

PAPER DETAILS

TITLE: Tiyatro Kostümünün Olusma Asamalari

AUTHORS: Ebru AKLAR

PAGES: 8-13

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/213774>

Tiyatro Kostümünün Oluşma Aşamaları

Ebru AKLAR *

Özet

Kostüm; gösteri sanatlarında sahnede ya da kamera önünde bir gösteriyi sunarken giyilen giyim ve aksesuarlardır. Tiyatroda kostüm, oyunun geçtiği dönemin ve olayın gözümüzde daha iyi canlanması için kullanılır. Sahne sanatlarının vazgeçilmez bir ögesi olan kostüm, sadece görünüm olarak oyuncuya giydirilen bir giysi parçası değil, karakterin anlatımının önemli bir yoludur. Bu sebeple kostüm tasarımı karakterler yorumlanırken, dikkatli ve özenli bir çalışma yapılması gerekir. Bu çalışmada, özellikle tiyatro kostümünün oluşum aşamaları, tiyatronun görsel öğelerine katkıda bulunan diğer dallarıyla olan ilişkisi de göz önüne alınarak incelenmiştir. Bu amaçla, oyun metninin okunması sonrası tasarım yoluyla karakterler yorumlanırken yönetmenle ve aynı zamanda dekor ve ışık tasarımcılarıyla (eğer dekor, kostüm ve ışık tasarımcıları ayrı kişilerse) görüşmelerin son derece önem taşıdığı özellikle belirtilmiştir. Kostüm tasarımı yalnızca giysi tasarımı değildir; saç, makyaj, ayakkabı ve kostüm aksesuarları da tasarımın belirleyici detaylarını oluştururlar. Kostümün yapım aşamasına gelindiğinde ise çizimden kumaş seçimine, kesimden provaya kadar olan aşamalar kostüm tasarımı sürecinin sorumluluk alanındadır. Tüm bunların yanı sıra unutulmaması gereken önemli bir nokta da; kostümün tüm detaylarıyla bir bütün ve parçası olduğu gösteri sanatının içeriğini zenginleştiren ve anlatımına hizmet eden öğelerinden birisi olmasıdır.

Anahtar Kelimeler: Kostüm, Dekor, Işıklama, Makyaj, Aksesuar

The Formation Stages of The Costume in Theatre

Abstract

In performing arts a costume represents the whole of the clothing and accessories dressed in a stage or in front of a camera while presenting a performance. In theatre, costumes utilize for visualising the period and scenes in a play. A costume, which is an indispensable element of the performing arts, is not a visual item of a piece of clothing but it is an important way of expression of the characters in a play. Therefore, interpreting the character in costume design needs a careful and attentive work. In this study, the formation stages of the costume design analyzed especially by considering the relation with the other visual elements of theatre. For this purpose it is especially like to mention that discussing with the director but also with set and lighting designers (if set, costume and lighting designers are different persons) is extremely important after reading a play's text for interpreting a character through the design. Costume design is not only a clothing design but also a costume design consists of identifying details such as hair, make-up, shoes and costume accessories. When the subject come to the construction of the costume the steps up to the rehearsal, from drawings to the choice of fabric and from cutting the fabric to fitting the dress, are in the field of responsibility of the designer as well. In addition to all of these subjects there is an important point which should not be forgotten is that a costume is complete with all its details and it is one of the elements which are enriching the content and serving the narrative of the performing art where it is a part of it.

Key words: Costume, Setting, Lighting, Make-up, Accessory

*Kocaeli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları ABD, Dramatik Sanatlar YL, Kocaeli. ebruaklar@gmail.com

Giriş

Rus tiyatro adamı Tairov (1885-1950), tiyatro kostümünün tanımını ve önemini kısa ama etkili bir şekilde yapmıştır:

“Kostüm aktörün ikinci derisi, bir tiyatro piyesi kahramanının görünen maskesidir. Kostüm, aktörün anlatım gücünü zenginleştiren bir araçtır; kostüm hareketin anlamını tamamlar ve ona duru bir nitelik kazandırır.” (Arkin, 1970, 1525).

Sahne kostümleri, karakterin mesleği, sosyal durumu, cinsiyeti, yaşı ve psikolojisi hakkında seyirciyi bilgilendirir. Bunun yanı sıra kostümler;

- yapımın tarzını ve ruhunu destekler,
- birincil ve ikincil karakterler arasındaki ayırımı gösterir,
- karakterler arasındaki ilişki hakkında fikir verir,
- oyuncunun görüntüsünü değiştirir,
- karakterlerin gelişimi ve yaşındaki değişimler hakkında fikir verirler,
- ayrıca kendi çaplarında güzellik nesneleri olabilirler.”

