



**T.C.
SÜLEYMAN DEMİREL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI**

**TİYATRO VE SİNEMADA TARİHSEL KOSTÜMÜN GELİŞİMİ
VE TASARIM UYGULAMA SÜREÇLERİ**

Aytaç ÖZSATMAZ

Yüksek Lisans Tezi

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Fatih NALBANTOĞLU

ISPARTA, 2022

T.C.
SÜLEYMAN DEMİREL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI

Bu tez 04/08/2022 tarihinde aşağıdaki jüri üyeleri tarafından **oy birliği/oy çokluğu** ile kabul edilmiştir.

DANIŞMAN Dr. Öğr. Üyesi Fatih NALBANTOĞLU İmza:

ÜYE Dr. Öğr. Müşerref ÖZTÜRK ÇETİNDÖĞAN İmza:

ÜYE Dr. Öğr. Işın ERSAN ÖZTÜRK İmza:

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

İmza ve Mühür
Doç. Dr. Mustafa GENÇ
SDÜ Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

Bu çalışma tarafından desteklenmiştir.

Proje No :

T.C.
SÜLEYMAN DEMİREL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Bu belge ile bu tezdeki bütün bilgilerin akademik kurallara ve etik davranış ilkelerine uygun olarak toplanıp sunulduğunu beyan ederim. Bu kural ve ilkelerin gereği olarak, çalışmada bana ait olmayan tüm veri, düşünce ve sonuçları aldığımı ve kaynağını gösterdiğimi ayrıca beyan ederim (.../.../20...).

Aytaç ÖZSATMAZ

İmza

ÖNSÖZ

Bu çalışmada, İnsanın giyinme alışkanlıkları ve buna göre yüzyıllar boyunca iklim, coğrafya, inanış biçimleri, toplumsal statüler, cinsiyet gibi birçok duruma göre değişen giyim stilleri araştırılmış, giysilerin kostüm olarak kullanımı ve kostümün tarihsel süreci üzerinde durulmuştur. Tiyatro ve sinemada tarihsel kostümün gelişimi kendisinden önceki bir dönemi çeşitli derecelerde anlatan, tarihsel özellikler taşıyan türlerin, öne çıkan örnekleri üzerinden aktarılmıştır. Öncelikle giysi tarihinin araştırılması, tarihsel tiyatro oyunları ve sinema kostümlerinin günlük giyim stillerinden etkilenecek şekilde şekillenmesidir. Antik Yunan, Roma Ortaçağ, Rönesans ve sonraki yüzyıllardaki giyim stillerinin en belirgin özellikleri, sonrasında bu dönemlerdeki tiyatral kostümün tarihsel niteliği olan kullanım örnekleri üzerinden bilgiler verilmiştir. Günümüz şartlarından bakarak tarihsel tiyatro ve sinemada kostüm tasarım ve uygulama süreçleri de benzeyen ve ayrılan yönleriyle incelenmiştir. Tarihsel bir eserin, oyun metni ve senaryosu üzerinde başlayan ilk çalışmalardan itibaren, kostümün üretilip kullanılması sürecini içeren bir araştırma şeklinde sıralanmıştır.

Yüksek lisans tezi olarak hazırladığım bu çalışma sürecim boyunca bana inanan ve her anlamda destek olan hocam Dr. Öğr. Üyesi FATİH NALBANTOĞLU'na, lisans öğrenimimden itibaren desteğini hep hissettiğim, fikir ve yardımlarını benden esirgemeyen Dr. Öğr. Üyesi Müşerref ÖZTÜRK ÇETİNDÖĞAN'a, bu çalışmayı hazırladığım süreçte bana zaman yaratan şefim Serdar BAŞBUĞ'a teşekkür ederim.

Aytaç ÖZSATMAZ

Isparta, 2022

ÖZET

TİYATRO VE SİNEMADA TARİHSEL KOSTÜMÜN GELİŞİMİ VE TASARIM UYGULAMA SÜREÇLERİ

Aytaç ÖZSATMAZ

Süleyman Demirel Üniversitesi

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Yıl:2022 Sayfa:115

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Fatih NALBANTOĞLU

İnsanoğlunun ilk çağlardan itibaren iklim şartları gibi çevresel faktörlerden korunma ihtiyacıyla keşfettiği örtünme araçları, tarih boyunca dönüşüme uğrayıp birçok farklı amaca hizmet eden, insanın içinde bulunduğu döneme, coğrafyaya, inanış biçimine, cinsiyet ve toplumsal statüsüne göre değişen göstergeler barındıran bir iletişim aracı haline gelmiştir. Örtünme ve yaşamsal ihtiyaçlarını karşılama çabasında birçok ritüel gerçekleştiren ilk insanlar, tiyatronun öğelerini bu ritüellerle oluştururken, gösteri sanatlarının da tarihsel sürecini başlatmış olur. Aynı zamanda tiyatro ve sinemanın anlatım araçlarından biri olan kostümün tarihsel süreci de bu ritüellerle birlikte başlar. Önceleri hayvan postu ve maskesini ritüelin amacına hizmet eden bir forma getirerek kullanan insan, dram sanatını geliştirmesine eşzamanlı olarak kostümü bir tasarım ögesi haline getirir. Antik çağlardan itibaren, içinde bulunulan dönemin günlük giyim alışkanlıkları çerçevesinde bir görünüme sahip olan sahne kostümü kendisinden önceki dönemde yazılmış, ya da tarihsel konuları olan güncel oyunlarda o dönemin giyim özelliklerini yansıtmaya başlamasıyla birlikte tarihsel nitelik kazanır. Önceki toplumların giyim stillerinin bilinir olmaya başlamasıyla birlikte tarihsel doğruluğu olan kostümler tasarım anlamında da değer kazanır ve tiyatrodaki kullanılmaya başlanır. Sinemanın insan hayatına girişiyle birlikte tarihsel filmlerin izleyici tarafından ilgiyle karşılanması, tarihsel kostümün yeni kullanım alanları bulmasıyla birlikte üretiminde yeni yaklaşımları doğurur. Bu çalışmanın birinci bölümünde de tiyatro ve sinemada tarihsel kostümün gelişim süreci araştırılmıştır. İkinci bölümünde ise günümüzdeki yaratım imkânları çerçevesinde tarihsel kostüm yapımında, tasarımsal yaklaşımlar ve üretim aşamasında başvurulacak teknik bilgilere yer verilmiştir.

Anahtar kelimeler: Kostüm tarihi, giysi tarihi, tarihsel kostüm, kostüm tasarımı, kostüm tasarım süreci.

ABSTRACT

THE DEVELOPMENT OF HISTORICAL COSTUME AND DESIGN APPLICATION PROCESS IN THEATER AND CINEMA

Aytaç ÖZSATMAZ

Süleyman Demirel University

Institute of Fine Arts

Art and Design Department

Master's Thesis

Year: 2022, Page: 115

Supervisor: Assist. Prof. Fatih NALBANTOĞLU

Humans discovered clothing materials to protect themselves from environmental factors such as climatic conditions since the first ages. According to the period, geography, belief, gender it becomes a communication tool that contains indicators that change according to social status. He was the first to perform many rituals in an effort to cover himself and meet his vital needs. While people create the elements of the theater with these rituals, the historical aspects of the performing arts are also initiated the process. It is also one of the means of expression of theater and cinema. The historical process of the costume begins with these rituals. Animal skin and mask, the person who uses them by bringing it into a form that serves the purpose of the ritual helps him to develop the art of drama, simultaneously making the costume a design element. From ancient times in the scene, which has an appearance within the framework of the daily clothing habits of the current period his costume is in current plays written in the previous period or with historical themes. It gains a historical character as it begins to reflect the clothing characteristics of that period. With the clothing styles of previous societies becoming known, their historical accuracy the costumes, which are the most popular, gain value in terms of design and begin to be used in the theater. With the introduction of cinema into human life, historical films have been seen with great interest by the audience. So that the historical costume finds new areas of use and generates different approaches.

The first part of the study includes the historical studies of the theater, cinema and the development process of the costume. In the last part of the study explains, today's creative possibilities in historical costume making, design approaches and production phase referenced technical information.

Keywords: Costume history, clothing history, historical costume, costume design, costume design process.

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	i
ÖZET.....	ii
ABSTRACT	iii
İÇİNDEKİLER	iv
GÖRSELLER DİZİNİ.....	v
GİRİŞ	1

I. BÖLÜM

1. TARİHSEL KOSTÜM ANLAYIŞI, TİYATRO VE SİNEMADA TARİHSEL KOSTÜM KULLANIMI.....	18
1.1. Tarihsel kostüm	18
1.2. Tiyatroda Tarihsel Kostümün Gelişimi.....	19
1.3. Sinemada Tarihsel Kostümün Gelişimi.....	44

II. BÖLÜM

2. TİYATRO VE SİNEMADA TARİHSEL KOSTÜM TASARIMI VE UYGULAMA SÜREÇLERİ.....	58
2.1. Tiyatro ve Sinemada Tarihsel Kostüm Tasarım Anlayışı	58
2.2. Oyun Metni Ve Senaryo.....	64
2.3. Yönetmen İle Görüşme Ve Yapım Öncesi Süreç.....	65
2.4. Taslak Ve Eskiz Çalışmaları.....	69
2.5. Renklerin Belirlenmesi.....	71
2.6. Kumaş Seçimi.....	77
2.7. Eskitme İşlemleri ve Kumaş Boyama	81
2.8. Atölye Süreci	84
2.9. Kostüm ve Işık İlişkisi.....	87
2.10. Görsel Efektlerin Kullanımı ve Kostüm İlişkisi	90
SONUÇ	93
KAYNAKÇA	101
EKLER.....	106

GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 1. Tragedya oyuncularına ait vazo resimleri ve bir heykel.	21
Görsel 2. bir vazo resmi üzerinde, satir oyunlarına hazırlık yapan oyuncular.	22
Görsel 3. Bir el yazması üzerinde bulunan Roma dönemi komedya maskeleri.	23
Görsel 4. Orta Çağ'da yaratık maskeleri takmış bir gösteri grubu.	25
Görsel 5. Orta çağ sahnesinde oyuncular.	25
Görsel 6. Rönesas dönemi içerisinde sahnelenmiş olan, döneme ait kostümlerin kullanıldığı görülen çizimler.	27
Görsel 7. Moliere'in 1672 yılında sahnelenen Okumuş Kadınlar oyunundan bir sahne.	29
Görsel 8. 18. Yüzyıl başında sahnelenen Hamlet oyununda Gertrude ve Hamlet'in güncel giysilerle bir çizimi ve Machbet oyunundaki güncel giysilerin kullanıldığını gösteren bir çizim.	29
Görsel 9. 1750'da sahnelenen Semiramis oyununun Antik Asur'da geçmesine rağmen 18. yüzyıl modasına uygun giyinen iki oyun kişisi.	31
Görsel 10. 1824 yılında sahnelenen IV. Henry ve III. Richard oyunlarının tarihsel gerçekliğe uygun kostümleri	33
Görsel 11. Hamlet oyunu için, Cordon Craig' e ait sahne ve kostüm tasarımları çizimi.	35
Görsel 12. Bauhaus kostüm örnekleri.	37
Görsel 13. Cocteau'nun 1922'de sahnelenen Antigone versiyonu sahnesi.	38
Görsel 14. Romeo ve Juliet oyununun dışavurumcu sahnelenişi.	39
Görsel 15. Brecht'in 1922'de Gecede Trampet Sesleri oyunu sahnesi.	41
Görsel 16. Brecht'in 1954 yılında sahnelenen Kafkas Tebeşir Dairesi oyunu sahnesi.	41
Görsel 17. Shakespeare'in Soneleri sahnesinde tarihsel kostümlere stilize yaklaşımı.	42
Görsel 18. Françoise Barbeau'nun Sirk de Soleil için tasarladığı kostümlerden örnekler.	43
Görsel 19. Gerger Melies'in Aya Seyehat filminden sahneler.	45
Görsel 20. Sarah Bernard'ın başrolünü üstlendiği 1912 yapımı Queen Elizabeth filmi.	46
Görsel 21. Kostüm tasarımcısı Adrian'ın 1938 yapımı Marie Antionette film için tasarladığı kostümlerden ikisi.	49
Görsel 22. 1939 yapımı The Private Lives of Elizabeth and Essex filmi için Oray-Kelly'nin kostüm tasarımları.	49
Görsel 23. Karinska'nın 1949 yılında Oscar kazandığı Jan Dark tasarımı	51

Görsel 24. Rover K. Furse'ün 1949 yılında Oscar kazandığı Hamlet filmi.....	52
Görsel 25. Edith Head'in 1950 yılında Samson and Delilah filmi için tasarladığı bir kostüm.	53
Görsel 26. Edith Head'in 1950 yılında Samson and Delilah filmi için tasarladığı bir kostüm.	53
Görsel 27. Edith Head'in 1953 yılında Roman Holiday filmi için tasarladığı bir kostüm.	54
Görsel 28. The Ten Commandments filmi (1956).	54
Görsel 29. 1960 yapımı Spartacus filmi kostümlerinden bir örnek.	55
Görsel 30. 1963 yapımı Cleopatra filminden kostüm örnekleri.	55
Görsel 31. 1964 yapımı My Fair Lady filminin kostüm tasarım örneği.	56
Görsel 32. 1964 yapımı Camelot filminden kostüm tasarım örnekleri.	56

GİRİŞ

Giysi insanın doğaya karşı koymak ve ona uyum sağlamak arasında gidip gelen ilişkisi sonucunda keşfettiği bir hayatta kalma aracıdır. Giysinin evrimi insanın var oluşundan itibaren yüzyıllar boyunca devam eder. İlk olarak doğanın zorlu koşullarından korunma ihtiyacına cevap veren giysi zamanla toplumların inanç sistemine, siyasal ve ekonomik koşullarına göre değişiklik gösteren ayırıcı nitelikler ve estetik kaygılar taşıyan bir iletişim aracı halini alır. İnsanın yalnızca örtünme amacı dışında, kendisini farklı ifade etme isteğiyle oluşturduğu, birtakım göstergeleri barındıran giysiler ise kostüm olarak değerlendirilir (Dönmez, 2015:1). Kostüm kelimesi Latince karşılığı gelenek anlamına gelen “consuetudo” sözcüğünden türetilmiştir. Ayrıca, 18. yüzyılda bir sanat terimi anlamına gelen “sahnedeki canlandırılan dönemde giyilen geleneksel giysiler” olarak Fransızcaya ve İtalyanca’ya geçmiştir. Kostüm terimi anlam bakımından bir çok varyasyonu olan bir kelime olmasıyla birlikte, en genel tanımıyla, belirli bir kültürel veya tarihsel bağlama ait giyim tarzı olarak tanımlanır. Kostüm etnik ya da tarihi kıyafetlerin yanısıra tiyatral performanslar ve gösteriler için tasarlanmış giysileri de tanımlarken kullanılır (Jablon, 2016: 13).

Giysinin kostüm olarak kullanılması insanın bilinen tarihi kadar eskidir. İlkel insan temel yaşamsal ihtiyaçlarını karşılama yolunda, çeşitli mitler oluşturur ve ritüeller gerçekleştirir. Bu mit ve ritüeller tiyatronun kökenini oluşturduğu gibi kostümün de tarihsel sürecini başlatır. İlkel insan hayatta kalma mücadelesi içinde inançları ve en temel yaşamsal ihtiyaçlarına göre yaşamını şekillendirir. Beslenme ihtiyacının büyük bir kısmını avcılıkla sağlayan ilkel insan, avlayacağı hayvanın postuna bürünür ve hayvanın hareketlerini taklit ederek yakınına gider ve onu öldürür. Öldürdükleri hayvanın ruhunun ölmeyeceğine, onu yemenin tek yolunun ruhunu kovmak olduğuna inanır ve bu sebeple de çeşitli büyü törenleri düzenlenir. Bu büyü törenlerinde ritimler ve hareketler eşliğinde, hayvan postları giyip maske takarak, hayvanın ruhunu kovduklarına inanır. Diğer yandan av törenlerinin yanı sıra doğa güçlerine karşı saygı ve korku arasında gidip gelen sebeplerle yağmur duaları, bolluk-bereket, ölüm-dirilme törenleri de yapılır. Taklit eylem ve topluca katılım gibi tiyatronun temel öğelerini barındıran bu ritüellerde insan ilk kez kostümü

kullanılmıştır. Tiyatral kostüm insanlığın bildiği en eski sanat formlarından biri olarak değerlendirilir (Yerdelen, 2019: 6, Nutku, 1985:17-18)

Tiyatronun kaynağında büyü, gösteriyi ortaya çıkaran bir araçtı. İlk av törenlerinde gördüğümüz büyü, maske ve dansla gelişen oyun insanoğlunun doğaya karşı durmasına yaradığı kadar insanlar arasındaki duygusal bağların gelişmesine de yol açıyordu. (Nutku, 1985:18)

İnsanlığın bilinen tarihine göre geriye gittikçe yararlılık açısından bir şey inşa etmekle bir imge oluşturmak arasında hiçbir fark olmadığı görülür. Kulübeler onlar için yağmur, rüzgâr, güneşten ve bunları yaratan ruhlardan kaçıp sığınma yeridir. İmgeler de onlara göre doğa güçleri kadar gerçek olan diğer güçlerden korunmak için yapılır. Öyle ki, resimler ve heykeller de büyüsel amaçlarla kullanılır. İspanya ve Güney Fransa'da 19. Yüzyılda bulunan mağara resimlerini gören arkeologlar bu resimleri buzul çağı insanların yapmış olabileceğine inanmakta zorlanmışlardır. Devam eden kazı çalışmalarında burada bulunan kemikler, taştan yapılmış kaba el aletleri de bu bizon ve ren geyiği resimlerini avlayan insanların çizdiği kanıtlanmış olur (Gombrich, 2020:40).

Bu anlamda görüntü ilk insandan bu yana yaşamın vazgeçilmez bir parçası olmuştur. İnsan her zaman görüntü aracılığıyla anlamış, anlatmış ve aralarında iletilerini aktarmıştır. Gördüğünü daha etkileyici bir biçimde gösterme duygusuyla hareket eden insan, mağara resimleri ve ritüellerden hareketle, tuvaler, heykel, mozaik, minyatür, fotoğraf, tiyatro ve sinema gibi sanat alanlarına kadar belirli kurallar ve estetik yaklaşımlarla çekici görüntüler biçiminde ifade etmeye başlamıştır (Cereci, 2014: 13-39). İletişim, duygu, düşünce veya bilgilerin, görsel ya da sözlü olarak yöntem her ne olursa olsun başka insanlara aktarılması ve ifade edilmesidir. Diğer bir ifadeyle iletişim, konuşmadır, mağara duvarındaki resimdir, giyim tarzıdır, saç biçimidir (Gürer, 2015: 15). Görsel bildiri insanlar tarafından en fazla fark edilen şeydir ve görünüm de buna göre şekillenir. Her dönemin kendi gerçekleri çerçevesinde şekillenen bir görünüşü vardır ve bu o dönem içerisinde kendini bildirme yoludur. (Yerdelen, 2019:91).

Giysilerin araç olarak kullanıldığı iletişim boyutunda kişi, duygu, düşünce ve inançlarını yansıtarak diğer insanlar tarafından anlaşılma ister. Sözcükleri kullanmadan, sessiz bir şekilde, ama giysileri aracılığıyla konuşarak kendini ifade eder

ve bu ifade biçimi bazı kodlar barındırır. Modern dünyada bütün giysi kodları başlangıçtaki anlamlarını yitirmiş olsalar da kullanıldıkları toplumda ve dönemde o topluma özgü ortak bir dil barındırır. Her toplumun kendi içinde değişkenlik gösteren görsel iletişim dili bulunur. Bu görsel iletişimin en önemli unsurlarından biri de giysilerdir ve dönemlere göre birçok farklı anlam taşır. Bu anlamda giysiler çoğu zaman milliyetlerin ve etnik kökenlerin belirleyicisi olur (Gürer, 2015:16).

İnsanlar, sosyal birer varlık olarak kendilerini ifade etmenin ve var oldukları toplum içinde kendilerini yansıtmının yollarını ararlar. Giysi ve kıyafet arasındaki fark da burada netleşir. Giysi örtünme ihtiyacını karşılayan bir araç iken, kıyafetler, fiziksel varlığımızın ve dış görüntümüzün büyük bir kısmını yansıtmamıza yardım ederek bizim tanımlanmamızı sağlayan işaretlerdir. Bu anlamda giysi; bir ülkeye ya da bölgeye ait, belirli bir dönemi ve sınıfı işaret eden araçlara dönüşür (Yerdelen, 2019:3). Roland Barthes de “Système de la Mode” adlı kitabında giysi ve kostüm arasındaki ayırmadan ve ilişkiden bahsederken;

Kostüm bir yere, ülkeye, döneme, koşula vb. özgü giysi demektir. Bir topluma, bölgeye, yere, dine, kuruma vb. aitliğin simgesi olabilir. Bireysel olandan bağımsız, kurumsal olduğu kadar toplumsal bir gerçekliktir. der (Barthes’ten aktaran Aktulum, 2020:25).

Halkbilim terimleri sözlüğünde giysi, “her türlü dış etkenlerden korunma, güzel ve çekici görünme, bağlı bulunduğu toplumsal sınıfı belirtme, yaşadığı ruhsal durumu dışa vurma, geleneklerin ve modanın etkisini yansıtmaya amacıyla giyilen, örtülen, kuşatılan doğal ya da yapay nesnelerin tümüdür.” şeklinde tanımlanır (Halk Bilim Terimleri Sözlüğü’nden aktaran Gürer, 2015:10)

İnsanın giyinme gereksinimine dair ilk izlerin 170 bin yıl öncesine dayandığı düşünülür. Giysiler fosilleşmeden çürüdüğü için ilk insanların ne zaman çıplak dolaşmaya son verip bedenlerini hayvan postu ve derisi ile kapladığını gösterecek veriler bulunmamaktadır. Fakat ilk insanın fiziksel özellikleri üzerine yapılan araştırmalar ışığında ulaşılan bilgilere dayanarak ilk giysinin modern insan türü olarak kabul edilen Homo Sapiens’in kendisinden önceki insan türü olan Hominin’lere göre daha az kıla sahip olan vücudunu soğuktan korumak üzere kullandığı düşünülür. Soğuğa karşı çok daha hassas olan modern insanlar, bu açığı kapatmak amacıyla giysi yapımı için çeşitli teknikler geliştirmişlerdir (Hogenboom, 2016). Avladıkları

hayvanların kemiklerinden ve bazı taşlardan ürettikleri kesici aletlerle hayvanların kürklerine kafa ve kollarını geçirecekleri delikler açarak bedenlerini örten insan, daha sonraları keşfettikleri tıg ve iğne gibi aletlerle küçük delikler açarak çeşitli bağlama teknikleri geliştirmişlerdir. İhtiyaçları doğrultusunda şekillendirdikleri hayvan derileri ve kürkleriyle bedenlerini kuru ve sıcak tutmanın yolunu keşfeden insan, ilk giysiyi de üretmiş olur (Gürer, 2015:103). İlkel insan, beslenme ihtiyacını karşılamak için öldürdüğü hayvanın postunu ve doğada bulabildiği diğer malzemeleri, bulunduğu iklim koşullarına göre kullanım alanları yaratarak işlevsel hale getirir. İnsanın topluluk bilinci de bu şekilde gelişir. Kabileyi koruma, avlanma ve çiftçilik gibi işleri yürütenlerin oluşmasıyla insan doğa ve çalışma koşullarına göre örtünmeye, sonrasında da giyinmeye başlar (Yerdelen, 2019:1).

İnsanın yerleşik yaşam düzenine geçişiyle tarıma dayalı üretimi tercih etmesi, giysinin evrimi açısından önemli bir noktadır. Önceleri giysi yapımında kullanılan kürk ve derinin yerini hayvan yünleri, bu tekniği geliştirmeleriyle birlikte ise dokunmuş kumaşlar almaya başlar. Diğer yandan yerleşik düzen para ve pazar ekonomisini doğururken, yazının keşfi, hukukun, yönetimin, bilim, düşünce ve inançların sistemleştirilmesine gerek duyulur (Gürer, 2015: 9-65). İnsanın sosyalleşen yaşamında giysi zamanla bir kişilik ve durum bilgisi haline gelir. Önceleri giyinmek için belirleyici tek unsur doğa koşullarıyken zamanla köle, soylu, hizmetçi, tüccar, din adamı asker gibi ayırıcı ve belirleyici özellikler taşımaya başlar. Bu noktada giysi, sınıfsal ayrımları işaret eden toplumsal durumların temsilcisi olarak bir iletişim aracı haline gelir (Yerdelen, 2019:1). Giysi modelleri kumaş üretiminde cins ve kalitenin çeşitlenmesine bağlı olarak aynı toplum içerisinde giyim tarzının farklılaşmasına yol açar. Zenginler daha kaliteli ve renkli kumaşlarla kendileri için özel olarak dikilmiş kıyafetleri giyerlerken alt sınıfa ait insanlar daha ucuza mal edebildikleri kumaşları seçerek, kendi el emekleriyle diktikleri giysileri giyerler (Gürer, 2015:9).

İlk barınaklar ve giysiler, insanın vahşi hayattaki mücadelesinin sonucunda şekillense de giysi biçimleri Antik Mısır'da çok farklı bir tavır sergiler. Ölüm düşüncesine takıntılı firavunlar, Nil vadisini uçsuz bucaksız bir kraliyet mezarlığına dönüştürmüşlerdir. Keskin köşeli ve büyük mezarların form ve atmosferi, Mısır'ın kültürüne ve günlük yaşam alanının her köşesine nüfuz eder. Tapınaklar, saraylar,

başlıklar, rahip kostümleri, dansçılar, köleler ve askerler firavunların kasvetli mezarlarının renk ve formunu yansıtır (Mullin, 1992:130).

Yunanların giyim biçimi ise, tıpkı onların sanat anlayışı ve mimarisinde de görüldüğü gibi daha sonraları Avrupa halklarını bir arada tutan ortak duyguyu yaygınlaştıran felsefelerini yansıtır. Doğa ve bireye olan sevgilerini, insan figüründe idealize ederek yüzyıllar boyunca geçerliliğini koruyan güzellik yasalarını tespit etmişlerdir. Yaşamlarının her alanında görülen düzen ve biçim arayışı içinde olan Yunanlılar, anlatımda gösteriş ve karmaşadan uzak “klasik stil” olarak adlandırılan kendilerine özgü stillerini yaratmışlardır. Giyim stilleri, mimari, yaşam şekilleri de düzen ve biçim arayışlarını yansıtmıştır. Yunanların giyimi bol ve dökümlü kumaş sanatı olarak değerlendirilir (Komşuoğlu vd., 1986:141-142). Bireysel özgürlüğün yaşanabildiği toplumsal bir düşünceye sahip olan bu toplumun giysilerindeki kumaş kıvrımları, mimaride görülen net ve düz sütunlarla aynı düzen ve disiplin duygusunu uyandıracak şekilde kullanılmıştır. Yaşam alanlarının, tapınakların ve banyoların şekil, renk ve işlevselliği giysilere de yansımıştır (Mullin, 1992:131).

Heykellerden ve ulaşılabilen metinlerden elde edilen bilgilere göre, Yunan ve Roma kıyafetleri, eldeki kumaş ve diğer malzemelerin sunduğu imkanlar dahilinde şekillenir. Çoğu giysi büyük zahmetler sonucu elde dokunan kumaşlardan oluşur. Üretilmesinin zorluğu sebebiyle kumaşlar çok değerlidir ve kıyafetlerin bedene oturtulması sırasında, kumaşın bir kısmı boşa harcanacağı için, katlama, sarma, iğneleme ve büzgüleme yoluyla veya daha nadiren, kumaşın bedenine etrafına sarılarak oluşturulan giysiler giyilir. Bu şekilde biçimlendirilen giysilerin oluşturduğu drape, döküm ve kıvrımlar Yunan ve Roma giyim stiline ortak noktadır (Fogg, 2014:18-19). Antik Yunan giysilerinin kadın ve erkeklerde farklı versiyonları kullanılan tuniklerin, Dor ve İyon kitonu olmak üzere iki ana kalıbı vardır. Farklı varyasyonlar bu iki kalıp üzerinden uygulanarak kullanılmıştır. Dor Kitonu, geniş dikdörtgen bir kumaşın tam ortasına kafanın geçeceği büyüklükte bir delik açılarak yapılır. İyon Kitonu ise, ön ve arka olmak üzere, geniş iki dikdörtgen kumaşın omuz ve belden birbirine tutturulmasıyla yapılır. Her iki kalıpta, bele ya da göğüs altına takılan kemerlerle bedene oturtulur. Bu geniş kumaşların kemerlerle bağlanması sonucunda drapeli ve dökümlü bir görüntü ortaya çıkar ve bu görüntü dönemin en tipik silüetidir. Kiton üzerine kullanılan peploslar ise önde sol omuzdan arkaya atılan ve omuzda

birleştirilen dikdörtgen bir kumaştan yapılır. Roma döneminde de Antik Yunan giysi kalıplarına benzer kalıplar kullanılır. Tuniklerin adı Stola, himasyonların adı Palla olarak değiştirilse de Antik Yunan giysilerinin teknik açıdan geliştirilmiş versiyonları olarak değerlendirilebilirler. Bel ve göğüs altına kemerlerle oturtularak drapeli ve dökümlü bir görüntü sağlanması klasik Roma silüetini oluşturur (Komşuoğlu, 1986: 142-143-146).

Hristiyanlık öğretileri ışığında gelişen sanat ve düşünce, Orta çağ boyunca tüm yaşamı şekillendirir. Diğer yandan Orta çağ giyimi savaş ve salgınların, milletler arası ticaret ve teknik gelişmelerden etkilenerek gelişir. Savaşta galip gelen tarafın ekonomik yönden güçlenmesi kralların yaşamına lüksün yerleşmesine sebep olurken, bu süreç içerisindeki etkileşim giysi alışkanlıklarının da sürekli değişmesine yol açar (Mullin, 1992:132). Haçlı seferleri doğunun zengin kumaşları batıya aktarılırken kuzey ve güney Avrupa'nın etkileşimi, Müslümanların Kuzey Afrika'daki toprakları ele geçirmeleri ve Akdeniz ticareti, çeşitli yeni dokuma ham maddeleri ve tekniklerinin Batı ve Orta Avrupa'ya iletilmesine olanak sağlarken yeni giysi biçimlerinin de yayılmasına sebep olmuştur. Tüm bu değişimlerle birlikte giyim stilleri ilk çağdaki yalınlıktan uzaklaşarak karmaşık özellikler göstermeye başlar ve çok sık değişir (Komşuoğlu vd., 1986:148).

Orta çağ içerisinde değişen giyim stilini etkileyen önemli gelişmelerden biri 11. yüzyılda, yatay tezgâhın icadıyla, 30 metre uzunluğunda ve 2 metre genişliğinde kumaş parçalarının dokunması mümkün hale gelmesidir. Bu uzunluktaki kumaşlar giysilerin biçimlendirilmesi için kesilmelerine olanak verir. Fransız saray giyiminin etkisiyle giysiler vücuda oturmaya başlar ve bu da kadın ve erkek giysileri arasındaki farkların artmasına yol açar. Orta çağın içerisinde Romanesk dönem, 1100 yılından itibaren başlayan, orta çağın “altın yüzyılları” olarak değerlendirilen süreci başlar. Bu dönemde kıyafetler giderek zarifleşmeye ve daha süslü hale gelmeye başlar. Bu dönemde Gotik mimaride görülen uzun, sivri ve ince yapı giyim biçimini de etkiler. Sivri burunlu ayakkabılar, gotik sanatın sivri kule ve kemerlerini yansıtır. Kol ve etek uçlarında, kale burçlarını andıran Tour Merlos denilen mazgal deliklerinin motifleri kullanılır. Kadın kıyafetlerinde değerli taşlarla süslenmiş kemerlerle bele oturtulan, yere kadar uzanan geniş etekler ve çok geniş kol kalıpları ortaçağın en tipik kadın silüetini oluşturur. Erkekler zimarra adı verilen, önden açık uzun tuniği ortaçağ

boyunca kullanır. Erkek tunikleri, metal tokaları bulunan deri kemerlerle bele oturtulur. Soylular Chaperon denilen işlemeli ve dönemin ruhunu yansıtan siyah renkten yapılan pelerinler kullanır. Kadın ayakkabıları ipek kumaştan, erkek ayakkabıları ise deriden yapılır (Komşuoğlu vd., 1986:156, Fogg, 2014:43).

Bazı kostüm tarihçilerine göre günümüz moda sistemi 14. Yüzyılda ortaya çıkar. Orta çağ giyim stili de kendi içerisinde en önemli değişimi 14. yüzyılda yaşar. Bu değişim ile birlikte, ait olduğu sınıfla bağlantısını kıyafetleriyle ifade eden halk arasında kargaşa yaratan durumlar yaşanır. Haçlı seferlerinden sonra Doğu'dan Batı'ya gelen değerli kumaş ve mücevherler, soylular ve soylular ile ortaya çıkan şehir burjuvazisi arasında kıskançlığa dayalı bir statü rekabetinin simgesel araçları olur. Gerçek ya da sahte statü iddiası 14. Yüzyıla gelindiğinde giysilerle daha yakından ilişkilendirilir ve Avrupa'da kişisel harcamaların sınırlarını belirleyen tutumluluk yasaları çıkarılır. Bu yasalara göre alt sınıfa ait bir insanın aristokrasiye özgü kumaşları ve modelleri kullanması yasaklanır. Bu uygulama 18. yüzyıla kadar Avrupa'da geçerliliğini korur ve yasalarla belirlenmiş olsun ya da olmasın kıyafetler yüzyıllar boyunca toplumda sınıf ayrımını belirleyen göstergeler olmuştur (Gürer, 2015:105, Fogg, 2014:42).

Rönesans ve Reform hareketleri, bilim, sanat ve düşünce yapısında önemli değişikliklere sebep olurken, giyim biçimlerini de etkiler. 15. yüzyıla gelindiğinde Rönesans'ın ilk eserleri, klasik- antik dönemin yeniden biçimlendirilesi şeklinde ortaya çıkar. İnsan vücudu ve anatomiyle ilgili bilgilerin incelenmesi, resim ve heykelde insanı anlatmak için kullanılır. İnsanın incelenmesi ve doğasının ortaya çıkarılması, güzel sanatlar alanında özgürce yaratımların görülmesine olanak sağlarken, endüstrideki yeniliklerle birlikte artan üretim gücü de giyim biçimlerini değişmez kurallardan kurtarır. Orta çağ Avrupa'sında, insanın vücut hatlarını belirginleştiren giysi kalıplarının yerini, Rönesans'ta daha resmi bir moda olgusu alır. Giderek daha formel bir hal alarak vücut formunu maskeleyen bir silüet görülür. Erkek giysileri, gotik kuzeyin soğuk silüetinin yerini, mimarideki kemerli tarzın yataylığına vurgu yapan bir form alır. En belirgin erkek giysisi Doublet ceketlerdir. Vücuda oturan, önden sık düğmelerle kapanan, kadife, saten ve altın işlemeli kumaşlarla yapılan ceketlerdir. Bu ceketler üzerine Jerkin adı verilen kolsuz ve bolca süslenmiş yelekler ve en üste de omuzlardan aşağıya doğru dökülen dökümlü cüppeleri giyilir.

Erkeklerin alt giysisi de külot pantolonlardır. Külot pantolonun orta kısmına yerleştirilen, genital bölgeyi kapatmak amacıyla bir kumaş parçası yerleştirilir. Bu kumaşlar genellikle değerli kumaşlardan yapılır. Bu bölgenin içi dolgu malzemeleriyle doldurularak erkeğin cinsel gücünün bir simgesi olarak kullanılır. Zaman zaman değerli taşlarla da süslenen bu parça 16. Yüzyılın ortalarına kadar büyümeye devam eder ve bir süre cüzdan olarak kullanılır. 16. Yüzyıl sonrasında da tamamen ortadan kalkar. (Komşuoğlu vd., 1986: 169-174). Biçimsel katılık özellikle kadın kıyafetlerinde açıkça görülür. Kadın giysileri genellikle, 1545 yılından itibaren, aynı kumaştan yapılmış birbirine eş etek ve gövdeden oluşur. Gövde, sert kapitoneli bir kumaşın kurdele bağcıklar ve içine yerleştirilen balina kemiği parçalar yerleştirilerek sertleştirilen, beli sıkıştırıp göğüsleri bastıran bir korseden oluşur. 16. yüzyılın ortalarından itibaren kullanılan bu korseler, zamanla karton ve tela ile sertleştirilerek de kullanılır. İki parçadan oluşan gövdenin iki yanına aynı malzemeden yapılmış, kollar omuzlardan birleştirilir ve genellikle huni şeklinde kesilmiş olan kol kenarı kürklerle kaplanır. Kadın elbiselerinin gövdesi 1580'li yıllardan itibaren daha dar ve uzun bir form kazanır. Bütününde üçgen formlardan oluşan kıyafetler, başı bir çerçeve içine alan, kolalı, büzgülü ya da kırmalı keten kumaşlardan yapılmış yakalar, yuvarlak çemberli iç etekler sayesinde daire formuna yaklaşır (Fogg, 2014:51).

Rönesans içerisinde Elizabeth dönemi 1558 ve 1603 yıllarını kapsar. Bu dönemin erkek giysilerinde en öne çıkan özellik, küçük kıvrık yakaların üzerine takılan ruff yakalardır. Ruff yaka “yelpaze biçiminde, kırmalı ve müslinden yapılan” bir yakadır. Müslin kumaş sertleştirilmek için sarı nişasta kolası kullanılır. Erkeklerin genel silueti, belde vücuda oturan, dar kollu, geniş omuzlu ve apoletlidir. Üst giysiler genelde pamuklarla kabartılmıştır ve önden düğmelerle kapatılır. Kol uçlarında da ruff yaka benzeri süsler bulunur (Komşuoğlu vd., 1986:176). Elizabeth dönemindeki doğa sevgisi ve pastoral ideallere verilen değer kıyafetlerde, hayvan ve bitki dokusunun kullanılmasına neden olur. Neredeyse giysilerin çoğu kuş, böcek, çiçek desenli işlemelerle süslenir. Bu doğa desenleri genellikle stilize edilmiş bir şekilde, kadınlar tarafından yaka ve kol ucu gibi bölümlere nakışlarla işlenir (Fogg, 2014:50). Şapkalar hem kadın hem erkeklerde benzer özellikler gösterir. Kadife, tafta kumaşlardan ya da kunduz kürkünden yapılan şapkalar mücevherlerle süslenir. Erkek ayakkabıları, boyu dize kadar uzanan konçlar ya da dilimli botlar şeklindedir. Kadın ayakkabıları ise kalın

mantar tabanlı, 5 ve 17 santimetre arasında değişen yüksek topukludur. Makyaj hem erkek hem de kadınlarda görülür (Komşuoğlu vd., 2014:177).

