



JOURNAL OF ART AND DESIGN RESEARCHES  
**SANAT ve TASARIM**  
**ARAŞTIRMALARI**  
**DERGİSİ**

## COSPLAY VE KOSTÜM TASARIMI: DURGA\*

COSPLAY AND COSTUME DESIGN: DURGA

Saliha AĞAÇ, Yasemin DEMİRAGLI

Gönderim Tarihi: 19.10.2021

Kabul Tarihi: 01.11.2021

### Öz

Kostüm, sıradan elbiselerin aksine bir hikâye anlatmaktadır. Kostüm tasarımı, belirli ilkeler doğrultusunda tasarım kavramlarının formüle edilerek yorumlandığı ve üç boyutlu ürün haline dönüştürüldüğü kostüm oluşturma sürecini kapsayan bir araştırmadır. Cosplay kelimesi İngilizce “costume” kostüm ve “play” oyun kelimelerinin birleşimi olarak türetilmiştir. Cosplay etkinliklerine anime, manga, film, mit, oyun ya da animasyon karakterlerinin görünümüne ve kimliğine bürünmek isteyen kişilerin uygun kostümler giyerek katıldığı görülmektedir. Çalışmanın amacı; tasarım süreci aşamalarına göre kostüm & cosplay tasarımına örnek oluşturabilecek bir çalışma ortaya koymaktır. Çalışmada eylem araştırması yöntemi kullanılmıştır. Tasarım süreci; araştırma, persona ve senaryo oluşturma, persona ve senaryodaki problemlerin doğrultusunda tasarım fikirleri önerme başlıkları altında üç aşamalı olarak planlanmıştır. Kostüm & cosplay tasarım süreci aşamaları uygulanarak hazırlanan kostüm asamblaj uygulaması yapılarak üç boyutlu ürün haline dönüştürülmüştür.

**Anahtar Sözcükler:** Kostüm, Kostüm Tasarımı, Cosplay.

### Abstract

The costume tells a story unlike ordinary dresses. Costume design is a research that covers the costume creation process in which design concepts are formulated and interpreted in line with certain principles and transformed into a three-dimensional product. The word cosplay is derived from the combination of the English words “costume” costume and “play” game. It is seen that people who want to impersonate anime, manga, movie, myth, game or animation characters participate in cosplay activities by wearing appropriate costumes. The aim of the study; is to present a study that can set an example for costume & cosplay design according to the design process stages. The action research method was used in the study. Design process; It has been planned in three stages under the titles of research, creating persona and scenario, proposing design ideas in line with the problems in persona and scenario. The costume, which was prepared by applying the stages of the costume & cosplay design process, was transformed into a three-dimensional product by applying the assemblage.

**Keywords:** Costume, Costume Design, Cosplay.

\*Bu çalışma, 21-22 Haziran 2021 tarihleri arasında gerçekleştirilen Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi, Uluslararası Sanat ve Tasarım Araştırmaları Kongresi çerçevesinde bildiri olarak sunulmuştur.

- **Alıntı:** Ağaç, S. ve Demirağlı, Y. (2021). Cosplay ve Kostüm Tasarımı: Durga. STAR - Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi, 2(3), 122-137.
- **Sorumlu Yazar:** Yüksek Lisans Öğrencisi, Yasemin DEMİRAGLI, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, yasemin.demiragli@hbv.edu.tr, ORCID ID: 0000-0003-0702-4681.

## Giriş

Giyinmek, insanın temel ihtiyaçlarından biridir ve moda olgusu ile bedenin örtülmesinin ötesine geçmiştir. *Türk Dil Kurumu* (sozluk.gov.tr, 2020) sözlüğünde moda: “Değişiklik ihtiyacı veya süslenme özentisi ile toplum yaşamına giren geçici yeniliktir.” diğer bir tanımıyla; “Belirli bir süre etkin olan toplumsal beğeni, bir şeye gösterilen aşırı düşkünlük...” ve “Geçici olarak yeniliğe ve toplumsal beğeniye uygun olan...” şeklinde tanımlanmıştır. Bu bağlamda moda en genel tanımıyla değişimi ifade etmektedir denebilir. Genellikle giyim kuşamla eş anlamlı görülmesine rağmen insana dair her alanı kapsayan bir olgudur (Ertürk, 2011:3). Giyim; kullanım amacına, kullanıldığı yere, mevsim özelliğine göre gruplandırılabilmesinin yanı sıra; butik giyim, hazır giyim, tiyatro-sinema sahnesinde rol alan oyuncular için giyim veya artık popüler hale gelen cosplay giysiler gibi üretim şekilleri ya da ihtiyaç alanına yönelik giysiler olarak ayrıştırılabilir (Artaç, Ağaç, 2016:297). Moda tasarım süreci yeni bir ürün oluşturmak için gereken, ilk fikir ve konseptten prototiplerin geliştirilmesine kadar giysi tasarımı ile ilgili tüm adımları içermektedir (Obut, 2018:49). Moda tasarımı, insanın giyinme ihtiyacının zamanın koşullarına bağlı olarak karşılanması adına oluşacak ürünün fikir aşamasından, pazarlanacak ürün haline gelene kadar olan tüm süreci içine alan geniş bir kavram olarak tanımlanabilir. Kostüm tasarımı ise hayal dünyasını, düşleri ve gerçeği, estetiği, duyguyu, yorumu aktarma ve seyirciyi uyarma, etkilenme, görünenle görünmeyeni belirlemek amacıyla, kâğıt üzerinde başlanan, sahnede yansıtmayla son bulan, önemli, yaratıcı bir süreçtir (Öztürk, Ziaei, 2016:99).

Kostüm, izleyiciye karakterin ruh halini, mesleğini, statüsünü, yaşını, cinsiyetini ve kültürünü yansıtabilen giysilerin yansıma, iç çamaşırı, şapka, şemsiye, yelpaze, mücevherat, çorap ve ayakkabı gibi tüm aksesuarları içeren bir araçtır. Elbiseler belirli bir kişiyi taklit etmek isteyen veya toplum içinde ya da kostüm partisinde giymek isteyen kişiler tarafından kullanılabilir. Kostüm yalnızca kıyafet değildir. Kostüm tasarımı sıradan elbiselerin aksine bir hikâyeye anlatır. Kostüm tasarımı, belirli ilkeler doğrultusunda tasarım kavramlarının formüle edilerek yorumlandığı ve üç boyutlu ürün haline dönüştürüldüğü kostüm oluşturma sürecini kapsayan bir araştırmadır. Hem moda hem kostüm tasarımcılarının tasarım süreçleri kendi endüstrileri içinde önemli bir yere sahiptir. Moda ve kostüm tasarım süreçleri örtmek ve vücudu giydirmek yönünden benzerlik gösterir. Kostüm tasarımı, tasarım kavramlarının yorumlandığı ve üç boyutlu ürün haline dönüştürüldüğü kostüm oluşturma sürecini kapsamaktadır (Şener, Dündar, 2018:62; Artaç, Ağaç, 2016:297; Koca, Koç, Kaya 2011:55).

