AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

TEKSTİL VE MODA TASARIMI ANABİLİM DALI

EKOLOJİK TİYATRO BAĞLAMINDA ÇOCUK OYUNLARI İÇİN MODÜLER KOSTÜM TASARIM ÖNERİSİ

EMRE SEVİM

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DR. ÖĞR. ÜYESİ AHSEN GÜNBULUT

ANTALYA, 2026

KABUL VE ONAY SAYFASI

Emre SEVİM tarafından hazırlanan "Ekolojik Tiyatro Bağlamında Modüler Kostüm Tasarımı Önerisi" başlıklı bu çalışma, jürimiz tarafından Tekstil ve Moda Tasarımı Anabilim Dalı'nda Yüksek Lisans Tezi olarak oybirliği ile kabul edilmiştir. …./…./….

(Not: Sınav sonucu e-imza ile onaylanması halinde, bu belge yerine e-imzalı çıktılar konulmalıdır.)

Jüri Başkanı	Doç.Dr. Kenan SAATÇİOĞLU	İmza
Jüri Üyesi (Danışman)	Dr.Öğr.Üyesi Ahsen GÜNBULUT	İmza
Jüri Üyesi	Doç. Menekşe Suzan TEKER	İmza

Bu çalışma, Akdeniz Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca yukarıdaki jüri tarafından uygun bulunmuştur.

Doç. Bekir KİRİŞCAN
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

TEŞEKKÜR

"Ekolojik Tiyatro Bağlamında Çocuk Oyunları İçin Modüler Kostüm Tasarım Önerisi" başlıklı bu tezin ortaya çıkma ve gelişme sürecinde bilgi ve deneyimlerini benimle paylaşarak yol gösteren, her aşamada desteğini ve güvenini hissettiren değerli tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Ahsen GÜNBULUT'a en içten teşekkürlerimi sunarım.

Tez sürecimde değerli görüşleri, yapıcı eleştirileri ve akademik katkılarıyla çalışmamın gelişmesine katkı sağlayan Doç. Dr. Kenan SAATÇİOĞLU ve Doç. Dr. Menekşe Suzan TEKER'e teşekkür ederim.

Ayrıca eğitim hayatım boyunca bana ilham veren tüm akademisyenlere, bu süreçte sabır ve anlayışlarıyla yanımda olan aileme ve desteklerini her zaman hissettiren dostlarıma minnettarım.

Bu çalışma, yalnızca akademik bir üretim değil; aynı zamanda sürdürülebilirlik, çocuk ve sanat ilişkisine duyulan inancın bir yansımasıdır.

Emre SEVİM

Antalya, 2026

T.C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Öğrencinin	Adı Soyadı	Emre SEVİM
	Numarası	202253018004
	Anabilim Dalı	Tekstil ve Moda Tasarımı
	Danışmanı	Dr. Öğr. Üyesi Ahsen GÜNBULUT
	Tezin Adı	Ekolojik Tiyatro Bağlamında Çocuk Oyunları İçin Modüler Kostüm Tasarım Önerisi

ÖZ

Günümüzde teknolojik gelişmelerle birlikte hızlanan tüketim alışkanlıkları, küresel ölçekte iklimsel ve çevresel sorunları derinleştirmekte ve gezegen için ciddi bir tehdit oluşturmaktadır. Sanatın önemli dallarından biri olan tiyatro, çevresel sorunlara doğrudan çözüm üretmese de izleyicide farkındalık yaratma, düşünmeye ve sorgulamaya yöneltme potansiyeliyle etkili bir toplumsal alan sunmaktadır. Bu bağlamda ekolojik düşüncenin tiyatro pratiğine entegre edilmesinde özellikle sahne ve kostüm tasarımı önemli bir rol üstlenmektedir. Bu çalışmanın amacı, ekolojik yaklaşımla tasarlanan tiyatro kostümlerinin sanatsal üretim süreci içerisindeki çevresel katkılarını incelemek, ekolojik tiyatronun çevresel ve toplumsal bilinçlenmedeki işlevini ortaya koymak ve modüler kostüm tasarımı yaklaşımının tiyatro uygulamaları açısından sürdürülebilirliğini değerlendirmektir. Araştırmanın uygulama aşamasında, modüler bir kostüm tasarım modeli geliştirilmiş; tasarımın değiştirilebilir, dönüştürülebilir ve farklı dramaturjik gereksinimlere uyarlanabilir olması temel ölçüt olarak ele alınmıştır. Elde edilen bulguların, tiyatro kostüm tasarımcıları ve üreticileri için sürdürülebilir tasarım pratiklerine yönelik yol gösterici bir kaynak oluşturması ve atık azaltımına katkı sunması amaçlanmaktadır.

Anahtar sözcükler: Ekolojik Tiyatro, Sürdürülebilirlik, Tiyatro Kostümü, Ekolojik Tasarım, Modüler Kostüm.

T.R.
AKDENIZ UNIVERSITY
INSTITUTE FINE ARTS

Student's	Name Surname	Emre SEVİM
	Number	202253018004
	Department	Textile and Fashion Design
	Supervisor	Assistant Professor Ahsen GÜNBULUT
	Thesis Title	Modular Costume Design Proposal for Children's Plays in the Context of Ecological Theater

ABSTRACT

Today, accelerating consumption habits driven by technological advances are deepening climate and environmental problems on a global scale and pose a serious threat to the planet. Theater, one of the important branches of art, does not directly produce solutions to environmental problems, but it offers an effective social space with its potential to create awareness, encourage thinking, and prompt questioning in the audience. In this context, stage and costume design play a particularly important role in integrating ecological thinking into theater practice. The aim of this study is to examine the environmental contributions of theater costumes designed with an ecological approach within the artistic production process, to reveal the function of ecological theater in environmental and social awareness, and to evaluate the sustainability of the modular costume design approach in terms of theater applications. In the application phase of the research, a modular costume design model was developed; the design's modifiability, convertibility, and adaptability to different dramaturgical requirements were considered fundamental criteria. The findings are intended to serve as a guiding resource for theater costume designers and producers regarding sustainable design practices and to contribute to waste reduction.

Keywords: Ecological Theater, Sustainability, Theater Costume, Ecological Design, Modular Costume.

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

KABUL VE ONAY SAYFASI i
TEŞEKKÜR……ii
ÖNSÖZ iii
ÖZ iv
ABSTRACT..... vi
İÇİNDEKİLER DİZİNİ v
GÖRSEL DİZİN ..... ……vi
1.BÖLÜM : GİRİŞ 1
1.1. Amaç 2
1.2. Araştırma Soruları…….....3
1.3. Sınırlılık…….3
1.4. Yöntem……...4
2. BÖLÜM: EKOLOJİK TİYATRO DÜŞÜNCESİ VE KOSTÜM TASARIMI…....5
2.1.Tiyatronun Tanımı……..5
2.2.Tİyatronun Unsurları……..6
2.3. Ekoloji ve Sanat İlişkisi…….....9
2.4. Ekolojik Tiyatro Düşüncesi…….14
2.4.1. Ekolojik Tiyatro Uygulama Örnekleri…….……..17
2.4.1.1. Tanja Beer – "Ecoscenography" Yaklaşımı……17
2.4.1.2. Noemie Avidar ve "Winslow" Oyunu…….19
2.4.1.3. Julie's Bicycle – Sürdürülebilir Tiyatro Hareketi……20
2.5. Ekolojik Tiyatronun Bir Unsuru Olarak Kostüm……..22
2.5.1. Kostümün Tanımı ve Tasarım Süreçleri……22
2.5.2. Kostüm Tasarımında Ekolojik Sorunlar……24
2.5.3. Yirmi Birinci Yüzyıl Tiyatro Kostüm Tasarımında Ekolojik Yaklaşımlar…26
2.5.3.1. Claire Bracewell – Dört Mevsim…….26
2.5.3.2. Hannah Myers – Yolculuk: Doğanın Kutlaması…….28
2.5.3.3. Tanja Beer – This is Not Rubbish……..30

2.5.3.4. Andrea Carr – Uyku Tulumu Metamorfozu……..32
3.BÖLÜM: EKOLOJİK TİYATRO BAĞLAMINDA MODÜLER KOSTÜM TASARIMI ÖNERİSİ…….34
3.1. Modüler Tasarım Kavramı……...34
3.2. Modüler Kostüm Tasarım Süreci ve Uygulama Örnekleri..…….35
3.2.1. Uygulama 1: Mitolojik Kahramanları İçin Modüler Kostüm Önerisi……39
3.2.1.1. Karakter Seçimi……...39
3.2.1.2. Karakter Analizleri ve Görsel Uygulama……40
3.2.1.3. Modüler Kostüm Tasarım Özellikleri…….49
3.2.2. Uygulama 2: Saray Kahramanları İçin Modüler Kostüm Önerisi…….54
3.2.2.1. Karakter Seçimi...……...54
3.2.2.2. Karakter Analizleri ve Görsel Uygulama……54
3.2.2.3. Modüler Kostüm Tasarım Özellikleri…….55
3.2.3. Uygulama 3: Meslek Kahramanları İçin Modüler Kostüm Önerisi…….70
3.2.3.1. Karakter Seçimi……..70
3.2.3.2. Karakter Analizleri ve Görsel Uygulama……70
3.2.3.3. Modüler Kostüm Tasarım Özellikleri……71
SONUÇ……...79
KAYNAKÇA……..80
EKLER ……...89

GÖRSEL DİZİN

Görsel 1. Agnes Denes, Wheatfield: A Confrontation……...11
Görsel 2. Andy Goldsworthy, Rivers and Tides……11
Görsel 3. Joseph Beuys, 7000 Oaks……...12
Görsel 4. Olafur Eliasson, Ice Watch……13
Görsel 5. Mel Chin, Revival Field……13
Görsel 6. The Living Stage, Castlemaine Eyalet Festivali…….18
Görsel 7. "Winslow" Oyununda Kullanılan İplerin Hazırlık Aşamaları……...20
Görsel 8. "Winslow"Oyunun Gösterimi……20
Görsel 9. Claire Bracewell tarafından tasarlanan kostümler…….27
Görsel 10. Evangelia Therianou tarafından tasarlanan sahne tasarımı…….....28
Görsel 11. Hannah Myers tarafından tasarlanan mantar kitap ve minyatür insan.....29
Görsel 12. Hannah Myers tarafından tasarlanan kostüm tasarımları……29
Görsel 13. Hannah Myers tarafından boyanan kumaş örnekleri……30
Görsel 14. Strung, Melbourne'deki Hamer Hall…….....31
Görsel 15. Strung'un gösterimi sonrası sosis ağlarının geri dönüşümü…….32
Görsel 16. Andrea Carr Uyku tulumu metamorfozu tasarımları…….....33
Görsel 17. Zeus karakteri için kostüm tasarımı……..42
Görsel 18. Hades karakteri için kostüm tasarımı……...43
Görsel 19. Ares karakteri için kostüm tasarımı……..44
Görsel 20. Poseidon karakteri için kostüm tasarımı……...45
Görsel 21. Hera karakteri için kostüm tasarımı…….46
Görsel 22. Athena karakteri için kostüm tasarımı…….47
Görsel 23. Artemis karakteri için kostüm tasarımı……48
Görsel 24. Afrodit karakteri için kostüm tasarımı……..49
Görsel 25. Toga ve peplosun modüler dönüşümü……..51
Görsel 26. Pelerinin modüler dönüşümü……....52
Görsel 27. Mitolojik tanrı ve tanrıçaların görünümleri……..53
Görsel 28. Kral karakteri için kostüm tasarımı……..56

Görsel 29. Prens karakteri için kostüm tasarımı……57
Görsel 30. Vezir karakteri için kostüm tasarımı……58
Görsel 31. Şövalye karakteri için kostüm tasarımı……59

Görsel 32. Kraliçe karakteri için kostüm tasarımı……..60
Görsel 33. Prenses karakteri için kostüm tasarımı…….61
Görsel 34. Düşes karakteri için kostüm tasarımı……...62
Görsel 35. Hizmetkar karakteri için kostüm tasarımı……....63
Görsel 36. Pelerin ve yakaların modüler dönüşümü……..65
Görsel 37. Kapşonlu pelerinin modüler dönüşümü……66
Görsel 38. Elbise ve yaka formunun modüler dönüşümü……..68
Görsel 39. Saray kahramanlarının görünümleri…….69
Görsel 40. Marangoz / tamirci karakteri için kostüm tasarımı……...72
Görsel 41. Çiftçi / manav karakteri için kostüm tasarımı……..73
Görsel 42. Ressam / sanatçı karakteri için kostüm tasarımı……...74
Görsel 43. Aşçı / kasap karakteri için kostüm tasarımı……..75
Görsel 44. Çok amaçlı modüler önlük dönüşümü……..77
Görsel 45. Meslek karakterinin görünümleri…….78

BİRİNCİ BÖLÜM: GİRİŞ

Günümüzde ilerleyen teknoloji ve hızlı tüketimle beraber dünyada artan iklimsel ve çevresel değişimler son yıllarda dünyamız için büyük bir tehdit haline gelmiştir. Bu etkiler tiyatro sanatını da içeren kültür endüstrisinin çevresel etkilerini göz ardı edilemez boyutlara taşımıştır. Tiyatro yapımlarında kullanılan sahne malzemeleri, dekorlar ve özellikle kostümler, her yeni prodüksiyonda büyük bir atık ve kaynak tüketimi potansiyeli yaratmaktadır. Son yıllarda küresel çapta artan iklim krizi ve çevre bilinci, sanat alanında bir ahlaki sorgulamayı tetiklemiştir. Bu sorgulamalarla "ekoloji", "sürdürülebilirlik" kavramlarının özellikle son yirmi yılda başta pozitif bilimler olmak üzere sanat ve tasarım alanında görünürlüğü artmıştır. Bu kavramlarla beraber birçok sanat etkinlikleri ve platformlar, ekolojik bilincin geliştirilmesi yönünde yaratıcı bir alanı oluşturmaktadır.

"Yeşil tiyatro", "sürdürülebilir tiyatro", "eko-tiyatro" veya "geri dönüştürülmüş tiyatro" gibi birçok farklı isimle anılan çevre dostu tiyatro pratiklerinin Batı Tiyatro sahnesinde popülerlik kazanmasıyla ekolojik ve sürdürülebilir tasarım stratejilerinin senografik uygulamalarla ilişkisi artmış, bu da "eko-senografi" (ecoscenography) kavramının ortaya çıkmasına yol açmıştır (Çevikayak, 2022). Tanja Beer'e göre (Guay, 2022). ekosenografi "ekolojik düşüncenin senografik üretim ve estetiğin tüm aşamalarına entegrasyonu" olarak tanımlanan bir uygulamadır Ekosistemler arasındaki etkileşimi ve ilişkileri inceleyen bir bilim dalı olan "ekoloji" ve tasarım, yönetmenlik ve izleyici etkileşimi arasında kesişen tüm performans deneyimlerini barındıran "senografi" kavramlarının bir araya gelmesiyle oluşan ekosenografi; senaryo üretiminin tiyatronun ötesinde geniş ekosistemini nasıl etkilediği ve ilişkili olduğu üzerine düşünen, pratiğinin özünde geri dönüştürülebilir, biyolojik olarak parçalanabilir, onarıcı ve/veya yenileyici performans alanları yaratmak için ekoloji ilkelerini dahil eden bir yaklaşımdır (Ecoscenography, 2023).

Bu bağlamda, tiyatronun sunduğu ekolojik düşünce alanı, izleyicinin farkındalığını artırmanın ötesinde, kendi üretim süreçlerini sorgulamasını ve dönüştürmesini gerektirmektedir. Tiyatro kostümleri, bir yandan karakterin dramatik

ifadesini sağlarken, diğer yandan kullanılan malzemelerin seçimi, üretim teknikleri ve kullanım sonrası durumu itibariyle çevresel sorunların somut bir yansıması haline gelmektedir.

1.1. Amaç

Bu araştırmanın temel amacı, çağdaş ekolojik tiyatro yaklaşımlarının sahne kostümü tasarımına yansıyan ilkelerini irdeleyerek, sürdürülebilirlik odaklı ve yeniden yapılandırılabilir bir **'**modüler kostüm tasarımı modeli' geliştirmektir. Tiyatro üretim süreçlerinde kullanılan geleneksel kostümlerin; üretim aşamasında yüksek miktarda malzeme tüketmesi, kullanım esnasında sınırlı işlevsellik sunması ve kullanım sonrası dönemde atığa dönüşmesi gibi sorunlar, performans sanatlarında çevresel sürdürülebilirlik çabalarının görünürlüğünü artırmıştır. Bu doğrultuda araştırma, ekolojik tiyatro düşüncesini yalnızca dramaturjik bir yaklaşım olarak değil, kostüm tasarımı ve üretim pratiklerine yön veren bütüncül bir tasarım paradigması olarak ele almaktadır.

Bu bağlamda araştırma, kostüm tasarımının ekolojik duyarlılıklar çerçevesinde yeniden nasıl yorumlanabileceğini araştırmakta; malzeme verimliliği**,** yeniden kullanım**,** dönüştürülebilirdik**,** modüller arası değişebilirlik**,** işlevsellik **ve** atık azaltma kriterleri ekseninde modüler kostüm tasarımının tiyatro pratiğine sağlayabileceği katkıları ortaya koymaktadır. Tasarım ve üretim aşamalarında minimum malzeme kaybı hedefleyen, kullanım süresince çoklu karakter ve sahne gereksinimlerini karşılayabilen ve performans sonrası tekrar dönüşüme açık bir kostüm sisteminin kurulması, çalışmanın özgün değerini oluşturmaktadır. Dolayısıyla araştırmanın amacı; hem kuramsal hem de uygulamalı düzeyde, ekolojik tiyatro bağlamında modüler bir kostüm tasarım modelinin geliştirilmesi, belgelenmesi ve sürdürülebilir tiyatro üretim süreçlerine entegre edilebilir bir çerçeve sunulmasıdır.

1.2. Araştırma Soruları

Araştırma amacı doğrultusunda çalışma aşağıdaki temel sorulara yanıt aramaktadır:

- Ekolojik tiyatro düşüncesi, kostüm tasarımının kavramsal ve uygulamalı yönlerini nasıl dönüştürmekte; malzeme seçimi, üretim teknikleri ve post-prodüksiyon süreçleri açısından hangi tasarım ilkelerini zorunlu kılmaktadır?
- Tiyatro kostümü üretiminde karşılaşılan çevresel problemler nelerdir ve bu problemler sürdürülebilir tasarım ilkeleri çerçevesinde nasıl çözümlenebilir?
- Modüler tasarım yaklaşımı, tiyatro kostümlerinin yeniden kullanım potansiyelini, dönüşebilirlik kapasitesini ve sahne içi işlevselliğini nasıl artırmaktadır?
- Modüler bir kostüm sistemi, tek bir kostümün farklı karakter, sahne ve dramaturjik ihtiyaçlara uyarlanabilmesine imkân tanıyacak biçimde nasıl yapılandırılabilir?
- Modüler kostüm tasarımı, ekolojik tiyatro bağlamında, malzeme tüketimini azaltma, tekstil atığını minimize etme ve üretim sürecinde sürdürülebilir kaynak kullanımını teşvik etme açısından ne tür avantajlar sunmaktadır?

1.3. Sınırlılık

Bu araştırmanın kapsamını belirleyen temel sınırlılıklar aşağıdaki biçimdedir:

- Araştırma, ekolojik tiyatro yaklaşımını geniş sahne sanatları alanından soyutlayarak yalnızca kostüm tasarımı bağlamında ele almaktadır. Sahne tasarımı, ışık tasarımı, makyaj, aksesuar tasarımı gibi diğer unsurlar değerlendirme dışında tutulmuştur.
- Çalışmada geliştirilen modüler kostüm önerisi, sınırlı sayıda seçilmiş masal, mitolojik, meslek karakterleri üzerinden uygulanmıştır. Tasarımın tüm tiyatro türlerine genellenmesi amaçlanmamaktadır.

- Araştırma, modüler kostümlerin uzun süreli sahne kullanımına ilişkin performans testleri (dayanıklılık, hareket esnasında fonksiyonel stabilite vb.) veya oyuncu geri bildirimlerini kapsamamaktadır.