Din adamları, doktorlar ve avukatlar gibi meslek gruplarından insanlar genellikle siyah, boyu yere kadar uzanan, kürk astarlı cüppeler giyerler. İşçi statüsünde çalışanların çoğu kendi ailelerinden insanlar olmasına rağmen büyük evlerinde hizmet ederler. Dışarıya çıkarken, yanlarında çalıştıkları insanların, eski kıyafetlerini kendilerine hediye etmesi sayesinde sık giyinen işçi sınıfının modayı birkaç yıl geriden takip ettikleri bir giyim stilleri oluşur. Hizmetkârların sol kollarında efendilerinin gümüş bir rozetini taktıkları bir tür üniforma giyerler. Bu üniformalar genellikle mavi renk yapılıdır. Özellikle mavi renk hizmetkârlarla özdeşleştirilir. Ayrıca kahverengi ve koyu gri tonlar da hizmetkârların üniformalarında kullanılır. Bu üniformaları efendileri onlara temin eder. Diğer yandan kraliçenin etrafındaki nedimelerin de hepsi aynı kıyafeti giyer. Çıraklar yasası 1582 yılından sonra, efendilerinin hediye ettikleri dışında herhangi bir kıyafet giymelerini yasaklar. Her türlü süslü aksesuar, ruff yaka, deri ya da yün dışında herhangi bir şapka, altın gümüş her türlü detayın kıyafetlerinde bulunması, ipek kumaşlar, beyaz, mavi ve pembe dışında hiçbir renk çorap, yüzük, mücevher ve diğer değerli taşları işçilere tamamen yasaklanır (Elgin, 2005:56-57-58).

Rönesans döneminin arkasından 1580-1750 yılları arasındaki dönem, düzgün olmayan ince anlamına gelen barok dönemdir. Barok anlayışta giysi abartılmış bir incelik olarak tanımlanabilir. Kişiselğin hakim olduğu barok dönem giyim stillerinde şaşırtıcı form ve etkilere önem verilir. Fransız modası İspanyol etkisinden kurtulma çabasında gelişir. İlk dönemde (yaklaşık 1610 yılına dek), kadın ve erkek giyiminde 16. Yüzyılın kalıntıları görülmektedir. Mesela; katı korsaj önde sivrilmiştir. Özel bir etek çemberi kadın eteğinin çizgilerini belirlemiştir. Elbise kolları çok dardır. Kadın ve erkek ceketlerinin belden kalçaya dek olan bölümleri, ikizkenar dörtgen biçimli parçalardan oluşmuştur. 16. Yüzyıl balon biçimli külot pantolonları dize kadar uzun olup, işlemeli kenarlar, şeritler ve kurdelelerle son bulmuştur.(Komşuoğlu vd., 1986:182)Fransa 17. yüzyıla gelindiğinde Avrupa giyim tarzının öncüsü olur. Kral 14. Louis'in tekstil endüstrisine devlet tarafından finansman sağlaması ve savaş masraflarını yöneten, bir kumaşçının oğlu olan maliye bakanı **Jean-Baptiste Colbert**'in tekstil alanındaki gelişmelere büyük katkıları olur. İpek, goblen ve dantel gibi pahalı kumaşların üretimini destekleyen Colbert Fransa'nın lüks moda tüketimi

sağlayan bir yere dönüştürmeyi hedefler. 1665 yılında, ipek kumaşlar ve tekstil ürünleri anlamında birçok aksesuar üreten atölyeler kurulur ve bu ürünler Fransız saray giyiminin vazgeçilmez malzemeleri halini alır. Sarayla birlikte bu ticaret moda endüstrisini yaratır ve modacılar lonca statüsü kazanır. 1672 yılında ilk moda dergisi olan **Le Mercure Galant** adından bir moda dergisi çıkarılır. Fransa bu gelişmelerle birlikte moda merkezi haline gelir (Fogg, 2014:87).

İspanyol etkisinde gelişen moda ile birlikte, erkek kıyafet silüetinin en belirgin unsuru geniş şapkalar ve üzerindeki devekuşu tüyleridir. Diğer yandan Rihingrave, külot pantolon üzerine giyilen eteğe benzer bir tür pantolondur ve değerli dantellerle süslüdür. Ceketler Rihingrave ile birlikte giyildiğinde bolero kadar kısa kullanılır. Rihingrave dönemi 1650'den 1675'e kadar sürer. Sonradan ceket boyları uzar böylece içe giyilen gömlek sadece ceketin önünden görünür hale gelir. Kollar truvakar uzunlukta olup, bileğe dek müslin ve dantelden yapılmış volanlı kol kapakları kullanılır. Kurdeleden yapılmış fiyonklar giysinin her yanında bolca kullanılır. Erkekler peruk takmaya bu süreçte başlar. Ayrıca görkemli pelerinler gösteriş amacıyla kullanılırken postal ve potin ayakkabılar yüksek ve alçak olarak birçok şekilde kullanılır (Komşuoğlu vd., 1986:186). Saraylı kadınlar eteklerin içine giyilen çemberli parçayı kullanmayı bırakırlar ve üç eteği üst üste giyer. İlk etek ağır, beyaz pamukludan yapılır. Önde düz kalçada ve arkada yuvarlak derinlemesine pilili yapılmış olup yeni silüeti belirtmektedir. Bunun üstüne, hafif kumaştan yapılmış Falbalas denilen volanlı bir tür elbise giyerler. Sonraları eteklere önlüğe benzer bir parça ve arkada garip katlar oluşturan parçalar eklenir. Etekler git gide kuyruklu bir hal alır ve yine kadınlarda da truvakar kolun bitiş noktasına dantellerden yapılan volanlar eklenir. Giysilerin üstüne Ayrıca kadınlar balina kemiği ve diğer malzemelerden yapılan sert korselerden kurtulur. Kadınlar, erkeklerin aksine kendi doğal saçlarını, bukleler kurdeleler, şeritler ve taşlar takarak kullanır. Fontage denile bu saç modeli lüle lüle perçemlerin üstüne yerleştirilen dantel büzgü yığınlardan oluşur (Komşuoğlu vd., 1986:187).

Rokoko dönemin en göze çarpan farklılığı 1705'te ortaya çıkan volanlı elbise, Regency (vekâlet) döneminin özgürlükçü ve serbest ruhunu yansıtan, rahat ve gündelik tarzda bir kadın giysisidir. Daha sonraları birçok kadını bu stilde bir elbiseyle resmetmesi sebebiyle, ressam Antoine Watteau'nun adıyla anılmaya başlanır. Volanlı

elbise, Barok bir sabahlık olan Robe Battante'den uyarlanan alttaki kombinezon görülecek şekilde önden bağlanır. Kombinezon ipek kumaşlardan yapılır, bedeni sıkıca kavrar ve çıplak kadın vücut formunu hissettirir. Elbisenin yaka arkasından aynı kumaştan yapılan yere kadar uzanan, sertleştirilmiş pililerden oluşan yarım bir pelerin eklenir. Resmi saray kıyafeti kadar olmasa da içine geniş bir kafesli iç etek giyilir. Bu iç eteğin darlığı kadınların günlük yaşamı içerisinde bir tür konfor sağlar (Fogg, 2014:97).

1715'ten sonra kadın etekleri arkası ve önü düz fakat iki yana doğru genişleyen bir forma bürünür. 1720 civarı pilili bol kesimli gündelik elbise dairesel kesimli tarlatan ya da çemberli jüponlarla birleştirilmesi sonucunda aristokrat giyimine yeni bir standart gelir ve Fransız tarzı elbise ortaya çıkar. Bu giysi sarayda genellikle özel törenlerde tercih edilir. Kemiksi maddelerden yapılan iskelet konstrüksiyonun eteklerin içinde kullanılmasının yanı sıra, adını katı bir dini grup olan jansenistten alan sertleştirilmiş jüponlar da kullanılır. Fransız tarzı elbise gümüş ve altın ipliklerle dokunmuş brokarkar ve ipekli damask kumaşlardan yapılır (Fogg, 2014:99). 1774'den itibaren kadın giyimi, dantellerin işlemelerin abartılı etek kafeslerinin ve çok geniş, aşırı büyük perukların, yine büyük ipek ve kadifeden yapılan şapkaların kullanıldığı görülür. Genç kadınlar Robes en Chemis giymek zarifliğin göstergesi kabul edilir. Diğer yandan kadınların el kürkleri büyür, kuğu tüyü, Sibiry kurdu kürklerinden yapılan aksesuarlar kullanılır. Bastonlar şemsiyeler eldivenler, opera dürbünleri, kadife kurdeleyle boyundan sarkıtılan aksesuarlar yine dönemin göze çarpan özellikleri olur (Komşuoğlu vd., 1986:193). Erkek giyiminde yeşil, tütün rengi ve altın sarısı yaygınlıkla kullanılır. Süslü ve ayrıntılı pelerinler, işlemeli yelekler giyer. Bazen gömleğin bir bölümünü oluşturan kravatlar, büzgülü dantellerden yapılır. Üç köşeli şapkalar bu giyimi tamamlar. Pantolonlar dar olup dizlere dek uzundur. Önceleri beyaz ipekten olan çoraplar, daha sonra renkli siyah çizgili biçimler alır. Yelekler tabiat manzaraları stilize edilmiş hayvanlar ve çiçeklerle bezenmiştir. Ayrıca erkekler 14. Louis dönemindeki örneklerle aynı perukayı kullanır fakat daha abartılı bir hal alır. İngilizler, binici paltosu ya da spor ceketini bilinen redingotları yaratır. Bu giysi daha sonraları gösteri paltosu olarak da kullanılır. Rahipler ise kısa redingotları ve 17. yüzyıl özelliği gösteren pelerinleri kullanır. Eldivenler genellikle beyaz bazen de altın

püsküllerle süslenir. Baston sapları fildişinden yapılır ve altın, gümüş, akik taşı gibi değerli taşlarla süslenir. (Komsuoğlu vd., 1986:194).

Fransız devrimi Avrupası'nın sosyal ve politik anlamda bir dönüm noktasında. Moda da bu dönüm noktasının sonucu olarak radikal bir değişim yaşar. Rokoko dönemin, abartılı süsleme biçimi, korseler ve kumaşların ağırlığından vazgeçilir. Antik Yunan demokrasisine öykünen yeni bir çağ başlar. Ve bu çağın estetik anlayışı neoklasik olarak değerlendirilir. Fransız devriminin geçmişi yıkmayı, geleneksel uygarlık anlayışını, tüm eski inançları ve toplumsal ayrıcalıkları yok etmeyi hedefleyen yapısı insanın giyim alışkanlıklarını büyük ölçüde değiştirir. Ekonomideki değişim, paranın daha fazla insan arasında el değiştirmesine, tüccar ve üreticilerin modayı etkileyecek yeterli zenginliği elde etmesini sağlar. Lüks giyim ve konut ulaşılabilir olur. Kaliteli kumaşlara önceki yıllara kıyasla daha fazla insan ulaşabilir hale gelir. Fransız devriminin halkın egemenliği ve eşitlikçi yapısıyla birlikte, yüksek sınıfın giyim özellikleri, daha alt tabakadaki halk tarafından da benimsenir. Diğer yandan giysilerde sadelik hakim olmaya başlar ve farklı sosyal gruplara dahil insanların giyim tarzları da birbirine yaklaşır (Komsuoğlu vd., 1986: 195).

Fransa'da 1815 yılında monarşinin restorasyonu, Avrupa'da muhafazakâr yapının yeniden yaygınlaşmasına sebep olur. Romantik dönemin en belirgin özelliği kadın ve erkek giysilerinin arasında aşırı farklılıkların görülmesidir. Erkekler askeri özellikler gösteren kıyafetler tercih eder. Kadınların kıyafetleri ise, ince bilekleri ve belleri ortaya çıkaran, göğüsleri belirginleştiren elbiselerdir. Ampir elbiseden yola çıkılarak geliştirilmiş olan bu elbiselerde, ters bir üçgen biçiminde açılan evaze etek formu görülür. 1830'lu yıllarda etekler daha hacimli bir hal alır ve git gide genişleyen eteklerin altına jupon giyilmeye başlanır ve bazı yastıklarla destekler kullanılır. Ampir elbiseye kıyasla bel çizgisi tekrardan eski yerine iner ve çeşitli korseler tekrardan kullanılmaya başlanır. Genellikle tek parçadan oluşan elbiselerde, belleri daha da inceltmeyi hedefleyen korseler de genellikle elbiselere sabitlenen parçalara dönüşür. Yakalar v şeklinde ya da kayık yaka olarak kullanılır ve yakalar genellikle omuz hizasındadır. Bu yaka beli daha ince gösterdiği düşüncesiyle moda olarak yaygınlaşır. Geceleri kısa kollu ve dekolteli, gündüzleri uzun kollu olarak tercih edilen elbiselerin uzun kollu versiyonları genelde omuzdan bileğe kadar çok hacimli ve bileğe dar bir şekilde oturan modeller tercih edilir (Fogg, 2014:130-131). Diğer yandan 1825

boyundadır ve kol uçları tafta ve dantel fırfırlarla süslenir. Arkası uzun ve gösterişli olan elbiselerin üzerine genelde düz ve basit ceketler giyilir (Komşuoğlu vd., 1986:203).

Bu dönemde erkeklerin giyim stiline İngiltere yön verir. Beyaz pilili yelekler düğmeli yelekler, uzun dar pantolonlar 1850'lerden itibaren kullanılmaya başlanır. Redingotlar resmi giysi olarak belirlenir. Redingotların yakaları küçülür ve içe giyilen gömleklerin yakası dışa döndürülerek küçük kravat ya da papyonlar takılır. Diğer yandan akşamları frak giyilir (Komşuoğlu, 1986:203).

İlk insanlardan sanayi devrimine kadar olan süreç içerisinde dönemsel olarak yaşanan etkiler, giyim biçimlerini değiştirir. Endüstri öncesi dönemde çalışma çok kabul görmediği için, kıyafetler zarafet amacına hizmet eder. Diğer yandan giysiler, aksesuarlar, saç ve makyaj stilleri, yüksek sınıf ve halk arasındaki farkı birbirinden ayırmaya yarayan göstergeler olmuştur (Gürer, 2015:70). Sanayi öncesi giyim amacı;

- Kıyafet statüyü belirleyici bir fonksiyon üslenmiştir. Alt tabaka üst tabakanın kıyafetlerini kesin bir şekilde taklit edemez.
- İklim şartları önemli bir faktör olduğu için bölgelere göre giyimde farklılık görülmüştür.
- Kıyafetlerdeki tarz uzun yıllar bir değişikliğe uğramadan devam eder.
- Kıyafetlerin hazırlanmasında büyük ölçüde el işçiliği gerekmektedir.
- Kıyafetler toplumda geçerli olan ahlak kurallarını yansıtır. (Gürer, 2015:70).

Sanayi öncesi toplumlarda, giyim davranışları kişinin toplumsal yapıdaki konumunu açıkça gösterir. Giyim sınıf ve cinsiyet kadar mesleği, dini ve bölgesel kökeni de gösterir. Sanayi devrimiyle birlikte toplumsal sınıfların giyim davranışlarındaki etkisi de dönüşür. Sınıf ve cinsiyetin ifade edilmesi diğer toplumsal bilgi türlerinin iletilmesinden önce gelir (Gürer, 2015:64). Sanayi devrimiyle birlikte daha çok çeşit ve üretimi ucuz giysiler yapılmaya başlandı. Kadın giysilerinin basitleşmesi, hazır giyim kavramının gelişmesiyle birlikte bluz ve etek çeşitlerinin kullanılmaya başlamasına yol açar. Fabrikasyon üretimi yapılan giysilerin kolayca yıkanıp ütülenmesi de değişen yaşam pratikleri içerisinde kullanım kolaylığı sağlaması sebebiyle de tercih edilen giysiler olur (Fogg, 2014:195).

20. yüzyılın değişen yaşam pratikleri içerisinde, gelenek ve disiplinlere karşı gelme eğilimi vardır. Sanayileşmenin etkisiyle değişen yaşam pratikleri ve yaşanan

refah yüzyılın başında yaşamı şekillendirir. 1900'lerde orta sınıf önem kazanır. Orta sınıftan kadınların çalışma ve oy kullanma haklarına yönelik kampanyalar yapılır. Eğitim seviyesi artar. Diğer yandan popüler kültür oluşur. Televizyon ve sinema, moda ürünlerinin daha hızlı bir şekilde yaygınlaşmasına olanak sağlar. 19. Yüzyıl sonunda seri üretimde sadece erkek kıyafetleri üretilirken, kadınlar için de fabrikasyon kıyafetler üretilmeye başlanır. Büyük bir kısmı savaşa giden erkek nüfusun yerine birçok kadın çalışmaya başlar. Tüm bu süreçler içerisinde de giyim alışkanlıkları önemli ölçüde değişim gösterir. Diğer yandan Avrupa'nın elinde bulundurduğu güç ve siyasal ortam savaşa yol açar (Gürer, 2015:73). Sanatta Savaş öncesi ve savaş sonrası ortam, savaşı hazırlayan koşullar ve savaşın yarattığı sonuçlardan kaynaklanır. Yeni sanat akımlarının da ortaya çıkışı endüstrileşme ve kapitalizm karşısında sanatçıların şaşkınlığı ve kararsızlığını yansıtır (Şener, 2010:237).

Avrupa ve Amerika'nın ekonomisinde endüstriyel gelişmelerin sonucu olarak üretim ve satış, para harcama ve tüketim anlamında yeni biçimler ortaya çıkar. Alışverişi kadınlar için daha eğlenceli bir aktiviteye dönüştüren, defileler, mağazalar içinde oluşturulan kütüphaneler, yazı odaları, müşteriler için oluşturulan resepsiyonlar, restoranlar tuvaletler yerleştirilir. Artık alışveriş daha uzun süreli bir deneyim anlamına gelmeye başlar. Arabanın icadı, modern kadınların gardırobuna yeni eklemeler yapmalarını gerektirir. Tozlu ortamlarda giyilmek üzere yapılan keten paltolar, kış için ise yün ya da tüvit versiyonları, uzun bol kesimli uzun bir dış giysisi olur. Bu paltolar araba yolculuğu sırasında giysilerin, tozdan korunması amacıyla kullanılır. 1908 yılından itibaren daha fazla özgürlük ve daha fazla fiziksel hareket sağlaması amacıyla ampir tarzı anımsatan daha yumuşak ve düz bir silüet ortaya çıkar. Çalışmaya başlayan kadınlar, daha sportif, bol kesimli ve koyu renklerden oluşan giysilere yönelir kadınsı zarafetten yerini düz giysilere bırakır (Fogg, 2014:205).

Savaş boyunca erkek takım elbiseleri yerini askeri üniformalar alır. Erkek modası, uzun yıllar değişim göstermezken, kadın modası çok sık değişir. 1912 yılında bel çizgisi ampir denilen biçimde göğüs altındayken, 1915 yılına gelindiğinde beldedir. 1918 yılında uzun şık ve bluz biçimindeki giysiler yaygınlaşır. Ayrıca etekleri çan biçiminde açılan, üst bedeni dar ve önden düğmeli ceketler de yaygın bir biçimde kullanılır. Saçlar yanlarda kısa, arkada daha basit küçük topuzlar yapılır. Gözle görülür bir biçimde sadeleşen bu giysiler, birinci dünya savaşı sonrasında

kadınlar tarafından, eğlenme ve yeni şeyler yaratma çabasıyla karşıt renkler ve çizgide aşırı süsler kullanmaya başlar. 1920 sonrasında ise ciddi bir Amerikan yaşam ve giyim biçiminin etkisi olduğu görülür. “Bu dönemde pembe ve beyaz çiçekli çoraplar, bantlı ve yüksek topuklu ayakkabılar, ipek ya da kuğu tüyünden volanlar, beyaz, pembe ya da bej renklerde krep giysiler giyerler.” (Komşuoğlu vd., 1986:208).

Savaşın bitmesiyle birlikte 1918 yılında, savaş süresince kapalı olan modaevleri yeniden açılır fakat üretim ve ticaret uzun süre hareketsiz kalması sebebiyle kumaş çeşidi azalır ve işlemlerle hareket kazandırılmış kumaşlar kullanılır. Karanlık savaş yılları sonrasında yaşam eğlenceler ve neşeli kabarelerle yeniden canlandırılır. Savaşın bitişi, 1920’lerin iyimser zamanlar olarak anılmasına sebep olur ve yeniden keşfedilen özgürlükleri, gösterişli ve savurgan, moda göre giyinen insanların dönemi olur (Gürer, 2015:75). Bu dönemde bir moda devrimi olarak da Gabrielle Bonheur “Coco” Chanel özgürleşmiş modern kadınlar için tasarladığı giysilerin popüler olmasıyla gerçekleşir. Tasarımları, kolay giyilebilir ve yeni yüzyılda aktif bir biçimde hayatın içerisinde olan kadınların beklentilerini şık bir biçimde karşılar. Örme kumaştan, dıştan cepli bir hırka, bir etek ve bir kazaktan oluşan kombini her kadının gardırobunda yer alan kıyafetlerden biri olur. Aynı zamanda kadınlar, giyinmek için bir oda hizmetlisi ihtiyacından da bu yıllarda tamamen kurtulur. Diğer yandan saçların küt bir şekilde kesilmesinin moda oluşu kuaför ihtiyacını da ortadan kaldırır (Fogg, 2014:222-223).

1925 yılında etekler kısalır ve düşük olan bel çizgisinden inen uzun bir saçıktan yapılır. Çiçek rozet ya da fiyonklarla süslü be başa iyice oturan şapkalar kullanılır. Sırt dekoltesinin kullanımı yaygındır. Bu dönemde 1930’lardan sonra ortaya çıkan moda ve kıyafet parçaları uzun yıllar moda olmaya devam eder ve bugün bile sık sık tekrarlanan özellikler görülür. 20. Yüzyılın ikinci yarısında endüstri modayı daha ciddi oranda etkiler. Moda evlerinin yaygınlaşması, gelişen tekstil ve hazır giyim üretimini sonucu kıyafet kolay ulaşılabilir olur. Sektörün reklamlarla da desteklenmesi sonucu tekstil ürünleri önemli bir tüketim alanı oluşturur (Komşuoğlu vd., 1986:212). Bol ve sarkık giysiler dönemin en belirgin giysi karakteristiği olur. Düşük belli etekler daha çok hareket özgürlüğü sağlayan pili ve godeli kıvrımlar görülür. Boyish denilen, göğüslerin sıkılarak yok edildiği ve bel hattı girintisiz bir şekilde dümdüz inen elbiselerden oluşan bir tarz moda olur. Bu tarzı benimseyen kadınlar saçlarını da

erkekler gibi kısa kestirir. Diğer yandan etek boyları gitgide kısalırken, malzeme üretimi de artar. Saten, ipek ve sırmalı pahalı kumaşların kullanılmaya başlanır. Dönemin sanat akımları da modaya etki eder. Geometrik desenler, boncuklu, işlemeli, renkli yeni tasarımlar kıyafetlerde yerini alır (Gürer, 2015:75). Sportif aktivitelerinin önem kazanması golf, yürüyüş ve avcılık için üretilen giysilerin yaygın bir şekilde kullanılmasına sebep olur. Pirinç düğmeli blazer ceketler spor karşılaşmalarında erkekler tarafından kullanılan bir giysidir ve özellikle pahalı yat kulüpleri gibi spor kulüplerinin üyeleri göğüs cebinde kulübün nakışlı bir armasını taşır. Bu stil daha sonra ilk olarak İngiltere ve Amerika’da okul üniforması olarak kullanılmaya başlanır. Erkeklerin düz karınlı, geniş omuzlu ve dar kalçalı görünmesi moda olur. Terzilerin herkesin bedenini bu ideal forma sokabilmesi beklenir. Geometrik hatlar çerçevesinde şekillendirilen giysilerin omuzlarına votka, ceketlerin göğüslerinin telalarla sertleştirilmesi, pantolonlarda ise pili ve duble paça kullanılması bu beklentiye karşılık olarak ortaya çıkar (Gürer, 2015:76).

1900’lü yıllar boyunca giyim giderek bireyselleşme, çeşitli stillerin, geçmiş dönem modalarının, etnik kıyafetlerin ve proleter giysilerin bir karışımı olma özelliği gösterir. Diğer yandan kadın ve erkek giysileri arasındaki fark kapanmaya başlar. Kadınlar bir anlamda sade ve klasik kesimlere sahip giyim tarzını benimser. 1900’lü yıllar içerisinde git gide kadın ve erkek giysileri günümüzdeki görünümüne yaklaşır.

I. BÖLÜM

1. TARİHSEL KOSTÜM ANLAYIŞI, TİYATRO VE SİNEMADA TARİHSEL KOSTÜM KULLANIMI

1.1. Tarihsel kostüm

Bir performans ve gösteri için tasarlanmış giysiler anlamında kullanılan kostümü, giysiden ayıran özellik, bir bireyi vurgulamak için değil, bir yanılsama yaratmak için kullanılmasıdır. Kostüm bir performansta vücudu giydirmekle kalmaz, oyuncunun canlandığı karakteri tanımladığı gibi prodüksiyonun temasını ortaya çıkarmaya ve atmosferini oluşturmaya yardımcı olur. Kostüm kelimesi herhangi bir performans için tasarlanmış ve üretilmiş bir giysi anlamında kullanıldığında kullanım amaçlarına göre; tarihi, fantastik (sembolik kostüm) dans kostümü ve modern kostüm olarak dört ana grupta, farklı başlıklar altında sınıflandırılır. Tarihsel kostüm, tarihsel olarak belirlenmiş prodüksiyonlar için tasarlanmış kostümler olarak ayrı bir kategori olarak değerlendirilir. Tarihsel kostüm geçmiş bir tarihte yazılmış ya da geçmiş bir tarihte geçen, gerçek ya da kurgusal hikayelerin sahnede ya da kamera önünde anlatımını destekleyen giysilerdir. Tarihsel bir kostüm tarihsel olarak doğru bilgilere göre seçilen malzemelerin, doğru süreçler kullanılarak, doğru bir beden formuyla birleştirildiği kostümdür (Jablon,2016: 13-25).

Tiyatro tarihi boyunca, tarihsel olarak belirlenmiş prodüksiyonlarda kullanılan kostümler, 19. Yüzyıla kadar tarihsel kostüm olarak ayrı bir kategori olarak algılanmamıştır. Bu sebeple de tarihsel kostümlerin üretimlerinde gerekli olan özen gösterilmemiştir. Tarihsel karakterler, Yunan ve Roma dramaları, Ortaçağın gizem oyunları ve Rönesans gösterilerine kadar, evrensel olarak ilk bakışta ayırt edilebilecek tipler olarak betimlenir. Antik Yunan sahne kostümlerinden itibaren kostümler, dönemin günlük giyim stiline bir karışımıdır. Çoğu zaman tıpkı günlük yaşamdaki gibi, cinsiyeti, statüyü, yaşı ve ahlakı betimlemek amacıyla kullanılır. Anlatım abartılı başlıklar, maskeler ve aksesuarlar ile desteklenir. Her türlü kategorizasyon abartılı sembolik veya egzotik aksesuarlarla sağlanır. Yüzyıllar boyunca oyuncuların prodüksiyonlara kendi kostümlerini temin etmeleri, tiyatro kostümlerinin dönemin güncel modasının ayrıntılı bir versiyonu olarak şekillenmesine sebep olur. Günlük giyim stillerinin daha abartılı silüetleri üzerine eklenen, sert bir şekilde stilize edilmiş

Roma dönemi detayları ile tarihsellik yakalanmaya çalışılır. Bu abartılı detayların kullanımı, sahneye çıkan oyuncunun canlandığı karakterin ait olduğu dönemin, izleyici tarafından ilk bakışta algılanması amacı taşır. Bu yüzden Viktoryen döneme kadar tiyatro bileşenleri birbirinden ayrı ve alakasız olarak değerlendirilir ve uyumlu bir üretim konsepti sağlanamaz. 19. Yüzyılda tarihsel olarak belirlenmiş yapımlara bakış açısı değişmeye başlar. Arkeolojik çalışmalarla birlikte geçmiş hakkında daha fazla bilgiye sahip olunmasına ve geçmiş dönemlerde yaşayan toplumların giyim stilleri üzerine yapılan araştırmalar ışığında, kostüm tasarımında tarihsel doğruluk önem kazanır. Tarihsel oyunların işlevleri kadar, sahne plastiğinde dönemin gerçeğinin sağlanması da önemli bir amaç olarak görülür. Oyunların tanıtımları yapılırken, dekor ve kostümlerin, tarihsel doğruluğunun şaşırtıcı boyutlara ulaştığı reklam politikası olarak kullanılır. Giderek dönem bilinci yapımcılar ve izleyici tarafından benimsenir. (Jablon, 2016: 13-25).

1.2. Tiyatroda Tarihsel Kostümün Gelişimi

Kullanılan ilk kostüm ritüellerde olsa da karakteri açıklamaya yardım etmek için düzenlenen bir öge olan ve oyunun bir bütün olarak daha ileri bir yoruma gitmesini sağlayan kostüm tasarımıyla Rönesans döneminde karşılaşılır. Dramatik bir yapı içerisinde bir karakteri tanımlayan giysilerden oluşan ya da tarihsel bir karakteri yeniden canlandıran kostüm geniş bir anlatım imkânı sağlar. Tiyatral kostümün yolculuğu Antik Yunan tiyatrosundan itibaren, dramatik bir etki yaratma arzusuyla keşfedilmiş bir anlatım aracı olarak gelişimine devam eder. (Yerdelen, 2019:6).

Antik Yunan sahne kostümü günlük yaşamda giysi olarak kullanılan khiton dur. Khiton, erkekler ve kadınlar tarafından kullanılan boyundan ayak bileklerine kadar uzanan, genellikle omuz ve yanlarından çeşitli tokalarla tutturularak giyilen ve kendi içinde çeşitli varyasyonları bulunan bir giysidir. Khitonlar dor ve iyon olarak ikiye ayrılır. Dor khitonu dörtgen şeklinde boyun oyuntusundan başa geçerek giyilen, belden ya da göğüs altından kemerlerle bedene oturtulan bir kostümdür. *İyon* khitonu ise iki parça kumaşın hem omuz hem de kol altlarından bağcıklarla tutturularak kullanılan bir kostümdür. Ayrıca iyon khitonunun, eksomis adı verilen, sol omuzda birleştirilerek oluşturulan, sağ kolu açıkta bırakan bir versiyonu vardır. Günlük yaşamda giyilen khiton ve sahne kostümü olarak kullanılan khiton arasında farklar

bulunur. Gnlk yařamda kullanılan khitonların kolsuz, sahnede kullanılan khitonların ise bileklere kadar uzanan kolları bulunur. Gnlk yařamda kullanılan khitonlar beyaz ya da dz renkliyken sahne kostmnde kullanılan khitonların zerinde eřitli renklerde ya biimsel sslemeler ya da hayvan figrleri bulunurdu. Khiton zerine atılan uzun olanına himation, kısa olanına klamos adı verilen, parlak renklerle sslenmiř pelerinler atılırdı (Nutku, 1993:62; Yerdelen, 2019:7).

Ayrıca antik Yunan tiyatrosunda kostm renkleri simgesel anlamlar tařır. Koyu renkler acıyı, aık renkler sevinci simgelerken, st sınıfa mensup karakterler mor rengin hâkim olduėu kostmler giyer. Bylece seyircinin ilk bakıřta karakterler arasındaki ayrımı yapabilmeleri saėlanır (Nutku, 1993: 62).

Birok tarihi, antik Yunan tragedyalarında yukarıda bahsedilen ssl tuniklerin standart bir kostm olarak kullanıldığını ileri srer fakat Oscar Brockett, iin bu konu tartıřmaya aıktır. yle ki; farz edilen grnm tamamıyla vazolar zerindeki figrlere dayanır ve bu vazoların oėu 5. yzyıl sonrasına ait olduėu gibi birok resmin de gerek tiyatral gsteriye ait olduėu belirsizdir. Standart bir kostmn kullanıldığını savunanlar tarafından genellikle grmezden gelinen bařka vazo resimleri, btnyle farklı kostmler giymiř figrlerden oluřur. Ayrıca Aiskhlos tarafından kendi oyuncularını iin tasarlanmış cppelerin, daha sonra Eleusis'teki rahipler tarafından kullanıldığını ifade eder. te yandan Aristofanes'in kurbaėalar oyunu, Aiskhlos'un tragedya oyuncularına sıradan insanlarınkinden daha aėırbařlı kıyafetler giydirdiğini belirtir. Bu sebeplerden tr Brockett; uzun kollu ssl tuniklerin, kullanılmıř olsalar bile, standart bir řekilde tm tragedyalarda, tm oyuncular tarafından giyilip giyilmediğinin sorgulanması gerektiğini savunur (Brockett, 2016:22).



Görsel 1. Tragedya oyuncularına ait vazo resimleri ve bir heykel.

Günümüze ulaşan Antik Yunan oyunlarının bazıları kostüme referans olabilecek bilgiler içerir. Bu bilgilere göre yasta olan karakterlere siyah giydirilir ki siyah Antik Yunan günlük yaşamında da yası simgeleri. Sofokles'in Oidipus Kolonos'ta ve Philoctetes oyunlarının başkahramanlarının yırtık kıyafetler giydiği işaret edilir. Euripides de Aristofanes tarafından trajik kahramanlarına eski ve yırtık kıyafetler giydirdiği için eleştirilir. Aiskhülos'un Yalvaran Kızlar oyununda koronun Yunan giysilerinden farklı kostümler giydiği, Sofokles'in Philoctetes oyununda ise bunun tam tersi olduğu söylenir. Aiskhülos'un Eumenidler oyununun ilk sahnelenişinden çok sonraki bir tarihte yazılmış olan eleştirilerinde, intikam tanrıçalarını temsil eden koronun çok korkutucu bir görünümde olduğu ve izleyiciler arasında birkaç hamile kadının düşük yaptığı belirtilir (Brockett, 2016:22).

Dev tiyatrolarda oynanan bu oyunları, uzaktaki seyircinin de görebilmesi için oyunculara, boylarını yükseltmek amacıyla kothornos adı verilen yüksek tahta nalınlar giydirilirdi. Kothornosların yüksekliği oyun kişinin önemine göre belirlenirdi (Nutku, 1993: 62). Oscar Brockett ayakkabıların kothornos adını almasının 5. Yüzyıldan sonra olduğunu savunur. Önceleri tragedyalarda oyuncuların genellikle yumuşak tabanlı bir ayakkabı, ya da baldıra kadar uzanan bir çizme giymiş olduğu söylenir. Daha sonraları bu ayakkabılara yüksek tabanlar eklenerek kothornos adı verilir (Brockett, 2016:22).

Yunan komediyalarında hafifçe alaya alınan karakterlere günlük Yunan yaşamında giyilen giysilerden uyarlanan kostümler giydirilirken, komik köleler ve gülünç ihtiyarlara daha grotesk kostümler giydirilir. Çok kısa ve çok dar tuniklerle komik bir çıplaklığın altı çizilir. Bu tunik genelde içi pamukla doldurulan ve aşırı

büyük bir fallus içeren, ten rengi taytların üzerine giydirilir. Aynı şekilde kadınlar için de cinsel nitelikleri kostüm aracılığıyla abartılı hale getirilen kostümler kullanılır. Ayrıca çoğu komedyada hayvan karakterler bulunur. Aristofanes'in **Eşekarıları**, **Kuşlar**, **Kurbağalar** ve **Atlılar** gibi oyunlarında bütün koro hayvanlardan oluşur. Diğer yandan bir başka oyununda koro Bulutlardan oluşur (Brockett, 2016:23).

Bütün performansları 5. yüzyılda, flütçüler dışında yüksek ihtimal maske kullanmışlardır. Antik yorumculara göre, Thespis maskeyi benimsemeden önce yüzü gizlemenin birçok farklı yolu denenmiştir. Önceleri şarap tortusuyla yüzlerini sıvamak ve yaprakların yapıştırılması gibi yöntemler bunlardan birkaçıdır. Kadın maskelerini ilk kullananın Phrynichus, boyalı maskeleri kullananın Aiskhülos olduğu söylenir. Maskeler genelde kumaş, mantar, ahşap gibi malzemelerden yapılır ve bu tür malzemelerin doğaya karşı dayanıksız oluşu günümüze ulaşmasını engeller. Resimlerden elde edilen bilgilere göre; maskeler genelde tüm başı kaplar, saç, sakal ve diğer aksesuarları da barındırdığını gösterir. 5. Yüzyılda boyutları ve ifadelerinde abartı barındırmayan maskeler, daha sonraki dönemlerde yüzden çok daha büyük ve abartılı özellikler taşıdığı görülür (Brockett, 2016:23). Diğer yandan oyuncunun görüntüsünü büyütme amacıyla onkos denilen ve maskenin üzerine giyilen bir çeşit baş süsü kullanılırdı (Nutku, 1993: 62).

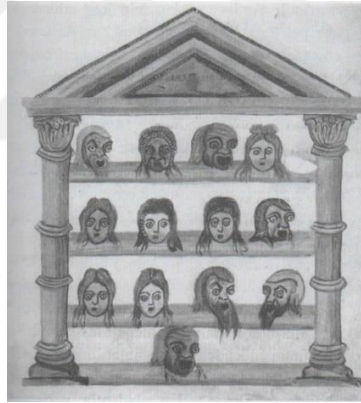
Komedyada maskeleri oldukça çeşitlilik gösterir. Komedyalarda koro genellikle kuşlar, hayvanlar ve böceklerden oluştuğu için gerçekçi olmasa bile temsili görünümüne uygun maskeler kullanılır. İnsan karakterlerin maskeleri genelde gülünç olduğu düşünülen, kellik veya çirkinlik gibi nitelikleri abartılmış bir görünüme sahiptir. Bazı koroların tamamı aynı maskeyi takarken, bazı korolarda, **Kuşlar** oyununda olduğu gibi farklı farklı maskeler kullanılmıştır. Tanınmış Atinalılar canlandırıldığında ise portre maskeler kullanılır (Brockett, 2016:24).



Görsel 2. bir vazo resmi üzerinde, satir oyunlarına hazırlık yapan oyuncular.

Antik Yunan tiyatrosunda görüldüğü gibi kostüm ve maskenin önemi büyüktür. Bunların tasarım ve üreticileri her ne kadar kritik bir rol üstlenseler de onlar ve çalışma yöntemleri hakkında neredeyse hiçbir bilgi bulunmaz (Brockett, 2016:24).

Roma tiyatrosu başından beri, Etrüsk, Yunan ve güney İtalya eğlencelerinden etkilenerek maske kullanır. Ketenden yapılmış maskelere kafanın tamamını kapatabilen peruklar eklenir. Pantomim maskelerinin ise ağız bölümleri kapalıdır. Önceleri daha abartılı olan tragedya maskeleri daha doğal bir görünüme kavuşur. Maskeyi değiştirmeden duygu değişimi sağlamak için ise, bir tarafı neşeli, diğer tarafı ciddi olan maskeler yapılır. Kostümler oyun türlerine göre değişiklik gösterir. Yunan hayatını temel alan komedyalarda, Yunan yeni komedyasının kostümleri kullanılır. Roma hayatını temel alan komedyalarda ise Roma günlük giysileri olan toga ve üzerine pelerin kullanılır. Tragedya kostümleri de komedyalarda olduğu gibi oyunun türüne, geçtiği döneme ve yere göre Yunan ya da Roma günlük giysileri kullanılır (Brockett, 2016:56-57).



Görsel 3. Bir el yazması üzerinde bulunan Roma dönemi komedy maskeleri.

Orta çağ boyunca, Avrupa sanatını etkileyen en önemli unsur din olur. Sanatsal üretim büyük ölçüde kilise tarafından sipariş edilir ve genelde din adamları tarafından üretilir (Hodge, 2014:10). Din adamları tiyatro sevgisini içten içe yaşayan halka, tiyatronun zararlı etkilerine karşı uyarılarda bulunur ve her fırsatta tiyatroyu suçlar. Orta çağda tiyatro düşüncesi, tiyatroyu suçlama biçiminde gelişir (Şener, 2010:69). Dram, kilisenin hizmetinde, Orta çağ kültürünün bir parçası olarak dramatik oyunların kullanılmaya başlamasıyla yeniden canlanır (Yerdelen, 2019:16).