(Costume Design, 2013, elektronik kaynak).

Kostüm tasarımcıları, oyuncuların gösteride giyecekleri kıyafet ve aksesuarları tasarlayarak her bir karakterin görüntüsünü yaratırlar. Tarzına ve karmaşıklığına bağlı olarak kostümler; dikilip üretilir, satın alınabilir, var olan depodan kullanılabilir ya da kiralanabilir. Tasarımcılar, tekstteki karakterlerin kişiliklerini tam olarak yansıtmalıdır. Kostüm tasarımcısının seçtiği şekiller, renkler ve dokular seyircide hızlı ve güçlü bir görsel algı oluşturmaya yarar. İleride değinileceği üzere, kostüm tasarımcısı ile yönetmen, dekor ve ışık tasarımcılarının arasındaki yaratıcı işbirliği sayesinde kostümün bir bütünün parçası olarak yapıma katılması sağlanır.

Oyunu Okumak, Tasarım Yoluyla Karakteri Yorumlamak

Bir sahne kostümünün yaratılması, oyunun tekstini okumakla başlar. Kostüm tasarımcısı teksti dikkatle okur ve genellikle tekrar okumalar da olur. Karakterler hakkında notlar alınır. Eğer yapım özel bir tarihi dönemde geçiyorsa, bu dönemin modası araştırılmalıdır. Ancak körü körüne modaya sadık kalmak yeterli değildir. Sahne kostümünün yaratılması, karakterin

yönelişi ile doğrudan ilintilidir. Bu konuyla ilgili Motley görüşlerini şu şekilde aktarıyor:

“Bir oyun boyunca, karakterin geliştirilmesinde bir oyuncunun giysisi performansına çok büyük değeri verir. Örneğin, Shakespeare’in Richard II oyununda, kral oyunun başında uçarı genç bir züppe olarak görünür ve ihanete uğrayan, trajik bir mahkum olarak rolünü sona erdirir. Burada kostümler, renk, çizgi, ağırlık ve tarzın kullanım becerisi ile olaylar dizisini açık olarak ve şanssız kralın karakterindeki gelişmeleri gösterecek şekilde yapılmalıdır. (Motley, 1992, 42).

Kostüm çizimleri tarz, renk ve hatta makayda, karakteri mümkün olduğunca açık olarak göstermelidir. En ufak detay bile yardımcı olabilir. Oranlar, kumaşın boyası ve dokusu, kesim (iyi ya da kötü), üzerine oturma tarzı, süsleme ve aksesuarların en ufak parçaları, hepsi önemlidir. Karakteri yorumlarken oranlar ve oran bilgisi, bir sahne kostümünün tasarlanması ve hazırlanmasında ayrıca önem taşır. Kostüm ile ilişkili vücut şeklinin oranı, dolgu malzemeleri ile değiştirilebilir. Kostüm tasarımcısı etek uzunluğu ve dolgunluğunu, bel çizgisi pozisyonunu, omuz genişliğini, elbise kolu uzunluğunu, renk ve ton değerleri dengesini, kumaş tasarımını veya desen ölçülerini değiştirerek karakterler arasında farklılık yaratabilir.

Yönetmenle Görüşme

Yönetmen ve tasarım grubu ile olan ilk toplantıda kostüm tasarımcısı, kafasında canlanan fikirleri birkaç kostüm taslağı halinde sunar. Bu çalışma, yönetmenle kostüm yapılacak karakterlerin tam sayısını kontrol etmek için de doğru bir zamandır; yönetmen oyuna tekste listelenmemiş, konuşması olmayan karakterler eklemek isteyebilir. Bu toplantıda fikir alışverişi oldukça önemlidir. Motley’nin deneyimleri ve konu ile ilgili tavsiyeleri şu şekildedir:

“Yönetmenin fikirleri genellikle kostüm tasarımcılarıyla uyuşmayabilir. Ama en kavgacı yönetmenler bile iş arkadaşlarının kendi kişisel fikirlerinin olmasını beklerler. Sessizlik bazı alanlarda altın olabilir, tiyatrodaki ilgisizlik ya da bilgisizlik gibi yanlış anlaşılmalara neden olabilir ve iyi olan tartışmaya açık olmaktır(...) Yönetmen - tasarımcı görüşmesinde kostüm sanatçısının oyuna yaklaşım tarzı belirlenme-

lidir. Yönetmen, oyuncuların bir dönemin modasını yansıtan giysilerin gerçekçi kopyalarını giymelerini isteyebilir, oyuna ve yorumuna özel anlam katacağına inandığı hayali versiyonlar giymelerini isteyebilir ya da gerçek ve aldatıcı olan arasında bir denge çarpışması arayabilir. Tasarımcılara, hangi metodun tercih edileceği konusunda mümkün olduğunca erken anlaşmaya varılması tavsiye edilir.”