1.4. Yöntem

Bu çalışmada metodoloji açısından nicel araştırma yöntemlerinden olan "betimsel araştırma yöntemi" tercih edilmiştir. Bu bağlamda öncelikle çalışma için gerekli literatür taraması yapılmış sonrasında ise ekolojik tiyatro kostüm tasarımları üzerine bilgi toplama, örneklem oluşturarak analiz etme ve sonuca varma yöntemleri kullanılmıştır. Literatür taraması, bilgi toplama ve bu örneklerin seçiminde ulusal ve uluslararası tezlerden, makalelerden, kitaplardan ve internet kaynaklarından faydalanılmıştır. Bu tarama, ekolojik tiyatronun tarihsel gelişimini, kavramsal çerçevesini ve tiyatro tasarım unsurlarına yansıyan biçimlerini ortaya koymuştur. Çalışmada ekolojik tiyatro yaklaşımıyla üretim yapan çağdaş tasarımcıların projeleri örnek olay incelemesi yöntemiyle değerlendirilmiştir. Uygulama aşamasında çocuk tiyatrolarında sıkılıkla yer alan mitolojik, masal, ve meslek kahramanları üzerinden modüler bir kostüm tasarım modeli geliştirilmiştir. Ulaşılan bulgular, çalışmanın sonuç bölümünde ekolojik tiyatro bağlamında tartışılmıştır.

İKİNCİ BÖLÜM: EKOLOJİK TİYATRO DÜŞÜNCESİ VE KOSTÜM TASARIMI

2.1. Tiyatronun Tanımı ve İşlevi

Türk dil kurumuna göre; "Sahnelenmek için yazılmış eserlerin oynandığı yer" (TDK,2024) anlamına gelen tiyatro, Sözen ve Tanyeli'ye göre; "İçinde oyunlar sahnelenmesi amacıyla yapılmış özel Yapı" olarak tanımlanmaktadır (Sözen ve Tanyeli, 2011, s. 303). Yunanca theatron dan türetilmiş bir kavram olan tiyatro "seyirlik yeri" anlamına gelmekte ve aynı zamanda "bir öyküyü sahne olarak belirlenen yerde oyuncuların söz ve hareketleriyle canlandırma sanatı" olarak da tanımlanmaktadır (Güney, 2011, s. 136). Tiyatronun doğuşuyla ilgili pek çok farklı teori bulunmaktadır. Bu teorilerden ilki Tiyatronun temeli olan hikâye anlatma ve dinleme geleneğine dayandırılabilir. Bir başka teoriye göre ise; tiyatronun başlangıcının ritmik danslardan ve hareketlerden ilerleme gösterdiğini, hayvanların ses ve hareketlerini taklit ederek tiyatronun geliştiği düşünülmektedir (Bulhaz, 2021, s. 168). Kökeni 2500 yıl öncesine kadar ulaşmaktadır "Tiyatro dinden de eskidir" gece ateşinin başında av hayvanlarının bereketini ve ertesi gün av merasiminin iyi sonuçlanması için bir çeşit ritüel niteliğinde av hayvanlarının taklit edilmesi ile tiyatro oluşmuştur. Bundan dolayı edebiyat geleneği içerisinde ne kadar köklü olduğunun göstergesidir (Fuat, 1961, s.9). Tarihin her döneminde ilgi görmüş bir sanat alanı olmuştur. Halkların problemlerini, yöneticilerinden beklentilerini, adaletsizlikleri, izleyenlere yansıtmıştır. Eskilerde bu kusur bulmalar dolaylı yollarla yapılırken günümüzde dolaysız bir şekilde yapılmaktadır tiyatronun iki gayesi vardır; ilki eğlendirmek ve gündelik problemlerden arındırmak ikincisi ise; toplumsal sorunları sorgulayarak halkın üzerine düşmelerini sağlamaktır. (Yaşar, 2001, s.1).

2.2. Tiyatronun Unsurları

Tiyatro sahnelerinin ilk örneği yuvarlak bir alan etrafında ahşap sıraların dizilmesi ile oluşan adına "Orkestra" dedikleri yerler olmuştur. Tragedyaların meydana çıkışıyla, sahnenin arkası kapalı olan haline ihtiyaç duyulmuştur. Tiyatro oyunlarında sahnelenen ilk oyunlar şarap tanrısı Dionysos onuruna düzenlenen eğlencelerle ilgiliydi. Teke postu giymiş kişiler dans eder ve şarkılar söylerlerdi. Tragedyalar M.Ö 543 tarihinde Thespis adlı yönetmenin sahneye korodan bağımsız bir oyuncu eklemesi ile oluşmuştur. Daha sonra oyuncu sayıları artmaya başlamış, konular çeşitlenmiş "Kostüm" ve "Dekor" önemli bir hale gelmiştir (Parlak, 2010, s.15). İyi düşünülmüş ve tasarlanmış bir oyun için gerekli unsurlar, izleyenlere akıcı diyaloglar üzerinden yansıtılmaktadır. Oyunun yapısı izleyenlere diyalog ve monolog şeklinde aktarılmaktadır, bu bağlamda oyun sahnelerinde "Müzik" önemli bir faktördür, canlığı artıran bir ambiyans oluşturmak için kullanılmaktadır. (Tüzün, 2016, s.122). Bu bilgiler ışığında tiyatro unsurları kostüm, dekor, müzik ve ışıklandırma olarak incelenmektedir.

Dekor

Latince decus, oris kelimelerin kökünün karşılığı süslemedir. Sahne dekoru süsleme ile ilgilidir süslemeler bütün oyunlarda farklılık gösterir. Dekor mimari, resim ve diğer plastik sanat alanlarını etrafında birleştiren, fakat görevi yazarın yazmış olduğu metne göre değişen, sahnede ihtiyaç duyulan mekânı sağlamak için oluşturulan sanat bölümüdür. Tiyatronun evrimi boyunca farklı dekor anlayışları gelişmiştir (Aktulay, 2010, s.26).

Dekor, diğer sanat dalları gibi döneminin felsefesini ve zevkini yansıtmaktadır. Sahne tasarımında zamanın estetik algısı hissedilmektedir. Dekor döneminin tarz ve gustosundan esinlenir. Sahne tasarımlarında da dönemin kültürel, sosyal ve estetik bakış açısına yer verilmektedir (Nakilcioğlu, 2019, s.76). Dekor farklı yer ve farklı görünümlerin oluşturduğu gösteri yeri tasarımıdır, şekil ve tarzıyla sahne alanındaki dağılımıyla, renk ve ışıklandırmasıyla, oyunun temasıyla istenilen etkiyi gerçekleştirmek için yapılır. Plastik sanatların teknik ve malzeme imkânlarını da ele

alarak üç boyutlu mekanlar elde edebilmek için yapılır. Doğa ve gerçeklikten etkilenir (Bulhaz, 2021, s.173). Tiyatro sahnesini diğer sanat alanlarından ayıran en belirgin hali dramatik aksiyon ve bir süresinin oluşudur. Dekor dramatik aksiyonun ilerlediği dakikalarda anlam ifade etmeye başlamaktadır. Oyun başladığında izleyenlerin karşısında duran sahne görseli oyun içerisindeki süre ilerledikçe anlam kazanmaya başlamaktadır ve oyunun son anında bu anlamı tamamlamaktadır. Sahne tasarımlarında "Mekân" ve "Zaman" unsurları önemlidir (Aybar, 2003, s.68).

Işıklandırma

Canlılar yaşam alanlarını görmek ve hayatlarını sürdürmek için ışığı kullanmak zorundadır. Işığın birden fazla dalga boyu vardır ve canlılar bu ışık dalgalarını görme yeteneğine göre evrilmiştir. Işık bütün sanat dallarını ilgilendiren bir alandır. Sosyalleşmek ve öyküler anlatmak için ateşin etrafında toplanan ilk insanlar ile başlayan bir serüvendir. Işık tiyatroda bir anlatım yaratmasıyla zamanla gelişmiştir. (Emiroğlu, 2019, s.4). Adolphe Appia'ya göre "Işık sahnedeki en yüksek ressamdır" diğer yandan "Şair, müzisyen, imajını ışıkla boyar" diyerek ışığın sahne üzerindeki kişiler için önemini vurgulamaktadır (Aktaran, Saadati ve Aydın, 2022, s.77). Sahne ışıklandırma tiyatronun ortaya çıktığı dönemlerden bugüne var olmuştur ışıksız bir sahne düşünülmemektedir. Işıklandırmanın biçimi ve ayrıntıları sahnede dinamikliği, oyun içerisinde gölgeleri ve aydınlıkları hareketli bir resim olarak vermektedir (Esslin, 1998, s.63).

Sahnede kullanılan ışıklar kumaşların renk özelliklerinin seyirciler tarafından farklı algılanmasına da neden olmaktadır. Çivitçi'nin verdiği bilgilere göre (Çivitçi, 2010, s.10):

- Kostüm kırmızı ışık altında; kırmızı renk zenginleşirken yeşil siyahımsı olur, mavi kararır; sarı turuncuya dönüşür, mor kırmızı olur,
- Kostüm yeşil ışık altında; kırmızı renk kahverengimsi olurken yeşil zenginleşir, mavi siyahlaşır; sarı yeşil bir ton alır, mor kahverengi olur,

- Kostüm mor ışık altında; kırmızı mavileşirken yeşil siyahımsı olur, mavi zenginleşir; sarı gümüşlü pembe olur, mor zenginleşir,
- Kostüm mavi ışık altında; kırmızı morumsu olurken mavi zenginleşir, sarı kahverengi ton alır; mor mavileşir,
- Kostüm koyu pembe ışık altında; kırmızı matlaşırken yeşil sarımsı olur, mavi siyaha dönüşür; sarı zenginleşir, mor kırmızımsı görüntü alır. Ayrıca, başarılı bir aydınlatma giysilere üç boyutlu bir nitelik kazandırır.

Müzik

Tiyatroda müziğin oluşumu M.Ö. VI. Yüzyılda antik yunanda büyük Dionysos senliğine kadar uzanmaktadır. Şenliklerde kutsal saydıkları şarkıların seslendirilmesi tiyatroda müziğin tarihine kaynaklık etmektedir. Ritüel şekillerinin çekirdeğini, müzik, dans ve ritim oluşturmaktadır. Dionysos kültünde şarap tanrının hediyesidir ve ritüeller esnasında tanrının kanını temsil etmektedir. Flütler ve çan tokmakları eşliğinde Delphi ve Thebai' ye yakın dağ yamaçlarında ritmik hareketler sergilemekteydiler (Alşan, 2022, s.13). Günümüz tiyatrolarında müzik farklı şekillerde kullanılmaktadır. Bazı oyunlarda; oyun içerisindeki aksiyonu ve oyun metnini destekleyen ve temel vazifesi fon yaratmak olan müzik, önemli bir unsurdur (Sincer, 2009, s.5).

Kostüm

Kostüm sahnelemede etken olan bir diğer unsurdur. Kostüm oyuncunun ikinci derisi olarak kabul edilmekte, kişinin seyirci tarafından gözlenen maskesi olarak algılanmaktadır. Bu nedenle kostüm, oyuncunun anlatımını güçlendirmekte ve ona sade bir özellik sağlamaktadır. Oyun içerisinde kostümleri sadece bir kıyafet olarak adlandırmak son derece yanlıştır. Kostüm oyuncunun, oyun anlatımına destek veren bir unsurdur. Oyuncunun tavırlarında kostüme ustalığını yansıtması beklenmektedir (Çivitci, 2010, s.8). Kostüm karakterleri analiz etmede ve yapımın içeriğini anlamamıza yardımcı olmaktadır, sahnede bir tercüman görevi görmekte ve seyirciye oyun hakkında ön bilgi aktarmaktadır. Oyuncuya estetik bir etki kazandırarak destek

sağlamaktadır (Dündar ve Şener, 2018, s.61). Tiyatro sahnesi için tasarlanan kostümler için uzun süreler harcanmaktadır. Senaryonun içeriği incelendiğinde kostümlerin yıkanabilir ve dayanıklı olması gerekmektedir. Kostümlerin, sahne ışıklarının altında iyi bir görünüşe sahip olması beklenmektedir, oyuncular gerektiğinde kostümleri hızlı bir şekilde değiştirebilmelidir. Kostüm oyunun rengini ve stilini, olay örgüsünün geçtiği zaman dilimini ve mekân olgusunu göstermekte. Oyuncuların kişilikleri, meslekleri, hayata karşı tavırlarını aktarmaktadır. Oyun karakterleri arasındaki ilişki durumunu yansıtan, başrolü yardımcı oyunculardan ayıran, iki farklı grubunun birbirine olan zıtlıklarını ayırmamızda yardımcı olan işlevlere sahiptir. Kostüm oluşturulduğunda tek başına gösterilmemektedir, Kostüm tasarımında tüm karakter çizilmektedir (Koca, Koç, vd., 2011, s. 55).

2.3. Ekoloji ve Sanat İlişkisi

Türk Dil Kurumu'nun (2025) "çevrebilim" olarak tanımladığı ekoloji kavramı, yalnızca canlıların kendi aralarında ve çevreleriyle olan ilişkilerini inceleyen bir disiplin olmanın ötesine geçerek günümüz sanat pratiklerinde estetik, etik ve politik bir tartışma alanı haline gelmiştir. İnsan-doğa ilişkisini merkeze alan ekolojik düşünce, özellikle 1960 sonrası çevresel krizlerin görünür hale gelmesiyle birlikte sanat alanında güçlü bir karşılık bulmuştur. Bu bağlamda ekolojik sanat, doğanın sömürülmesine, ekosistemlerin tahribatına ve modern üretim biçimlerinin yarattığı çevresel sorunlara karşı eleştirel bir duruş geliştiren bir üretim alanı olarak tanımlanmaktadır (Mamur, 2017, s. 1002).

Ekolojik sanatın temelini, insan merkezci dünya görüşünü sorgulayan, doğanın özne olarak kabul edildiği ve sürdürülebilir yaşam anlayışına göre bir tasarım ve üretim bakışı oluşturmaktadır. Akdere ve Atlı (2023, s. 182), ekolojik tasarımın doğallığı esas alan, gereksiz malzeme tüketimini en aza indiren ve yaşam çevresinin niteliğini yükseltmeyi amaçlayan bir yaklaşım olduğuna dikkat çeker. Bu nedenle sanatçının yalnızca tematik bir çevre duyarlılığı taşıması yeterli değildir; aynı zamanda üretim sürecinde kullanılan malzemelerin kaynağı, işlenme biçimi, dolaşıma girme süresi ve kullanım sonrası dönüştürülebilirliği de ekolojik tasarımın önemli

bileşenleridir. Tan'ın (2022, s. 30) vurguladığı gibi ekolojik sanat, insan-doğa ilişkisine eleştirel bir perspektiften yaklaşarak çevresel sorunlara dikkat çeker ve izleyiciyi ekolojik farkındalığa davet eder. Doğal süreçlerin bozulmasına, kentleşmenin çevre üzerindeki etkilerine, tüketim kültürünün yarattığı atık sorununa ve ekosistemlerin zarar görmesine yönelik eleştirel tavrı, ekolojik sanatın temelini oluşturmaktadır.

1970'li yıllarda çevre hareketlerinin yükselişi, çevresel tahribatın bilimsel olarak belgelenmeye başlanması ve ekolojik bilincin toplumsal düzeyde yayılması, ekolojik sanatın ortaya çıkışında belirleyici rol oynamıştır. Bu dönemde özellikle *Eco-Art, Land Art, Environmental Art* gibi akımlar, ekolojik duyarlılığı sanatsal bir ifade biçimine dönüştürmüştür. Lucy Lippard (1997), çevre odaklı sanatın gelişimini "toplumsal dönüşümün bir parçası olarak ekolojik farkındalık üretme çabası" şeklinde tanımlar. Sanatçılar, 1960'ların sonundan itibaren doğayı sadece çalışmalarının ana konusu olarak seçmekle kalmamışlar, aynı zamanda bir çalışma alanı, malzeme kaynağı ve özne olarak kabul etmeye başlamışlardır. Bu dönemde pek çok sanatçı, insanın doğayla kurduğu sorunlu ilişkiyi eleştirel bir düzlemde ele alarak ekolojik sanatın kurucu figürleri arasında yer almıştır.

Ekolojik sanatın öncü isimlerinden Agnes Denes, 1982 tarihli *Wheatfield: A Confrontation* adlı çalışmasında Manhattan'ın finans merkezindeki boş bir araziye buğday ekerek doğanın yeniden var olma gücünü ve kentleşmenin yarattığı çevresel sorunları görünür kılmıştır (Denes, 2008). Bu çalışma, ekolojik sanatın doğrudan çevresel ve politik bir söylem üretebileceğini gösteren ikonik bir örnektir.



Görsel 1. Agnes Denes, Wheatfield: A Confrontation, 1982 (Architectural Digest, erişim tarihi: 12.12.2025)

Doğal malzemeleri (yaprak, taş, buz, çamur, dal) doğanın kendi döngüselliği içinde biçimlendiren Andy Goldsworthy, sanatın geçicilik, dönüşüm ve ekolojik denge üzerine kurulabileceğini göstermiştir. Goldsworthy'nin işleri, doğanın maddi döngülerini bozmadan üretim yapmanın sanatsal açıdan mümkün olduğunu kanıtlar (Goldsworthy, 1994). Goldsworthy'nin "Rivers and Tides" (2001) belgeselinde de görüldüğü üzere, sanatçının eserleri doğal süreçlerin bir parçası hâline gelir; rüzgâr, su ve zaman onun çalışmalarını tamamlayan unsurlardır. Goldsworthy'nin ekolojik sanat anlayışı, doğanın bozulmadan bırakılması gerektiği fikrine dayanır (Figueroa, 2019).



Görsel 2. Andy Goldsworthy, Rivers and Tides, 2001(Salt Galata, erişim tarihi: 12.12.2025)

Joseph Beuys'un 1982 tarihli "7000 Oaks" projesi, sanatın toplumsal ve ekolojik dönüşüme hizmet edebileceğini savunan en önemli örneklerden biridir. Kassel kentinde 7000 meşe ağacının dikilmesiyle oluşturulan proje, doğrudan bir ekolojik müdahale olması bakımından çığır açıcıdır. Beuys'un ekolojiye ilişkin sanatsal yaklaşımı, "sosyal heykel" kavramı üzerinden incelenmiştir (Adams, 1992).



Görsel 3. Joseph Beuys, 7000 Oaks, 1982 (Şahin & Arat, 2022, s. 234)

Olafur Eliasson, iklim krizi ve insan algısı üzerine kurulu büyük ölçekli enstalasyonlarıyla ekolojik unsurları çağdaş sanatın merkezine taşımıştır. *Ice Watch* (2014) adlı çalışmasında Grönland'dan getirilen büyük buz kütlelerini şehir meydanlarına yerleştirerek küresel ısınmanın somut bir göstergesine dönüştürmüştür (Eliasson, 2015). Sanatçının ışık, su, sis gibi doğal unsurları kullanması ekolojik duyarlılığın sezgisel bir deneyimle izleyiciye aktarılmasını sağlar. Sanatçıya göre sanat, izleyici harekete geçirerek çevresel farkındalığa dikkat çekme gücüne sahiptir (Eliasson, 2016).



Görsel 4. Olafur Eliasson, Ice Watch, 2014 (Olafur Eliasson, erişim tarihi: 13.12.2025)

Mel Chin, özellikle *Revival Field* (1991) projesiyle kirlenmiş toprakların bitkiler aracılığıyla temizlenmesini konu edinerek ekolojik sanatın bilimsel araştırmalarla ortaklaşa yürütülebileceğini göstermiştir. Sanatçı, fitoremediasyon yöntemlerinin sanatsal bir üretim içinde nasıl ele alınabileceğini örneklendirmiştir (Chin, 1992).



Görsel 5. Mel Chin, Revival Field, 1991 (Mel Chin, erişim tarihi: 13.12.2025)

Ekoloji ve sanat ilişkisi, yalnızca çevre temalı eserler üretmekten ibaret olmayıp; doğanın döngülerini tasarımın merkezine yerleştiren, sürdürülebilir malzeme kullanımı ve üretim bilinci oluşturan geniş bir düşünsel ve pratik alanı kapsamaktadır. Bu yaklaşım, günümüzde tiyatro ve performans sanatlarında özellikle kostüm tasarımı gibi malzemeye dayalı alanlarda ekolojik tasarım ilkelerini önemli hâle getirmektedir.

