

PAPER DETAILS

TITLE: KOSTÜM TASARIMCISININ DRAMATURGİK ÇALIŞMASINDAN SONRA KARAKTER
ESKİZLERİNİN OLUSUMU

AUTHORS: Selda KULLUK YERDELEN

PAGES: 133-141

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/28881>

THE FORMATION OF CHARACTER SKETCHES FOLLOWING THE DRAMATURGICAL STUDY OF COSTUME DESIGNER

Amongst the visual components that contribute to the dramatical action of a play, costume is the foremost. Costume designers know that when an actor walks onto the stage for the first time, the audiences feelings about the character will, to a great extent, be based on the information that guides all first impressions. 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.

Anahtar Kelimeler : Kostüm Tasarımı, Dramaturjik Çalışma, Karakter
Key Words : Costume Designing, Dramaturgical Study, Character

GİRİŞ

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.¹ Dekor, kostüm, ışık ve aksesuar gibi bütün görsel sahne araçlarıyla oyuncunun jestleri, bedeni, hareketleri gibi oyuna ilişkin araçlar yönetmen tarafından kullanılacaktır. Oyun metni, oyuncuların bedenlerine, seslerine; ruhsal durumlarına, ışık - ses planlarına, sahnedeki dekor, kostüm ve aksesuarın kullanılışına göre anlam kazanır. Böyle bir metin temsil edilerek canlandırılmış olur. Metin, yeni bir ekip, yeni bir ruhla sahnede tekrar hayat bulacaktır.

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 açıkladıktan 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.²

Dramaturg, özellikle oyunun mesaj, tema ve yapısal bütünlüğünün sağlanması ile bilimsel ve nesnel bir çizgi oluşturma duyarlılığına sahip olmalıdır. Hem araştırma hem de çözümlemede yönetmene yeni bir kapı açtıktan sonra buna yönetmen çeşitli budama ya da eklemeler yapıp sahnelemeyle ilgili uygulamalara yönelecektir. Böylece dramaturg, uygulamanın akılcı, nesnel ve bilimsel yanlarını belirginleştirip geriye kalan yaratıcılık yanını da yönetmene bırak-

* Yrd. Doç. Dr. Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü, Erzurum

1- Bkz., Patrice PAVIS, Sahneleme, Dost Yay., Ankara, 2000, s.16.

2- Bkz., Esen ÇAMURDAN, Çağdaş Tiyatro ve Dramaturgi, Mitos Boyut Yay., İstanbul, 1996, ss.82-83.

caktır. Tüm bu çalışmaları yönetmenle paylaştıktan sonra dekor, kostüm, ışık - efekt tasarımcıları ve varsa besteci ile bir araya geldikleri toplantılarda sahnelenecek oyun, her yönüyle irdelenir. Tek tek ele alınan, her sahnenin içine işleyen anlam ve düşünceler saptanarak bu yorum-metin çalışması tamamlanır. Metin incelenmesi tamamlanınca yerini sahneye aktarım sürecine bırakır.

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 alınılması 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, dramaturgik yapısını inceleyerek içerdikleri anlamları kolayca çıkartabilmelidir. Bu anlamları da hem yazılı hem de sözlü bir şekilde aktararak kendi dramaturgik çalışmasını oluşturmaktadır.

Tasarımcı, böyle bir çalışmayla oluşturduğu taslak ve eskizlerde kafasında yarattığı karakteri daha etkili nasıl anlatacağını göstermiş olur. Çizmeye başladığı eskizlerle artık oyun karakterlerinin yorumuna başlamıştır.

Karakter kostümü, karakterin söylediklerinden ve yaptıklarından onun hakkında söylenene 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.³ Kostüm, karakterin tüm bu özelliklerinin uyumlu ve inandırıcı birleşiminden doğar. Kostüm tasarımcısı, oyuncuya vereceği giysilerin her parçasını karakterin bir yönünün altını çizerek şekilde yorumlaması gerektiğini bilmelidir. Eskize çizileceği her kostüm parçasında tasarımcı, karakterin bazı yönlerini vurgulaması için sahnede oyuncuya nasıl yardım edeceğini sormalıdır. Bu nedenledir ki kostüm tasarımcısının öncelikli amacı, seyircinin karakteri doğru algılamasına yardım eden kostümler yaratmaktır. Yönetmenin, karaktere hiç uygun olmayan bir aksesuarı kullanırmakta ısrar etmesi doğru değildir. Örneğin,oyundaki bir kişinin yaşlı bir karaktere işli,ışılmalı yada renkli bir şal hediye etmesinde yönetmen ısrarcı olabilir. Şal, belki de sahnenin havasıyla, olayın dramatik ihtiyaçlarıyla yada 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, bir yandan karakterin oyundaki bir çok düşünceyi yansıtmasıyla ilgilenirken diğer taraftan oyuncularını iyi tanıyarak ve sahne üzerinde kostümü nasıl taşıdıklarını bilerek karakterleri daha doğru yorumlayacaktır. Eğer yaşlı bir oyuncu daha genç bir rol canlandırıyorsa yada rol, yakışıklı görünmeyi gerektiriyorsa, tasarımcı onların fiziksel görünüşlerinde istenmeyen noktaları kapatmak, iyi noktaları vurgulamak için fazladan bir çaba göstermek zorundadır. Bu durumda tasarımcının oyuncularla görüşmeler ve çalışmalar yapması

