

SAHNE TASARIMININ GÖRSEL BİLEŞENLERİNDEN SAHNE MAKYAJININ DRAMATİK METNİN İLETİSİNE EVRENSEL ÖLÇEKTE KATKISI

Yeşim BALTACIOĞLU¹

Özet

Bu çalışmada tiyatrunun önemli bileşenlerinden sahne tasarımı konusuna değinilerek dramatik metnin görsel tasarıma katkısı, sahne makyajı özelinde, evrensel örnekler ışığında anlatılmıştır. Sahne makyajı daha çok kostüm tasarımı ile ele alınmış, dünyadan ve Ankara Devlet Tiyatrosu'nda sahnelenen kurgular için yapılmış olan makyaj tasarımları üzerinden örneklendirilerek anlatılmıştır. Seçilen evrensel örnekler üzerinden makyajın dramatik metnin aktarımına ve oyuncuya olan katkılarından bahsedilmiş, kostüm ile makyaj tasarımının birbirlerini güçlendiren iki bileşen olduğunu gösteren çalışmalarla sahne makyajının önemine değinilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sahne Tasarımı, dekor, kostüm, sahne makyajı, karakter tasarımı

THE UNIVERSAL CONTRIBUTION OF STAGE MAKEUP, WHICH IS ONE OF THE VISUAL COMPONENTS OF STAGE DESIGN, TO THE MESSAGE OF DRAMATIC TEXT

Abstract

In this study, the contribution of the dramatic text to the visual design is explained in the light of universal examples, with a special emphasis on stage makeup, by addressing the issue of stage design, which is one of the important components of theatre. In the article, stage makeup mostly handled with costume design, and it is exemplified through the makeup designs made for the fictions staged in the world and Ankara State Theatre. Through selected universal examples, the contribution of makeup to the transmission of the dramatic text and the actor is mentioned, and importance of stage makeup is mentioned with studies showing that costume and makeup design are two components that reinforce each other.

Key Words: Stage design, scenery, costume, stage makeup, character design

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Hacettepe Üniversitesi Ankara Devlet Konservatuarı, Sahne Sanatları Bölümü,
yesim.baltacioglu@hacettepe.edu.tr, ORCID ID: 0000-0003-2716-6484

1.Sahne Tasarımı Nedir?

Sahne üzerinde gerçekleştirilen kurgunun seyirciye yansıtılması odağında sunulan tüm görsellik, sahne tasarımının alanı içerisine girmektedir. Sahne tasarımı tiyatro, opera, dans ya da müzikal performanslar, film ve televizyon yapımları için ortamlar tasarlama ve uygulama sanatı olarak adlandırılabilir. Temel amacı, bir dramatik metnin ses ve görüntü dünyasını yaratmaktır. Sahne tasarımcıları, sahne üzerinde sunulacak olan senaryoda yer alan durumları göz önünde bulundurarak sahne görselini düzenler. Bu düzenleme pek çok bileşenden meydana gelmektedir ve konularında uzman tasarımcıların ortaklaşa çalışmalarıyla ortaya çıkan bir üründür.

Benedetto'ya göre sahne tasarımı, ekibin her elemanının sahne resmine katkıda bulunduğu ve bütünlüklü bir kompozisyon yaratmak için birlikte çalışılması gereken işbirliğine dayalı bir sanattır (Benedetto, 2012).

Çalışlar'a göre sahne tasarımı oyuncu ile sahne arasında bağ kurarken dramatik metne bağlı sahne imgesini yaratma işini üstlenir (Çalışlar, 1993). Sahne tasarımcıları sahne imgesini yaratmak için dramatik metnin gerektirdiği yönde alanları şekillendirme, yapılandırma işleri ile ilgilenir. Bu çalışma yapılırken oyunun üslubu ile ilgili yapılacak çalışmalar da önemli bir odak noktasıdır. Çünkü üsluba yönelik yapı inşası sırasında, bu yapının vurgularının nerede baskın olacağı ya da nerede daha az görünür olacağı performans alanının düzenlenmesi sırasında şekillenir.

2. Sahne Tasarımının Bileşenleri Ve Sahne Makyajı

Sahne tasarımı sahne görselini oluşturan dekor, kostüm, makyaj, aksesuar, ışık ve ses tasarımının bileşkesinden oluşan bir sentezdir. Bahsi geçen her başlık için alana özel çalışan sanatçı ve tasarımcılar vardır. Sahne tasarımı yapan kişi yalnızca tiyatro becerilerinde uzman olan kişi değil, aynı zamanda tiyatro yapımı içerisinde yaratıcı ekibin bir üyesi olarak yönetmen, oyuncu ve diğer tüm yaratıcı ekiple uyumla çalışan bir sanatçıdır. Howard'a göre sahne alanın yaratılması diğerlerinden bağımsız bir çalışma değildir ve sahne alanı yaratıcısı güzel sanatlar okumuş ve içgüdüsel olarak bir ressam ya da heykeltıraş olsa bile arka plan boyamacısından çok daha fazlasıdır; sahne tasarımcılığı yönetmenin ve görsel sanatçının seyirciye bütünsel bir eser olarak sunulan oyuna dair görüşlerinin ortak ifadesidir (Brockett, 2015).