Sahnede kullanılan malzemeler, dekor yapım süreçleri, kostüm üretimi ve sahne teknolojileri ekolojik ilkeler doğrultusunda yeniden değerlendirilmeye başlanmıştır. Tiyatro tasarımında ekolojik yaklaşım, yalnızca tema üzerinden değil, üretim ve kullanım süreçleri üzerinden de etkili olmaktadır. Özellikle kostüm tasarımında modülerlik, geri dönüşüm, doğal malzeme kullanımı ve minimum atık üretimi gibi kriterler ön plana çıkmıştır.

2.4. Ekolojik Tiyatro Düşüncesi

Ekolojik düşüncesi, muhafaza edilmesi gereken, doğayla ilgili olaylara değil insanın, insan-olmayanla ve dünya arasındaki bağını yeniden gözden geçirmesiyle ilgili bir davranıştır. (Gülter, 2023, s.55). Ekolojik tiyatro kavramı, insanın doğa ile kurduğu ilişkinin dönüşümünü merkeze alan, çevresel farkındalığı artırmayı amaçlayan ve sahneleme pratiklerini ekolojik ilkeler doğrultusunda yeniden değerlendiren bir tiyatro yaklaşımı olarak tanımlanmaktadır. Ekolojik tiyatro, yalnızca doğa temalı oyunları kapsayan bir alan olmayıp; üretim süreçlerinden sahneleme biçimlerine, dramaturjik yapıdan mekân kullanımına kadar tiyatronun tüm bileşenlerinde çevre odaklı bir dönüşüm talep eden bütüncül bir estetik ve etik anlayışı ifade eder (Kershaw, 2007).

Ekolojik tiyatronun temelinde, insan merkezli (antroposentrik) bakış açısının sorgulanması ve yerine doğa merkezli (ekosentrik) bir yaklaşımın benimsenmesi bulunmaktadır. Bu doğrultuda ekolojik tiyatro, insanın doğa üzerindeki tahakkümünü görünür kılmayı, ekosistemlerin kırılganlığını vurgulamayı ve seyirciyi çevresel farkındalığa davet etmeyi amaçlamaktadır. Baz Kershaw (1999), ekolojik tiyatroyu bir "çevresel performans etiği" olarak tanımlayarak tiyatronun sadece politik ya da estetik anlamda ele alınamayacağını aynı zamanda ekolojik sorumluluk taşıyan bir hareket olması gerektiğini savunmaktadır.

Chaudhuri (1994) ise ekolojik tiyatroyu, doğayı yalnızca sahne dekoru ya da metaforik bir arka plan olarak değil, dramaturjik bir bileşen ve sahne performansının aktif bir unsuru olarak gören bir yaklaşım olarak açıklamaktadır. Bu yönüyle ekolojik

tiyatro, çevre temalı bir anlatının ötesinde, çevresel farkındalığı üretim süreçlerine, oyunculuk pratiklerine ve sahneleme tekniklerine dahil eden çok katmanlı bir disiplindir. Ekolojik tiyatro, çevresel meseleleri yalnızca konu edinmez; aynı zamanda üretim sürecinde kullanılan malzemeleri, enerji tüketimini, sahne tasarımını, kostüm ve ışık tasarımını ekolojik ilkelere göre yeniden düzenlemektedir. Eko-estetik bir anlayışla hareket eden bu yaklaşım, Doğa Tiyatrosu (Theatre of Ecology), Yeşil Tiyatro (Green Theatre) ve Çevreci Performans (Environmental Performance) gibi kavramlarla da ilişkilendirilmektedir (Boroditsky, 2018).

Ekoloji kavramının sanat ve performans alanlarına yansıması 1960'lardan itibaren artmış olmakla birlikte, ekolojik tiyatronun kuramsal temelleri özellikle 1990'lardan sonra görünür hâle gelmiştir. Bu dönemde çevre krizi, doğal kaynakların tükenmesi ve insan-merkezci dünya görüşünün eleştirisi, tiyatro araştırmacıları ve tasarımcılar tarafından yoğun biçimde tartışılmaya başlanmıştır. Özellikle ABD ve Avrupa'da çevre bilincinin yükselişiyle birlikte, tiyatroda doğayı ve çevre sorunlarını merkeze alan çeşitli deneysel çalışmalar ortaya çıkmıştır. Schechner (2002), ekolojik tiyatronun kökenini performans çalışmalarının genişleyen alanına bağlayarak doğa, beden, mekân ve ekosistem ilişkilerini bütüncül bir şekilde ele aldığını belirtmektedir. Kershaw (1999), ekolojik tiyatroyu insan-merkezci sahneleme anlayışının çözüldüğü, insan dışı varlıkların da sahnenin bir öznesi hâline geldiği bir dönüşüm olarak tanımlar. Bu bakış, tiyatronun yalnızca insan deneyimini temsil eden bir alan olmadığı; aksine çevresel, biyolojik ve ekosistemsel ilişkilerin bütününü içeren bir oluşuma sahip olduğu düşüncesine göre şekillenmiştir.

Sonuç olarak Ekolojik tiyatro, aşağıdaki ilkeler üzerine inşa edilmektedir:

1. **Ekosentrik Bakış Açısı:** İnsan merkezli bir dramatürji yerine, doğa ve insan-dışı varlıkları merkeze alan bütüncül bir dramaturji anlayışı benimsenir (Carlson, 2010).
2. **Sürdürülebilir Malzeme Kullanımı:** Ekolojik tiyatroda temel ilke, üretimde kullanılan malzemelerin çevreye zarar vermeyen özelliklerde seçilmesi, yenilenebilir ya da geri dönüştürülebilir malzemelere öncelik verilmesidir. Buna göre tasarım sürecinde Geri dönüştürülmüş tekstillerin, atık kumaşların

ve ikinci el sahne elemanlarının kullanılması, Doğal lifler (kenevir, bambu, keten vb.) tercih edilmesi, plastik ve kimyasal içerikli malzemelerin minimal düzeyde kullanılması, ekolojik yaklaşımın gereğidir (Beer, 2014).

3. **Yeniden Kullanım ve İleri Dönüşüm:** Ekolojik tiyatro tasarımının en belirgin ilkelerinden biri yeniden kullanım (reuse) ve ileri dönüşüm (upcycling) pratikleridir. Sahne üretiminde ortaya çıkan atık miktarını azaltmak amacıyla daha önce kullanılan dekor ve kostümlerin dönüştürülmesi, Tek sahnelik üretim yerine çoklu kullanım odaklı tasarım, modüler ve sökülüp takılabilir sahne elemanlarının geliştirilmesi, temel stratejiler olarak kabul edilmektedir (Heddon & Mackey, 2012).
4. **Üretim Sürecinde Enerji Tüketiminin Azaltılması:** Ekolojik tasarım yalnızca malzeme kullanımını değil; tiyatro mekanının enerji tüketimini de kapsar. Buna göre; LED ışık sistemlerinin tercih edilmesi, gereksiz ışık ve enerji kullanımının azaltılması, prodüksiyon sırasında enerji tasarruflu cihazların seçilmesi, sahne donanımında gereksiz teknolojik ekipman kullanımından kaçınılması gibi uygulamalar ekolojik tiyatro tasarımının önemli bir parçasıdır (Price & Eversmann, 2015).
5. **Yerel Kaynakların Kullanımı:** Ekolojik tiyatroda tercih edilen bir diğer yöntem, üretim sürecinde yerel malzemelerin ve yerel üretim ağlarının kullanılmasıdır. Bu yaklaşım; ulaşım kaynaklı karbon salınımını azaltmak, yerel üreticileri desteklemek, doğal ve yöresel malzemenin kullanımını teşvik etmek amacını taşır.
6. **Alternatif Mekân Kullanımı:** Doğal alanlarda, açık havada, ekosistemin parçası olan mekânlarda sahnelemeyi teşvik eder. Bu yaklaşım, doğayı bir "sahne tasarımcısı" olarak konumlandırır.
7. **Katılımcı ve Topluluk Odaklı Yapı:** Ekolojik tiyatro, topluluk temelli projeleri destekler ve hedef olarak seyircinin aktif olarak sürece katılmasına olanak sağlar (Arons & May, 2012).
8. **Canlı organizmaların, doğal süreçlerin ve çevresel unsurların performansın bir parçası hâline gelmesi:** Rüzgâr, su, toprak, bitkiler veya doğal döngüler kimi zaman sahneye entegre edilir.

2.4.1. Ekolojik tiyatro uygulama örnekleri

Ekolojik tiyatro kuramının ve uygulamalarının gelişmesinde birçok sanatçı, yönetmen, dramaturg ve tasarımcı önemli katkılar sunmuştur. Aşağıda ekolojik tiyatro düşüncesini somutlayan bazı örnekler yer almaktadır.

2.4.1.1. Tanja Beer - "Ecoscenography" yaklaşımı

Dr.Tanja Beer, ekosenograf, topluluk sanatçısı, eğitimci ve araştırmacıdır. Başlangıçta bir performans tasarımcısı ve tiyatro yapımcısı olarak eğitim almış olan Tanja çalışmalarında çevresel konularda iletişim ve eyleme ilham vermek adına peyzaj mimarları, kentsel ekolojistler, bahçıvanlar gibi birçok disiplinden gelen kişilerle iş birliği yapmaktadır.

Tanja Beer'in çalışmaları denilince ilk akla gelen *"The Living Stage"* projesidir. *The Living Stage* projesi; tiyatro, ekoloji, sürdürülebilirlik konularını ön plana çıkarmak adına sahne tasarımı, bahçecilik ve halk katılımını birleştirerek geri dönüştürülebilir, biyolojik olarak parçalanabilir, yenilebilir performans alanlarını yaratan bir dizi küresel girişimdir. Kısmen tiyatro, kısmen bahçe ve kısmen gıda yetiştirme gösterimi olan *The Living Stage*, insanların yaşayan dünyayı daha iyi anlamalarını ve takdir etmelerini sağlamaktadır.

İlk *The Living Stage*, Avustralya'daki 2013 Castlemaine Eyalet Festivali için "ekolojik sistemlerle uyumlu yeni bir tür tiyatro alanı" hayal edilerek tasarlanmıştır. Yerel permakültürcüler olan Hamish MacCallum ve Sas Allardice'nin rehberliğinde Castlemaine'in kırsal halk tarafından yaratılan bu projede, tırmanılabilir elma sandıklarından, bahçe duvarlarından ve portatif bahçe yataklarından bir amfi tiyatro oluşturulmuştur. Yenilenme kavramından yola çıkılarak hazırlanan bu sahne tasarımı bir dizi yerel performans grubu için hem bir mekân görevi görmüş hem de yaratıcılıklarını arttırmaya yönelik ilham kaynağı olmuştur. Festival sonrası sahne tasarımda kullanılan elma kasaları ve bitkiler eğitim projeleri için çeşitli halk bahçelerine bağışlanmıştır (Ecoscenography, 2023).



Görsel 6. The Living Stage, Castlemaine Eyalet Festivali, 2013 (Ecoscenography, erişim tarihi: 13.12.2025)

Castlemaine'deki ilk çıkışının ardından proje Cardiff (Galler), Glasgow (İskoçya), New York (ABD) ve Avustralya'da Armidale, Lorne ve Melbourne şehirlerinde de gösterime sunulmuştur. Hiçbir proje asla aynı olmasa da; projeler birden çok duyuya hitap eden unsurların kutlanması, izleyicilerle etkili ve çok düzeyli etkileşim gibi birçok ortak noktada buluşmaktadır. Küreselden yerele sorunların çözümünde eşitlik ve birlikteliği teşvik etmek için "toplumla bağlantılı ve mekâna dayalı tasarım süreçleri" kavramını özünde barındıran *The Living Stage* projesi, iklim değişikliğine, sosyal eşitsizliğe, gıda kıtlığına ve biyolojik çeşitlilik kaybına bir çözüm bulmak adına halen "Tiyatro ve performans tasarımı ne yapabilir?" sorusuyla çalışmalarına devam etmektedir (Ecoscenography, 2023).

2.4.1.2. Noemie Avidar - “Winslow” oyunu

Sahne tasarımcısı Noemie Avidar’ın tasarımlarını incelediğimizde baskı resimden dijital tasarıma kadar birçok alanı deneyimlerken sıklıkla sahne sanatlarındaki tasarım ve üretim süreçlerini sorguladığı görülmektedir. Tasarımcıya göre ekosenografi ; “bir performansın çevresini kabul edecek ve kucaklayacak şekilde bir alanı nasıl şekillendirdiğiyle ilgilidir”. Ekosenografiye olan ilgisinin çevredeki malzemelere odaklanarak veya sahne tasarımlarına ilham verebilecek nesneler bularak başladığını söyleyen Avidar, bir sahne dekorunu veya kostümünü sıfırdan yeniden yaratmak yerine yerel olarak tedarik etme yönünde çalışmalarını sürdürdüğünü belirtmektedir (Beer, 2020).

2019 yılında Kanada’da yer alan “L'Escaouette” tiyatro tarafından sergilenen “Winslow” oyunun senografisini yapan Avidar için oyunda geçen New Brunswick bölgesinin tarihi ve kültürel özellikleri ilham kaynağı olmuştur. Oyun, 18. yüzyılda Fransız Akad tehcirini organize eden bir İngiliz subayı olan Sir John Winslow'un hikâyesini anlatmaktadır. Tehcir sırasında insanlar teknelere hapsedilmiş ve çoğu varış noktasına varamadan ölmüştür. Oyun, bu tarihi olayın günümüz Akad nüfusu tarafından nasıl unutulduğunu (veya unutulmak istendiğini) ve dillerini, hırslarını ve kimlik kayıplarını sistematik olarak nasıl etkilediğini göstermeyi amaçlamaktadır (Beer, 2020).

Günümüzde de New Brunswick bölgesi, tehcir dönemine geri dönen ve gelişen bir balıkçılık topluluğuna sahiptir. Bölgedeki balıkçılar her beş yılda tüm kablolarını ve halatlarını değiştirmektedir ve bu değişim tasarımcıya boşa çıkan iplerin set tasarımında yeniden kullanılması için değerli bir fırsat sağlamıştır.



Görsel 7. "Winslow" Oyununda Kullanılan İplerin Hazırlık Aşamaları,2019 (Ecoscenography, erişim tarihi: 13.12.2025)

Tasarımcı hazırlık aşamasında proje bütçesinin çoğunu inşaat ve yerel mağazalardan malzeme satın almak için kullanmıştır. Sahne tasarımının yapım aşamasında ise her bir ip beyaza boyanmış ve toplamda 1462 ip kullanılarak 50 fit x 20 fit yüksekliğinde bir duvar oluşturulmuştur. Duvara yansıtılan farklı görsellerle birlikte Tekrar kullanılabilme özelliği sayesinde ipler, oyun sonrasında gösterinin yeniden montajında, müzelerde veya okullar için pedagojik projeler gibi farklı projelerde yer alabilmektedir (Beer, 2020).



Görsel 8. "Winslow"Oyunun Gösterimi ,2019 (Ecoscenography, erişim tarihi: 13.12.2025)

2.4.1.3. Julie's Bicycle – Sürdürülebilir tiyatro hareketi

Julie's Bicycle, çağdaş sahne sanatlarında sürdürülebilirlik alanında öncü bir rol üstlenen, sanatçıdan ziyade disiplinler arası bir kolektif ve danışmanlık ağı olarak faaliyet gösteren uluslararası bir girişimdir. 2007 yılında Londra merkezli olarak

kurulan Julie’s Bicycle, kültür ve sanat kurumlarının çevresel etkilerini azaltmayı hedefleyen araştırmalar, rehberler ve uygulama modelleri geliştirmektedir. Özellikle tiyatro kurumlarında karbon emisyonlarının ölçülmesi, enerji tüketiminin azaltılması ve sürdürülebilir tasarım ilkelerinin üretim süreçlerine entegre edilmesi konularında kapsamlı çalışmalar yürütmektedir (Julie’s Bicycle, 2015).

Julie’s Bicycle’ın en önemli katkılarından biri, tiyatro ve performans sanatları alanında **sürdürülebilirlik kriterlerini ölçülebilir ve uygulanabilir hale getirmesidir**. Kolektif tarafından geliştirilen *Creative Green* sertifikasyon programı, tiyatro kurumlarının çevresel performanslarını değerlendiren ve iyileştirmeyi teşvik eden bir model sunmaktadır. Bu program kapsamında sahne tasarımı, kostüm üretimi, malzeme kullanımı, ulaşım, enerji tüketimi ve atık yönetimi gibi alanlar bütüncül bir yaklaşımla ele alınmaktadır (Julie’s Bicycle, 2018).

Julie’s Bicycle hareketinin somut uygulamalarına örnek olarak Londra’daki **National Theatre** gösterilebilir. National Theatre, Julie’s Bicycle ile yürüttüğü iş birliği kapsamında sahne ve kostüm tasarım süreçlerinde sürdürülebilirlik temelli dönüşümler gerçekleştirmiştir. Bu kapsamda tiyatro bünyesinde kullanılan kostümlerin büyük bir bölümü geri dönüştürülmüş ya da önceki prodüksiyonlardan yeniden yapılandırılmış parçalardan oluşturulmuştur. Kostüm atölyelerinde yeni üretim yerine **yeniden kullanım (reuse)** ve **yeniden işlevlendirme (repurposing)** yöntemleri önceliklendirilmiştir.

Ayrıca National Theatre, kostüm üretiminde kullanılan kumaşların çevresel etkisini azaltmak amacıyla organik pamuk, geri dönüştürülmüş polyester ve düşük su tüketimiyle üretilen tekstil malzemelerine yönelmiştir. Boyama ve renklendirme süreçlerinde ise su bazlı ve düşük kimyasal içerikli boyalar tercih edilerek çevreye verilen zarar en aza indirilmeye çalışılmıştır. Bu uygulamalar, Julie’s Bicycle’ın önerdiği sürdürülebilir tiyatro kriterlerinin sahne kostümü tasarımına doğrudan yansıtıldığını göstermektedir (Julie’s Bicycle, 2019).

Julie’s Bicycle’ın rehberliğinde gerçekleştirilen bu dönüşüm, tiyatro kostümünün yalnızca estetik ve dramatik bir unsur olmadığını; aynı zamanda çevresel sorumluluk taşıyan bir tasarım nesnesi olarak ele alınması gerektiğini ortaya

koymaktadır. Bu yaklaşım, ekolojik tiyatro düşüncesiyle uyumlu olarak, kostüm tasarımını sürdürülebilir üretim ve tüketim döngüsünün bir parçası haline getirmektedir.

2.5. Ekolojik Tiyatronun Bir Unsuru Olarak Kostüm

2.5.1 Kostümün tanımı ve tasarım süreçleri

İnsanlık tarihinin en eski kültürel üretim alanlarından biri olan giyim, ilk ortaya çıktığı dönemden itibaren bireyin fiziksel gereksinimlerine yanıt vermenin ötesinde, toplumsal, kültürel ve simgesel anlamlar yüklenmiş bir ifade aracı olmuştur. İlkel topluluklarda iklim koşullarından korunma, avcılık ve ritüel amaçlı kullanılan giysiler, zamanla sosyal statü, inanç sistemi, kimlik ve aidiyet göstergesi hâline gelmiştir. Bu bağlamda kostüm, yalnızca bedeni örten bir unsur değil; bireyin ve toplumun kültürel kodlarını yansıtan çok katmanlı bir anlatım dili olarak değerlendirilmektedir.

"Kostüm" kavramı, bir ülkeye, bölgeye, tarihsel döneme veya belirli bir toplumsal sınıfa özgü giyim tarzını ve estetik anlayışı ifade etmektedir. Yerdelen'e göre (2019, s. 7) kostüm, bireyin fiziksel görünümünü biçimlendirmekle kalmayıp, aynı zamanda kimliğinin tanımlanmasına yardımcı olan görsel bir göstergedir. Bu yönüyle kostüm, gündelik giyimden ayrılarak sembolik ve temsil gücü yüksek bir anlatım aracına dönüşmektedir.

