karakterler üzerinde dramaturjik çalışma yapıyor musunuz?

**FG:** Tabii ki çok önemli. Olayın sosyo-ekonomisi çok önemlidir. Bir büyük kentin varoşlarında yaşayan bir insanın hangi kültürel seviyede yada nasıl bir sosyo-ekonomide bulunduğunu göz önünde bulunduruyorum. Bu oyunda çok vardı ve belirgin bir şekilde karakterlerin yapıları su üstüne çıkıyordu. Yaşla ilgili duygusallıkları belirginleşiyordu. Ona göre çözümlere gittim. Çok iyi gözlemci olmak zorundayız. Dışarıdaki insanlara çok iyi bakmaya çalıştım. İp uçlarını hemen yakaladım. Tavırları, konuşma biçimleri, mimikleri, jestleri onların ip uçlarıdır. Kültürel, ekonomik yapıları da önemlidir. Tekstte ayrıca çok altı çizilen şeyler vardır. Çok iyi ekonomik durumu olan birinin karakter yapısı vardır. Karaktere özgüdür giyim tarzı. Ekonomik gücü vardır ama giyim için seçtikleri çok kötüdür. Karakter analizi yaparak giysiler belirlenir.

**SKY:** Dekorsuz bir kostüm düşünebilir misiniz?

**FG:** Düz bir mekan içinde düşünebilirim. Mim sanatı içinde böyle bir şey olabilir. Sadece ışıkla bile yapılan bir sürü tasarım var. Ben kişisel olarak Avrupa ve Amerika’ya açılmadım. Oradaki teknolojiyi çok takip edemiyorum. İş gerektiriyorsa

neden olmasın. Kostümün dekoru oluşturduğu bir oyun bile söz konusu olabilir. Giyinmek örtünmektir. Doğanın, iklimin koşullarına dengeli davranmak için yapılmış bir şeydir. Bu da zaman içinde farklı çizgiler geliştirmiş. Sıcak ve soğuktan korunmak zorundasın. Doğa bir ölçüde insanı giyinmeye zorlamış. Görsel boyut sonradan eklenmiş. Aslında ihtiyaçtan kaynaklanmış bir şey bu.

**SKY:** Opera, bale, sinema kostümünde çeşitli tasarımlar yaptınız mı? Bu kostüm tasarımları arasındaki farklılıklar için neler söyleyebilirsiniz.

**FG:** Ben hiç opera, bale ve sinema kostümü yapmadım. Ama öğrenciliğimden ve algılarımdan bir şeyler aktarabilirim. Sinema kostümünde daha ayrıntılı ve incelikli çalışmak gerekiyor. Çünkü orada bir kamera var, ve çok yakına züm yapabiliyor. Çok küçük ayrıntılar seyircinin gözüne gelebiliyor. Onun için tiyatrodaki bazı şeyler “olabilir” gibi yapılır. Çünkü seyirci oyuncuyu 20-30 metreden seyrediyor. Tiyatroda bütünün aktarılması önemli iken sinemada kostümün çok incelikli, birebir gerçek anlamda olması gerekir. Düğme sedef olacaksa sedef, fisto ipek olacaksa ipek olmalı. Kamera hemen algılayıp büyük boyutlarda seyirciye götürüyor. Bu anlamda çok gerçekçi olmalı.

**SKY:** Tiyatroda kumaşın üzerindeki bir deseni işleyebilirsiniz, boyayabilirsiniz ama televizyonda, sinemada o kumaşı bulmak hatta dokutmak zorunda kalabilirsiniz.

**FG:** Tiyatrodaki kostümde o deseni belli etmek istersen mutlaka büyük boyutlarda çalışırsın. Çünkü arkadaki seyirciyi de düşünmek zorundasın. Kareli kostümde çok minik kareler kullandığında arkadaki seyirci onu dümdüz görür. Desenlerin mutlak biraz büyük boyutlu olması gerekir. Sinema kostümünde böyle olmayabilir. Operanın kendine has ayrı bir havası vardır. Operada her şey büyük boyutlardadır. Çok görkemli ve zengindir dekor ve kostümler. Bunun yanında görsel boyutta zengin olmayan şeyler de vardır. “CARMEN” operasında fakir insanları yansıtırken zengin kumaşlar kullanmıyorsun. Ama buna rağmen çok kalabalık bir kadroyla çalışıyorsun. O renk unsuru, desen (model çizimi anlamında) belirgin olmak zorunda. Keza bale kostümünde balerin ve baletin rahat etmesi çok önemli. Onun da klişe özelliklerine dikkat edilmek zorunda. Modern balelerde taytları kullanabilirsin. Harekete engel olmayacak modern tasarımlar yapabilirsin. Dansa engel olmayacak çizgilere, likralı esnek yapıya sahip olmalıdır kumaş.

**SKY:** Opera müziği aktığı için, ses, müzik ön planda olduğu için seyirci görsel olarak dekor ve kostümü inceliyor. Tiyatroda tekst var, aksiyon var, söz var.

**FG:** Tabi ki operada aksiyon çok ön planda değildir. Görsellik ön plandadır. Bu yolda ilerlenmiş ve böyle bir noktaya varılmıştır.

**SKY:** Kostüm tasarımında karakterin yorumlanmasında renk, kumaş, aksesuar, ışığın önemi üzerinde biraz daha durabilir miyiz?

**FG:** Karakter nerede yaşar, yapısı nedir? Yaşlı mı genç mi? Hayatı algılaması nedir? Eğitim düzeyi nedir? Bunlar çok önemli. Son günlerde çalıştığımız “Vahşi Batı” oyunu var. Sam Shaperd’in. Orada iki karakter, iki kardeşin birisi eğitilmiş diğeri eğitimsiz. Hayatta özgürlüğün daha önemli olduğunu düşünüp eğitim almamış birisi var. Ortam çöl. Çöldeki bu insan hırsızlık yaparak geçinen bir kimlik. Nasıl yaşarı çözmek çok önemli. Bu insanın yaşam biçimini göz önünde bulundurup bunu giyimine aktarmak zorundaydım. Çok temizlenemeyeceğinden, kirli ve pasaklı bir giysisi olacaktı. Hayatta diğer insanları önemsemediği için o an kendisi çok önemlidir. Tavırlarına yansıyor bu. Hiç de kibar olmaya, kabul görece davranışları olmayan davranışları kolaylıkla sergileyebiliyor. Neden bir yırtık gömlek, günlerce yıkanmamış bir fanila giyinmesin, neden saç başı çok bakımlı olsun, neden bir kemer takarken çok uygun bir kemer takacağını düşünelim. Bütün bunları böyle duyumsadığımız, algıladığımız için öyle bir çizgi yakalamaya çalıştık. Işık devreye girdikten sonra öyle şeyler oluyor ki mesela kostümleri tekrar kirletmek zorunda kalıyoruz. Diyorum ya ışık bir çok şeyi kaybeder. Kirli görünmüyordu, çıldıracağız! Dozunu kaçırabiliriz de bunu denemek lazım. Oyuncu arkadaşlarımız detaylara prova yaparken benim de hakkım var, bu provalarımı doğruyu yakalamak için yapıyorum. Provalar aşamasında hep bakıyorum hep kirleterek artırıyorum. Bu deneyler, bu provalar kafamda var olan o karakteri o görüntüyü yakalamama yardım ediyor. Aksesuarı o kişinin kullanabileceği aksesuarı düşünüyorsun, çok zengin iyi bir şeyler kullanamaz. Çok kültürlü, okumuş, görgülü bir kişiyi ona göre giydirmek gerekir. Bu oyunda bir prodüktör vardır. Çok şık bir kostüm yapmak zorundaydım. Ekonomik varlığı var ve bu konuda eğitim almış bir insandı. Çakmağında gözlüğünde çok dikkatli olmaya çalıştık. İçine ipek gömlek giydirdik. Kostümünde farklı bir kişilik yakalamaya çalıştık. Spor kostümünde birbirine çok yakın renkleri olan kumaşlar(ketenler) kullanmaya çalıştık. Ayakkabısını çantasının modelini bile düşündük. Bunlara paralel olarak ilk duyguyu seyirciye aktarmalıyız.

**SKY:** Tarihsel oyunlarda kostümün yorumlanması hakkında bilgi verir misiniz? Yaptığınız tarihsel oyunlardan örnek verir misiniz?

**FG:** Ben çok fazla tarihsel oyun kostümü yapmadım. “Bağdat Hatun”u yaptım. Orada yönetmen farklı bir boyut getirmişti. Bu konuda çok doyurucu bilgiler veremeyebilirim. Önceki söylediklerim tarihsel oyunlar için de geçerli. Karakter çok önemli. Araştırmalardan çıkarılacak sonuçlar çok önemli. O sonuçlarla kafanızda oluşmuş, size verilmiş tüyolarla karakterin durumunu bütünleyip resmediyorsunuz. Kumaş ve realize aşamasına geçiyorsunuz. Dekorla bir bütünlük içerisinde düşünüyorsunuz. Bunun dışında zaten pek bir şey yapılmıyor. Temel hususlar bunlar.