Sahne tasarımında performans alanının şekillendirilmesinde büyük ölçüde payı bulunan bileşen dekordur. Metne göre zaman, yer ve yaratılacak olan atmosferin tanımlanacağı bir alan vardır. Tasarımcı ilk iş olarak metni inceleme ve dekor ile anlamlandırma çalışması yapar. Tasarım ekibi içerisinde metne göre somut bir alan yaratma işini ilk yapan bileşen dekor tasarımıdır. Dekor olayın geçtiği yerin fiziksel düzenlemesini yapma işini üstlenir. Dekor ile olayların geçtiği yerler hem oyuncuya hem de seyirciye tanımlanmış olur.

Dekor düşünülürken oyun ve oyuncularla ilgili mekansal saptamaların yapılması adına tasarımcı bazı sorulara yanıt arar. Karakterlerin kimler olduğu ya da "Seyirci ile karşılaşma

anından önce olan neydi?” benzeri soruları sorarak tasarımının bu sorulara yanıt verebilmesini sağlamayı hedefler (Benedetto, 2012). Sahne üzerinde gerçekleşen bir kurguda oyuncuların nereden girip çıkacakları, kimin nerede duracağı yönetmen kadar dekor tasarımcısının da belirleyeceği bir durumdur. Oyunda yer alan eşyaların neler ve ne türde olacaklarından birbirlerine olan uzaklıklarına kadar, dekor tasarımcısı sahne objelerinin tasarım ve yerleşimini oyun metnine göre düşünmekle yükümlüdür. Bahsi geçen tasarımlar çoğunlukla ayrıntılı çizim ve üç boyutlu maketlerle ön çalışma olarak sunulur. Bu şekilde ayrıntılı bir maket çalışması, oyunda çalışacak diğer tasarımcılar ile tasarımda yer alan dekor ve aksesuarı yapacak olan kişilere yol göstermesi ve fikir vermesi açısından da değerlidir. Bu nedenle dekor tasarımını anlatan maket çalışmaları bir fikir vermek maksatlı bir anlatım olarak da tercih edilebilirken, genellikle titizlikle hazırlanan, kullanılacak materyaller ve renkler hakkında da bilgi veren, bire bir ölçeklendirilmiş çalışmalardır.

Görsel 3’de 2017 yılında Amerika’da St. Louis Tiyatrosu’nda sahnelenen, yönetmenliğini Seth Gordon’un yaptığı “All My Sons” adlı oyun için tasarımcı Michael Ganio tarafından yapılan dekor tasarımı görülmektedir. İlk görsel (Görsel 1), esinlenilen fotoğrafı, ikinci görsel (Görsel 2) ¼ oranında ölçeklendirilmiş dekor tasarımını, üçüncü görsel (Görsel 3) ise bu makete göre üretilen sahne dekorunu göstermektedir.



Görsel 1. “All My Sons” dekorunun esinlendiği alan

Görsel 2. “All My Sons” dekorunun ¼ oranlı maketi



Görsel 3. “All My Sons” dekoru (<http://www.michaelganio.com/#/all-my-sons/>)

Dekor ve aksesuarın yerleşimi kadar, ne tür malzemelerden yapılacakları da bir o kadar önemlidir. Oyunun atmosferini yansıtmak açısından kullanılacak malzemenin opak mı, parlak mı, transparan mı olacağı ya da renklerin, dokuların ne olacağı önceden belirlenir.

Karakteri seyirciye görsel olarak sunma noktasında da devreye kostüm tasarımı girmektedir. Kostüm genel olarak kişiler ve kişinin doğal ve sosyal çevresi arasındaki ilişkilerin pratik bir görünümüdür ve vücudu örten giysi, saç şekli ve makyaj gibi elemanları içermektedir (Arık, 1995). Kostüm tasarımcılarının oyun karakterleri ile ilgili yaşı, tarihi dönemi, psikolojik durumu, cinsiyeti ve sosyal statüsünü belirlemek adına sorması gereken pek çok soru bulunmaktadır. Bu soruların sorulması ile tasarlanacak olan kostüm ve aksesuarların ayrıntısı anlaşılır. Elde edilen bilgiler ışığında tasarımcı çalışmalarına başlar.

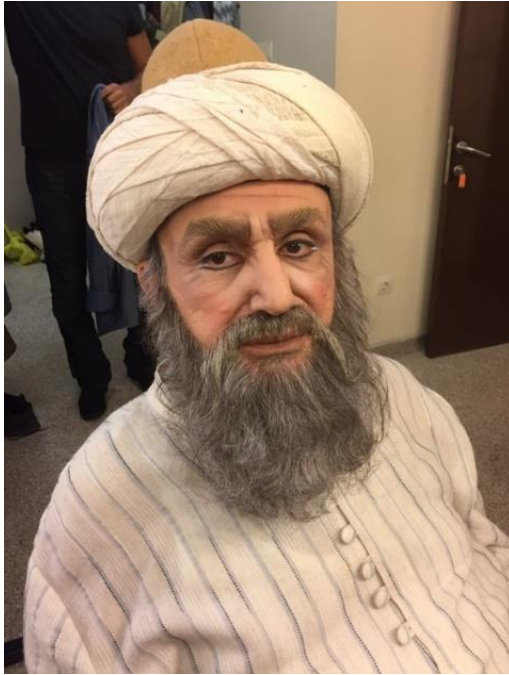
Aklar'a göre kostüm ve makyaj bir oyuncunun dış görünümünü oluşturur (Aklar, 2015). Kostümün sahne makyajı ve aksesuarlarla tamamlanması görsel bütünlük açısından önemlidir. Sahne sanatlarında kostüm ve makyaj sadece görüntüyü ortaya çıkarmak için değil; karakterlerin ve genel görüntüsel imgenin, anlatımın bir ifadesi olarak kullanılmışlardır (Yerdelen, 1999). Bu noktada kostümle yapılan her türlü değişikliğin makyaj ile desteklenmesi önemlidir. Makyaj ve kostüm birbirini pekiştiren iki tasarım aracıdır. Saç, peruka, sakal, bıyık, kaş favori gibi ekler de makyajı destekleyen önemli görsel tamamlayıcılarıdır. Tüm bunlara aksesuarlar da eşik eder.

