

EKSPRESYONİZM AKIMININ SAHNE KOSTÜMÜNDE YARATTIĞI ETKİLERİN TİYATRO OYUNLARI ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

THE EXAMINATION OF EXPRESSIONISM ON THE STAGE COSTUME THROUGH THE THEATER PLAYS

Fatma Öztürk Dönmez*

Öz

Dışavurumculuk akımının etkisiyle ortaya çıkan oyunlar sahnelenme yöntemleriyle, diğer klasik sahneleme metotlarından farklı bir anlatım şekli ortaya koyarak, yenilikçi biçimlerin şekillenmesine öncülük etmiştir. Bireyin, kimliğini sorgulamaya başladığı, böylece ortaya koyduğu tüm eylemsi durumları bir araya getirip sanatçıların yaklaşımlarını tam bir dışavurumcu biçimde ifade etmesini sağlamıştır. Özellikle David Kuhns ile ortaya çıkarılan üç farklı dışavurumcu oyunculuk tarzının bu akım altında yaratılan oyunlarda başat belirleyici olduğu araştırmalarda ortaya çıkmaktadır. Dışavurumculuk akımında yapılan oyunların, sahne ve kostüm tasarımlarında, seyirciye yeni bir ifade biçimi sunulması hedeflenmiştir. Bu makalede; Kokoschka, Toller, ve Treadwell gibi yazarların oyunları incelenerek, sahne anlatımlarında kullanılan kendi yeni yöntemleri araştırılmış, bir sonraki dönemin tiyatro anlayışına etkileri incelenmiştir. Belge tarama yöntemiyle, verilerin toplanıp değerlendirilerek, dışavurumcu sahne kostümü anlayışının çıkış biçimleri, sahne üzerinde ifade yöntemleri, dışavurumculuk eğiliminin etkisiyle yapılan sahne çalışmaları incelenmiş, elde edilen bulgularla klasik sahneleme yöntemlerinden farkı ortaya konmuştur.

Anahtar Kelimeler: Kostüm, Tiyatro, Dışavurumculuk, Sahne.

Abstract

The plays that emerged under the influence of the expressionist movement led to the formation of innovative forms by staging methods and revealing a different expression style than other classical staging methods. It has brought together all the active situations in which the individual has started to question his identity and thus, has enabled the artists to express their approach in a full expressionist manner. In particular, it is revealed in the available researches that three different expressionist acting styles revealed by David Kuhns are the dominant determinants in the plays created under this trend. In the expressionist movement, it is aimed to present a new form of expression to the audience in the stage and costume designs of the plays performed. In this article, the plays of Kokoschka, Toller, and Treadwell were examined; the new methods they used in the narration of the stage were investigated; the effects of the next period on the understanding of theater were examined. The data collected and evaluated by using documents canning method; and, the understanding of output forms of expressionist stage costume, the expression methods on the stage and the stage studies carried out under the influence of expressionist tendency were examined. The findings revealed the difference of the expressionist movement from the classical staging methods.

Keywords: Costume, Theater, Expressionism, Stage.

Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 20.09.2019 - Kabul tarihi: 30.12.2019.

* Doç., Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, fatma.donmez@msgsu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0001-2345-6789>.

1. Giriş

I. Dünya Savaşı sonrası Alman toplumunda başlayan ruhsal çöküntüyle beraber buhranlı bir döneme girilmiş; sanat ve edebiyat tarihinin seyrini etkileyecek yazarlar kuşağı ortaya çıkmıştır. “Yapıtları, 1912-1921 yıllarına denk gelen Dışavurumculuk akımı (Expressionism) olarak adlandırılan bu yeni sanat anlayışı insanın kendini ifade şeklinin, estetik biçimlerden bağımsız olarak doğrudan iletilmesi gerektiğini ve bunu yaparken; kişinin içindeki öfke, şiddet ve kaygı gibi duyguları da görsellikle aktarabileceği fikrinden yola çıkar” (Styan, 1981:230).

19. yüzyıldaki sanatçıların, Naturalizm ve Romantizm akımlarına karşıt bir görüşle ortaya attıkları, duygularını hissettikleri gibi ortaya çıkardıkları ve bu bağlamda İzlenimcilik akımını bütünüyle reddederek, 20. yüzyılın başlıca sanatsal olgusu sayılan ve etkilediği birçok akımda izlerini gördüğümüz Dışavurumculuk (Expressionism) yüzyılın başından itibaren Nasyonel Sosyalistlerin yükseliş dönemine kadar Alman kültüründe önemli bir yer tutmuştur. Nasyonel Sosyalistlerin yükselişiyle birlikte, onlara karşı duran Weimer Cumhuriyetinin çöküşüne paralel olarak gelişen, travmatik ve kaotik bir ortamda ortaya çıkan Dışavurumculuk akımının (Expressionism); çığlık, parçalanma ve vahşeti içeren imgelerle anlatılması, dönemin sanatçılarının içinde bulunduğu ortamın tam bir dışavurumu olarak ifade edilmektedir.