Roma döneminden Orta Çağ'a geçerken varlığını koruyan mimus oyunları din dışı gösterilerdendir. Günlük yaşantıdan alınan olayları abartılı bir şekilde, cinselliği

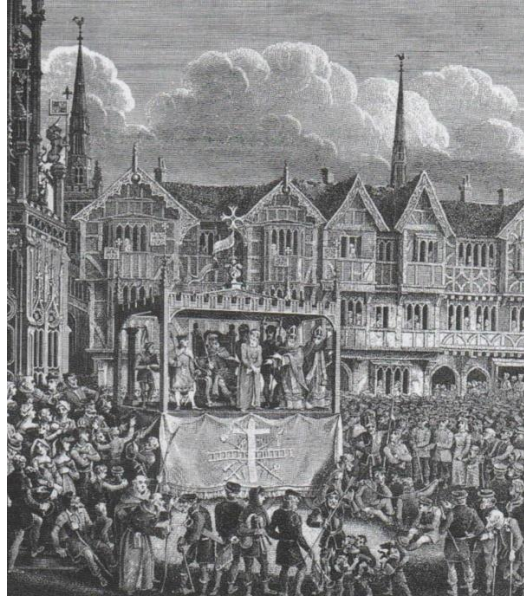
de kullanarak seyirciyi güldürmeyi amaçlar. Halkın içindeki kişilerin yanında rahip, psikopos, filozof, asker, yargıç, kral, doktor gibi karakterler Orta çağ döneminde günlük yaşamda kullandıkları giysileriyle sahneye çıkar. Ayrıca, Roma döneminde görülen, tunica ve karışık renkli ceket olan centunculus mimus oyunlarında kullanılması tarihsel kostüm kullanımı örneğidir. Mitolojik mimuslarda tanrıça ya da dişi mitolojik karakterler maskeler aracılığıyla ayrılır. Diğer yandan ilk dönem dini oyunlarda rahipler kadın kılığına girer. Bu oyunlarda rahipler beyaz ya da renkli uzun elbiseler giyer, beyaz başörtüleri, taç ve kanatlarla melek olarak tasvir edilir. İbret oyunlarında ise iyi ve kötünün çatışması, “merhamet, barış, adalet, servet, ölüm gibi sembolik, alegorik kostümler” üzerinden aktarılır (Yerdelen, 2019:17).

Orta çağda oyuncular kendi zamanının giysilerine, halkın anladığı tipik kostümleriyle sahneye çıkar. Bazı roller basit simgelerle; “mesela kral için taç ve manto, Soytarının kareli elbisesi, askerin zırhı, büyükannenin mavi mantosu, şeytan ve yakınları için pis ve kirli giysiler giydirilip, Grotesk hayvan maskeleri” karakterize edilir (Aksel, 1962:23). Diğer yandan Romalı askerler de Orta çağ zırhıyla kuşanır. Üst kademe din adamları Katolik psikoposlarınkileri andıran cüppeler giyer. Diğer yandan İncil’e ait karakterler Ortodoks Hıristiyanlıkla ilişkilendirilir ve tarihsel olarak Yahudi olmalarına rağmen Katolik din adamı giysileri giydirilir. Bununla birlikte birçok Yahudi normal olarak Orta çağ Yahudi’lerine özgü kostümler giyer. Fakat bu tarihsel karakterleri güncel kişilerden ayırt etmek için çoğu zaman kostümlerine otantik detaylar eklenir. Tanrı rollerine imparator ya da papa kostümü kullanılırken melekleri tasvir etmek için ise kilise kostümlerine kanat takılarak kullanılır. Ayrıca doğaüstü varlıkların canlandırılması sırasında mutlaka bu karakterlere maske takılır. Bu doğaüstü varlıklar, cennetle ilişkiliyse maskeler genellikle parlak ve yaldızlı malzemelerden yapılır. İblisler şeytan ve kötü karakterler genellikle hayal gücüne göre değişkenlik gösteren, boynuzlar, pençeleri olan yaratıklar, hayvan başlarına sahip yaratıklar, kuyruklar ya da boynuzlarla tasvir edilir (Brockett, 2016:84).



Görsel 4. Orta Çağ'da yaratık maskeleri takmış bir gösteri grubu.

Orta çağ kostümlerinin öne çıkan diğer bir özelliği, oyuncuların genellikle kendi kostümlerini tedarik etmiş olmalarıdır. Yapım organizasyon kayıtlarının gösterdiği gibi ödemeler sadece iblisler, kuklalar ve diğer olağandışı kostümler ve aksesuarlar için yapılmıştır. Bu bilgiden yola çıkarak çoğunlukla oyunlarda Orta çağ günlük yaşamında kullanılan kostümlerden belirgin bir şekilde farksız olduğu ve bunları da oyuncuların kendi imkânlarıyla bulup oyunlarda kullandıkları düşünülür. Bu yüzden kostüm ve aksesuarların denetlenmesi gerekliliği doğar ve yönetmenlerin rollere uygun kostümlerin detaylı tarifleri yapılır. Kolay bulunabilecek eşyalar oyuncular, olağandışı eşyalar ise yapımcılar tarafından karşılanır (Brockett, 2016:85).



Görsel 5. Orta çağ sahnesinde oyuncular.

Rönesans döneminin hümanist düşünceye dayalı bir toplum beklentisiyle birlikte, insan üzerindeki baskının kalkması, tiyatroya da dinsel olmayan bir nitelik

kazandırır. Bu dönemde tiyatro düşüncesi, Antik Yunan ve Latin tiyatro anlayışını yeniden canlandırır. Estetik ihtiyaçların sorgulandığı, mimari, heykel, resim ve tiyatro gibi tüm sanat alanlarında üst düzey bir sanatsal yaratım dönemi yaşanırken, dinin baskılarından kurtulan tiyatro, saray çevresinde düzenlenen eğlencelerle soyluların zengin yaşamını tanıklık edilen gösterilere dönüşür (Yerdelen, 2019:22; Şener, 2010:73).

Rönesans’da sahne kostümlerinin de sanatsal değeri artar. 1567 ve 1642 yılları arasında neredeyse Orta çağda sahne kostümü anlayışını benimser. Birçok karakter, hangi tarihsel dönemde yaşamış olursa olsun, Elizabeth döneminin modasına uygun giyinir ve nadiren değişiklikler yapılarak kullanılır. Diğer yandan Medici sarayında yapılan alegorik oyunlar ve törenlerde oyunculara fantezi kostümler yapılır. (Aksel, 1962:24; Brockett, 2016:128). Rönesans döneminin sahne kostümünde güncel giysi biçimi dışındaki kostüm kullanımını Oscar Brockett detaylı bir şekilde açıklar;

(1) güncel olmayı işaret etmek veya zaman zaman başka bir dönemi çağrıştırmak için kullanılan “antik” veya modası geçmiş kıyafetler; (2) belirli klasik figürler için kullanılan güncel kıyafetlere eklenmiş bol kumaşlar veya dizliklerden oluşan “antik” kıyafetler; (3) hayaletletler, cadılar, periler, tanrılar ve alegorik karakterler için kullanılan hayali kıyafetler; (4) Robin hood, Henry V, Tamburlaine, Falstaff ve III. Richard gibi birkaç spesifik karakterler özdeşleştirilmiş geleneksel kıyafetler ve (5) Türkler, Hintliler, Yahudiler ve İspanyolları belli etmek için kullanılan ulusal veya ırksal kostümler. (2016:128)

Bunun yanında Selda Kulluk Yerdelen Rönesans dönemi tarihsel kostümü için şunları belirtir;

1595 yılında Titus Andronicus oyunu için tasarım yapan Peacham’ın çizimlerine bakıldığında, hikâyesi Roma döneminde geçen oyunun karakterlerine hem İngiliz toplumunda yaygın olan giysileri hem de Roma askeri kostümlerini giydirdiği görülür. Peacham’ın yaptığı tasarımlara rağmen İnigo jones, Rönesans sahne kostümünde İngiltere’ye daha önce görülmemiş tarz olan Antik Yunan elbise özellikleri ve çeşitli zırh çeşitlerini getiren ilk sanatçı olarak görülmektedir. (Yerdelen, 2019:25)

Elizabeth dönemi sahne kostümlerinin en belirgin özelliği gösterişli ve pahalı olmalarıdır. Pahalı kumaşlar üzerine, altınlar ve değerli taşlardan yapılmış işlemlerle süslenen bu kostümler çoğu zaman oyunun kendisinden daha pahalıya mal olmuş ve oyuncunun sahne dışında günlük yaşamında bu kostümleri giymeleri halinde çok yüksek para cezaları kesilmiştir. Tiyatro toplulukları, özel kostümlere ve çocuk

oyuncuların kostümlerine sahiptir fakat oyuncuların kendilerine verilen rolleri canlandırmak için yeterli kostüme sahip olmaları beklenmiştir. Bazen soylular bu kostümleri topluluklara hediye eder, bazen de efendilerinden kendilerine miras kalan gardıropları hizmetkârlar oyunculara satmıştır. Ayrıca kraliyet ailelerinin tiyatro topluluklarına gardıroplarını yenilemeleri için bağış yaptıkları da görülür (Brockett, 2016:129).

Dönemin sahne kostümünün bir diğer özelliği ise renklerin kullanımıdır. Shakespeare, 16. yüzyılda renkleri belirli ruh hallerini canlandırmak ve sembolik anlatımlar için kullanır. Shakespeare ve çağdaşlarının renklerin sembolik anlatımlar için kullanılmasıyla ilgili fikirleri “karakterlere uygun kostümlerin nasıl olması gerektiğini tartıştıklarını göstermektedir.” Diğer yandan ressamlarının tiyatro kostümlerini de çizdikleri görülür (Yerdelen, 2019:24).



Görsel 6. Rönesas dönemi içerisinde sahnelenmiş olan, döneme ait kostümlerin kullanıldığı görülen çizimler.

İspanya’da da İngiltere’dekine benzer bir yol izlenir. Aynı şekilde pahalı ve güncel kıyafetler, sahne kostümü olarak kullanılır ve tarihsel ya da efsanevi karakterler, ayrışmaları açısından modası geçmiş kıyafetlerle sahneye çıkarılır. Ayrıca İspanyolların, özel bir antipati beslediği Mağribliler diğer karakterlerden her zaman net bir kostüm ayrımıyla sahneye çıkarılır. Kostüm maliyetlerini arttıran ipek ve kadife kumaşların dönemin sahne kostümlerinin yapımlarında sıkça kullanıldığı ve oyuncuların bu kostümleri satın alabilmek için resmi yetkililerden ek kaynak talep ettikleri de görülür (Brockett, 2016:144).

Barok ve Rokoko döneminde tekrar o günün saray modasını yansıtan giysiler kullanılır. Ancak sahne dekorlarının sanatsal bir anlatım aracı olarak düzenlenmesiyle

birlikte, tarihsel değeri olan özellikler de önem kazanır. Oyun karakterlerinin kostümleri antik giysilerin çizgisinde tasarlanır ve özellikle kahramanın Roma dönemine ait zırh giymesi neredeyse bir zorunluluk olarak görülür. Diğer yandan Roma dönemine ait bir zırh giyen karakter aynı zamanda 17. yüzyıla ait bir peruka takar. (Aksel, 1962:24, Yerdelen, 2019:29).

Erkeklerin standart silueti, kuş tüylü başlık ya da miğfer, zırh biçiminde tunik, dizlerin üstünde 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 kostümler de geliştirilmiştir. (Yerdelen, 2019:30)

Bazı oyunlarda kahramanların tümüne Roma askeri tuniklerini anımsatan kostümler giydirilir. Miğferler Roma'da görüldenden çok daha büyük, uzun tüylü ve abartılı bir biçimde sahneye getirilir. Antik üsluba olan hayranlığın yanı sıra çağdaş tasarım anlayışı da görülür (Yerdelen, 2019:32).

1660 ve 1800 arasında kostümleri belirleyen prensipler, İngiliz Ulusal Topluluğu öncesindeki dönemlerden veya 17. Yüzyıl Fransa'sındakilerden minimal derecede farklar içerir. Zaman ve mekân önemsiz görüldüğünden, birçok karakterin kostümü güncel modayı yansıtır ve mümkün olduğu ölçüde gösterişli tasarlanır. Diğer yandan güncel kıyafetlerin giyilmesinin yanı sıra, Yakındoğu karakterlerinin betimlemesinde kullanılan, şalvar, kürklü kaftanlar ve tüylü başlıklar gibi etnik kostümler kullanılır (Brockett, 2016:218).

Moliere'in de yaşadığı 14. Louis dönemine ait kostümleri betimleyen Ramrandt, Rubens, Van Dyck gibi ressamalar bu yüzyılın insanını en tipik giysileri içinde resmeder.

Erkeklerin şapkaları tüylerle ve geniş kenarlarla abartılmıştır. Ceketler, rihingrave (külot pantolon üstüne giyilen, eteğe benzer bir tür pantolon) ile birlikte giyilmiştir. Petitoie (küçük ördek) adı verilen kadife ya da satenden küçük kıvrımlı, bukleli kurdeleler ceket, gömlek, külot pantolon, çorap eldiven ve ayakkabıları da süslemiştir. 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 şekillerin olduğu baş tuvaleti tamamlar. 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. (Yerdelen, 2019:34)



Görsel 7. Moliere'in 1672 yılında sahnelenen Okumuş Kadınlar oyunundan bir sahne.

1750 ve 1800 yılları arasında İngiltere'de tiyatro kostümleri kendisinden önceki dönemlerde olduğu gibi pahalı ve gösterişli malzemelerden yapılan güncel giysiler kullanılır. Diğer yandan Kadın ve erkek oyuncuların dört değişik sahne kostümü kullanılır. Macbeth, Romeo ya da Mercutio için tasarlanan kostümler dönemin erkek modasını yansıtır. Roma dönemi oyunlarında, Demetrius, Pharnaces gibi klasik kahraman rollerinde romalı giysiler, roma dönemine ait başlıklar ve ayakkabılar kullanılır. Doğulu Hükümdarlar ve saraydaki karakterler, kendi yaşadıkları dönemdeki türban, şalvar ya da kürklerle süslü uzun kaftanlarla sahneye çıkarılır. Shakespeare oyunları sahnelenirken, oyundaki bazı karakterler güncel modaya uygun giydirilirken, aynı oyunda bazı karakterler ise Shakespeare dönemi giysileriyle sahneye çıkarılır (Yerdelen, 2019:38).



Görsel 8. 18. Yüzyıl başında sahnelenen Hamlet oyununda Gertrude ve Hamlet'in güncel giysilerle bir çizimi ve Machbet oyunundaki güncel giysilerin kullanıldığını gösteren bir çizim.

Oyunun içinde bulunulan zaman dilimine ait kostümlere uygun olması gerektiği düşüncesi 18. yüzyılın ikinci yarısından itibaren rasyonalist bakış açısıyla birlikte başlar. Böylece antik kahraman ve tanrıların, perukla ve yarım çorapla görünmelerine trajedide çoban kızların kat kat etekle, pudralı perukla dolaşmasının önüne geçilir. Bu tür roller için Paris’te bir çeşit köylü elbisesi giyilir. Almanya, moda olan şövalye oyunlarını Fransızlardan alarak milli İspanyol kostümünü değiştirerek Orta çağın kostümün olarak kullanırlar (Aksel, 1962:24).

Kostümlerin gösterişli olması gerektiği düşüncesi 1750’lerden itibaren değişmeye başlar. İlk olarak 1753’te Mme. Favart’ın **The Loves of Bastien and Bastienne** oyununun kadın kahramanı gerçekçi ve gösterişsiz bir köylü kıyafeti giyer. 1761’de **Üç Sultan** oyununda İstanbul’dan getirtilen gerçek bir kıyafet kostüm olarak kullanılır. Diğer yandan 1756’da **Semiramis** oyununda çıplak kollar, darmadağınık saçlar ve kanlı ellerle sahneye çıkan oyuncuların, role uygunluk çabaları seyirciler tarafından öfkeyle karşılanır. Voltaire ise bu yaklaşımı fazla realistik bulur ve onaylamaz. Ayrıca Voltaire, 1760’da **Tancrede** oyununda Orta çağ kostümleri kullanır ve sonrasında diğer dönemler ve mekânlar zaman zaman sahnede tasvir edilmeye başlanır. Aynı zamanda Beaumarchais ile kostümler üzerindeki ilgi doruk noktasına ulaşır ve güncel oyunlarda bile kostümleri detaylı bir şekilde anlatır. Tüm bu hareketler ile birlikte değişimin tohumları ekilir. Sanatın hayatı idealize etmesinin beklendiği eski bakış açısı, yerini hayatın kopyalanması gerektiği düşüncesine bırakır (Brockett, 2016:247).

Tarihsel gerçekliği olan kostüm üretebilmek için önceleri kaynak bulunmazken 1757 yılında Londra’da Holbein, Van Dyck, Hollar gibi ressamın eserlerinden yola çıkarak 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. (Yerdelen, 2019:44)

Aynı zamanda kostümler halen, tiyatro topluluğunun kendi gardırobu ya da oyuncuların ellerinde bulundurdıkları kostümler kullanılarak sağlanır. Toplulukların her oyuna uygun kostümler barındırmalarına rağmen, genişleyen repertuar sayesinde çoğu oyuncunun kendi kostümünü sağlaması beklenir. Bu sebeple, sahnede bazı uyumsuzluklar görülür ve kostümler, karakterlerin toplumsal konumunu göstermesi gerekirken, oyuncuların parasal durumlarını yansıtmaya başlar. “Yoksul bir kadın

oyuncunun canlandığı kraliçe sade ve eski bir kostüm giyerken, zengin oyuncunun canlandığı hizmetçi son derece gösterişli giyinebiliyordu.” (Yerdelen, 2019:44). Bu sebeple de oyuncuların kostüm seçme özgürlükleri 18. yüzyılın sonlarına doğru kısıtlanmaya başlar ve gardırop görevlileri, sahnede gerçekçi akım yaklaşımlarının ışığında, giyilecek kostümlerin kararını verebilecek yetkiye ulaşır (Yerdelen, 2019:44).



Görsel 9. 1750’da sahnelenen Semiramis oyununun Antik Asur’da geçmesine rağmen 18. yüzyıl modasına uygun giyinen iki oyun kişisi.

Tarihsel olarak doğru biçim ve renklerin kullanımı Fransız devriminden önce ortaya konmuş olsa da 19. yüzyıla kadar tam anlamıyla kullanılmaz. 1790’larda gerçekçi mekânlar ve olayları yeniden yaratma amacı 1800 ve 1830 yılları arasında gelişen Bulvar tiyatrolarında belirgin hale gelir. Gösteri unsuruna vurgu yapılır ve gösterinin sunduğu yenilik anlayışı önem kazanır. Daha önce sahnede hiç kullanılmamış olan mekânlar, renkler ve sahneleme örnekleri kullanılır. Çok çeşitli tarihsel dönemler, egzotik yerler ve fantastik mekânlar tasvir edilir. Kostümlerde, 1790 ve 1850 tarihleri arasında oldukça gerçekçi bir hal alır. Tarihsellik anlamında gerçekçi yaklaşımların tutarlı bir gelişim göstermesi uzun sürse de özellikle tragedyalarda istikrarlı bir şekilde önemsenir fakat komedyalar 1815’e kadar güncel modayı yansıtan kostümlerle sahnelenmeye devam edilir. Moliere’in oyunları 1815 sonrasında, 17. yüzyıl kostümleriyle sahnelenmeye başlar fakat bu bakış açısı Mlle. Mars tarafından reddedilir ve kendisi güncel modayı yansıtan kostümler kullanmaya devam eder. 1825’e gelindiğinde Comedie Française’in o dönemde müdürü olan Baron Taylor tarihsel kostüm kullanımının doğruluk barındırmasını vurgular ve 1840 sonrasında

sahnelenen oyunlarda tarihsel kostümlerin kullanımında yapılan hatalar eleştirmenler tarafından küçümsenecek bir hal alır (Brockett, 2016:294).

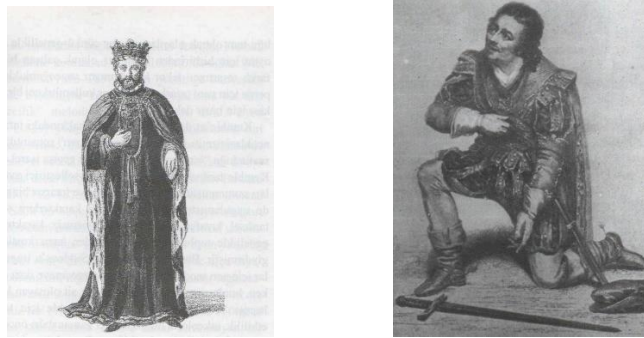
Romantik akımla birlikte 19. yüzyılda, oyunun geçtiği döneme en uygun kostümler kullanılmaya başlanır. Sahne kostümünde stilize yaklaşımlar yerini gerçek olana bırakır. Bununla birlikte tarihi kostümler ile ilgili olarak bilgilerin azlığı, stillerin karışıklığı fantazi ile günlük modanın karışmış olması gibi sorunları Saxe-Meiningen Dükü ile son bulur. Dük, uygarlık tarihini inceleyerek renk, kumaş çeşidi, kostüm, kullanılan süs malzemesini araştırıp, yazarak oyuncuların giysilerini bu bilgiler ışığında sahneye koyduğu oyunlarda dener. Meininger Dükü'nün kostüm stiline en önemli özelliği doğal görünen, oyunun geçtiği dönemin moda gerçeğine uygun yapılması olur. Tüm bu gelişmelerle birlikte kostüm tasarımında da tarihi realizm başlar (Aksel, 1962:24) Tiyatrodaki kostüm tasarım anlayışı, karakterlerin toplum içindeki konumu ve bireysel özelliklerini en doğru aktarabilecek nitelikte olması gerektiğini vurgulamaya yöneliktir (Yerdelen, 2019:48).

Saxe-Meiningen Dükü, oyuncuyu, tiyatro sanatının bütünündeki bir parça olarak görür. Ona göre “oyuncu sahneye koyanın yönetiminde, oynadığı rolüne uymayı provalarda öğrenmelidir”. Bunun için de provaların başından sonuna kadar dekor, kostüm ve aksesuarların kullanılmasını ister. Rönesans'la birlikte gelen ve Romantik akımla birlikte tamamen yerleşen simetrik sahne düzenini de reddederek asimetrik bir sahne düzeni getirir. Hareket eden oyuncu ve sabit duran, boyalı bez panolardan oluşan dekorlar arasındaki uyumsuzluk üzerine çalışır ve oyuncuların dayanacağı, oturacağı eşyaların somut bir şekilde sahnede olmasını ister. Askeri törenler, gibi kalabalık sahneleri, asimetrik düzeni tamamlayacak ve kalabalık efektini arttıracak şekilde oyuncuları yerleştirir. Aksesuar kullanımı için de gerçekçi bir anlatım için gerçek aksesuarların kullanılması gerektiğini savunur. Aksesuar kullanımının oyuncuyu rahatlatması ve rolü zenginleştirmesi açısından kullanımını önemle savunur (Nutku, 1985:316-317). Dükün prodüksiyonları genelde 19. yüzyılın tarihsel olarak en doğru oyunları olarak değerlendirilir ve bu oyunları o güne kadar görülmemiş bir gerçeğe uygunluk içerisinde, resimsel bir illüzyon yaratarak sahneye koyar. Dönemin birçok kadın oyuncusu elinde bulundurduğu kendi kostümlerini kullanır ya da Dük, tiyatro tarafından sağlananları da kendi uygun gördüğü şekilde yeniden yapar. Kadın oyuncular genellikle kostümlerin altına kabarık iç etekler giyer.

Ayrıca Dük o güne kadar alışlagelmiş ucuz kopya malzemeler yerine gerçek malzemelerden yapılmış kostümler kullanır. Fransa ve İtalya'dan getirilen döşemelik kalın kumaşlar kullanılır. Bazıları da onun özel siparişi üzerine yapılan kumaşlardır. Gerçek zırhlar, gerçek zincir zırhlar kılıçlar, baltalar, baltalı kargılar ve diğer aksesuarların da gerçeklerini sahneye getirir (Brockett, 2016:370).

Tiyatroda gerçekçi akım, 19. yüzyılın ikinci yarısında güç kazanır. Oyun yazarlığında, sahneleme tekniklerinde ve oyunculukta gerçekçi bir tiyatro anlayışı benimsenir. Gerçeğin yansıtılması anlam değiştirdiği gibi, tiyatronun topluma karşı sorumluluğunun da altı çizilir. Toplumun sorunlarına yönelerek çağdaş bir nitelik kazanan tiyatro 19. yüzyılın ikinci yarısından itibaren ilk kez bugünkü anlamıyla yönetmenlik kavramıyla tanışır. Sahne sanatı ilk kez kolektif bir çalışma ve uyumlu bir düzen ile sahnelenir (Nutku, 1985:314, Şener, 2010:163).

Gerçekçi tiyatronun somut yaşam gerçeğini yansıtması gerekir. “Oyunun yalnız konusu, kişileri, dili değil, görüntüsünün de gerçeğe benzemesi söz konusudur.” (Şener, 2010:174-189). Bu ilke, dekor, kostüm, makyaj, kullanılan aksesuarlar ve ışıklandırma tekniklerinin de gerçekçi bir yaklaşımla sahneye getirilmesini gerektirir. Malzeme seçiminde soyluluk, ahlak, doğruluk, adalet gibi değer yargılarının ötesinde gerçeğin çıplak görüntüsü sergilenir. Yansıtılan gerçeğin inandırıcılığı sahnede yaratılan illüzyona bağlıdır. Oyunun kendi içinde bir mantığı olması değil, yaşamın kendisinin gerçeğine dayandırılmasına çalışır (Şener, 2010:174-189).



Görsel 10. 1824 yılında sahnelen IV. Henry ve III. Richard oyunlarının tarihsel gerçekliğe uygun kostümleri

Andre Antoine de dönemin oyuncululuğunu heykele benzetir ve yetersiz bulur. “oyşa biz yaşayan, hareket eden insanlar görmek istiyoruz sahnede. Sahnedeki oyuncuların günlük hayatlarını yaşamaların istiyoruz” der. Ayrıca, oyuncuların, seyircilerin tepkilerinden etkilenmeden, sahnenin ağzında görünmeyen bir duvar

olduğunu varsaymalarını ister ve “Dördüncü Duvar” kavramını ortaya çıkarır. Antoine’ın oyunculuk ile ilgili önerilerini Nutku şöyle özetler;

- 1) Oyuncu rolünün içindedir, rolünü yaşar, 2) Patetik, abartılı hareketler yanlıştır, 3) Yapmacık, kalıplaşmış komiklik bırakılmalı, 4) Deklamasyonlu oyunculuk yerine, gerçeğe uygun oyunculuk, 5) Hep seyirciye doğru dönerek konuşma zorunluluğu tiyatronun gerçeğine aykırıdır. (1985: 318)

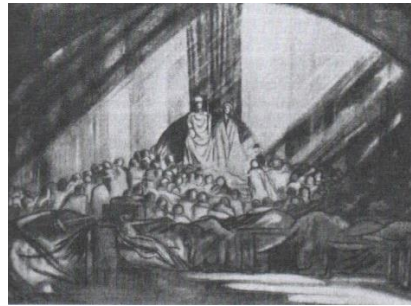
Antoine’ın sahnede gerçekçiliğe yaklaşımı tıpkı oyunculukla ilgili fikirleri gibi dekor ve kostüm anlamında da benzer bir anlayış içerir. Doğal bir görüntü yakalamak amacıyla, kasap dükkânını sahnede göstermek için, yakınlardaki bir kasap dükkânını tamamen sahneye taşır. Tiyatro yönetmenlerinin ve dekor sanatçılarının yeni yönelişleri, makine çağının imkânlarıyla birleşir ve döner sahneler, asansörlü dekor değişimleri gibi birçok mekanik araçlar sahnelemeye dâhil olur. Avrupa tiyatrosunda ilk döner sahne Max Reinhardt’ın 1905 yılında **Bir Yaz Dönümü Gecesi Rüyası** sahnelemesi sırasında kullanılır. Tüm bu gelişmelerle birlikte, tarihsel giysiler doğru bir biçimde kostüm olarak kullanıldığı gibi, gerçekçi tiyatronun bir gerekliliği olarak günlük giysiler de sık sık kullanılır (Nutku, 1985:314-318).

Realizm odağa konsantrasyon ve derinliğe inmenin yolunu almıştır. Oyundaki kişiler için şık, çağdaş, sansasyonel olmayan giysiler kullanılmıştır. Karakterlerin bulundukları sınıf, kostüm tasarımları için en iyi ipucudur. Bu kostümler, sahne üstündeki oyuncunun içinde bulunduğu ruh halini de yaşatmaktadır. Yazarlar karakterlerin iç dünyasını yansıtmak için kostümün önemini anlamaya başlamıştır. (Yerdelen, 2019:51)

19. Yüzyılda Gerçekçi-doğalcı akım güçlenmiş olsa da tepkileri de beraberinde getirir. Tiyatronun somut yaşam gerçeği yerine, soyut ve biçimsel olana yönelmesi ve toplumsal bir görevle yükümlü tutulmasına karşı yeni düşünceler, romantizmin uzantısı olarak yeniden ortaya çıkar. Sembolizm ve Yeni Romantizm olarak ortaya çıkan bu yeni anlayışlar plastik sanatlarda, şiirde olduğu kadar tiyatrodaki kalıcı bir eti yaratmaz. Gerçekçi olana karşı eğilimleri etkileyen Richard Wagner ve Frederich Nietzsche olur. Richard Wagner, opera sanatının, ideal birleşik sanatı gerçekleştirdiği ve idealin saf ışığını yansıttığını düşünür. Opera, şairin, oyuncunun, ışık ve resmin ustasının, bestecisinin sanatı bir araya getirir. Opera sanatının dramı, gerçek dünyayı, müzik ise biçimsel güzelliği ve duyguyu dile getirir (Şener, 2010:220-222). Wagner kendisinden sonraki birçok illüzyonist olmayan yaklaşıma esin vermişse de kendi

prodüksiyonları tamamen ilüzyon yaratma üzerine kurulur ve 19. yüzyılın tiyatral geleneğine dayanır. **Siegried** eserinde, gerçekçi boyutlarda, gözleri ve ağzı hareket edebilen bir ejderha kullanır. Diğer yandan dekor ve kostümleri, tarihsel doğruluğu kullanma konusunda oldukça dikkatli davranır. Tüm bu çalışmaları sonucunda “modern” tiyatronun birçok öncüsüne esin kaynağı olur (Brockett, 2016:391).

Adolph Appia ve Gordon Craig simgeci sahne dilini uygulamaları ve kuramlarıyla belirler. Appia’nın illüzyon, benzetme yerine imgelerle yaratılan atmosferi görüntüye dönüştürerek, gerçeğin seyircinin düş gücü tarafından tamamlaması sonucu oluşur. Görüntünün arkasındaki niteliği ortaya koymaya çalışır ve bunu müzik ve ışık üzerinden yapılmasını doğru bulur. Platformlar, merdivenler ve rampalar aracılığıyla dikey ve yatay devinimler kazandırmaya çalıştığı sahneleme tekniğinde siyah beyaz dekorlar kullanır. Her sahne ögesini ışık ve gölge olarak görür ve ritmik mekânlar adını verdiği çalışmalarında hareketle anlatımı savunur. Işığın değişen ruh halleri çerçevesinde düzenler. Gordon Craig de Appia gibi sahnede gerçeğin yansımalarını değil, yaşamın derinindeki anlamının ifade edilmesi gerektiğini savunur ve seyircinin olağan dış bir yaşama tanıklığıyla birlikte düşleme süreci deneyimine dahil olmalıdır (Şener, 2010:233). Appia ve Craig’e göre kostümlerin işlevi de dönemin duygusunu anımsatmasıdır. Tarihsel kostümler yerine, yumuşak ve gri tonların hâkim olduğu, yalın kostümler kullanırlar. Sahnedeki kostümler de 19. Yüzyılın sonunda, ilk olarak karakterin toplumsal statüsünü, bireyselliğini ya da kişiliğinin birçok özelliğini belirgin bir şekilde anlattığı gibi, düşüncenin de kostüm üzerinden anlatılabileceği bir bakış açısıyla gerçekleştirilir (Yerdelen, 2019:54-57).



Görsel 11. Hamlet oyunu için, Cordon Craig’ e ait sahne ve kostüm tasarımları çizimi.

20. yüzyıl tiyatrosu sahneleme teknikleri, oyunculuk, yazarlık, dekor ve kostüm tasarımı anlamında yeni anlatım olanakları aranması ve bunların cesaretle denenmesi sonucu şekillenir. Sanayi devrimiyle birlikte, “Birinci Dünya Savaşı

öncesinde ulusal güçlenme, kendine güven ve iyimserlik, savaş sonrası düş kırıklığına ve korkuya dönüşür.” (Şener, 2010:237-238). Diğer yandan kapitalizm ve endüstrileşmenin yarattığı maddi değer tutkusu, sahip olma savaşına ve toplumda ahlak bunalımına sebep olur. Makinenin insanla boy ölçüşen karşıt gücü, hayranlık uyandırırken diğer yandan da korkutur. Siyasal ve ekonomik durum, bilimsel bulgular ve felsefî görüşler insanın düşünme alışkanlıklarını temelinden sarsar. İnsan “çevresine, işine, doğaya ve kendine yabancılaşarak bunalıma sürüklenir.” (Şener, 2010:237-238). Tüm bunların etkisi sanat alanında, Fütürizm, ekspresyonizm, sürrealizm, konstrüktivizm gibi akımlarla kendisini gösterir (Şener, 2010:237-238). Sahne dekorunun ve sahneleme tekniklerini, 20. yüzyılda yeni bir yola girmesi, kostümün de aynı paralel de bir yol izlemesine yol açar. Tarihsel kostümlere ait bilgiler dekoratörlük ve kostüm ressamlarını istenen bütün stil çeşitlerini yapmaya yönelterek, oyunun karakterinin ortaya çıkmasına ve sahneye koyma tekniğine büyük fayda sağlar. Böylece fazla olan ayrıntıların atılması veya stilize edilmesiyle genel etkinin yani dekor, kostüm ve rejinin birleşmeleri sağlanır (Aksel, 1962:25).

Kostüm tasarımı, sanat akımları doğrultusunda şekillenen tiyatro estetiği ve dramaturjik işlevi bulunan, biçimsel bir yaklaşımla gerçekleştirilen, plastik bir uygulama halini alır. “Bu estetik ihtiyaçların doyurulmasından sonra, olağanüstü ihtiyaçların devreye girdiğini gösterir.” Sahnenin karmaşadan arındırılarak, oyunlarda konsept bütünlüğü yaratmak ve bu anlayışla da “yalın, anlamlandırıcı öğeyi yoğunlaştırmaya, plastik uzaklığı yaratmaya, sahne ile yorumlama arasında bir bütünlük oluşturmaya çalışır. (Yerdelen, 2019:55)

Tiyatrodaki tüm geçmiş uygulamaları küçümseyen fütüristler, müzikhol, gece klübü ve sirklerin geleceği inşa etmek için daha doğru yerler olduğunu savunurlar. 1909 yılında Filippo Tommaso Marinetti tarafından İtalya’da başlatılan bir hareket olan Fütürizm tüm geçmişi reddederek insanlığı dönüştürmeyi arzular. Fütüristler geçmişe saygıyı, gelişimin önündeki bir engel olarak görürler. Makine çağının enerjisini ve hızını sanatsal formlar aracılığıyla, konserler, oyunlar ve sanat eserlerinin sergilendiği performanslarla sunarlar. Fütürizm hiçbir zaman önemli bir tiyatral hareket haline gelmese de 1960’lardaki birçok yeniliğe öncülük eder (Brockett, 2016:404).

Diğer bir deneme olan Bauhaus sanatı müzelerle ve zenginlerin evleriyle sınırlandıran elitist sanat anlayışına son vermek amacıyla sanatı gündelik hayatın bir parçası yapmayı amaçlar. Bauhaus tiyatrosu da Oscar Schlemmer'in denemeleri sonucu şekillenir. Schlemmer, sahne uzamını doğal insan formuna göre şekillendirmek yerine, insan bedenini soyut sahne uzamıyla birleştirir. Bu da insan bedenini “seyyar mimari” olarak değerlendiren üç boyutlu kostümler olarak ortaya çıkar (Borckett, 2016:419).

Bauhaus atölyesinde bedeni mekanik bir nesneye dönüştüren kostüm denemelerinden ilki 1929 yılında gerçekleştirilmiştir. Cam Dansı adlı gösteride adından da anlaşılacağı gibi dansçı başında cam küre ve ellerinde cam yuvarlaklarla ince cam çubuklarından etek giymiştir. Metal Dansı gösterisinde ise metal yansıtıcı malzemeyle kaplanmış mağaradan çıkan dansçı, beyaz bir body giymiş bir halde ellerinde ve başında gümüş küreler taşıyarak metalik bir müzik eşliğinde hareket etmiştir. (Yerdelen, 2019:63)



Görsel 12. Bauhaus kostüm örnekleri.

Gerçeküstücülerin lideri kabul edilen Andre Breton sanatsal doğrunun kaynağını, rüya benzeri bir haldeki bilinçaltıdır. Bu hareketin tekniklerini en etkili biçimde sahneleyen Jean Cocteau'nun Ballet Russes tarafından sahnelenen Parade balesi olur. Picasso, sahnede kübist biçimde yapılandırılmış büyük bir kent betimler. Kostümlerde bir sirk gösterisini andırır. “Müdür ikibuçuk metre yüksekliğinde bir kostüm giyer, bu oyuncuyu Hint hokkabaz izler. İkinci Müdür'ün Amerikalı olduğunu vurgulamak için gökdelen kostümü giydirilir. Üçüncü müdür ise kendini izleyen akrobatları seyirciye tanıtırken atın üstündedir.” (Yerdelen, 2019:61). İlk gerçeküstü eser kabul edilen balenin kostüm tasarımlarını Picasso yapar. Diğer yandan Jean Cocteau, Oedipus efsanesini temel alan, Antigone (1922), Orpheus (1926), ve La machine Infernal (1934) gerçeküstü bir biçimde sahneler. Orpheus oyununda Yunan mitolojisinin Orpheus ve Eurydice figürleri modern bir evli çift gibi tasvir edilir.

Olağan bir durum gibi tasvir edilen bu sıradan koşul, bir anda gizemli bir havaya bürünür; camcı üzerinde durduğu koltuk kaldırıldıktan sonra havada asılı durur ve bir at konuşmaya başlar ve mesajlar iletir. “Çağrışımsal motifler hem antik mit hem de modern değerleri aydınlatan ilişkiler yaratır.” (Brockett, 2016:421, Yerdelen, 2019:61).



Görsel 13. Cocteau’nun 1922’de sahnelenen Antigone versiyonu sahnesi.