Sahne makyajı oyuncunun yüzünü, saçını ve vücudunu kozmetik, plastik ve benzeri maddelerle boyama, güçlendirme veya değiştirme uygulamasıdır (Brittanica, 2021). Sahne makyajı, alana özel üretilmiş olan malzemelerin kullanımıyla dramatik metinle uyumlu olarak oyuncunun ifadesinin güçlendirilmesi; sahne ışığı altında ayrıntıların belirginleştirilmesi; tasarım doğrultusunda değişikliklerin ışık ve gölgelendirmeler ile ya da protez makyajın sunduğu olanaklarla değiştirilmesi olarak açıklanabilir.

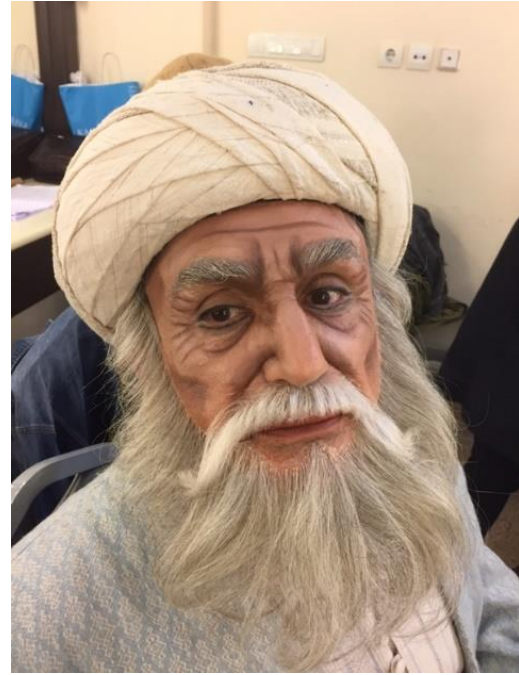
Brocket'e göre "Kostümler olayların geçtiği dönemi tanımlayabilir ancak diğer taraftan oyun kişilerini yaratmaya da yardımcı olmalıdır" (Brocket, 2015). Seyirci kostüme bakarak karakter ya da karakterlerin kim olduğu ile ilgili bilgi sahibi olur, oyun sırasında gelişen olay ve durumları kostümün ilettiği görselliği irdeleyerek çözümler çıkarabilir. Oyunda belirtilmek istenen zaman değişimleri, geçmişte ya da gelecekte gelişen olayların anlatımları gibi zamansal farklar da kostüm değişimleri ile seyirciye anlatılabilir. Tüm zaman betimlemeleri de sahne makyajı, peruka, gerekiyorsa sakal, bıyık ve aksesuarlarla desteklenmelidir.

Makyaj ile elde edilmek istenen görüntüyü yakalamak adına ışık, gölge tekniklerinin kullanılmaları ya da daha ileri modelleme ve kalıp uygulamaları içeren protez makyaj (üç boyutlu makyaj) teknikleri ile oyuncunun yaşı, sağlık durumu, ırkı, yaşadığı tarihsel dönem, psikolojik durumu, sosyal statüsü gibi oyun kişisini betimlemeye yönelik çalışmalar yapılabilir. Yine aynı tekniklerin kullanımıyla oyun kişilerinin karakteristik özelliklerinin oyuncuya yansıtılması istenen kısımları, yüz ifadelerinin oluşturduğu çizgilerin belirginleştirilmesi ya da tam tersi oyuncuda var olan ve oyun kişisinde olmaması gereken ifadenin saklanması durumu sağlanabilir.

Osmanlı İmparatorluğu'nun kuruluş yıllarını konu alan “Osmancık” adlı oyun, geçmişi, kuruluşun başlangıç noktasını ve yıllar sonra olgunluk dönemini seyirciye göstermektedir. Karakterlerin kostüm tasarımları ile kuruluşun erken dönemi ve sonraki yılları için seyirciye iletmek üzere zaman belirmesi yapılabildiği gibi makyaj tasarımı ile sağlanan görsellik sayesinde de “yıllar sonra” kavramı seyirciye gösterilebilmektedir. Ankara Devlet Tiyatrosu'nda sahnelenen “Osmancık” adlı oyunda oyuncu Nihat Hakan Güney, oyuna Görsel 4'teki fotoğrafta tasarlanan makyajla başlamış, yıllar sonrasına gidildiği sahneler için ise Görsel 5'teki fotoğrafta görülen daha ileri yaş için tasarlanan yaşlı makyajı ile seyirci karşısına çıkmış, başlığı aynı olmasına rağmen yüzündeki çizgilerin ve gölgelerin makyajda ışık ve gölge kullanımıyla daha derin çalışılmasının saç, sakal, bıyık ve kaşlarının yaşın ilerlediğini gösterir şekilde daha beyazlamış, ek parçaların kullanılmalarıyla seyircide bu algının yaratılmasını sağlamıştır.