Dışavurumcu sanatçıların tümüyle ‘kendine özgü’ yaklaşımlarına rağmen ‘biçim bozmacı’ bir tavır taşımaları; rengin özellikle simgesel, duygusal ve dekoratif etkilerinden yararlanmaları; boyanın yoğun dokusallığıyla, rengi natüralist bağlamından özgürleştirmeleri; abartılı bir perspektif ve desen anlayışını benimsemeleri gibi ortak noktalardan söz etmek mümkündür. Sanat nesnesinin gerçekleştirilme sürecine ve dolayısıyla sanatçının ruh haline dikkat çeken bu özellikler, konudan önce ifadenin algılanmasına neden olur (Antmen, 2018:34).

Bu uyumsuz dünya içinde biçimlenip, gelişen özellikle Almanya’da ağırlıklı olarak tiyatro adamlarının ortaya çıkmasını sağlayan, tiyatro’da Gerçekçilik (Realizm) akımından gelişerek ortaya çıkan, sanatçının iç dünyasının bir yansıması olarak, ani kararlar verilip anlık durumları yepyeni yöntemlerle ortaya koyma biçimi, döneminde yenilikçi bir anlayış yaratmıştır. Berghaus sahnelemedeki dışavurumcu tekniği “İnsanın en derindeki duygularının dışavurumu, ruhun hareketlerinin volkanik patlaması ifadeleriyle, sarsıcı bir hareket” olarak tanımlar (Berghaus, 2005:85).

2. Dışavurumculuk Akımının İmgelerle Görselleştirilmesi

Dışavurumculuk Akımı, Fovizm, Köprü (DieBrücke) ve Mavi Atlı (Der Blaue Reiter) gibi sanatçı gruplarının İzlenimcilik akımı yerine içlerindeki duyguları, dışı vurmayı tercih

etmeleriyle, hareketin Disiplinlerarası olması ve hızla yayılıp kısa sürede evrensel olarak tanınmasını sağlamıştır. Özellikle 1893'te Edvard Munch tarafından yapılan "Çığlık" (The Scream) adlı tablo, Dışavurumculuk'un sahneleme yöntemlerine yansıdığı ilk göstergelerindendir.¹ Ressam, figürün doğanın güzelliği ve doğada duyduğu sesler karşısında ürkmesiyle yaşadığı duygusal ifadeleri, aynı zamanda kişinin yalnızlığını da hissettirmek üzere tüm duygularını, dışa vurmaktadır. Burada görsel ifadeyle biçimlenen "Çığlık" hareketi kişisel bir acı, tecrit ve işkencenin dışavurum anını göstermektedir. Aynı zamanda varoluşsal anlamda bir sorgulamada da her ne kadar figürün arkasında yer alan "kişiler" grubu olsa bile bireyin kalabalık içerisinde yalnızlaşabilmesi durumunun, "izole" insan olma halinin kaçınılmaz olduğunu göstermektedir. Plastik sanatlarda olduğu gibi tiyatro sanatında da Dışavurumculuk'un temel ilkeleri çağdaş tasarımcıların, yönetmenlerin ve yazarların temel prensiplerini oluşturmuştur. Sahnelemede ise rejî bakımından anlatım biçimini değiştirerek yeni vurgulara ve farklı ifade biçimlerine yer verilmiştir. "Alman Dışavurumcu Tiyatro" adlı kitabında David Kuhns (1997) üç farklı dışavurumcu oyunculuk tarzını tanımlamaktadır. "Çığlık" (Der Schrei), "Ruh" (Der Geist) ve sembolik performans olarak bilinen "Ben" (Ich) üç farklı metotla aktarılan bu oyunculuk teknikleri, dışavurumcu tiyatronun başlıca anlatım yöntemlerinden olmuştur.

Primitif bir anlatım şekli olan "Der Schrei" anlık bir çığlıkla dışa vurulan yoğun acı hissini aktarırken, aynı zamanda oyuncu-seyirci arasına mesafe koyar ve oyuncuyu olabildiğince izole eder, tıpkı Munch'un tablosundaki varoluşsal sorgulamanın oyuncunun bedeninde canlandığı ana izleyiciyi götürür. "Der Geist" ise oyuncunun iç deneyimini hassasiyetle aktarır ve seyirci ile ilişki kurmasını sağlayarak onları oyunun içine alarak yalnızca izleyici olma durumundan çıkarmaya çalışır(Kuhns, 1997:140).

Tiyatro'da Dışavurumculuk, izleyici kitlesi üzerinde hemen bir etki yaratmak ve izleyiciden istenen, duygusal ve psikolojik tepkiyi uyandırmak için sahne tasarımcılarının akıl yürütme, hızlı karar verme ve empati kurma yöntemleriyle duyguları yansıttıkları, görsel ifade biçimlerine ağırlık vermiştir.