Sahne sanatları bağlamında ele alındığında kostüm, tiyatro tarihinin gelişimiyle paralel bir süreç izlemektedir. Tiyatro sanatının kökeni olarak kabul edilen büyü ritüelleri ve dini törenlerde kullanılan hayvan postları, maskeler ve süslemeler, sahne kostümlerinin ilk örnekleri olarak değerlendirilmektedir. Antik Yunan tiyatrosunda karakterleri ayırt etmeye yarayan maskeler ve giysiler, Orta Çağ'da dinsel temsillerde kullanılan sembolik kostümler ve Rönesans'ta gerçekçi anlatımı destekleyen ayrıntılı giysiler, kostümün sahneleme içindeki işlevinin tarihsel olarak nasıl dönüştüğünü göstermektedir.

Sahne kostümü, metin temelli bir sanat dalı olan tiyatroda, dramatik anlatımı destekleyen temel görsel unsurlardan biridir. Sahne kostümü, oyunun senaryosundan yola çıkarak karakterin psikolojisini, sosyal konumunu, yaşadığı dönemi ve dramatik dönüşümünü izleyiciye aktarmayı amaçlar. Çevik'e göre (2018, s. 490) sahne kostümü, oyuncunun performansını güçlendiren, karakterin sahnedeki varlığını görünür kılan ve seyirciyi anlatının içine çeken önemli bir unsurdur. Bu nedenle kostüm, oyuncu ile bütünlük içinde ele alınmalı; hareket, beden dili ve sahne aksiyonuyla uyumlu bir biçimde tasarlanmalıdır.

Gündelik giysi ile sahne kostümü arasında biçim, malzeme ve işlev açısından benzerlikler bulunsa da sahne kostümünü ayırt eden temel özellik, temsil ve anlatım gücüdür. Sahne kostümü, günlük kullanımda işlevsellik ön plandayken, tiyatro bağlamında estetik, simgesel ve dramatik anlam üretme işlevi üstlenmektedir. Kostüm, oyuncuyu diğer bireylerden ayırarak onu sahne üzerindeki kurmaca dünyanın bir parçası hâline getirir ve seyirciyi anlatıya davet eder (Çevik, 2018).

Kostüm tasarım süreci, çok aşamalı ve disiplinler arası bir çalışma gerektirir. Tasarım sürecinin ilk aşaması, oynanacak oyunun metninin ayrıntılı biçimde analiz edilmesidir. Kostüm tasarımcısı, metni yalnızca olay örgüsü açısından değil; karakterlerin sosyal statüsü, yaşadığı dönem, mekânsal koşullar ve dramatik gelişim doğrultusunda değerlendirmelidir. Oyun belirli bir tarihsel dönemde geçiyorsa, dönemin giyim kültürü, kullanılan kumaşlar, renkler ve siluetler detaylı biçimde araştırılmalıdır.

Neşe ve Dündar'a göre (2018, s. 63) kostüm tasarımcısının sorumlulukları arasında kostüm planı ve kostüm listesi hazırlamak önemli bir yer tutmaktadır. Kostüm listesi, oyunda yer alan karakterlerin her sahnede giyecekleri kostümleri belirlerken; kostüm planı, bu kostümlerin sahne akışı içindeki değişimlerini ve dönüşümlerini ortaya koymaktadır. Bu aşama, yönetmen ve yapım ekibi ile iş birliği içinde yürütülmekte, tasarım sürecinin dramatik bütünlüğü bu iletişim sayesinde sağlanmaktadır.

Tasarım sürecinin bir diğer önemli aşaması malzeme seçimidir. Kumaş türleri, dokular, renkler ve aksesuarlar, kostümün hem estetik hem de işlevsel özelliklerini belirler. Sahne ışığı altında renklerin algılanışı, oyuncunun hareket kabiliyeti ve kostümün sahne dayanıklılığı gibi faktörler, tasarım kararlarını doğrudan etkilemektedir. Ayrıca son yıllarda sürdürülebilirlik ve ekolojik duyarlılık bağlamında, geri dönüştürülebilir, doğal ve uzun ömürlü malzemelerin tercih edilmesi kostüm tasarım süreçlerinde giderek önem kazanmaktadır (Fletcher & Tham, 2019).

Eskiz ve taslak çizimleri, tasarım sürecinin görselleştirme aşamasını oluşturur. Bu aşamada kostüm tasarımcısı, karakter analizinden elde edilen verileri biçim, renk ve siluet yoluyla somutlaştırır. Onaylanan tasarımlar doğrultusunda kalıp hazırlama, prova ve üretim aşamalarına geçilir. Üretim süreci, tasarımın teknik olarak uygulanabilirliğini ve sahne koşullarına uygunluğunu test eden önemli bir aşamadır.

Sonuç olarak kostüm, tarihsel, kültürel ve sanatsal boyutları olan çok yönlü bir kavramdır. Sahne kostümü ise yalnızca estetik bir unsur değil; anlatıyı güçlendiren, karakteri görünür kılan ve tiyatro deneyimini bütünleyen temel bir anlatım aracıdır. Kostüm tasarım süreci, metin analizi, tarihsel araştırma, estetik kararlar ve teknik uygulamaların bir araya geldiği karmaşık bir üretim alanı olarak tiyatro sanatının vazgeçilmez bileşenlerinden biri olmaya devam etmektedir.

2.5.2. Kostüm tasarımında ekolojik sorunlar

Nitelikli ve işlevsel bir sahne kostümünün tasarım süreci; araştırma, kavramsallaştırma, eskiz, malzeme seçimi, üretim, prova ve sahne üzerindeki performans aşamalarını kapsayan çok katmanlı bir yapıya sahiptir. Ancak tiyatro üretim pratiklerinde bu sürecin çoğu zaman yeterince planlanmadığı, özellikle kostümün tasarım ve üretim aşamalarının yüzeysel bırakıldığı görülmektedir. Öztay ve Ağaç'ın (2018, s. 92) belirttiği üzere, kostüm üretiminin tiyatro dışındaki atölyelere devredilmesi, tasarımcı ve oyuncu arasındaki etkileşimin zayıflamasına neden olmakta; bu durum kostümlerin sahne üzerinde arzu edilen dramatik ve estetik etkiyi yansıtamamasına yol açmaktadır. Ayrıca maliyet düşürme amacıyla gerçekleştirilen

uygulamalar, kostümlerde nitelik kaybına ve kısa ömürlü kullanım sorunlarına sebep olmaktadır.

Tiyatro kurumlarında kostüm tasarımcılarına destek olacak teknik personelin yeterince görevlendirilmemesi, üretim sürecinde yaşanan zamanlama problemleri ve prova sürecinde ortaya çıkan aksaklıklar, kostümün sahne üzerindeki işlevselliğini olumsuz yönde etkilemektedir. Bu yapısal sorunlar, sürdürülebilirlik perspektifinden değerlendirildiğinde yalnızca estetik bir eksiklik değil, aynı zamanda çevresel bir problem olarak da karşımıza çıkmaktadır. Çünkü plansız üretim, fazla malzeme tüketimi ve kullanım sonrası atığa dönüşen kostümler, sahne sanatlarının ekolojik yükünü artırmaktadır (Öztay & Ağaç, 2018).

Sürdürülebilir tiyatro üretiminde kostüm tasarımcısının "eko-yaratıcılığı" temel bir ilke olarak benimsemesi gerekmektedir. Eko-yaratıcılık, sahne estetiğini çevresel sorumluluk bilinciyle yeniden düşünmeyi ve yaratıcı süreçlerde doğaya saygılı üretim yöntemleri geliştirmeyi ifade etmektedir. Bu yaklaşım, yalnızca malzeme seçimiyle sınırlı kalmayıp, tasarımın tüm aşamalarını kapsayan bütüncül bir dönüşümü gerektirir (Thompson, 2014). Sürdürülebilir tiyatro hareketi, tasarımcıların ve sahne arkasında görev alan tüm üretim ekiplerinin ekolojik çalışma prensipleri konusunda bilinçli ve eğitimli olmalarını zorunlu kılmaktadır.

Sahne sanatlarında sürdürülebilirliğin sağlanabilmesi için israfı önlemeye yönelik yeni düşünme ve uygulama biçimlerinin geliştirilmesi gerekmektedir. Bu noktada kolektif üretim anlayışı önem kazanmaktadır. Sürdürülebilirlik odaklı tasarım süreçlerinde ekipler arası iş birliği, tasarımcı, yönetmen ve teknik ekip arasında ortak bir çevre bilincinin oluşmasını sağlamaktadır (Lavender, 2016). Tüketimin azaltılması, yeniden kullanım ve geri dönüşüm ilkeleri, hızlı tüketim kültürüne dayalı endüstriyel üretim anlayışıyla çelişmekte; ancak tiyatro sanatı, bu çelişkiye alternatif üretim modelleri sunabilecek potansiyele sahiptir.

Çevikayak ve Öztürk'e (2022, s. 10) göre sürdürülebilirlik, kimi zaman yüksek çaba gerektiren bir engel olarak algılansa da, bu yaklaşım performans sanatlarında

yenilikçi ve dönüştürücü bir potansiyel taşımaktadır. Bozulabilir, yıpranabilir ve kırılabilir parçaların bilinçli biçimde tasarlanması, atılabilirlik kültürüne eleştirel bir yaklaşım sunmakta; sahne üzerindeki geçicilik kavramını ekolojik bir farkındalıkla yeniden yorumlamaktadır. Bu bağlamda kostüm, yalnızca bir gösteri unsuru değil, aynı zamanda tüketim alışkanlıklarını sorgulayan bir ifade aracına dönüşmektedir.
Kostüm üretimi sırasında çevreye verilen zararı azaltmaya yönelik yaklaşımlar arasında sıfır atık tasarım anlayışı önemli bir yer tutmaktadır. Kullanıcı öncesi ve sonrası süreçlerde ortaya çıkan tekstil atıklarının kontrol altına alınması, geleneksel üretim yöntemlerine alternatif tasarım stratejilerinin geliştirilmesini gerekli kılmaktadır. Bursalıgil'in (2019, s. 83) ifade ettiği gibi sıfır atık kostüm tasarımı, giysi oluşturma sürecinde hiç ya da minimum düzeyde tekstil atığı bırakmayı hedefleyen bir prensibe dayanmaktadır. Bu yaklaşımda tasarımcı, sürecin en başından itibaren kalıp, kesim ve malzeme kullanımına müdahale ederek atık oluşumunu engellemektedir.

Sıfır atık ve sürdürülebilir kostüm tasarımı, yalnızca çevresel fayda sağlamakla kalmamakta; aynı zamanda kostümün yaşam döngüsünü uzatarak ona yeni kullanım alanları kazandırmaktadır. Bu sayede kostüm, kısa süreli bir tüketim nesnesi olmaktan çıkarak uzun vadeli, dönüştürülebilir ve yeniden kullanılabilir bir sahne öğesine dönüşmektedir. Fletcher ve Grose (2012), sürdürülebilir tasarımın temel hedeflerinden birinin, nesnelerin kullanım ömrünü uzatarak onları "atılabilir" olmaktan çıkarmak olduğunu vurgulamaktadır. Tiyatro kostümü bağlamında bu yaklaşım, hem ekonomik hem de ekolojik açıdan önemli kazanımlar sağlamaktadır.

2.5.3. Yirmi birinci yüzyıl tiyatro kostüm tasarımında ekolojik yaklaşımlar

2.5.3.1. Claire Bracewell ve "Four Seasons"

Antonio Vivaldi'nin zamansız bir şaheser olan Dört Mevsim, 2021 Yılında Stavros Niarchos Vakfı Kültür Merkezi'ndeki GNO'nun Alternatif Sahnesinde oyunun içeriğinde çevreye karşı olumsuz tavrımız ve onu tehdit eden tehlikelerle ilgili önemli konulara değinen bir müzik tiyatro performansıyla sergilenmiştir. 6 ile 16 yaş

arası çocukları hedefleyen bu özel projenin konseptinin merkezinde geri dönüşüm fikri yatmaktadır. Gösteride plastik kullanımının azaltılmasına, gıda israfı ve döngüsel ekonomi gibi konular eğlenceli bir şekilde sunulurken aynı zamanda çocukların ekolojik farkındalıklarının ve sanatsal eğitimlerinin geliştirilmesi amaçlanmıştır (Greek National Opera, 2021).

Gösterinin sıklıkla vurguladığı geri dönüşüm fikrini kostüm ve sahne tasarımları da desteklemektedir. Claire Bracewell'in güçlü tasarım anlayışı ile plastik torbalardan plastik eldivenlere kadar tek kullanımlık ürünler, her bir mevsimin kendine özgü özellikleri ile etkileyici kostümlere dönüşmektedir. Bahar mevsiminin kostümü yeşil plastik pipetlerden, yaz mevsimi kostümü mavi renkteki plastik şişelerden, sonbahar mevsiminin kostümü kahverengi plastik torbalardan, kış mevsiminin kostümü heybetli beyaz renkteki plastik eldivenlerden yapılmıştır (Greek National Opera, 2021).



Görsel 9. Claire Bracewell tarafından tasarlanan kostümler,2021.(Thetoc, erişim tarihi: 13.12.2025)

Evangelia Therianou tarafından tasarlanan sahne tasarımda da yine atık malzemelerden yararlanılmıştır. Oyuncuların performanslarını sergiledikleri platform dünyayı simgeleyen sade, dairesel bir düzende tavan arasına monte edilmiştir. Orta boşlukta orkestra yer alırken platformun etrafına çevre kirliliğine bir gönderme olarak plastik, kâğıt, sünger gibi çeşitli atıklar yerleştirilmiştir (Greek National Opera, 2021).



Görsel 10. Evangelia Therianou tarafından tasarlanan sahne tasarımı,2021. (Talcmag, erişim tarihi: 13.12.2025)

2.5.3.2. Hannah Myers ve "Yolculuk- Doğanın Kutlaması"

Hannah Myers eğitiminin son yılında tasarladığı ECA kostüm şovu 2020 gösterime için hazırladığı performans kostümlerini pandemi nedeniyle şov iptal edilmesiyle sunamamıştır. Bunun yerine Hannah kostümleri sergilemenin alternatif bir yolu olarak ormanda video çekmeye karar vermiştir. Kostümlerin ilham kaynağı, Hannah'ın yazmış olduğu "yolculuk" adlı kitaptır. Hannah'ın ormanda çıplak ayak yürümesinin hikayesini anlattığı şiir formatında ilerleyen kitapta yolculukta yaşadığı tüm hisleri; kokular, manzaralar, sesler ve ayaklarının altında hissettiği farklı dokuları kaleme almaktadır. Yürüyüşü esnasında, yakın plan fotoğraflarını çektiği nesneler, bitkiler ve hayvanlar bulmuş ve bunlarla etkileşime giren minyatür insanların olduğuna dair hayaller kurmuştur. Bu hayalleri görsel forma getirmiştir ve kitapta buna yer vermiştir. Her bir görüntüde minyatür insanların yaşadığı deneyimlere şiirsel olarak yer vermiştir. Tasarladığı kostümler, her fotoğrafta bulunan doğal dokulardan ilham alarak tasarlamıştır. Kitabın sayfaları ise bir mantarın kâğıt solungaçlarından ilham alınmıştır. Kitabı doğal bir form olarak göstermek için bu mantar yapıyı tasarlamıştır (Ecostage, t.y.).



Görsel 11. Hannah Myers tarafından tasarlanan mantar kitap ve minyatür insan, 2020 (Hannahmayersartist, erişim tarihi: 01.01.2026)

Tasarımcı karakterlerin orman yolu boyunca doğal çevrelerine uyum sağlaması amaçlandığından kostüm tasarımlarında pamuk, keçe ve ipek gibi çoğunlukla doğal malzemelerle çalışmayı seçmiştir. Buttercup karakterinin kostümü için yeni kumaş satın almak yerine bir hayır kurumunda büyük yeşil pamuklu bir üst buldum ve onu bir tuniğe uyarlamıştır. Ayrıca bir hurdacıda tuniğin üzerine oturan file şalı oluşturmak için sicim şeklinde örme için biraz sahte kadife ve sonrasında yakadan şeritleri sarmaşıklar gibi asmak için koyu yeşil bir kazak bulmuştur. Mantar taburesi dekoru oluşturmak için bir hayır kurumundan aldığım kırmızı bir üst kullanmıştır. Üstteki beyaz noktalar üniversitedeki stüdyosundaki hurda kutusunda bulduğu dantellerden yapılmıştır.



Görsel 12. Hannah Myers tarafından tasarlanan kostüm tasarımları,2020. (Ecostage, erişim tarihi: 01.01.2026)

Tasarımcı ayrıca kumaşa renk katmak için toksik boyalar kullanmak yerine doğaya karşı nazik olmak için doğal boyaları denemeyi seçmiştir. Böğürtlen, okaliptüs, kızılağaç gibi çeşitli yaprakları toplamış ve kumaşı boyamak için kırmızı soğan ve zerdeçal kökünü, kumaşa eko-baskıyı denemek için de havuç, mantar, ıspanak, pancar, çimen ve yosun kullanmıştır. Bunun yanı sıra, mükemmel, canlı sonuçlar veren bir kırmızı rengi için kök boya sipariş etmiştir. Tasarımlarında denediği başka bir teknik de kumaşı birkaç hafta boyunca paslı demir çivilerle sirkeli su dolu bir kavanoza bırakmış ve bu teknik kumaş üzerinde gri lekeli izler bırakmıştır.



Görsel 13. Hannah Myers tarafından boyanan kumaş örnekleri. 2020 (Ecostage, erişim tarihi: 01.01.2026).

2.5.3.3.Tanja Beer ve *"This is Not Rubbish"*

Küresel çevre kaygıları ile kültürel sektörlerdeki mevcut uygulamaları yeniden düşünme fırsatı sunan bir diğer proje de Tanja Beer'in *"This is Not Rubbish"* projesidir. *This is Not Rubbish,* çöplükten kurtarılan bir malzemenin uzun yıllar boyunca çeşitli kıtalardaki farklı performans alanları ve giyilebilir eserler yaratabilme kapasitesini araştıran bir projedir. Küçük bir bavul veya sırt çantasında taşınan çalışmanın amacı, başta "çöp" olarak gördüğümüz önyargılarımız olmak üzere gerek tasarımcılar gerekse performans yapımcıları olarak, artan çevre sorunları ve sınırlı kaynaklar dünyasında sürekli olarak "yeni bir başlangıç" yapma ihtiyacımıza meydan okumaktır. Ayrıca proje, geleneksel tasarım uygulamalarını gözden geçirmek ve

ekolojik uygulamanın olanaklarını kucaklamak için materyalleri ve fikirleri yeniden yorumlamakla ilgilidir (Ecoscenography, 2023).

İlk This is Not Rubbish projesi olan *Strung*, oyuncu ve tasarımcı, enstalasyon ve kostüm, mekan ve malzeme arasındaki sınırları birleştiren ekosenografik bir araştırmadır. Kısmen tasarım gösterisi ve kısmen sürükleyici meditasyon olan *Strung* , seyirciyi "hayal gücünü harekete geçiren, teşvik edici görsel, işitsel ve dokunsal bir yolculuğa" çıkarmayı amaçlamaktadır (Ecoscenography, 2023).



Görsel 14. Strung, Melbourne'deki Hamer Hall,2013. (Ecoscenography, erişim tarihi: 01.01.2026)

Strung ilk gösterimi 2013 yılında Melbourne'deki Hamer Hall'da gerçekleştirilmiş ardından World Stage Design (Cardiff) ve Royal Central Spech and Drama Okulu'nda (Londra) gösterime sunulmuştur. *Strung'un* son gösterisinden sonra Kasım 2013'te Royal Central School of Speech and Drama'da oluşturulan zanaat grubu, sahnede kullanılan geri dönüştürülmüş sosis ağlarından çeşitli giyilebilir ürünler örerek hayır kurumu için açık arttırmaya çıkarmıştır. Açık arttırma sonrası toplanan para daha sonra yerel bir halk bahçesine fon sağlamak için bağışlanmıştır (Ecoscenography, 2023).