(Motley, 1992, 11).

İlk kaba eskizler yönetmene sunulduktan ve onaylatıldıktan sonra, renkli çizimlere geçmeden önce oyuncular görülmelidir. Renkli eskizler bir rol için tayin edilen oyuncunun dış görüntüsüne benzer özellikler taşımalıdır. Renkli eskizlerin yanına kullanılmak istenen kumaştan bir parça eklenir; kumaş seçimi, kostüm tasarımcısının işinin hayati bir parçasıdır.

Kostümün Dekor ve Işıkla İlişkisi

Yönetmenle yapılan ön görüşmeden hemen sonra dekor ve ışık tasarımcısıyla da bir toplantı yapılır. Kostüm tasarımcısı renk seçimini, dekorun genel rengiyle uyumlu ve onun üzerine çıkmayacak şekilde seçer. Kostüm ve dekor tasarımcıları birbirinin emeğinin tamamlayıcısıdır ki, yapımın en iyi şekilde olması için bu dayanışma gereklidir. Dekor ve kostüm birbiriyle uyumlu olmalıdır:

“Sahne sanatlarında perde açıldığında ya da ışıklar yandığında dekorun seyirci üzerinde yarattığı etkinin önemiyle birlikte sahneye gelip ilk repliği söyleyen oyuncunun ya da balerinin giydiği kostümün etkisinin önemi de yadsınmaz. Bununla birlikte kostüm, seyircinin dikkatini gösterinin temel gerçeklerinden çevirerek çekici, yoğun, göz kamaştırıcı bir biçimde kendi üzerinde toplamamalıdır. Dekor ya da diğer öğeler sahnede ön plana çıkmıyor diye kostüm gereğinden fazla abartılmamalıdır. Hem dekor hem de kostüm sahne ile seyirci arasında kurulan karşılıklı etki - tepki bağını her an ya da her perde ve sahnede koruyabilmelidir. Gösteriye katkısı olduğu için yapılan dekor kadar kostüm de gösterinin dinamizmine ortam hazırlar. Gösteri içinde oyuncular, balerinler, baletler, dansçılar sözleriyle, hareketleriyle oyunun dinamiğini oluşturuyorlarsa dekorun ve kostümün de onlar gibi rolü vardır. Çok güzel işlenmiş, abartılmış kostüm her zaman iyi kostüm değildir.

Kostümün en aza indirgenmişliğinde bile bir rol ya da işlev vardır.”

(Yerdelen, 1999, 61-62).

Eğer kostüm tasarımcısı en iyi sonuçları almak istiyorsa, yapımın ışıklandırma tasarımını da anlaması gereklidir ve sahne ışıklandırmasından kim sorumluysa –yönetmen, dekor tasarımcısı ya da ışık uzmanı- onunla yapılacak olan görüşme hayati önem taşır. En iyi kostümler çok fazla ışık altında boğulabilir ya da çok az ışıkta kaybolabilir. Ayrıca tasarım aşamasında, ışık tasarımcısı da renkleri belirlemeden önce mutlaka giysi tasarımcısıyla görüşmeli ve oyunda kullanılacak giysi renk ve desenleri hakkında bilgi almalıdır. Böylece oyunun ışık tasarımı için referans noktaları belirlenir:

“Giysi – ışık bağlantısı, genelde giysi renkleri ve desenleri ile ilgilidir. Giysilerin üzerindeki desenler ve giysi renkleri, tasarlanan oyun ışığında kullanılacak renk filtrelerini belirlemede önemli bir etkidir. Kullanılacak renk filtrelerini, giysi renklerini, desenlerini kuvvetlendirecek ve belirginleştirecek şekilde tasarlamalıdır.”

(Uyan, 2008, 98).