Öncü akımlar arasında tiyatroyu en uzun süre etkilemiş olan dışavurumculuk, gerçekçi tiyatro anlayışına karşı çıkan ve yeni biçim arayışı içinde olan bir anlayıştan temellenir. Dışavurumcu tiyatro, “olayların, sahnelerin mantıklı bağlantısı, konuşmaların normal, akışı parçalanmış, gittikçe daha çok önem kazanan sahne görüntüsünde biçimler çarpıtılmıştır.” (Şener, 2010:252). Yazarın ya da sahneye koyucunun düşüncesi ön plana geçtiği bu yapıda oyun kişileri sembolik birer tiptir. Özellikle Alman Tiyatrosu’nda etkili olur ve en başarılı eserleri Alman Tiyatrosu’nda verir (Şener, 2010:252).

Dışavurumculuk 1910 ve 1925 yılları arasında Almanya ve Avusturya’da bir eyleme dönüşen dışavurumcu akımın kökleri, resim sanatında Edward Munch, Kokochka, Kandinsky, Marc gibi ressamların tablolarından ve İskandinav yazar August Strindberg’in (1849-1912) oyunlarından temellenir. Strindberg’in oyunları, “odak konumunda bulunan bir “ben”in öznel bakış açısından, mantık ve süresel akış dışında gelişen olaylar zincirine sahiptir.” (Candan, 2019:61) Tıpkı bir düş gibi belli bir olay sıralaması ya da süreklilik içermez. Strindberg, **Şam’a Doğru**, **Düş Oyunu** (1901), **Hayaletler Sonatı** (1907) gibi oyunlarında yeni tekniği dener ve bu yeni yaklaşımını açıklar:

Yazar, kopuk ama görünüşte mantıklı olan düş biçimini taklit etmeyi denemiştir. Her şey olabilir; her şey olası ve olanaklıdır. Zaman ve uzamın varlığı yoktur. Önemsiz bir gerçeklik art alanı önünde imgelem, anıların, yaşantıların, özgür fantazilerin, anlamsızlıkların

ve doğaçlamaların bir karışımından yeni biçimler tasarlayıp işler.(Candan, 2019:61)

Dışavurumcu tiyatro, önceden yazılmış oyunların sahne üzerinde yeni ve farklı bir duyarlılıkla sahnelenmesinde başarılı olur. Bu yeni bakış açısında, yeni sanatsal anlatım araçları, çarpık çizgiler, abartılmış şekiller, anormal renkler, mekanik hareketler gibi anlatımlar izleyicileri sahnede görünenlerin ötesinde bir yere götürmek amacıyla kullanılır. Dışavurumculuk, Leopold Jessner'in prodüksiyonlarıyla önemli bir tarz haline gelir. Dışavurumcu anlatımıyla ün kazanan bir yönetmen olsa da o klasik oyunlar sahneler. Bu prodüksiyonların en belirgin platformların kullanılış biçimi olur. Emil Pirchan ve Caser Klein en önemli tasarımcıları olur. Kostümler ve ışığın kullanımıyla duyguların sembolik olarak anlatılmasını ve sembolik anlamları sebebiyle seçilen dekor kostüm ve aksesuarları reddeder. Jessner, III. Richard oyununu sahnelerken, richard'ın gücünün doruğunda olduğu sırada kullanılan kan kırmızı kostümler ve ışık Richmond'un kuvvetleri üstünlük sağladıkça, beyaz kostümler ve ışığa yerini bırakır. (Candan, 2019:62, Brockett, 2016:416).

Günlük olağan gerçek görünümü bozmak, yeni bir izlenim yaratabilmek için biçimlerde, renklerde çarpıtma yapılır. Dış gerçek iç gözün bakışı açısından, içimizden bize görüldüğü gibi anlatılmaktadır. Bu öznel bakış açısı dış biçimi bozar. İçte doğru eğilimli duvarlar, iskelet görünümlü ağaçlar, makine gibi devinen insanlar, bir karabasan havası yaratır. Mezardan çıkan ceset, kafasını sırtındaki torbada taşıyan adam gibi görüntülerle yüreklere korku salınır. Işık düzeni ile, alışılmamış renkler kullanılarak bu atmosfer, yoğunlaştırılır. Dünyanın anarşik düzeni, görüntü dili ile de sergilenmiş olur. (Şener, 2010:253)



Görsel 14. Romeo ve Juliet oyunun dışavurumcu sahnelenişi.

Dışavurumculuk zayıfladıkça “Epik Tiyatro” olarak adlandırılan militan bir yaklaşım ortaya çıkar. Erwin Piscator 1927-1928’de daha sonra Epik tiyatroyla ilişkilendirilecek birçok teknik üzerinde çalışır. Toller’in Hoppla, Wir Leben (1927) oyunun sahnelerken, Alexei Tolstoy’s Rasputin oyununu yeniden yorumlarken ve Jaroslav Hacek’in Aslan Asker Şwayk adlı romanını uyarlarken film sekansları, çizgi filmler, ayak değirmenleri, parçalanmış dekorlar ve başka araçlar kullanarak dramatik olaylar ve yakın Avrupa tarihi hakkında güçlü paralellikler kurar. Böylelikle toplumsal ve politik reformlara ihtiyaç duyulduğunu dile getirir (Brockett, 2016:418). Alfons Paquet’in 1886’da Chicago’da geçen Bayraklar adlı revü biçimindeki oyununu sahnelerken, kuklacı olan sunucu diğer karakterleri seyirciye tanıtırken, perdede oyuncuların gerçek hayattaki görüntülerini kullanır. Piscatorun önem verdiği, dramatik eserleri, film, projeksiyon vb gibi yenilikler yardımıyla, tarihsel ve toplumsal boyutları içinde kavranabilir kılmaktır (Yerdelen, 2019:68).

Piscator’un öncü çalışmalarına rağmen, Epik tiyatro Betholdt Brecht ile özdeşleştirilir. Brecht, eserlerine dramatik yerine epik ismini takar ve ona göre seyircinin sahnede gördüğünü, hayat hakkındaki bir yorum olarak, uzak mesafeden eleştirel bir tavırla izlemelidir. Sahnedeki her öge seyircinin yabancılaşmasına katkıda bulunacak şekilde kurgulanmalıdır (Yerdelen, 2019:69). Brecht, sahnede illüzyonun bozulması gerektiğini savunur. Ona göre İllüzyon ortadan kalktığında seyirci, sahnede gördüğü tarihsel olayları, tarihsel çerçevelere oturtabileceği, sahnedeki gerçeklerle kendi yaşamında şahit olduğu gerçekler arasında bir sentez oluşturabileceği ve benzeyen yanları ile değerlendirme imkânı elde bulacağını düşünür. Sahne plastiğinin de yadırgatma ögesi olarak kullanılması gerektiğini öne süren Brecht’e göre dekorlar “hem gerçekçi hem de işlevsel olmalıdır. Gerçekçi olması gerçeğin kopya edilmesi anlamına gelmez.” Dekor ayrıntıları gerçeklik açısından ince bir dikkatle hazırlanmalı fakat illüzyon yaratacak bir atmosferden kaçınılmalıdır (Şener, 2010:285). Brecht, tüm tiyatral öğelerin, birleşik bir etki yaratması gerektiğine inanmaz. Bu uyumlu birliğin illüzyona götüren bir deneyim yaşattığına inanır (Brockett, 2016:419). Bu yüzden dekor, kostüm, müzik, koreografi ve ışık kendi başına özerk katkısını oyuna yansıtmalıdır. Sahnede kullanılan her aksesuarın da özenle gerçeğine uygun bir biçimde seçilmesini ister. Malzeme düpedüz sergilendiğinden iddiasız olduğundan, gerçeğine ve amacına uygun bir şekilde kullanılması gerekir. (Şener, 2010:294).

Durağan olmayan mekân tasarımları, dekor ve kostümde sade renkler tercih etmesinin yanında projeksiyondan yararlandığı dekorlarında fonu griye kaçan soluk bir tonda oluşturmuş, önünde kullandığı canlı parlak renkli kostümlere yansıttığı çiğ ışıqla çarpıcı bir etki yaratmıştır.

Epik tiyatrodaki kostüm, sahenin bir folklor gösterisine dönüşmeden gerçeği yakalaması gerektiğini savunur. Kostümler oyunun geçtiği yeri ve karakterin toplumdaki sınıfını belirtecek kadar gerçekçi, fakat oyunun işlevine uygun gelecek derecede de yalın olması beklenir (Şener, 2010:294).



Görsel 15. Brecht'in 1922'de Gecede Trampet Sesleri oyunu sahnesi.



Görsel 16. Brecht'in 1954 yılında sahnelenen Kafkas Tebeşir Dairesi oyunu sahnesi.

İngiltere'de kurulan Lyric Tiyatrosu, restorasyon dönemi ve 18. yüzyıl oyunlarının, renk ve dönem motifleri anlamında duyarlı bir bakış açısıyla sahneler. Claud Lovat tarafından başlatılan ve etkileyici bulunan bu stil anlayışı, Lyric Tiyatrosu'nu en popüler etkinliği olur. Diğer yandan Londra'nın dışındaki gruplardan

biri olan Barry Jackson yönetiminde **Hamlet** (1925), **Macbeth** (1928), **Hırçın Kız** (1928) prodüksiyonlarıyla, Shakespeare oyunlarının modern giysilerden oluşan kostümlerle sahnelenme modasını başlatır. Ayrıca Cambridge Festival tiyatrosu'nda Terence Gray 1926'da **Romeo ve Juliet**, stilize oyunculukla birlikte flamenco kostümleriyle sahnelenir. Onikinci gece oyununda bazı karakterler patenler giydirilerek hareket ettirilir. B. Iden Payne, en karakteristik prodüksiyonları, Elizabeth dönemi kostümleriyle sahneler (Brockett, 2016:435-436).

Biçim ve görselliğin ön plana çıkmasıyla, sözün önemini yitirdiği, postmodern dans, performans sanatları ve Happeninglerin ortaya çıktığı 1960'lı yıllarda, postmodern yönetmenler arasında Robert Wilson belirir. Ressam, yazar, mimar, yönetmen, oyuncu ve sahne tasarımcısı olan Robert Wilson, “yeni bilimsellilik” akımının temsilcisidir. “Oyunlarında gündelik yaşamdan, günlük hareketlerini yapan insanların yer alması, sözün ses olarak araştırılması, ritüele dönüş gibi arayışlar vardır. Wilson’un sahnede yansıttığı gerçeklik, gerçeküstücüler gibi gizemli bir düşselliktedir.” Voltaire, Karl Mars, Abraham Lincoln, Kraliçe Victoria, Einstein gibi farklı dönemlerde yaşamış tarihsel kişilikleri masallardaki gibi dev ya da minyatür nesneler, doğal olmayan abartılmış iletişim yöntemleri içindedir (Yerdelen, 2019:78-79).

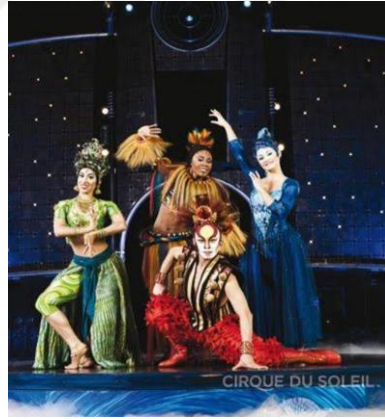


Görsel 17. Shakespeare'in Soneleri sahnesinde tarihsel kostümlere stilize yaklaşımı.

Wilson'ın sahneleme anlayışı kaçınılmaz olarak stilize edilmiş öğelerden oluşur. Stilize oyunculuk üslubunun değişik biçimlerine başvuran Wilson, oyunculunun mekanistik ima etmeyen organik bir yorumunun olabileceğini de göstermek ister. Özellikle ilk dönem çalışmalarının büyük bir bölümü metinsiz oluşturur ve bu çalışmalarda Özden çok biçim ağır basar. Genellikle obje veya bir resimden esinlenerek sahne tasarımı yapar. Wilson sahnede gerçeküstücülerin düşselliğine yakın

bir gerçeklik algısı yaratır. Genellikle maske gibi duran beyaz makyajlar kullanırken saçlar bozuk ya da olağandışı formlarda kullanılır. Işığın yarattığı etkiyle karakterler sahnede iki boyutlu olarak algılanır. Sembolleri sık sık kullanan Wilson kültürel öğelerden yararlanır. Diğer yandan Wilson'ın sanatında Shakespeare'in önemi büyüktür. Shakespeare'in 43 sonesini sahnelerken, cinsiyet ve zamandan uzak olarak kurgular. İlk bölümde beyaz olan stiline kostümler, ikinci bölüme siyahtır. Oyun kişileri, figürlerden ibarettir (Şartekin, 55-69).

Opera, bale, film, televizyon ve sirk gibi yaklaşık 700 yapıma katkıda bulunan İspanyol tasarımcı François Barbeau, her döneme ve üsluba ait ilginç tasarımlar yapar. Tüm giyim tarihini çok iyi bilmesinin yanı sıra kumaşın kesiliş aşamasından, işleme tekniklerine, kostüm yapımının her aşamasına hâkim olarak, tekstil, kumaş ve diğer ilginç malzemelerle denemeler yaparak, sahnede güçlü etkiler yaratır. “Barbeau, kapsamlı çizimler ve özenli araştırmalardan sonra ister Shakespeare'in oyunları, ister çağdaş bir yazarın oyunu olsun oyuncuya sosyal, tarihsel ve duygusal bağlamda karakter duygusu kazandırmıştır.” (Yerdelen, 2019:85-86).



Görsel 18. Françoise Barbeau'nun Sirk de Soleil için tasarladığı kostümlerden örnekler.

Sanatın biçimsel öğelerinin kaçınılmaz ve kendiliğinden bir biçimde geliştiği ilk sanat tarihi dönemlerinde giyilen kostümler de bugünkü gibi bir stil sorunundan bahsedilemez. Rönesanstan sonra dönemin soylu sınıfının giyimlerindeki zenginliği ve dinin baskısının ortadan kalkışıyla birlikte tiyatrodaki kostüm tasarlanmaya başlanır. 19. Yüzyılın ortalarında gelişen kostümlerde soyluluk ve milliyeti göstermenin yanında zenginlik, göz alıcılık, aşırı süslülük aranmıştır. 19. yüzyılın sonlarında tarihsel doğruluğun aranmasının yanı sıra karakter üzerine düşündürmeyi amaçlayan

kostüm tasarımları anlayışı hâkim olur. Kostüm tasarımı gösterinin en önemli öğelerinden biri olduğu anlayışla hareket edilir (Yerdelen, 2019:91).

Kendisinden önceki bir dönemi çeşitli derecelerde yansıtan oyunlar tiyatro tarihinin varoluşundan itibaren görülür. Fakat kostüm açısından tarihselliğe bakış açısı dönemlere göre değişiklik gösterir. Yüzyıllar içerisinde tarihsel oyunlara olan ilginin artması ve geçmiş yaşamlar hakkında edinilmiş olan bilgilerin çoğalmasıyla birlikte tarihsel oyunları ve tarihsel kostüm tasarımı ayrı bir kategori olarak değerlendirilmeye başlanır. 19. Yüzyılın gerçekçi bakışıyla, tarihsel anlamda doğruluğun birincil kural olarak kabul edildiği bakış açısı, 20. Yüzyılın başlarında tiyatronun yeni sanat akımları çerçevesinde anlatım dilinin değişmesiyle birlikte terkedilmeye başlanır. Bu süreçten itibaren günümüz tiyatrosunda da tarihsel olanın yeniden yorumlandığı kostüm tasarımları yapılır.

1.3. Sinemada Tarihsel Kostümün Gelişimi

Sinema (cinema), Lumiere kardeşlerin Yunanca kniema,- atos (devinim) ile graphein (yazmak) sözcüklerinden türeterek, sinematografi (cinematographie) adını verdikleri, kendi buluşları olan, aygıtın adının kısaltılmasıyla türemiştir. Bu süreçte yapılan kameraları üretenler tarafından bu cihazlara, devinim, canlılık, yaşam, kavramlarıyla ilgili isimler verilir. Bu yeni buluşun en belirgin özelliği, devinimi, yaşamı olduğu gibi yansıtabilmesidir. Devinimi belirlemek ve aktarmak, insanların yüzyıllardan beri gerçekleştirmeye çalıştığı ve çeşitli denemelerde bulunduğu fakat bir türlü gerçekleştiremediği görülür. Mağara resimlerinden, resimli romanlara ve Rönesans tablolarına kadar, insanlar tüm canlıların ve cansızların devinimini, yer değiştirmelerini inceliyor, kâğıda beze, tahtaya, cama, taş, madenlere hareket halindeki resimlerle süsler. Bu alanda en gerçeğe yakın çalışmalar dahi devinimin donmuş bir anını yansıtmaktan ileriye gidemez. (Özön, 2019:3).

25 Mart 1895 günü seyirciler Bay Lumiere'in çektiği hareketli fotoğraflardan oluşan bir gösteriye tanık olur. "Lumiere'in icadı olan lambalı Kinetoskop, insanoğlunun iki yüz yıldır aradığı, Thomas Edison'dan Muybridge, Robertson, Reynaud ve Marey'e kadar birçok bilginin üzerinde çalıştığı hareketli fotoğraf tekniğinin" (Şenyapılı, 2002:13) o yıllarda ulaştığı son nokta olur. 28 Aralık 1895 günü bilet karşılığında gösterilen ilk Cinematographe gösterisi düzenlenir ve izleyiciye 10

film gösterilir. Bugünden sonra Felix Mesguish, Lumiere kardeşleri dünyayı dolaşarak çeşitli filmler çekmeleri için görevlendirir. Felix bu işin uzun sürmeyeceğini “Belki bir yıl sürer bu iş, belki altı ay, belki de daha az” (Şenyapılı, 2002:13) sözleriyle Lumiere kardeşlere iletir. Lumiere kardeşler de sinemanın bir gelecek vaad etmediği konusunda Felix ile hemfikirdir. Diğer yandan bir George Melies, tiyatrosunda gerçekleştirdiği illüzyon gösterilerinde kullanmak üzere bir Cinematographe sipariş eder ve Lumiere kardeşler sinemanın geleceği olmadığını söyleyerek bu teklifi reddederler. Fakat Melies, sahibi olduğu Robert- Houdin Tiyatrosunu, rakibi olan Chatelet Tiyatrosuna karşı güçlendirme çabasındadır ve sinemanın yarattığı illüzyon imkanlarından yararlanma konusunda ısrarcıdır. Melies edindiği cinematographe aracılığıyla tesadüfen, görüntünün değişimin sağlayan ilk sinema hilesini bulur. Bulduğu bu hile ile 1896 yılında **Escamotage d’une dame au Theatre Robert-Houdin (Robert Houdin Tiyatrosunda bir Kadının Kayboluşu)** adlı filmi kaydeder. İlk sinema hilelerini keşfeden Melies, 1902 yılında, bilim-kurgu sinemasının ilk örneği olarak görülen **Le Voyage dans la Lune (Aya seyahat)** adlı filmi kaydeder. Melies, bu çalışmaları sayesinde tarihteki ilk sinema adamı olur (Şenyapılı, 2002:13).

Film Astrologların, Ay’a yapılacak olan seyahati tartıştıkları bir toplantıda başlar. Sonrasında görevlendirilen işçiler roketleri yapmaya başlar. Roketlerin bitmesiyle birlikte herkes heyecanlıdır ve büyük bir törenle ateşleme gerçekleşir. Hemen ardından Roket Ay’ın gözüne saplanarak inişi gerçekleştirir. Bilim insanları roketten iner ve yürüyerek uyumak için bir yer ararlar. Aynı zamanda kar yağar, gezegenler üzerlerinden geçer ve yıldızlar kayar. Keşif için hareket ettikleri sırada karşılırlarına çıkan varlıklar onları esir alır. Bir şekilde kaçarak rokete binmeyi başarırlar ve Ay’dan ayrılırlar. Rokete asılı kalan bir Ay yerlisi de onlarla birlikte dünyaya iner (Ünlü, 2020:58).



Görsel 19. Gerger Melies’in Aya Seyehat filminden sahneler.

Filmin kostüm tasarımı George Melies'in eşi, aynı zamanda Fransız bir oyuncu olan Jeanne d'Aley yapar. Dönemin tiyatro ve diğer sahne sanatları için tasarlanan kostümlerinin kullanıldığı açıkça görülür. İlk dönem yapılan sinema filmlerinde ve tiyatrodaki kullanılan kostümler tasarım ve uygulama anlamında aynıdır. Gündelik sıradan giysiler yerine izleyici heyecanlandırmak ve düşündürmek amaçlayan bir kostüm tasarımı görülür. Filmde bilim insanları, diğer insanlardan farklıdır ve uzun sivri başlıklar takarlar. Bu başlıklarla bilim adamlarının üzerinden sihirbazlara gönderme yapıldığı düşünülür. Diğer yandan 20. Yüzyılın ilk yarısında henüz kadın modasında çok yaygın olmayan kısa etekler kullanılması dikkat çeker (Ünlü, 2020:59)

Bilet alıp para ödeyerek 19. yüzyıl sonları ve 20. yüzyılın başlarında 100-110 m'yi aşmayan uzunlukta filmler izlenebilirken, 1910 yılına gelindiğinde 300 m'yi aşan filmler çekilmeye başlanır. Birçok ülkede yapım stüdyoları kurulur ve yoğun bir üretim süreci yaşanır. Fransa'da uzun metrajlı filmlerin yapımına başlanır ve ünlü tiyatro sanatçısı Sarah Bernard'ın başrolünü üstlendiği 1912 yapımı **Queen Elizabeth (Kraliçe Elizabeth)** filmi, gösterildiği her yerde büyük ilgi görür ve bu ün ABD'ye kadar uzanır. Diğer yandan İtalya'da uzun süre etkisini sürdürecektir olan tarihsel filmler çekilmeye başlanır. Gösterişli dekorlar ve kostümlerin kullanıldığı bu yapımlar görkemli filmlerin yapımını da başlatmış olur. İlk filmi, Alberini'nin çektiği **La Pres** **adi Roma (Roma'nın Alınışı)**'ni **Truva'nın Düşüşü, Pompei'nin Son Günleri** gibi diğer tarihsel konulu filmler izler (Şenyapılı, 2002:14).



Görsel 20. Sarah Bernard'ın başrolünü üstlendiği 1912 yapımı Queen Elizabeth filmi.

Avrupa'daki sinema alanındaki gelişmelerle eşzamanlı olarak Amerika'da da yaşanır ve 1902 yılında Los Angeles'ta ilk sinema salonu açılır. Amerika'daki sinemanın gelişimini, Avrupa'dakinin aksine sanatçılar yerine girişimciler destekler. Bu yeni buluşa para yatıran yatırımcılar film üretiminin standartlaşmasını ve film yapım maliyetlerinin düşürülmesiyle ilgili çalışmalar yaparlar. Kurulan 9 büyük şirketin kurulması Amerikan film endüstrisinin de başlangıcı olur. Hollywood'ta ilk çekilen film 1910 yılında, David-Wark Griffith'in çektiği **The Old California (Eski Kaliforniya)**'dır (Şenyapılı, 2002:15). Diğer yandan 1916'da çekilen, **Intolerance: Love's Struggles Through The Ages** filminde hem başrollere hem de yan roller yeni kostümler yaptırarak pahalı bir yol izler. Ayrıca David-Griffith, Sarah Bernard'ın 1912 yapımı Queen Elizabeth filminin haklarını satın alır. Filmin ABD'de gösterilmesini sağlarken, film gardırobu oluşturulmasının da yolunu açar. Bernard, Fransız moda tasarımcısı Paul Poiret tarafından tasarlanan giysiler giyer. Poiret'in ardından birçok moda tasarımcısı filmler için kostüm tasarımları yapmaya başlarlar. (Landis, 1987:14).

Hollywood, 1920'lerde evrensel olarak sinema sektörünün başkenti kabul edilir. Büyük Hollywood stüdyolarında 1920'lerde dünya yeniden dekor olarak kurulur. Dünyanın çeşitli bölgeleri, filmlerde dekor olarak kullanılmak üzere neredeyse birebir boyutlarda, her detayı düşünülerek, yönetmenlerin ve dekor tasarımcıları tarafından yeniden şekillenir. Sınır tanımayan imge dünyaları, dünyanın binlerce görüntüsünü kare kare yeniden oluşturarak insanlara sunulur. Sinema, insanlık tarihinin inanılmaz görüntü fabrikası olarak tarihteki yerini alır (Cereci, 2013:34).

Sinemanın bu gelişimiyle birlikte, tiyatrolarda çalışan oyuncular, dekor, kostüm tasarımcıları ve diğer sanatçıların birçoğu sinema sektöründe çalışmaya başlarlar. Sektörün gelişmeye başladığı 1890'lı yıllardan itibaren, özel bir kostüm tasarımından bahsetmek neredeyse mümkün olmaz. Bu süreçte öncelikle kostüm kiralama evlerinden ve Broadway tiyatrolarından kiralanan kostümler kullanılır. Diğer yandan geniş gardıropları bulunan oyuncular, çağdaş filmlerde gerekli kostümleri kendi gardıroplarından temin etmeye devam ederler ve bu filmlerde karmaşık bir kostüm diline yol açar. Bu sebeple kostümün filmlerdeki önemi anlaşılır ve Hollywood stüdyolarının bünyesinde kostüm üretim atölyeleri kurulur. Bu stüdyolarda, daha önce tiyatrolarda çalışmış olan profesyonel kostüm tasarımcıları çalışmaya başlar ve önceki

yıllarda geliştirilen kostüm tasarım tekniklerini diğer disiplinlerdeki yaklaşımının bir karışımı olarak kullanılır (Landis, 1987:13). Sessiz filmler döneminde kostüm tasarımının anlatım dili daha önemlidir. Çünkü kostümler, konuşarak kendini ifade edemeyen karakterlerin kendilerini tanıtmaya ve ifade etmeleri için tek göstergeler olur. Endüstrinin sesli filmlere geçişi sinemanın gelişim için önemli bir dönüm noktası olur. Bu gelişmeyle birlikte kostüm tasarımının hem amacı hem de uygulama teknikleri anlamında birçok yenilik gerekliliği ortaya çıkar. Sesin eklenmesiyle birlikte kullanılmaya başlayan hassas mikrofonlar, şıkırdayan mücevherler, oyuncu yürümeye başladığında tıkırdayan topuklu ayakkabı sesleri, tafta kumaşın birbirine sürtünmesiyle yarattığı hışırtı sesi gibi birçok sorun, kostüm tasarımını aksesuar ve malzeme anlamında yeniden gözden geçirilmesine sebep olur. Diğer yandan diyalogların da eklenmesiyle daha gerçekçi bir hal alan filmlerle daha gerçekçi bir kostüm tasarımı yaklaşımına ihtiyaç duyulur (Landis, 1987:19).

Halkı tatmin etmek için daha fazla filmin üretildiği 1920’lerde sinema filmleri, erkek ve kadın için çok büyüleyici bir alan açar. Özellikle film karakterinin, kişiliği ve duyguları giysileri aracılığıyla anlatılmaya başlanır. 1923 yılında kostüm eskizleri çizmek üzere stüdyolarda işe başlayan Edith Head moda ya da tiyatroyla hiçbir ilgisi olmayan bir illüstratördür. Sonraları gardrop şefliği yapar ve kostüm tasarımcılığına yükselir. (Landis, 2007:31).

1930’lu yıllara gelindiğinde, Hollywood stüdyolarında kostüm tasarım departmanları hiyerarşik olarak düzenlenir. Gardırop ekip başı ve asistanları ile birlikte çalışan terziler, kostüm eskizleri çizen sanatçılar, dönem araştırmacıları ve tüm bu ekibin başında onları denetleyen bir baş kostüm tasarımcısı, kostüm tasarım ekibini oluşturur. Diğer yandan filmler için üretilen birçok tarihsel dönem kostümü, gardıroplarda saklanır ve sonraki bir tarihte uygun olan yapımlarda, dönüştürülerek kullanılır. 1938 yılında **Oz Büyücüsü** filmi için, gerekli olan kostümler Hollywood bünyesinde gardıroplarda bulunmadığı için yeniden yapılmasına karar verilir. 1930’lu yıllarda MGM stüdyolarının, baş tasarımcısı olan Adrian filmin kostümleri için gerekli araştırmaları kitaplardan yapar ve bununla da kalmaz. Adrian, **Marie Antionette**’nin kostümlerini araştırmak, antika baskılar ve çizimlerden oluşan folyolar, dönemin gerçek giysileri ve aksesuarlarına ulaşabilmek için Avrupa’ya gider. Bu araştırmaları

sonucu ve topladığı antika parçalarla yaptığı kostümler hem Adrian, hem de sinemada tarihsel kostüm yapımı anlamında önemli bir adımı oluşturur (Landis, 2007:73).



Görsel 21. Kostüm tasarımcısı Adrian'ın 1938 yapımı Marie Antionette filmi için tasarladığı kostümlerden ikisi.

Sinemada Tarihsel kostüm yapım sürecinde önemli olan bir diğer konuda dönem kostümlerinin sinema karesi içerisindeki yorumlanması olur. 1939 yılında kostüm tasarımlarını Orry-Kelly'nin yaptığı **The Private Lives of Elizabeth and Essex** filmi için, Elizabeth dönemi giysi özelliklerine sadık kalınarak yapılan iki örnek kostümü yönetmen Michael Curtiz, boyutları anlamında çok büyük bulur. Kostüm tasarımcısı Orry-Kelly, kostümlerin çember eteklerini küçülterek, yeniden sunar ve yönetmenin onayını alır. Bu örnek, bazı durumlarda, tarihsel doğruların sinema filmi için yeniden yorumlanarak kullanılması gerekliliğini gösterir. Tarihsel olarak doğru yapılan bir kostüm, sinemanın tiyatral anlatısı içerisinde etkisini yitirebilir (Landis, 1987:24).



Görsel 22. 1939 yapımı The Private Lives of Elizabeth and Essex filmi için Oray-Kelly'nin kostüm tasarımları.

İkinci dünya savaşının patlamasıyla birlikte Amerikan sineması durumu kötüye gider. Avrupa ve Uzakdoğuya yapılan film satışları kesilmesi, gelirinin yüzde otuz beşini sağlayan bu iki bölgeden Amerikan sineması için zorlu bir dönem başlar. 1930 yıllarda film stüdyoları oyuncular, yönetmenler ve yapımcılar üzerinde hâkimiyet kurma çabasına girer. Filmlerin konusu stüdyoların sözleşmeli yıldız oyuncularına uygun olmak şartıyla belirlenir. Dünyanın her köşesinden kendi ülkelerinde belli bir üne sahip oyuncular Hollywood'a getirilir ve bununla birlikte çekilen filmlerin oyuncunun kendi ülkesine satılmasını kolaylaştırır. Bu süreçte Almanya'da çekilen propaganda filmleri, Rusya'da film endüstrisinin yönetim tarafından ciddi bir denetim altında olması ve belirli konular dışında film üretiminin yasaklanması Amerikan filmlerini dünya gözünde değerli kılar. Diğer yandan sesli film çekebilme imkânının yaygınlaşması müzikli danslı filmlere olan ilgiyi arttırırken sıkıntılı bir süreç yaşayan tüm dünya insanının eğlence amacıyla çekilen bu müzikal filmlere yönelmesine yol açar (Şenyapılı, 2002:15).

Kostüm tasarımcıları için savaş yılları malzeme kumaş ve diğer malzemelere ulaşabilme konusunda sorunlu bir dönem olur. Hollywood dahil herhangi bir giysi yapımı için de saten, ipek, kadife, altın, lame gibi lüks ve ithal kumaşlara ulaşamadığı için abartılı kostümlerin üretim devri bir süreliğine kapanmış olur. Kostüm tasarımcıları, yapım şirketlerinin depolarından seçtikleri kostümleri kullanma çabasına girerler. Diğer yandan yapılması gereken kostümler için de ulaşılabilen sentetik ve pamuklu kumaşların kullanımı dönemi başlar (Landis, 2007:135-136).

Sinemanın ortaya çıktığı dönemlerde kostüm tasarımı pek önemsenmez. Öyle ki, o zamanlarda film jeneriklerinde kostüm tasarımcısı olarak herhangi bir isim de yer almaz. Ancak sinema tarihinin ilk yıllarından itibaren anlatılan hikâyenin bütünlüğü açısından kostümler büyük önem taşır. Sinema sektörünün gelişmesi ve bu yeni anlatı formunun yaratıcılara sunduğu sonsuz imkanların her geçen gün keşfedilmesiyle, kostüm tasarımcıları da hak ettikleri değeri görmeye başlar. 1920'lerden başlayarak gerek Hollywood'da gerekse Avrupa'da anlatılarını etkileyici kostüm tasarımlarıyla güçlendiren filmler benzerleri arasından sıyrılmayı başarır. Sinemada kostüm tasarımının görünür hale gelmesi, Hollywood sisteminin palazlanmasına paralel olarak gerçekleşir. Stüdyoların elde ettiği karların artışına bağlı olarak film bütçelerinin de yükselişe geçmesi, daha görkemli kostüm tasarımlarının da önünü açar. Bu noktada,

her zaman kostüm tasarımıyla birlikte akla gelen dönem filmleri karşımıza çıkar. Hikayeleri eski dönemlerde geçen yapımlarda, belli bir zaman dilimini daha gerçekçi biçimde yansıtmaya çabası, bu alana ilginin artmasına neden olur. Kostümelerin dönem filmlerine kattığı değer, bu kategoride verilen Oscar Ödülleri üzerinden takip edilebilir (Atsüren, 2021:25-26-27).

Geçmiş bir tarihte geçen hikayeleri anlatan filmler en az günümüzdeki kadar 1920'ler sen itibaren her dönemin izleyicisi tarafından ilgi görür. Bu ilgi üzerinde, dönemin ruhunu olabildiğince gerçekçi bir biçimde yansıtmayı hedefleyen kostüm tasarımlarının da büyük etkisi vardır. Akademi'de bu ilgiye kayıtsız kalamadığı gibi 1949 yılındaki törende ilk kez En İyi Kostüm Tasarımı ödülleri tarihsel kostüm tasarımlarıyla öne çıkan dönem filmlerine verir. Bu dönemde hem renkli hem de siyah beyaz filmlerin aynı oranda ilgi gördüğü göz önünde bulundurularak, En İyi Kostüm Tasarımı ödülü iki farklı filme verilir. Renkli dalda ödülü, 15. yüzyıl Fransa'da yaşamış bir halk kahramanını konu alan **Jan Dark** filmiyle Dorothy Jeakins ve Barbara Karinska alır. Siyah beyaz kategorisinde ise Laurance Olivier'in Shakespeare uyarlaması olan 17. yüzyılda kaleme alınmış olan Hamlet filmindeki kostüm tasarımlarıyla Roger K. Furse alır (Atsüren, 2021:28).



Görsel 23. Karinska'nın 1949 yılında Oscar kazandığı Jan Dark tasarımı



Görsel 24. Rover K. Furse'ün 1949 yılında Oscar kazandığı Hamlet filmi.

Film yapımcıları, 1950'lerde güçlü hikâye anlatım araçları geliştirir. Neredeyse yarım asırlık geçmişi olan sinema savaş yıllarının gerçekliğini yakalamaya devam eder. Evlerde televizyon kullanımının başlaması sinemayı olumsuz etkilediği için yenilik arayışında olan sinema gerilim ve bilimkurgu filmleri değerli görülmeye başlar. Diğer yandan Cinemascope resimler, daha geniş ekran yaratma amacıyla kullanılmaya başlanır, fakat görüntüyü yayararak yansıtan bu yeni teknoloji, başta Marilyn Monroe olmak üzere birçok Hollywood yıldızının olduklarından daha kilolu görünmeleri sebebiyle reddedilir (Landis, 2007:178).

Savaş sonrası büyük yara alan Avrupa ülkelerinin ümit bağladığı tek ülke Amerika olur. Amerikan filmlerinin konuları da süttozu, peynir, çiklet Amerikan sigarası gibi çeşitli ürünlerin reklamının yapıldığı, genel olarak “Amerikan Rüyası”nın empoze edildiği konuları işler. 1945 yılına gelindiğinde 7500 film çekilmiş olur. “Yığınsal üretim doğal olarak bir örnek filmlerin ortaya çıkmasına yol açar. Şirketler dışında ayrımlı, değişik, yenilikçi filmler çevirmek olanak dışı kalır.” (Şenyapılı, 2002:17).

Kostüm tasarımcıları stüdyoların bünyesinde sözleşmeli olarak çalışırken 1950'li yıllarda çoğu tasarımcı bir film stüdyosuna ait olmadan çalışmalarına devam eder. Jean Louis 1958' e kadar Kolombiya, Charles LeMarie 1959'a kadar 20th Century Fox, Leah Rhodes 1950'ye kadar Warner Bros stüdyolarının baş tasarımcıları olarak çalışırlar. Sonraları Edith Head 1967'ye kadar Warner Bros stüdyolarının baş tasarımcısı olur. Tasarımcılar profesyonel hayatlarına serbest tasarımcılar olarak devam edebilme imkânı bulurlar. MGM stüdyosunun bünyesinde 1951 yılında yapılan

Quo Vadis adındaki filmin 5.500 kişilik figürasyon kadrosu olur. Edith Head, Gwen Wakeling, Gile Stelios, Elois Jensen ve Dorothy Jeakins gibi tasarımcıların ortak çalıştıkları bu projeye her biri için en iyi kostüm tasarımı dalında oscar ödülü verilir (Landis, 2007: 180).

Edith Head 1950 yılında milattan önce 12. Yüzyılda geçen **Samson and Delilah** filminin tasarımları için Mısır ve Babil'i araştırır. Diğer yandan bir kadının göbeğinin açıkta olması sansür yiyebileceği düşüncesiyle süsler kemerler mümkün olduğunca kapatır. 1953 yılında Roman Holiday, 1957 yılında Funny Face, 1961 yılında Breakfast at Tiffany's gibi Audrey Hepburn'ü büyük bir üne kavuşturan filmlerin kostüm tasarımlarını yapar. Aynı zamanda 1954 yılında Hubert de Givenchy ile Sabrina filminde Audrey Hepburn'ü birlikte giydirir (Landis, 2007:183-184).



Görsel 25. Edith Head'in 1950 yılında Samson and Delilah filmi için tasarladığı bir kostüm.



Görsel 26. Edith Head'in 1950 yılında Samson and Delilah filmi için tasarladığı bir kostüm.



Görsel 27. Edith Head'in 1953 yılında Roman Holiday filmi için tasarladığı bir kostüm.

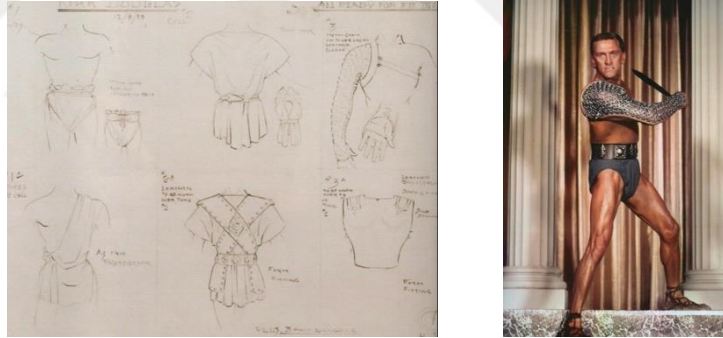
Edith Head sinema sektörünün ilk yıllarından beri süregelen kariyeri boyunca, Gloria Swanson, Grace Kelly, Marilyn Monroe, Elizabeth Taylor gibi birçok yıldız oyuncuyu giydiren ve Alfred Hitchcock, A DeMille, Ingrid Berkman gibi yönetmenlerin filmlerinin kostüm tasarımlarını yapar. Ayrıca Edith Head 1956 yılında Dorothy Jeankins, John Jensen ve Raphael Jester gibi kostüm tasarımcılarıyla işbirliği yaparak Antik Mısır konulu **The Ten Commandments** filminin kostüm tasarımlarını yaparlar (Landis, 2007:230).