Görsel 4. Yaşlı makyajı



Görsel 5. İleri yaş makyajı

Görsel 6'de 2013 yılında Ankara Devlet Tiyatrosu'nda sahnelenen yönetmenliğini Işıl Kasapoğlu'nun yaptığı “Cyrano De Bergerac” adlı oyunda De Guiche karakterinde Devlet Tiyatrosu sanatçısı Edip Tümerkan görülmektedir. Kostüm tasarımı Esra Selah tarafından yapılmıştır. De Guiche karakteri için tasarlanan kostümle birlikte o dönemde soylu kişiliklerin makyaj yaptıkları gerçeği ile oyuncunun karakter makyajı, döneme ait soyluları temsil eden makyajın en önemli özelliği olan beyaz rengin zeminde baskın olduğu renklerle tasarlanmıştır (Görsel 7). Oyuncu Edip Tümerkan Görsel 8'de De Guiche karakteri için kostüm, makyaj, peruka ve aksesuarlarla oluşturulmuş görsel bir bütünlük içerisinde görülmektedir.



Görsel 6. Oyuncunun makyaj öncesi görüntüsü,

Görsel 7. Oyuncunun makyaj sonrası görüntüsü

Görsel 8. De Guiche karakteri makyaj, peruka, kostüm ve aksesuarla

Şengezer, makyajın yapılmasının mutlaka gerekli olduğu karakterleri Don Kişot, Cyrano De Bergerac, Faust şeklinde sıralamış ve yine ileri yaş yaşlı makyajının yapılmasının gerekli olduğu oyunların sahne tasarımlarında makyaj desteği alma gerekliliklerinden bahsederek, kostüm, makyaj ve perukanın ortak bir çalışma ile yürütülmesinin esas olduğunu belirtmiştir (Şengezer, 1999). Şengezer bu söylemiyle makyaj çalışmasının özellikli bir alan olduğunu, özel olarak düşünülmesi, tasarlanması gereken karakterler için makyaj ve peruka konusunda özellikle destek alınmasının önemini vurgulamıştır.

Şengezer'in de bahsettiği karakterlerden Cyrano De Bergerac normal bir insanın yüz özelliklerine burun özelinde sahip olmayan, iri ve heybetli bir burunla tasvir edilen bir oyun kişisidir. Oyuncunun normal anatomik yapısı bahsi geçen büyük, heybetli burnu hiçbir şekilde karşılayamayacağı için Cyrano De Bergerac karakterinin görsel tasarımında protez makyaj teknikleri ile buruna ek yapılarak değiştirilmesi görsel olarak zorunludur.

Görsel 6'da, 2012-2013 sezonunda Ankara Devlet Tiyatrosu'nda sahnelenen, yönetmenliğini Işıl Kasapoğlu'nun yaptığı "Cyrano De Bergerac" adlı oyunda Cyrano karakterinde Devlet Tiyatrosu sanatçısı Durukan Ordu görülmektedir. Durukan Ordu'nun burnuna ek yaparak Cyrano'nun burnuna dönüştürme işlemi prostetik makyaj (üç boyutlu makyaj) teknikleri ile yapılmıştır.

olarak algılanmaktadır. Yaratılan görsel algının, seyirci koltuğundan nasıl alımlanacağı hakkında fikir sahibi olmak için makyaj, tasarımcısı ve uygulayıcısı tarafından seyirci bölümünden kontrol edilir. Görsel 11’de kaşlar için bir ifade çalışması yapılmış, oyuncuyu orta yaş üzeri göstermek için gülme çizgilerinde belirgin gölgelendirme yapılmıştır.



Görsel 10. Oyuncunun makyaj öncesi görüntüsü

Görsel 11. Oyuncunun makyaj sonrası görüntüsü

Görsel 12. Uzak sahne için yapılan göz makyajı detayı

Sahne üzerinde yer alacak olan fantastik karakterler, hayal ürünü gerçekte var olmayan doğaüstü varlıklar olduğundan, oyuncuyu gerçek ve insan görüntüsünden ayırmak ve gereken fantastik karaktere dönüştürmek için yine sahne makyajı tamamlayıcı bir unsur olarak sahne görseline katkıda bulunur. Masalsı, düşsel tipler olarak karşımıza çıkan peri, cadı, vampir, zombi, kurt adam gibi özel tasarım gerektiren oyun kişilerinin sahne üzerinde betimlenmesi için kostümler ile birlikte anatomik olarak değişikliklerin de gösterilmesi önemlidir ve eksikliği, tasarımı gerçekliğe yaklaştırır.