**SKY:** Tarihsel oyunlarda sınıflandırma yoluna gittim. Tarihi kahramanları masalsı ortamda işleyen tarihsel oyunları, mitoloji-efsane-söylenceleri konu alan bu oyunlar devrimleri yüceltenler geçmişte yaşamış kişilerden tarihsel olaylardan yola çıkan oyunlar, belgesel içerikli oyunlar, tarihe ironik yaklaşan, geçmiş ve anılardan yola çıkan tarihsel oyunlar gibi sınıflandırmadaki kostüm tasarımı farklılıklarını ayırabilir miyiz?

**FG:** çok iyi bir sınıflandırma yapmışsınız. Bunun için benimde araştırma yapmam gerek. Çok doğru sınıflama yapılmış. Tarihsel oyunlarda elindeki kaynaklardan yola çıkabilirsin. Osmanlı ile ilgili yeterli kaynak var. Mitolojilere gelince antik Yunan’la da ilgili kaynak çok fazla var. Bazı çizgiler ve renkler önemlidir. Örneğin krallar, kraliçeler ne renkler giyerlerdi tarzları neydi? Kesin klişe olmuş, altı çizilmiş kostümler var bunlara bağlı kalmak zorundasın. Bunun yanında hayali oyunlar söz konusuysa çok özgürsün. Bunları kendi tasarımına duyumsamana göre yapabilirsin. Çok klişe olmamış şeyler varsa dilediğin gibi yapabilirsin. Bu senin özgürlük alanıdır. Mutlaka bir yere dayanıyorsa araştırma yapman şart. Bir “Hürrem Sultan”ı yaparsanız, Hürrem’i çok iyi araştıracaksınız. Onun döneminde neler giyilirmiş?, diğer karakterler kimler? Bunlar da bellidir zaten. Onları aynen uygulamak gerek değiştiremezsiniz.

**SKY:** Tarihi kitaplara bakarak Hürrem Sultan nasıl giyinir araştırıyoruz. Ama onun dışında oyunda Turan Oflazoğlu, Hürrem Sultan’ın o iktidar hırsını, entrikalarının altını çok çizdiyse ben onun kostümünü, o Hürrem Sultan karakterinin kostümünü nasıl yapmalıyım. Tarihselliği bir tarafa bırakırsak biz oyundaki Hürrem Sultan’dan bahsediyoruz. Kişilik özelliklerini kostümde nasıl ön plana çıkarmalıyım ki oyunda Hürrem Sultan’ı vurgulayayım?



**FG:** Çok güzel Hürrem Sultan var ama yanında da tali roller var. Hürrem Sultan'ı vurgulayan rengi düşünmek zorundayız. Karakterlerle bağdaşabilecek rengi düşünmeliyim. Çarpıcı ön plana çıkan, onun gücünü simgeleyebilecek bir renk ve kumaşa karar verilmeli. Diğerlerinden daha ön plana çıkabilecek, daha seyirciye algılandırılabilir üzerindeki süsleri ona göre saçlarını makyajını ona göre yapmalısınız. Daha parlak daha zengin, daha kıymetli bir kumaş kullanmalısınız. Aksesuarlarını daha zengin yaparsınız. Diğerlerinde gümüş renkli yıldızlar kullanırken, onda altın rengi kullanırsınız. Onu ön plana çıkaran ağırlığı olan bir karakter olarak tasarlarsınız. Bu zaten duyumsamanın içinde vardır. İnsan bunu hisseder zaten. Realize eder ve ön plana çıkarırsın.

**SKY:** Bağdat Hatun'dan bahsetmişsiniz, çalıştığınızı söylemişsiniz. Bu oyunda kostüm tasarımlarını nasıl yaptığınızdan bahsedebilir misiniz?

**FG:** Bağdat Hatun'da tali rollerde kadifeler kullandım. Saten kumaşlar da kullandım. Diğerlerinde daha ucuz kumaşlar görkemi daha az kumaşlar O'nda daha canlı, göz alıcı kostümler kullandım. Bağdat Hatun'u daha ön plana çıkarmak zorundaydım. Seyircinin gözünün ilk önce ona gitmesini sağlayacak renkler ve kumaşlar kullandım.

**SKY:** Provalar aşamasında sahnedeki kaç provaya katılıyorsunuz?

**FG:** bize çok yardımcı olan bir olay provalara gitmek. Kostümü düşünüyorsun ama dekorunda o oyuncuya getirdiği yapmak zorunda bıraktığı davranışlar oluyor. Bağdat Hatun'da dekoratör merdivenli bir dekor kullanmıştı. Sekiz basamak çıkıyordu. Oyun Adana'da olduğu için ben biraz uzaktan kumandalı iş yaptım. Prova yapmayıp dikilmiş götürdüğüm için karşıma problemler çıktı. Çünkü potluk yapmasın diye içindeki astarı dar almıştık. Kaftanın iç elbisesi vardı. İç elbisesinde toplanma olmasın, görsel olarak güzel dursun diye dar tutmuştuk astarını. Oyuncu dedi ki: "beni merdivene çıkarken bu kostüm zorluyor." O zaman arkasına yırtmaç yapmak zorundaydım. Yada eteği değiştirecektim. Etek yaptık. Ben provalarda orda olsaydım oyuncuyu provalarda görseydim. Hem ben hem de oyuncu bilecektik. Bana hatırlatacaktı; ben burada şu davranışı şu hareketi yapıyorum diyecekti. Örneğin çok hareketli bir dans sahnesi vardı. Böyle dans sahnelerinde çok bol olan kostümler ile dar olan kostümler de oyuncuya ızdırap verir. Bolsa bir yerlere takılır, basar. İkisinin ortasını bulmak zorundasın. Bunu da ancak provalarla halledersin. Bol yada dar olması sana yakın gelebilir ama oyunun içindeki davranışlar kostümün

nasıl olması konusunda ip uçlarını sana veriyor, değiştirebilirsin. Sahnede provaları izlememiz gerekiyor.

**SKY:** Burada izleyebiliyorsunuz tabii. Ankara dışındaki oyunlarda prömiyere kaç gün varken kostümler götürülüyor, hazır oluyor?

**FG:** Dışarıda çalışırken, ilk önce yönetmenle görüşmeye gidiyoruz, teksti okumuş oluyoruz. Prova izleme şansın varsa prova izliyorsun. Ön görüşmeden sonra çizerek yada kumaş eşantyonlarını yanımıza almış olarak gidiyorsun. Yada bu aşamayı atlayıp telefon trafiği ile direkt 10-12 gün öncesinden bitmişe yakın kostümleri götürüyorsun. Çünkü oradan ölçüleri geliyor oyuncuların, gerekirse milaj provalarına çıkarıyorsun yada ilk önceki gidişte telefon trafiğinden sonra çizerek bile gidebiliyorsun. Onun üzerine görüşüp yönetmen değişiklikleri söylüyor ve sonra kumaşlar alınıyor. O an yönetmenle tasarımcının diyaloguna bağlı. 10-12 gün atölyelerin işi çıkarmasına bağlı oyun yoğunluğuna bağlı olduğu için daha erken 15 gün öncede götürebiliyorsun kostümü. Orada provalara alıyorsun oyuncuları, giydiriyorsun. Artıları eksileri neyse düzelttirip tekrar kostümü dekorlu provalara, genel provalara veriyorsun. Kostüm kullanılırken rahatsız edenleri düzeltiyorsun. Aksesuar eksisi varsa bunların alınmasına çıkılıyor. Oyunun prömiyerine kadar bir şeyleri tamamlayabiliyorsun. Uzakta olduğumuzda prömiyere katılmaya gelebiliyoruz.

**SKY:** Daha önceki kostüm kreatörlerinden tanıdığınız, örnek aldığınız, tasarımlarını beğendiğiniz kişiler var mı?

**FG:** Kişisel olarak şöyle diyebilirim; mesleğin ilk yıllarında olmamasına imkan yok. Ne kadar okullarımızda eğitim alsak da gerçek anlamdaki mesleğe Devlet Tiyatroları'nda girdim. 18 yıl oldu. Bir çok eksikliğimin olduğunu gördüm. İstanbul'da Akademiden realize ederek gelmedik. 9 Eylül bu konuda çok şanslı. Hakikaten tiyatro olayını koklayarak geliyorlar buraya. O dönemde çok imrenerek bakmıştım arkadaşlara. Akademide gidip bölüm başkanına bunun söyledim. Burada çok büyük bir aksilik oluşunu çok büyük sıkıntı çektiğimi söyledim. Her şey hayali oluyor. Tamam hayal dünyanın geniş ama bir de gerçek olan bir şey var. Akademide öğrendiğim her şey bir hayaldi. Bu teoride kalan bir şey, pratiği yaşamalıydım okuldayken. Pratiği Devlet Tiyatroları'nda yaşarken çok zorlandım. Ancak bir çok arkadaşla sordum. Deneylerimle, yanılma-sınama yöntemi ile kendim yaşayarak gerçeği öğrendim. Hataları ben yaşadım. Çok taktir edilen beğeni ile övgüyle söz

edilen işlerim de oldu. Ben bunları yaşamak zorundaydım ben bir şeye çok önem veriyorum, kostümde benim kostümüm işim ön plana çıksın diye kostümün altını çizmem. Bu çok büyük bir yanıştır. Çünkü tiyatro kompleks kolektif bir iştir. Bir çok alanda var olan kişilerin birlikte çalışıp ortaya koyduğu bir iştir. Bir işin çok ön plana çıkmış olması bence başarılı değildir. Oyunun özüne çok uygundur da ön plana çıkmıştır, buna katılırım. Onun ötesinde genel bütünlüğe aykırı, kostümün çok altını çizmek çok parlatmak, çok renklendirmek gerekli olmadığı halde farklı modeller kullanmak çok yanlış. Ödül almış bir çok arkadaşım var. Her arkadaşımı ayrı beğenirim. Bazı arkadaşlarımdan çizim tekniği belirgindir, realize safhasında bu paralel olarak gider. Kişiliğimize bize özgü çizimler belirginleşiyor; bu kostümü şu kişi yapmıştır.