Tıpkı Van Gogh, Kandinsky, Gauguin gibi Craig, Erler, Stern, Jones, Oeslager ve Grunewald gibi sahne tasarımcıları yaşamın yansımalarını, boğucu kırmızılar, melankolik maviler gibi renk ve çizgi değerleriyle ifade etmeye çalışmışlardır. 1910'ların Alman avangart yazarları bir dizi dramatik olayla birlikte Aristoteles dramasının nedensel dizgisini değiştirip soyut anlatımda kişisiz karakterler için parçalanmış, hızlı ve keskin diyaloglar yazmayı öğrendiler (Styan, 1981:268).

¹ Detaylı okuma için bkz. <https://www.edvardmunch.org/the-scream.jsp>, Erişim tarihi: 19.05.2019.

Alman dışavurumculuğun ilk savunucularından, Reinharde Johannes Sorge sahnede, yan karakterleri bozan ve merkezdeki ana karakteri öznel bir noktaya getiren bakış açısıyla oyun düzenini kurmayı amaçlamıştır. Reinharde Johannes Sorge'nin 1912'de sahnelediği "Dilenci" (Der Bettler) adlı oyunu genellikle ilk gerçek dışavurumcu oyun olarak kabul edilir. "Bu oyun, yerleşmiş gelenekler, yeni değerler, eski ve yeni kuşaklar arasındaki mücadeleyi ve hayalci bir şairin maddeci ve duyarsız toplumda kendini var etme çabasını anlatmaktadır. Sorge'nin bu oyunu ile ileri sürdüğü manifestosunu destekleyen bir çalışma yaptığı bilinmektedir" (Brockett, 2016:416).

1912'de oynanan Dilenci adlı oyun, dramatik anlatım dili olarak ele alınan ve Sorge'nin savunduğu sahneleme biçimlerini içermesiyle, Dışavurumcu Tiyatro anlayışını destekleyen diğer tiyatro adamları; Walter Hasen Clever, Paul Kornfeld, Rolf Lauchner tarafından da benimsenmiş, günümüz modern tiyatrosuna örnek oluşturabilecek eserleri dönemlerinin tüm imkânsızlıkları ve yetersizlikleriyle ortaya koymuşlardır. Bu tiyatro adamlarının arkasından dışavurumcu eğilimi takip eden Oskar Schlemmer, Kasimir Malevich ve diğer konstruktivist sanatçılar da sahne ışık tekniği ile sahnenin alanları ve aktörlerin bedenlerini izole edip ve yine ışıkla ortaya çıkarmak üzere tasarlanmış kostümlerle tam anlamıyla dışavurumculuğun etkilerini hissettirmişlerdir. "Dilenci adlı oyun, içerik ve biçim olarak birbirini dışarıdan etkileyen genç neslin gerçek hayattaki sosyal durumlarla ilgili olarak karşılıklı tüketilmiş Dışavurumcu dramının bir prototipi olarak görülür. Oyunun temel özelliği geleneksel dramaya karşı olmasıdır" (Warden, 2015:47). Dilenci adlı oyunun tamamlanmasından kısa bir süre sonra Sorge'nin dramatik anlatımdaki misyonunu devralan Max Reinhart, daha sonra Alman Edebiyat toplulukları tarafından dikkate alınır.

3. Dışavurumculuk Eğilimi ile Sahnelenen Öncü Oyunlar

Strindberg'in "Rüya Oyunu" (The Dream Play, 1901), Ernst Toller'in "Dönüşüm" (Transfiguration, 1919), Elmer Rice'in "Ekleme Makinesi" (Adding Machine, 1923) adlı oyunları dışavurumcu sanatçıların rüyalara odaklanıp, kahramanları ölümün ötesinde göstermiştir. "Paul Kornfeld'in de dediği gibi "Ruhun Tiyatrosu" olarak tanımlanan bu tiyatro anlayışında ancak gerçekçi davranışların yer alabileceğidir ve cennet olgusuna bağlı yaşayan insan ruhunun yapaylığını hiçbir zaman temsil etmemektir" (Styan, 1981:5). İnsan ruhunun derinliklerinin, dışavurumcu düşüncenin merkezinde olup, geleneksel karakterleştirme biçimlerinin tamamen ortadan kaldırılarak öznel ve içsel hayata