3- Bkz., Peggy ARBEROFT, Designing and Making Stage Costumes, Theatre Arts Books, New York, 1991, s.42.

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 yada cazibesi değil, her birinin fonksiyonu ve karaktere katacağı anlam araştırılmalıdır ki tasarımcı karakteri başka bir vizyondan gösterebilir ve yeni bir pencere açabilsin. Kostümün altından giyilen her türlü iç giysi bir fonksiyon yüklenirken onlar kadar önemli olan ve kostümlerin görsel değerini üst düzeylere çıkartan yardımcı bir öğe de aksesuarlardır.

Karakteri oluştururken, kostüm tasarlanırken silueti ortaya çıkarmak için aksesuarlar da etkilidir. Oyuncular tarafından sahnede taşınan peruk, şapka, mücevher, baston, ayakkabı, maske, eldiven, çanta ve daha pek çok parça aksesuar olarak değerlendirilir. Hepsi de kostümün tamamlayıcısı görevini üstlenmiştir. Aksesuarlarda yada kumaşın üstünde kullanılan bütün süslemeler ve bezemelerin kostümün doğasında olan temel karakter çizgisinde bir yansıması olması gerekir. Karakter çizgisiyle anlatılmak istenen, oyundaki bir karakterin önemi, kişiliğin 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.

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

Estetik stili belirlerken öncelikle giysinin ait olduğu bazı dönemlerin karakteristik özellikleri iyice kavranır. Örneğin bunlar geç XIX. Yüzyılın koyun budu kolları, savaş döneminin içine çember geçirilmiş etekleri, Elizabeth döneminin çene hizasındaki ruff yakaları gibi bazı detayları içerebilir.⁴ 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. Sözü ettiğimiz bu gerçeklik yada 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

4- Bkz., A.WRIGHT, Understanding Today's Theatre, A Spectrum Book, ABD, (?), s.116

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 harareti, 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 Dunya Ramicova, Juliet'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 uyandırmasına katkıda bulunmuştur.⁵

Kostümler, dönemi yansıtsın yada yansıtmassın, tarz bütünlüğünü taşımalıdır. Sanatçı, oyundaki dramatik anlatımı kostümlerde oluşturmak için yarattığı stilde yeni bir bakış açısı getirdiğini yada 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. Silüete ele alınan detaylandırma bütün kostüm yorumunda önemli bir ifade gücüne sahiptir. Kullanılan detaylar oyun genelindeki kostümlerin tümüne yansıma yoluna gidilir. Tasarımcı kullandığı detayları azaltıp stilize ederek kostüme, dikkat çekecek bir görünüm kazandırmasının yanında renklerin etkilerinden yararlanır. Kostüm tasarımcısının karakter yorumunda renk kullanımının önemi büyüktür. Çünkü seyirci, tasarımcının kullandığı renkler yoluyla karakterleri tanır, ruhsal durumunu anlar, aralarındaki ilişkileri çözer, sosyal grupları ayırt eder.

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 yada 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. 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

5- 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.

de fizikseldir.⁶ Tasarımcı bu isimlendirmeleri kullanarak oyundaki her karakter yada tipin ister tek başına isterse grup içindeki psikolojik ve fiziksel özelliklerinin altının çizer. Rengin ana renkleri, tamamlayıcı, kontrast, karışık, ikincil renkleri...gibi çeşitli kombinasyonlarını tasarımında bir amaca hizmet için kullanır. Hatta rengin tamamlayıcılarından yola çıkarak kostümde kullanılan renklerle bir grup içindeki aynı düşünceye sahip oyuncuların belirlenmesini sağlar.

Değer, bir rengin açıklık (aydınlık) yada koyuluk (karanlık) değeridir. Açıklık yada koyuluk temel renkle karıştırılan beyaz ve siyahın miktarına göre elde edilir. Yüksek aydınlık rengine tint (hafif renk), düşük aydınlık renge yada karanlık renge gölge denir.⁷ 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.