**SKY:** Özel tiyatrolarda kostüm tasarımı yaptınız mı?

**FG:** Hiç kostüm tasarımı yapmadım. Arkadaşlarımdan duyduğum kadarıyla Devlet Tiyatrosu'nda çok oturmuş bir sistem var. Hakikaten olanakları çok iyi, çok daha geniş yelpazelerde bakılıyor her türlü olaya. Özel tiyatrolarda paranın daha kısıtlı olduğunu biliyorum. Terzi bulmakta dekoru yapmak için marangoz ve diğer ustaları bulmakta çok büyük zorluklar yaşadıklarını biliyorum. Realizasyonları çok zor oluyor. Özel tiyatrolarda onlara çok fazla iş düşüyor ve çok fazla yoruluyorlar.

**SKY:** Bağdat Hatun oyununun kostümlerini yaparken ( eskizlere bakıyoruz) nereden yola çıktınız, kişiliğinde hangi noktaları vurguladınız.

**FG:** İlk kostüm bu. Baba evindeki ilk kostümü, evlendiğindeki, evliliğindeki, kraliçe olduğundaki kostüm. Kraliçe olduğunda mor kullanma geleneği vardır ya o yüzden bu kostüm mor. Yönetmen iki farklı renk olarak karşılıklı iki grubu algılayalım dedi; bir grup toprağa bağlı diğeri savaşçıydı. Toprağa bağlı kesimi bej, toprak ve yeşil renkleri ile diğeri kesimi de mor, lacivert ve bordo renklerle temsil ettim. Daha sonra orada bazı kostümler var. Geceliği var. Düşük sahnesinde daha açık renk kostüm giydirdim, çünkü orada ışık azdı. Büyü sahnesinde açık renk kullandım. Dilşat Hatun'un kostümleri bunlar. Abisinin kızı ama kocası tarafından ikinci eş olarak kabul edilen bir kadın. Gelinlik kostümünde kırmızı renklerini kullandım. İstenilmeyen bir durum, evlilik söz konusu olduğu için kırmızının bordoya çalan rengini kullandım. Acıyı hissettirmeye çalıştım.

**SKY:** Kullandığınız kumaşlarla da ilgili bilgi verir misiniz?

**FG:** Daha çok brokar parlak kumaşlar koton brokarlar kullandım. Janjanlı desenleri olan kumaşlar kullandım. Kaftan ve iç elbiseleri vardı. Bu kostümü tek giysi gibi diktirdim, ama görünüşte elbise ve iç giysi var. Son kostümde kostüm iki kostüm gibi duruyordu. Hem kaftan hem iç elbise şeklinde. Tek gibi çalıştım. Çünkü çıkarmaya çok fazla vakti yoktu. Çok acele bir değişim gerektiği için öyle yaptım.

**SKY:** Kostüm değişimleri için hangi yöntemleri kullanıyorsunuz?

**FG:** Fermuar kullanmayıp kedili dili kullanıyoruz, çabuk giyip çıkarsın diye. İki elbise gibi görülen tek bir giysi dikiliyor. Düğme dikilse bile arkasında kedi dili oluyor, düğmeyle açılmıyor. Son sahnede kadına verdiğim kostümde matem olması gerekiyordu, çünkü kocasını öldürmüştü. Diğer meclis üyelerinin karşısına matemli, üzüntülü çıkmak zorundaydı. Gri ve siyah tonlarında brokar kullandım. Kocasını son kez istediği, etkilediği dönemde ördek yeşili bir renkte üzerine boya ve sim katarak kendim işledim. Tamamen bana özgü bir tasarımla, işiyle, her şeyiyle çok güzel bir gecelik yapmıştım. Çok etkileyici bir renk, model ve desen kullanarak kocasını ele geçirmede rol oynadım. Büyücü vardı, onun kostümü çok otantikti. Orta Asya, Altay Türklerini incelediğimizde onların büyü törenlerinde giydiği kostümleri çalıştım. Düz rengin üzerine motifler işledim. Boncuklarla çalıştım. İplikler ördüm. Parlak kumaşlardan şeritler attım. Böylelikle kostümü renklendirdim. Çok kendilerine özgü tören sahnesinde kullandıkları bendir dedikleri aletleri var. Üzeri desenli, defin büyüğü, o deseni araştırdım ve işledim, başlıkları da kendilerine özgü. Bunlarda atmaca tüyleri kullanılmış. Madalyonlar süslemeler var. Bendire vurma yarayan başka bir alet var. Erkekler at biniyor, sürekli savaş halinde oldukları için iklim koşullarını bağlı olarak giyiniyorlar. Olayın geçtiği yer dağlık bir yöre olduğu için daha kalın kumaşlardan; iç elbise, etek üzerine de kaftan giyiniyorlar. Ama bu giysilerin hepsi bele kadar açık oluyor böylelikle kolayca ata biniliyor. Bu oyunda ben bir tarz yakalamaya çalıştım karşı grup yani hakim grup için, hepsinin kostümünde deri ve kabara görüntüsü veren düğme kullandım. Toprakla uğraşan grup için daha yalın daha sade. Deri ve düğme gibi şeyler kullanılmadı. Onlarda daha basit kumaşlar daha yalın bir çizgi kullandık. Başları hep açık kullandım burada tarz olarak sadece askerlerde miğferler vardı. Burada Dilşat Hatun'un evlendikten sonraki kostümü var. Halk kesiminden olanların kostümleri var. Onlar da genel olarak bu sıradan kostümleri depomuzdan bulmaya çalıştım. Var olanlar için tadilat yaptırdım, işte bazı erlerini kestirdim, bazı yerlerine ek parçalar diktirdim. Başlıkları gene depomuzda var olanlar arasından seçtik.



**SKY:** Halk tonları nasıldı?

**FG:** Genellikle şey tonları yani geri planda kalabilecek tonlar; kahveler, bejler tabii ki kırmızılar da vardı. Çok geri plana itilmiş renkler değil ama bunlar kullanılmış malzeme olduğu için parlaklığını yitirmiş olan kumaşlardı. Geri planda durabilecek süsten arındırılmış giysiler. Model olarak da çok görkemli olmayan çizgilerde. Malzeme olarak daha basit kumaşlar bunlar. Rakkaseler vardı, onları daha parlak kumaşlardan yapmaya çalıştım. Genel olarak söyleyebileceğim bütün kostümlerde bir çizginin hakim olduğudur. Hepsini tek tek söylersem ne biliyim karakterler girecek işin içine, ama genel olarak iki ana grup, iki ayrı grup için ayrı çizgiler.

**SKY:** Yönetmenle üzerinde ayrıca durduğunuz bir karakter odlumu?

**FG:** Mesela Bağdat Hatun'la ilgili olarak daha fazla konuştuk, oyunun başından sonuna kadar aksiyon halinde olan, baş rol oyuncusu. Girişleri çıkışları daha fazla, garklı olaylarda farklı tepkilere veriyor, o tepkilere göre de rengi ve modeli ayarlamak gerekiyor. Kocasının yanında, evliyken hakan tarafından istenilen bir kadın. Onların yasalarına göre anne ve hamile olmadığı sürece hükümdarın malı. Buna önüne geçmenin imkanı yok. Kadın da bizzat çocuğunu düşürüyor, başka hesapları var; iktidar hırsının çok yüksek olmasından kaynaklanıyor. Mesela o sakin olan yaşamında, o toprak şekli yaşamlarında daha sade bir kostümü vardı hem renk hem model olarak ama ne zamanki o hır büyüdüğü de hem modeller daha görkemli hem kumaş kaliteleri arttı hem de renkler hakim renkler oldu. Evet Bağdat Hatun üzerinde durduk onun bu duygu değişimi, hırsını betimlemekte bunları kullandık.

**SKY:** Peki yurt dışından kostüm ve dekor konusunda takip ettiğiniz dergiler var mı?

**FG:** benim öyle bir dergim yok. Bir ara hürriyet gazetesi "albüm" diye bir şey çıkarmıştı ona çok heveslenmişim ama o da çok kısa bir süre sonra kapandı. Türkiye'de zaten böyle bir şey yok.