Görsel 28. The Ten Commandments filmi (1956).

Film stüdyoları 1960'larda büyük bütçeli müzikal filmler yapmaya bir süre daha devam eder fakat tarihsel konulu filmlerin yapımı oldukça azalır. Televizyonun yaygınlaşmasıyla sinemaya olan ilginin azalması ve stüdyoların büyük bütçeli tarihsel filmlerin giderlerini karşılamalarının zorlaşması sebebiyle modern konuların işlendiği filmlere ağırlık verilir. Birçok yapım şirketi çağdaş giysilerin kullanıldığı bu filmlerin kostümlerini Los Angeles ve Beverly Hills mağazalarında temin edebileceği için kostüm departmanları sistemine geçer. Stüdyo yöneticilerinin ve yapımcıların, tasarruf

amacıyla attıkları bu adımlar kostüm tasarımcılarının değersiz görülmeye başlanmasına yol açar. Kostüm tasarımcısının rolü ve bir film için yapılan kostümün prestijinin azalır ve Edith Head de 1967 yılında Paramount stüdyosundan istifa ederek ayrılır. Diğer yandan sinema sanatı için yeni bir devir başlar ve Mike Nichols, Arthur Penn, Roman Polanski, Robert Altman, Sydney Pollack ve Norman Jewison gibi yönetmenler devreye girer. Donfeld, Anthea Sylbert, Albert Wolsky, Theodora Van Runkle, Theoni Aldridge ve Anne Roth gibi tasarımcılar da endüstrinin belirsizlik yaşadığı bir süreçte meslek hayatlarına başlar. İş bulabilecek kadar şanslı olan tasarımcılar, stüdyoların gardroplarında bulunan kostümler üzerinde değişiklik yaparak yeniden klullanan ya da mağazalardan çağdaş giysilerin toplayıcıları olarak çalışırlar. Kostüm tasarımlarını Bill Thomas ve William Ware Theiss'in yaptığı 1960 yapımı *Spartacus*, Irene Sharaff'ın tasarımlarıyla 1963 yapımı **Cleopatra** ve 1969 yapımı *Hello, Dolly*, Cecil Beaton'ın tasarımlarıyla 1964 yapımı **My Fair Lady** ve 1964 yapımı Jhon Teruscott'un kostüm tasarımlarını yaptığı **Camelot** filmleri, 1960'lı yılların öne çıkar dönem filmleri çekilir (Landis, 2007:244-304).



Görsel 29. 1960 yapımı *Spartacus* filmi kostümlerinden bir örnek.



Görsel 30. 1963 yapımı *Cleopatra* filminden kostüm örnekleri.



Görsel 31. 1964 yapımı My Fair Lady filminin kostüm tasarım örneği.



Görsel 32. 1964 yapımı Camelot filminden kostüm tasarım örnekleri.

Sinemanın moda dünyası için 1930’lu yıllardan bugüne çok önemli bir propoganda aracı olduğu görülür. **To Night or Never** filminin yapım şirketi olan MGM firmasının, 1931 yılında başkanı olan Samuel Goldwyn’in filmin başrol oyuncusu Gloria Swanson’ın kostümlerini tasarlaması için Coco Chanel’e 1 milyon dolar önerdiği bilinir. Fakat Chanel markasının tasarımları ve Swanson’ın beğenilerinin örtüşmemesi sebebiyle bu iş birliği gerçekleşmez. 1951 yılında Edith **Head A Place in the sun**, filminin başrol oyuncusu Elizabeth Taylor için Straples bir gece kıyafeti tasarlar ve bu giysi başta ABD olmak üzere birçok ülkede kadınların sahip olmak istedikleri bir nesneye dönüşür ve milyonlarca kopyası üretilir. Yine 1954 yılında Sabrina adlı filmin Başrol oyuncusu Audrey Hepburn’u Hubert Givency giydirir. Ayrıca Givency markası, set dışında da oyuncunun stil danışmanlığını üstlenir. 1980 yılına gelindiğinde, Giorgio Armani American Jigolo adlı filmin başrol oyuncusu Richard Gere’in giysilerini tasarlar. Tüm bu örnekler ışığında giyim modasının sinemaya katkıda bulunduğunu, sinemanın da moda ürünlerinin reklamını

yaptığı ve bu markaların satış pazarını genişlettiğini söylemek mümkün (Şenyapılı, 2002:180).

1970 ve 2000 yılları arasında, **The Tree Musketeers** (1973), **The Great Gatsby** (1974), **Dangerous Liasons** (1988), **Braveheart** (1995), **Shakespeare In Love** (1998), **Titanic** (1998) gibi tarihsel prodüksiyonlar büyük ilgi görür. 2000’li yılların başında ise **Gladiator** (2000), **Moulin Rouge** (2001), **Frida** (2002), **Pirates of The Carribbean: Curse of The Black Pearl** (2003), **Troy** (2004), **Marie Antoinette** (2006) gibi unutulmaz tarihsel filmler öne çıkar örnekler olur. 2000’li yılların öncesine kıyasla teknolojik imkanların sınırlarının genişlemesi tarihsel filmlerin daha geniş yaratım imkanlarına ulaşmasına olanak sağlar ve çok daha gösterişli prodüksiyonlar yapılır. Dönem filmleri izleyiciye günlük yaşam pratikleri dışında bir deneyim ve farklı zamanların farklı kültürlerini göstermeleri sebebiyle sinemanın ilk yıllarından itibaren büyük ilgi görür. İnsanların dünyayı görme şekli, güzellik algısı, cazibe ve zarafet kendi yaşadıkları dönemin normlarını içeren bir çizgide belirlenir. Bir çok tarihsel film örneğinde görüldüğü gibi dönem filmleri için yaratılan görsel etki izleyici gözünden bugünün zevkleri göz önünde bulundurularak yapılmıştır ve dolayısıyla filmin geçtiği dönemin otantik kostümlerinin bir yeniden yaratımı olurlar. Özetle dönem filmi kostümlerinin tasarım dili genellikle çağdaş estetik normları üzerine kurulur (Maeder, 1987:7).

II. BÖLÜM

2. TİYATRO VE SİNEMADA TARİHSEL KOSTÜM TASARIMI VE UYGULAMA SÜREÇLERİ

2.1. Tiyatro ve Sinemada Tarihsel Kostüm Tasarım Anlayışı

Kostüm tasarımı, genel tanımıyla belirli ilkeler doğrultusunda tasarım kavramlarının formüle edilerek yorumlandığı ve üç boyutlu ürün haline dönüştürüldüğü kostüm oluşturma sürecini kapsayan bir araştırmadır (Koca, 2011:3). Tiyatro ve sinemada kostüm tasarımı tanımları, tasarım anlayışı ve kostümden beklenti anlamında benzer bilgiler içerir. Kostümün yapım süreci, kullanılacak teknikler ve malzemeler ele alındığında ise tiyatro ve sinemada farklılıklar gösterebilir. Kostüm, en temel tanımıyla “tiyatro ve sinemada rol gereği giyilen kıyafetlerin genel adıdır” (TDK, 2022). Kostüm “sahnede ya da kamera önünde, bir gösteriyi sunarken giyilen, bu gösteride anlatılan olayın ya da durumların, hangi dönemde geçtiğini, bu dönemin ve karakterlerin sosyal, siyasal ve ekonomik koşullarını seyirciye ileten giysi ve aksesuarlar” olarak tanımlanabilir (Özhancı, 2016:216). Tarihsel olarak belirlenmiş yapımlar, günümüz izleyicisine, bugünün imkanlarıyla geçmişte yaşanmış ya da geçmiş bir tarihte geçen kurgusal hikayeleri aktarır. Bu anlamda tarihsel kostüm tasarımı, geçmiş bir dönemin giyim özelliklerinin, tasarım formülleri kullanılarak bugünün izleyicisine sunulması sürecidir. Tarihsel bir yapımda kostüm, dönemin karakteristik giysi özelliklerini izleyiciye aktarmasının yanı sıra, karakterin duygusal yönlerini ve ruh halini de yansıtır.

Kostüm, dramatik anlatım aracı olarak kılık değiştirme yoluyla, oyuncunun dış görüntüsünü dönüşüme uğratarak söz konusu eserin kişisi haline getirir. Bu anlamda kostüm zengin göstergesel özellikler taşır. Söz konusu eser bir tiyatro oyunu ise kostüm tasarımı için tarihsellik anlamında farklı eğilimler benimsenebilir; kostümler oyunun geçtiği dönemin ve oyunun yazıldığı dönemin ya da oyunun bağlanmak istediği dönemin giysisi olarak tasarlanabilir. Diğer yandan tarihsel olmayan bir üslup benimsenebilir ve giysiler günümüz modasını yansıtır (Çalışlar, 2004:158). Çoğu tarihsel dönem oyunu böyle bir yoruma imkân sunar fakat bu karar yönetmenin bakış açısıyla örtüşmelidir. Geçmiş bugüne bağlamak ve seyirci gözünde çarpıcı bir etki yaratmak amacıyla tarihsel bir oyun günümüz modasını yansıtan modern giysilerle

sahnelenebilir (Mullin, 1992:44). Diğer yandan tarihsel bir niteliği olan sinema filmi de geçtiği dönemin tarihsel özelliklerini yansıtan kostümler olarak tasarlanmasının yanısıra, söz konusu hikâye başka bir döneme de taşınabilir. Ayrıca sadece, dönemin en tipik özellikleri kullanılarak, stilize edilmiş bir kostüm tasarım yaklaşımı da mümkündür. Postmodern kostümlerde ise zamansızlık ve dönemsizlik beklenir. Bu sebeple birçok dönemin giysi özelliklerini içeren, stiller eklektik bir biçimde kullanılarak tasarımlar yapılır (Aklar, 2016:24). Tarihsellik anlamında hangi bakış açısı benimsenmiş olursa olsun kostüm tasarımı, yaratılan kurgusal bir eserde, tiyatral karakterlerin ve drama rollerinin, içinden çıktığı gerçek dünyanın bilgisi üzerine inşa edilir. Nedensellik kurgusal ya da tarihsel bir karakterin, bugünün izleyicisi tarafından anlaşılmasına dayandırılmalıdır (Anderson, 1984:9).

Dönemi farketmeksizin birçok dramatik eserde, kostümler günlük giysilere dayanır ve karakterler büyük ölçüde giysileriyle tanımlanabilir. Bu anlamda giysi psikolojisi, bir eserin kostüm tasarımlarına arka plan oluşturacak birçok fikir vermesi, senaryonun içerdiği karakter gelişimini yansıtmaya yolunda tasarımcıya ışık tutabilir (Anderson, 1984: 10). Öyle ki; giysiler sosyal kimliği göstermeye yarayan nesneler olmasının yanı sıra insanın içsel dünyasına açılan bir pencere olarak da değerlendirilebilir. Giysilerin temizliği, ütüsü, sadeliği, abartısı, şıklığı, rüküşlüğü, kalitesi, markası, popüleritesi ve özgünlüğü göstergeler olarak değerlendirilebilir. Bu göstergelerden yola çıkarak insanların karakteri, ruhsal durumu, eğitimi, zevki, görgüsü gibi birçok konuda söz söylemek mümkündür (Gürer, 2015:17).

Kişilik, karakterin görünür ifadesi ise, bireyleri kişiliklerine göre ayırt ediyorsak, giysi (kıyafet), kişiliğin hem ifadesi hem de uzantısı olarak görünür. Giysilerimiz yaşamda yaş cinsiyet ve statü gibi birçok sosyal ve biyolojik düzeyin altını çizerek bizim karakterimizi, psikolojimizi, sosyal durumumuzu hem geçmişteki hem de günümüzün geleneğini yansıtır. (Yerdelen, 2019:1)

Dönem filmi ya da tarihsel bir tiyatro oyunu kostüm tasarımcılarının, söz konusu olan dönemin toplumsal gerçekliğini çeşitli düzeylerde irdelemek üzere, yazılı belgelerin yanında gösteri sanatlarına her zaman kaynaklık etmiş olan toplumu görsel olarak yansıtmaya çalışan resim alanıyla da etkileşim içinde olması önem taşır (Yakut, 2015:3). Öyle ki resim sanatı, ilk çağlardan itibaren, duvar resimleriyle başlayan,

mozaiklerle devam eden ve daha sonraki yüzyıllarda ressamların tablolarına konu olmuş hikâyeler içerir. Resmedilmiş bu hikâyelerde o dönem içerisindeki insanların yaşamlarına dair anlar gözlemlenirken, aynı zamanda giyim stilleriyle de ilgili olarak pek çok bilgi edinilir. Bu bilgiler yüzyıllardır kostüm kitaplarına da kaynaklık eder (Dönmez, 2015:2). Bu sebeple tarihsel dönem kostüm tasarımcısının tasarımlarını yapmadan önce tarihi ve dönemi en iyi araştıracağı kaynakların başında duvar resimleri, resimli el yazmaları, işlemeli pencere camları, freskler, minyatürler, fotoğraflar, resimli tarih kitapları ve müzeler gelir. İnsanlık tarihinin ve kültürünün görsel kayıtlarını oluşturan bu kaynaklar, kostüm tasarımcısının yolunu aydınlatır (Yerdelen, 2019:115).

Sinema ve tiyatrodaki tarihsel dönem kostümü yaratım sürecinde öncelikle tasarımsal açıdan gerçekliğin biçimi ve derecelerini tartışılır. Tarihsel filmlerin nitelikleri tarihsel gerçekliğin anlatı yapısının olanakları ölçüsünde olduğu gibi yansıtılmaya çalışıldığı ya da önemli unsurlarının ve vurgulayıcı ana noktalarının ortaya konulduğu ve böylece anlatıda gerçeklik unsurunun estetik ve kurgunun önüne değişik derecelerde geçtiği görülür (Yakut, 2015:3). Tarihsel kostüm bir tiyatro oyununun sahnesinde de çerçevelenen gerçekliği yansıtmalı ve güçlendirmelidir. Gerçek dünyadan farklılık derecesi, oyunun türü ve sunulma şekline göre büyük ölçüde değişir ve kostüm stili de tarihsellik anlamında bunu yansıtmalıdır (Anderson, 1984: 41).

Geçmişe dair bir gerçekliği doğru olarak tespit edebilmek, tarihsel gerçekliği gösteren tüm kaynakların mümkün olduğu ölçüde bir arada değerlendirilmesini gerektirir. Geçmiş toplumsal yaşantıya dair gerçekliğin bir anlatı yapısına sahip olan tiyatro ve sinemada betimlenmesi ile gerçeklik epik gerçeklik haline dönüşür. Sanat alanlarının da içine anlatı katılmış gerçeklik olan epik gerçeklik ister istemez estetik ve kurgu ile beslenen bir gerçeklik durumuna gelir (Yakut, 2015:1). Tarihsel dönem kostümü yaratım aşamasında, estetik stilini belirlerken öncelikle giysinin ait olduğu dönemin karakteristik özellikleri iyice kavranır. Örnekleme gerekirse bunlar, 19. yüzyılın koyun budu kolları, savaş döneminin içine çember geçirilmiş etekleri, Elizabeth döneminin çene hizasındaki ruff yakaları gibi bazı detaylar olabilir. Dönemsel özelliklerin kavranmasından sonra öncelikli karar, kullanılacak gerçekliğin ve stilizasyonun derecesinin belirlenmesidir. Bazı oyunlar oyunun geçtiği dönemin gerçekçi kostümlerini gerektirirken, bazı oyunlar da oyunun yorumuna bağlı olarak

çeşitli derecelerde stilizasyona ihtiyaç duyabilir. Sözü ettiğimiz bu gerçeklik ya da stilizasyon dereceleri anlatımla birlikte oyun metninin dilindeki ipuçlarıyla da belirlenebilir. Şiirsel bir oyunun genel doğası gereği kostümler bu şiirsellikten payını alarak tasarlanır (Yerdelen, 2015:140). Aynı şekilde bir dönem filmi anlatısında da gerçekliği ararken ve bunu tasarımlara yansıtmaya çalışırken, gerçekliğin bir anlatı bakış açısıyla kavranması gerektiğini düşünmek, bugünün gözüyle geçmiş döneme bakarak sentezler kurmaya çalışmak ve bunu yaparken de dönemin klasik sanatsal üslubunu kaybetmeden ancak tasarımların bugünün insanının anlamlandırmasına sunulacağını da düşünerek hareket etmek önemlidir. Genel olarak anlatı temelli bir sanat alanına özgü bir tasarımda geçmişteki gerçekliğin betimlenmesi söz konusu olduğunda natüralist-realist, modernizasyon, stilizasyon, soyutlama, deformasyon gibi anlatım biçimleri ile gerçekliğin farklı bakış açılarıyla çeşitli düzeylerde betimlenmesi sağlanmaya çalışılmaktadır (Yakut, 2015:4).

stilizasyon herhangi bir sanat alanında biçimlerin bazı niteliklerini öne çıkartmak amacıyla vurgulamak, yalınlaştırmak ve yinelemekten doğan çok belirgin üslupsal bir abartma olarak tanımlanabilir. Özellikle sanatçının malzeme ve teknik üzerindeki müdahalesinin, resim ve heykel gibi, bu müdahaleye daha kolay olanak sağlayan sanat dallarında stilizasyon, gerek zamanın geçerli üslubu, gerek sanatçının bireysel anlatımı doğrultusunda biçim bulur (Yılmaz, 2013:4).

Stilizasyon, tarihsel bir kostüme uygulandığında, çoğu zaman o dönemin gerçek giyim şeklini tamamen tekrarlamaz. Bunun yerine, kostümler söz konusu dönemin stiline en belirgin özelliklerini alır ve güncel moda öğeleriyle birleştirir (Maeder, 1987:10). Bu yöntem stilize bir dönem kostümü tasarlarırken, dönemin en belirgin özellikleri kullanılarak sadeleştirilmesi olarak da tarif edilebilir. Gereksiz ayrıntılardan arındırılarak yapılan stilizasyon, dönemin ruhunu yansıtır fakat gerçeğe uygunluğu gerekli olduğu ölçüde çarpıtır. Sadeleştirerek stilize etmeye alternatif olarak, tasarım detaylarının dikkatli ve planlı bir biçimde abartılması da bir yöntemdir. Bu durum bazı tasarım detayları üzerinde aşırı vurgu yapmak ve diğer tüm detayları ortadan kaldırmak olarak da tarif edilebilir. Dönemin stilize bir yorumunu yapabilmek için, kökeninde ne olduğunu bilmek gerekir. Bir şeyi yeniden inşa etmek için parçalamadan önce, onun nasıl ve neden varolduğuna kavramak gerekir. Ancak bu şekilde doğru bir tarihsel yorum yapılabilir (Jablon, 2015: 125).

Tasarımda natüralist-realist anlatım biçimi tarihsel gerçekliği olduğu şekliyle, anlatı amaçlanmaksızın, tarihsel kayıtlara ve belgelere uygun olan türüdür. Diğer anlatım biçimleri ise anlatının, gerçekliğin farklı yönleriyle betimlenmesi adına natüralist anlatımdaki gerçeklikten çeşitli seviyelerde uzaklaşıp modernizasyon ve deformasyon kullanılarak çeşitli derecelerde konumlanır. Burada önemli olan söz konusu geçmiş döneme özgü olan tasarım unsurları ve toplumsal yaşantı, günümüz insanının yorumlayacağı şekilde yeni sentezler ortaya çıkartarak betimleyebilmektir (Yakut, 2015:5).

Tiyatro kostümü, sıradan bir giysi olmaktan çok oyunun ve karakterin anlamına yardım eden bir uzantıdır. Özellikle tarihsel oyunlarda kostüm, oyuncunun karaktere bürünmesini kolaylaştıran, onu daha anlamlı yapan bir öğedir (Nutku, 2020:390). Seyirci tarafından sahnede görülen karakterlerin kostümleri, renklerle ruh halini ve üslubunu, kumaşla ekonomik statüsünü, stille mesleğini, milliyeti, oyunun zamanı gibi her dönemde farklılaşan birçok düşünceyi barındırır. Kostüm, karakterin tüm bu öznelliklerinin uyumlu ve inandırıcı birleşiminden doğar (Yerdelen, 2019:2).

Sinemada kostüm tasarım sürecinde, yaratıcı adımlar açısından izlenen yolun tiyatronun ilk köklerinden itibaren değişmeden süregeldiği görülür. İlk toplantılardan itibaren, yönetmen ile görüşmeler, yazılı metin üzerindeki çalışmalar ve karakterlerin kostümlü görünüşüne kadar geçen süre tiyatro ve sinemada neredeyse aynı kronolojik sırayı içerir ve nadiren değişir. Kostüm tasarımcıları bu sıralamayı filmde filmde değiştirebilir fakat genel anlamda bu akılcı sistem uluslararası standartlarda film endüstrisinde de geçerlidir (Landis, 2003:7). Tiyatro ve sinemada gerek sahnede gerekse kamera önünde sergilenecek eserler için tasarlanan tarihsel kostümlerin yapımında teknik açıdan farklar olsa da aynı amaca hizmet eder.

Tiyatro, en, boy yükseklik ve derinliği tasarlanmış bir mekânda, şimdi ve burada gerçekleşir. Canlı olarak aktarımın gerçekleşmesi nedeniyle izleyici ile direk ilişki kurulur. Sinemada ise teknolojik unsurlar kullanımıyla seyirciye ulaşılır. Kamera lensleri kostümlerin ve mekândaki her ayrıntıyı gözle görülür biçimde yansıtır (Ünlü, 2020: 25). Sinema fotografik niteliği gereği, inandırıcılık için gerçek nesneleri kullanır. Diğer yandan kameranın en küçük bir nesneyi bile, yakınlaştırarak gösterebilmesi, sinemanın gerçek nesneleri simge olarak kullanabilmesine olanak

sağladığı gibi, detaylara ihtiyaç duyar (Aklar, 2016:23). Tiyatroda seyirci kostümle dolaysız olarak karşılaşmasına rağmen birçok detayı algılayamaz. Sinemada ise kumaşın cinsinden düğmesine kadar birebir gerçekçi olması beklenir (Aklar, 2015:11).

Sinemada giysi, genellikle belli bir kişinin, toplumun, ülkenin, çağın özelliklerini ilk bakışta yansıtan bir öğedir. Tarihsel bir filmde, perdede karakterin üzerinde gördüğümüz tarihsel özellikler taşıyan kostümler, karakterin film boyunca geçirdiği dönüşüme ve içinde bulunduğu dünyaya dair çok şey söyler. Filmin geçtiği dönemin giyim stillerini yansıtmasının yanı sıra karakterin ruh hali ve ait olduğu sınıf gibi nitelikler çoğu zaman film boyunca giydiği kostümler üzerinden yansıtılır. Kostüm dönem filmlerinde sinematik anlatılar için büyük önem taşıyan bir unsurdur (Atsüren, 2021:25). Giysi filmin konusunun geçtiği dönemi, ülkeyi, giysi sahibinin ait olduğu toplumsal sınıfı ve karakterin beğenisini de yansıtır. Sinemada kostüm gerçekçi ya da biçemleştirilmiş olarak iki farklı sınıfta değerlendirilebilir. Gerçekçi bir kostüm, filmdeki karakterlere en uygun giyim tarzını yansıtan giysilerden oluşur. Gerçekçi kostüm çağdaş ya da tarihsel olabilir (Özön, 2008:108).

Sinemada kostüm, kişilik canlandırmasında etkili araçlardan biridir. Bir kişinin işinde ve işinin dışında seçtiği giyim biçimi, kişiliği hakkında fikir verebilir. İşinde iyi giyimli, evinde dikkatsiz mi? Giyim türünü aniden değiştiriyor mu? Giyim türü, kişiliğinin öteki yanları ile çatışıyor mu? Başka bir deyişle, giydikleri aracılığıyla, kasıtlı olarak ya da başka amaçlarla yalan söylüyor mu? Niçin? Burada, dış görünümün, görmediğimiz birçok şey hakkında bize ne kadar çok şey söyleyebileceğine dikkat etmeliyiz. Makyaj ve saç stilinin değiştirilmesi, köklü iç değişiklikleri akla getirebilir. Bir ev kadını, yirmi yıldır hiç yapmadığı halde birden makyaj yapmaya ve saç stilini değiştirmeye kalkarsa nedeni ne olabilir?(Foss, 2016:29)

Tarihsel filmler ya da belirli bir dönemde geçen filmler kostüm tasarımcısı için yorucu bir çalışma gerektirir. Tasarım ve uygulama öncesi tasarımcı, söz konusu dönemin giysi anlayışını, saç stillerini, şapka ve aksesuarlarını, ayakkabılarını ve çoraplarının nasıl olduğu konusunda derin bir araştırma yapması, bu araştırmalar sonucunda da ulaştığı bilgiler ışığında kostüm tasarımlarını yapması gerekir (Şenyapılı, 2002:175).

Tiyatro ve sinema için tasarlanmış olan tarihsel bir kostüm senaryo, yönetmenin ve diğer tasarımcıların amaçlarının kapsamlı bir şekilde değerlendirili bir araya getirilmesiyle geliştirilen temel bir konseptten doğar. Tiyatro ve sinemada görsel

zenginlik tüm ekiplerin yeterli derecede iş birliği ile sağlanır. Herkesi memnun edecek bir iş çıkarmak için yeterli zaman nadiren vardır ve teslim tarihi baskıları her zaman mevcuttur. Bu kapsamlı çalışma sistemi içerisinde her adımın kolayca ilerlemesi ve ulaşılması hedeflenen sonuca ulaşabilmenin yolu herkes birbirini anlamasından geçer. Tarihsel bir tiyatro oyunu ya da bir dönem filmi kostüm tasarımları için dikkatle düşünülmüş ve iyi planlanmış bir temel konsept çok değerlidir (Anderson, 1984:77-78).

2.2. Oyun Metni Ve Senaryo

Tarihsel bir sahne kostümünün yaratım süreci metnin okunmasıyla başlar. Oyun metnin kostüm tasarımcısı gözüyle okunmasıyla ilgili öneriler tarihsel yada tarihsel olmayan oyunlar için de geçerlidir. Tarihsel ya da güncel bir hikayede tasarımcı için en önemli kriter oyun metnidir. Birçok tecrübeli tasarımcı ilk aşamada oyun metninin en az üç kez okunması gerektiğinden yanadır. Oyunun ilk okuması öykünün genel çizgisi, karakterin fizyolojik, sosyo ekonomik durumları ve oyun kişilerinin arasındaki ilişkiler çözümlendiği gibi genel ruh hali, renkleri, kumaşları ile ilgili de bazı hisler belirir. İlk okuma sırasında özel karakterler, onların duygu durumları ve önemli sahneler ile ilgili algılananlar not edilir. İkinci okuma özellikle kostüm bilgileri ve tasarımları bir ölçüde belirleyecek olan kriterleri belirleme amacıyla olmalıdır. Tasarımcı zihninde beliren görsel imgeleri, duyguları gelişigüzel ve bağlantısız gibi görünse de bir kenara yazıp yanlarına çizimler yaparak notlar almalıdır. Bu notlar önceki ve sonraki aşamalara eklenerek anlam kazanır. Tüm bunlar yapılırken, kostüm tasarım ve üretim sürecinde ne kadar zamana ihtiyaç olduğu, oyunun ne kadar süre boyunca, nerede ve ne büyüklükte bir sahnede oynayacağı, turne programı olup olmayacağı gibi sorular da göz önünde bulundurulur. Oyunun geçtiği tarihi dönem, karakterlerin coğrafi durumu, yaşı, sosyal statüsü, mevsim, sahnelerin gün içerisindeki zaman dilimi gibi bilgiler de son okumada deşifre edilir. Aynı zamanda oyun metninin içerdiği kostüm trafiği ve varsa parantez içlerinde belirtilmiş olan kostüm ve aksesuar verileri de ciddiyetle incelenerek not edilir (Yerdelen, 2019: 95-96).

Tarihsel bir sinema filminin kostüm tasarımları da tiyatrodaki olduğu gibi filmin yazılı metni olan senaryosundan temellenir. Tarihsel bir tiyatro oyunu ve bir dönem

filminin dramatik yapıları kabaca aynıdır. Öyle ki bir çok tarihsel film tiyatro oyunu ya da romanlardan uyarlanır. Başka bir deyişle hikaye, işleniş bakımından bir çok değişikliğe uğratarak, bir ortamdan diğerine uyarlanabilir. Tarihsel yada güncel konulu bir tiyatro oyunu, şimdi ve burada aktarılırken, tarihsel bir sinema filmi, farklı zamanlarda, aylar süren bir çekim sürecinde kaydedilmiş bir çok farklı görüntünün bir araya getirilmesiyle seyirciye ulaşır. Kaydedilen birbirinden ayrı yüzlerce görüntünün, devamlılık kurallarının bozulmamasına dikkat edilerek birbirine eklenmesi olarak tanımlanan kurgu, zaman ve mekan kavramlarını işleniş bakımından tiyatrodan ayırır (Foss, 2016: 50-120).

Bu anlamda karakterlerin film boyunca içinden geçtikleri tarihsel zaman dilimleri, bulundukları mekanlar, film gerçekliği içerisindeki hava şartları senaryodan edinilen bilgilerle senaryo okuması yapılırken not edilir. Kostüm tasarımcısı dikkatle deşifre ettiği senaryo notlarıyla birlikte yönetmen ve yapımcıyla görüşmeler yapar. Bu görüşmeler, kostümler, makyaj ve saç stilleri ile oyunculara yeni birer kimlik kazandırma amacı taşır. Gerçek yaşamda insan, daha önce de bahsedildiği gibi, örtünmek, dış etkenlerden korunmak, vücut ısını korumak, güzel ya da yakışıklı görünmek ya da başkalarını etkilemek için giyinir. Sinemada ise, giysilerin amacı, oyuncuların anlatılan öykünün kahramanı oldukları izlenimi vermek olur (Şenyapılı, 2002:172).

2.3. Yönetmen İle Görüşme Ve Yapım Öncesi Süreç

Kostüm tasarımcısının sözkonusu oyunun tarihsel ya da güncel bir oyun olması farketmeksizin, oyun metnini okuyup, gerekli çalışmaları yaptıktan sonra görüşeceği ilk kişi oyunun yönetmenidir. Yönetmen, bir oyunu gerekli ön hazırlığı ve yorumu geliştirdikten sonra, dengeli bir düzen içerisinde, doğru, inandırıcı ve sanatsal bir biçimde, çeşitli alanların sanatçıları, uzmanları ve uygulayıcılarıyla iş birliği yaparak seyirciye ulaştıran sanatçıdır. Yönetmen, kendi imgeleminde oluşturduğu yorum ve bakış açısını, gerçekleştirilen ilk toplantıda metnin görsel dünyasını oluşturacak olan tasarımcılara aktarır. Yönetmen metnin üzerinde kendi yorumuna göre gerekli gördüğü değişiklikleri yapabilir. Bu değişikliklerin nedenleri ya da özellikle altını çizmek istediği durum ve düşünceleri, yorumunu ortaya koyabilmek için oluşturduğu konsepti, tasarımcılarla paylaşır (Nutku, 2017:192; Yerdelen, 2019: 97-97).

Tarihsel bir tiyatro oyunu ya da sinema filminde yönetmenin tarihselliğe bakış açısı büyük ölçüde önemlidir. Yönetmenle görüşme sırasında özellikle söz konusu dönemin giyim özellikleri ve projenin belirlenmiş konseptinin uyumluluğu tartışılır. Diğer yandan, projenin kostümleri, tarihsel olarak birebir dönemi yansıtan kostümlerden mi oluşturulmalı, yoksa dönem özellikleri üzerinden stilize bir yol mu izlenmeli gibi birincil soruların cevapları yönetmenle birlikte aranır. Bu süreçte bulduğu cevaplarla tasarımcı dönemin hangi özelliklerini kullanıp hangi özelliklerini kullanmayacağını, ya da kullanılacak özelliklerin nasıl yeniden yorumlayacağı gibi soruların cevaplarını kendisi oluşturabilir (Jablon, 2016: 99-100).

Oyun ile ilgili okumaları ve gerekli çalışmaları yaptıktan sonra mutlaka tasarımcının zihninde artık canlanmış olan birçok görsel fikir olur. Bu fikirler her zaman yönetmenin fikirleriyle birebir örtüşmeyebilir ki çoğu zaman da öyledir. Ancak en güçlü yönetmenler bile iş birliği yaptıkları tasarımcıların kendi fikirleri olmasını bekler. Buradaki karşıt fikirler ve tartışmaların sonucunda mutlaka ortak bir noktada buluşulmalıdır. Tasarımcının başarısı büyük ölçüde yönetmenle olan iş birliğine bağlıdır. Kostümler söz konusu olduğunda yönetmen, belirli karakterleri sizinkinden çok farklı yorumlayabilir ve çok farklı vurgulamak isteyebilir. Bu noktada önemli ve doğru olan, tasarımcılar ve yönetmen tarafından ortaya atılan tüm fikirlerin harmanlanarak oyunun görsel dünyası ile ilgili ortak bir bilince ulaşmak olmalıdır (Mullin, 1992:11-12).

Diğer yandan tarihsel bir sinema filminin yönetmeni de filmin kimliğini, karakterini ve başarısını büyük ölçüde belirleyen yönetici konumundadır. Filmin artistik ve dramatik yönünü yönetmen belirlediği gibi, filmin genel vizyonundaki iletinin senaryonun tanımladığı şekilde aktarılmasından da sorumludur. Işık, ses, renk ve bir filmi oluşturan diğer teknik imkânların kullanımıyla, belirlenen anlamın görüntüleri sanata dönüştürerek aktarmakla görevlidir. Her film, yönetmenin karakterini, yansıtan düşünsel ve duygusal imgelerle ortaya çıkar. Bir filmin çekim aşamasında, senaryo yazarı, görüntü yönetmeni, kostüm tasarımcısı sanat yönetmeni, teknik ekip ve oyuncular gibi tüm departmanların uyum içinde çalışmasını sağlarken filmin sanatsal anlatım niteliğinin belirleyicisi de yine yönetmen olur (Cereci, 2013:113). Bir sinema filminde görüntü yönetmeni, film yönetmeninin neyi nasıl

anlatmak istediğini kavrayıp buna uygun görüntüleri yaratmayı amaçlayan ayrı bir departman olarak çalışır (Şenyapılı, 2002:73).

Yönetmen, film çekimleri süresince oluşturulan tüm görsel materyalin, çekim sonrasında montajlanması ve kurgulanması sırasında da filmin tüm atmosferine müdahale eder (Cereci, 2013:113). Film yüzlerce farklı görüntü kaydının, dramatik anlatım sırasına göre birbirine eklenmesiyle oluşturulur. Kurgu tüm çekimlerin tamamlanmasıyla birlikte başlasa da filmin hazırlık aşamasında yönetmen tarafından tasarlanmış olur (Özön, 2008:165). Bu montaj ve kurgu aşamasında özellikle tarihsel filmlerde post prodüksiyon denilen uygulamalarla birlikte, çekilen görüntüler birçok açıdan farklı bir sonuca ulaştırılabilir. Özellikle tarihsel yapımlarda görüntüler üzerinde fazlaca oynamaların yapılmasını sağlayan elektronik teknolojiler, bazen çok sıradan görüntülerin, görkemli resimlere dönüştürerek, filmin birçok açıdan etkilerini güçlendirir. Teknolojik imkânlar ve birçok bilgisayar yazılımlarıyla birlikte, filmin dünyasında bir anlamda görüntüler baştan yaratılır (Cereci, 2014:41). “Sinemada gerçek olmayan görüntüleri gerçekmiş gibi vermek, gerçek olmayanla gerçek görüntüyü birlikte vermek ve gerçek görüntüyü değiştirmek” mümkündür ve bu kostüm tasarımını direkt olarak etkileyen bir durumdur. Dolayısı ile tarihsel bir yapımda görsel efektlerin kullanımı da projenin ilk toplantılarının konusu olmalıdır (Şenyapılı, 2002:87).

Tarihsel bir film için bir tasarım konsepti yaratmak prodüksiyon tasarımcısının işidir. Bu çalışmanın sonucu, filmin son halinin görüntüsünün nasıl olacağı belirlenir. Prodüksiyon tasarımcısı, “Alan, hacim, ışık, renk ve dokuyu kullanarak, karakterleri ve hikâyeyi kuvvetlendirecek bir tasarım oluşturmaya çalışır.” Süreç pre-prodüksiyonda dekor ve kostüm tasarımcısının senaryoyu, tasarım ve teknik gereklilikler açısından yorumlamasıyla başlar. Tasarımcı aynı zamanda karakterleri, olay örgüsünü ve filmin geçtiği dönemi de hesaba katarak burada oluşturulan tasarım diliyle araştırma sürecine başlar (Barnwell, 2015:101).

Bir filmin yapımı üç ayrı aşamadan oluşur;

1. Ön yapım: Herhangi bir çekim yapılmadan önce tüm tasarım, inşa ve hazırlık süreçlerinden oluşmaktadır.
2. Yapım: Filmin çekiminin set ya da farklı bir yerde canlı çekimin yapıldığı aşamadır.

3. Yapım sonrası: Çekim sonrası projeyi tamamlamak için yapılan bütün aşamaları kapsamaktadır. Bu aşamalar kurgu, ses, müzik ve görsel efektleri içermektedir. (Güntay, 2018:69).

Ön yapım aşamasında yönetmen ve görüntü yönetmeni tarafından belirlenen filmin görsel karakteri, zamanlama ve yönetim açısından planlanması gereken ve yapımın sürecini ve tamamlanmış görüntüsünü etkileyen en önemli aşamalardan biridir. Gerekli olan görsel efekt projelerinin geliştirilmesi, konsept tasarımı ve filmin tüm görsel dili ön yapım aşamasında planlanmalıdır (Güntay, 2018:69).

Diğer yandan bir sinema filminin arkasında kalabalık bir ekip ve bir grup sanatçının yaratıcı çalışmaları olsa da genelde, filmin tamamlanmış görüntüsünden tek bir kişi sorumludur o da film yapımcısıdır. Bir sinema filminde anlatılan kurgusal bir hikâye ya da tarihsel gerçekliği olan konuya bakış açısını belirleyen ve temsil eden de film yapımcısıdır. Film yapımcısı bakış açısını gizleyebilir ya da açıkça yansıtabilir. Neyin dışarıda bırakılıp neyin öne çıkarılacağına, malzemenin kurgusunun nasıl yapılacağına karar veren yine film yapımcısıdır (Foss, 2016:17). Yapımcı, projenin gerçekleşmesini sağladığı gibi oyuncu kadrosu ve diğer yaratıcı ekibi kurmakla yükümlüdür. Tarihsel bir sinema filminin yapım süreci üç aşamadan geçer;

İlk aşama pre-produksiyon, kaynak arama, araştırma ve geliştirmeyle başlar. Bir bütçe ve takvim çıkarılır ve ekip kurulur. İkinci aşama filmin çekildiği prodüksiyon (yapım) aşamasıdır. Üçüncü aşama, post-produksiyon (yapım sonrası), kurgunun yapıldığı müzik ve özel efektlerin eklendiği ve teliflerden temizlendiği aşamadır. Bütün bu süreç filmin dağıtım ve gösterim aşamasıyla tamamlanır. (Barnwell, 2015:52)

Tarihsel bir drama genellikle, gerçeklere dayalı ya da kurgusal bir hikâye dahi olsa yazılmış bir senaryoya göre, oyuncularla birlikte, inşa edilmiş setlerde çekilir. Yapımcısının iki sorumluluğu çekim takvimi ve bütçedir. Çekim takvimi yönetmenin senaryoya göre hazırladığı çekim planına göre belirlenir. Bu planda aynı mekânda çekilecek olan sahneler listelenir ve böylece mekanlar arasında gel git yapmadan çekimler gerçekleştirilir. Bu zaman tasarrufu için önemlidir. Filmler çoğu zaman hikâyenin gelişim sırasına göre çekilmez, bir mekânda geçen tüm sahnelerin çekimi tamamlandıktan sonra, sıradaki mekâna geçmek sinemada olağan bir çalışma şeklidir (Barnwell, 2015:52). Bu anlamda kostüm tasarımcısı ve tasarım ekibi tarafından gönderilen kostümlerin muhafaza edilmesi ve oyunculara giydirilmesinler sorumlu

gardrop ekipleri filmin çekim programına uygun üretim ve hazırlığı gerçekleştirmek üzere rejî ekipleriyle bağlantılı olarak çalışır.