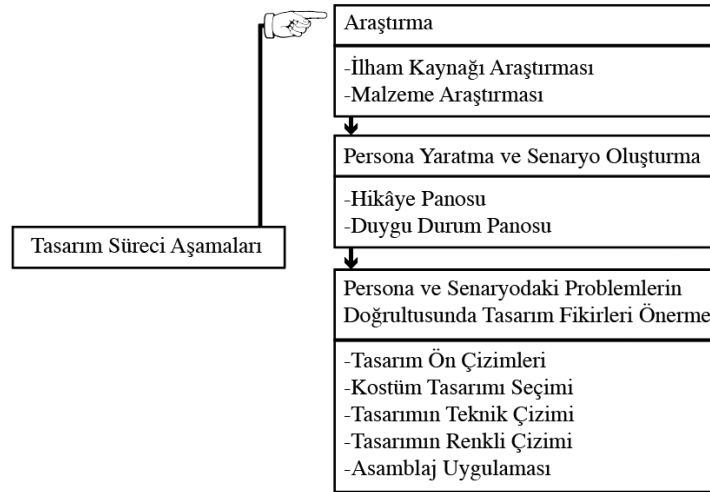
Kostüm, onu giyen kişinin üzerinde giysi olarak kalmamakla birlikte giysileriyle farklılık isteyen kişiler tarafından hayran oldukları karakterin görünüşüne bürünerek onun ruh halini içselleştirenler tarafından da kullanılmaktadır. Bir sahnede veya sosyal olayda, örneğin bir kostüm partisinde, belli bir karakteri temsil eden bir insanın giydiği giysi olabilir (Öztürk, Ziaei, 2016:98). Kostümün bedeni örtmekten çok daha öte bir anlatım nesnesi olduğu düşünülmektedir. Cosplay kelimesi İngilizce “costume” kostüm ve “play” oyun kelimelerinin birleşimi olarak türetilmiştir. Genellikle anime ve manga kahramanlarının, filmlerdeki süper kahramanların ve oyun kahramanlarının kostümleri bu etkinliklerde yer alır (Efe, 2019:109).

*Türk Dil Kurumu* (sozluk.gov.tr, 2020) sözlüğünde mit, “Geleneksel olarak yayılan veya toplumun hayal gücü etkisiyle biçim değiştiren alegorik bir anlatımı olan halk hikâyesi, mitos.” olarak tanımlanır. Bu tanım doğrultusunda mitlerin kurgusal hikayeler olduğu söylenebilir. Mitoloji; Yunanca “mithos (söylenen ya da duyulan söz)” ve “logos (konuşma)” kelimelerinin birleşmesinden oluşmuş olup, eski Yunan’da “geçmişte söylenenlerin tekrar edilmesi” olarak tanımlanmaktadır. Ancak zamanla Batı dünyasında basit anlamıyla “efsane” olarak adlandırılmaya başlamıştır (Un, 2011:1). Bu bağlamda mitolojik hikayeler toplumların düş gücünün bir ürünüdür denebilir. İnsanların doğaya, topluma dair düşüncelerini hikayeleştirerek nesilden nesile aktarılmasını sağlamıştır. *Türk Dil Kurumu* (sozluk.gov.tr, 2020) sözlüğünde mitoloji; “Mitleri, doğuşlarını, anlamlarını yorumlayan, inceleyen bilim...” olarak tanımlanır. Bu bağlamda ait olduğu toplumun kültürü haline gelen bu hikayelerin, toplumun yaşayış biçimi ve düşünce yapısını anlamaya yardımcı olduğu söylenebilir. Kültürler arası etkileşimin beslediği mitoloji, her uygarlığın edebiyat, müzik, tiyatro, sinema gibi sahne sanatlarıyla birlikte heykel, resim, mimari ve mimari süslemeler gibi güzel sanatlarının tüm alanlarında kendini göstermektedir. Dünyada en çok ilgi çeken, en canlı, ileri ve karmaşık mitolojilerden biri Hint mitolojisi olmuştur (Un, 2011:6). Çalışma esin kaynağını Hint mitolojisi ana karakterlerinden biri olan Durga’nın hikayesinden ve özelliklerinden almaktadır.

Çalışmanın amacı, belirlenen tema doğrultusunda bir kostüm (cosplay) tasarım süreci hazırlamak ve kurgulanan persona ve senaryoya yönelik bir tasarım ortaya koymaktır. Ana tema “Mitoloji” olarak belirlenmiş olup, Hint mitolojisindeki ana karakterlerden biri olan, genel olarak doğayı temsil ettiği düşünülen “Durga” karakteri esin kaynağı olmuştur. Çalışmada günümüzde de Durga için yapılan festivalde giyilmek üzere hazırlanan kostüm & cosplay tasarımının ve asamblajının süreçleri eylem araştırması yöntemi kullanılarak değerlendirilmiştir.

## Yöntem

Çalışmada eylem araştırması yöntemi kullanılmıştır. Eylem araştırması alanyazında çok farklı biçimlerde tanımlanmaktadır. “Eylem araştırması eğitimcilerin uygulamalarını iyileştirmek ve onları bilgilendirmek için sistemli ve sürekli olarak yürütülen çalışmadır” (Calhoun,2002; akt:Aksoy, 2003:477). Bir başka tanımda; “Eylem araştırması, bir grup veya bir kişi tarafından yürütülen çözüm yönelimli araştırmadır.” (Beverly,1993; akt: Aksoy,2003:477). Bu bağlamda eylem araştırmasının sistemli, sürekli ve çözüm odaklı bir araştırma süreci olduğu söylenebilir (Kuzu, 2005:30). Çalışmanın amacına uygun kurgulanan tasarım süreç aşamaları ve akış planı Görsel 1.’de verilmiştir.



Görsel 1. Tasarım Süreci Aşamaları

## Tasarım Süreci Aşamaları

### Araştırma

Tasarım çalışmaları kavramsal zemin oluşturma amacıyla ilham kaynağı araştırma süreci ve malzeme araştırma süreci ile başlamaktadır.