**SKY:** Benim bildiğimce "Theatre Design Technology" adlı bir yayın var?

**FG:** Sanırım o da dekor teknikleri ile ilgili. Ama zaten ben kostüm tasarımı yaptığım için yani öyle bir kadroda olduğum için ha ilgisiz değilim dekor yapmadım değil dekor da yaptım ama çok az oluyor bu. Mesela Erzurum'da "Kanlı Nigar"ın dekorunu ben yapmıştım. Son dönemde elemanlarımız daha da artınca ben artık daha çok kostümle ilgileniyorum. Öyle bir dergim yok ama tabii ki bizim de kaynaklarımız var.

Çıkmiş olan kitapları takip etmeye çalışıyorum. Mesela Pitap diye birisi var John Pitap, onun kitapları var mesela on yıllık seriler halde çıkardığı eserleri var. Mısırdan alıp günümüze kadar getirdiği, sadece aksesuarlarla veya 1800'lü yılları aktardığı kitapları var. Fotoğraf kitapları var, hayattan çektiği fotoğraflar bunlar; çok önemli. Mesela bizim kendi Osmanlı tarihimize ilgili kitaplar var. Kitap fuarlarına bakmak, takip etmek lazım, ihmal edilmemeli. Ekonomik olarak da önemli bu konu, taksitle falan alıyoruz.

**SKY:** Son dönemde aldığınız bir kitap oldu mu?

**FG:** Detay sözlükleri oluyor; mesela Reşat Ekrem Koçu'nun detaylarla ilgili sözlük gibi eserleri var, onlar çok iyi. Giyim kuşam sözlüğü, o tip şeyler istiyorum. Mesela biz üniformalarda çok zorlanıyoruz. Üniformanın aslına uygun olup olmadığına oyun içinde seyirci olarak karar vermek zor. Yapan sırf görevlendirildiği için yapmış da olabilir. Askeriyede kaynak var bütün detayları ile beraber, düğme kaç santim , düğme araları kaç santim bunlar belli. Bende mesela "Asker-i Osmaniye" adlı bir kitap var.

**SKY:** Ben Anadolu'nun kostümleri üzerine konuşuyoruz.

**FG:** yaklaşık üç yıl öncesi falan yaptık sanıyorum, rejisörümüzle konuştuğumuzda, rejisörümüzün ilk rejisiydi sanıyorum bu, o bana çok bıraktı işi, size bırakıyorum işi dedi, tabi ki bir ön konuşma oldu. Yaklaşık oyunda yanlış hatırlamıyorsam altı bayan vardı. Altı bayan bütün bu Anadolu'da ki yaşamış önemli karakterleri oynayacaklardı. Şimdi burada benim için çok önemli bu altı kişinin olması, çünkü ben birebir giydirme, çalışma şansım olacaktı. Bu da benim için kostüm açısından çok enteresan renkli hoş bir çalışma olacaktı, ama bir asal kostüm yaptık, öncelikle onunla sahne ye çıkacaktı, sonra diğer rollere girecekti. Asal kostümümüz, hep Anadolu ve topraktan yola çıktık, genel olarak dekorda bana aitti. Ham kumaşlar, pamuklu kumaşlar ama grenleri dokunuşları farklı. Öyle bir dünya yaratmaya çalıştık. Kahve tonları açılarak koyularak gelen bir dünya ve bu dünyanın içindeki insanlarda kahve tonlarıydı. Hep birbirine uyumlu renkler bulmaya çalıştık. Bir model saptadık o modeli değiştirerek diğer rollere girdiler. Şu an tam bir sıralama yapamayacağım ama Kybele ve diğer kostümler için bir araştırma yaptık. Tanrıça heykellerimden yola çıkarak mermer de topraktan çıkan bir değer, kadını mermer gibi düşündüm. Pliseler kullandım kadının kostümünde. İnce, pliseye olmaya yatkın sentetik kumaş kullandım. Heykelin üzerindeki çizgileri bunlarla verebileceğimi

düşündüm. Tamamen gerçek anlamdaki bir heykeli yapmaya çalıştım kumaşla. Sanıyorum bunda da başarılı olduk çünkü benim gerçekten beğendiğim haz aldığım bir kostüm ortaya çıktı oyuncuda çok iyi taşıdı bunu. Daha sonra diğer karakterler Tüyühapa vardı; araştırmalarda ortaya çıkan heykellerden hareket ettim. Bulular toprak heykelciklerdi ve ben kumaş kullanarak bunlara sadık kalmaya çalıştım. Kremler giderek koyulaşarak kahve tonlarına gittim, ilk heykel kadınlar böyle. Antik Yunan kadınları, Ege kadınları, bunlarda bol drapeli ve Buldan kumaşları kullandım. Bunların ince kalın olanları var, yanlarına su taşları işledim. Aslında boya yapmayı düşünüyordum ama süre çok kısalığından dolayı yapamadım. Grek motifli su taşları kullandım. Kaynaklara sadık kalarak işledim desenleri. Daha sonra Bizans kadınına geliyoruz, burada Teodora'yı işledik. Freskler ve mozaiklerden alınmış modellerden hareket edip birebir çalışmaya özen gösterdim. Kraliçede mor, yıldız, süs kullanarak kostüm ortaya çıktı. Daha sonra Osmanlı'nın ilk dönemlerine geliyoruz. Nilüfer Hatun, daha sonra Nakşibir Sultan, Ayşe Sultan bunlar Osmanlı kadınları. Bunların hepsi devşirme kadınlar, mesela Nilüfer Hatun Bizans'ta bir tekfurun kızı, kaçırılak Osmanlı'ya gelmiş bir kadın, keza Nakşibir Sultan'da bir Fransız. Bunlarda tam Osmanlı kostümü kullandım. Kostümlerde son derece başarılı olduğuma inanıyorum hele Nakşibir Sultan'da sahne de çok etkileyiciydi, duygu çok farklı verildi. Tiradından çok etkilendiğimi hatırlıyorum. Oyuncu çok iyiydi. Daha sonra sanırım günümüze yaklaşıyoruz. Şair Nigar hanım var ve bu hanımın yaşam öyküsü çok acıklı. Daha sonra da Halide Edip'e geliyoruz. Halide Edip'in asker yanını, devrimci yanını vermeye çalıştık. Ve oyun bitti. Anadolu'nun rengi, toprağı, harcı bütün bu kadınlarda vardı. Aksesuarları kullanmaya çalıştım.

**SKY:** Kostüm değiştiren var mıydı?

**FG:** Tabi ki hepsi üçer, dörder kostüm giydi. Ama zamanları vardı. Mesela bir oyuncuya sıra diğerleri oynadıktan sonra geliyordu. Bu aralıklar bana zaman tanıdığı için kostümler çok hızlı değiştirme ile sınırlanmadı. O zaman belki değişimler sadece kumaş parçaları ve aksesuarlarla yapılıyordu. Oyun uygun olduğu için ben kostümleri birebir çalıştım. Mesela Hakan bey çalışmış ama farklı çalıştı, ama bunlardan faydalandığını belirtti. Antalya'da yeniden sahneye kondu. Çok keyifli bir çalışma yaptığını söyledi ki ben de bu çalışmada çok zevk almıştım. Mesela Yıldız Kenter'in çalıştığında tek kişi oynadı, bu çok zor. Kostüm kreatörünü bu anlamda belki çok kısıtlayan ama bu arada bir matematiksel işleyişi ile ayrı bir zevki olan bir

çalışma. Ben göremedim ama eminim çok iyi olmuştur. O dönemde bayağı ses getiren bir çalışma olmuştu.

## **ANKARA DEVLET TİYATROSU**

**OYUNCU: Engin ÖZSAYIN**

SKY- Kostümün bir oyuncu için anlamı nedir?

E.Ö: Okulda oyunculuk, sahne derslerinde hocalarımızdan duyduğumuz il anlam şudur: “kostüm tavrı getirir”. O dönemin insanına ulaşmak için kafanızda daha oturmamış, bize bilmece olan yada bir bilinmez olan şeylerin yavaş yavaş çözülmesine yol açar. Rol dediğimiz aslında çıplak olan şeyin bir anlamda kostüm dediğimiz şeyle aksesuar dediğimiz arçlarla kapatılmasıdır. Kostümde, biz oyuncuların istediği en önemli şey işlevsel olmasıdır. Bazı kreatör arkadaşlar, daha önce de söylemiş olabilirim, “bakın sizi ne cici kıyafetler yaptım” gibi defileye çıkacak manken giydirircesine düşünüyorlar. Kostümü ön plana çıkaran bazı seyirciler oyuncunun ne anlattığını atlayıp sadece kostümle ilgilenir o zaman. Kostüm orada oyunu ve oyuncuyu dağıtabilecek bir parça haline dönüşebilir. Böyle olmamalı. Fantastik bir kostümde bile fazla öne çıkmamalı. Hepsi zaten dengeli bir uyum içinde olduğu zaman oyuncunun oyunu da dahildir; oyuncu oyunu diğerlerinden farklı olduğunda da uyum bozulur. Dekor konun değil ama bu da etkin olabilir. Kimi oyunlarda dekor çok ön plana çıkmış olabilir. Kimi oyuncu o dekorun içine gömülüp gider. Tarihsel oyunlarda tabii önemli olan bir şey var; o dönemi giysi anlamında bilmiyoruz. Bugün ki giysilerimizden çok çok farklıdır. Değişik amaçlar için kullanılan giysiler var. Hiç aklımıza gelmeyen, kostüm öncesinde aklımıza gelmeyen bir şeyi kreatör giysisi ile bize gösterir. Okul zamanında marke kostümlerle marke dekorlar üzerinde çalışırdık. Atölyeler diğer bölgelere de kostüm yetiştirdiği için kostüm geç gelir, bu konuyla ilgili çalışan elemanların sayısı azdır. Kreatör – yönetmen ilişkisinin içinde oyuncu da olsa daha iyi olur. Bazen kreatör hiç prova izlemeden kendi kafasındakini atölyelere diktirip öyle gelir. Ve sonuçta kostüm ya amaca hizmet etmez yada oyuncunun hareketlerini kısıtlar. Bu durumlarda bazen yönetmen “ben bunları istemiyorum” diyip atabilir, emeğe ve paraya yazık olur.