2.4. Taslak Ve Eskiz Çalışmaları

Tarihsel bir tiyatro oyunu ya da bir dönem filminin kostüm tasarımları yapılırken, oyunun çözümlemesini yapıp, yakalanmak istenen duyguları ve anlamlandırılmak istenen detayları yansıtacağı çizimleri yapmadan önce sıkı bir araştırma sürecine ihtiyaç duyulur. İlk olarak yazılı kaynaklar olan, sosyal tarih kaynakları, biyografiler ve ansiklopedilere bakılır. Oyunun daha önceki yapımları, tasarımcının değişik bakış açıları kazanması ve değişik çözümlemeler geliştirebilmesi açısından mutlaka incelenmiş olmalıdır. Bunun yanında kostüm tarihi hakkındaki kitaplar birçok yerden toplanmış, yoğunlaştırılmış bilgileri içermesi sebebiyle, dönemi genel hatlarıyla anlama ve tasarımların geliştirilmesi yolunda bir başlangıç noktası oluşturur. Etkili kostüm taslakları yaratabilmek için, var olan düşünsel yeteneğin yansırı, teknik anlamda da donanıma sahip olmak gerekir. Tasarımcının teknik donanımı ancak tiyatro eğitimi alması ile mümkün olur. Tiyatro eğitimi oyun metnine yaklaşım, yazar, yönetmen, oyuncu ve diğer tasarımcılarla ilişkiler ve ortak bir dilin oluşturulması anlamında ayırıcıdır. Tasarımcının, yönetmenin yorumu çerçevesinde yaratım sağlaması için teknik bilgi ve estetik beğenisinin gelişmiş olması gerekir (Yerdelen, 2015: 113-115).

Yönetmen ile ilk görüşmeden sonra ikinci buluşmada, tasarımcının taslaklar ve ayrıntılı küçük çizimler halinde hazırladığı çalışmaların yoruma uygun olup olmadığı üzerinde tartışılır. Oluşturulan bu taslakların yönetmen tarafından incelenmesi; tasarımcı ve yönetmenin aynı bakış açısında olup olmadığının belirleyicisi olur (Yerdelen, 2015:116). Skeçler, tasarımcısının ilk izlenimlerini ve hissiyatını geliştirmesini sağlar. Ayrıca filmin genel tasarım konseptini ve hissiyatını dergilerden alınmış görseller, dokular ve çizimlerin bir araya getirildiği kartlar da fikirlerin aktarılmasına yardımcı olur (Barnwell, 2011:117). Genellikle bu görüşmelerde, toplantının yapılacağı mekânın varsa duvarları ya da panoları üzerine, eskizleri görünür bir şekilde sabitlemek, olası fikirlerin oyuncular, yönetmen ve diğer tasarımcılarla paylaşılması açısından faydalı olabilir (Mullin, 1992:36).

Her tasarımcının kendisine özgü bir yöntemi vardır ve çizim yöntemleri ne olursa olsun kostümlerdeki detaylarda karışıklığa yol açmamak için eskizler, net ve yeterince büyük yapılmalıdır. Böylece yapılan çalışmanın sahnelemede görev alan diğer yaratıcılar tarafından anlaşılmaması söz konusu bile olmayacaktır. İdeal bir kostüm eskizinde, kollardan en az birinin net görünmesi gerekir ve bu yüzden kol açık pozisyonda çizilmelidir. İki kol açık, ellerin biri ya da ikisi kalçada, eller önde kavuşmuş ya da bazen eğer bir karaktere özelse, anlaşılmaması zor olmayan bir kol modeli ve özel bir manşet detayı yok ise eller arkada gibi çeşitli figürler kullanılabilir. Diz çöken, eğilen, oturan figürler kostüm eskizleri için uygun değildir. Çünkü bunlar dikkati duruşa çeker ve önemli detaylar anlaşılmaz hale gelir. (Yerdelen, 2015:117).

Tarihsel bir prodüksiyonda baş karakter ya da figürasyon için tasarlanan kostümler de dahil olmak üzere her biri farklı kâğıda ayrıca çizimler gerektirir. Bazen toplulukları tasvir ederken tek ve büyük bir kâğıda birçok figür ve kostüm çizilebilir. Shakespeare yapımları askerleri, müzikal ve balelerde koro gibi aynı kostümleri giyen topluluklar da dahi çoğu zaman, renk tonları, ya da formlarda küçük karakteristik farklar yaratılır. Bu sebeple bu tür toplulukları da bireysel olarak farklı kağıtlara çizmek uygulama aşamasında tasarımcı ve terziler açısından kolaylık sağlar (Mullin, 1992:36).

Tasarımcıların tüm çalışmalarını ve eskizlerini dayanıklı malzemeler kullanarak gerçekleştirmesi, bunları belgelenip arşivlenmesi çoğu zaman önerilir. Çizilen her eskizin belgelenmesi ve arşive kaldırılması için şu bilgileri taşıması gerekir:

1-Yazarın ve Oyunun (Gösterinin) adı, 2-Karakterin adı, 3-Karakterin kostümü, giydiği perde ve sahnenin 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, tiyatro sezonu ve tarih ise oyunun adının altına yerleştirilebilir. (Yerdelen, 2015:118).

Eskiz çizimleri için seçilen malzemeler tasarımcıdan tasarımcıya değişiklik gösterir fakat genel olarak dayanıklı materyaller kullanılmalıdır. Öyle ki eskizler hem yönetmen hem de terzi, şapkacı, perukacı, kunduracı gibi diğer kişiler tarafından inceleneceği için eskimeyecek ve dayanıklı bir kâğıda yapılmalıdır. Kalemle

etkileşime geçmesi için dokulu bir yüzeyi bulunan kağıtlar tercih edilmelidir. Ayrıca kalem de çizgide değişikliği vermek için çok sert olmamalı, yeterince yumuşak olmalıdır. Boyama yöntemleri de yine tasarımcıdan tasarımcıya değişse de hafif ya da tam renkli boyamalar yapmak için idealdir. Renkli boya kalemleri sert ve yumuşak olarak ikiye ayrılır. Sert boya kalemleri tarama, çapraz çizgiler, şekli belirginleştirmek için yapılan ince ya da kalın çizgiler gibi çizgisel efektler için tercih edilirken, yumuşak olanlar pastel boya kadar bulanık bir görüntü yaratmadan tonlama olanağı sağlar. Suluboya da yine güvenilir bir eskiz boyama yöntemidir. Kostüm eskizi hazırlamada: sulu boya ya da ecolin kullanmanın en yaygın yolu; eskizi kurşun kalemle çizdikten sonra hızlıca suluboya ile fırçalamaktır. Kostümdeki kıvrımlar (sarkan geniş kol ya da bol dökümlü etekteki kıvrımlar), parlak noktalar, gölgeler ve aksesuarlar fırça darbeleriyle belirginleştirilebilir. Bu ışık- gölge etkisi figüre, sahnede ışık altındaymış gibi bir görünüm verir. Guaj boyalar sulu boyaya kıyasla daha kuru kullanılabildiği için renk ve kâğıt üzerindeki kontrolü daha kolaydır ve bu sebeple genelde kostüm çizmeye yeni başlayan sahne tasarımı öğrencileri tarafından tercih edilir. Guaj boya kâğıt üzerinde düz bir yüzey oluşturarak rengi en doğru şekilde gösterir. Koyu renkli ya da siyah bir kâğıda guaj boya ile çizilen kostüm eskizinde figür, spotların altındaymışçasına bir görüntü yaratır (Yerdelen, 2015: 119-120).

2.5. Renklerin Belirlenmesi

Tarihsel kostüm tasarımında gerçekçi bir etki yaratmak için, kostümlerin o dönemde popüler ve yaygın olarak kullanılan renklerden oluşması gerekir. Yakın dönemlerde renkli fotoğraflar bu anlamda tasarımcıya çok doğru referanslar verebilir. Daha eski çağlarda geçen bir eserin kostüm renkleri belirlenirken mutlaka, dönemin tablolarını incelemeyi gerektirir. Fakat bir dönem kostümü için stilize bir yorum gerekiyorsa renkler bu konuda da tasarımcıya yardımcı olur. Pastel tonlarda yapılan Elizabeth dönemi kostümleri stilize bir yorum için ideal bir yol olabilir. Siyah beyaz ve gri renklerden oluşan Moliere dönemi kostümleri ilk bakışta seyirci tarafından alışılmadık bir prodüksiyonla karşı karşıya olduğu düşüncesini yaratır (Anderson, 1984:179).

Giysi tarihi boyunca insanların geliştirdiği kumaş üretim ve renklendirme teknikleri, tarihsel bir kostüm tasarımı sürecinde renklerin belirlenmesi konusunda

tasarımcıya ışık tutar. Kumaşların boyanmasında kullanılan sentetik boyalar keşfedilmeden önce çeşitli bitki, hayvan ve mineral kaynaklardan elde edilen doğal boyalarla kumaşlara renk verilirdi. Bu boyalar arasında bilinen en eski boya, Fenikeliler tarafından M.Ö. 2000-1000 yılları arasında kullanılmış olan, deniz salyangozundan elde edilen “Tiran Moru” dur. Nadir bulunan bir boya olması sebebiyle ancak yüksek sınıfın kullandığı bir renk olarak bilinir. Aynı şekilde parlak kırmızıda, kırmızı bir böcekten elde edilmesi sebebiyle zor ulaşılan bir renkti. Diğer yandan çivit bitkisinden elde edilen mavi renk, kızıl kök bitkisinden kızıl renk, safran ve portakaldan elde edilen sarı renk ve tonları, soğandan turuncu, karaduttan pembe renk gibi birçok renk, bitkilerden sağlanan renkler kumaşları renklendirmek amacıyla kullanılmıştır (Dönmez, 2015:81).

Beyaz sanatta kullanılan ilk renklerden biridir. Tarih öncesi çağlarda beyaz rengin ilk kaynakları kireç tozudur. Antik Yunan’da beyaz kurşun madeninin keşfiyle farklı bir kaynaktan elde edilmeye başlanan beyaz renk, sanat eserleri ve giysi yapımında kullanılmıştır. Antik Mısır’da, beyaz renk kutsal kabul edilir. Bu sebeple, kutsal hayvanların tasvirleri, kutsal nesneler ve din adamlarının sandaletleri beyaz malzemelerden yapılmıştır. Çoğunlukla boyanmamış ham ketenden yapılan giysiler ise beyazdır. Antik mısırlıların sarı rengini altınla ilişkilendirmeleri ve altını yok edilemez kabul etmeleri sebebiyle, sarı sonsuzluğun simgesi olarak görülmüş ve kullanılmıştır. Antik çağlarda turuncu renge ulaşılabilen orpiment adlı sülfür mineralinin bulunduğu madenlerin zehirli olması sebebiyle tercih edilmeyen bir renk olmuştur. Diğer yandan turuncu antik batı uygarlıklarında, hiçbir zaman bir ana renk olarak görülmemiş, kızıl ya da sarının tonları olarak algılanmıştır. Bu sebeple de güçlü bir sembolik anlam taşımaz. Siyah rengin teoride insanın ilk keşfettiği renk olduğu düşünülür. Odun ve kemik gibi malzemelerin yanarak kömürleşmesi sonucu elde edilen tozlarla boyanan tekstil malzemeleri elde edilmiştir. Siyah renk Antik Mısır, Antik Yunan ve Antik Roma’da büyü, ölüm ve kötülükle ilişkilendirilir. Yas tutanlar siyah giyerler. Roma ve Antik Yunan’da gelinlerin düğün törenlerinde, beyaz giysilerin üzerine kırmızı pelerin ve sarı ayakkabılar giyer (Komşuoğlu, 1986:145-146, <https://ungo.com.tr/2021/10/renklerin-kaynaginini-tarihi/>).

Ortaçağ da kırmızı, cesaret ve başarı simgesi olarak, kral ve yüksek sınıf insanlar tarafından kullanılan giyim rengidir. Ayrıca bir çok tasvirinde Meryem ananın

cüppesi kırmızıdır. Bu sebeple uhrevi bir anlam da barındıran kırmızı rengi giyenin hastalıklardan korunduğuna inanılır. Pembe ise kırmızıyı savaş ve öfkeyi de çağrıştırmaları sebebiyle kullanmayan kadınların, yakın bir ton olarak sıklıkla giysilerinde tercih ettiği bir renk olarak kullanılmıştır. Sarı renk hayat kadınları gibi, toplum tarafından dışlanmış ve aşağılanmış insanların rengi olarak kullanılmış, hristiyanlığın egemen olduğu bazı şehirlerde ise yahudi ve müslümanlar da sarı renk giymek zorunda bırakılmışlardır. Siyah renk arzularının ölçüsünü kontrol edebilen, karakterin mütevaziliği ve dindarlığın bir göstergesi olarak kabul edilmiştir ve din adamları tarafından özellikle tercih edilmiştir. Mor renk ise ortaçağ boyunca da yine kraliyet, saygınlık ve zenginlik göstergesi olarak kullanılmaya devam edilmiştir. Mavi renk erken Ortaçağ'da mavi karanlık ve kötülükle ilişkilendirilerek, daha sonra ışıkla ilişkilendirilmiştir. 1300'lü yıllara gelindiğinde, mavi rengin kumaşlara uygulanmasını kolaylaştıran tekniklerin de gelişmesiyle birlikte, köylüler ve halk tarafından tercih edilebilir bir renk olarak kullanılmaya başlanmıştır.

(<http://renaissanceclothing.blogspot.com/2011/02/meaning-of-renaissance-and-medieval.html>)

Rönesans dönemi boyunca otorite, güç ve prestiji temsil eden kırmızı, krallar, yargıçlar, adalet insanları, yüksek sınıf hükümet görevlileri, din adamları gibi bir çok üst düzey meslek gruplarından insanlar tarafından kullanılan bir renk olmuştur. Köylüler ve orta sınıf insanlar ise kırmızıya yakın turuncu ve kırmızı tonları giysilerinde tercih etmişlerdir. Sarı renk, rönesans dönemi boyunca da, özellikle tüm İtalya şehirlerinde fahişeler gibi dışlanmış ve aşağılanmış insanların giysilerinde kullanılmaya zorunlu bırakıldığı bir renk olarak kullanılmıştır. Ayrıca Rönesans İtalya'sında yahudiler, giysileri üzerine sarı bir daire dikmek zorunda bırakılmıştır. Yeşil renk Rönesans döneminde özellikle gençler tarafından tercih edilen, namuslu olmanın bir göstergesi olarak kabul edilmiştir. Mavi ve gri tonlarda giysiler ise Rönesans boyunca kölelerin, hizmetkarların rengi olarak kullanılmıştır. İndigo maviler ise kutsal alanda namus simgesi olarak görülmüştür (<http://renaissanceclothing.blogspot.com/2011/02/meaning-of-renaissance-and-medieval.html>)

Diğer yandan kostüm tasarımında renk, izleyiciyi belirlenen duyguya ve beklenen tepkiye yönlendirecek bir araçtır. Ayrıca ilk görsel etkiyi renk yaratır. Kostümlerin renkleri oyunun ön okuması sırasında tasarımcı ve yönetmenin birlikte keşfettiği ilk fikirlerden biri olmalıdır. Bu fikirler oluşturulacak dünyanın tüm unsurlarıyla birlikte düşünülmelidir. Ayrıca kostümlerin renkleri belirlenirken, bu renklerin günlük hayatımızda neler ifade ettiği dikkate alınmalıdır (Anderson, 1984:154-155).

Renklerin, insan ruhu üzerindeki etkileri ile ilgili olarak yapılan araştırmalar sonucu görsel duyuşal, estetik, sembolik ve psikolojik etkileri barındırdığı görülür. Duygusal algımızın renklerle yönlendirilebildiği, ruhsal durumlar üzerindeki etkinliği ve kişilik özellikleriyle ilgisi bilimsel araştırmalar sonucu kanıtlanır. Renkler kesin olarak insan psikolojisi, davranışları ve sözsüz iletişimde önemli rol oynar (Gürer, 2015: 20). Renklerin yorumlanması çok öznel bir durumdur. Renklerin kullanımı insanlar tarafından koşullandırılmıştır ve çok kişisel duygu durumlarıyla sonuçlanır. Bu yüzden renk ve anlamları konusunda objektif kalmak çoğu zaman zordur (Anderson, 1984:173). Tasarımcı, renk, değer ve yoğunluk koşullarına göre yaptığı renk planlarını insanların çağrışım ve ön yargılarına uydurmaya çalışır. Bunu yaparken de kendi önyargılarının farkında olacak duruma gelmelidirler (Yerdelen, 2019:143). Ancak renkler temel ve kesin kabul edilen bazı anlamlar barındırır. Doğadan yola çıkarsak çim yeşildir. Kırmızı bir çim doğal değildir. Patates püresi beyazdır ve eğer maviyse tadı konusunda bir şüphe duyulabilir. Bahar ayları sarı ve yeşilin pastel tonlarıyken, yaz derin parlak mavi bir gökyüzüdür. Sonbahar turuncu ve kırmızı tonlarıyken, kış beyaz ve gridir. Doğanın renklerinden yola çıkarak renkler koşullandırılmıştır ve bazı duygu durumlarını sembolize eder. Kırmızı güç, tutku, sıcaklık ve kırmızının koyu tonları, şeytani, kanlı, savaşçı. Turuncu, şenlik, aktif enerji, dünyevi canlılık. Sarı, bilgi, gençlik, ışıltı. Yeşil ve tonları, verimlilik, doğa, memnuniyet ya da daha mavi tonlar barındıran yeşiller soğuk ve agresif bir duygu barındırır. Mavi soğukluk, maneviyat, inanç, içe dönüklük. Siyah ve gri tonlar batıl inançlar ve doğaüstü güçlerdir. Menekşe, tehdit, kaos, yalnızlık, kraliyet, terör gibi negatif duygular uyandırırken, daha açık leylak tonları güzel bahar çiçekleri olarak algılanabilir (Anderson, 1984:173).

Giysilerde tercih edilen renkler kişilik, karakter ve ruh hali ile ilgili ipuçları sunar. Bazı renk gruplarının insanlar üzerinde ortak etkileri olduğu düşünülür ve bu etkiler üzerinden hareketle renklerin anlamlarıyla ilgili detaylı bir incelemeye ihtiyaç duyulur (Gürer, 2015:20).

Kırmızı: Yapılan bazı araştırmaların sonuçları, kırmızının insanları uyardığını göstermiştir. Uyarılmanın boyutu doğrultusunda, kan basıncı artmakta ve kalp atışı ile solunum hızlanmaktadır. Kırmızı, aktif enerjik ve dinamik yapısı ile tutkunun, ateşin, aşkın, kanın ve hayatın rengidir. Ateşin rengi olan kırmızı, cehennemin, şeytan ve şeytanlığın rengi olarak lanse edilmiştir. Bununla beraber kırmızı, bayrak başkaldırı ve devrimin rengidir. Kırmızı renk ayrıca bir statü sembolü olarak da karşımıza çıkmaktadır... Bazı milletler kırmızıyı yurtseverlik duygularını kamçılayan renk olarak görmektedirler. Kırmızı aşkın da sembolüdür ve neşe, samimiyet ve hoşlanma hissini uyandırmaktadır. Bur renk aynı zamanda şehvet, hiddet, işkence ve nefret gibi negatif duyguların da sembolüdür.

Turuncu: Dinamik bir renktir. Sıcaklığı hatırlatır. Canlılık ve harekete sebep olur. Toprak rengi turuncu dünyevi materyalizmin sembolüdür.

Sarı: Renklerin en aydınlığı olan sarı, sempati ve neşe hissi veren bir renktir. Sarı zeytin yeşiline benzer bir renge yaklaştığı zaman korkaklığı, çekememezliği ve kıskançlığı temsil eder. Bununla beraber sarı, karantina ve bulaşıcı hastalıkların sembolüdür. Sarı ve turuncu renk güneşli bir günün mutluluğudur. Sarı altının, güneşin rengidir. Sarı yıldız ve varak aynı zamanda bir değer ve statü sembolüdür. Altının taşıdığı anlama paralel anlamlar yüklenmiştir. Değerini yitirmemesi, dayanıklılığı, paslanmadan ve bozulmadan kalabilmesi ile bağlantılı olarak sonsuz yaşam ve ölümsüzlüğün simgesi olarak kullanılmıştır. Bu parlak ve sıcak renk görünme ve fark edilmenin gerekli olduğu tüm ortamlarda yaygın olarak kullanılmıştır. İlkel toplumlarda sarı, sonsuza dek yaşamı simgelemiştir. Farklı toplumlarda bu renk Tanrısallıktan kaynaklanan fiziki bir gücü simgelemiştir.

Yeşil: mavi ve sarının bileşmesinden oluşan yeşil her iki rengin de özelliğini içinde barındırmaktadır. Mavide olduğu gibi huzur verici bir etkiye sahipken sarının da canlılığını taşımaktadır. İslamiyet'te kutsal alan ve mekanların vazgeçilmez rengi olan yeşil, cennetin ortamını imgelediği için cennet ve muradın rengidir. Müslümanlıkta, aile kavramının, maddi ve manevi zenginliklerin kökleşmiş bir sembolü olarak karşımıza çıkmaktadır. Hristiyanlıkta ise, baba-oğul-kutsal ruh üçlemesini ifade etmektedir. Yeşil, baharın, canlılığın, olumlu dinginliğin ve huzurun rengidir. Doğayı, açık havayı ve kırları temsil eden bir renktir. Taze ve gençleştiren bir etkisi bulunmaktadır. En büyük özelliklerinden bir tanesi dinlendirici

olmasıdır. Hristiyanlar yeşil rengi iman ve ölmezliğin sembolü olarak kabul etmektedirler. Yeşil tazelik, gençlik ve biraz da hamlığı ifade etmektedir.

Mavi Gökyüzü, su ve denizin rengi olan mavi, sonsuzluk ve huzurun rengidir. Dinlendirici renk grubunda yer alan mavi, huzurlu, yatıştırıcı bir etkiye sahiptir. Mavi, renk yeşilimsi turkuazdan koyu laciverte kadar gizemli bir derinlik etkisine sahiptir. Temizlik ve saflık imajı yaratmak için su ambalajlarında, mavi renk kullanılmaktadır... basıcı ve sıkıcı etki yaratmaz tam tersine uzaklara götüren bir renktir. Bu renk insanlarda, düşünme, karar verme ve yaratıcı fikirlerin doğmasına sebep olur. Mavi aynı zamanda doğruluk sembolü olarak bilinmektedir. Eski insanların hastalıklarından kurtulmak için mavi elbiseler giydiği söylenmektedir. Mavi renk, kırmızının aksine kan basıncını düşürür, kalp atışlarını ve solunumu yavaşlatır. Aynı zamanda insanları sakinleştirici etkisi bulunmaktadır.

Mor: Melankolik karakteri olan bir renktir. Keder ve hüznü ifade etmektedir. Esrar, işkence ve kontrolsüz gücü sembolize etmektedir. Eskiler bu rengi sabır ve fedakârlık rengi olarak tanımlamışlardır. Mor, kraliyet faaliyetlerini, kilise törenlerini, görkemli yaşam tarzını temsil ettiği için soyluluğu simgeleyen bir renktir. (Gürer, 2015:20)

Ayrıca renkler duyguları ifade ettiği gibi, herhangi bir dönemde ve herhangi bir toplumda belirli bir durumu meslek grubunu ya da statüyü ifade etmek için kullanılır. Örnek vermek gerekirse, kırmızı, dikkati üzerine çeken bir renk olması sebebiyle, alarmlar, çeşitli uyarı işaretleri, itfaiye, ya da yüksek kilise görevlileriyle ilişkilendirilir. Gelinler beyaz giyer, rahipler, rahibeler, yas tutanlar ise siyah. Bir ülkenin askeri üniformalarının rengi de o ülkeyi işaret eden bir sembol olarak görülebilir. Özetle seyirci tarafından, belirli durumlarda belirli renklerin kullanılması beklenir ve eğer kullanılmamışsa bunun da sebebi açıkça algılanmalıdır. Renk sembolizmi eğer doğru kullanılırsa seyirciye iletmek istenen duygu ve verilmek istenen mesaj konusunda tasarımcıya oldukça yardımcı olan bir araçtır (Anderson, 1984:173).

Sahne kostümlerinin renk skalası oluşturulurken açık renklerin önüne koyu renk ve koyu renklerin önüne açık renklerin kullanılması gerekir. Birçok çağdaş sahneleme yorumunda dekor ve kostümlerin renk değerleri anlamında iç içe geçtiği, farklı sahneleme yöntemleri görülse de kontrast renklerin bir arada kullanılması kostümün dekor içerisinde kaybolmaması açısından önemlidir (Dönmez, 2016:59).

Sinemada renk, gerçekçiliğin vazgeçilmez bir şartıdır. 1940’larda ve 50’lerde anlatım ögesi olarak renk kullanımı sanatsal açıdan doğru olmadığına inanılır. Günümüzde ise filmlerin en duyarlı araçlardan biri olarak görülür. Sinemada renk, doğayı olduğu gibi yansıtmak amacıyla kullanılmasının yanı sıra, gerçeği kurgusal bir zeminde yeniden yaratma aracı olarak da önemli bir araçtır. Bu anlamda özellikle tarihsel yapımlarda renk önemli bir yaratım alanı sağlar. Çeşitli renklerin çeşitli duyguların anlatımını güçlendirmesi, kimi zaman simgesel anlamlar barındıran renklerin tercih edilmesi sinemanın anlatım tekniklerini önemli ölçüde destekler (Özön, 2008:156).

2.6. Kumaş Seçimi

Tarihsel dönem kostüm yapımında, o dönemde kullanılan kumaşların seçilmesi gerçeklik ve doğallığın yakalanmasında önemli bir yer tutar. Örnek vermek gerekirse 13. yüzyıl kostümü yapımında yünlü kumaş kullanılması seyircinin algısında daha gerçekçi bir görüntüye karşılık geldiği gibi, tasarımcı da dönemin dokusunu yakalamış olur. Fakat aynı dönemin kostümü, şifon gibi dönemi tanımlamayan bir malzemeden yapılması, gerçekliğin altını çizmemesi açısından, tasarımda stilizasyon yapıldığı yönünde bir algı oluşturur. Kumaş seçimi tarihsel olarak doğru silüete ulaşmanın önemli bir adımıdır (Yerdelen, 2019:148).

Kumaşlar, kostüm yapımında, tasarımın tamamlayıcı unsurlarıdır. Bir kostüm hem kumaşın kendi dokusal özelliği hem de bu kumaş kullanılarak yaratılacak olan üç boyutlu bir yapının görsel özelliklerinden oluşur. Her kumaş çeşidinin kendine has bazı özellikleri bulunur. Kostümün başarısını, tasarım fikrini ve oyunun ihtiyaçlarını en iyi şekilde karşılayacak olan doğru kumaş belirler. Kıvrıldığında sert ve köşeli şekiller oluşturan, buruşuk ve sert kumaşlar ya da düz ve yumuşak kavisler halinde dökülen yumuşak ve gevşek kumaşlar gibi seçenekler arasından hangisinin seçilmesi gerektiğini belirleyen, kostüm tasarımcısının tamamlanmış eskizinde hedeflediği görsel etkiye en uygun olanıdır (Yerdelen, 2019:147-148). Kumaş seçiminde dikkat edilmesi gereken durumlardan biri de kumaşın ağırlığıdır. Kumaşın dokuma şekli ve kalınlığının tasarıma uygunluğu önemli bir kriterdir. Kumaşı satın almadan önce, kumaşa dokunarak, hissederek, dökümünün yumuşak ya da sertliğini saptayarak karar verilmelidir. Kumaş seçiminde bir diğer önemli nokta ise, rengi ve dokusu gün ışığında

görülen kumaşın, sahne ışıkları altında nasıl bir etki yaratacağının öngörüsüdür. Aynı zamanda seçilen kumaşa renk ve doku çalışması yapılması planlanıyorsa da bu noktada tüm bu durumlar göz önünde bulundurulmalıdır (Dönmez, 2016:23).

Tasarımcının, doğadaki dokuların taklidinden ya da kendi hayal gücü ile oluşturduğu dokular, kostüm yüzeyini zenginleştirerek tasarımın etkisini güçlendirir. Dokunduğumuzda hissedebildiğimiz dokular fiziksel, görerek algıladığımız dokular ise görsel dokular olarak adlandırılabilir. Kostümde görsel dokular, pili, büzgü, kapitone, applike, nakış gibi tekniklerle oluşturulabilir. Ayrıca lazer kesim sistemleri de farklı malzemeler kullanarak doku ve desen yaratmaya olanak sağlayan alternatif yöntemlerdendir (Yerdelen, 2019:146).

Tiyatroda tarihsel bir kostümün yapımında kullanılan kumaşlar, günlük yaşamda giyilecek bir giysi yapımında kullanılacak kumaşlardan biraz daha farklı olup çeşitlilik gösterir. Vinil kumaşlar, naylonlar, elyaf dolguya yapılmış kapitone parçalar gibi günlük yaşamda asla kullanmayacağımız malzemeler, sahne kostümünün yapımında kullanılabilir. İşimize yarayacak kumaşlar çoğu zaman pahalı olmak zorunda değildir, ucuz kumaşlarla da istenilen etki yaratılabilir (Dönmez, 2016:23). Tasarımcının bakışından ideal kostüm, iyi görünen, vücuda iyi oturan ve her şeyden önce oyun kişinin karakterini net bir şekilde tasvir eden kostümün yaratım sürecinde kumaş önemli bir rol oynar. Diğer yandan bu nitelikleri dışında düşük maliyetli ve çok uzun bir süre deforme olmadan dayanacak bir malzemeden yapılması beklenir. Ayrıca oyuncunun hareket özgürlüğünü kısıtlamayacak ağırlıkta ve formda olması kumaş seçimi yaparken göz önünde bulundurulmalıdır (Mullin, 1992:76).

Bir sinema filminde kullanılacak tarihsel dönem kostümü, için kumaş seçimi birçok etkene göre değişir. Bunlardan biri, oyuncuların giysilerinin içinden geçerek sabitlenen, atmosfer sesini de algılayan mikrofonlardır. Bu sebeple filmlerde, Sürtünmeyle birlikte gürültü sayılabilecek sesler çıkaran kumaşların kullanımından kaçınılır (Landis, 1987:19). Bu kumaşlardan biri taftadır. Tafta doğal ipek ya da polyester malzemelerle üretilen, sert ve janjanlı bir kumaştır. Genellikle dış giysilerde kullanılır. Şantuk kumaş da tıpkı taftaya benzer fakat gözle görülür düğümlerden oluşan bir dokusu vardır. Barok ve Rokoko dönem kadın kostümlerinin yapımında kullanılabilir (Dönmez, 2016:30).

Tarihsel bir kostüm yapımında en sık kullanılan kumaşlardan biri de kadifedir. Kralların ve saray mensuplarının kostümlerinde vazgeçilmez bir tasarım malzemesidir. Kadife atkısı ve çözgüsü pamuktan oluşturulan, düz ve fitilli olmak üzere birçok çeşidi bulunan, pelerin ceket ve pantolon yapımında kullanılabilecek bir kumaştır. Kadifenin geniş renk yelpazesi ve kolayca boyanabilir yapısının yanı sıra ışığa verdiği tepki ihtişamlı etkiler yaratma imkânı sağlar. Diğer yandan kadife kumaşın, ışığı yansıtan bükümlerinde kumaşın ana rengi çok daha açık görünür. Yoğun bir rengin beklediği durumlarda doğal malzemelerden üretilmiş, sert ve kısa tüylü gerçek kadifeler tercih edilir. Pamuklu kadifelerin yanı sıra ipekli kadifeler de kullanılır. Pamuklu kadifeye kıyasla oldukça dökümlüdür ve çok daha parlaktır fakat ışığı yansıtmaması sebebiyle tercih edilir (Mullin, 1992:75; Dönmez, 2016:28). Başarılı bir dönem kostümü yapımında kaba yünler tüvitler, çarşaflar ve çuval bezleri, gibi kaba dokumalı ve ucuz kumaşlar da gerçekçilik konusunda maksimum bir fayda sağlar. Bu kumaşlar ki çağlar boyunca işçi ve köylülerin kendileri için ürettikleri kumaşların o günkü görünümüyle neredeyse aynıdır. Zenginliğin her zaman kadife, saten ve kürkle ifade eden saray ressamı, kralların yaşamını parlak ve güçlü bir görünüm içinde yansıtmak amacıyla ipek kumaşların varlığını göz ardı ederler. Örnek vermek gerekirse, İngiltere'nin 7. yüzyıldaki kralının, resminin yapılmadığı anlarda neredeyse işçiler gibi giyindiği söylenir. Henry'nin tutumlu olmasıyla bilinir fakat mat ipek keten kumaşları rahatına düşkünlüğü sebebiyle tercih etmiş olması da mümkündür (Mullin, 1992:76).

Dönem kostümü yapımında öne çıkan diğer bir kumaş ise satendir. Saten, floş ve ipek ipliğinden dokunan bir kumaştır. Günümüzde çözgü takviyeli kumaş yapısında, düzü ve tersi farklı renkte, düzü parlak, tersi mat bir şekilde çift yüzölçü satenler de dokunur. Parlak yüzeyini kullanımı ışıktaki yüksek bir parlama efekti yaratır. Bu sebeple bazı durumlarda tersinin kullanımı daha uygun olur. Saten kumaş, giysi tarihi boyunca genellikle kadın giysilerinde kullanılsa da erkek giysilerinde de kullanıldığı görülür. Modern satenlerin çoğu yumuşak bir yapıya sahip olsa da dönem giysilerinin orijinallerinde el yapımı sert satenler kullanılmıştır. (Mullin, 1992:75; Dönmez, 2016:29).

Tarihsel bir kostümün yapımında sık tercih edilen diğer kumaşlar, organze, şifon, ipek jarse, keten gibi doğal malzemelerden üretilmiş kumaşlardır. Günümüzde

bu doğal kumaşların yarattığı efekte çok yakın bir görünüme sahip sentetik çeşitleri de üretilir (Mullin, 1992:75). Organze, ince ve seyrek dokunmuş olması sebebiyle yarı transparandır. Sert fakat hafif bir yapısı vardır ve şifondan farklı olarak dökümsüz bir yapıya sahip olması sebebiyle, kabarık bir görüntü yaratmak için kullanılır. Elbise, bluz ve birçok kostüm detayının yapımında kullanılabilir. Şifon ise, transparan olmasının yanı sıra dökümlüdür. Yarı saydam yüksek bükümlü iplikle dokunur ve ince tuşelidir. Üzerine baskı yoluyla desenler yaratılabilir. Etek, elbise, bluz, volan ve farbala yapımında kullanılabilir. Transparanlığı ve hafifliği sayesinde dans kostümlerinin yapımında sıklıkla tercih edilir. Keten, keten bitkisinin liflerinden yapılan bir dokuma türüdür. Rahip ve papaz cüppeleri, Antikçağ kıyafetleri, köylü giysileri gibi kostümlerin hemen hepsinde kullanılan doğal dokumalardır (Dönmez, 2016:27-28-29).

Brokar kumaş, iç içe desenlerin oluşturulduğu sırmalı, işlemeli bir kumaştır ve tok ve kabarık bir form yaratır fakat hafiftir. Diğer bir desenli kumaş çeşidi, Damask kumaş, jakarlı motifleri olan, pamuklu bir kumaştır. Dönem kostümlerinin yapımında sıklıkla kullanılır fakat ağırlığı her zaman göz önünde bulundurulmalıdır (Dönmez, 2016:25).

Muare kumaş, tafta kumaşların üzerinden kızgın silindirler geçirilerek yüzeyinde daireler ve dalgalar oluşturulan, parlak fantezi kumaşlardır. Eni dar bir şekilde üretilmeleri sebebiyle geniş kalıplar gerektiren tasarımlarda kullanılması zordur. Genellikle 18. yüzyıl kostümlerinin yapımında kullanılır. Muslin ise 19. yüzyıl kadın kıyafetlerinde bolca kullanılan bezyağı örgülü, yumuşak, ince ve seyrek dokunmuş pamuklu bir kumaştır. Özellikle iç kıyafetlerde gömlek, başlık ve iç eteklerde kullanılır (Dönmez, 2016:27-28).

Tarihsel bir kostümün yapımında mümkün olduğu ölçüde, döneme ait ya da dönemi çağrıştıran antika kumaşların kullanımı da gerçekliği yakalamanın bir yoludur. 1988 yapımı Tehlikeli İlişkiler filminin kostüm tasarımcısı James Acheson, Glenn Close'un giydiği kostümlerden birinde, 18. yüzyıla ait, üzerinde işlemleri olan ipek bir kumaş kullanır. Kumaş, elbisenin ön paneline yetecek boyuttadır ve Acheson tasarımı bu kumaşa göre şekillendirerek kullanır. Fakat kostüm sete ulaştığı ilk andan itibaren, fazlasıyla eskimiş olması sebebiyle parçalanmaya başlar. Yakın çekimlerde

devamlılık açısından sorun yaratacağı düşünülse de bu kostümün kullanılmasına karar verilir ve bir aylık çekim süresince sürekli onarılarak diğer kostümlerle birlikte kullanılır (Landis, 2007:399). Antika kumaşların kullanımına dair başka bir sorun ise kostümün senaryo gereği zarar görmesi gereken bazı özel sahnelerin yedek kostüm gerektirmesidir. Böyle durumlarda kullanılacak olan kostüm durumun gerekliliğine göre orijinali dışında bir, iki ya da daha fazla yedeğinin olması gerekebilir. Karakterin üzerindeki bir giysinin, süreç içerisinde yıpranması gerekebilir ya da herhangi bir yaralanma ve o elbisenin başına gelebilecek herhangi bir olay yedek kostüm gerektiren durumlar yaratabilir. Diğer yandan yağmurlama sahnelerinde de tekrar çekimleri yapılırken, kostümün ıslanmamış haline ihtiyaç duyulması açısından yedek kostüm kullanılır. Bu gibi durumlarda o sahnede kullanılacak kostümün birebir aynısı gerektiği sayıda üretilir. Antika kumaşların genellikle az olması yedek kostüm üretimi konusunda sorun yaratmaması, kostüm tasarımcısı ve yönetmen arasında çok planlı bir iletişimle sağlanır.