Görsel 14 ve Görsel 15’de Ankara Devlet Tiyatrosu’nda Kutay Sungar’ın sahneye koyduğu Kostüm tasarımı Esra Selah’ın yaptığı “Fırtına” adlı oyunda Hava Perisi Ariel için tasarlanan makyaj görülmektedir. Peri için protez parça eklenerek kulaklar anatomik olarak değiştirilmiş, görsel tasarımın periler ve elflerin tanımlandığı, insandan farklı görünüme sahip bir kulak şekli ile tamamlanması için kulaklara protez parça eklenmiştir. Görsel 14 ve Görsel 15’te tasarlanan makyajın son halleri görülmektedir. Makyajda kullanılacak olan renklerin seçimi, dekor, kostüm ve ışık tasarımı dikkate alınarak yapılır (Corson and Glavan, 2001). Bu tasarımda da kostümde mavi tonlar olması dolayısıyla makyaj tasarımı mavi renk odağı üzerinden uygulanmıştır.



Görsel 13. Oyuncunun makyaj öncesi görüntüsü

Görsel 14. Oyuncunun makyaj sonrası görüntüsü

Görsel 15. Hava Perisi Ariel, makyaj, kostüm ve aksesuarlarla

Kostüm ile olduğundan daha zayıf gösterilen bir oyuncunun yüzünde de anatomik olarak aynı değişikliği destekler şekilde ışık ve gölge kullanımıyla, kemikli ve zayıf bir anatomik yapıyı betimleyecek şekilde çalışma yapılması gerekir. Tam tersine kilolu gösterilecek bir oyuncu için de yine ışık ve gölge ya da daha ileri tekniklerin kullanıldığı protez makyaj çalışmaları ile oyuncu daha iri gösterilebilir. Kostümü giyecek olan oyuncunun çıplak bedeninin protez parçalarla giydirilmesi yoluyla görsel olarak bir bütünlük sağlanmış olur. Aslında burada makyaj ile bedene gerçekçi ya da fantastik bir ön giydirme yapılmakta, oyuncunun fiziksel özelliklerinin “sanki öyleymiş gibi” gösterilmesinin üzerine bir de kostüm ile yanılısma gerçekleştirilmektedir.

Görsel 16’da aşırı kilolu karakterler için kostüm tasarımına dahil olarak oyuncunun sahip olduğu vücut çizgilerini, aşırı kilolu bir beden görünümüne büründürmek için yapılan, kostüm içerisine giyilen dolgulu içlikler görülmektedir.



Görsel 16. Aşırı kilolu oyuncu için kostüm tasarımcıları tarafından tasarlanan kostüm içine giyilen elyaf dolgulu özel içlikler (www.naplesnews.com , <https://i.pinimg.com/originals/4d/c7/99/4dc7992a2e0011cd1d8bf2a8ad9d3eb0.jpg>)

Bu içlikleri giyen normal görünümdeki bir oyuncunun boyun ve yüz kısımları zayıf kalacağından görsel olarak tamamlanmanın sağlanması için üç boyutlu makyaj tekniklerinin kullanılması ile üretilen protez parçalara ihtiyaç duyulmaktadır. Bahsi geçen protez parçalar oyuncunun boyun ve yüzüne eklenmezse aşırı kilolu olan beden ve ona göre tasarlanan kostümün içinde oyuncu görsel bütünlüğü yakalayamamış olur (Görsel 17).



Görsel 17. Protez parçanın oyuncu üzerine uygulanması - Protez makyaj uygulanmış ve içlik giymiş oyuncu (<https://www.themakeupgallery.info/character/fat/obese/cintathai.htm>)

Ancak protez parça ile ek yapılarak makyaj uygulaması yapılan oyuncu bütünsel olarak tasarımda düşünüldüğü gibi aşırı kilolu bir karakteri canlandırabilir. Görsel 18’de “Ellen More or Less” adlı televizyon yapımı için oyuncu Stacey McGunnigle, rolünün gerektirdiği vücut yapısında bir karaktere dönüşmesi için hazırlanan dikilmiş, dolgulu kostümle görülmektedir. Sonrasında oyuncuya eklenen protez parçalarla oyuncunun makyaj teknikleri ile gerçekçi değişimi görülmektedir. Bu şekilde ek parçaların da eklenmesi ile görsel bütünlük sağlanmış, protez parçaların varlığı ve uygulanması ile oyuncu Görsel 18’de yer alan soldan ilk fotoğraftaki görüntüsünden çok daha gerçekçi bir yanılsama ile iri cüsseli, kilolu bir karaktere dönüştürülmüştür (Görsel 18, en sağdaki fotoğraf).



Görsel 18. İlk üç fotoğrafta protez makyaj yapılmadan sadece içlikle görülen oyuncu 4. fotoğrafta protez makyaj teknikleriyle değiştirilmiştir (https://www.creativecharacter.com/gallery/suits_costume/suits8.html)

Görsel 19’da oyuncu Michael Ball’a “The Woman in White on Broadway” adlı oyun için özel efekt makyaj sanatçısı Vincent Schicchi tarafından uygulanan protez makyaj çalışması

öncesi ve sonrası fotoğrafları ile görülmektedir. Oyuncunun canlandıracağı karakterle görsel uyumunun sağlanması için, normalden fazla kiloya sahip kişilerde çene ile boynun birleştiği bölge, zayıf anatomiye sahip bir kişiye göre doludur, etlidir ve katlıdır. Bu parça prostetik ya da üç boyutlu makyaj olarak adlandırılan makyaj teknikleri ile üretilebilmektedir (Moravetz, 2001)



Görsel 19. Protez makyajdan önce ve protez makyajdan sonra (Oyuncu: Michael Ball Makyaj Tasarım:Rob Smith Makyaj Uygulama: Vincent Schicci , (<https://www.instagram.com/vincentschicchi/>)

Tarihsel bir karakteri canlandıracak oyuncunun, ilgili rol kişisine benzemesi için tasarlanan kostüm ve gerekli olan aksesuarların yanı sıra yüzünde, benzeyeceği kişinin özelliklerini gösterebilmesi için ışık ve gölge çalışmalarının yapılması bütünsel bir benzerlik için önemlidir.