SKY- Kostüm kreatörü teksti okuyor ve direk yönetmenle görüşüyor. Yönetmenin bakış açısı nedir, “kreatörü nasıl yönlendirecek” önemlidir. Sonra dramaturjik çalışma gibi sizlerin alt metin çalışmaları oluyor. BU çalışma kreatöre de yardımcı olur. Bu aşamada çizim yapmadan önce kreatörün sizinle konuşmasını nasıl değerlendirirsiniz.



E.Ö- Daha doğru kostümler çıkar. Atölyeler yoğun olduğu gibi kreatörler de yoğunlar. Ankara'da ve bölgelerde oyunları var, bu yoğunluk böylesi çalışmaları engelliyor. En doğru çalışmaları okul döneminde yapıyorduk; oyuncu-tasarımcı-yazar hep beraberdik. Şimdi de neden yapılmasın, Kreatör, dekoratör, ışıkçı, dramaturg provada olurlar ve amaca daha doğru ulaşıyor.

SKY- Dramaturglar çok gerekmedikçe provalara gelmediklerini söylüyorlar?!

EÖ:Hocalarımızın yazılarında okuduk; "dramaturgun hakkı verilmelidir" derler.Bazı oyunlarda dramaturglar, son çalıştığım oyunu örnek vereyim, gelip orada yönetmenin onaylayıcısı olduğunda hiçbir anlamı kalmıyor. Yönetmenle gerekirse tartışabilmeli. Kimsenin bilmediği şeyleri bilebilirler. Dramaturgdan yardım istenmelidir, her çalışmada olmalıdır. Teknik ekipte o konudaki fikirlerini söyleyebilmelidir. Herkes eş güdüm içinde olmalıdır. Bu zenginleştirir, yarar getirir, zarar getirmes diyerek düşünüyorum. Yönetmenlerinde "her şeyi ben bilirim" düşüncesinden sıyrılması gerekir. En son sözü söyler ama tartışmalara açık olmalıdır.

SKY- Oynadığınız tarihsel oyunlar neler?

EÖ- Okulda oynadığım "Fehim Paşa Konağı"nda Deli Suat Paşa rolündeydim. Benim ilk tarihsel oyunumdu. Karakteri akıllı bir kimlikle oynuyordum, deliliği ortaya çıkmıyordu. Tescilli deli değil, adı çıkarılmış. Gerekte Orijinal ismi Fuat Paşa, Özakman Deli Suat Paşa karakterini yaratmış. Hiddetli duruşu, haksızlığa gelemeyişi, tez canlı oluşu, ani kararlar vermesi, atıcılığı, silahşorluğu sevmesiyle adı deliye çıkarılmış. Koyu lacivert takımı, askeri kıyafeti vardı. Tabanca kılıfım vardı. Bir tabancayı da cebime soktum. Bu tabanca Fehim Paşa rolünü oynayan Cengiz Küçükayvaz arkadaşımındı. "Aldırma aldırma biz de çok" diyerek ikincisini çıkarıyordum. Role yardımcı olmuştur bu aksesuar. Deli Suat'ı yakalamada ip ucunu bu tabanca oluşturmuştur. Tavrı geliştirmiştir. Cengiz tabancayı kuliste unutup, ben cebime koyup sahnede kullanınca Özdemir Nutku hocamızın beğendiğini fark ettim. Bir sıçrama tahtası oldu.

Arkasından Müjdat gezenin yönettiği "Sersem Kocanın Kurnaz Karısı" oyunundaki Ahmet Vefik Paşa'yı Milli Kütüphane'den bulduğum üç kitapla araştırdım. Onun üzerine giydiklerini, taktığı gözlüğü, neler kullandığını ortaya çıkardım. Kostüm kreatorü bunu düşünmemişti. İki kostümü vardı; Pijama-Baston-Takke, bir de başka bir kostüm.

Yine Yılmaz Onay'la çalıştığımız Müsahipzade Celal'in "Fermanlı Deli Hazretleri" oyununda aynı zamanda yönetmen yardımcısıydım. İlk başlangıçta rolüm

olmayacaktı, sonra bir arkadaşım rolü bıraktınca o role geçmem söz konusu oldu. Fermanlı Deli Hazretlerini dar ağacında asan celladı ben oynadım.

İlk kazandığım sene "İstanbul Efendisi"ni çalıştık, yönetmen Ergun Uçucu'ydu. Terzi Agop rolünü oynuyordum. Orada kullanmadığım aksesuarları provalarda kullandığım için oyuncular kullandığımı zannettiler. Terziler dizlerine alıp dikiş dikerler, teyel yaparlar, kesip biçerler. Orada iğne kullanmadığım halde diker gibi yaptığım için onlar gerçekten elimde iğne olduğunu düşündüler. Tarihsel oyunlarda kostümle ilgili pek sorunum olmadı.

Bu sene Ankara'da "Bir Varmış İki de Varmış" adlı çocuk oyununda Semiz Paşa'yı oynadım. Orada da gelen kostüm oturduğum tahta göre biraz uzun dikilmişti. Esra Selah'la onun fikir alış verişini yaptık. Kostümün o boyda olması gerektiğini savunarak beni ikna etti. Bende yapılan esere ve verilen karara saygı duydum.

SKY- Komedi ağırlıklı oyunlardan bahsettik. Ağır Osmanlı oyunları ile komedi ağırlıklı kostümler arasında fark olmalı mı?

EÖ- Olmalı. Birinde daha ciddi bir oyun var. Turan Oflazoğlu'nun oyunları örnek olarak verilebilir. Tarihe olduğu gibi yaklaşan oyunlarda daha otantik, gerçek kişiler varmış gibi düşünülür. Dediğin gibi tarihe ironi ile yaklaşan, komedi ağırlıklı oyunlarda yaratör ve oyuncu için daha bir şans vardır. İroni olduğu için fantezi devreye girer.

SKY- Şimdiye kadar incelediğim ağır tarihsel Osmanlı oyunlarında hep kaftanlı, feraceli, şalvarlı hotozlu yada kavuklu o dönem kostümlerini sahnede birebir gördüm. Shekeseare'in de tarihsel oyunları var. Onun oyunlarına bambaşka kostümler giydirilebiliyor. Taç, asa, broş gibi küçük aksesuarlar kullanılarak kostümler günümüzdekine benzer olarak kullanılabilir. Bizde hep karakterler birebir; III. Selim III. Selim gibi örneğin...veya sahnede IV. Mrat var...

EÖ- Batı tarzı oyunlar biraz daha tolerans veriyor. Hamlet'te yorumla birlikte birçok kostüm olabiliyor. Shekeseare'e ait değil. Antik yazarlar, Moliere'de de bu böyledir. Yabancı oyunlarda yaratöre daha fazla şans tanınıyor. Bu da yorumlardaki esneklikten kaynaklanıyor. Bizim tarihsel o kostümlerden vazgeçilemiyor. Türk yönetmenlerin konuya yaklaşımı olabilir bu. Çoşkun Büktel'in kitabında okudum; "Yıldız Yargılaması" oyunu Şehir Tiyatrolarında oynandığında, Mithat Paşa ve diğerleri bir çadırda yargılanıyor. Bu yargılamanın komikliği için yargılama bir sirk çadırında verilmiş. Bu Büktel tarafından eleştirilmiş. Bence de bu doğru bir yaklaşım değil. O yargılamadaki anlamsızlık ve komiklikle dalga geçmek için çok "kör gözüne parmak olur". Bir oyuna yaklaşırken iklim çok önemli, insanların zevkleri, o dönemdeki coğrafya, modaya egemen olan kültür anlayışı ve ticaret. İpek Yolundaki

ticaretten önce insanlar bu kadar ipekli giyiyorlar mıydı? Haşim Hekimoğlu'nun şöyle bir sözünü hatırladım "o dönemde Mozart olmamak için bir şansınız yok. Çünkü kar yağıyor 3-5 gün kalkmıyor ve dışarıya çıkamıyorsunuz. Aileden de böyle bir kültürünüz varsa mecburen Mozart olursunuz diyordu. Tarihteki değerler araştırılmalı. Sadece kostüm kitabından alıp üzerine kumaş eklemek ucuza kaçmak. O zaman kreatörün yaratıcılığı nerede? İlla o dönemin otantikliğinde kalacağım denmemeli. O dönemin çizgisinin de dışına çıkmalı. Kimsenin kullanmadığı bir çizim de getirilebilmelidir.