Görsel 15. Strung'un gösterimi sonrası sosis ağlarının geri dönüşümü, 2013. (Ecoscenography, erişim tarihi: 01.01.2026)

2.5.3.4.Andrea Carr ve "Uyku tulumu metamorfozu"

Birleşik krallık okuma festivalinde atılan kamp malzemelerine yeni bir bakış açısı kazandıran Andrea atılan kamp malzemelerini ekolojik tiyatro sahnesine uyarlamıştır. Tasarlanan tasarımlar bir yeraltı manzarası aracılığıyla ekolojik çöküşün hikayesini anlatmaktadır. Tasarımlar vücut ve çevre arasında sembolik bir ilişki sunmaktadır, bir ucu yiyecekleri sindirmek için ağzı olan, bazıları dokunaçları olan deniz hıyarları gibi en eski görünümlü canlılardan ilham alarak tasarlanmıştır. Andrea ya göre "Festival çöpü bir tasarımcının hazinesidir" ekolojik değerlere uygun bir şekilde, okuma festivalindeki temizlik operasyonunda toplanan atılmış uyku tulumlarını ve çadırları tedarik ederek yeniden kullanmış, kamp ekipmanlarının benzersiz özelliklerinden yararlanarak onlara yeniden bir hayat vermiştir. Tasarımlarını etkileyen yedi unsur bulunmaktadır.

Reddet: Yeni satın almayı reddettmek malzeme tedariki konusunda farklı düşünme macerasına ve savunuculuk için yeni bir yola çıkmaktır.
Azalt: Terk edilmiş malzemelerin kullanılması, karbon ayak izini azaltmaktadır.
Yeniden Kullan: Set ve kostümlerin tamamı yeniden kullanılan kamp malzemelerinden oluşturulmuştur. Diğer malzemeler hayır kurumlarından temin edilmiştir.

Geri dönüştür: Uyku tulumlarının geçişleri ve fermuarları gibi küçük detaylar bile tasarımlarda geri dönüştürülmüştür.

Yeniden düşün: Bütçenin nasıl kullanıldığını yeniden düşünürken malzeme maliyetinden tasarruf edilmiştir. Bu projede, festival ekipmanlarının toplanması, sınıflandırılması ve yeniden kullanıma hazır hale getirilmesi için yıkanması 6 gün sürmüş ve 100 sterline mal olmuştur.

Yeniden hayal et: Kaya oluşumlarını heykelsi formlara ve morfik hayatta kalma kıyafetleri için uyku tulumlarına yorumlamak için doğadan alınan bir konsept ve renk paleti ile temizliğe gidilmiştir. Çadırların ve uyku tulumlarının yapısökümünde, setin ve kostümün formu kendini göstermiştir.

Yenile: öğrendiklerini çeşitli gösteri sonrası konuşmalarda, kolejlerde, sempozyumlarda ve diğer etkinliklerde diğer performans yapımcıları ve öğrencilerle paylaşmaktadır.



Görsel 16. Andrea Carr Uyku tulumu metamorfozu tasarımları.2021. (Ecostage, erişim tarihi: 01.01.2026)

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: EKOLOJİK TİYATRO BAĞLAMINDA MODÜLER KOSTÜM TASARIMI ÖNERİSİ

3.1. Modüler Tasarım Kavramı

Türk Dil Kurumu'na (TDK, 2025) göre *modüler* kavramı, "parçalı, belli bir ölçüye dayanarak oluşturulan (tasarım, yapı)" olarak tanımlanmaktadır. Tasarım disiplinleri bağlamında modülerlik, belirli standartlara sahip birim elemanların bir araya gelerek farklı kombinasyonlar oluşturabilmesi esasına dayanan bir sistem anlayışını ifade etmektedir. Bu yaklaşım, tasarım sürecinde esneklik, çeşitlilik, yeniden kullanılabilirlik ve işlevsel uyum gibi temel ilkeleri ön plana çıkarmaktadır.

Modülerlik; moda, mimarlık, mühendislik, endüstriyel tasarım, mobilya tasarımı ve dijital üretim gibi pek çok alanda karşılık bulan yenilikçi bir tasarım yaklaşımıdır. Modüler sistemler; yer değiştirebilen, birbirini tamamlayan, sökülüp takılabilen ve yeniden kullanılabilen modüllerden oluşmaktadır. Her bir modül, diğer modüllerle uyum sağlayarak tekil ya da çoklu işlevleri yerine getirebilmekte, bu durum tasarım sürecinde hem işlevsel hem de estetik çeşitliliğin önünü açmaktadır. Modüler tasarım anlayışına verilebilecek en bilinen örneklerden biri LEGO markasının oyuncak sistemleridir. LEGO'da her bir parça, bütünü oluşturan bağımsız bir birim olarak ele alınmakta; uygun modüllerin bir araya getirilmesiyle sınırsız sayıda yeni yapı ve form elde edilebilmektedir. Bu sistem, kullanıcıyı pasif bir tüketici olmaktan çıkararak, yaratıcı sürecin aktif bir parçası hâline getirmektedir. Benzer şekilde modüler giysi ve kostüm tasarımları da kullanıcıya ya da performans sürecine dahil olan bireylere tasarımı kişiselleştirme ve yeniden yorumlama imkânı sunmaktadır.

Modüler giysi tasarımlarında, bir giyim ürününü oluşturan temel elemanların (yaka, kol, etek, cep, aksesuar vb.) ya da bu elemanları bir arada tutan bağlantı sistemlerinin (fermuar, çıtçıt, bağ, mıknatıs vb.) takılıp çıkarılabilir şekilde kurgulanması esastır. Bu sayede tek bir giysi, farklı kullanım senaryolarına uyarlanabilmekte ve çoklu biçimlerde değerlendirilebilmektedir. Bir bütünün

bağımsız parçaları olan modüller, yalnızca ait oldukları giysiyle sınırlı kalmayıp, başka giyim ürünleriyle de birleştirilerek çeşitliliği artırmaktadır. Bu durum, hem sürdürülebilir tasarım anlayışını desteklemekte hem de kullanıcı ile tasarım arasında güçlü bir bağ kurulmasına olanak tanımaktadır (Şevkay, 2022, s. 66).

Kostüm tasarımında modülerlik, özellikle sahne sanatları bağlamında karakter dönüşümü, zaman ve mekân değişimleri ile performatif ihtiyaçlara hızlı ve etkili çözümler sunması açısından önem taşımaktadır. Kostüm tasarımı özelinde modüler tasarım; farklı parçaların (modüllerin) ana kostüm yapısına takılıp çıkarılabildiği, her bir parçanın diğer modüllerle yeniden yapılandırılabilir nitelik taşıdığı bir sistem olarak tanımlanmaktadır. Bu modüller, ana kostüme monte edilebildiği gibi, farklı kostümlerle entegre edilerek çok sayıda yeni kombinasyonun ortaya çıkmasına olanak tanımaktadır. Böylece tek bir kostüm, sahneleme sürecine, karakter dönüşümüne ya da dramatik gerekliliklere bağlı olarak farklı biçimlerde kullanılabilmektedir. Genel giyim tasarımıyla karşılaştırıldığında, modüler kostüm tasarımı üretim, kullanım ve dönüşüm süreçlerinde yüksek düzeyde esneklik sunmaktadır (Fıçıcıoğlu, 2022, s. 167). Bu yönüyle modüler kostüm tasarımı, çağdaş sahne tasarımında işlevsellik, estetik ve sürdürülebilirlik ekseninde değerlendirilebilecek önemli bir tasarım yaklaşımı olarak öne çıkmaktadır.

3.2. Modüler Kostüm Tasarım Süreci ve Uygulama Örnekleri

Bu çalışmada, modüler kostüm tasarımı uygulama alanı olarak çocuk tiyatrosunun seçilmiştir. Çocuk tiyatrosu, yalnızca sanatsal bir ifade alanı değil; aynı zamanda eğitsel, pedagojik ve toplumsal farkındalık oluşturma potansiyeline sahip önemli bir kültürel araçtır. Özellikle çevre bilinci, sürdürülebilirlik ve sorumlu tüketim gibi kavramların erken yaşlarda kazanılmasında çocuk tiyatrosu etkili bir alan sunmaktadır. Bu bağlamda modüler kostüm tasarımının; yeniden kullanılabilirlik, dönüştürülebilirdik ve kaynak tasarrufu gibi temel ilkeleriyle çocuk tiyatrosunun eğitsel hedefleri arasında güçlü bir örtüşme bulunmaktadır.

Çalışmanın uygulama sürecinde, karakter analizlerinin kuramsal temellere dayandırılabilmesi amacıyla çocuk tiyatrosu alanında önemli kaynaklar arasında yer

alan dört kitap incelenmiştir. Bu kapsamda; Şengül Koparer'in *Çocuklar Sahnede* (2019) ve *Çocuklar İçin Tiyatro Oyunları* (2019), Nuri Nalbantoğlu'nun *Küçüklere Tiyatro Oyunları* (2022) ve Nazlı Başaran'ın *Çocuklar İçin Tiyatro Oyunları* (2019) adlı eserleri araştırmanın temel yazılı kaynaklarını oluşturmuştur. Söz konusu kitaplar, çocuk tiyatrosunda sıkça kullanılan karakter tiplerini, anlatı yapılarını ve dramatik temsilleri içermesi bakımından çalışma açısından önemli veriler sunmuştur.

Bu eserlerde yer alan oyun metinleri incelenerek, çocuk tiyatrosunda tekrar eden karakter tipleri belirlenmiş ve karakter analizi yöntemiyle kategorize edilmiştir. Yapılan inceleme sonucunda, oyunlarda en sık karşılaşılan karakterlerin belirli tematik gruplar altında toplandığı gözlemlenmiştir. Bu doğrultuda karakterler; mitolojik kahramanlar, masal kahramanları ve meslek grupları olmak üzere üç ana kategori altında sınıflandırılmıştır.

Belirlenen bu kategoriler, çocuk tiyatrosunun anlatı geleneği ve pedagojik yapısıyla doğrudan ilişkilidir. Mitolojik kahramanlar, evrensel değerler ve sembolik anlatımlar yoluyla soyut kavramların aktarımında işlevsel bir rol üstlenirken; masal kahramanları, hayal gücünü ve ahlaki öğretileri destekleyen karakterler olarak öne çıkmaktadır. Meslek grupları ise çocukların toplumsal roller, emek ve üretim kavramlarıyla tanışmasını sağlayan somut temsiller sunmaktadır.

Bu bağlamda, çalışma kapsamında hazırlanacak kostüm koleksiyonunun da bu üç ana karakter grubunu kapsayacak şekilde yapılandırılmasına karar verilmiştir. Böylece modüler kostüm tasarımı yaklaşımının, farklı anlatı türlerine ve karakter yapılarına nasıl uyarlanabileceği uygulamalı olarak test edilmiştir. Çocuk tiyatrosu için geliştirilen bu koleksiyon, hem sanatsal ifade gücünü hem de çevresel farkındalık ve sürdürülebilirlik bilincini destekleyen bütüncül bir tasarım yaklaşımı sunmayı amaçlamaktadır. Hazırlanan koleksiyon, ekolojik tiyatro bağlamında ele alınmış olup, modüler çocuk kostümleri tasarımını merkezine alan bir kapsül dolap niteliği taşımaktadır. Özellikle Nazlı Başaran'ın "Çocuklar İçin Tiyatro Oyunları" adlı yapıtında vurgulanan; problem çözme yetisi, hoşgörü ve empati gelişimi, insan ve merak duygusu, cinsiyet eşitsizliğiyle mücadele, dünya bilinci ve ekolojik farkındalık, gibi kavramlar, koleksiyondaki tiyatro metinlerinin ve kostüm karakterlerinin omurgasını oluşturmuştur. Farklı arketipler aracılığıyla aktarılan sosyal mesajlar,

çocuk tiyatrosunun eğitsel ve pedagojik gücünü ortaya koyarken; sürdürülebilirlik bilincinin erken yaşlarda aşılanması için de verimli bir zemin hazırlamaktadır. Bu yaklaşımın somut bir örneği olarak, “Tersine Koşan Atlar Ülkesi” adlı oyun sürecinde öğrenciler; evlerindeki atık malzemeleri kullanarak kendi kostümlerini tasarlamış ve sahne üzerinde deneyimlemişlerdir. Bu uygulama, koleksiyonun temelini oluşturan “atık oluşturmadan üretim” ve “modüler dönüşüm” vizyonunu pratik bir düzleme taşımaktadır. Bu pratik uygulamadan hareketle koleksiyon, ekolojik kostüm tasarımında alışılagelmişin dışında bir felsefe benimsemektedir. Geleneksel yaklaşımlar genellikle mevcut atıkların dönüştürülmesine (upcycling) odaklanırken; bu çalışma, atığı henüz oluşmadan engelleyen "sıfır atık" (zero-waste) odaklı bir tasarım konsepti sunmaktadır. Atığı yeniden işleme sürecindeki operasyonel yükü ve karmaşayı ortadan kaldıran bu yaklaşım, tasarımcıya uygulama aşamasında önemli bir kolaylık sağlamanın yanı sıra üretim döngüsünde ciddi bir zaman tasarrufu da sağlamaktadır. Atık oluşturmadan üretilen modüler yapılar, hem sürdürülebilirlik duruşunu desteklemekte hem de tasarımın işlevsel ömrünü uzatarak ekolojik tiyatro anlayışına yeni bir boyut kazandırmaktadır.

Tasarım Sürecinde LOOK AI Platformu kullanılmıştır ve görseller programdan elde edilmiştir. LOOK AI, yapay zeka destekli içerik üretimi teknolojisini moda tasarımı iş akışına entegre eden kapsamlı bir platformdur. Geleneksel tasarım araçlarından farklı olarak, tasarımcıya fikir aşamasından prototipleme aşamasına kadar eş zamanlı görsel geri bildirim sağlayan bir "yaratıcı asistan" olarak konumlanmaktadır. Platform, moda illüstratörlerinin halihazırda kullandığı el çizimi tekniklerini yapay zeka hassasiyetiyle birleştirerek iş verimliliğini %300'e kadar artırma potansiyeline sahiptir. Tez çalışmasının uygulama aşamasında LOOK AI’ın sunduğu şu araçlar metodolojik avantaj sağlamaktadır:

- Gerçek Zamanlı Tasarım gibi profesyonel çizim uygulamalarıyla entegre çalışan bu özellik, tasarımcının attığı her fırça darbesini anında foto-gerçekçi bir moda görseline dönüştürmektedir. Bu, özellikle modüler parça denemelerinde formun ve dokunun anlık analizini mümkün kılar.
- Basit teknik çizimleri yüksek çözünürlüklü, dergi kalitesinde tekstil dokularına sahip görsellere çevirmektedir. Tasarımlar üzerinde fiziksel numune üretimine

gerek kalmadan farklı kumaş türlerini, desenleri ve renk paletlerini test etme olanağı sunmaktadır.

- Fotoğraflardan kıyafet parçalarını otomatik olarak ayırarak düzenlenebilir teknik çizimlere dönüştürebilmektedir.
- Akademik literatürde yapay zeka araçlarının en önemli katkısı sürdürülebilirlik olarak vurgulanmaktadır. LOOK AI kullanımı, tasarım sürecinin erken aşamalarında fiziksel prototip ihtiyacını minimize ederek malzeme israfını ve enerji tüketimini azaltır. Özellikle modüler kostüm tasarımlarında, parçaların farklı kombinasyonlarını dijital ortamda "kıyafet değişimi" gibi araçlarla denemek, üretim öncesi hata payını düşürerek kaynak kullanımını optimize eder.
- LOOK AI, tasarımcıyı ikame etmek yerine onun yaratıcı kapasitesini genişleten, teknik bariyerleri düşürerek bağımsız tasarımcıların profesyonel görsel çıktılar almasına olanak tanıyan bir araç olarak düşünülmektedir. Büyük ölçekli projelerde koleksiyon geliştirme döngüsünü hızlandıran platform, günümüzde 30'dan fazla dilde ve 190'dan fazla ülkede moda profesyonelleri tarafından aktif olarak kullanılmaktadır.
- Program, sadece bir araç olmanın ötesinde, tasarımcıyla veriler üzerinden iletişim kuran ve sunulan bilgiler ışığında tasarımı somutlaştıran etkileşimli bir yapıya sahiptir. Karakter Tasarımı ve Alternatif Öneriler sunan Uygulamada , elde edilmek istenen görsellerde yaş, cinsiyet, boy ve kilo gibi spesifik parametrelerin tanımlanmasına izin vererek karakter tasarımlarında vurgulu bir anlatım dili kurulmasına yardımcı olmaktadır. Tasarımcının renk veya doku gibi detayları belirtmediği durumlarda, sistem kendi "fikrini" ortaya koyarak alternatif öneriler sunmakta ve tasarım yelpazesini genişletmektedir.

Uygulama Sürecindeki Teknik Sınırlamalar ve Gözlemler de Tez çalışması kapsamında yapılan denemelerde, sistemin yüksek verimliliğinin yanı sıra bazı operasyonel güçlükler de gözlemlenmiştir. Özellikle modüler tasarım sistemlerini anlamlandırma noktasında yazılımın zorlandığı tespit edilmiştir. Örneğin, çift taraflı bir elbise modülünün iç renklerini tanımlama ve kıyafet boylarını hassas şekilde

ayarlama konularında sistemsel karmaşalar yaşanmıştır. Sisteme aynı anda modüler yapı, cinsiyet, yaş, renk ve görsel referans gibi çok katmanlı verilerin yüklenmesi, işlemci kapasitesinde yavaşlamalara neden olabilmektedir. Bu durum, yapay zekanın analiz yeteneğinin sınırlarını göstermesi açısından kritiktir. Teknik çizimlerin analizinde, sistemin kendi ürettiği görselleri "yeni veri" olarak tanımada zorluk çektiği görülmüştür. Kendi çıktısını sisteme geri yükleme aşamasında yaşanan bu aksaklıklar, ekran görüntüsü alma veya orijinal dosyayı tekrar yükleme gibi "şaşırtma hamleleri" ile aşılabilmiştir. Sürdürülebilirlik ve Zaman Yönetimi konusunda da Teknolojinin sunduğu en büyük avantaj, uzun süren tasarım süreçlerini minimize ederek operasyonel kolaylık sağlamasıdır. Sürdürülebilirlik bağlamında kesin bir yargıya varmak zor olsa da, fiziksel numune ihtiyacını ortadan kaldıran ve atık oluşturmadan üretilen yüksek çözünürlüklü dijital görseller, ekolojik tasarım duruşunu doğrudan desteklemektedir.

3.2.1. Uygulama 1: Mitolojik kahramanlar için modüler kostüm önerisi

3.2.1.1. Karakter seçimi

Bu tasarım çalışması, Yunan mitolojisinin önemli tanrısal figürleri olan Zeus, Hades, Ares, Poseidon; tanrıça figürleri olarak da Hera, Athena, Artemis, Afrodit'in karakteristik özelliklerinden hareketle geliştirilmiş, karakter odaklı ve işlevsel bir kostüm tasarım yaklaşımını temel almaktadır. Çalışmanın ana amacı, tek bir temel kostüm formunun; renk, yüzey, aksesuar ve modüler eklemeler aracılığıyla dört farklı mitolojik kimliği temsil edebilecek biçimde dönüştürülebilirliğini ortaya koymaktır. Bu yaklaşım, kostüm tasarımında hem anlatısal çeşitlilik hem de işlevsel sürdürülebilirlik sağlayan modüler sistem anlayışıyla doğrudan ilişkilidir.

Tasarım sürecinde, her bir mitolojik figürün simgesel anlamları, güç alanları ve karakteristik nitelikleri detaylı biçimde analiz edilmiştir. Zeus'un otorite, gökyüzü ve ilahi düzenle; Hades'in yeraltı, ölüm ve gizemle; Ares'in savaş, çatışma ve güçle; Poseidon'un ise deniz, doğa ve hareket kavramlarıyla özdeşleştiği görülmektedir. Bu kavramsal çözümleme doğrultusunda, kostüm tasarımında ortak bir ana form olarak

seçilen giysi formu Antik Yunan giyim kültürüne ait drapeli kostüm geleneğine dayanmaktadır. Temel giysi olarak tercih edilen toga ve peplos vücudu saran dikdörtgen kumaşın omuzlardan bağlama veya iğneleme yöntemiyle sabitlenmesiyle oluşan, yapısal sadeliği ve işlevselliğiyle öne çıkan bir formlardır. Toga ve peplosun üzerine yer yer kullanılan pelerinler ise kostüme hacim, hareket ve hiyerarşik vurgu kazandırmaktadır. Kumaşın vücut üzerinde serbestçe drapelenmesi, Antik Yunan estetiğinde idealize edilen doğal beden algısını ve oran kavramını görünür kılarken; kemer, silah ve kalkan gibi aksesuarlar aracılığıyla giysiler mitolojik kimlikler ile ilişkilendirilmiştir. Renk kullanımında tercih edilen beyaz, lacivert, bordo, bej (ekru) tonları, karakterlerin temsil ettiği güç, otorite ve aidiyet kavramlarını sembolik düzeyde desteklemektedir.