Görsel 20’de Ankara Devlet Tiyatrosu oyuncusu İrfan Kılınç, Cahit Çağırın’ın yönettiği “Mehmet Akif” adlı oyunda canlandıracağı Atatürk karakteri için yapılan karakter makyajı önce ve sonra olarak görülmektedir. Önce ve sonra fotoğrafları ile alın, elmacık kemiği, çene anatomisinin benzerliği için yapılan ışık ve gölge çalışmaları, kaş şeklinin değiştirilmesi, gülme çizgilerinin eklenmesi gibi farklılıklar görülmektedir. Bu yolla oyuncu kendi yüzünden çok farklı bir görünüme protez parça kullanmadan bürünmüş, Atatürk’e benzetilmiştir.



Görsel 20. Atatürk makyajından önce ve sonra (Oyuncu: İrfan Kılınç, Ankara Devlet Tiyatrosu, “Mehmet Akif” adlı oyundan)

Görsel 21’de Ankara Devlet Tiyatrosu’nda yönetmenliğini Bozkurt Kuruç’un yaptığı “IV. Murat” adlı oyun için, oyuncu Nihat Hakan Güney, Topal Recep Paşa rolü için tasarlanan karakter makyajları ile görülmektedir.



Görsel 21. Topal Recep Paşa karakter makyajı uygulama öncesi ve sonrası ile sahne görüntüsü (Oyuncu: Nihat Hakan Güney, Ankara Devlet Tiyatrosu, “IV.Murat” adlı oyundan)

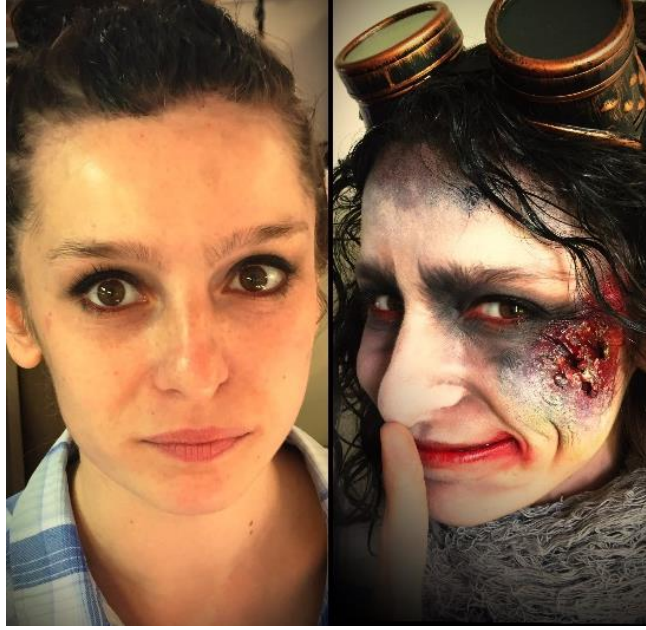
Oyuncunun makyaj yapılmadan önceki doğal görünümünde kendi kaşları koyu rengin baskın algılanmasından dolayı sert bir mizacı iletmektedir. Yapılan sahne makyajı ile yüzü oluşturan kaş, göz, burun gibi elemanlara belirginlik kazandırılabilirdiği gibi kimi zaman da makyajın sağladığı imkanlar kullanılarak belirgin olan geri plana atılır. Görsel 22’de oyuncu Nihat Hakan Güney bahsi geçen konunun anlaşılacağı şekilde iki ayrı makyaj tasarımıyla görülmektedir. Ankara Devlet Tiyatrosu’nda sahnelenen “Osmancık” adlı oyunda daha yumuşak mizaca sahip bir karakteri canlandırdığından farklı bir görünümü seyirciye iletme adına makyajı farklı tasarlanmış, oyuncunun ön planda olan kaşları renklendirme ile geri plana atılmış ve oyuncunun ifadesi bu yolla yumuşatılmıştır. İki makyaj tasarımı karşılaştırıldığı zaman makyaj teknikleri ile aynı oyuncu üzerinde iki farklı mizacın nasıl ortaya konulduğu açıkça görülmektedir.



Görsel 22. Kaşların renginin açılması ile yumuşak mizacın yakalanması (Oyuncu: Nihat Hakan Güney, Ankara Devlet Tiyatrosu “Osmancık” adlı oyundan)

Oyun için tasarlanan ışık altında, oyuncunun ifadesinin kaybolmaması için belirginleştirme amaçlı olarak da makyaj kullanılır (Buchman, 1989). Bunların yanında makyaj belli rejilerde biçimsiz, anormal görünümünün yaratılmalarıyla ya da maske görünümüyle yabancılaştırma efekti olarak da kullanılabilir.