#### ***İlham Kaynağı Araştırması***

Çalışmada ana tema olarak belirlenen mitoloji, bir toplumun inanç sistemi hakkında bilgi vermekle kalmaz, o toplumun yaşayış biçimi, düşünce yapısı hakkında da oldukça önemli bilgiler vermektedir (Özfiliz, 2017:1). Her toplumun kendine ait farklı mitolojilerinin olduğu ve bunları kuşaktan kuşağa sözlü bildirim ile aktardığı düşünülmektedir. Bu aktarımlar tarihten günümüze heykeller, resimler ile form bulmuştur denebilir.

Çalışmada ana temaya uygun olarak seçilen Hint mitolojisi çok geniş ve karışık bir mitolojidir. Vedik dönemin tanrılaştırılmış doğa olaylarıyla epik dönemin tanrıları, insan-tanrı kahramanları birbirine karışmaktadır. Doğadaki canlılar, ölümler, ruhlar en üstün güçler olarak ileri sürülmektedir. Hint mitolojisi, ilkel inançlarla dışarıdan gelen etkilerin kaynaşmasıyla daha geniş, daha karmaşık hale gelmektedir (Kaya, 1997:11).

Tasarım sürecine ilham kaynağı olan “Durga” Hint toplumundaki önemli mitolojik karakterlerden biridir. Büyük Tanrıça Devi'nin tezahürü olduğuna inanılan Hindu Tanrıçasıdır. Mite göre; bir aslan ya da kaplanın üzerine binen Tanrıça Durga uzun bir savaştan sonra, Mahishasura isimli kötü ruhlu mandanın boynunu keser ve içinden çıkan ifriti öldürür. Tanrıça, narin ayağıyla mandanın güçlü bedenini ezer. Bu mitin ortaya çıkmasına, doğu Hindistan'ın pirinç çeltiklerinde kullanılan mandanın neden olduğu düşünülmektedir. Batının buğday, arpa ve üzüm yetiştiren halkı boğayı kullanmakta ve iki kültür arasında bir çatışma yaşanmaktadır. Ayrıca kaplan ve manda da doğanın birbirine düşman iki canlısıdır ve mitin bunları yansıttığı düşünülebilir. Manda'yı öldüren Durga, Tanrı Şiva'nın karısı veya onun dişil enerjisi olarak görülmektedir. İncelenen kaynaklara göre Durga'nın sekiz ya da on kolu olduğu, bu kolların her birinde bir silah olduğu ve silahlarıyla cenneti koruduğu söylenir. Bu savaşta Durga,

Mahishasura'ya karşı silahlarını kullansa da ifrite karşı bir işe yaramaz ve sonra ifriti öz gücüyle öldürür (Kaya, 1997:119-120; Evans, 2018-2019). Bu bilgiler, çalışma kapsamındaki tasarımlarda özellikle bu karakterin seçilmesinde etkili olmuştur.



Görsel 2. Durga

İyiliğin kötülüğü alt etmesi olarak bilinen bu mit, günümüzde muson sonrası sonbaharda başlayan bir festivalle kutlanılmaktadır. Tanrıça Durga'nın dünyaya indiğine inanan Hindular, ekim ayında yapılan Durga Puja festivalinde, onun barış, mutluluk ve huzuru getirdiğini düşündüklerinden çılgın gösterilerle tapınmaktadırlar. Işığın karanlığa karşı zaferini simgeleyen bu festival dokuz gece on gün sürmekte, bu süre zarfında Tanrıça Durga'nın dünyaya inen dokuz farklı formu için kutlamalar yapılmaktadır. Bu kutlamalar sırasında her güne farklı baskın renk giysiler giyilmektedir (Kaya, 1997:74-77-78; http 1). Hindistan kültür çeşitliliği yoğun olan bir ülkedir ve bu kutlamalar tüm dünyanın ilgisini çekmektedir.

Seçilen mit ve karakterin özellikleri kostüm tasarımını etkileyen unsurların oluşmasında ilham kaynağı olmaktadır. Mite göre Tanrıça Durga'nın aslan ya da kaplanın üzerinde olduğu aktarıldığından kostüm tasarımının görkemli ve hacimli olması gerektiği düşünülebilir. Tasarımda kürk ya da hayvan desenli kumaşlar tercih edilebilir. Buna ek olarak; hayvan deseni ya da kürk kullanımının, Durga'nın gücünün dışavurumunu temsil edebileceği de düşünülebilir. Tanrıça Durga hikâyeye göre kötü ruhlu mandanın güçlü bedenini narin ayağıyla ezmektedir. Tasarımda kostümü giyecek olan kişinin ayağının gözükmesi, hikâyeyi destekleyici bir detay olarak düşünülebilir. Tanrıça Durga'nın dişil enerjiyi temsil ettiği belirtilmektedir. Tasarımda bu temsili destekleyecek çeşitli aksesuar ve renklerin kullanılmasıyla kostümü giyen kişinin karaktere bürünmesinde destekleyici etki olacağı düşünülebilir. Mite göre Tanrıça Durga'nın elinde bulunan silahların kötü ruhlu mandaya karşı olan savaşında etkisiz olduğu ve mandayı kendi öz gücüyle öldürdüğü belirtilmektedir. Bu öz gücün ve zaferin simgesi olarak, kostüm tasarımında parlak kumaşlar, boncuk işleme detayları, parlak renkli ve gösterişli aksesuarlar kullanılabilir. Bu zafer giysiden ve aksesuarlardan yansıyacak ışıklarla, etrafı aydınlatmasıyla kostüme yansıtılabilir.

### **Malzeme Araştırması**

Moda tasarım sürecinde aşamalardan biri de malzeme araştırmasıdır. Çalışmanın temasına ve esin kaynağı olan mitolojik karakter Durga'ya uygun olarak yapılan araştırma sonucu, ipek kumaşının çeşitliliği, gösterişi, parlaklığı sebebiyle ana kumaş olarak seçilebileceği düşünülebilir. Hint mitolojisinin ilkel inançlarla ve dışarıdan gelen etkilerin kaynaşmasıyla geniş ve karmaşık bir yapıda olduğu belirtilmiştir. Ana kumaş olarak düşünülen ipek kumaşın da İpek Yolu ile Çin'den İran'a, Hindistan'dan Roma'ya taşınmasıyla (Yılmaz, 2021:102) geniş ve karmaşık hint mitolojisini yansıtacağı düşünülmektedir. Durga'nın gücünün ve ihtişamının dışavurumu olarak düşünülebilecek kürk sonbaharda başlayan festivalde kullanılabilecek bir kumaş olarak düşünülebilir. Yine aynı sebeple kaplan desenli ipek kumaşın kullanılabileceği düşünülmektedir. Durga Puja festivali dokuz gün sürmektedir ve her güne farklı baskın renk giysiler giyilmektedir. Giyilen renkler; koyu mavi, sarı, yeşil, gri, turuncu, beyaz, kırmızı, açık mavi, pembe. Bu renklerden barış, huzur ve mutluluğu çağrıştıran renklerin baskın şekilde kullanılması düşünülmektedir. Durga karakterinin öz gücünün dışarıya vurumu olarak astar kumaş seçimlerinde parlak, özellikle altın rengi kumaşlar olması gerektiği düşünülebilir. Yine aynı sebepten yardımcı malzeme araştırması sonucu boncuk işlemeli bordürler, altın rengi kristal yapışkanlı bordürler ve çeşitli boyutlardaki altın rengi kurdelelerin kullanılması düşünülmektedir. Durga Puja festivalinde festivalinde giyilecek olan kostümün aksesuarları için, Durga karakterinin dişil enerjisinin dışavurumu olarak yorumlanabilecek çeşitli boyutlardaki altın zincirler malzeme olarak kullanılabilir. Bu şekilde asamblaj çalışmasının daha canlı ve üç boyutlu olması amaçlanmaktadır.