3.2.1.2. Karakter Analizleri ve Görsel Uygulama

Kostüm tasarımının ana gövdesi, çok işlevlilik (multifunctionality) ve dönüştürülebilirlik (transformability) ilkeleri doğrultusunda kurgulanan, çift yüzlü (reversible) bir toga ile onu tamamlayan çift katmanlı bir pelerinden oluşmaktadır. Bu tasarım yaklaşımı, tek bir temel form üzerinden birden fazla karakter kimliğinin ifade edilmesine olanak tanırken, sahne üzerinde hızlı geçişler ve anlam katmanları yaratmayı amaçlamaktadır.

Tanrı figürlerinde toga, yapısal olarak Antik Yunan giyim geleneğine referans veren sade ve geometrik bir form üzerine inşa edilmiştir. Kostümün bir yüzünde tercih edilen beyaz renk, saflık, düzen, ilahi güç ve gökyüzü ile ilişkilendirilirken; diğer yüzünde kullanılan lacivert ton, derinlik, bilinmezlik ve kozmik karanlık kavramlarını simgelemektedir. Tanrıca figürlerinde ise peplosun bir yüzünde yer alan beyaz ton, aydınlık, saflık ve ilahi düzen kavramlarını temsil ederken; diğer yüzünde tercih edilen bej (ekru) renk, doğallık, denge ve dünyevi bilgelik ile ilişkilendirilmektedir. Böylece, tanrıça figürlerinin hem kutsal hem de insani yönlerini eş zamanlı olarak ifade etmeye olanak tanımaktadır. Tanrı ve tanrıça kostümlerinde kullanılan renklerin karşıtlığı, karakterler arasındaki hiyerarşik ve psikolojik farkları görünür kılmakta; kostümün ters çevrilmesiyle birlikte sahnede anlatısal bir dönüşüm etkisi yaratmaktadır.

Toga ve peplosun tamamlayıcı unsuru olan pelerin ise, karakterin karanlık, çatışmacı ya da savaşçı yönlerini vurgulamak amacıyla tasarlanmış sembolik bir katman niteliğindedir. Pelerinin bir yüzünde kullanılan siyah renk, ölüm, yeraltı, güç ve otorite kavramlarına gönderme yaparken; diğer yüzünde tercih edilen kırmızı renk savaş, öfke, tutku ve yıkım temalarını temsil etmektedir. Bu renk seçimi, mitolojik anlatılarda sıklıkla karşılaşılan ikili karşıtlıklar (aydınlık/karanlık, düzen/kaos, yaşam/ölüm) üzerinden okunabilir bir görsel dil oluşturmaktadır. Kostümün renk, aksesuar ve katman kullanımı aracılığıyla karakter kimliklerinin nasıl ayrıştığı ve sahne üzerinde nasıl okunur hâle getirildiği aşağıda detaylandırılmaktadır.

Zeus (Göklerin Tanrısı)

Zeus karakterinde, kostümün beyaz yüzünün tercih edilmesiyle saflık, düzen, ilahi otorite ve göksel güç kavramları ön plana çıkarılmıştır. Beyaz renk, Zeus'un tanrılar arasındaki üstün konumunu ve düzen kurucu rolünü simgelerken, sahne ışığı altında güçlü bir yansıtıcılık sağlayarak karakterin görsel olarak merkezî bir konumda algılanmasına katkı sunmaktadır. Görünüm, Zeus'un en bilinen simgelerinden biri olan şimşek motifini taşıyan altın rengi kemer ile tamamlanmıştır. Altın ton, iktidar ve hükmetme olgusunu pekiştirirken, kemer detayı kostümün bel hattını belirginleştirerek bedensel duruşu güçlendirmekte ve karakterin otoriter tavrını sahne üzerinde görünür kılmaktadır.



Görsel 17. Zeus karakteri için kostüm tasarımı (Emre SEVİM, 2025)

Hades (Yeraltı Tanrısı)

Hades karakterinin tasarımında, kostümün ters çevrilerek lacivert yüzünün kullanılması, yeraltı dünyasının karanlık, gizemli ve bilinmez doğasına doğrudan bir gönderme niteliği taşımaktadır. Lacivert ton, derinlik ve karanlık kavramlarını çağrıştırırken, çift yüzlü pelerinin siyah yüzü ile birlikte kullanılarak görsel yoğunluk artırılmıştır. Bu kombinasyon, Hades'in mitolojik anlatılarda sıklıkla vurgulanan sessiz, tehditkâr ve mutlak güç sahibi duruşunu desteklemektedir. Sahne pratiği açısından bakıldığında, koyu renklerin ışığı emen yapısı, karakterin geri planda ancak

baskın bir varlık olarak algılanmasına olanak tanımakta; böylece Hades'in görünürlükten ziyade hissedilen bir güç olarak konumlanması sağlanmaktadır.



Görsel 18. Hades karakteri için kostüm tasarımı (Emre SEVİM, 2025)

Ares (Savaş Tanrısı)

Ares karakterinde, temel giysi olarak yeniden beyaz yüzün tercih edilmesi, fiziksel güç, beden odaklılık ve hareketlilik kavramlarını ön plana çıkarmaktadır. Ancak bu kez beyaz yüzey, kırmızı pelerin ile birlikte kullanılarak tamamen farklı bir anlamsal düzleme taşınmıştır. Kırmızı renk; savaş, kan, öfke ve tutku gibi yoğun duyguları temsil ederken, pelerinin hareketli yapısı Ares'in saldırgan ve dinamik karakterini sahne üzerinde vurgulamaktadır. Pelerinin savrulma ve açılma hareketleri,

oyuncunun beden dilini genişleterek çatışma sahnelerinde dramatik etkiyi artırmakta; kostüm, karakterin agresif doğasını yalnızca renk yoluyla değil, hareket üzerinden de görünür kılmaktadır.



Görsel 19. Ares karakteri için kostüm tasarımı (Emre SEVİM, 2025)

Poseidon (Denizlerin Tanrısı)

Poseidon karakterinde, denizlerin derinliği, akışkanlığı ve bilinmezliğini temsil etmesi amacıyla kostümün **lacivert yüzü** tercih edilmiştir. Bu renk seçimi, suyun hem sakin hem de yıkıcı doğasına gönderme yaparak karakterin çift yönlü gücünü simgelemektedir. Kostüm, Poseidon'un ayırt edici simgesi olan **üç dişli mızrak (trident)** ve deniz temalı aksesuarlarla desteklenmiştir. Aksesuar kullanımı, karakterin mitolojik kimliğini doğrudan okunur hâle getirirken, sahne üzerinde görsel kodların

hızla çözülmesine olanak tanımaktadır. Lacivert yüzeyin ışıkla kurduğu ilişki, dalgalı ve derinlikli bir etki yaratarak Poseidon'un sahnedeki varlığını atmosferik bir düzleme taşımaktadır.



Görsel 20. Poseidon karakteri için kostüm tasarımı (Emre SEVİM, 2025)

Hera (Tanrıçaların Kraliçesi)

Hera karakterinde, elbisenin **beyaz yüzünün** tercih edilmesiyle asalet, düzen ve hükmedici güç vurgulanmıştır. Beyaz renk, Hera'nın tanrıçalar arasındaki üstün konumunu ve evlilik kurumunun koruyucusu olma rolünü sembolize etmektedir. Kostüm, kraliçelik makamını işaret eden **altın renkli kemer** ile tamamlanmış; başta kullanılan sade saç bandı, karakterin otoriter ancak ölçülü duruşunu desteklemiştir. Bu

kombinasyon, Hera'nın görsel olarak dengeli ve merkezî bir figür olarak algılanmasına katkı sağlamaktadır.



Görsel 21. Hera karakteri için kostüm tasarımı (Emre SEVİM, 2025)

Athena (Bilgelik ve Strateji Tanrıçası)

Athena karakterinin tasarımında, bilgelik, akıl ve disiplin kavramlarını ön plana çıkarmak amacıyla elbisenin **bej/ekru yüzü** tercih edilmiştir. Bu renk, doğrudan güç gösterisinden ziyade düşünsel derinliği ve stratejik aklı temsil etmektedir. Bel bölgesinde yer alan **çapraz bağlamalı kemer detayı**, Athena'nın savaşçı kimliğini düzen, hazırlık ve kontrol kavramlarıyla ilişkilendirerek karakterin zihinsel

üstünlüğünü görsel düzleme taşımaktadır. Böylece Athena, fiziksel güçten çok akıl yoluyla hükmeden bir figür olarak konumlandırılmıştır.



Görsel 22. Athena karakteri için kostüm tasarımı (Emre SEVİM, 2025)

Artemis (Avcılık ve Ay Tanrıçası)

Hareket, çeviklik ve bağımsızlık kavramlarıyla özdeşleşen Artemis karakterinde, elbisenin **beyaz yüzü** tercih edilerek dinamizm ve saflık vurgulanmıştır. Bu yüzey, karakterin doğayla kurduğu güçlü bağı görünür kılarken, çift yüzlü pelerinin **kırmızı tarafının** eklenmesiyle Artemis'in avcı ve savaşçı yönü ön plana çıkarılmıştır.

Mızrak ve kalkan gibi aksesuarlar, karakterin koruyucu ve mücadeleci kimliğini pekiştirirken, kostümün hareketli yapısı sahne üzerinde fiziksel performansı destekleyen bir işlev üstlenmiştir.



Görsel 23. Artemis karakteri için kostüm tasarımı (Emre SEVİM, 2025)

Afrodit (Aşk ve Güzellik Tanrıçası)

Afrodit karakterinde, estetik, zarafet ve doğallık kavramlarını vurgulamak amacıyla elbisenin **bej (ekru) tonu** tercih edilmiştir. Bu renk, karakterin yumuşak, davetkâr ve duyusal yönlerini ön plana çıkarırken, omuzlarda yer alan **düşük kesim**

detayı bedensel akışkanlığı ve feminen zarafeti güçlendirmektedir. Saçta kullanılan **çiçekli taç**, Afrodit'in doğa, bereket ve aşk ile kurduğu simgesel ilişkiyi pekiştirerek karakterin romantik ve estetik kimliğini sahne üzerinde okunur hâle getirmektedir.



Görsel 24. Afrodit karakteri için kostüm tasarımı (Emre SEVİM, 2025)

3.2.1.3. Modüler Kostüm Tasarım Özellikleri

Bu tasarımda modüler dönüşüm, giysinin fiziksel bütünlüğünü bozmadan, çift yüzlü kullanım prensibi üzerinden kurgulanmıştır. Peplos / toga ve pelerin, sahne

anlatısına bağlı olarak farklı karakter okumalarına olanak tanıyan sürdürülebilir bir kostüm sistemi sunmaktadır.

1.Ana Modül: Çift Yüzlü Peplos / Toga

Üst bölümde yer alan peplos ve toga çizimleri, tek kalıp üzerinden iki farklı yüzey etkisi sunan modüler bir yapı olarak tasarlanmıştır.

Yapısal Özellikler

- Tek parça peplos / toga formu
- Omuzda sabitleyici aksesuar (fibula/klips)
- Bel hattında modüler kemer kullanımı

Dönüşüm Prensibi

- Peplos / toga, iç–dış yüzey değişimiyle iki farklı renk ve doku algısı yaratır.
- Dönüşüm sırasında kalıp, drape yönü ve siluet değişmeden korunur.

İşlevsel Kazanım

- Aynı kostüm, farklı sahne atmosferlerinde yeniden kullanılabilir.
- Kostüm değişim süresi ve üretim maliyeti azaltılır.



Görsel 25. Toga ve peplosun modüler dönüşümü (Emre SEVİM, 2025)

2. Ana Modül: Çift Yüzlü Pelerin

Yapısal Özellikler

- Tek parça, yere kadar uzanan pelerin
- Boyun bağlantı noktası (tokalı / düğmeli sistem)
- Çift renkli, çift yüzlü kumaş yapısı

- **Modüler Kullanım**

Pelerin, ana elbise formuna bağımsız olarak eklenebilen ve çıkarılabilen bir modül olarak tasarlanmıştır. Çevrildiğinde:

- Ön–arka algısı değişir.
- Renk kontrastı sahne etkisini dönüştürür.
- Karakterin dramatik konumu yeniden tanımlanır.



Görsel 26. Pelerinin modüler dönüşümü

(Emre SEVİM, 2025)

Tek bir peplos/toga formu üzerinden dört farklı karakterin türetilebilmesi, kostüm tasarımında biçimsel çoğulluk yerine anlamsal dönüşüm ilkesini merkeze alan modüler bir yaklaşımı ortaya koymaktadır. Antik kökenli bu temel giysi formu, tarihsel olarak zaten çok katmanlı bir kullanım pratiğine sahip olup, çağdaş sahne tasarımında yeniden ele alındığında, farklı karakter kimliklerini taşıyabilecek esnek bir altyapı sunmaktadır. Bu çalışmada peplos/toga, sabit bir kalıp yapısını korurken; renk, yüzey yönü, aksesuar, pelerin entegrasyonu ve bağlama biçimleri aracılığıyla dört ayrı dramatik karaktere dönüşebilen bir sistem olarak kurgulanmıştır.



Görsel 27. Mitolojik tanrı ve tanrıçaların görünümleri (Emre SEVİM, 2025)

Teknik açıdan bakıldığında, çift yüzlü tasarım hem kostüm değişim süresini minimize etmekte hem de sahne arkasındaki lojistik gereksinimleri azaltmaktadır. Estetik düzlemde ise drapeli yapı, beden hareketleriyle birlikte akışkan bir görsellik sunarak, karakterin sahnedeki fiziksel ifadesini güçlendirmektedir. Bu yönüyle tasarım, tarihsel referanslardan beslenen ancak çağdaş sahne gereksinimlerine cevap veren hibrit bir kostüm dili ortaya koymaktadır.

3.2.2. Uygulama 2: Saray kahramanları için modüler kostüm önerisi

3.2.2.1. Karakter seçimi

Bu tasarım çalışmasında, soylu erkek ve kadın figürleri olan Kral, Kraliçe, Prens, Prenses ve ayrıca saray halkının yakın çevresinde yer ala Vezir, Kontes, Şövalye ve Hizmetkar arasındaki makam farklarını, yetki alanlarını, karakter derinliklerini görünür kılmak amacıyla modüler ve çift yüzlü (reversible) kostüm tasarımı temel alınmıştır. Tasarımın çıkış noktası, tek bir ana kostüm parçasının (pelerin ve yaka) farklı kombinasyonlarla kullanılarak, sahne üzerinde açık ve okunabilir bir hiyerarşik anlatı dili oluşturabileceği varsayımına dayanmaktadır. Bu yaklaşım, hem estetik bütünlük hem de sahne pratiğinde işlevsellik sağlamayı hedeflemektedir.

3.2.2.2. Karakter Analizleri ve Görsel Uygulama

Soylu erkek kostümünün en baskın ve anlam yüklü parçası olan pelerin, bu çalışmada yalnızca tamamlayıcı bir giysi unsuru olarak değil, doğrudan toplumsal statü ve otoriteyi simgeleyen bir gösterge olarak ele alınmıştır. Çift yüzlü olarak tasarlanan pelerin, renk aracılığıyla karakterlerin konumlarını ve güç ilişkilerini sahne üzerinde hızla okunur hâle getirmektedir.

Pelerinin bir yüzünde kullanılan lacivert renk, aristokrasi, asalet, iktidar ve kurumsallaşmış güç kavramlarını temsil etmektedir. Bu yüzey, yönetme yetkisine sahip figürlerde tercih edilerek hiyerarşinin üst basamaklarına işaret etmektedir. Diğer yüzünde kullanılan kahverengi tonlar ise toprağa yakınlık, hizmet, deneyim ve strateji kavramlarıyla ilişkilendirilmiştir. Bu renk, doğrudan iktidar sahibi olmayan ancak gücün sürdürülebilirliğinde önemli rol üstlenen karakterler için anlamlandırılmıştır.

Pelerine eşlik eden modüler yaka tasarımı, kostümün hiyerarşik anlatımını güçlendiren ikinci temel unsurdur. Pelerinden bağımsız olarak da kullanılabilen bu yaka parçası, çift yüzlü bir yapıya sahiptir. Yakanın bir yüzünde kullanılan mavi kadife doku, soyluluk, temsil gücü ve sembolik iktidarı çağrıştırırken; diğer yüzünde yer alan çelik örme (zincir zırh) formu, savunma, savaşçılık ve fiziksel güç kavramlarına

gönderme yapmaktadır. Bu iki yüzey, karakterlerin yalnızca statülerini değil, işlevsel rollerini de görünür kılmaktadır.

Soylu kadın koleksiyonun ana görsel ve kavramsal bileşeni, soyluluk, zarafet ve ayrıcalık kavramlarıyla tarihsel olarak ilişkilendirilen lila renkli elbisedir. Lila renginin sabit bir temel olarak kullanılması, karakterler arasında ortak bir aidiyet ve sınıfsal bağ kurarken; elbise üzerinde uygulanan modüler ve ayarlanabilir detaylar aracılığıyla bireysel statü farkları görünür kılınmıştır. Tasarım sürecinde lila renginin tercih edilmesi, mor tonlarının tarihsel bağlamda aristokrasi, güç ve prestijle olan ilişkisine doğrudan bir gönderme niteliği taşımaktadır. Bu renk seçimi, kostümlerin sahne üzerinde üst sınıfa ait figürler olarak algılanmasını destekleyen temel bir görsel kod işlevi görmektedir. Elbise formu, farklı sosyal rollerle uyumlu olabilecek şekilde esnek ve dönüştürülebilir bir yapı üzerine kurgulanmıştır.

Bu çalışmada, soylu erkek ve kadın figürleri için geliştirilen kostüm tasarımları, modüler ve dönüştürülebilir bir sistem üzerinden ele alınmış; her bir karakterin psikolojik ve sembolik özelliklerinin kostümün renk, aksesuar ve katman kullanımı aracılığıyla karakter kimliklerinin nasıl ayrıştığı ve sahne üzerinde nasıl okunur hâle getirildiği aşağıda detaylandırılmaktadır.

Kral (En Üst Otorite)

Kral karakterinin tasarımında, mutlak gücü ve merkezi otoriteyi vurgulamak amacıyla pelerinin lacivert yüzü tercih edilmiştir. Bu tercih, karakterin toplumsal hiyerarşideki en üst konumunu simgesel olarak pekiştirmektedir. Kostümün en ayırt edici unsuru olan dik ve yüksek formlu yaka, kralın erişilmezliğini ve mesafeli otoritesini sahne üzerinde görünür kılmaktadır. Yakanın mavi kadife yüzünün pelerinle kurduğu monokromatik ilişki, görsel olarak bütünlüklü ve baskın bir asalet algısı yaratmaktadır.



Görsel 28. Kral karakteri için kostüm tasarımı (Emre SEVİM, 2025)

Prens (Veliaht ve Soyluluk)

Prens karakteri, yönetici sınıfa ait olması nedeniyle pelerinin **lacivert yüzünü** kullanmaktadır. Ancak henüz mutlak iktidarı temsil etmediği için kostümde **yaka unsuruna daha küçük formda verilmiştir**. Bu bilinçli eksiltme, prens ile kral arasındaki yetki farkını görsel düzeyde netleştirirken, hiyerarşik sıralamada kralın üstünlüğünü koruyan bir tasarım stratejisi olarak işlev görmektedir.



Görsel 29. Prens karakteri için kostüm tasarımı (Emre SEVİM, 2025)

Vezir (Danışman ve Strateji)

Vezir karakterinde kostüm ters çevrilerek pelerinin kahverengi yüzüne geçiş yapılmıştır. Bu renk seçimi, vezirin gücünün doğrudan hükmetmeden değil; bilgi, deneyim ve stratejik akıldan kaynaklandığını simgelemektedir. Vezirin görünümü, bilinçli olarak daha sade ve işlevsel tutulmuş; böylece karakterin perde arkasındaki belirleyici rolü vurgulanmıştır. Bu yaklaşım, vezirin gücünün görünürlükten ziyade etki alanı üzerinden tanımlandığını ortaya koymaktadır.