Bir rengin yoğunluğu yada yoğunluğu saflığıyla belirlenir. Eğer bir renk safsa ve tam parlaklığı varsa tam yoğunluğu var denir. Bir renk başka bir renkle karıştırılırsa yada beyaz ve siyahla grileştirilirse yoğunluğunu kaybeder. Rengin değeri açık yada gölgeye doğru beyaz yada siyah eklenerek değiştirilirse, rengin yoğunluğu da değişmiş olur⁸. Kostüm tasarımcısının ana karakter üzerinde kullandığı açık pembe bir gömleği, oyun ilerledikçe ve karakterin gerilimi fazlaştıkça rengi koyulaştırarak, yoğunlaştırarak siyaha bakan koyu bordoya dönüştürmesiyle ruh hali ilişkilendirilebilir. 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 özelliği de, hareketle renk duygusunu geliştirmesidir. Dekoratör renk hareketlerini yada değişimlerini sahne üzerindeki ışıqlamayla görürken, kostüm tasarımcısı da her yeni gruplamada, her küçük geçişte yada büyük jestte parlayan, hareket eden tüm renk paletini gözlemek durumundadır. Kağıt üzerindeki hareketsiz kostümüne renk eklemeden önce tasarımcı, dekoratörün yaptığı ölçekli maket içinde renkli kumaş parçalarını denemelidir. Sahneler arası yada 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 edinmesine 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 yada bir zaman dilimi değişimi renk değişikliği gerektirebilir yada 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

6- Bkz., Douglas RUSSEL, *Theatrical Style- A Visual Approach to The Theatre*, Myfield Publishing Company, A.B.D., 1976, s.68.

7- Bkz., Barbara-Cletus ANDERSON, *Costume Design*, Hall Rinehart and Winston, New York, 1984, s.155-156

8- Bkz., RUSSEL, A.g.e., s.69.

ilgili řu örneęi verir:

*Hamlet' teki doruk sahne, kapan sahnesidir. Eęer tasarımcı, bu sahnedeki anahtar karakterler için uygun renk imgesini, çevresindekiler için uygun renk dağılımıyla birlikte elde ederse bütün prodüksiyon için yapılan renk řemasını önceki ve sonraki sahnelerdeki küçük deęişikliklerle halletmiş olur.*⁹

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

*1961 Oregon Shakespeare Festivali'ndeki prodüksiyonda kapan sahnesi için yapılan renk řeması, ünlü El Greco'nun resmi "Kont Orgaz'ın Gömülüřü" 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, 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. Deęişiklikler en az tutuldu ve El Greco'nun resmindeki renk řeması oyunun bütününde kullanıldı.*¹⁰

Renk planlamasındaki dięer bir yöntem de tasarımcı, oyunun ortamındaki duygusal deęişiklikleri yada 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 örneęi de yine Shakespeare' in "II. Richard" oyunundan verebiliriz. Bilindięi gibi oyunda Richard, ilk sahnelerde gücün doruęundayken son sahnelerde bu gücün tamamen yitirililişine tanık oluruz. Richard'ın kostüm deęişikliği de, ilk sahnelerdeki gösterişli renklerden basit, nötr, bulanık renklere doęru olabilir. Ölüm sahnesinde kötü bir kumaştan siyah renkli bir kostüm giydirilebilir. Oyunda yan karakter olan Bolingbroke'un kostüm deęişikliği ise koyu, kasvetli renklerden oyunun sonunda kraliyet renklerine doęru tasarlanabilir.

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

Kostüm tasarımcısı, karakterin yansıtılmasında kumaşı farklı dokularda kullanarak seyirciyi etkileme yoluna gider. Kostüm için seçilen kumaş türleri, tüm tasarım planının tamamlayıcı unsurları olarak görülür. Tıpkı sahne dekorunda olduęu gibi kostümlerde de her çeşit kumaş yada malzemeden yararlanılabilir. Malzemelerin kostüm yapımına uygun olup olmadığına karar vermek için sahnede yapılan tasarımı yansıtacak şekilde iyi görüntü verip vermedięini ve oyuncunun o kumaş içinde rolünün gerektirdięi hareketleri rahatça yapıp yapmadığını öncelikle belirlemek gerekir.