### **Persona Yaratma ve Senaryo Oluşturma**

Çalışmada kullanıcı odaklı tasarım sürecine uygun olarak persona kurgulanmıştır ve senaryo oluşturulmuştur. Kullanıcı odaklı tasarım, cazip ve etkili kullanıcı deneyimi üzerine çalışmak; yani tasarlanan ürünü geliştirirken her basamakta ön plana kullanıcıyı koymaktır (Ayanoğlu, 2017:23). Bu bağlamda kullanıcıyı daha gerçekçi kılmak için persona kurgulanmaktadır. Personaların yazıldığı metin, karakteri zihinde oturtabilmek için gerekli tüm bilgileri içermeli, karakterin duygu ve ürünü kullanma durumuyla ilgili bilgileri vermelidir (Ayanoğlu, 2017:24).

#### *Çalışma kapsamında kurgulanan persona:*

Defne (Görsel 2.), 27 yaşında, ailesinin tek çocuğudur. Diş hekimi olan Defne'nin, Kocaeli'nin İzmit ilçesinde kendine ait bir muayenehanesi bulunmaktadır. Lisans eğitimini Eskişehir'de tamamlayan Defne, felsefe kulübünde aktif olarak yer almıştır. Her sene düzenlenen Bahar Festivali'nde çeşitli kostümler giyerek, farklı karakterlere bürünmüştür. Bu zamanlarda Yoga felsefesine ilgi duymaya başlamıştır ve eğitimini tamamladıktan sonra Yoga Uzmanlık Eğitimini alarak yoga eğitimliği yapmaya başlamıştır. İşinden ve yoga derslerinden kalan zamanlarında çeşitli eğitimler almaya devam etmektedir. İş yerinde ve özel hayatında sık giyinmektedir. Yoga derslerinde ise tayt ve sporcu sutyeni giymektedir. Youtube kanalında mantra ve ilahilerini yayınladığı videolarda, ayrıca amatör olarak düzenlediği ve katıldığı cosplay etkinliklerinde



giydiği kostümler özel tasarımıdır. Modayı yakından takip eden Defne'nin, aldığı ve özel olarak yaptırdığı giysileri için kendi evinde bir giysi odası bulunmaktadır.



Görsel 3. Persona

Sonrasında yazılan senaryoda personanın bir günü, tek bir olaya verdiği tepkilerin detayları veya tasarlanacak ürüne göre ihtiyaç olabilecek senaryolar oluşturulmaktadır (Ayanoglu, 2017:24).

#### *Çalışma kapsamında oluşturulan senaryo:*

Defne, arkadaşı Yağız'la Hindistan'daki Durga Puja festivaline katılacaktır. Bu festival ekim ayında ülkenin genelindeki en büyük festivallerden biri olarak bilinir. Dokuz gece on gün süren bu festival senede beş kere kutlanır, ancak en önemlisi muson sonrası kutlanan Sharad Navratri'dir. Bir haftalığına Hindistan'da bulunacak olan çift üç gün Hindistan'ın Varanasi şehrinde bir Ashram'da meditasyon kampının ardından iki gün festivale katılacaklardır. Festival; halka açık yerlerde performans sanatları, şenlikler, hediye verme, ziyafet ve görkemli alaylarıyla dikkat çekmektedir. Festivalin her gününde kutlamalar sırasında giyilen renk değişmektedir. Giyilen renkler sırasıyla; koyu mavi, sarı, yeşil, gri, turuncu, beyaz, kırmızı, açık mavi, pembe (http1; http2).

Sabah erkenden uyanan Defne bir haftalık Hindistan seyahati için hazırlanmaya başlar. Günlük olarak kullandığı kişisel bakım eşyalarını (şampuan, diş fırçası ve macunu, kremleri vb.) bavuluna yerleştiren Defne, yolculuk sırasında ve vardıktan sonra şehri dolaşmak için bir eşofman takımı, bir kot pantolon ve iki tişört tercih eder. Gece uyurken giymek için bir pijama takımı, Ashram'da geçireceği üç gün için terlik, iki tayt, iki sporcu sutyeni ve iki tişört alır. Meditasyon sırasında üşümek için yanına ince bir battaniye de alır. Ashram'daki meditasyon kampından sonra iki günlüğüne Durga Puja festivaline katılacak olan Defne, burada giyeceği kostümlerini ve takılarını bavuluna koyduğunda fazla eşya ile dolduğundan bavulunu değiştirmek zorunda kalır. Havaalanına daha yakın olduğu için hazırlandıktan sonra Yağız'ın evine gider. Seyahat edeceği yerde hava yaşadığı yerden sıcak olacağından çantasında çok yer kaplamayacak bir mont tercih eder ancak erkek arkadaşının evine merdivenlerden çıkarken, giydiği montu terlediğinden dolayı çıkarmak zorunda kalır. Küçük boyuttaki çapraz çantası, sırt çantası ve bavulunun planlanan seyahat için ağır olduğunu düşünür ve Durga Puja

festivalinde giyeceği kostümlerini Yağız'ın bavuluna yerleştirir. Yağız bu durumdan memnun olmaz, ancak bu kostümlerin Defne için önemini bildiğinden konuyla ilgili rahatsızlığını dile getirmez.