Bu konuyla ilgili birkaç teknik bilgi vermek gerekirse;

“Kostüm ve ışıklar arasında daha çok renkli ışık kullanıldığı zaman sorun çıkar. O yüzden kostüm hazırlanırken ışıktan sorumlu kişi de hangi sahnede, hangi ton ışığı kullanacağını öğrenmek zorundadır. Sözgelimi sahne üzerinde parlaklığı az bir ışık kullanılacaksa ve eğer önemli bir oyun kişisine bu loş ışıklar altında koyu renk giysiler giydirirsek, bunlar o kişiyi sahneden silmemize sebep olur. Bu tür sahneler için soluk ve uçuk renkler kullanmak doğrudur, çünkü bu ışık altında soluk ve uçuk renkler, doygunluğu olan renklere daha belirgindir. Renkli ışıklandırma altında kumaş renklerinin hangi renge dönüşecekleri üzerine birkaç örnek gösterelim;

- 1) Kırmızı ışık altında;
kırmızı zenginleşir,
yeşil siyahımsı olur,
mavi kararır,
sarı turuncuya dönüşür,
mor kırmızı olur.

3) Yeşil ışık altında;
kırmızı kahverengimsi olur,
yeşil zenginleştirir,
mavi siyahımsı olur,
sarı yeşil bir ton alır,
mor kahverengi olur.

2) Mor ışık altında;
kırmızı hafifçe maviye dönüşür,
yeşil siyahımsı olur,
sarı gümüşlü pembe olur,
mor zenginleştirir.

4) Mavi ışık altında;
kırmızı morumsu olur,
mavi zenginleştirir,
sarı kahverengi bir ton alır,
mor mavimsi olur.

Işıklama, kostümlerin yalnızca renkleri üzerinde değil; bunların plastik görünümü üzerinde de rol oynar. Başarılı bir ışıklama düzeni oyunculara ve giysilere derinlik, yani üç boyutlu bir nitelik kazandırır. Kötü ışıklama ise boyutları yok eder; oyuncular gölge oyunu figürlerine dönerler.” (Uygur, 2011, elektronik kaynak).

Ancak bu, bazı durumlarda isteyerek yapılan bir görsel yanılgı için de kullanılabilir:

“Bazı oyunlarda kullanılacak renkli ışıklar sayesinde istendiğinde giysi renkleri, seyircilere gerçek renkleri yerine daha farklı bir renkte gösterilebilir. Finalde ya da istenilen zamanda giysinin rengi, seyirciye gerçek rengiyle gösterilerek seyirci şaşırtılabilir.”

(Uyan, 2008, 99).

Kostümün Makyajla İlişkisi

Kostümle ilgili bir başka önemli alan makyajdır. Kostüm ve makyaj bir oyuncunun dış görünümünü oluşturur. Birbiriyle ve ayrıca ışıklama düzeni ile de uyumlu olmalıdır; böylece seyirci üzerinde inandırıcı bir etki oluşturur. Atölyelerde saç ya da peruk tasarımı ile makyaj birlikte çalışılır. Çalışma yöntemi ise şu şekildedir:

“Kadın ve erkek sanatçıların takacağı peruklar, kullanacağı bıyık, sakal, favoriler veya ek saçlar renk, biçim, devir, tarz ve her şeyi gösteren resimlerle birlikte peruka atölyelerine verilir. Genelde, peruka atölyesi makyaj atölyesi ile birlikte çalışmakta olduğundan özellikle yaratılması, keşfedilmesi gereken bir makyaj

varsa (Don Kişot, Cyrano de Bergerac, Faust, 100 yaşında bir kadın v.b.) bu da resimlerle belirlenir, gerekli malzemelerin teminine gidilir, makyaj ve peruk ortak bir çalışma içinde gerçekleştirilir.”

(Şengezer, 1999, 19).

Çizim, Kumaş Seçimi, Kesim ve Prova Aşaması

Yönetmenle ve yapımın diğer tasarımcılarıyla fikirler tartışıldıktan sonra sıra kostüm çizimlerine gelir. Tasarımcıların çizimler üzerine çalışma yöntemleri farklılıklar gösterebilir. Bazıları suluboya ya da akrilik kullanırken, kimileri karakalemle çizim yaparlar; bazıları ise kolaj yöntemini kullanırlar. Figürlerin mükemmel olması beklenmese de burada önemli olan; çizimin atölyede birlikte çalışılacak kişiler tarafından okunabilirliğidir. Tasarımcı detaylarda ne istediğini kesin olarak belirtmeli ve çizimler bu doğrultuda oluşturulmalıdır. Kostümlerin ön ve arka görünümeleri, üzerlerine yazılacak detay notları, kumaş örnekleri bu noktada önem taşır.