Görsel 30. Vezir karakteri için kostüm tasarımı (Emre SEVİM, 2025)

Şövalye (Savaşçı ve Koruyucu)

Şövalye karakteri de hizmet ve sadakat kavramlarıyla ilişkilendirildiği için pelerinin **kahverengi yüzünü** kullanmaktadır. Ancak vezirden farklı olarak, şövalyenin kostümüne **yaka unsuru eklenmiştir**. Bu yaka, **çelik örme (metalik) yüzey** yatay formda kullanılarak savaşçı kimliği ve savunma refleksini vurgulamaktadır. Metalik doku, karakterin soylu bir temsil figüründen ziyade, profesyonel bir askeri güç unsuru olduğunu ifade etmektedir.



Görsel 31. Şövalye karakteri için kostüm tasarımı (Emre SEVİM, 2025)

Kraliçe (Otorite ve İhtişam)

Kraliçe karakterinde, modüler pelerin omuz bölgesinde katlanmış ve kısmen yapılandırılmış bir formda kullanılmıştır. Bu hacimsel vurgu, kraliçelik makamının ağırlığını ve merkezî otoritesini simgesel düzeyde pekiştirmektedir. Pelerin, mıknatıslar aracılığıyla içeri doğru katlanarak yapılandırılmış; böylece daha heykelsi, kontrollü ve anıtsal bir silüet elde edilmiştir. Bu form, kraliçenin sahne üzerindeki durağan, erişilmez ve temsil gücü yüksek konumunu görsel olarak desteklemektedir.



Görsel 32. Kraliçe karakteri için kostüm tasarımı (Emre SEVİM, 2025)

Prenses (Dinamizm ve Gelecek Potansiyeli)

Prenses karakterinde pelerin, herhangi bir katlama ya da sabitleme işlemi uygulanmadan **tamamen serbest ve düz** bir biçimde bırakılmıştır. Bu tercih, karakterin gençliğini, hareketliliğini ve keşfe açık doğasını temsil etmektedir. Uzun pelerinin sahne üzerindeki akışkan hareketi, prensesin henüz şekillenmemiş geleceğine, potansiyeline ve özgür ruhuna gönderme yapmaktadır.



Görsel 33. Prenses karakteri için kostüm tasarımı (Emre SEVİM, 2025)

Düşes (Zarafet ve Sadelik)

Düşes karakteri için tasarlanan kostüm, saray hiyerarşisi içerisinde **zarafet, ölçülülük ve temsil gücü** kavramlarını öne çıkaran bir yaklaşımla ele alınmıştır. Tasarım, kraliçeye özgü ihtişamdan bilinçli olarak uzak dururken, prensesin dinamizmine kıyasla daha dengeli ve kontrollü bir görsel dil sunmaktadır.Düşes karakterinde, kolların üst bölümünde yer alan ayarlanabilir yapı kullanılarak kumaş içeriye doğru toplanmış ve kol formuna belirgin bir hacim kazandırılmıştır. Kostüm, vücut hatlarını abartmadan saran, yere doğru uzanan **akışkan ve düşey bir silüet** üzerine kuruludur. Yuvarlatılmış, sade ve yumuşak hatlara sahip yaka formu, karakterin resmiyetini sertleştirmeden vurgulayan bir detay olarak öne çıkmaktadır.

Yaka, kraliçeye özgü yüksek ve heykelsi formlardan ayrılarak düşesin daha erişilebilir ve ölçülü otoritesini simgelemektedir.



Görsel 34. Düşes karakteri için kostüm tasarımı (Emre SEVİM, 2025)

Hizmetkar (Tevazu, İşlevsellik)

Hizmetkâr karakteri için tasarlanan kostüm, saray hiyerarşisi içerisinde **işlevsellik, tevazu ve görünmez emek** kavramlarını merkeze alan bir yaklaşımla ele alınmıştır. Tasarım, üst sınıf figürlerde görülen ihtişam ve hacimden bilinçli olarak uzak durarak, karakterin hizmet odaklı rolünü sade ve okunur bir görsel dil üzerinden ifade etmektedir. Kostüm, bedeni serbestçe saran, yere kadar uzanan **düşey ve yalın bir silüet** üzerine kuruludur. Genişleyen etek formu, hareket sırasında rahatlık

sağlarken, karakterin sahne üzerinde geri planda ve işlevsel bir figür olarak konumlanmasına katkıda bulunmaktadır. Silüetin genel yapısı, statü göstergesi olmaktan ziyade **kullanım kolaylığına** odaklanmaktadır.



Görsel 35. Hizmetkar karakteri için kostüm tasarımı (Emre SEVİM, 2025)

3.2.2.3. Modüler Kostüm Tasarım Özellikleri

Bu modüler tasarım yaklaşımı, kostüm tasarımının sahne üzerinde yalnızca estetik değil, aynı zamanda anlamsal ve iletişimsel bir araç olarak nasıl kullanılabileceğini ortaya koymaktadır. Renklerin yön değiştirmesi, yaka gibi yapısal detayların eklenip çıkarılması yoluyla karakterlerin kimlikleri, görevleri ve birbirlerine

göre olan hiyerarşik konumları izleyiciye sözsüz ve etkili bir görsel dil aracılığıyla aktarılmıştır.

1.Ana Modül: Çift Yüzlü Pelerin

Soylu erkek figürlerinde gösterilen pelerin, ana giysiye entegre edilen ancak ondan bağımsız olarak kullanılabilen tamamlayıcı bir modül olarak tasarlanmıştır.

Yapısal Özellikler

- Tek parça, çift yüzlü pelerin
- Sökülüp takılabilir yaka modülü
- Boyun sabitleme noktası (tokalı / bağlantılı sistem)

Yaka Özellikleri

- Pelerinden bağımsız modül olarak tasarlanmıştı.
- Tokalı veya bağlamalı sistemle sabitlenir.
- Farklı bağlama biçimleriyle siluet ve kullanım algısı değiştirilebilir.
- Renk yönlü kullanıma olanak tanır.

Dönüşüm Prensibi

- Pelerinin çevrilmesiyle iki farklı renk ve görsel etki elde edilir.
- Yaka modülünün konumu ve bağlama biçimi değiştirilerek farklı kullanımlar oluşturulur.
- Ön–arka kullanım farkı, karakter algısını doğrudan dönüştürür.

Sahne İşlevi

- Karakterin psikolojik veya masalsı dönüşümünü sembolize eder.
- Aynı pelerin ve yaka modülü, farklı karakterlere uyarlanabilir.



Görsel 36. Pelerin ve yakaların modüler dönüşümü (Emre SEVİM, 2025)

2.Ana Modül: Kapşonlu Pelerin

Soylu kadınlarının kostümünün en belirleyici unsurlarından biri olan pelerin, **katlanabilir mekanizmaya sahip modüler bir sistem** olarak tasarlanmıştır. Gizli çıtçıtlar ya da mıknatıs mekanizmaları aracılığıyla pelerinin içeriye doğru katlanabilmesi, karakterin bulunduğu mekânın resmiyet düzeyine ve sahne içindeki konumuna göre silüetin yeniden şekillenmesine olanak tanımaktadır. Ayrıca pelerinin kapşonu istenilen durumlarda ayrılabilir özelliğe sahiptir.

Yapısal Özellikler

- Tek parça pelerin gövdesi
- Ayrılabilir kapşon modülü
- Boyun hattında bağlama ve sabitleme noktası

Kapşon Özellikleri

- Pelerinden ayrılabilen modüler parça

- Bağlama sistemiyle sabitlenir
- Kapşon takılıyken veya çıkarıldığında farklı siluetler oluşturur
- Kapşonun varlığı, karakterin gizlenme ve korunma algısını güçlendirir

Dönüşüm Prensibi

- Kapşonun çıkarılmasıyla pelerinin kullanım biçimi değişir.
- Pelerin büzülerek kısaltılabilir veya serbest bırakılarak uzun formda kullanılabilir.
- Bağlama yönü değiştirilerek ön–arka siluet farklılaştırılır.

Sahne İşlevi

- Kapşonlu kullanım, gizemli veya içe dönük karakterleri temsil eder.
- Kapşonsuz kullanım, karakterin açığa çıkmasını ve dönüşümünü simgeler.
- Aynı pelerin, kapşon modülü sayesinde farklı karakterlere uyarlanabilir



Görsel 37. Kapşonlu pelerinin modüler dönüşümü (Emre SEVİM, 2025)

3.Ana Modül: Ayrılabilir Yaka / Uzayıp–Kısalan Kol / Ayrılabilir / Katlanabilir Üst Eteğin Pelerine Dönüşümü

Yapısal Özellikler

- Ana giysi sabit formdadır.

- Yaka, kol ve etek modüler parçalardan oluşur.
- Modüller tak–çıkar ve katla–aç prensibiyle çalışır.
- Boyun, kol ve etek hattında sabitleme noktaları bulunur.

Yaka Modülü Özellikleri

- Ana giysiden ayrılabilen modüler parça.
- Çıkarıldığında boyun hattı sadeleşir.
- Yaka çift renkli yüzü sayesinde farklı kullanımlar içermektedir.

Kol Modülü Özellikleri

- Uzayıp kısalabilen modüler kol yapısı.
- Katlama veya büzme yoluyla boy değiştirilebilir.
- Uzun kullanımda daha dramatik bir siluet oluşturur
- Kısa kullanımda hareket serbestliği sağlar.
-

Etek Modülü Özellikleri

- Katlanabilir etek formu.
- Katlandığında etek boyu kısalır.
- Açıldığında uzun ve akıcı form elde edilir.
- Üst etek istenildiğinde çıkarılabilir.
- Çıkarılan üst etek daha sonra uzun halinde pelerin olarak kullanılabilir.



Görsel 38. Elbise ve yaka formunun modüler dönüşümü (Emre SEVİM, 2025)

Bu uygulamada, kostüm tasarımında **katlanabilirlik, ayarlanabilirlik ve modülerlik** gibi fonksiyonel özelliklerin, karakterlerin toplumsal rollerini ve hiyerarşik konumlarını tanımlamada etkili birer anlatım aracı olarak kullanılabileceğini ortaya koymaktadır. Soylu kadın figürlerinde lila renginin sabit tutulması, koleksiyon genelinde güçlü bir sınıfsal aidiyet hissi yaratırken; form, hacim ve pelerin kullanımındaki farklılaşmalar, bireysel karakter özelliklerini ve statü farklarını net biçimde görünür kılmaktadır. Bu yönüyle tasarım, sahne kostümünde işlevsellik ile sembolik anlatımı bütünleştiren çağdaş bir yaklaşım sunmaktadır.



Görsel 39. Saray kahramanlarının görünümleri (Emre SEVİM, 2025)

3.2.3. Uygulama 3: Meslek kahramanları için modüler kostüm önerisi

3.2.3.1. Karakter seçimi

Bu tasarım çalışmasında, saray ve soylu sınıfa ait karakterlerin temsil ettiği sembolik ve hiyerarşik kostüm anlayışından bilinçli olarak ayrılarak, halk karakterlerinin gündelik yaşam pratikleri ve üretim odaklı rolleri merkeze alınmıştır. Meslek karakteri, oyunlarda sıklıkla yer alan; marangoz / tamirci, çiftçi / manav, ressam / sanatçı, aşçı / kasap olarak seçilmiştir. Halk figürleri için geliştirilen kostüm yaklaşımında estetik temsilden ziyade, işlevsellik, dayanıklılık ve mesleki gereksinimlere uyum öncelikli tasarım kriterleri olarak belirlenmiştir. Bu doğrultuda, farklı zanaat ve iş kollarına uyarlanabilir modüler bir iş önlüğü sistemi geliştirilmiştir.

3.2.3.2. Karakter Analizleri ve Görsel Uygulama

Halkın üretimle, toprakla ve doğayla kurduğu ilişkiyi simgelemek amacıyla kostümün ana rengi olarak yeşil tercih edilmiştir. Yeşil renk, bereket, süreklilik ve emek kavramlarını çağrıştırarak, halk karakterlerinin sahne üzerindeki kimliklerini ortak bir görsel dil altında toplamaktadır. Bu renk seçimi, sınıfsal ayrımı da destekleyen bir karşıtlık oluşturarak, saray ve soylu karakterlerin lila, lacivert ya da metalik tonlarla kurduğu görsel dünyanın dışında konumlanmaktadır. Önlüğün en yenilikçi yönü, dönüştürülebilir ve kişiselleştirilebilir teknik çözümlerle donatılmış olmasıdır. Tasarım, tek bir temel form üzerinden farklı meslek gruplarına uyarlanabilen esnek bir sistem sunmaktadır.

Önlüğün merkez hattına yatay olarak yerleştirilen fermuar sistemi, önlüğün gerektiğinde iki bağımsız parçaya ayrılabilmesine olanak tanımaktadır. Bu yapı, özellikle fiziksel hareketin yoğun olduğu sahnelerde kullanıcıya hareket özgürlüğü sağlarken, kostümün farklı uzunluk ve kullanım biçimlerine dönüşmesini mümkün kılmaktadır. Böylece önlük, sabit bir giysi olmaktan çıkarak sahne gereksinimlerine uyum sağlayan dinamik bir forma kavuşmaktadır.

Önlük yüzeyine entegre edilen cırt bant sistemi, ceplerin sabitlenmesini ortadan kaldırarak modüler bir yüzey organizasyonu sunmaktadır. Bu sistem sayesinde cepler, mesleki ihtiyaçlara göre takılıp çıkarılabilmekte ya da önlük üzerinde farklı konumlara yerleştirilebilmektedir. Bu yaklaşım, tasarımın sürdürülebilirliğini artırırken, tek bir kostümün çok sayıda karakter ve meslek için yeniden kullanılabilmesini sağlamaktadır.

Cırt bantlı cep modülleri, kullanıcının anlık iş yüküne göre farklı işlevler üstlenebilecek şekilde tasarlanmıştır. Aynı cep modülü, bağlama ve iç düzenleme detaylarıyla; alet çantası, meyve kesesi, fırçalık ya da mutfak gereci için bölmeler gibi farklı formlara dönüştürülebilmektedir. Bu durum, halk karakterlerinin üretim odaklı yaşam biçimini sahne üzerinde doğrudan görünür kılmaktadır. Görselde yer alan halk karakterleri, modüler önlük sistemini kendi zanaat ve mesleklerine göre aşağıdaki biçimlerde kişiselleştirmiştir.

Marangoz / Tamirci

Marangoz / tamirci karakterinde, önlüğün üst ve yan bölümlerine cırt bant yardımıyla sabitlenen **geniş hacimli cep modülleri**, ağır el aletlerinin ve ölçüm cihazlarının güvenli biçimde taşınmasına olanak tanımaktadır. Cep yerleşimleri, karakterin fiziksel emeğe dayalı üretim sürecini vurgulayan bir görsel düzen oluşturur.



Görsel 40. Marangoz / tamirci karakteri için kostüm tasarımı (Emre SEVİM, 2025)

Çiftçi / Manav

Manav ya da çiftçi karakterinde, önlüğün alt bölümüne eklenen **fileli cep modülleri**, toplanan ürünlerin görünür kalmasını ve hava almasını sağlayarak doğrudan tarımsal üretim pratiğine gönderme yapmaktadır. Bu detay, karakterin doğayla kurduğu organik ilişkiyi sahne üzerinde sembolik düzeyde güçlendirmektedir.



Görsel 41. Çiftçi / manav karakteri için kostüm tasarımı (Emre SEVİM, 2025)

Ressam / Sanatçı

Ressam karakterinde önlük, fırça ve kalemler için tasarlanmış **ince bölmeli cep düzeni** ile donatılmıştır. Kumaş üzerinde yer alan boya izleri, kostümün yalnızca temsili değil, üretim sürecine doğrudan dahil olan bir unsur olduğunu göstermektedir. Bu izler, sanatçının emeğini ve yaratım sürecini görsel olarak belgeleyen bilinçli tasarım detaylarıdır.



Görsel 42. Ressam / sanatçı karakteri için kostüm tasarımı (Emre SEVİM, 2025)

Aşçı / Kasap

Aşçı ya da kasap karakterinde, önlük üzerine yerleştirilen **metal halkalar ve sağlam modüler cepler**, ağır mutfak gereçlerinin taşınmasına olanak tanımaktadır. Yeşil bandana kullanımı ise hem hijyen gerekliliğine hem de mesleki kimliğe işaret eden tamamlayıcı bir aksesuar olarak değerlendirilmiştir.



Görsel 43. Aşçı / kasap karakteri için kostüm tasarımı (Emre SEVİM, 2025)

3.2.2.3. Modüler Kostüm Tasarım Özellikleri

Halk karakterleri için tasarlanan bu modüler önlük sistemi, modüler tasarım anlayışının günlük yaşam ve emek temelli sahne temsillerinde nasıl işlevsel bir karşılık bulabileceğini ortaya koymaktadır. Fermuar ve cırt bant gibi teknik çözümler aracılığıyla, tek bir temel giysi parçasının farklı meslek gruplarına ve sahne gereksinimlerine uyarlanabileceği gösterilmiştir.

1.Ana Modül: Çok Amaçlı Modüler Önlük

Önlük Gövdesi

- Tek parça önlük formu
- Boyun askılı yapı
- Belden bağlamalı sistem
- Ön yüzeyde modül sabitleme noktaları
- Farklı modüllerin takılmasına uygun ana taşıyıcı yüzey

Kalem Ve Araç Cebi Modülü

- Ayrı parça cep modülü
- Dikey yerleştirilmiş kalem ve araç yuvaları
- Ana gövdeye takılıp çıkarılabilir yapı

Küçük Malzeme Cebi Modülü

- Çok bölmeli cep formu
- Küçük boyutlu araç ve malzeme taşıma amacı
- Ana önlük yüzeyine entegre edilebilir

Şeffaf Cep Modülü

- İçeriği görünür kılan şeffaf yapı
- Kalem, fırça ve küçük ekipmanlar için kullanım
- Modüler olarak eklenip çıkarılabilir

Askılı Aksesuar Modülü

- Alt kısma entegre edilen modül
- Karabina / halka bağlantı sistemi
- Anahtarlık, küçük alet veya aksesuar taşıma işlevi

Dönüşüm Prensibi

- Ana önlük formu sabittir
- Modüller ihtiyaç doğrultusunda eklenir veya çıkarılır

- Aynı önlük, farklı kullanım senaryolarına uyarlanabilir
- Modül yerleşimi değiştirilerek işlevsel dönüşüm sağlanır

Sahne İşlevi

- Sahne üzerinde kullanılan araç ve aksesuarların düzenli biçimde taşınmasını sağlar
- Oyuncu veya sahne görevlisinin hareket kabiliyetini kısıtlamadan işlevsel kullanım sunar
- Sahne geçişlerinde hızlı dönüşüm ve pratik erişim olanağı yaratır
- Karakterin mesleki, işlevsel veya dramatik rolünü görsel olarak destekler
- Aynı ana ürün üzerinden farklı sahne kullanım senaryoları üretilebilir



Görsel 44. Çok amaçlı modüler önlük dönüşümü (Emre SEVİM, 2025)

Bu tasarım yaklaşımı, hem sürdürülebilirlik hem de ekonomik üretim açısından avantaj sağlarken, halk karakterlerinin toplumsal rollerini estetikten çok işlev üzerinden tanımlayan çağdaş bir kostüm dili sunmaktadır. Çalışma, sahne kostümünde emeğin, üretimin ve gündelik hayatın görünür kılınmasına yönelik güçlü bir örnek teşkil etmektedir.