### **Hikâye Panosu**

Tasarım sürecindeki aşamalardan biri de görsel araştırma sürecidir. Görsel araştırma süreci tasarımcının çalışma şekline göre değişkenlik gösterebilmektedir. Hikâye panosu, tema panosu ve görsel senaryo araştırmanın damıtma işlemidir. Hikâye panosu, tema panosu ya da görsel senaryolar, sezonun koleksiyonunu tasarlamak için kullanılacak tema, konsept, renkler ve kumaş bağlantılarını kurmak için kullanılmaktadır. Koleksiyon özel bir müşteriye dikilecekse imgeler olası müşterinin algıladığı yaşam tarzı/kimliğine daha uygun olabilir (Sorger, Udale, 2013:24). Çalışmanın bu aşamasında ana tema olan mitoloji ile ilgili çeşitli kaynaklardan edinilen resimlerle hikâye panosu oluşturulmuştur (Görsel 3.). Hikâye panosu tasarımının ilham kaynağı ve temanın bir özetidir. Hikâye panosu, hazırlanacak olan tasarımlarla ilgili yapılmış araştırma verilerinden, objelerinden ve görsellerinden oluşmaktadır (Örnek, Özkan, Paralı, 2020:6). Çalışmanın ana teması olan mitoloji doğrultusunda yapılan görsel araştırmada dünya üzerindeki kültürlerin hikâye karakterlerinin görsellerine ulaşılmıştır. Hazırlanan hikâye panosunda, tarihten günümüze insanlığın anlattığı mitoloji hikayelerinin karakterlerinin görselleri, dünya haritası üzerinde anlatıldığı topraklar üzerinde gösterilmeye çalışılmıştır. Bir anlatıcı görselinin kitabından çıktığı izlenimini uyandıran hikayelerin karakterlerinin heykel ya da resim görselleri birbirini izleyen bir düzen içerisinde dünya haritası üzerinde düzenlenmiştir. Hikâye panosu dijital ortamda düzenlenmiştir.



Görsel 4. Hikâye Panosu.

### **Duygu Durum Panosu**

Hikâye panosunun ardından, tasarım yaparken dikkate alınması gereken olguların bir arada görülmesi amacıyla, kullanılan kumaş örnekleri, esin kaynakları, stilleri, renk skalasını gösteren duygu durum panosu hazırlanmıştır (Görsel 4.). Senaryoya göre tasarlanacak kostüm Durga Puja festivalinde giyilecektir. Bu bağlamda yapılan görsel ve malzeme araştırmasında edinilen görseller dijital ortamda düzenlenmiştir. Duygu durum panosu içerisindeki kare kod ile



youtube üzerinden Durga karakterine özel mantraya ulaşılabilmektedir. Mantra; kutsal veya manevi bir tınısı, önemi ve değeri olan özel ses titreşimleridir (Dönmez, Emir, 2019:102).



Görsel 5. Duygu Durum Panosu.

### Persona ve Senaryodaki Problemlerin Doğrultusunda Tasarım Fikirleri Önerme

Çalışma kapsamında tema ve esin kaynağının literatür ve görsel araştırmasına dayandırılarak persona kurgulanmış ve senaryo oluşturulmuştur. Senaryo üzerinde bazı detaylar incelenerek Defne için problem olan durumlar incelenmiş ve seyahatini kolaylaştıracak birtakım fikirler üzerine gidilmiştir. Tasarlanacak kostüm öncesinde personanın ihtiyaç ve istekleri değerlendirilmiştir.

Defne seyahati sırasında lazım olabilecek eşyaları bavuluna koyduğunda, festivalde giyeceği kıyafetlere yer kalmadığını fark ederek bavulunu değiştirmiştir. Bavulun ağırlığının da seyahati sırasında kendisine engel olacağını düşünerek kostümlerini Yağız'ın bavuluna koymuş ve bu durum Yağız'ı rahatsız etmiştir. Defne normalde özel tasarım kostümlerini evindeki giysi odasında bulundurduğundan, festival sırasında giyeceği kostümlerin seyahati sırasında bavulunda fazlaca yer kapladığını düşünememiş olabilir. Tasarlanacak kostüm Defne'nin üzerinde yapacağı ufak değişikliklerle festivalin iki gününde de giyilebilecek tek bir kostüm olabilir. Böylece bavulunda daha az yer kaplayan bir çözüm önerisi sunulmaktadır.

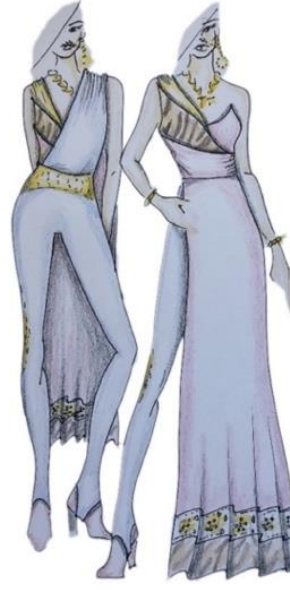
### Tasarım Ön Çizimleri

Çalışma kapsamında yapılan literatür ve görsel araştırma, oluşturulan persona ve senaryo ve tasarım fikirleri dikkate alınarak ön çizimler hazırlanmıştır. Çizmek, tasarım düşüncelerinizle iletişim kuracak bir araçtır; kelime anlamıyla kafanızdakilerin kâğıt üzerine dökülmesidir (Sorgor, Udale, 2013:58). Bu bağlamda yapılan ön çizimler tasarım fikirleri ile iletişim kurarak yapılmıştır. Ön çizimler, Defne'nin Durga Puja Festivali'nin son iki gününde tasarımların iki farklı şekilde kullanılabilceğini göstermeyi amaçlamaktadır. Festivalin son iki gününde kullanılacağından, festivalde o günlerde giyilen baskın renkler kullanılmıştır. Dokuz gün süren festivalin sekizinci gününde giyilen baskın renk olan açık mavi ve dokuzuncu gününde giyilen pembe renkler, Durga karakterinin üzerine bindiği kaplanı anımsatacak şekilde kaplan desenli kumaş ile tasarlanmıştır. Kostüm & cosplay tasarımının sahnede giyileceği düşünüldüğünden gösterişli olması gerektiği düşünülmektedir. Durga'nın karakterini ve hikayesini yansıtmaları

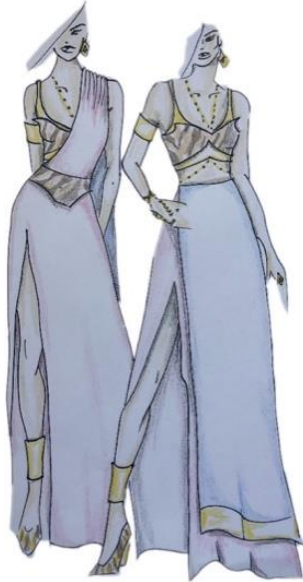
tasarımın ön çizimleri yapılırken dikkate alınmıştır. Hikâyeye göre Durga savaşta, ifriti sahip olduğu silahlarla değil kendi öz gücüyle öldürmektedir. Kaplan desenli kumaşın bir güç göstergesi olarak tasarımların özellikle göğüs kısmında kullanılması, kalbe olan yakınlığıyla öz gücün kuvvetini simgelemektedir. Tasarımda altın rengi kumaşların ve aksesuarların kullanılmasıyla Durga'nın dişil enerjisinin dışavurumu olarak düşünülmüştür. Kostüm & cosplay tasarımında kullanılması düşünülen boncuk işlemeli bordürler ışığın karanlığa karşı zaferini simgelemektedir. Büstiyerin ön altında kullanılması düşünülen büyük boncuk, Durga'nın öz gücünü etrafını aydınlatan bir ışık olarak düşünülmektedir. Ön çizimler elde çizilmiştir.