SKY- Kreatör o dönem için tarihsel kostüm kitaplarına bakmalıdır ama karakter için yaptığı kostüm o oyuna nasıl hizmet eder? Kumaşla oyuncunun hüznünü, coşkusunu nasıl ortaya çıkarabilir? En önemlisi olayı çözümlenektir.

EÖ- Kumaş niteliği oyun açısından çok önemlidir. Bunu kreatör düşünmeli, düşünmediği zamanlarda oyuncu da düşünebilir. Yas tutan bir insana şıkır şıkır, renkli bir kostüm, istisnai bir durum yoksa eğer anlamsızdır. Kostümlerin prömiyerden daha önce gelmesi, provaların kostümle yapılması çok şey kazandırıyor. Bir hafta önce gelen kostümle çok zor oluyor. Belki dekor o kadar önemli değil ama o da erken gelmeli. Oyundaki hareketleri belirlemek adına önemli. Kostüm insanı rahat ettirmeli ama çok da rahat olmamalı. Bu sene bir ayakkabı yüzünden bileğimi burktum. Benim de kabahatim var. Ayakkabı değiştireceğim için ilkini sıkı bağlamadım ve sonunda yumuşak doku zedelenmesi oldu.

SKY- Kostüm kumaşının cinsi oyunculuğunuza artı veya eksi şeyler katar mı?rahatsız olduğunuz kumaş oldu mu?

EÖ- Kostüm kreatörünü ilgilendiren bir konu. Oyunculuğu ilgilendiren kayganlığı olabilir. Kullanımda zorluk yaşanabilir. Yönetmenin istemlerini çok iyi anlayıp kararlarını ona göre vermelidir.

SKY- Kostüm eskizlerine provalara girmeden bakmak oyunculuğunuzu etkiler mi?

EÖ- Her oyuncuya yardımcı olur bu. Son hafta sürekli giyeceğim kostümü düşünüp hareketlerime karar vermeye çalışırım. Çizimleri gördüğüm anda kreatöre bunları söyleyip onu yönlendirebilirim. Veya tam tersi kreatör anlatır kafamda belirir. Yeter ki insanlar açık yüreklilik ve iyi niyetle hareket etsinler.

SKY- Dekorsuz bir kostüm düşünebilir misiniz? Böyle bir oyunda oynadınız mı?

EÖ- Kostümden kaçamıyor ama dekordan kaçabiliyorsunuz. Dekor günümüzde daha yalınlaştı. Devasa dekorlar, oyuncunun içinde kaybolduğu dekorlar yok artık, ama kostümden kaçılmaz.

SKY- Sahneler arasında hızlı kostüm değişimleri için kullanılan hangi yöntem sizce daha uygun?

EÖ- İlk olarak kostüm sırası ne? Çözüm buna göre hazırlanır. Yabancılar bu konuda daha iyiler, çok pratik şeyler kullanıyorlar.

SKY- Avrupa ve Amerika'da tiyatro kostümü teknoloji haline gelmiş. Bu işle uğraşan bir çok özel şirket var. Tüm detayları ile istediğiniz kostüm hazırlanıyor.

EÖ- Tabii bunlar bizde yok. Bizde satın almacılara gidilir. O çözümlere en uygun fiyatı makul kumaşları seçer, malzemeler alınır. Sahne için makyaj malzemesi üreten bir sanayi de yok. Bayanlar için üretilen malzemeleri kullanıyoruz.

### **ŞEHİR TİYATROLARI KOSTÜM TASARIMCISI**

#### **ZUHAL SOY'LA YAPILAN GÖRÜŞME**

**28 EKİM 2002**

S.K.Y.- Yazarların kostümle ilgili tekste göndermeleri seni etkiler mi? Osmanlı tarihi ile ilgili oyunlardaki tasarımlarında nereye kadar birebir tarihi getirip, nerede ayıklamalar yapıyorsun?

Z.S. - Yılmaz Karakoyunlu'nun "Önce İnsan" oyununda yazarın böyle bir kostümle ilgili belirlemesi yoktu. Kostümleri çizdikten sonra yazar, provaya geldi. Yönetmen kabul etmişti. Ben neyi neden yaptığımı anlattım. Ben İstanbullu kullanıyorum, çünkü bu Abdülhamit'le paralel giden insanların giysisi ve bu renklilik de meclisi yansıtıyor. Redingot kullanıyorum. Mithat Paşa yanlılarını da böyle belirliyorum. Mithat Paşacılar ve Abdülhamitçiler bir ortam vardı. Temyiz kurulu vardı, önemliydi. Onlardaki renklilik bugünün meclisiydi. Anne de bir Semra Özal'dı. Onları üstte şık ve zengin yaptığımda halkı basitleştirsem, eski giydirsem, o farklılık ortaya çıkacaktı. Yukarıdakiler çok şıkken halksa basit, yalın, sade, kopuk. Özellikle savaştan gelen iki askeri çok eskitmişim, onlar asıl cefayı çekenlerdi. Yazara bunları anlattığımda doğru buldu. Müge Akyamaç'ın oynadığı rol, çok entrikacıydı. Dönemi, yapıyı çok iyi inceleyip o dönemdeki Fransız etkisini de getirip renkleriye entrikacı rengi diye belirlemeliydi. Abdülhamit tahta çıkmadan önce çok samimilermiş, beraber hamama gidecek kadar. Bunu yönetmen bulmuştu. Yazar buna çok az değinmişti. "Sizin sayenizde meşrutiyet olacak" derken, ikisini de gri giyirdim. Koyu ve açık griydi. Abdülhamit'te İstanbullu vardı ama sadeydi. Şehzadelik döneminde giysiler çok sadeydi. Marangozhaneden çıkmıyor, her derdini orada çözüyordu, bu arada



vehimleri artıyordu. Şehzadeliğe geçerken Mithat Paşa, Cevdet Paşa, Damat onu giydirirken kılıç, kuşak, broşu taktıktan sonra "güç bende artık" diyor. Ondan sonra değişim başlıyor. Çok şık altın sırmalı ceketini giydiriyorum. Sonrasında gelişim çizgisini kurduğumda vehimleri arttığında işlemlerinin sökülmesini tasarladım. Güvensizlik insan yaşamında bir şeylerini yok eder diye düşündüm. İkinci bir tane işletip onu parçalamayı düşündüm. \_Sonra dedik ki işletmek çok pahalıydı. Teknik problem getiriyordu. Kendi oyunculuğuyla getirsin, üstünden hiç çıkartmasın dedik. Sonrasında sanrıları artıp, Mithat Paşa'yı sürekli rüyalarında görüyor, annesi geliyor, ona siyah Osmanlı işlemeli kaftan giydirdim. Onu alıp "Uyu oğlum uyu, her gecenin sabahı, her iktidarın..." diye repliğine "üşüyorum valide çok üşüyorum" diyor. Onu üstüne attırdım. Osmanlı'nın karalığını atmış oldum. Osmanlı'nın 31 yıl süren istibdat karalığını vurgulamak için. Şükrü Türen pelerini çok beğendi. İlk başta Abdülhamit'i sanrılar, rüyalarla başlatıyor, orada ilk başta da o siyah kaftanı arttırttı. Sonra değiştiriyor kostümü, şehzadelik giysileri giydirip başlıyor oyun. En sonunda da o pelerini görüyoruz. Osmanlı siyahla başladı siyahla bitti. Asker savaştan çıkmıştı. Üç dört defa buluşturuyordu. Hiçbir şey değişmedi. Abdülhamit de gelse, meşrutiyet de olsa aynı. Oyun biterken yine o asker geçiyordu. "Ne ağlarsın benim zülfü siyahım, bu da gelir bu da geçer, ağlama" diye şarkıya geçiliyordu. Hep ezilen toplumdü. Biz kimi gördük, Abdülhamit'in Mithat Paşa'yı yok etmesini gördük. Mithat Paşa'nın İzmir'e sürgün edilişi vardı. Farkında olmadan tarihte de???böyle yaşamıştı. Farkında değildi. Abdülhamit oradaki sulhu sağlasın, halkı güçlendirsın diye gönderiyordu. O da yanılttı, oradaki halkı güçlendirdiği yoktu, sürmüş kendi yakınından uzaklaştırmıştı. Yakınına da Cevdet Paşa'yı almıştı. Sonra Mithat Paşa'nın İzmir'e gidişini redingotundaki parçalanmayı vererek yaptım. Artık maviye dönüşüp özgürleşiyordu. Sonra hapishanede Damatlar ve Mithat Paşa aynı mekandaydı. Damatlardan biri -tarihte de görüyoruz- kafasını duvarlara vurarak öldürüyordu kendini. Tarihi gördük, tarihten doku olarak yararlandık, tabii ki stilizasyon yaptık. Biçimi, rengi alıp üstüne dokumak istediğimi verdim. Kadınların hepsi başörtülüydü. Evin içinde kocasıyla konuşurken başlarını açtım. Fes yoktu erkeklerde. O dönemde İstanbullular siyah ve kafalarında fes vardı ama benim oyunumda ne fes ne de siyah vardı. II. perdede temyiz kurulup Mithat Paşa'nın davası görülürken fes ortaya konuyordu, o Osmanlı'yı getiriyordu. Reji olarak ve kostüm olarak iyi

bir stilizasyon örneğiydi. Yazarla -doğuran- kişi olarak yaşayan bir yazarsa koşut olmalı. Tasarımcı çizgisini net belirlemelidir.