2.7. Eskitme İşlemleri ve Kumaş Boyama

Eskitme ve boyama işlemleri bir tiyatro oyunu ya da bir sinema filminin kostümlerinde, daha gerçekçi bir görünüm yaratmak amacıyla, genellikle boya ile yapılan bir uygulama tekniğidir. Özellikle tarihsel yapımlarda kostümün dokusu ve deseni üzerinde gerekli efektleri uygulamaya yarayan bu yöntemler ihtiyaçlara göre değişiklik gösterir. Öncelikle eskitme işlemleri amacı giysiyi, giyilmiş, yıpranmış ve kullanımından dolayı eskimiş bir görünüm kazandırmaktır. Giysinin hangi kısımlarının yıpranmış görüneceğine karar vermek gerekir.

Pantolonlarda diz ve kalça bölümleri, ceket ve gömlekte dirsekler ilk yıpranacak yerleridir; daha sonra hangi bölgelerin ilk olarak güneşten ağaracağı ve giyside ilk olarak hangi bölgelerin kirlenebileceği düşünülmelidir. (Dönmez, 2015:80)

Kumaşın yıkanıp kurutulmasıyla birlikte, kumaşın fiziksel olarak yaşlandırılması etkili bir eskitme yöntemi olsa da çoğu zaman daha güçlü efektlere ihtiyaç duyulur. Zımpara kâğıdı ve tel fırça ile kostümün yıpratılmak istenen bölgeleri ovularak da eskimiş görüntü desteklenebilir. Diğer yandan kostümün şeklindeki bozulmalar da gerçekçi bir eskitme için gereklidir. Kostüm, ıslatılıp çeşitli ağartıcılarla rengi soldurulur ve ardından ıslak haliyle, sarkması istenen bölümler ağırlıklar

eklenerek asılır. Bu bir kostümün formunu bozmak için kullanılan bir yöntemdir. Ayrıca kumaş üzerine düğümle atılarak sıcak su içine bastırılan kostümler de deforme olmuş bir görünüme ulaşır (Anderson, 1984:239).

Kostüm eskitmenin diğer bir yöntemi de çeşitli boyalar kullanılarak kumaş üzerinde eskimiş bir görünüm yaratmaktır. Sprey boyalar, ya da akrilik boyaların hava tabancasıyla kostümün çeşitli bölgelerine yapılan gölge ve doku efekti çalışmaları da kostümü ham halinden kurtararak yaşanmışlık katar. Kan efekti de yine çeşitli boyalarla yapılabilir. Karakter eğer bir yaralanma yaşıyorsa, kostümün üzerine yaralanmanın gerçekleştiği bölgeden yayılan bir efekt kazandırarak uygulanır. Dışarıdan sıçrayan kan efekti için ise fırça ile sıçratma tekniği kullanılır. Kanın ıslak görünmesi için akrilik boya üstüne öne sürülerek parlaklık verilmesi de kullanılan bir tekniktir. Kostüm eskitme çalışmaları sırasında dikkat edilmesi gereken bir unsurda kademeli olarak ilerlenmesidir. Gereğinden fazla eskitilmiş bir kostümü yeniden onarmak zordur ve bu yüzden de eskitme çalışmalarının küçük adımlarla ilerletilmesi gerekir (Dönmez, 2015:85, Anderson, 1984:240).

Günümüzde çeşitli teknolojilerle üretilmiş çok seçenekli boyalar kostümleri eskitmek dışında başka amaçlarla da kullanılır. Tarihsel bir kostümünün kumaş dokusunu belirginleştirmek, ışık ve gölge efektini arttırmak, desen oluşturmak, parlak renkleri tonlamak ve eskitme çalışmaları gibi birçok amaç için kullanılabilir. Kumaş boyama işlemi için farklı amaçlara ve kumaş cinsine göre çok çeşitli ürün bulunur. Hangi boya çeşidi ve tekniğin kullanılması gerektiğini kumaşın cinsi ve beklenen efektin ne olduğu belirler. Bu sebeple kumaş boyama ile ilgili olarak kesin bir tarif yapılması mümkün değildir (Dönmez, 2015:62).

Tarihsel kostümler birçok farklı amaç için boyanabilir. Üretimi tamamlanmış bir kostüm üzerine bazı formları gölgelemek amacıyla kullanılabilir. Bir kostümün yarıları ve kıvrımları yumuşatılabilir ya da üç boyutlu bazı detayların etkisini ya da azaltmak amacıyla boyama yapılabilir. Ayrıca çeşitli desenler oluşturmak, ya da var olan desenleri güçlendirmek ya da maskelemek gibi birçok amaçla kostümler boyanır (Anderson, 1984:238).

Toz boya, genellikle büyük metrajlı kumaşların boyanması için kullanılır. Toz halindeki bu boya, boyanacak malzemenin sığacağı kadar büyük bir kapta, sıcak su ile

eritilerek kullanılır. Boyanacak kumaşın öncelikle ıslatılıp yumuşatılması gerekir, sonrasında boya dolu kaba atılarak karıştırılarak 30-40 dakika boyunca ısıtılmaya devam edilir. Burada dikkat edilmesi gereken bir unsur, eğer pamuklu bir kumaş boyanıyor ise, boya dolu kaba bir yemek kaşığı yemek tuzu, naylon karışımı ya da bir kumaş ise sirke koyulması gerekir. Boyama işlemi tamamlandıktan sonra kumaşın soğuması beklenir ve soğuduktan sonra kumaştan temiz su akmaya başlayana kadar durulmaya devam edilir (Dönmez, 2015:64).

Ağartıcılar, kostümün rengini soluklaştırmak ve eskimiş bir görünüm kazandırmak için kullanılır. Sulandırılarak kullanılan bu ürünler, yeterli miktarda suyla inceltilmesi önemlidir. Yeterince inceltilmemiş ağartıcılar, kumaşın yırtılmasına sebep olabilir. Bölgesel olarak ağarmış bir görüntü isteniyorsa, fırça ya da sprey ile uygulanabilir. Akrilik boyalar kostüm boyama işleminde en çok tercih edilen boya çeşididir. Su bazlı bu boyaların yoğun yapısı yeterince su ile inceltilerek uygulandığında, kumaş esnekliğini korur fakat inceltilmeden kumaş üzerine uygulandığında kurumasıyla birlikte kumaş sertleşir ve esnekliğini kaybeder. Fırça ya da hava tabancasıyla uygulamak mümkündür. Boyama işleminden sonra tıkanması ya da kuru temizleme yapılması durumunda bu boya ile kumaş üzerinde yaratılan efekt sabit kalır fakat ütüleme sırasında mutlaka üzerine kumaş serilmelidir. Sprey boyaların, kendi içinde çok çeşitli varyasyonları bulunur. Geniş renk seçenekleri, uzak mesafeden uygulandığında kumaşı sertleştirmemesi ve hızlı kuruması sebebiyle tercih edilirler. Diğer yandan açık renkli kumaşlar için üretilmiş olan sprey kumaş boyaları vardır. Uygulamaya göre 10 ile 30 dakika arasında kurur. Birden fazla rengin kumaş üzerinde birbirlerine karışması bekliyor ise kumaş, boyama işleminden önce ıslatılmalıdır. Uygulamadan 24 saat sonra boya ütü ile sabitlenmelidir (Dönmez, 2015:67).

Tekstil kalemleri, kumaş üzerinde desen oluşturmak, var olan desenler üzerinde ışık ve gölge yaratmak gibi amaçlara yönelik kullanılırlar. Kumaşı sertleştirmez ve uygulaması kontrollüdür. Likit işlemler, ince işlemler için tercih edilirler. Uygulamadan sonra kumaş yüzeyinde kabarık bir doku yaratması sebebiyle orijinal bir mücevherin birebir imitasyonu bile yapmak mümkündür. Uygulamadan birkaç saat sonra, kumaşın tersinden ütülenecek sabitlenmelidir. Kabartma boylar da yine, kumaş yüzeyinde var olan ya da düz bir kumaş üzerinde oluşturulmak istenen

desenin üç boyutluymuş gibi göstermek amacıyla kullanılırlar. Boya tamamen kuruduktan sonra tersinden ütölenecek sabitlenmelidir. El baskısı, ağaç, silikon, Stratford parçalar üzerine istenilen desenin çizilip, üç boyutlu bir hale gelecek şekilde oyulmaları oluşturulan kalıpların, kabarık yüzeyine boya sürüp arkasından kumaş zeminine bastırılarak desenin kumaşa aktarılması işlemidir (Dönmez, 2015:73).

2.8. Atölye Süreci

Tarihsel dönem kostümleri realizasyonu sırasında doğru silüete ulaşmanın birincil yolu döneme ait kalıpların doğru bir şekilde kullanılmasıdır. Ülkemizde hazır giyim kalıpları dışında, tiyatral kostümler için kullanılabilecek kalıplar hala imal edilmemektedir. Bu sebeple tasarımcının bu kalıpların taslağını çizmesi ya da eldeki kalıpları kostüm tasarımlarına uygulaması terziler ile iletişimde olmasıyla sağlanır. (Yerdelen, 2019:151). Diğer yandan realizasyonu yapılacak olan dönemin orijinal giysi kalıpları tiyatro ve sinemada bir çok farklı sebeple değişime uğratılarak kullanılabilir. Bu anlamda dönemin silüeti, bu silüete ulaşmak için kullanılacak kalıplar, iç konstrüksiyonlar ve dolgular tasarımcı tarafından anlaşılmış olmalıdır. Bir çok açıdan yeniden yapılandırılacak olan kalıpların kostümü dönemin silüetinden çok uzaklaştırmamalıdır (Jablon, 2016: 117- 120).

Bu anlamda tarihsel dönem kostüm yapımı sırasında tasarımcının, terzileri yönlendirebilecek kadar kalıp bilgisine sahip olmaları gerekir. Öyle ki; günümüz giysilerini dikmeye alışık olan terzilerin, teknik anlamda dönem kostümünü çözümlemeye çalışması onlar için zor bir uğraştır. Bunun sebebi pratiklerinin günlük giysilerin kalıp ve birleştirme yöntemlerine hâkim olmalarıdır. Terziler genellikle modern kesimli bir kolu takmayı bilir ancak kol oyuğu üç misli büyük bir kolu takmakta zorlanırlar (Dönmez, 2016:33).

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. (Yerdelen, 2019:151-152)

Tiyatro kostümleri için oyuncunun hareketini rahatlamak ya da uygulamada kolaylık sağlamak amacıyla, günümüzün mevcut giysi kalıpları üzerinden dönem kıyafetlerine ait görüntülere ulaşılabilecek yöntemler mevcuttur. Fakat bu yöntemleri

kullanmanın yolu da söz konusu döneme ait orijinal kalıpları bilmekten geçer (Dönmez, 2015:34).

Bir dönem kostümünün kusursuz silüetine çoğu zaman dolgu, korse ve doğru kalıpların kullanımıyla ulaşılabilir. Oyuncunun kostümünün altına giydiği bir dolgu o dönemin karakteristik formunu yakalamak için çoğu zaman doğru bir yöntem olur. Erkek dönem kostümlerinde, omuzların alıştığımızdan daha eğimli, göğüs çıkıntısının daha yuvarlak ve bacakların daha kalın göstermek gerekir. Bunun sebebi binicilik, okçuluk ve dönemin diğer aktiviteleri sebebiyle çeşitli kas gruplarını daha fazla geliştirmek zorunda kalan o dönemin insanıdır. Modern zaman insanının görmeye alıştığı beden formundan farklı olarak o dönemin karakteristik insan silüetini yakalamak bu anlamda önemlidir. Dolguların hazırlanması için öncelikle oyuncunun beden formuna sahip ve astar kumaşından altlık hazırlanması gerekir. Üzerinde dolgu yapılacak malzemelerin de bu altlığa sağlam bir şekilde sabitlenmesi gerekir. Dolgu malzemesi çoğu zaman, bedenın kalınlaştırılmak istenen kısımları üzerine blok halinde yerleştirilen, sonrasında istenen formlarda kesilerek şekil verilmeye imkân sağlaması sebebiyle süngerdir. İstenilen beden formuna ulaşıldığında ise üzerine yine astarlık ya da ince bir kumaşla, yaratılan formların görünümünü azaltmayacak şekilde kapatılarak altlık giysi hazırlanmış olur (Mullin, 1992:78).

Tarihsel bir kostümün başarısını büyük ölçüde belirleyen bir diğer unsur ise iç konstrüksiyonlarıdır. Kostümün silüetini belirleyen iç giysiler dönemlere göre değişiklik gösterir. Döneme uygun olmayan bir iç kıyafetle dönem ve stili tam olarak yakalamak mümkün değildir. Doğru iç konstrüksiyonun kullanılması oyuncunun da doğru duyguyu yakalamasına yardımcı olur. Özellikle bir çok tarihsel kadın kostümlerinin iç konstrüksiyonunu oluşturan korseler ve etek kasnakları moda tarihi boyunca çeşitli formlarda karşımıza çıkar. Tarihsel bir tiyatro oyununda, herhangi bir iç detay görünmesi gerekmiyorsa dönemin bire bir korse ve etek kasnaklarının kullanımı, maliyeti ve kullanım zorlukları nedeniyle çoğu zaman tercih edilmez. İstenilen silüete kostümün içine koyulan bir takım desteklerle ulaşılmaya çalışılır (Dönmez, 2016:83). Tarihsel bir sinema filminde mümkün olduğu ölçüde iç giysilerin orijinallerine uygun bir şekilde yapılması, doğru silüete ulaşmanın birincil yoludur. Diğer yandan sinemanın anlatımı desteklemek amacıyla kullandığı detay çekimlerinde, iç giysilerin de görünebilen ihtimali ve bu gibi detayların algılanabilir

nitelikte olması tarihsel doğruluk anlamında filmin başarısını destekler (Jablon, 2016: 33).

Özellikle kadın kostümlerinde görülen iç konstrüksiyonlardan biri korselerdir. Korse, bedeni sıkılaştırma, bazı noktalarda daha ince bir görüntü sağlamak amacıyla kullanılan, vücudu olduğundan daha dik tutan bir iç giysidir. Korseler dönemlere göre kalıp, yöntem ve malzemeleri anlamında farklılık gösterir. Tarihsel kadın kostümlerinde kullanılan bir diğer iç konstrüksiyon ise eteklerin altına giyilen kasnaklardır. Dönem giysilerinin altında kullanılan kasnak eteklerin sahnede birebir olarak kullanılması oyuncunun hareketini kısıtlaması açısından uygun değildir. Bunun yerine bel çizgisi ve kalça çizgisi arasına yerleştirilen simit dolguların kasnak yerine kullanılır (Dönmez, 2016: 83-84).

Tarihsel bir kostümün doğruluğunun en belirleyici özelliği erkek ve kadın kostümlerinde etek ucunun uzunluğu, genişliği ve yerleşimi olarak görülebilir. Bunun yanında doğru iç çamaşırı ve doğru kalıpla yapılmış korseler silüeti ve formu ortaya çıkaran unsurlar olduğu için tarihsel doğruluğu yakalamanın önemli adımlarıdır. (Jablon,2016: 38).

Diğer yandan kostümlerin düğme, bağcık gibi kapanma sistemleri, dönemlere göre farklılıklar gösterir. Bu sistemlerin en doğru şekilde uygulanması tarihsel doğruluğun önemli göstergeleridir. Tiyatro ve sinemada, bazı durumlarda dönemin orijinal kapanma sistemleri işlevsiz bırakılarak aksesuar olarak eklenir. Bunun yerine oyuncunun pratik bir şekilde kostümü giyip çıkartması için kostüm tasarımcıları tarafından sözkonusu kostüme uygun sistemler geliştirilir. Fakat tarihsel bir sinema filminde bir çok tasarımcı tarafından, özel durumlar dışında kostümün kapanma sistemlerinin orijinaline uygun yapılması önerilir. Kameraların her detayı algılaması ve detay çekimlerinin sinemanın anlatım dilinde bulunması sebebiyle kostümlerin kapanma sistemlerinin orijinaline en uygun yöntem ve malzemelerle yapılması tarihsel doğruluk açısından gereklidir. Bir çok dönemde, özellikle kadın giysilerinin giyinilip çıkartması oldukça zordur. Bağcığın geçmesi için metal bir halkanın zımbalanmasıyla oluşturulan kuşgözü denilen bir çok delikten geçirilerek sıkılan korseler, üst beden boyunca uzanan sık sık düğmelerin açılarak kostümün çıkartılması ya da giyilmesi uzun bir zaman alır. Bu sebeple tarihsel bir tiyatro oyunun kostümlerinde, oyuncunun

hızlıca bir kostüm deęiřtirmesi gerekiyorsa, açılıp kapanması zor orjinaline uygun kapanma sistemleri yerine gizli fermuarlar ve çıt çıtlar kullanılır. İzleyicinin belli bir mesafeden kostümü görüyor oluşu bu günümüze ait malzemelerin de kolaylık sağlaması açısından tiyatro kostümlerinde kullanılmasına olanak sağlar (Jablon, 2016: 35).

Kostüm tasarımları yapılacak bir dönemin giysi özelliklikleri güncel estetik ve güzellik anlayışını karşılamayabilir ya da tarihsel bir kostüm tasarımı yapılırken, erkek ve kadın oyuncunun yeni bir karaktere bürünmesini desteklemesinin yanı sıra, fiziksel görünüşü üzerinde de deęişiklikler yapabilir. Tasarımcı bu anlamda bir kadın oyuncunun daha güzel, bir erkek oyuncunun da daha yakışıklı görünmesini sağlayabilir. Günümüzün güzellik ölçüsü olarak kabul edilen vücut formları ve tarihsel dönemin orijinal kalıpları arasında bir bağ kurmak çoęu zaman sinemada tarihsel kostümlerin gereksinimi olur. Bu anlamda tarihsel doğruluğun kalıplar üzerinden, gerekli olduęu ölçüde esnetilmesi, kostümün çeşitli alanlarında stilize bir yorumunun yapılması gereklilięinden doğar. Giysi tarihi boyunca hangi detayların kadınsı, hangi detayların erkeksi olduęu dönemlere göre deęişiklik gösterir. Bu anlamda bu günün algısından feminen algılanabilecek detayların, maskülen olarak kodlanmış bir karaktere uygulamak tarihsel doğruluęu sağlayacaksa bile kullanılmaktan kaçınılır. Bu sebeple de yine söz konusu dönemin orijinal giysi kalıpları çeşitli derecelerde stilize edilerek uygulanır (Şenyapılı, 2002:173, Jablon, 2016:80).

Tarihsel bir kostümün tasarımları yapıldıktan sonra realize edildięi atölye süreci boyunca da takibi tasarımcı tarafından yapılır. Kostüm tasarımcısının kâğıt üzerinde oluşturduęu karakteri üç boyutlu hale getirmekle görevli olan bu işin uzmanı terzilere düşüncelerini doğru aktarabilmeli ve iletişimde olması gerekir. Tasarımcının, teknik açıdan terzi ile aynı düşüncede birleşmesi, seyirciye doğru bir yorumun ulaşmasında önemli bir rol alır (Yerdelen, 2019:152).

2.9. Kostüm ve Işık İlişkisi

Işıklama, dekor ve kostüm gibi tiyatro ve sinemanın vazgeçilmez bir parçasıdır. Işık tasarımcısı, dış dünyadaki gerçeğin yansıma yoluyla yeni bir gerçeklik olarak yeniden yaratılması yolunda önemli bir araçtır. Bir oyunun ya da filmin genel atmosferini, karakteri, duyguyu, ruh halini günün zamanını, mimariyi, doğayı

seyirciye ulařtıran ışık, dekor ve kostümün de görsel değeri biçimlendirir (Yerdelen, 2019:101).

Kostüm ve ışık arasındaki ilişki, genelde kostümlerin renkleri ve desenleriyle ilgilidir. Kostümlerin renkleri ve desenleri ışık filtrelerinin renklerini ve yoğunluğunu belirlemede önemli rol oynar. Kullanılacak renk ve filtreler kostüm renklerini ve desenlerini kuvvetlendirecek, belirginleştirecek şekilde tasarlanmalıdır. (Çartık, 62). Bazı renk filtreleri kumařta kullanılan boyalar tarafından yansıtılır. Özellikle saten, tafta ve türevi olan parlak kumařlar rengi yansıtır ve ışık patlamaları yaratabilir. Bu sebeple beklenenden farklı bir etki ortaya çıkabilir. Dolayısı ile kostümün malzemesi ve ışığın parlaklığı birlikte değerlendirilmeli, istenilen görüntü elde edilene kadar ışığın şiddeti ile ilgili denemeler yapılmalıdır. Işık tasarımcısı, oyunun atmosferini oluştururken renkleri belirlemeden önce, kostüm tasarımcısının kullandığı renkleri, desenleri ve kumaş cinsini görmeli, hatta kostümlü prova öncesi kumaş numuneleri ile kullanmayı planladığı ışıkları denemeleri gerekir (Yerdelen, 2019:102).

Kostümlerdeki küçük desenler, arka sıradaki izleyiciler tarafından, ön sıralara göre daha zor görüleceğinden, ışık yoğunluğuna bu durum göz önünde bulundurularak karar verilmelidir. Oyunda şapka kullanan bir karakter var ise 45 derecelik açılardan kullanılan ışıklar, oyuncunun yüzünü gölgede bırakır. Oyuncunun yüzünün görünmesi gereken bir sahne ise, ön ışıklar, dar açılarla, seyircinin görüş açısını etkilemeyecek şekilde veya geniş açılı projektörlerle ya da ramp ışıklarıyla oyuncunun yüzü aydınlatılır. Sahne önüne oyuncu yüzlerini aydınlatmak amacıyla yerleştirilen bu projektörler ya da ramp ışıkları, oyunun atmosferini bozmayacak şekilde derecelendirilmelidir (Çartık, 2002:62).

Işığın kumařlarla ilişkisi sonucu ortaya çıkan sonuçlara örnek vermek gerekirse; ay ışığı genellikle parlaklık derecesi düşük, mavi ve yeşil filtrelerle sağlanır. Eğer bu şekilde ışıklamanın olduđu sahnelerde önemli bir oyun kişisini görüyorsak, bu karakteri koyu renklerde giydirmek vurguyu yok edeceği gibi oyuncuyu da sahneden siler. Dolayısıyla bu türlü sahnelerde soluk ve açık renklerde kumařlar kullanılması oyuncuyu görünür kılar. Eğer güneşli bir gün için koyu pembe renkte filtreler kullanılmışsa o zaman da mavi ve menekşe rengi giysilerden kaçınmak gerekir. Çünkü böyle bir aydınlatma altında mavi giysiler siyah, menekşe rengi

olanlarsa kahverengimsi bir renkte algılanır. Renkli ışıklamanın kumaş renkleriyle olan ilişkisini açıklayan örnekleri genişletmek gerekirse;

1- Kırmızı ışık altında kırmızı, zenginleşir; Eşil, siyahımsı olur; mavi, kararır; sarı, turuncuya dönüşür; Mor, kırmızı olur.

2- Yeşil ışık altında kırmızı, kahverengimsi olur; Yeşil zenginleşir, Mavi, siyahımsı olur; Sarı yeşil bir ton alır, Mor, kahverengi olur.

3- Mor ışık altında kırmızı, hafifçe maviye döner ve zenginleşir; Yeşil siyahımsı olur, Mavi zenginleşir. Sarı gümüşlü pembe olur; Mor, zenginleşir.

4- Mavi ışık altında kırmızı, morumsu olur; Mavi, zenginleşir; Sarı, kahverengi bir ton alır; Mor, Mavimsi olur.

5- Koyu pembe ışık altında kırmızı, gözle görünür biçimde donuklaşır. Yeşil, sarımsı olur; Mavi, siyaha dönüşür; Sarı, zenginleşir; Mor, kırmızımsı bir görünüş alır. (Nutku, 2018:393-394)

Ayrıca kostümlerde kullanılacak bazı renkler ve bu renklerin sahne ışıklarıyla olan ilişkisini Dönmez;

Sahnede mavi bir kostüm giyilecekse ve sahnenin atmosferinde mavi bir renk kullanılmıyorsa bile, giyilen kostümün rengini belirginleştirmek için mutlaka ışık tercihleri içinde mavi ışığa yer verilmelidir. Tasarımcı öncelikli olarak üç rengin; kırmızı mavi ve yeşilin karışmasıyla elde edilen rengin gri ya da siyah; turuncu, mor ve yeşilin ya da kırmızı, mavi ve yeşilin ışık altında beyaz olacağını bilmelidir. şeklinde açıklar (2016:58).

Işıklama teknikleri, kostümlerle ilgili çeşitli illüzyonlar yaratma amacıyla da kullanılabilir. Renkli ışıklar sayesinde, bazı sahnelerde kostümler gerçek renkleri yerine, farklı renklerde de gösterilebilir ve yine çeşitli ışık değişimleriyle, istenilen sahnede kostüm gerçek rengiyle seyirciye gösterilebilir (Çartık, 2002:62).

Birçok farklı malzemenin bir araya gelmesiyle oluşan kostümlerin, en doğru görsel etkiye ulaşılabilmesi için, doğru ışıklama teknikleri kullanılması gerekir. Bu, oyunun doğru yorumlayabilmek adına gereklidir. Işıklama tekniklerinin bir sahne gösterisine sunduğu imkanlardan yararlanmak ya da ışık ve kostüm ilişkisi sebebiyle ortaya çıkabilecek problemleri engellemek adına, kostüm tasarımcısı ve ışık tasarımcısı mutlaka iletişim halinde olmalıdır (Yerdelen, 2019:105).

Sahne sanatlarında seyircinin gözünden algılanan görüntü, sinemada kameranın gözünden algılanarak, bir takım teknik işlemler sonucu seyirciye iletilir

(Şenyapılı, 2002 :71). Görüntünün kamera tarafından algılanması, sinemada ışıklamanın ilk amacıdır. Sinemada aydınlatmanın doğal ışık kaynaklarıyla yapılması birçok sorun yaratması sebebiyle, çeşitli aydınlatma araçları kullanılır. Doğal aydınlatma, görüntünün doğada görüldüğü biçimde aydınlatılmasını sağlayan aydınlatmadır ve sahnenin gerektirdiği doğal ışıklılık derecesi, görüntüde de ışıklama araçlarının yardımıyla yakalanır. “Böylelikle açık hava, kapalı hava, karanlık, loşluk, aydınlık, çiğ ışık, tatlı ışık, sabah, öğle, akşam, gece, ay ışığı” gibi çeşitli atmosferler gerçeğe en yakın biçimde kaydedilir (Özön, 2008:94-95).

Sinemada ışıklama, aydınlatma dereceleriyle filmin atmosferini belirler. Bunun yanında aydınlatma dışında, birtakım özel sonuçlar sağlanabilmek için kullanılır. Renklerin psikolojik etkileri sinemada da hikâyeye ve karakterlere derinlik katar. Renk cesur ya da belli belirsiz tonlarla kullanılabilir. Renkler karakterleri ve mekanları tanımlamak amacıyla kullanılabilir. Genel olarak, mekân ve karakter ilişkisi bağlamında güçlü ya da daha doğal tonlarda seçilebilir. Diğer yandan dramatik etki sağlamak amacıyla, bir ya da iki renk ön plana çıkarılmak istenebilir (Barnwell, 2015:112). Bu anlamda tarihsel bir filmin aydınlatma dereceleri ve aydınlatmanın renk skalası kostüm tasarımcısının malzeme seçimine önemli rol oynar.

Tiyatro ve sinemada üretimin başarısı, dekor, ışık, kostüm ve renkler arasında doğru bir koordinasyon gerektirir. Belirli ruh halleri üzerinde kullanılacak form ve renkler üzerinde ortak bir karara varılır. Her görsel öge diğerleriyle etkileşim içinde olması tamamlanmış bir yapının etkisini artırır. Tasarımcıların benzersin dünyalar yaratması bu etkileşimin bir parçasıdır (Anderson, 1984:51).

2.10. Görsel Efektlerin Kullanımı ve Kostüm İlişkisi

Sinemada görsel efektlerin kullanımının önemli bir eşiği atlaması Blue box sisteminin kullanılmasıyla başlar. İngiliz yönetmen Alexander Korda'nın, Lawrens W. Butler ile geliştirdiği bu sistemin temeli, siyah-beyaz filmlerin yapıldığı dönemde, oyuncuların nötr bir fon önünde çekilen sahnelerini, kopyalama işlemiyle başka bir fon önüne yerleştirilmesine dayanır. Bu sistemi renkli filmlerde nasıl kullanılacağı düşüncesiyle hareket eden Butler, mavi bir fon önünde çekim yaptı ve kameranın özel bir filtre sayesinde mavi rengi görmesini engeller. Film mavi dışındaki her görüntüyü kaydeder ve bu görüntünün istenen başka bir görüntüyle birleştirilmesine olanak

sağlar. Bu sistem 1940 yılında çekilen Theif of Bagdad (Bağdar Hırsızı) filminde, Konrad Veidt'in mavi bir duvarın önünde, mekanik bir at üzerinde kaydedilir fakat filmde, Basra kenti üzerinde uçarken izlenir (Şenyapılı, 2002:102). Günümüzde, gerçek oyuncuların, yeşil ya da mavi fon önünde çekilen görüntüleri, dijital ortamlarda hazırlanmış mekânlarla birleştirilmesi ve dijital ortamlarda üretilmiş sanal karakterlerin, gerçek mekânlarda, gerçek oyuncularla etkileşime girebilmesi mümkündür. Bilgisayar kontrollü kameralar, hareket izleme ekipmanları (motion tracking), hareket yakalama ekipmanları (motion capture), kamera hareket ve vinç sistemleri, eşzamanlı görüntü efekti (bullet time) gibi tekniklerle bu efektlerin kullanımı mümkün olur (Kozan, 2021:80). Böyle bir efekt kullanılması durumunda, karakter üzerinde mavi ya da yeşil renkte hiçbir kumaş ya da aksesuar kullanılamaz. Öyle ki kamera bu renkleri göremeyeceği için, fon ve oyuncu birbirine yapışır. Günümüzde bu efekt, çekilmiş görüntü üzerinde mavi ya da yeşil olan alanlara bilgisayar yazılımları ile birlikte efektle kaplanmasına karşılık, mavi kostüm ya da aksesuarlar, fon üzerine yerleştirilen görüntüyü mavi renkteki her türlü alana yapıştırır. Bu sebeple tüm film süresince Blue box ya da Green box kullanılacak sahnelerin hazırlık sürecinde belirlenmiş olması, kostüm tasarımcısının doğru renk kullanımı açısından önemlidir.

Diğer yandan dijital efektler zaman ve maliyet anlamında tasarruf sağlaması tarihsel yapımların sıklıkla başvurduğu yöntemlere dönüşür. Composer denilen bir bilgisayar programı, kalabalık halk sahnelerinin, dijital ortamda istenildiği kadar çoğaltılabilmesine olanak sağlar. Bu da özellikle tarihsel filmlerin sıklıkla başvurduğu, kalabalık figüranlardan oluşan görüntülerin daha düşük maliyetle gerçekleştirilmesini sağlar. Öyle ki 2000 yapımı Gladyatör filminde tarihsel mekanların oluşturulması için bilgisayar teknolojilerinden yararlanılır. Antik Roma kolezyumu sanal bir ortamda yaratıldığı gibi bu mekândaki birkaç yüz kişilik kalabalık, yine sanal ortamda çoğaltma tekniğiyle binlerce kişilik bir kalabalığa dönüştürülür (Şenyapılı, 2002:124). Tarihsel bir projenin başrol oyuncularının kostümleri dışında figürasyon ekiplerinin giyeceği kostümlerin sayısı da yine büyük ölçüde dijital efektlerin kullanımına göre belirlenir.

Yönetmen Robert Zemeckis'e göre gelecekte kalabalık insan görüntülerinin dijital ortamlarda yaratılıp kullanılacağını ileri sürer ve "eğer filmde 1920'lerin kıyafetlerini giymiş bir kalabalığı görüntülemeye ihtiyacım varsa, o dönemin

gardırobuna göre giydirilmiş binlerce insanla uğraşmaktansa, bilgisayarla üretilmiş görüntüler kullanmayı tercih ederim.” der (Şenyapılı, 2002:106).

Dijital görüntü birleştirme, bütün görsel efekt tasarımının kilit noktasıdır. Günümüzde görüntüye eklenen herhangi bir eleman, filmin bir kısmına yerleştirilen bir aktör, bir uzay gemisi, bir mekân ya da arka plan görüntüsü olabilir. Bu dijital görüntülerin birleştirilmesinin sağlayan tasarımcının bu elemanları, çekimin tamamında, aynı zamanda, aynı ışık altında, aynı kamera çekiminde görünür kılmak ve sanatsal bir dokunuşla çekim sonrasında parlaklık ve renk düzenlemesini yaparak birleştirmesi gerekir. Dijital görüntü birleştiren tasarımcıların, filmin tüm yaratıcı ekipleri, bilgisayar grafiklerini üreten tasarımcıları, yönetmen ve görüntü yönetmenleriyle sürekli iletişim halinde olmasını gerektirir (Güntay, 2018:44).

SONUÇ

Tiyatral kostüm insanlığın varoluşundan itibaren tarih boyunca izleri sürülen bir sanat formu olmuştur. İnsanın yaşamını anlamlandırma ve doğanın zorlu koşullarından korunma amacıyla geliştirdiği ritüellerde oluşturduğu dramatik yapı ve bu dramatik yapı içerisinde önemli bir unsur olarak kullandığı, hayvan postları, yapraklar, tüyler gibi doğada bulunan malzemelerden yapılmış giysiler tiyatral kostümün ilk örnekleri olur.

Ritüellerde kullanılan tiyatral anlatının bir parçası olan kostümlerden itibaren tarih boyunca genellikle insanın içinde bulunduğu dönemin ve coğrafyanın giyim imkânları çerçevesinde şekillendiği ve günlük giyim stillerini yansıttığı görülür. Antik Yunan ve Roma tiyatrosunda kullanılan kostümlerin dönemin günlük giyim stilleri çerçevesinde şekillendiği görülse de Roma dönemi tiyatrosunda Antik Yunan tiyatrosu sahne kostümlerinin özelliklerini gösteren kostümlerin kullanımıyla kostüm tarihsel nitelik kazanır. Ortaçağ gösterileri ve Rönesans dönemi sahne kostümlerinde genellikle güncel kostümlerin kullanımı görülse de antik dönem canlandırmalarında güncel giyim stilleriyle birbirine karışmış olarak sahneye getirilmiştir. Ortaçağ ve Rönesans'ta önceki dönemlere ait olan giyim stilleri konusunda bilgilerin yetersiz oluşu tarihsel niteliği olan, geçmişte yazılmış ya da geçmişte yaşanmış bir durumu anlatan, tarihsel karakterlerin yer aldığı oyunların sahnelenmesi sırasında, güncel giyim stilleri ve tarihsel olan özelliklerin birbirine karışmasına yol açmıştır. Ayrıca Rönesans döneminde, dinin baskısından kurtularak, insan yaşamını merkeze alan bakış açısı, günlük giyim stillerinde abartılı ve süslü olarak tanımlanabilecek bir görsel etki oluşturmuştur. Bu gelişme sahne kostümlerine de yansımıştır. Tiyatro topluluklarına destek olmak amacıyla sponsorluk yapan ya da giysilerini bağışlayan zenginlerin süslü ve gösterişli kostümlerin sahnelerde kullanılmasına sebep olur. Rönesans'ta gösterilerin dinsel olmayan bir nitelik kazanmasıyla birlikte Antik eserlerin yeniden canlandırılması süreci başlar. Antik kostümler, genellikle çağdaş kostümler üzerine, bol ve dökümlü kumaş parçaları eklenerek, Antik dönem giyim stillerine yakın bir görünüm elde edilerek kullanılır. Ayrıca baldırlara takılan metal zırhlar da Antik bir görüntü yaratma aracı olarak görülmüştür. Rönesans tiyatrosunda genel olarak güncel giysiler kullanılır. Modası geçmiş kostümler karakterin modaya uymayışının yanı sıra tarihselliği anlatmak için kullanılır. Bunun yanında genellikle saray eğlenceleri olarak

süren tiyatrodaki kostümler genellikle saray zevkini ve modasını yansıtmıştır. Bu gösterilerde kostümler oyuncuların hareketlerini kısıtlayan hacimli etekler ve ağır süslemeler kullanılır. 16. yüzyıl sonlarından itibaren sahnede oyun kişilerinin, tarihsel ve farklı coğrafyalardan karakterlerin kostümlerinde bu özellikler göz önünde bulundurularak yapılır. Ayrıca Shakespeare, karakterlerini renk sembolizmi ile giydirir. İnigo Jones da Antik Yunan giyim stilleri ve Roma zırhları üzerine yaptığı çalışmalarda Rönesans dönemi içerisinde tarihsel kostüm yapımı üzerine çalışmalar olmuştur. Rönesans tiyatrosunda sahne kostümlerinin tarihsel doğruluğu üzerinde çalışmalar olsa da, kostümler hem antik, hem de güncel moda ile karışık bir biçimde kullanılmıştır.

Gerçek anlamda tarihsel doğruluğu göz önünde bulundurularak üretilen kostümler Romantik akımla birlikte başlar ve Gerçekçi akımla birlikte vazgeçilmez kurallar haline alır. Saxe Meiningen Dükü'nün kendisinden önceki dönemlerde insanların giyim stilleri konusunda yaptığı araştırmalar sonucu renk, kumaş cinsi ve aksesuarların kullanımı gibi bilgiler açığa çıkar. Bu bilgilerle birlikte tarihsel doğruluğu olan kostümlerin üretimi de kolaylaşır. Saxe Meiningen Dükü tarihsel doğruluğun sahnede yaratılan dünyaya yansımalarının savunucusu olmuştur. Dekor kostüm ve aksesuar stillerinin bütüncül bir bakışla birbirine uygunluğu, oyunun geçtiği zaman ve karakterlerin bir bütün olarak gerçek gibi görünmesi anlayışı Avrupa tiyatrosuna yayılır ve benimsenir. Ayrıca karakterlerin kostümleri, bulundukları sınıfı, ruh hallerini ve iç dünyalarını yansıtmaları gerektiği üzerinde durulmuştur. Gerçekçi kostümlerin yapılması, Andre Antoine'ın dördüncü duvar kavramını ortaya çıkarması seyircinin illüzyona sokulması gerekliliği düşüncesinden gelir. 19. yüzyılda başlayan karşı gerçekçi eğilimlerin öncüsü olan Adolph Appia ve Gordon Craig'e göre kostümler, dönemin duygusunu anımsatması yeterlidir. Dördüncü duvar kavramını eski moda bulurlar ve görüntünün arkasındaki niteliği önemserler. 20. yüzyılın getirisi olan avangard akımlar içerisinde tarihsel kostüm anlayışı aranmasa da, tarihsel olan özelliklerin, güncel moda bilgileri üzerine kurulan stilize edilmiş varyasyonları çeşitli gösterilerde kullanılır.