Görsel 6. Tasarım Ön Çizim 1.



Görsel 7. Tasarım Ön Çizim 2.



Görsel 8. Tasarım Ön Çizim 3.



Görsel 9. Tasarım Ön Çizim 4.

Görsel 6.'da göbeği açıkta bırakacak pembe Dubai ipeği ana kumaş olarak kullanılan büstiyerin tek kolunda kaplan deseni kumaş kullanılmıştır. Göğüs kısmında ana kumaş içerisinden

büzgülü 1,5 cm genişliğinde gözükecek olan altın sarı kumaştan olması düşünülmüştür. Açık mavi renkteki Dubai ipeği şalvar tipi pantolonun beline; içte kalan kısmı yine açık mavi, üstte kalan kısmı ise pembe Dubai ipeği olan yarım etek görünümünde bir parça eklenmiştir. Yarım etek görünümündeki parça, etek gibi bırakıldığında silüetin genel renginin pembe olması planlanmıştır. Şalvar tipi pantolonun, yarım etek görünümlü parça ile birleştiği yerde kaplan desenli kumaş kullanılmıştır. Yarım etek görünümündeki parça, bir omuzdan geriye atıldığında ise alttaki renk olan açık mavinin şalvar pantolon ile birleşik halde gözükererek silüetin genel renginin mavi olacağı düşünülmektedir. Görsel 7.'de bir göğsünü ve drape tekniği ile oluşturulmuş bel hattını oluşturan kumaş pembe renkli Dubai ipeğidir. Tek göğsünü sert görünüm vermesi amacıyla kesiminin sivri uçla yapıldığı kaplan desenli Medine ipeği kumaşı oluşturmaktadır. Tek kolunda ise altın sarı renkli kumaşın büzgülü ve geniş bir şekilde kullanılması düşünülmektedir. Belinde altın rengi kesme boncuklardan bir şerit olan ve ayak tabanını saran taytın yan kısımlarında boncuk süslemeleri kullanılmaktadır. Açık mavi renkteki taytın beline, içte kalan kısmı açık mavi, üstte görünen kısmı ise pembe olan yarım etek görünümünde bir parça eklenmiştir. Yarım etek görünümündeki parça, etek gibi öne bırakıldığında silüetin genel renginin pembe, omuzdan geriye doğru atıldığında ise silüetin genel renginin mavi olacağı düşünülmektedir. Yarım etek görünümlü parçanın pembe olan kısmının etek ucuna taşlı süslemeli şerit ve kaplan desenli kumaş eklenmiştir. Görsel 8.'de göbeği açıkta bırakacak kaplan desenli Medine ipeğinin ana kumaş olarak kullanıldığı büstiyer, iki kolunun ve büstiyerin içine altın sarı renkli kumaştan başka bir büstiyer giymiş gibi gözükmeleri amaçlanarak birleştirilmiştir. Derin bacak dekoltesi olan uzun eteğin ana kumaş pembe Dubai ipeği, belindeki farklı kesimiyle korsajı kaplan desenli Medine ipeğidir. Pembe renkteki eteğin beline; içte kalan kısmı pembe, üstte kalan kısmı ise açık mavi olan yarım etek görünümlü parça eklenmiştir. Yarım etek görünümündeki parça, etek gibi önde bırakıldığında silüetin genel renginin mavi, omuzdan geriye doğru atıldığında ise silüetin genel renginin pembe olacağı düşünülmektedir. Görsel 9.'da bacak dekolte elbisenin bacak dekoltesinin devamına boncuk işleme ve küçük iki pencere dekolte olması düşünülmüştür. Farklı göğüs dekoltesi ve kol kesiminin sırttan birleştirilerek ufak bir pelerin havası vermesi için kaplan desenli kumaş kullanılmıştır. Elbisenin beline, içte kalan kısmı pembe, üstteki kısmı ise mavi olacak şekilde yarım etek görünümünde bir parça eklenmiştir. Yarım etek görünümündeki parça, etek gibi önde bırakıldığında silüetin genel renginin mavi, omuzdan geriye doğru atıldığında ise silüetin genel renginin pembe olması düşünülmektedir.

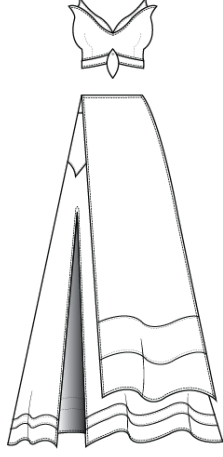
### ***Kostüm Tasarımı Seçimi***

Moda tasarım sürecinin bir diğer basamağı kostüm tasarımı seçimidir. Yapılan ön çizimlerden Tasarım Ön Çizim 3. kostüm tasarımı için seçilmiştir.

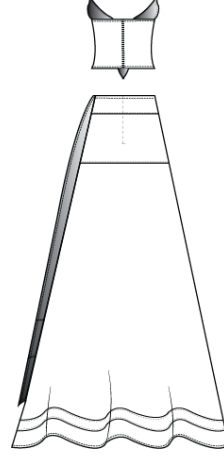
### ***Tasarımın Teknik Çizimi***

Çalışmanın bu aşamasında tasarımın teknik çizimi yapılmıştır. Teknik özellik çizimleri (teknik çizim, uygulama çizimi, düz çizim) giysi bir masaya serilmişçesine, önden ve arkadan tüm detaylarını ve üzerindeki orantıları içeren düz çizimleri içermektedir (Sorger, Udale, 2013:61).