Görsel 23’de Mehmet Berkay Baygın’ın sahneye koyduğu “Kapıların Dışında” adlı oyunda Çavuş Beckmann rolü için denenen grotesk makyaj görülmektedir. Makyaj ile oyuncunun ifadeleri oldukça abartılı ve vurgulu olarak tasarlanmıştır. Yabancılaştırma efekti olarak daha güçlü bir durum yaratmak adına rejisi ile uyumlu olarak yüzüne lateksle tiksindirici olması hedeflenen bir yara çalışılmıştır.



Görsel 23. Grotesk makyaj uygulaması (Model: Sevgi Temel, “Kapıların Dışında” adlı oyunda yabancılaştırma efekti olarak kullanılmak üzere yapılmış olan grotesk makyaj ön çalışması)

Oyunda seyirciye iletilmesi gereken ortamın duygusunu yansıtmada en önemli bileşen şüphesiz ışıktır. Işık tasarımcısı da diğer tüm tasarımcılar gibi oyunu dikkate alarak ışık tasarımını yapar. Işık ile mutlu, enerjik bir atmosfer yaratılabilirken, kasvetli ve ağır bir hava da yaratılabilir. Seyircinin ruh hali ve duygusu, aydınlatmanın yoğunluğu, rengi, açısı ve kalıbı ile değişebilir (Basa, 2014).

Sahne üzerinde yer alan tüm sahne dekorlarının, oyuncuların kostüm ve makyajlarının tasarımları aşamasında mutlak suretle birlikte düşünülmesi zorunlu olan tasarımın en önemli ayağı ışık tasarımıdır. Işık altında renklerin ışığın farklı renk filtreleriyle loş ya da güçlü kullanılabilirliği ile sahne görseli üzerinde gerçekleştirilen değişimin etkisi altında, tüm sahne görselinin farklı görünebilmesi gerçeğinden hareketle tasarımın renkleri mutlaka ışıkla birlikte dikkate alınır. Kostüm ve makyaj birbiriyle uyumlu olmalı ve her ikisi de ışığa göre yapılmalıdır, böylece seyirci üzerinde inandırıcı bir etki oluşturur (Aklar, 2015).

3. Sonuç

Tasarımcılar yaptıkları tasarımlarla dramatik metni hem görsel hem de çevre bakımından desteklerler. Oyunun geçtiği her sahne tek tek dramatik metne bağlı kalınarak çalışılır. Oyunun izleyici tarafından daha iyi anlaşılması ve oyuncunun da daha iyi aktarım yapabilmesi için tasarım ile elde edilen bileşenler son derece değerlidir. Bu bileşenler birbirinden bağımsız hareket etmezler; aksine birbirleri ile güçlü bir bağ kurarak sahne üzerinde sunulan kurgunun inandırıcılığını desteklerler.

Seyirci koltuğuna yerleştiği andan itibaren sunulan tüm bileşenleri tek tek değerlendirerek, ipuçlarından yola çıkarak kurguyu anlamlandırma sürecini başlatır. Bu süreçte seyirci, sahne tasarımının bileşenleri ile iletilen görsel kodları metinle ve oyuncunun ilettiği duygu durumlarıyla birlikte değerlendirerek kurguya dahil olur.

Bu değerlendirmenin yapılması sırasında mekan anlayışı önemlidir. Oyunun geçtiği mekan dekor tasarımı ile anlaşılırken, içinde duyguları, olayları iletmekle yükümlü olan oyun kişisi de yine seyirci tarafından olanca görseelliği ile değerlendirilir. Olayların çözümlenmesi noktasında oyuncuların taşıdıkları görsel iletkenlerin bu süreçteki önemleri düşünüldüğünde, duyguların irdelenmesi noktasında oyuncuların yüz ifadeleri ve vücut dillerinin önemi açıktır.

Sahne makyajı yüz ve vücut üzerinde taşınan, oyunun akışındaki olayları seyircinin çözümlenmesi noktasında en çok anlamlandırmaya çalıştığı görsel bileşenlerden bir tanesidir ve iletilecek olan mesajlar için önemli bir araçtır. Özellikle makyaj konusu tasarım aracının taşındığı yer itibarıyla önem arz etmektedir çünkü “yüz” seyircinin, oyuncunun duygu durumunu değerlendirmek adına en çok dikkate aldığı bölgedir. Bu beklenen bir gelişmedir çünkü sosyal bir varlık olan insanın, toplum içinde diğerleriyle iletişim kurarken kendini ifade etmekteki en önemli araçlarından biri olan yüz ifadeleri, “yüz” üzerinde gelişir. Karşılıklı duygu alışverişinde oyuncunun seyirciye mesaj iletmekteki en önemli araçlarından biri olan “yüz” üzerinde yapılan bir tasarım çalışmasının önemi bu anlamda yadsınamaz.

Kostümle iletilen pek çok mesaj, makyaj ile birleştirildiği zaman güçlenmekte ve amacına ulaşmakta, bu iki tasarım aracı oyuncunun görseelliyle birleştiği zaman birbirinin değerini artıran önemli tasarım araçları haline gelmektedir. Tarihsel bir karakterin, sahne görselinde kostüm ile betimlenmesi yeterli gelmemekte, benzerliğin yakalanabilmesi için makyajın sağladığı olanaklarla desteklenerek bir değişim süreci ile tamamlanması, görsel bütünlüğün başarısında önemli rol oynamaktadır. “Yıllar sonra” kavramı kostümle anlatılsa da yüzde gelişen, yılların dramatik metinde tanımlandığı şekliyle bıraktığı izlerin seyirciye iletilmesi makyaj tekniklerinin kullanımıyla gerçekleştirilmekte, inandırıcılık bu yolla sağlanmaktadır.