Görsel 45. Meslek karakterinin görünümleri (Emre SEVİM, 2025)

SONUÇ

Bu tez çalışmasında, ekolojik tiyatro düşüncesi çerçevesinde sahne kostümü tasarımının sürdürülebilirlik ilkeleri doğrultusunda nasıl yeniden ele alınabileceği incelenmiş; modüler kostüm tasarımı, ekolojik bir çözüm önerisi olarak değerlendirilmiştir. Tezin kuramsal ve uygulamalı bölümlerinden elde edilen bulgular birlikte değerlendirildiğinde, tiyatro kostümünün yalnızca estetik ve dramatik bir unsur olmadığı; aynı zamanda üretim, tüketim ve dönüşüm süreçleri açısından çevresel etkiler barındıran önemli bir tasarım alanı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

İkinci bölümde tiyatronun tarihsel gelişimi, işlevi ve temel unsurları incelenmiş; kostümün sahne üzerindeki anlatı gücü ve temsil işlevi ortaya konmuştur. Bu bölümde elde edilen bulgular, kostümün yalnızca estetik bir unsur olmadığını; karakter inşası, dramaturjik okuma ve seyirci algısı açısından belirleyici bir rol üstlendiğini göstermiştir. Aynı zamanda geleneksel tiyatro üretim süreçlerinde kostüm tasarımının çoğu zaman sınırlı süreli, tek kullanımlık ve yüksek kaynak tüketimine dayalı bir anlayışla ele alındığı tespit edilmiştir. Bu durum, tiyatro kostümünü çevresel açıdan sorunlu bir üretim alanına dönüştürmektedir.

İknici bölümde ele alınan ekoloji–sanat ilişkisi ve ekolojik tiyatro düşüncesi, tiyatro üretiminde insan merkezli yaklaşımların sorgulanması gerektiğini ortaya koymuştur. İncelenen ekolojik sanat ve tiyatro uygulamaları, doğanın yalnızca bir tema olarak değil; üretim sürecinin aktif bir bileşeni olarak ele alınabileceğini göstermiştir. Tanja Beer'in ekosenografi yaklaşımı, Noemie Avidar'ın yerel ve yeniden kullanılabilir malzemelere dayalı sahne tasarımı ve Julie's Bicycle'ın sürdürülebilir tiyatro politikaları; sahne sanatlarında ekolojik sorumluluğun kurumsal, tasarımsal ve etik düzeylerde ele alınabileceğini kanıtlamaktadır. Bu örnekler doğrultusunda, ekolojik tiyatronun kostüm tasarımını yeniden kullanım, dönüştürülebilirdik, yerel malzeme kullanımı ve atık azaltımı ekseninde dönüştürdüğü sonucuna ulaşılmıştır.

İncelenen çağdaş tiyatro kostüm tasarımcılarının uygulamaları, kostümün geri dönüştürülmüş ve atık malzemelerle üretilebileceğini, bunun sahne estetiğini zayıflatmak yerine güçlendirebileceğini ortaya koymuştur. Bu bağlamda ekolojik kostüm tasarımı, yalnızca çevresel bir zorunluluk değil; yaratıcı potansiyeli yüksek bir tasarım alanı olarak değerlendirilmiştir.

Geliştirilen modüler kostüm tasarımı uygulamaları, tezin temelini somutlaştıran en önemli aşamayı oluşturmaktadır. Mitolojik, saray ve meslek kahramanları için geliştirilen modüler kostüm sistemleri; tek bir ana formun farklı modüller aracılığıyla çok sayıda karaktere dönüştürülebileceğini göstermiştir. Mitolojik karakter uygulamalarında modüler sistemin sembolik anlatımı desteklediği; saray kahramanlarında toplumsal hiyerarşiyi okunur kıldığı; meslek kahramanlarında ise işlevsellik ve pedagojik aktarımı güçlendirdiği görülmüştür. Özellikle çocuk tiyatrosu bağlamında modüler kostüm tasarımının hem eğitsel hem de ekonomik açıdan önemli avantajlar sunduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Bu çalışma kapsamında elde edilen bulgular doğrultusunda, hem uygulamaya hem de gelecekte yapılacak akademik çalışmalara yönelik aşağıdaki öneriler geliştirilmiştir:

1. Tiyatro kurumlarında sürdürülebilir tasarım politikaları oluşturulmalı; kostüm, dekor ve sahne tasarım süreçlerinde ekolojik kriterler kurumsal düzeyde benimsenmelidir.
2. Tiyatro kurumlarında kostümlerin tek prodüksiyona bağlı kalmaksızın arşivlenebileceği, dönüştürülebileceği ve yeniden kullanılabileceği sürdürülebilir kostüm depolama sistemleri oluşturulmalıdır.
3. Kostüm tasarımcılarının eğitim süreçlerinde ekolojik tasarım, sürdürülebilir malzeme kullanımı ve sıfır atık üretim yöntemlerine yönelik ders ve atölye çalışmaları artırılmalıdır.
4. Gelecek çalışmalarda modüler kostüm tasarımlarının oyuncu deneyimi, sahne performansı ve izleyici algısı üzerindeki etkileri nicel ve nitel yöntemlerle incelenebilir.

5. Uluslararası sürdürülebilir tiyatro hareketleri ile yerel tiyatro pratikleri arasında iş birlikleri geliştirilerek bilgi ve deneyim paylaşımı sağlanmalıdır.
6. Modüler tasarım yaklaşımı, farklı tiyatro türleri (çocuk tiyatrosu, deneysel tiyatro, açık hava tiyatrosu vb.) için ayrı ayrı ele alınarak yeni tasarım modelleri geliştirilebilir.

Sonuç olarak bu tez, ekolojik tiyatro düşüncesinin kostüm tasarımı alanında uygulanabilirliğini ortaya koymakta; modüler kostüm tasarımının sürdürülebilir, işlevsel ve estetik açıdan güçlü bir tasarım modeli sunduğunu göstermektedir. Çalışmanın, tiyatro kostüm tasarımı alanında çevresel sorumluluk bilinci geliştirilmesine ve sürdürülebilir sahne üretim pratiklerinin yaygınlaştırılmasına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

Şevkay, I. (2021). Sürdürülebilir giyim modasında modüler tasarım: Bir koleksiyon önerisi (Yüksek lisans tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (No. 696819).

Tan, Y. (2022). Doğanın sanata yansımaları ve ekolojik sanat. İnsanat: Sanat Tasarım ve Mimarlık Araştırmaları Dergisi, 2(2), 21-41.

Thompson, J. (2014). Sustainable theatre: Production, design, and management. https://www.worldcat.org/oclc/903525281 Adams, D. (1992). Joseph Beuys: Pioneer of a radical ecology. Art Journal, 51(2), 26-34. https://doi.org/10.2307/777391

Akdere, B. ve Atlı, İ. (2023). Sürdürülebilir Sanat Bağlamında Ekolojik Sanat. Yönetim ve Eğitim Bilimleri Dergisi, 2(3), 179-186.

Aktulay, T. M. (2010). Cumhuriyetin kuruluşundan günümüze Türk tiyatrosunda dekor kavramı [Yüksek lisans tezi]. YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (No. 264225).

Alşan, C. (2022). Lisans düzeyinde tiyatro/oyunculuk öğretim programlarında görev yapan öğretim elemanlarının müzik ile ilgili derslere ilişkin görüşleri [Yüksek lisans tezi]. YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (No. 713794).

Arons, W., & May, T. J. (Eds.). (2012). Readings in performance and ecology. Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1057/9781137011688

Aybar, S. (2003). Sahne tasarımında dramatik aksiyonun belirleyiciliği. Tiyatro Araştırmaları Dergisi, 17(17). https://doi.org/10.1501/TAD_0000000024

Beer, T. (2014). Ecoscenography: An introduction to ecological design for performance [Doktora tezi, University of Melbourne]. University of Melbourne Repository. https://minerva-access.unimelb.edu.au/handle/11343/45145

Beer, T. (2020, 29 Nisan). Winslow: An interview with Noemie Avidar. Ecoscenography. https://ecoscenography.com/2020/04/29/winslow-an-interview-with-noemie-avidar/

Boroditsky, L. (2018). Eco-aesthetics in contemporary performance. Journal of Contemporary Drama in English, 6(1), 101-115. https://doi.org/10.1515/jcde-2018-0010

Bulhaz, Ç. (2021). Tiyatro oyunlarının sahnelenmesinde kullanılan sahne modelleri, dekor ve sahne tasarımları. Pearson Journal Of Social Sciences and Humanities, 6(15), 166-182. http://dx.doi.org/10.46872/pj.339

Bursalıgil, G. (2019). Giysi tasarımında sıfır atık yöntemlerinin ve uygulamalarının incelenmesi. Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat, 4(7), 81-100.

Carlson, M. (2010). Theatre is more than words: Environmental theater and the new dramaturgy. European Stages, 1(1). https://europeanstages.org/

Chaudhuri, U. (1994). "There must be a lot of fish in that lake": Toward an ecological theater. Theater, 25(1), 23–31. https://doi.org/10.1215/01610775-25-1-23

Chin, M. (1992). Revival Field. Assemblage, (18), 70-75. https://doi.org/10.2307/3171243

Çevik, M. (2018). Sahne kostümünün yaşama yansıması. Turkish Studies Social Sciences, 13(18), 487-494. http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.13673

Çevikayak, C. ve Öztürk, I. (2022). Sürdürülebilir ve ekolojik tiyatro hareketi. https://www.duvaryayinlari.com/

Çivitci, Ş. (2010). Tiyatro kostüm tasarımı ve oluşum süreci. Art-E Sanat Dergisi, 3(5), 1-27. https://doi.org/10.21602/sgsfsd.33415

Denes, A. (2008). The human argument: The writings of Agnes Denes (K. Stiles, Ed.). Spring Harbor Laboratory Press. https://www.worldcat.org/oclc/221155455

Ecoscenography. (2023). The Living Stage. https://ecoscenography.com/the-living-stage/

Ecostage. (t.y.). Hannah Myers: Journey – A Celebration of Nature. https://ecostage.online/we-are-nature/

Eliasson, O. (2015). Ice watch. Studio Olafur Eliasson / Walther König. https://olafureliasson.net/archive/artwork/WEA108163/ice-watch

Eliasson, O. (2016). Unspoken spaces. Thames & Hudson. https://olafureliasson.net/archive/publication/unspoken-spaces-2016

Emiroğlu, A. İ. (2019). Üç boyutlu canlandırma sinemasında ışıklandırma yöntemlerinin anlatıya etkisi [Yüksek lisans tezi]. YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (No. 572999).

Esslin, M. (1998). Dram sanatının alanı (Çev. Ö. Nutku). Yapı Kredi Yayınları.

Fıçıcıoğlu, A. (2022). Modüler giysi aksesuar koleksiyonu ile kişisel stil yaratımı için bir model önerisi. İdil, 11(90), 165–180. https://doi.org/10.7816/idil-11-90-02

Figueroa, M. A. (2019). Nature and artifice: The ecological philosophy of Andy Goldsworthy [Yüksek lisans tezi, University of North Texas]. UNT Digital Library. https://digital.library.unt.edu/ark:/67531/metadc1538779/

Fletcher, K., & Grose, L. (2012). Fashion & sustainability: Design for change. Laurence King Publishing. https://www.laurenceking.com/products/fashion-sustainability

Fletcher, K., & Tham, M. (2019). Design and nature: A partnership. Routledge.

Fuat, M. (1961). Tiyatro tarihi. Varlık Yayınları.

Goldsworthy, A. (1994). Stone. Harry N. Abrams. https://archive.org/details/stone0000gold/

Greek National Opera (GNO). (2021). The four seasons: A musical theatre performance for children and young people. https://www.nationalopera.gr/en/alternative-stage/musical-theatre/item/3588-the-four-seasons

Güney, A. (2011). Aristoteles ve Bertolt Brecht'in İngiliz tiyatrosuna etkileri. e-Journal of New World Sciences Academy, 6(1), 135-144.

Gülter, Ş. I. (2023). Ekolojik tiyatro ve antroposen: Caryl Churchill'den izler. Çizgi Kitabevi.

Heddon, D., & Mackey, S. (2012). Environmental performances: Introduction. Research in Drama Education, 17(2), 163-192. https://doi.org/10.1080/13569783.2012.670423

Julie's Bicycle. (2015). Practical guide: Sustainable production. https://juliesbicycle.com/resource/sustainable-production-guide/

Julie's Bicycle. (2018). Creative Green: Environmental sustainability in the creative economy. Julie's Bicycle.

Julie’s Bicycle. (2019). The Theatre Green Book: Sustainable productions. Julie’s Bicycle.

Kershaw, B. (1999). The radical in performance: Between Brecht and Baudrillard. Routledge. https://doi.org/10.4324/9780203006283

Kershaw, B. (2007). Theatre ecology: Environments and performance events. Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9780511486043

Koca, E., Koç, F., & Kaya, Ö. (2011). Kostüm tasarımcılarının tasarım sürecinde karşılaştıkları problemler. Vocational Education, 6(2), 53-65.

Lavender, A. (2016). Performance in the twenty-first century: Theatres of realness. Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315754437

Lippard, L. R. (1997). The lure of the local: Senses of place in a multicentered society. The New Press. https://archive.org/details/lureoflocalsense00lipp

Mamur, N. (2017). Ekolojik sanat: Çevre eğitimi ile sanatın kesişme noktası. Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 13(3), 1000-1016. http://dx.doi.org/10.17860/mersinefd.316297

Nakilcioğlu, B. (2019). Devlet tiyatrosu sahne dekorunda resim unsurları bağlamında gerçekleştirme yöntemi [Yüksek lisans tezi]. YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (No. 565865).

Öztay, H., & Ağaç, S. (2018). Özel tiyatrolarda kostüm temininde yaşanan sorunların incelenmesi. International Journal of Cultural and Social Studies (IntJCSS), 4(3), 79-93.

Parlak, N. (2010). Antik tiyatrodan modern sahneye tiyatro tarihi.(De Ki Basım Yayın.Ankara)

Price, [İsim]., & Eversmann, [İsim]. (2015). Sustainable theatre production: Energy, materials and design. https://juliesbicycle.com/resource/practical-guide-sustainable-production/

Riedelsheimer, T. (Yönetmen). (2001). Rivers and tides: Andy Goldsworthy working with time [Film]. Mediana Film. https://www.imdb.com/title/tt0307385/

Saadati, A., ve Aydın, A. (2022). Adolphe Appia öncesi ve sonrası sahne sanatlarında ışık, gölge ve karanlık kullanımı. Sanat ve Yorum, (40), 75-82.

Schechner, R. (2002). Performance studies: An introduction. Routledge. https://doi.org/10.4324/9780203498309

Sincer, G. H. (2009). Müzik tiyatrosunda müziğin kullanımı [Yüksek lisans tezi]. YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (No. 262567).

Sözen, M. ve Tanyeli, U. (2011). Sanat kavram ve terimleri sözlüğü. Remzi Kitabevi.

Şener, T. ve Dündar, N. (2018). Tiyatro için kostüm tasarım sürecinin analizi. İdil, 7(41). https://doi.org/10.7816/idil-07-41-09

Şevkay, I. (2021). Sürdürülebilir giyim modasında modüler tasarım: Bir koleksiyon önerisi (Yüksek lisans tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (No. 696819).

Tüzün, Z. (2016). Müzikal tiyatroya giriş. Sanat ve Tasarım Dergisi, 6(1), 116-133. https://doi.org/10.20488/www-std-anadolu-edu-tr.291257

Türk Dil Kurumu. (2026). Güncel Türkçe Sözlük. https://sozluk.gov.tr/

Yaşar, T. (2001). 1930'lu yıllarda Amerikan tiyatrosu ve Clifford Odets'in eserlerinde toplumsal eleştiri (Yüksek lisans tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (No. 110766).

Yerdelen, S. K. (2010). Sahne sanatlarında kostüm tasarımı. Sanat Dergisi, (1).

Görsel Kaynakça

Görsel 1. https://publicdelivery.org/agnes-denes-wheatfield-confrontation/

Görsel 2. https://saltonline.org/en/370/documentarist

Görsel 3. Şahin, D. & Arat, K. N. (2022). Joseph Beuys'un 7000 Meşe projesinin Gerimas'ın göstergebilim çözümleme yöntemiyle incelenmesi. İnönü Üniversitesi Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi, (INIJOSS), 11(1), 228-242. https://doi.org/10.54282/inijoss.1077870

Görsel 4. https://olafureliasson.net/artwork/ice-watch-2014/

Görsel 5. https://melchin.org/oeuvre/revival-field/

Görsel 6. https://ecoscenography.com/castlemaine/

Görsel 7. https://ecoscenography.com/2020/12/01/place-based-ecoscenography-interview-with-noemie-avidar/

Görsel 8. https://ecoscenography.com/2020/12/01/place-based-ecoscenography-interview-with-noemie-avidar/

Görsel 9. https://www.thetoc.gr/politismos/article/otan-oi-4-epoxes-tou-bibalnti-forane-plastika-kalamakia/

Görsel 10. https://www.talcmag.gr/hot/patari-project-els/

Görsel 11. https://hannahmyersartist.wixsite.com/mysite/post/journey-a-celebration-of-nature

Görsel 12. https://ecostage.online/we-are-nature/#

Görsel 13. https://ecostage.online/we-are-nature/#

Görsel 14. https://ecoscenography.com/this-is-not-rubbish/, 2023.

Görsel 15. https://ecoscenography.com/this-is-not-rubbish/, 2023.

Görsel 16. https://ecostage.online/stuck-by-hoax-festival-trash-is-a-designers-treasure-a-sleeping-bag-metamorphosis/

EKLER

EK-1: ETİK BEYANI

Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez Yazım Kılavuzu'na uygun olarak hazırladığım bu Tezde

- Tez içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin bütününü kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- bu Tezin herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez çalışması olarak sunmadığımı,

beyan ederim.

…..…/……/…….

(İmza)
Emre SEVİM

EK-2: TEZ ORJİNALLİK RAPORU

AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez Başlığı: Ekolojik Tiyatro Bağlamında Çocuk Oyunları İçin Modüler Kostüm Tasarım Önerisi

Yukarıda başlığı verilen Tezimin tamamı Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. (Tez 106, Tez 206, Tez 010 Formları) Kontrol sonucunda (kaynakça hariç) aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
02/02/2026	87	14752	05/01/2026	%8	2869253946

Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (tarih gg/aa/yyy)

İmza

Emre SEVİM

Öğrenci No:202253018004

Anasanat/Anabilim Dalı: Tekstil ve Moda Tasarımı Anabilim Dalı

Program (İşaretleyiniz)

Yüksek Lİsans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
x			

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.

(Dr.Öğr.Üyesi Ahsen GÜNBULUT, İmza)

EK-3: Master's/Proficiency in Art/PhD

Thesis/ Art Work Report Originality Report

AKDENİZ UNIVERSITY

Institute of FineArts

Title: Modular Costume Design Proposal for Children's Plays in the Context of Ecological Theater

The whole thesis/art work report is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. (Tez 106, Tez 206, Tez 010 Forms) According to the originality report, obtained data are as follows.(Bibliography excluded)

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
02/02/2026	87	14752	05/01/2026	%8	2869253946

I declare that I have carefully read the Akdeniz University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtainingand Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not includeany form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I acceptall legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (date dd/mm/yyyy)

Signature

Student No.: 202253018004

Emre SEVİM

Department: Textile and Fashion Design

Program/Degree (please mark):

Master's	Proficiency in Art	PhD	Integrated Phd
x			

SUPERVISOR APPROVAL

APPROVED.

(Dr.Öğr.Üyesi Ahsen GÜNBULUT, Signature)

EK-4: YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Akdeniz Üniversitesi'ne verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversite'ye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikrî mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalara (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*** kapsamında tezim aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi Erişim Sisteminde erişime açılır.

☐Enstitü Yönetim Kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir. (1)

☐Enstitü Yönetim Kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren … ay ertelenmiştir. (2)

☐Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

…..…/……/…….

(İMZA)

Emre SEVİM

*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge

(1) Madde 6.1. Lisansüstü tezle ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine Enstitü Yönetim Kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.

(2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmasını ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkânı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve Enstitü Anabilim Dalının uygun görüşü üzerine Enstitü Yönetim Kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.

(3) Madde 7.1. Ulusal çıkarlan veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan iş birliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile Enstitünün uygun görüşü üzerine Üniversite Yönetim Kurulu tarafından verilir. Gizlilik
kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince Enstitü tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

Tez Danışmanının önerisi ve Enstitü Anabilim/Anasanat Dalının uygun görüşü üzerine Enstitü Yönetim Kurulu tarafından karar verilir.

.