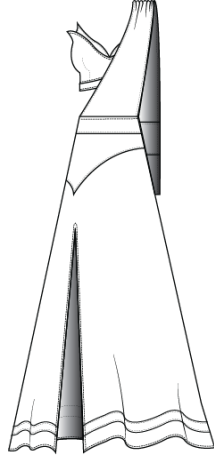
Tasarımda yer alan yarım etek görünümdeki parçanın etek gibi önce bırakılmış halinin ön görünüş teknik çizimi (Görsel 10.), arka görünüş teknik çizimi (Görsel 11.) ve omuzdan geriye doğru atılmış halinin ön görünüş teknik çizimi (Görsel 12.), arka görünüş teknik çizimi (Görsel 13.) dijital ortamda hazırlanmıştır.



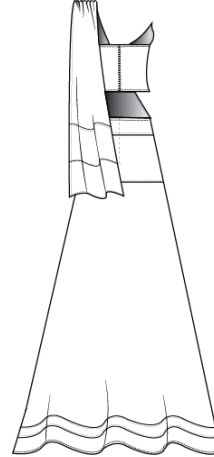
Görsel 10. Tasarım Teknik Çizim Ön 1.



Görsel 11. Tasarım Teknik Çizim Arka 1.



Görsel 12. Tasarım Teknik Çizim Ön 2.



Görsel 13. Tasarım Teknik Çizim Arka 2.

### **Tasarımın Renkli Çizimi**

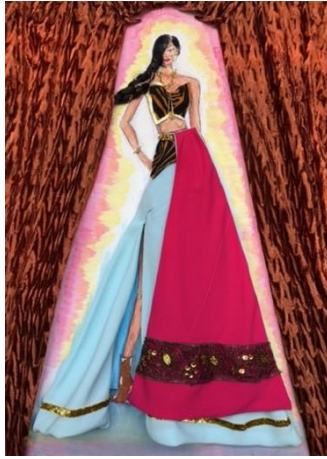
Bir moda çizimi, giysilerin ruhunu yakalamanın yanı sıra düşünceler ile iletişime geçmenin bir yoludur. Tasarımlar çizilirken, mümkün olduğunca konuyla ilgili bilgi vermelidir. Tasarım çizimleri sadece silüet ve detaydan ibaret değil kumaş ve renkle de ilgilidir (Sorger, Udale, 2013:59). Bu bilgiler dikkate alınarak, ilham kaynağı ve malzeme araştırması, oluşturulan persona ve senaryo, hikâye ve duygu durum panosu çerçevesinde tasarım geliştirilmiş ve renkli çizimi uygulanmıştır. Tasarımın renkli çizimi elde çizilmiş, copic kalem ve kuru boya kalem ile renklendirilmiştir.



Görsel 14. Tasarımın Renkli Çizimi.

### **Asamblaj Uygulaması**

Çalışma kapsamındaki moda tasarım sürecinin son aşaması olan asamblaj uygulaması yapılmıştır. Asamblaj çeşitli öğelerin bir araya getirilmesiyle oluşturulan üç boyutlu sanat yapıtı olarak tanımlanır. Birleştirme sanatı olarak da ifade edilebilir (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 1997:249, akt: Karakaya, Öztürkmen, 2019:24).



Görsel 15. Asamblaj Uygulaması Görünüm 1.



Görsel 16. Asamblaj Uygulaması Görünüm 2.

Asamblaj uygulaması 50\*70 cm tuval üzerine çalışılmıştır. Silüet çizimi yapılmış ve göğüs kısmını üç boyutlu göstermek için oyun hamuru kullanılmıştır. Tasarımın çizimine uygun olarak kesilen altın rengi kumaş tuvale dikilmiştir. Altın rengi kumaşın üzerine gelecek şekilde kaplan deseni Medine ipeği kesilmiş ve dikilmiştir. Göğüs dekoltesindeki potluk, göğüsten başlayan ve beli saracak olan zincir dikimiyle düzeltilmiştir. Kaplan desenli kumaşın göğüs kısmındaki sivri uçlarına saç spreyi sıkılarak ana kumaştan uzakta durması sağlanmıştır. Açık mavi Dubai ipeği etek, iki parça olarak kesilmiştir. İki parça birleştirilmeden önce üst kısımdaki kaplan deseni parça ve etek ucundaki altın simli şerit kesilerek dikilmiştir. Kesilen iki ana etek kumaşı,



kumaş tersleri birbirine bakacak şekilde dikilmiş ve tulum edilerek düzeltilmiştir. Kaplan deseni kumaş üzerine bel kısmına gelecek şekilde yapışkanlı boncuk şerit ütü ile birleştirilmiştir. Tulum yapılan ana etek parçasının içine aynı renkten yün ip doldurularak üç boyutlu görünüm elde edilmiştir. Etek tuval üzerine çizilen silüete dikilerek yerleştirilmiştir. Önde gözüken yarım etek görünümündeki parça bir tarafı açık mavi bir tarafı pembe olarak şekilde kesilmiş, pembe tarafının etek ucuna üzeri taşlarla süslü şerit dikildikten sonra ters yüzleri birbirine bakacak şekilde dikilmiş ve tulum edilerek düzeltilmiştir. Ana eteğin bel kısmına dikilerek birleştirilmiştir. Ana hatları çizilen silüet akrilik boya kullanılarak boyanmıştır. Altın zincirlerden oluşan kolyesi, bileziği ve burun deliğinden kulak deliğine uzanan zincir ile aksesuarları tuval üzerine dikilmiştir. Ayakkabısı gerçek deri kesilerek yapıştırılmış, ayakkabının topuğu zincir dikilerek oluşturulmuştur. Üç boyutlu görünüm vermesi amacıyla yapay saç ince altın zincir ile örülmüş ve tuvale dikilmiştir. Festivalde personanın sahnede cosplay olarak performans sergileyeceği kurgulandığından, arka planı için bir festival arabasının üzerindeki sahnede renkli ışıkların yansımaları düşünülmüştür. Sahne görüntüsünü vermek için hav yönlerinin farklı olmasıyla desenlerinin olduğu kadife kumaş kullanılmış, ışık yansıması görüntüsü için akrilik boya ile boyanmıştır.



Görsel 17. Asamblaj Uygulaması Videosu.

Asamblaj çalışması ön etek parçasının hareket etmesi üzerine kurgulanmıştır. Görsel 15.'de yarım etek parçasının aşağıdaki halinin, Görsel 16.'da yarım etek parçasının omuzdan atıldığı halinin fotoğrafları bulunmaktadır. Görünmez ipler kullanılarak etek hareket etmekte ve her iki kullanım şekli de gösterilmektedir.