S.K.Y.- Yazarı da incelemek, yaşadığı dönemi çözümlmek, oyuna etkisini araştırmak da tasarımı etkiliyor.

Z.S. - Yazar da tarihi çok iyi inceliyor. Belki Abdülhamit hiç söylememişti o sözleri ama Yılmaz Karakoyunlu'nun siyasetçi kimliğinden dolayı çok güzel repliklerdi. "Küp görüyorsun, içi su dolu. Bir yerinden delik del, okyanusları geçirirsin oradan" diyor. Yılmaz Karakoyunlu'nun siyasete, siyasetin çürümüşlüğüne dair içten içe replikleri vardı. Müge'nin kırmızı kostümü için şu fotoğrafta Abdülhamit yukarıda tahta çıkarken onlar aşağıda kocasıyla bakıyorlar. Belki yazarla konuştuğumuzda "göğsü daha açık olmalıydı" dedi. Osmanlı'da o açıklık vardı. Fransız etkisinde yaptığımı söyleyince kabul etti. En sevdiğim tarafı o kostümde eteklerini kaldırıp ayakkabılarının görünmesiydi. Çünkü üzüm sıkmaya giden kadınlar gibi kaldırıldı. Herkesin nasıl bir bakış açısı varsa reji tadı, kostüm tadı, yazarın da farklı oluyor. Yazarla hem fikir olmak gerekiyor.

S.K.Y.- Kostümlerde ilk renk yüklemesine, aksesuar yükleyerek karakteri yorumluyorsun, süslemeleri yoğunlaştırıp azaltarak yüklüyorsun.

Z.S. - Bir de biçim var, siluet var. En dış çizgileri benim için önemlidir. Tabii ki o dönem beni bağlıyor. Atatürk yakası var o dönemde onu koyarken bu kez ne renk giymiş açık mavi o zaman daha koyusunu seçiyorum. Aynı kravat gibi seçiyorum. Belki İstanbulun içinden boyun bağı görülmez ama orada mutlaka kullanıyorum. Osmanlı oyunları stilizasyonu kaldırıyor. Tasarımcı kendi fantazisiyle oyuna giriyor. Kanuni'yi Smokinle anlatamayız, özgürleşemeyiz. Başka kumaştan o biçimde bir kostüm giydiririz. Öyle bir sadeliğe, yalınlığa getirirsin.

S.K.Y.- Bu giysideki sadelikte sorguç ya da bir aksesuarla Kanuni çağırışabilir.

Z.S. - Ciddi iyi bir sorguç, yüzük gelebilir. Hiç sutaşı kullanmayabilirim. Hepsini kumaşla halledebilirim. Belli aksesuarları yükleyebilirim. Bu bir çizgidir. Çizgide Osmanlı biçiminin yansımalarını verirsin. Kaftandır, mintandı, iç etek vardır.

S.K.Y.- Seyirci oturduğunda Osmanlı dönemiyle ilgili göndermeleri almalı mı savunuyorsun?

Z.S. - Seyirci çok iyi Osmanlı dönemini bilmeyebiliyor. Çok iyi bilen araştırmacılar, tasarımcılar, tiyatro bölümlerindeki hocalar gibi insanlardır. Onu araştırırken

çok seyirciyi düşünmüyorsun. Orada kendi yaratıcılığın ortaya konuyor. Osmanlı öyle bir sanat ki, çok fazla sadeleştiremezsin. Batik kumaş, sorguç, kolunda bir bilezik dokudur. Osmanlı'nın kendi içinde yaşadığı iktidarı, hırs, güç ne yapıyor daha çok yoğunlaşan anlamlı kostümü beraberinde getiriyor. Bir kürk atıyorsun, onunla yüklenir. Shakespeare'de de böyle sınıf farklılıklarını yüklersin. Dramaturjisini çözmek de önemlidir.

S.K.Y.- Dramaturjik çözümlemende Mithat Paşa'yı çözümlerken hangi bölümleri ayırıp incellersin?

Z.S. - Benim için toplumsal yapı çok önemli. Bu adam ne? Güçlü siyasetçi damat... Damat nasıl olur? Kendi içindeki psikolojisi nedir, ne demiştir Abdülhamit'e, ilk toplumsal yapı, ikinci mevsimi, gün değişimini, en önemlisi de psikolojik yapısı bir başka yerdedir. Yönetmenle aynı koddan bunu algılaman çok önemlidir. Bu olmazsa sen beyaz giydirirsin, yönetmen orada siyah düşünmüştür. Genelde dramaturg, yönetmen, tasarımcılar toplandığında fikir birliğinden yola çıkılır. Bu adam zengindir. Yönetmene göre daha fazla sırma konulacakken sen yok bu adamın şöyle bir psikolojik yapısı var diyebilirsin. Bu adamda işleme düşünmüyorum, diyebilirsin. Oyun var, yönetmen ne anladı, tasarımcılar ne anladı, ortaya atılıyor. Yönetmene nasıl yorumlamak istiyorsun, onu anlattırırım. Dekorla, kostümlerle ilgili hiçbir şey söyletirmeden yorumunu alırım. Ben çizerim. Gideceği yolu öğrenip kendim çizdiğimde "yok böyle düşünmedim"de der "evet bunu böyle getirelim" de der. Mutlaka ikinci bir yorumu vardır. Keşke üç ya da dört yorum da yapılabilse. Kumaşı giydirerek performans gibi tekrar tekrar deneyerek dokuya bakarak çıkartsam çok iyi olur. Bu da zamanla alakalı. Herkes kendi yoluna ayrılıyor ama prova mutlaka seyredilmelidir. Çok prova seyreden bir tasarımcı da yoktur.

"Önce İnsan"da iktidar ailesinin içindeki bozukluklar var. O yüzden duygusallıklar da var. Siyaset de var. Damadın acısını, kadının entrikasını, annenin saygısını görürüz. Bunlar koddur. Asıl konu, Mithat Paşa'nın yanlış, yalan yere yargılanmasıdır. Her oyunun matematiği vardır. Burada kıskançlık, gönül yarası var. Öbür tarafta Kıbrıs savaşı var. Yazar, düzgün yerlerde bu matematiği kuruyorsa, hareketi, rengi, yan öğelerle besliyorsa, seyirci daha zevkli seyrediyor. Öbür tarafta yaşadığı küçük merak, diğer sahnede açılmıyor gibi çözümleri de getiriyor.

S.K.Y.- Oyuncu, karakterle ilgili alt metin çalışması yapıyor. "Ansiklopedilere bakıp nasıl giyindiğine bakarım" diyor. Sonra "onlardan sonra kostüm

çözümlerinize bakıyor musunuz?” diye soruyorum. Genel provadan bir hafta önce giyene kadar rolü oturtmak gerekiyor. Giydiğinde geç olabiliyor. Oyuncular da karakteri ortaya çıkarırken çizimlere bakan var mı?

Z.S. - Pek yok. “Önce İnsan”da Yıldız Sarayı’nda Abdülhamit’in köşkü vardı. Kapalıydı ama müzesi ve marangozhanesi açıldı. Abdülhamit rolündeki oyuncu, ben söyledikten sonra oraya gitti. Yalçın Boratap prova sonunda “Çağırın terziyi, diksin.” Dedi. Yönetmen, dönemi çok iyi araştırmıştı. Benim getirdiğim renklerin hepsini kabul etti. İlgili olmak isteyen oyuncu ilgiliydi. Şehir Tiyatroları’nda bunlar konuşulur ama hayata geçirilmez. Provalarda bazıları “tamam giyelim” der. Son genel provada “olmadı bu üstüme” diyebilir. Bazısı “bu çok güzel oturdu”der. Kişilikler ortaya çıkar, sana bir şey söylemeden yönetmene söyler, gelir “bu kostüm de çok rahatsız” der. “Önce İnsan”da tiyatronun eski oyuncularıyla çalıştım. Toron Karacaoğlu, Kamram Usluer, Yalçın Boratap vardı. Nasıl uyuşacağım, anlaşacağım problemim vardı. Çok donanımlı olmak zorundaydım. O güvenle gittim. Konuşmalarında neden niçin yaptığımı anlattığımda “bu kadar kendini üzme şekerim, biz bilelim” diyenler oldu. Umumi bir müdür vardı. Açıyorsun kitapta, lacivert, apoletli, İstanbullu görüyorsun ama gündelik yaşamda yaşıyor orada ne giydirmeliyimde çok düşündüm. Sonra oturup baktığımda normalde düz kıyafet giydiğini, sadece törenlerde, resmi geçitlerde süslü kıyafet, apolet, nişanları taktığını gördüm. Gazi Osman Paşa için özellikle laciverte yakın seçtim ve karikatürize ettim. Oyunda uyukluyordu. Madalyalarını çoğalttım. Zafer kazanan, yaşlanmış, yorulmuş bir paşayı getirdim.