Oyunlarda yer alan fantastik, düşsel doğüstü varlıklar için de kostümle gösterilen farklılığın yanında anatomik farklılaşma önemli bir gerekliliktir. Yaratık, ölü, hayalet, cadı, vampir, zombi, kurt adam, uzaylı gibi doğüstü varlıkları da oyuncular canlandırmaktadırlar. İnsan görünümü ile fantastik varlıkları sahne üzerinde görünür hale getirmek sahne tasarımının bileşenlerinin önemli ölçüde desteğini gerektirir ki bunlardan en önemlileri oyuncu görselinde

kostüm ve makyajdır. Ancak bütünsel bir değişimi var etmek adına kostüm ve aksesuar sahne makyajının tanıyacağı olanaklarla desteklenmeli, anatomik değişimlerin gerektirdiği biçimi yansıtacak farklılaşma, ışık ve gölge tekniklerinin kullanımlarının yanı sıra gerekirse protez kulak, burun, alın benzeri parçaların, üç boyutlu makyaj uygulama teknikleri ile üretilerek eklenmeleriyle desteklenmelidir.

Önce ve sonra olarak gösterilen fotoğraflarla makyaj teknikleri ile yüz ve vücutta yapılan değişikliklerin farkı açıkça gözler önüne serilmektedir. Görsel bir bütünlük olan sahne tasarımı içerisinde, oyuncunun duygularını iletmedeki en önemli aracı olan yüzü üzerinde taşıdığı önemli bir gösterge olan sahne makyajı oyuncuyu, dramatik metnin gerektirdiği tanımlamalarla buluşturma, bütünleştirme görevini üstlenerek kostüm ve aksesuarlarla birlikte yanılısamanın başarısını artıran önemli bir sahne tasarımı bileşeni olarak değerlendirilmiştir.

Kaynakça

- Akar, E, (2015), *Tiyatro Kostümünün Oluşma Aşamaları*, *Görünüm Dergisi*, Aralık Sayı 1, *Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*
- Arık, S, (1995), *Kostümlerin Tarihlendirilmesi*, *Öneri Dergisi 1*, Haziran DOI: 10.14783/maruoneri.708402
- Benedetto S, D, (2012), *Tiyatro Tasarımı Çeviren: Tülin Sağlam*, De Ki Yayınları, Ankara
- Brockett O, Ball R, (2015), *Tiyatronun Temelleri*, Çeviri Editörü: Selda Öndül, Karakalem Kitabevi Yayınları, İzmir
- Buchman, H. (1989). *Stage Makeup* Watson-Guption Publications, New York
- Corson, R and Glavan, J. (2001). *Stage Makeup*. (9. Edition) Ally and Bacon, USA
- Çalışlar, A, (1993), *Tiyatro Kavramları Sözlüğü*, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul
- Fischer, E.(1995). *Sanatın Gerekliliği*, Çev: Cevat Çapan, 8.Basım. Payel Yayınevi, İstanbul
- Morawetz, T.(2001). *Making Faces Playing God Identity and the Art of Transformational Makeup*, University of Texas Press, Austin
- Nutku, Ö., 2001, *Dram Sanatı*, Kabalcı Yayınevi, İstanbul
- Şener, S. (1997). *Türk Çocuk Tiyatrosu'nda Çocuk İmgeleri*, I. Ulusal Çocuk Kültürü Bildirileri. A.Ü. Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, Ankara
- Şener, S. (1998). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara
- Şengezer, O, (1999), *Bence Dekor ve Kostüm*, Şahsi Basım, İstanbul

Yerdelen, S, K, (1999), *Sahne Sanatlarında Kostüm Tasarımı*, Sayı 1, Atatürk Üniversitesi E- Dergisi, E-dergi.atauni.edu.tr/index.php/gsf/article/view

İnternet Kaynakları

<https://www.britannica.com/art/stagecraft/Theatrical-makeup> (03.08.2021)

<http://www.michaelgano.com/#/all-my-sons/>(10.05.2021)

www.naplesnews.com (12.05.2021)

<https://www.instagram.com/vinentschicchi/>(13.05.2021)

<https://pages.uncc.edu/visualrhetoric/projects/individual-projects/emotion-through-theatrical-lighting/>(08.05.2021)

https://www.creativecharacter.com/gallery/suits_costume/suits8.html(12.05.2021)

Basa, Murali. *Role of Lighting in Creating Mood and Emotion*. Academia.edu. n.d. Web.21April2014.

https://www.academia.edu/390533/Role_of_Lighting_in_creating_mood_and_emotion, 15.05.2021

Görseller

Araştırmada “Görsel” olarak yer verilen tüm çalışmalar, Ankara Devlet Tiyatrosu’nda, Hacettepe Üniversitesi Ankara Devlet Konservatuarı’nda ve Samsun Devlet Opera ve Balesi’nde sahnelenen oyunlarda sahne makyajı ve protez makyaj tasarım ve uygulamaları yapmakta olan Yeşim Baltacıoğlu’nun çalışmalarına ait fotoğraflardır.