## Sonuç

Kostümler, belirli ilkeler doğrultusunda tasarım kavramlarının formüle edilerek yorumlandığı, hikâye anlatıcılarıdır. Kostüm & cosplay tasarımı, belirli tasarım süreci aşamalarından geçerek yorumlandığı kostüm oluşturma sürecini kapsamaktadır. Kullanıcının isteklerinin kostüm tasarım sürecine nasıl dahil edileceğinin eylem araştırması yöntemi kullanılarak araştırıldığı bu çalışmada, belirlenen 'Mitoloji' ana teması kapsamında ilham kaynağı, Hint mitolojisindeki en önemli karakterlerden biri olan 'Durga' dır. Çalışma dahilindeki asamblaj uygulaması, personanın hikâye gereği Durga Puja festivalinde iki gün giyeceği bir kostüm & cosplay dir.

Çalışmanın amacına göre kurgulanan tasarım süreç aşamalarının ilki araştırmadır. Ana tema ve ilham kaynağı literatür tarama tekniği ile taranmış elde edilen veriler doğrultusunda, malzeme araştırması yapılmıştır. İlham kaynağı olan Durga karakterinin hikayesine ve görsellerine uygun



olarak seçilen malzemelerle tasarım süreci aşamalarından bir sonraki olan persona ve senaryo oluşturma aşamasına geçilmiştir. Oluşturulan personanın duygu ve ürünü kullanma durumu ile ilgili bilgi vermesi amaçlanmaktadır. Personanın bir günü anlatılarak oluşturulan senaryoda amaç, tasarlanacak ürüne ihtiyaç oluşturmaktır. Oluşturulan persona ve senaryodaki problemlerin çözümünden önce çalışma süresince elde edilen görseller ve malzemeler hikâye panosu ve duygu durum panosu olarak düzenlenmiştir. Dijital ortamda hazırlanan görseller sürecin görsel bir dille aktarımıdır. Sürecin bundan sonraki aşamaları için ilham olmaktadır. Persona ve senaryodaki problemler doğrultusunda tasarım fikirleri önerilmiş ve tasarım ön çizimleri yapılmıştır. Yapılan ön çizimler sonrası geliştirilmek üzere bir tanesi seçilmiş ve üzerinde değişiklikler yapılarak daha estetik ve işlevsel bir tasarıma dönüştürülmeye çalışılmıştır. Tasarımın renkli ve teknik çizimleri yapılmıştır. Çalışma dahilindeki tasarım sürecinin son aşaması olan asamblaj uygulaması yapılmıştır. Çalışma uygulanırken kullanılan malzemeler, tasarım sürecinin başında yapılan malzeme araştırması sırasında seçilmiştir.

Üretim öncesi kostüm & cosplay tasarım süreçlerine bağlı kalarak çözüm odaklı bir bakış açısıyla örnek teşkil edebilecek bir çalışmadır. Araştırma dahilinde tasarlanan kostüm&cosplay, farklı personalar ve farklı senaryolar için yorumlanabilir. Hazırlanan ve uygulaması yapılan tasarım süreci ile kostüm & cosplay tasarımları kullanıcı odaklı olacaklarından tasarımcıların hedeflerine doğru yoldan gidebileceği düşünülmektedir.

### Kaynaklar

- Aksoy, N. (2003). Eylem araştırması: Eğitimsel uygulamaları iyileştirme ve değiştirmede kullanılacak bir yöntem. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi Dergisi*, 9(4), 474-489. :477
- Artaç, B. Y., & Ağaç, S. (2016) Yapısal Çözümleme Yöntemiyle Animasyon Karakter Analizi ve Kostüm Tasarımı. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (UKSAD)*, 2(2), 295-310. :297
- Dönmez, D. & Emir, C. (2019) Sanskrit Yoga ve Vedanta Sözlüğü. İstanbul: Okyanus Yayıncılık. :102
- Efe, Y. (2019). Türkiye'de Bir Altkültür Olarak Anime ve Manga Hayranlığı. Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon Sinema Anabilim Dalı, Ankara. :109
- Ertürk, N. (2011). Moda kavramı, moda kuramları ve güncel moda eğilimi çalışmaları. *Art-e Sanat Dergisi*, 4(7), 1-32. s.3
- Evans, K. L. (2018-2019) Durga and Kali. Faith and Culture across History, volume 1.
- Karakaya, B., & Öztürmen, M. E. (2019). Porselen Bibloda Kolaj Ve Asamblaj. :24
- Kaya, K. (1997). Hint mitolojisi sözlüğü. İmge Kitabevi. :11,74,77,78,119,120
- Koca, E., & Koç, F., & Kaya, Ö. (2011). Kostüm Tasarımcılarının Tasarım Sürecinde Karşılaştıkları Problemler Özet. *E-Journal Of New World Sciences Academy*, 6(2), 2c0034. :55
- Kuzu, A. (2005). Oluşturmacılığa dayalı çevrimiçi destekli öğretim: Bir eylem araştırması. :30
- Obut, E. (2018). Hazır Giyim İşletmelerinde Parça Boyama Hataları ve Hatalı Ürünlerin Yeniden Kullanımında Farklı Tasarım Uygulamaları, Gazi Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara. S.48-49
- Örnek, U. G. T. B., Özkan, Ö. Ü. N., & Paralı, A. G. D. A. *Journal Social Research and Behavioral Sciences Sosyal Araştırmalar ve Davranış Bilimleri Dergisi*. :6
- Özfiliz, T., & Tay, L. Türk Mitolojisinde Hayat Ağacı Sembolizmi. :1
- Öztürk, F., & Ziaei, M. (2016). Sinemada Kostüm Tasarım ve Uygulama Süreci. *Sanat Dergisi*. (27), 97-108. :98,99
- Sorger, R., & Udale, J. (2013). Moda tasarımının temelleri. İstanbul: Literatür Yayınları. :24,58,59,61
- Şener, T., & Dündar, N. (2018). Tiyatro İçin Kostüm Tasarım Sürecinin Analizi. :62
- Un, F. H. (2011). Karşılaştırmalı Hint ve Yunan Mitolojisi. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi. :1,6
- Yılmaz, E. (2021). İpeğin Doğuşu ve İpek Yolu'nda İpeğin Yolculuğunun Kısa Tarihçesi. *Asya Araştırmaları Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(1), 95-104. :102

### İnternet Kaynakları

http 1 <https://hindistandanbildiriyorum.wordpress.com/2016/10/11/navratri/>

http 2 <https://g-switch.org/tr/hindistan/when-is-navaratri-1539431/>  
<https://sozluk.gov.tr/> Moda tanımı (22.12.20)  
<https://sozluk.gov.tr/> Mit tanımı (22.12.20)  
<https://sozluk.gov.tr/> Mitoloji tanımı (22.12.20)  
Görsel 2. <http://durga.com.tr/dans/durga/> Erişim tarihi: 27.05.2021.