S.K.Y.- Kostümleri yaparken, dekor çok ayrıntılı, detaylıysa ya da düz renkli fondaki dekorun önünde kostüm renklerini nasıl oluşturursun?

Z.S.- Dekor çok renkliyse,dekorun dışında olan renkleri seçmek önemlidir. Dekor koyuysa onun açığı olan renkleri öne koymak hem oyuncuyu çıkartır, hem renkleri çıkarır. Yeşil dekorun önünde açık yeşil, pembeli kostümler olduğunda kontür oluşturur, ortaya çıkar. Daha düz kumaşlara gidersen. Dekor çok sadeyse istediği kadar renklendirirsin.

S.K.Y.-Eskizlerini yaptığındaki tasarımı, oyuncunun vücudunu gördükten sonra değiştirme gibi durum oldu mu?

Z.S. - Oyuncular belli oluyor. Çok tıkanırdımda sadece tekste o kadının repliklerini okuyorum ya da dramaturga gidip, kadınla ilgili sorular soruyorum. Tarihteki o kadını daha iyi araştırıyorum. Oyuncunun vücudunu biliyorum. Belki biraz



kaçış yolu arıyorum, belki gerçeklerle yüzleşip, farklı bir şekle dönüştürmek istiyorum. Genelde gerçek kişiliğe bakıp, farklı arayışlara yönelirim. Gül Akelli’de üstte bluz ve etek çizmişim. Oyuncu geldi, “belim kalın olduğu için etek-bluz’u taşıyamıyorum. Bütün elbise giyersem daha iyi görüntü veririm.”dedi. Belden kesiğin olduğu yere kemer koydum. Elbise olunca şalı daha uzun tuttum. Şal, anneliği, hanımlığı getirdi. Aslında Osmanlı’daki gerçek iktidara hepimizin bakışıdır. Annelik orada da vardır. Evrenselliği koyan yazar yaşıyor. Lady Macbeth’tir ama kıskançtır. Bu kadın hala vardır. Bugünün Türkiye’sinde de böyle kadınlar vardır. Othello’daki Desdama’da, Juliet’i görebiliriz. Aslında evrensellik insanları tiyatroya bağlar. Duygular hiç ölmüyor. Bazen çok karmaşıklaşıp çok yalınlaşabiliyor. Ama asal duygular, Türkiye’de de var Shakespeare’de de var. Üvey anne fobisi Hürrem Sultan’da var. Mihrimah’ın oğlunu istemiyor. Kendi oğlu geçerse o, valide sultan olacak ve devlet işlerine daha çok karışacaktır. Kanuni’nin Hürrem’e verdiği çok büyük korumalar var. Hürrem zaten doğru bir yerde. Valide Sultan olmasıyla ego devreye giriyor. O, bugün de var.

S.K.Y.- Kumaşlarda sosyal statü farklılıklarını nasıl yansıtıyorsun?

Z.S. - Ben “Önce İnsan”ı yaptığımda çok iyi gabardin çıkmıştı. Süet gibi ince bir janjani?? vardı. Damat için uygun geldi. Mithat Paşa’da keten gibi dokusu olan iri dokulu kumaştan diktim. Bana göre yalınlık, sadelikti Mithat Paşa. Çünkü benim düşündüğüm doğru söz, siyaset adına onun dilinden olandı. Abdülhamit, karartıcı ve baskıcıydı. Ben Mithat Paşa’nın yandaşıydım. Onun yandaşları da doğru toplumsal statülerine göre giydirmeliydim. Tahir Ağa’yı açık yeşil yaptım, Doğada yaşadığı için daha basitti, düz bir gabardin giyiyordu. Mithat Paşa sakindi. Bilen insan, emin insan çok giyinmez.

S.K.Y.- Hürrem, Kösem gibi kişilikler cariyelikten yükselmişlerdir ve kökenlerine baktığımızda Rum, Rus v.b. kökenli olduğunu görüyoruz. Geçmişleriyle ilgili kostümlerinde belli kodlar yerleştirir misin, belli noktalarda geçmişleriyle ilgili anımsatmalar yer almalı mı?

Z.S. - Bu kadın Hürrem, cariyedir, ilk gece Kanuni’yle bütün gece satranç oynamıştır. Diğer cariyeler gibi ilk gece kendini sunup diğerleri gibi olmamıştır. Burada akıl devreye girmiştir. Kendi kıyafetleriyle geliyorlar ama sarayda giydiriliyorlar. Padişaha sunulmak için Osmanlı kıyafetleri giyiliyor. Ama boynunda haç varsa baş parmağında kökeniyle ilgili bir yüzük varsa kopmamışlığını verebiliriz. Osmanlı’nın malıdır ama aykırı renk ya da desen

yükleyebilirsin. Kaftanında Rus işlemesi yapılır. Bence mantığını iyi kullanırsan yanlış olmaz. Çerkezliği Rusluğu giysiyle değil de insanlığıyla, psikolojisiyle Hürrem'i vermeliyim. Sadece küçük bir dokuda, başörtüsünde yüzüğünde hissetmeliyiz.

S.K.Y.- "Fehim Paşa Konağı", "Müsahipzade Celal" gibi oyunlarda da Osmanlı dönemi vardır. Bu oyunlardaki kostüm tasarımına yaklaşımın nasıldır?

Z.S. - Komedilerde daha özgürüm. Seyirci komedinin içine girmek için gelmiştir. Bu noktada yaptığım kostümlerle komediye çoğaltmalıyım. Hiçbir zaman sadece dekor atmosferi yaratmaz. Esas atmosferi kostümle yansıtırız. Kostüm var değişiyor ama kostüme seyirci ilk baktığında tamamlamıyor belki. Bütüne baktığında ikinci bir atmosferdir kostüm. Renkle komediye çıkartırım. Ara tonlardaki pek çok renk, kurdela, desenle çoğaltırsın. Pişekar'ın bir yerine fiyonk koyarsan komik unsur gelir. Keyifli zenginlikler katılmalıdır. "Fehim Paşa Konağı"nda hanımefendi ve kızlarıyla haremde oyunları vardır. Orada eğlence olduğu için sıcak renkler kullanılır.

S.K.Y.- Ayakkabılar Osmanlı'da önemli aksesuarlar. Bu ayakkabıları nasıl yaptırırsın?

Z.S. - Altlarını çok kirletirim ayakkabının. Sahne üstünde iki rolü var. İncelikle yapıldığında küçük ayrıntı gibi görünür ama bütüne hizmet eder. "Önce İnsan"da gerçek botlar düğmeliydi. Biz giydirip çıkartmayı düşünerek fermuarlı yaptık. Fermuarın ucunu gördüğümde onu attırmıştım çünkü gizlenmeliydi. Bazen seyirci ayakkabısına dikkatli bakmaz. Tasarımcı ayakkabıyı ne kadar doğru yaptığını vermek zorundadır. Stilizasyona gitmemeye çalıştım. Topuk varsa verdim. Ayakkabının stilizasyonu çok gerekli değildi. "Önce İnsan"da başrol oynayanların kostümlerinin altına giyecekleri ayakkabıda daha özenirim. Çizimler bu, yapın demem. Parlaklığına, topuğuna, işlemesine müdahale ederim. Sadberk Hanım müzesindeki ayakkabılarda danteller, tüyler vardı. Mavi elbise mavi kumaştan yapılmıştı. Kumaştan ayakkabı çok çabuk deforme olduğu için deri yapıp onun üzerine süslemeler yaparım. Giydiği rengi tamamlayan deri bulup öyle ayakkabılar giydirdim.

Kostümde çok ayrıntı vardır. "Önce İnsan"da elmas tipi küpeler, gerdanlıklar kullandım. Kol düğmeleri, elmas tiptiydi. Mithat Paşa'da, Abdülhamit şehzadeyken elmas tipi, Abdülhamit'in giyimine paralel olarak altın tipinde kullandım. Abdülhamit oyunda "alın bu elmas düğmeleri" diyor.

S.K.Y.- Oyunun tekstini kaç kez okursun? BU okumalarda kostümle ilgili notları hangi okumada alırsın?

Z.S. - Bu konuda çok aceleciyim, ilk okurken kişiler ve aksesuarlarını yazarım. Kimin kiminle ilişkide olduğunu çıkartırım. İkinci okumayı kendim için okurum, hiçbir şey yapmam. Üçüncü okumamda dramatik yanlarını bulurum. Dördüncüde tekrar aksesuar kontrolü ve dramatik yönlerine yine bakarım. Daha tedbirli olup dört kez okurum. Onun yanında okuma provalarını kaçırmamaya özen gösteriyorum. Çünkü ilk zamanlarda konuşulanlar, ilk çizdiklerin en doğru kostümlerdir diye düşünürüm. Dönemi inceledim, ilk bu adam şunu giyecek, şöyle dekor olacak dediğimde daha doğrudur. Çünkü beyin hanıdır, kafa karışmamıştır. O çizimleri, duyguları saklarım, geri dönüp onlara bakarım. Yaratım sürecinde iki-üç kez çizdiğim olur.





**EK 4- OYUN ANALİZİ TABLOLARI**