Sinemanın insan hayatına girişiyle, dönem filmlerinde tarihsel kostümlerin önemi pekişir ve iletişim gücü uluslararası sinema sektöründe kabul görmüş bir sanat alanı olur. İlk dönemlerde tiyatrodaki çalışan kostüm tasarımcıları ile çalışan film

yapımcıları, yerleşik stüdyoların ve dev tarihsel dönem filmleri için kurulan setlerle birlikte, kendi bünyelerine kostüm tasarımcılarını da dahil ederler. 1940'lı yılların sonlarında Akademi'de verilen Oscar Ödüllerine, En İyi Kostüm Tasarımı alanı da eklenmiştir. Bu tarihsel kostüm tasarımının bir sanat dalı olarak görülmesinin sinema sanatı otoriteleri tarafından kabul edildiği anlamına gelir. Tarihsel kostümlerde otantik tasarımlar, sadece ana karakterler için değil, asker, halk gibi çeşitli kalabalık figürasyonlar içinde yapılmaya başlanır ve prodüksiyonların görkemi artar. Sinemanın insan hayatına girişiyle birlikte, ilk yıllarından itibaren tarihsel konuların büyük ilgi görmesi tarihsel kostüm yapımında gerçekçi ve gerçekliğin çeşitli derecelerde yorumlandığı tasarımlar yapılmasını sağlar.

Tarihselliğe yönelik farklı bakış açıları benimseyen yönetmenler, tarihsel kostümün kullanımında farklı yaklaşımlar talep eder. Söz konusu dönemin ne derece yeniden yorumlayacağı büyük ölçüde yönetmenin yönlendirilmesiyle belirlenir. Tasarımcının ilgili dönemin tarihsel gerçekliğine sadakat göstermek için araştırmalarında titizliği zorunludur, fakat buna rağmen, projenin konsepti, teknik sınırlılıklar ve bu yüzyılın izleyicisinin beğenisi göz önünde bulundurulduğunda, tarihsel kostümler sinema ve tiyatroya uyarlanırken, yönetmenin yönlendirmeleri ışığında, söz konusu dönem özellikleri üzerinden stilize edilir.

Dönem filmleri ya da tarihsel tiyatro oyunları, konusu olan dönem ve bugünün insanının ortak noktalarını ya da ayrılan yönlerini ortaya koymak üzere yapılır. Bu anlamda kostümler de geçmiş ve bugünün sentezi olarak yapılandırılır. Tarihsel tiyatro oyunları ve dönem filmleri her ne kadar seyirciye geçmişte tarihsel gerçekliği olan ya da kurgusal bir olayı anlatsa da, bu eserler görsel iletişim ve görsel kültürün günümüz modern dünyasına yönelik çalışmalardır. Bu sebeple tasarım ve uygulama süreçlerinde, tarihsel kostümlerin seyirciye dönemin toplumsal yapısı içerisindeki benzerlik ya da farklılıkları etkili, kolay, anlaşılabilir ve hızlı bir şekilde iletebilmesi gerekir.

Tarihsel bir kostüm, gerekli görülen durumlarda, çeşitli derecelerde stilize edilir veya tasarımın yapıldığı dönemin koşullarına göre yeniden yorumlanır. Tarihsel döneme uygunluk içinde böyle bir yorumun yapılması gerekliliği, izleyicinin güncel zevkine uygun bir görsel etki yaratma amacıyla doğar. Tarihsel bir eserin

kostümlerinin tasarım dili, bugünün izleyicisinin beğenisi göz ardı edilmeden gerçekleştirilir. Bu anlamda tasarımı yapılan tarihsel bir kostüm için farklı stilize etme yaklaşımları kullanılır. Sadeleştirme yöntemiyle stilize edilen bir kostüm, dönemin en öne çıkan karakteristik özellikleri kullanılarak, gereksiz detayların yok edildiği bir yöntemdir. Diğer yöntem ise kontrollü bir abartı yoluna gitmektir. Bu yöntemde de bazı detaylar bilinçli bir şekilde abartılarak kostüm yapılandırılır. Tasarımı yapılacak dönemde hiç kullanılmamış bir kumaş cinsi, renk ve malzemeler kullanılarak yapılan stilizasyonda ise dönemin form ve silüetine büyük oranda sadık kalınarak tasarımlar yapılır. Genellikle tiyatro oyunlarında dönemin stilize bir yorumunu yaratmak için kullanılır.

Tiyatro ve sinemada gerek sahnede gerek kamera önünde sergilenecek olan bir eserde tarihsel kostümün tasarım ve üretim aşamaları, tiyatronun ilk dönemlerinden itibaren zaman içerisinde geliştirilen genellikle benzer adımların izlendiği çalışmalar sonucu oluşturulur. Öncelikle oyun metni ve senaryoda belirtilen renk form biçim ile ilgili notlar, ya da verilen karakter, zaman ve mekân gibi bilgilerin belirlenmesiyle tasarım süreci başlar. Bu bilgiler üzerine inşa edilen tasarımlar ve bu tasarımlar için seçilen malzemelerle kostümlerin dikilip prova edilmesiyle devam eder. Herhangi bir tiyatral kostüm içinde geçerli olan bu adımlar, tarihsel bir kostüm yapımında ciddi bir araştırma süreci gerektirir. Kostümün renk, form ve aksesuarları ait olduğu dönemin detaylı araştırmaları ve bu araştırmalar sonucu seçilen malzemeler ile birlikte tarihsel doğruluğa ulaşır. Tiyatro ve sinema için tasarlanan tarihsel kostümlerin tasarım ve uygulama aşamalarında benzer bir yol izlense de bazı farklılıklar içerir.

Tiyatronun metni şimdi ve burada gerçekleştirilmek üzere yazılır. Sinema filmi senaryosu, ise bir çok farklı mekanda, aylar sürebilen çekim süreci sonucunda elde edilen görüntülerin birleştirilmesiyle ortaya çıkabilecek bir yapı içerir. Bu anlamda oyun metni ve senaryo kostüm tasarımcısı gözüyle deşifre edilirken sahne trafiği açısından ciddi bir farkı ortaya çıkarır. Tiyatro oyunlarında gerekli olan sahnelerde hızlı mekan ve zaman geçişleri için kolay giyilip çıkartılabilen pratik kapanma sistemleri kullanılır. Bu anlamda özellikle kadın kostümlerinde bir çok dönemin, sık deliklerden geçirilerek bağlanan bağcıklar, açılıp kapanması uzun süren sık düğmelerden oluşan orijinal kapanma sistemleri tiyatro kostümlerinde değiştirilebilir. Tiyatro kostümlerinde orijinal kapanma sistemleri genellikle işlevsiz bırakılarak gizli

fermuarlar, çıt çıtlar gibi günümüze ait kapanma sistemleri kullanılabilir. Bir sinema filminde ise zaman ve mekan değişimleri açısından, çoğu zaman oyuncunun sonraki sahne için hazırlanmasına yetecek kadar zaman vardır. Günümüz imkanlarıyla sinema filmlerinin kaydedildiği kameraların her detayı algılayabilir nitelikte olması ve gerekli sahnelerde yakın detay çekimleri ile anlatımın desteklemesi de bir çok detayı, özellikle kostümün görünen kapanma sitemlerinin orjinaline en uygun malzeme ve yöntemle yapılması gerekliliğini doğurur.

Kumaş seçimi, gerçekçi bir tarihsel kostüm üretimi için en önemli unsurlardan biridir. Tasarımı yapılacak dönemin, kumaş üretim imkânları ya da en yaygın kullanılan kumaş cinslerinin belirlenmesi ve bu bilgilere göre kumaş seçimi yapılması kostümün başarısını belirler. Günümüzün tekstil malzemelerinin üretim teknikleri ve amaçları göz önünde bulundurulduğunda, tarihsel bir dönem kostümü yapımında kullanılabilecek kumaşlar bu anlamda sınırlıdır. Kostüm tasarımı yapılacak dönemin giysilerinin yapımında kullanılan kumaşların birebir aynılarına, ulaşılması çoğu zaman zordur. Özellikle desenli kumaşın kullanımının gerektiği durumlarda, tasarımcılar çoğu zaman alternatif çözümler üretmek zorundadır. Her dönemin kendi içerisinde en karakteristik süsleme özelliklerinin yansıması olan desenli kumaşlara günümüz imkanlarıyla ulaşmak neredeyse imkansızdır. Desenlerin yerleşim mantığı ve dokuma tekniklerini anımsatan kumaşlar tarihsel kostüm üretimlerinde tercih edilir. Bu kumaşlar çoğu zaman ev tekstilinde kullanılan döşemelik kumaşlar olarak karşımıza çıksa da doğru görsel etkiyi yaratmak amacıyla tercih edilirler. Bu anlamda kumaşların ağırlığı ve dökümü, ulaşmak istenen doğru silüete uygunluğu ve oyuncunun bu kumaşla ne derece rahat olabileceği de değerlendirilir. Diğer yandan tarihsel doğruluğundan emin olunan desenlerin olması gereken cinsten kumaşların üzerine teknoloji yardımıyla baskı yapılması da çoğu zaman işe yarar bir yöntemdir. Bu yöntemin her kumaş üzerinde yarattığı etki, maliyeti ve üretim süreleri göz önünden bulundurulduğunda, çok iyi planlanmış bir süreç gerektirir. Tarihsel bir tiyatro oyununun kostümlerinin kumaşları üzerinde kullanılacak desenler, dokular ve renkler büyük ölçüde ışık tasarımında kullanılacak renk filtreleriyle birlikte değerlendirilir. Tiyatroda seyircinin belli bir mesafeden, ışıkların etkisiyle görebildiği oyuncunun kostümleri, renk, biçim, desen ve aksesuarların algılanabilir nitelikte olmaları beklenir ve buna göre yapılandırılır. Bu noktada tarihsel bir kostümün görsel etkisini

belirleyecek olan malzemeler, tarihsel olarak dönemle ilgili ulaşılan veriler, piyasa imkanlarında ulaşılan malzemeler ve alternatif çözümlerle birlikte tasarımcının estetik algısının harmanlanması sonucu seçilir ve uygulanır.

Tarihsel bir kostüm tasarımında renkler, söz konusu dönemin, kumaş üretim ve boyama imkanları çerçevesinde sıklıkla giysilerde kullanılan renkler hakkında ulaşılan bilgilere göre belirlenir. Çoğu tarihsel dönemde günlük giysi renkleri, toplumsal statülerin, meslek gruplarının ve sosyal durumların göstergesidir. Bu anlamda dönemin araştırılması aşamasında göz önünde bulundurulması gereken bir adımdır. Diğer yandan renkler tiyatro ve sinemanın anlatım dilinde belli duyguların ifade edilmesi, karakterlerin ruh hallerinin aktarılması ve genel atmosfere hizmet etmeleri gibi işlevleri bulunan, anlatımı destekleyen bir araçtır. Tarihsel bir kostüm tasarımında renklerin belirlenmesi bir çok duruma göre şekillenir.

Tarihsel bir kostüm üretiminde, doğru silüete ulaşmak amacıyla dönemin orijinal giysi kalıpları, bedeni destekleyen dolgu alt katmanlar, iç konstrüksiyonlar ve korseler kullanılır. Bir kostümü oluşturan en önemli unsurlardır ve giysi tarihi boyunca farklı formlarda kullanılmışlardır. Öncelikle yüzyıllardır çeşitli yaşam pratikleri çerçevesinde şekillenen insan bedeni günümüz modern insanının bedeninden farklıdır. Bu anlamda öncelikle günümüz beden özelliklerine sahip oyuncuların beden formları, söz konusu dönemin insanının beden formuna yaklaştırılmalıdır. Bu da çeşitli dolgu yöntemleri kullanılarak yapılabilir.

Diğer yandan tarihsel bir dönem kostümünün tasarımı yapılırken dönemin orijinal giysi kalıplarının kullanımı tarihsel doğruluk anlamında gereklidir. Fakat tiyatro ve sinemada bu kalıplar çeşitli sebeplerle yeniden yapılandırılır. Stilize bir yoruma gidilmesi hem tiyatrodaki hem de sinemada kalıplar üzerinde oynama yapmanın ilk sebebidir. Özellikle sinemada filmleri için üretilen tarihsel kostümlerin yapımında estetik beğeni kaygısı stilize kostüm kalıplarının kullanılmasını gerektirir. Diğer yandan tiyatrodaki oyuncunun hareketini kısıtlayan durumlarda da kalıplar değiştirilerek oyuncunun hareketini kısıtlayan sorunlar ortadan kaldırılabilir. Bu anlamda dönemin orijinal giysi kalıpları tasarımcı tarafından çok iyi bilinmelidir. Yapılacak stilizasyon da orijinal kalıplar üzerinden gerçekleştirilerek doğru bir silüete ulaşılır. Bu durum Ortaçağdan itibaren, özellikle kadın kostümlerinde kullanılan, etekleri içten

destekleyerek istenen hacme ulařtıran iç konstrüksiyonların kullanımında da geçerlidir. Tiyatroda bu büyük ve hareketi kısıtlayan iç konstrüksiyonlar yerine, oyuncunun hareketine imkan sağlaması açısından bel ve kalça arasındaki mesafeye yerleřtirilen dolgulu yastıklar ya da eteklere pili, büzgü gibi detaylar eklenerek eteklere hacim verilir. Tarihsel bir sinema filminde iç etek konstrüksiyonları çoęu zaman, mümkün olduęu ölçüde dönemin birebir özelliklerini taşımalıdır. Ayrıca dönem kostümlerinde sıklıkla görülen korseler, yüzyıllar boyunca benzer amaçlara hizmet etse de, malzemeleri ve formları dönemlere göre farklılık gösterir. Bu anlamda kullanıldıkları dönemlerde kadınların hareketi büyük ölçüde kısıtlayan bu korseler oyuncuya doęru duruş konusunda yardımcı olsa da çoęu zaman zorlayıcı olabilir. Bu anlamda hem tiyatro hem de sinemada, tarihsellik anlamında belirlenen çerçeve içerisinde yeniden yorumlanarak yapılırlar.

Dięer yandan tarihsel kostüm üretiminin sonrasında yapılan boyama ve eskitme işlemleri, yaşıyan bir kostüm üretme amacı için önemli bir dokunuş olur. Çeşitli boyalar ve yıpratma efektleriyle gerçekleştirilen eskitme işlemleri, tarihsel tiyatro ve sinema kostümleri üzerinde inandırıcılığı destekler.

Tiyatroda izleyici ile yüz yüze kurulan iletişim ve izleyicinin sahneye uzaklığı, tarihsel kostümlerdeki detayların önemini çeşitli derecelerde azaltsa da, sinemada bu durum geçerli değildir. Teknik olarak sinema detaylara inerek gerçekçilięe daha çok yaklaşabilir. Sinemada kullanılacak tarihsel bir kostüm, günümüz imkânlarında çok gelişmiş görüntüleme sistemleri kullanılarak kaydedilir. Bu anlam bir kostüm üzerindeki her detay izleyici tarafından algılanabilir olur. Doku, desen ve aksesuarların anlatılan dönemin gerçeğine uygunluğu, kostüm tasarım ve uygulama sürecini başarıyla sonuçlandırılması için en önemli unsurlardır.

Tarihsel kostüm tasarımı, tasarımın her alanında olduęu gibi amacına hizmet etmelidir. Amaç büyük ölçüde inandırıcılık üzerine kuruludur ve bu nedenle tasarımı yapılan dönemin doęruluęu tarihsel kostümden ilk beklentidir. Tarihsel dönemin doęruluęunun çeşitli derecelerde yeniden yapılandırıldığı prodüksiyonlarda, gerçeklik dereceleri belirlenmiş çerçevede doęru bir zemine oturtularak inandırıcılık sağlanır. Gerçeklik, belirlenen kurgusal dünyanın gerçeklięi olarak izleyiciye sunulmalıdır. İnsanlar yüzyıllar boyunca kendi yaşıadığı dönemin öncesinde geçen hikâyeler

dinlemek ve izlemekten hoşlanmıştır. Tarihsel olana duyulan ilgi tiyatro ve sinema üzerinden insanlara aktarılırken bu eserlerin görsel zenginliğinin bir parçası olan kostümler de bu anlatıların inandırıcılık amacına hizmet etmelidir.

Sinemada günümüz dünyasında, çeşitli bilgisayar programlarıyla da kostüm tasarımlarında etkiyi arttırmak adına çeşitli efekler kullanılır. Tarihsel bir sinema filminde özellikle asker, halk ve diğer gruplardan oluşan kalabalık figürasyon ekibi dijital efektlerle çoğaltılır. Bu yapım maliyetleri anlamında tasarruf sağlarken, kalabalık sahnelerin çekim sürelerini kısaltır. Üretilcek figürasyon kostümlerinin sayısı da bu anlamda azalır. Diğer yandan

Görüntünün toplumda iletişim araçlarındaki gelişmelerle yaygınlaşması tiyatro ve sinemada tarihsel kostüm tasarım süreçlerinin sanatsal bir pratik ve uygulama süreci olarak ele alınmasının yolunu açar. Tiyatronun orada ve o anda sergilenen yapısı gereği tarihsel kostüm tasarımları, sinemaya kıyasla görece daha geleneksel kalır. Her ne kadar, hareket ve ışığın ve hatta dijital efektlerin de tiyatro sahnesine yansıtıldığı oyun örnekleri olsa da, sinema alanında tarihsel kostüm tasarımlarında bugün dijital teknoloji daha fazla kullanılır. Bu sebeple özellikle sinema ve televizyon alanındaki kostüm tasarımcılarının alanlarında yeni teknolojik gelişmeleri ve uygulama programlarını da de takip etmeleri gerekir. Görsel kültürün önemli bir iletişim aracı olduğu günümüz dünyasında, tarihsel prodüksiyonlar önemli bir yer tutar. Bu anlamda dünya genelinde tarihsel kostüm tasarımı önemli bir sanatsal alanı oluşturur.

KAYNAKÇA

KİTAPLAR

- Aksel E. (1988). **Tiyatro Dekor ve Kostüm Tasarımı Gelişimi**, 1. Baskı, Mimar Sinan Üniversitesi Matbaası, İstanbul.
- Altar, M. C. (1974). **Opera Tarihi**, 2. Baskı, Milli Eğitim Basımevi, İstanbul.
- Anderson, C., Anderson, B. (1984). **Costume Design**, 2. Baskı, CBS College Publishing, New York.
- Barnwell, J. (2015). **Film Yapımının Temelleri**, Altıntaş, G. (Çev.), 2. Baskı, Literatür Yayınları, İstanbul.
- Brockett, O. G., Hildy, F. J. (2016). **Tiyatro Tarihi**, Göbekçin, T. (Çev.), 10. Baskı, Mitos Boyut, İstanbul.
- Cerici, S. (2013). **Film Yapımı**, 1. Baskı, Nobel, Ankara.
- Çalışlar, A. (2004). **Tiyatro Kavramları Sözlüğü**, 3. Baskı, Mitos Boyut, İstanbul.
- Dönmez, F. (2016). **Sahne Kostümünde Temel Uygulamalar**, 1. Baskı, Mitos Boyut, İstanbul.
- Fogg, M. (Ed.), Gözgülü, E. (2014). **Modanın Tüm Öyküsü**, Gözgülü, E. (Çev.), 2. Baskı, Hayalperest Yayınevi, İstanbul.
- Foss, B. (2016). **Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji, Gerçekler**, M. K. (Çev.), 2. Baskı, Hayalperest Yayınevi, İstanbul.
- Gombrich, E. H. (2020). **Sanatın Öyküsü**, 12. Baskı, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Gürer, Z. (2015). **Giyimin Dili**, 1. Baskı, Volga Yayıncılık, İstanbul.
- Hodge, S. (2018). **Sanat**, Üstünipek, M. (Çev.), 1. Baskı, İnkılap, İstanbul.
- Komşuoğlu, Ş., İmer, A., Seçkinöz, M., Alpaslan, S., Etike, S. (1986). **Moda Resmi**, 2. Baskı, Türk Tarih Kurumu Basımevi, Ankara.
- Landis, D. N. (2003). **Screen Craft Costume Design**, Rotovision, London.
- Landis, D. N. (2012). **Film Craft Costume Design**, 1. Baskı, Ilex, Sussex.
- Landis, D.N. (2007). **A Century Of Hollywood Costume Design**, Collins Design, New York.
- Maeder, E. (1987). **Hollywood And History Costume Design in Film**, Los Angeles County Museum Art, ABD.

Mullin, M. (Ed.), (1992). **Designing And Making Stage Costumes**, South China Printing, London.

Nutku, Ö. (1985). **Dünya Tiyatrosu Tarihi 1**, 1. Baskı, Remzi Kitabevi, İstanbul.

Nutku, Ö. (2020). **Sahne Bilgisi**, 2. Baskı, Kabalcı Yayıncılık, İstanbul.

Özön, N. (2008). **Sinema Sanatına Giriş**, 1. Baskı, Agora Kitaplığı, İstanbul.

Şener, S. (2010). **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**, 6. Baskı, Dost Kitabevi, Ankara.

Şenyapılı, Ö. (2002). **Sinema ve Tasarım**, 1. Baskı, Boyut Yayıncılık, İstanbul.

Yakut, İ. (2015). **Karakter Tasarımı Anlayışı ve Kostüm İllüstrasyonu Örnekleri**, 1. Baskı, Nobel, Ankara.

Yerdelen, S. (2019). **Tiyatro Sanatında Kostüm Tasarımı**, 2. Baskı, Nobel, Ankara.

MAKALE

Dönmez, F. (2015). **Tarihi Kostümlerin Avrupa Resim Sanatı İçerisinde İncelenmesi**, İdil Dergisi, sayı 18.

Kozan, E. (2021). **Dijital Animasyon ve Görsel Efekt Teknolojilerin Türk Sinemasında Kullanımı**, Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi, Cilt 7.

Şartekin, T. (2015). **Robert Wilson'ın Sahnelemelerinde Teatral Kodların Parçalanması**, Dergipark.

TEZLER

Aklar, E. Z. (2016). **Shakespeare Oyunlarından Uyarlanmış Postmodern Filmlerde Dekor ve Kostüm Tasarımı**, Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sahne Sanatları Anasanat Dalı Dramatik Sanatlar (Disiplinlerarası) Yüksek Lisans Programı.

Aray, İ. K. (2019). **Opera Sanatına Richard Wagner ve Guissepe Verdi'nin Getirdiği Yenilikler**, Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Güntay, V. (2018). **Hareketli Görüntü Tasarımının Değişen Yüzü: Dijital Görsel Efekt Uygulamaları**, Sanatta Yeterlik Tezi, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı.

Koçyiğit, Z. E. (2019). **Ballet Russes ve Modanın Etkileşimi**, Yüksek Lisans Tezi, Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tekstil Tasarımı Anasanat Dalı Tekstil ve Moda Tasarımı Sanat Dalı.

Ünlü, S. (2020). **Bilimkurgu Sinemasında Kostüm ve Moda İlişkisinin Örnek Filmler Özerinden İncelenmesi**, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.

Özhancı, E. (2016). **Mitolojik Konulu Operaların Kostüm Tasarımında Karşılaşılan Stilizasyon Problemleri ve Çözüm Önerisi**, Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Anasanat Dalı.

Jablon, S. (2016). **Historical Accuracy İn Costume Design: Experiences and Perceptions of Broadway Costume Designers**, Yüksek Lisans Tezi, Iowa State University.

İNTERNET

Hogenboom, M. (2016). <https://www.bbc.com/turkce/vert-earth-37420884>

İnternet-Yazarı Olmayan Doküman

Ballet Costume History (2018). <http://tutuetoile.com/ballet-costume-history/>

Britannica (2022). <https://www.britannica.com/art/stagecraft/Costume-in-Baroque-opera-and-ballet>

<https://ungo.com.tr/2021/10/renklerin-kaynaginin-tarihi/>

<http://renaissanceclothing.blogspot.com/2011/02/meaning-of-renaissance-and-medieval.html>

GÖRSEL KAYNAKÇA

Görsel 1. Brockett, O. G., Hildy, F. J. (2016). **Tiyatro Tarihi**, Göbekçin, T. (Çev.), 10. Baskı, Mitos Boyut, İstanbul: 22- 23- 23.

Görsel 2. Brockett, O. G., Hildy, F. J. (2016). **Tiyatro Tarihi**, Göbekçin, T. (Çev.), 10. Baskı, Mitos Boyut, İstanbul: 20.

Görsel 3. Brockett, O. G., Hildy, F. J. (2016). **Tiyatro Tarihi**, Göbekçin, T. (Çev.), 10. Baskı, Mitos Boyut, İstanbul: 57.

Görsel 4. Brockett, O. G., Hildy, F. J. (2016). **Tiyatro Tarihi**, Göbekçin, T. (Çev.), 10. Baskı, Mitos Boyut, İstanbul: 72.

Görsel 5. Brockett, O. G., Hildy, F. J. (2016). **Tiyatro Tarihi**, Göbekçin, T. (Çev.), 10. Baskı, Mitos Boyut, İstanbul: 74.

Görsel 6. Brockett, O. G., Hildy, F. J. (2016). **Tiyatro Tarihi**, Göbekçin, T. (Çev.), 10. Baskı, Mitos Boyut, İstanbul: 195.

- Görsel 7. Brockett, O. G., Hildy, F. J. (2016). **Tiyatro Tarihi**, Göbekçin, T. (Çev.), 10. Baskı, Mitos Boyut, İstanbul: 194.
- Görsel 8. Brockett, O. G., Hildy, F. J. (2016). **Tiyatro Tarihi**, Göbekçin, T. (Çev.), 10. Baskı, Mitos Boyut, İstanbul: 222- 223.
- Görsel 9. Brockett, O. G., Hildy, F. J. (2016). **Tiyatro Tarihi**, Göbekçin, T. (Çev.), 10. Baskı, Mitos Boyut, İstanbul: 38.
- Görsel 10. Brockett, O. G., Hildy, F. J. (2016). **Tiyatro Tarihi**, Göbekçin, T. (Çev.), 10. Baskı, Mitos Boyut, İstanbul: 304- 305.
- Görsel 11. Yerdelen, S. (2019). **Tiyatro Sanatında Kostüm Tasarımı**, 2. Baskı, Nobel, Ankara: 57.
- Görsel 12. Yerdelen, S. (2019). **Tiyatro Sanatında Kostüm Tasarımı**, 2. Baskı, Nobel, Ankara: 64.
- Görsel 13. Brockett, O. G., Hildy, F. J. (2016). **Tiyatro Tarihi**, Göbekçin, T. (Çev.), 10. Baskı, Mitos Boyut, İstanbul: 421.
- Görsel 14. Brockett, O. G., Hildy, F. J. (2016). **Tiyatro Tarihi**, Göbekçin, T. (Çev.), 10. Baskı, Mitos Boyut, İstanbul: 416.
- Görsel 15. Brockett, O. G., Hildy, F. J. (2016). **Tiyatro Tarihi**, Göbekçin, T. (Çev.), 10. Baskı, Mitos Boyut, İstanbul: 421.
- Görsel 16. Brockett, O. G., Hildy, F. J. (2016). **Tiyatro Tarihi**, Göbekçin, T. (Çev.), 10. Baskı, Mitos Boyut, İstanbul: 421.
- Görsel 17. Şartekin, T. (2015). **Robert Wilson'ın Sahnelemelerinde Teatral Kodların Parçalanması**, Dergipark: 66.
- Görsel 18. https://www.google.com/search?q=FRAN%C3%87O%C4%B0SE+BARBEAU+S%C4%B0RK+DE+SOLE%C4%B0L&tbm=isch&ved=2ahUK Ewi6m5K_6d74AhVM8bsIHUrLCGEQ2-cCegQIABAA&oq=FRAN%C3%87O%C4%B0SE+BARBEAU+S%C4%B0RK+DE+SOLE%C4%B0L&gs_lcp=CgNpbWcQAzoECCMQJ1D5BVjtJ2D_KGgAcAB4AIABYQGIAZkRkgEGMC4xNC4xmAEAoAEBqgELZ3dzLXdpei1pbWfAAQE&sclient=img&ei=5aXCYvqULMzi7_UPypajiAY&bih=625&biw=1366#imgrc=7alOJheFoXoUcM
- Görsel 19. Ünlü, S. (2020). **Bilimkurgu Sinemasında Kostüm ve Moda İlişkisinin Örnek Filmler Üzerinden İncelenmesi**, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü: 58- 59.
- Görsel 20. Maeder, E. (1987). **Hollywood And History Costume Design in Film**, Los Angeles County Museum Art, ABD: 69.

- Görsel 21. Landis, D.N. (2007). **A Century Of Hollywood Costume Design**, Collins Design, New York: 128- 129.
- Görsel 22. Landis, D.N. (2007). **A Century Of Hollywood Costume Design**, Collins Design, New York: 174.
- Görsel 23. Landis, D.N. (2007). **A Century Of Hollywood Costume Design**, Collins Design, New York: 175
- Görsel 24. Landis, D.N. (2007). **A Century Of Hollywood Costume Design**, Collins Design, New York:184.
- Görsel 25. Landis, D.N. (2007). **A Century Of Hollywood Costume Design**, Collins Design, New York: 184.
- Görsel 26. Landis, D.N. (2007). **A Century Of Hollywood Costume Design**, Collins Design, New York: 217.
- Görsel 27. Landis, D.N. (2007). **A Century Of Hollywood Costume Design**, Collins Design, New York: 230.
- Görsel 28. Landis, D.N. (2007). **A Century Of Hollywood Costume Design**, Collins Design, New York: 252- 253.
- Görsel 29. Landis, D.N. (2007). **A Century Of Hollywood Costume Design**, Collins Design, New York: 270- 274.
- Görsel 30. Landis, D.N. (2007). **A Century Of Hollywood Costume Design**, Collins Design, New York: 274.
- Görsel 31. Landis, D.N. (2007). **A Century Of Hollywood Costume Design**, Collins Design, New York: 275.
- Görsel 32. Landis, D.N. (2007). **A Century Of Hollywood Costume Design**, Collins Design, New York: 285.

EKLER



Roma dönemine ait uzun tunik, himasyon, toga, peplos çizimleri- (Yarwood, D. (2011) World Costume, Dover Publications, New York:416)



Antik Yunan kadın ve erkek giysileri- (Yarwood, D. (2011) World Costume, Dover Publications, New York:212)



Romanesk dönem erkek ve kadın giysi çizimleri- (Komşuoğlu, Ş., İmer, A., Seçkinöz, M., Alpaslan, S., Etike, S. (1986). Moda Resmi, 2. Baskı, Türk Tarih Kurumu Basımevi, Ankara: 156)



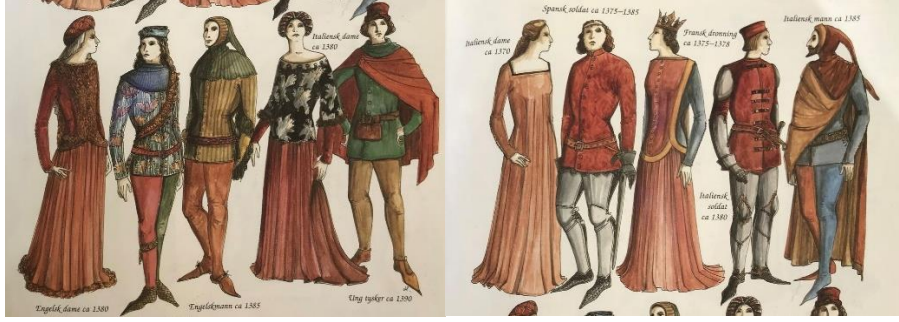
Tour Merlos kullanım örneği çizimleri- (Yarwood, D. (2011) **World Costume**, Dover Publications, New York: 416)



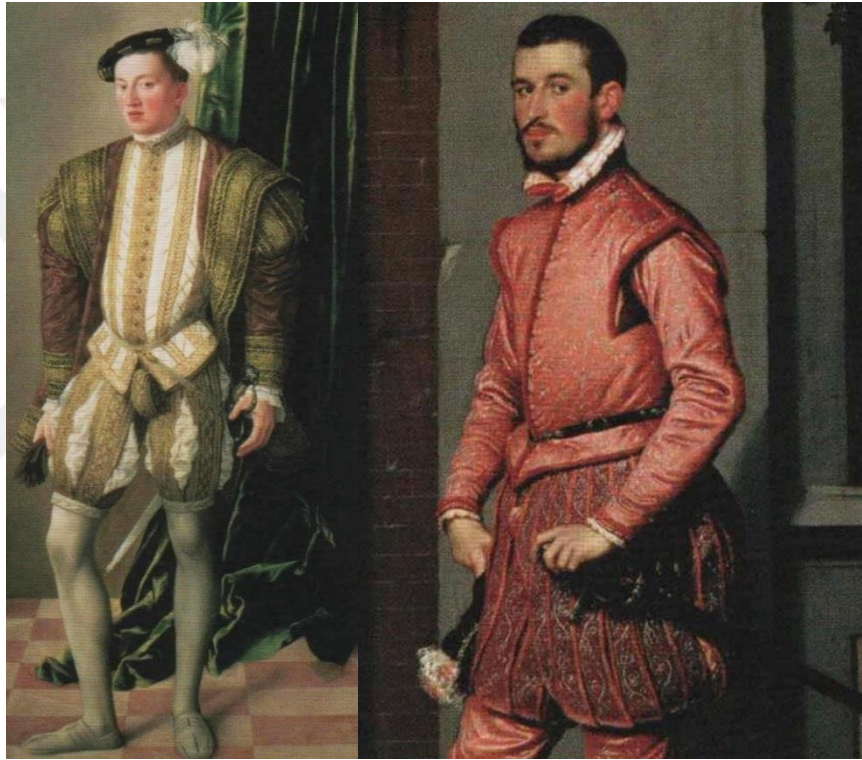
Romanesk dönem (1100 yılından itibaren) üst sınıf giyim illüstrasyonları-
(https://acikders.ankara.edu.tr/pluginfile.php/186379/mod_resource/content/1/3.%20HAFTA%20Rokoko%20Dönemi-%20Barok%20Dönemi.pdf)



1300'lü yıllarda kullanılan kadın cote-hardie illüstrasyonları- (<https://world4.eu/charles-v/>)



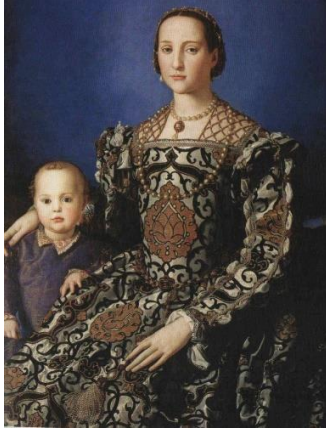
1370 ve 1390 arası kadın ve erkek giyim stilleri illüstrasyonları- (<https://tr.pinterest.com/pin/ca-13701390-in-2022--34410384644462178/>)



Rönesans erkek doublet ceketler, külot pantolonlar ve ördek gagası ayakkabılar- (Fogg, M. (Ed.), Gözgülü, E. (2014). **Modanın Tüm Öyküsü**, Gözgülü, E. (Çev.), 2. Baskı, Hayalperest Yayınevi, İstanbul: 49)



Rönesans dönemi genel kadın silüetleri- (<https://world4.eu/francis-ii/>)



Elizabeth dönemi kadın giysisi ve stilize bir desen örneği ve Kraliçe Elizabeth'in bir ziyareti sırasında resmedildiği bir tablo- (Fogg, M. (Ed.), Gözgü, E. (2014). **Modanın Tüm Öyküsü**, Gözgü, E. (Çev.), 2. Baskı, Hayalperest Yayınevi, İstanbul: 49)



Rönesans'ta bir din adamı, doktor ve bir işçi- (Elgin, K. (2005). **Elizabethan England**, Bailey Publishing, New York: 54)



Üniforma giymiş hizmetkarlar ve bir terzi- (Elgin, K. (2005). **Elizabethan England**, Bailey Publishing, New York:53)



17. Yüzyıl başlarında erkek giyim sitili çizimleri- (Yarwood, D. (2011) **World Costume**, Dover Publications, New York: 195)



17. Yüzyıl başlarında erkek giyim stilleri-
(https://acikders.ankara.edu.tr/pluginfile.php/186379/mod_resource/content/1/3.%20HAFTA%20Rokoko%20Dönemi-%20Barok%20Dönemi.pdf)



Barok dönem erkek giyim stili ve rihingrave örneği-
(https://acikders.ankara.edu.tr/pluginfile.php/186379/mod_resource/content/1/3.%20HAFTA%20Rokoko%20Dönemi-%20Barok%20Dönemi.pdf)



1675 sonrası erkek giyim stilleri-

(https://acikders.ankara.edu.tr/pluginfile.php/186379/mod_resource/content/1/3.%20HAFTA%20Rokoko%20Dönemi-%20Barok%20Dönemi.pdf)



1600'lerin sonunda kadın giyim stilleri- (Fogg, M. (Ed.), Gözğü, E. (2014). **Modanın Tüm Öyküsü**, Gözğü, E. (Çev.), 2. Baskı, Hayalperest Yayınevi, İstanbul: 97)



1600'lerin sonlarında korse giymemiş kadın stilleri- (Fogg, M. (Ed.), Gözğü, E. (2014). **Modanın Tüm Öyküsü**, Gözğü, E. (Çev.), 2. Baskı, Hayalperest Yayınevi, İstanbul: 98)



Volanlı elbise örneği- (Fogg, M. (Ed.), Gözgül, E. (2014). **Modanın Tüm Öyküsü**, Gözgül, E. (Çev.), 2. Baskı, Hayalperest Yayınevi, İstanbul: 96)



1715 sonrası kadın giyim stilleri- (Fogg, M. (Ed.), Gözgül, E. (2014). **Modanın Tüm Öyküsü**, Gözgül, E. (Çev.), 2. Baskı, Hayalperest Yayınevi, İstanbul: 106)



Rokoko dönemde büyüyen etekler-

(https://acikders.ankara.edu.tr/pluginfile.php/186379/mod_resource/content/1/3.%20HAFTA%20Rokoko%20Dönemi-%20Barok%20Dönemi.pdf)



Rokoko dönem erkek giyim stilleri örnekleri- (Fogg, M. (Ed.), Gözğü, E. (2014). **Modanın Tüm Öyküsü**, Gözğü, E. (Çev.), 2. Baskı, Hayalperest Yayınevi, İstanbul: 122)



1780-1820 yılları arasında moda olan müslin kombinezon elbiseler- (Fogg, M. (Ed.), Gözğü, E. (2014). **Modanın Tüm Öyküsü**, Gözğü, E. (Çev.), 2. Baskı, Hayalperest Yayınevi, İstanbul: 124)



1800'lü yılların ampir elbise örnek illüstrasyonları-

(https://acikders.ankara.edu.tr/pluginfile.php/186379/mod_resource/content/1/3.%20HAFTA%20Rokoko%20Dönemi-%20Barok%20Dönemi.pdf)



Crinoline etek iç konstrüksiyonu ve crinoline etekli illüstrasyonlar- (Fogg, M. (Ed.), Gözgü, E. (2014). **Modanın Tüm Öyküsü**, Gözgü, E. (Çev.), 2. Baskı, Hayalperest Yayınevi, İstanbul: 146)



Belle Epoque (güzel çağ) kadınları- (Fogg, M. (Ed.), Gözgü, E. (2014). **Modanın Tüm Öyküsü**, Gözgü, E. (Çev.), 2. Baskı, Hayalperest Yayınevi, İstanbul: 148)



20 yüzyıl araba yolculuğu yapan kadınlar- (Fogg, M. (Ed.), Gözgü, E. (2014). **Modanın Tüm Öyküsü**, Gözgü, E. (Çev.), 2. Baskı, Hayalperest Yayınevi, İstanbul: 196)



Coco Chanel tasarımları ve 20. yüzyılın şık bir kadın stili- (Fogg, M. (Ed.), Gözğü, E. (2014).
Modanın Tüm Öyküsü, Gözğü, E. (Çev.), 2. Baskı, Hayalperest Yayınevi, İstanbul: 224)