Kostüm yapımı için günümüzde birçok malzemenin imitasyonu mevcut; tasarımcı malzemenin dikildikten sonraki duruşunu, oyun boyunca uğrayacağı hasarı göz önünde bulundurarak seçimini yapar. Bu anlamda, bir oyunun ya da gösterinin birkaç sezon sahne alacağı düşünülerek kullanılacak malzemenin dayanıklılığı göz önünde bulundurulmalıdır. Yıpranma ihtimali yüksek olan narin kumaşlar ya da malzemeler ilk anda doğru bir seçimmiş gibi görünse de geçici çözüm sunarlar. Bunların muadili olan malzemeler sahne gösterisi için daha yerinde bir tercih olacaktır. Oyunun akışı süresince teknik olarak iyi çözümlenmiş bir kostüm daha büyük önem taşır:

“Sahne sanatlarında kostümle dolaysız olarak karşı karşıya gelen seyirci, oyunun akışında belli bir terslik yaratmadığı sürece o kostümü hoşgörüyü karşılar. Çünkü; sinema ya da televizyonda olduğu gibi, bir tiyatrodan ya da operada kostümlerin kumaşının cinsinin ya da düğmesinin birebir gerçekçi olması aranmaz. Sahne sanatlarında kostüm, biçimin görüntüsel özelliklerini değiştirmeyecek şekilde teknik olarak çözümlenmeli, giyimi kolaylaştıracak ve değişim süresini kısaltacak malzemelerle ta-

sarlanmalıdır.” (Yerdelen, 1999, 63).

Kostümde, karakterler, tasarımla ya da renkle olduğu gibi dokuyla da anlatılabilir; drapeler ya da katlar, bitmiş ürüne değer katabilir ya da değerini azaltabilir. Büyükçe kumaş örneklerinin kullanımı ile kumaş dokusunun etkisi daha iyi anlaşılabilir; küçük kumaş örnekleri geniş yüzeyde ve parlak ışık altında olduklarından farklı görüneceklerdir. Eğer kumaş örneklerini sahne ışığı altında deneme imkanı yoksa, güçlü yapay ışık altında onlara bakılmalıdır; asla floresan ışık altında onlara bakılmamalı; çünkü bu ışık, onların renk bütünlüğünü bozacaktır.

Kumaş alımı da kostüm tasarımcısının görevlerinden biridir. Yapımın bütçesi ne olursa olsun, piyasada kostüme uygun çok çeşitli malzeme vardır. Yerinde yapılacak malzeme seçimi ile karakterin ifadesini doğru bir şekilde yansıtmak mümkündür:

“Sahne kostümünde, karakterin ifade edilmesinde akıllı bir kumaş ve doku seçimi yardımcı olacaktır. Satenin yoğun parlaklığı, kadife ve ipeğin zenginliği açık olarak zarif ve varlıklı insanlar içindir. Aksine daha ucuz kumaşlar, kendir bezi, pamuk, patiska, keten ve kaba yünlüler taşra karakteri ve daha az zenginliğe sahip insanların basit kostümleri için daha uygundur.” (Motley, 1992, 43).

Kumaşların alımından sonra, kesim konusu oldukça önemlidir; özellikle dönem kostümlerinde bu konu daha fazla önem kazanır. Kostümlerin kesimleri profesyonel ve deneyimli kişiler tarafından yapılmalıdır; orijinaline uygun olmalıdır. Konuyla ilgili olarak dönem kostümleri hakkında kitaplar mevcut; ayrıca ressamların eserlerinde de kıyafetlerin dikiş yerleri incelenebilir. Bunların yanı sıra eski kıyafetlerin sergilendiği müzelerdeki parçalar da oldukça yararlıdır.

Kesimi yapılan parçalar provaya alınır; kostümlü oyun provası öncesi, kostümler oyuncuların üzerinde en az 2-3 defa prova edilmelidir. Bu provalar sırasında oyuncu, giyeceği kostümü kullanım açısından iyi değerlendirmelidir. Kostüm, oyuncunun oyun süresince yapacağı fiziksel hareketleri kısıtlamayacak şekilde oluşturulmalıdır:

“Profesyonel ve amatör işletmelerde, her bir oyuncu, kararlaştırılan zamanda kostümünü giymeli ve mümkün olduğunca sahne ışığına

yakın ışık altında yürümelidir. Kostüme her bir açıdan (ön, arka ve yanlar) bakılması gerekir ve bu zaman içinde oyuncu kostümle ilgili bir şikayeti varsa söylemelidir. Oyuncu, kostümü ile oturabileceğine, diz çökebileceğine, eğilebileceğine ya da ne yapacaksa onu yapacağına emin olmalıdır.” (Motley, 1992, 15).