Her kumaş çeşidinin ve deęerinin kendine has bazı özellikleri vardır. Kıvrımlar meydana getirildiğinde sert ve köşeli şekiller oluşturan buruşuk ve sert kumaşlar olduęu gibi, kıvrımlar yapıldığında düz ve yumuşacık kavisler halinde dökölen yumuşak ve gevşek başka kumaşlar

9- ANDERSON, A.g.e., s.156

10- A.g.e., s.157.

da vardır. Kostüm tasarımcısı taslakta ya da tamamlanmış eskizinde hedeflenen görsel etkiyi uyandırmaya yarayacak en uygun kumaşı yada malzemeyi seçmek zorundadır.¹¹

Kostüm tasarımcısı belirli bir dönem oyununun kumaşlarını seçerken o dönemde kullanılan kumaşları seçerse gerçeklik ve doğrallığı yakalamış olur. Dönemi tanımlamayan yada 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 oluşturmalıdır. Bu çeşitlendirmeyi yaparken kesinlikle kostümlerin bütünlüğünü bozmamalıdır. Kendini en iyi canlı, parlak pamukluyla ifade edebilecek bir oyunda ipek elbiseler giydirilmiş oyuncuların dolaşması göze batacaktır. Bu yüzden dokulu kumaşlar yerine düz kumaşlar yada yumuşak kumaşlar veya bunların kombinasyonlarını kullanmalıdır. 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.

Kostüm tasarımcısı bir oyunda dokuma ve kumaş imajı oluşturmaya yardımcı olmak için bir kumaş planı yaratmalıdır. Bir oyun için bu parçaları, doğru dengeye ulaşana kadar seçip düzenlemelidir. Kumaş planı yada kolajı yönetmenle yapılan görüşmede de yardımcı olacaktır. Çünkü yönetmen, kumaşı görecektir, dokunacak, büyük alanlar için drapeleri yada 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? Yada "Macbeth"de kullanılabilecek ağır, donuk yüzeyle, 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?*¹²

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 anlaşılmıştır. 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 yada ışık düzenlemesi yapmak için çok geç kalınmış olabilir. Bunu engellemek için yapılması gereken en doğru şey tasarımcılar

11- Bkz., Michael GILLETTE, Theatrical Design and Production, Mayfield Publishing Company, California, 1987, s.358-359.

12- ANDERSON, A.g.e., s.96.

arasında birbirlerini geliştiren diyalogun kurulmasıdır.

Kurulacak dialoglardan biri de oyuncunun genel görüntüsü yaratılırken makyajın katkısıyla ilgili olmalıdır. Kötü bir makyaj kostümün olumlu etkilerini hemen yok edebilir. Baş görüntüsü tasarımcı için hayati önem taşıdığından kostümün başarısı yada başarısızlığı oyuncunun yüz görüntüsüne de bağlıdır. Makyaj şekli, seyirciye, karakterin yaşı, sağlık durumu ve hayatıyla ilgili temel ipuçlarını verir.

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 yada aksesuarın olabildiği gibi bedenın 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.*¹³

Sahnedeki oyuncunun sesi, yüz ifadesi, bedensel devinimi, makyaj ve kostüm gibi göstergeleri birbiriyle etkileşime girmektedir. Kostüm, oyuncunun bedensel devinimlerini etkilerken, makyaj da yüz ifadesini 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 kılınaktır. Böylece hem kostüm hem de makyaj tasarımcının yaratmak istediği genel karakter görüntüsünü etkileyerek yoruma da katkıda bulunacaktır.

Sonuç olarak, sahne ve kostüm, oyunun dinamik ruhunun görsel bir ifadesidir. Oyun ilerlerken bu ikili dramatik aksiyonu aydınlatır ve aynı zamanda yerleştirir. Tek bir kostüm parçası bile seyirciye bir karakter hakkında dialogda olduğundan daha fazla bilgi vererek aksiyonun güçlenmesini de sağlar. Kostümler, aksiyonun merkezi olan oyuncular tarafından giyildiklerinde görsel sahnenin en güçlü unsurlarıdır. Çağdaş tiyatrodan, 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.

13, Bkz., PAVIS, A.g.e., s.211.

KAYNAKÇA

ANDERSON Barbara-Cletus, Costume Design, Hall Rinehart and Winston, New York, 1984

ARBEROFT Peggy, Designing and Making Stage Costumes, Theatre Arts Books, New York, 1991

ÇAĞLARCA Sadettin, Renk ve Armoni Kuralları, İnkılap Yay., İst., 1993

ÇAMURDAN Esen, Çağdaş Tiyatro ve Dramaturgi, Mitos Boyut Yay., İstanbul, 1996

GILLETTE Michael, Theatrical Design and Production, Mayfield Publishing Company, California, 1987

GOUTHRO Cecile M.C., Serving the Production: Tanya Moiseiwitsch's Application of Color in Shakespearean Theatrical Costume Design, PHD, University of Manitoba, Manitoba, 1994

PAVIS Patrice, Gösterimlerin Çözümlemesi, Dost Yay., Ankara, 2000

RUSSEL Douglas, Theatrical Style- A Visual Approach to The Theatre, Myfield Publishing Company, A.B.D., 1976

WRIGHT A., Understanding Today's Theatre, A Spectrum Book, ABD, (?),