Kostümler sağlam yapılmalıdır. Profesyonel tiyatrolarda bir oyun birçok defa sergileneceğinden bu konu kostüm tasarımcısının işinin bir bölümüdür. Ayrıca dans sahneleri gibi hareket gerektiren yapımlarda gerilme, kasılma yapan bütün yerlerde güçlendirme yapılmalı, dikişler sağlam olmalıdır. Hızlı değişim gerektiren kostümlerde de dikkatli düzenlemeler yapılmalıdır. Tüm bunların haricinde bir diğer önemli konu da, kostümün yaşanmış görünümü kazanması için yapay olarak yıpratılıp, eskitilmesidir.

Birçok kostümü yapay olarak yıpratmak, eskitmek gerekir ve bu da tasarımcının görevlerinden biridir. Hangi bölümlerin daha önce ve fazla yıpranacağı göz önünde bulundurulmalı ve buna özen gösterilmelidir; temel olarak en basit dikişler, yaka ve kol ağızları, dizler ve pantolonda oturma yerleri yıpratmada öncelikli ve önem gösterilmesi gereken yerlerdir.

Aksesuar Tasarımı

Oyuncu tarafından giyilen her şeyin, kostüm tasarımcısının gözetiminde yapılması ya da alınması gerekir. Şapkalar, peruklar, eldivenler, ayakkabılar ve ayrıca, el aksesuarları, para çantaları, şemsiyeler ve bastonlar da buna dâhildir. Bazı durumlarda iç giyim parçaları da bitmiş bir tasarımın parçalarını oluştururlar.

Sahne, takı gibi aksesuarlar gerçek olmak zorunda değildir. Ağır parçaların yerine imitasyondan daha hafif parçalar tercih edilir:

“Aksesuarlar kostüme uygun olmalıdır. Mücevherlerin bütünüyle etkili olması için sahne- de “taşınabilir” olması gerekir. Kordon, inci, boncuk, renkli cam parçaları v.b.’den yapılmış süsleyici ve yaratıcı mücevherler seyirci üzerinde ufak detayları kaybolmuş hakiki parçalardan daha başarılıdır.” (Motley, 1992, 43).

Ayakkabılar zarif ve rüküş, düşük veya yüksek topuklu, basit veya özenli, giyenin sahne karakterine değer katan bir gösterge olabilir. Ayakkabının tarzı ve uygunluğu yürüyüş tarzının

daki durumu etkiler ve iyi olmayan veya rahatsız ayak giyimi performansı düşürebilir.

Sonuç

Tiyatroda kostüm, rol kişinin, biyolojik ve sosyolojik özelliklerini göstermesinin haricinde karakterini, psikolojisini de yansıtmaktadır. Bu anlamda kostüm, ister tarihsel ya da modern bir dönemi yansıtsın, isterse soyut duyguları ortaya koysun, gösteri sanatlarının vazgeçilmez bir öğesidir. Tiyatronun doğasında var olan ortak çalışmaya katılan kostüm tasarımcısının, kostümlerin oluşum aşamasında birçok görevi vardır. Bu görev ve sorumluluklar oyunun tekstinin okunmasından oyunun ilk gösterim gününe kadar sürer.

Kaynakça

- Arkin, R. G. (1970). Cumhuriyet Ansiklopedisi, 5. Cilt. İstanbul: Arkın Kitabevi.
- Motley. (1992). Designing and Making Stage Costumes. London: The Herbert Press.
- Şengezer, O. (1999). Bence Dekor ve Kostüm. İstanbul: Eser sahibinin kendi yayınevi.
- Uyan, A. (2008). Işıklama Tasarımı. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.

İnternet Kaynakları

- Costume Design", www.artsalive.ca/en/eth/design/costume.html/ (9.11.2013).
- Yerdelen, S.K., "Sahne Sanatlarında Kostüm Tasarımı" (Sayı 1,1999). Atatürk Üniversitesi E-Dergileri, E-dergi.atauni.edu.tr/index.php/gsf/article/view/3068/2960 / (9.11.2013).
- Uygur, Y., "Kostümün Işıkla İlişkisi", (2011). Sahne Tozu Tiyatro Forumları, forum.sahnetozu.com/showthread.php?tid=59 / (13.11.2013).