odaklanılarak yeni performans teknikleri kullanılmıştır. Oyunların içeriğinde genellikle ölümlerle-insanın sürekli bir arada konumlandırılması, yaşamın bir parçası olan ölümün vazgeçilmezliğiyle, insanın bu durumu sıradanlaştırması ve böylece sahnede bolca gördüğümüz ölüm temalı imgelere yer verilmesi, bu anlayışta yazılan oyunları gerekçelendirmiştir. “Ölüm Dansı” (Danse Macabre) olarak bilinen ortaçağın sonunda Avrupa’da Kara Veba sonrası yaşanan ölümler sonucu ilk olarak resimde ortaya çıkan, daha sonra şiirde konu edilen; ölümün tarafsızlığını, kaçınılmazlığı ile birleştiren böylece mim dansı ve ahlaksal içerikli oyunlarda da varlık gösteren, toplumsal sınıfların ölümle (temsili iskelet figürü) birlikte eşitlenmesiyle yapılan alegoridir.² Dışavurumcu tiyatro yazarlarının metinlerini etkileyen ve sahne tasarımcılarının da bu temayı kullanarak bir sahneleme anlayışı tercih etmelerini gerektiren “Ölüm Dansı” işleniş biçimiyle hem canlı hem de ölü figürlerin sahne üzerinde (Papa, imparator, asilzadeler, halk, iskelet) rütbe sırasına göre düzenlenmiş, görüntüsünün temsilidir.



Görsel 1. Ölüm Dansı (Danse Macabre), 12.yy., Holy Trinity Kilisesi, Hrastovlje, Slovenia.

Ölüm dansı konusuyla işlenen resimler dışavurumculuk akımının tiyatro yazarlarına eserlerinde yeni bir anlatım biçimi kullanmalarını sağlamış, bu temaya oyunlarında yer veren yazarlar, ilk kez sahnede ölüm ve yaşamı beraber ele alarak öncü bir yaklaşım sergilemişlerdir. Aynı zamanda dışavurumculuk akımının sert ve keskin ifade anlayışıyla da uyum sağlayarak, izleyicide çarpıcı etkiler yaratmıştır. Dışavurumculuk akımının etkisiyle yapılan öncü tiyatro oyunlarından ve bu yeni ifade biçiminden etkilenen çağın yazarları ve

² Detaylı okuma için bkz. Richard Sheposh, (2019). Danse Macabre, çev. Fatma Öztürk Dönmez, Salem Press Encyclopedia, <http://eds.b.ebscohost.com/eds/detail/detail>, Erişim tarihi: 20.06.2019.

tiyatro adamları bu görsellikle kendilerini ifade biçimine gitmişler, bu bağlamda incelenen diğer oyunlarda akımın etkisinin daha vurgulu bir şekilde ortaya çıktığı görülmüştür. Bu oyunlar arasında Oskar Kokoschka'nın tamamen kendisinin yazıp yönettiği "Kadınların Umudu, Katil" (Murderer Hope of Womankind, 1907) bir baş yapıt olarak sayılmaktadır. Alman yazar ve tiyatro adamı Ernst Toller'in Kitleler-İnsan, (Masse Mensch, 1919) adlı oyunu, I. Dünya savaşında insanın makineleştirilmesi üzerine yazdığı ve savaşın içinde insanlığın yok olmasını anlatmaya çalıştığı etkileyici bir şekilde insanı kendi gerçeği ile yüzleştiren bir oyun olmuştur. Son olarak incelenecek olan, Sophie Treadwell'in 1928 yılında Newyork'ta sahnelenen "Mekanik" (Machinal) adlı oyunu kadının toplumun yozlaşmasıyla insanlığından çıkarılıp bir makine dönüştürülmesi sonucu kendi içinde yaşadığı bir patlamayla benliğini öfkeyle dışa vurması anlatılmaktadır. Bu üç oyunda Çığlık (der Schrei), Ruh (der Geist), Ben (Ich) metotlarını yöntem olarak tercih ettikleri için dışavurumcu tiyatro kapsamında değerlendirilmektedir.

3.1. Kadınların Umudu, Katil (Murderer Hope of Womankind)

Oskar Kokoschka'nın yazdığı "Kadınların Umudu, Katil" adlı bir perdelik oyununda, karakterlerin geleneksel tiyatro yapısındaki gibi kişileştirilemediği, salt cinsiyet ayrımcılığının yapıldığı görülmüş, oldukça dikkat çekici bir biçimde tasarlanan oyunun afişi de oyun kadar etkili olmuştur. Aynı zamanda oyunun yönetmeni olan Kokoschka, oyunun afişinde kullandığı mavi zemin üzerinde, kanla kaplı bir adamın, beyaz tenli bir kadının kucağında ters bir Pieta pozisyonunda durduğu anı resmettiğinde aldığı tepkilerle afişi değiştirip kendi portresi üzerinden yeni bir çalışma yapmıştır. "Ölümcül derecede beyaz tenli bir kadının kucağında, ölü halde yatan kan kırmızı renkte, bakan kişiye acı veren, çarpık insan bedenini tasvir eden pençe benzeri elleriyle erkeğin kafasını tutan vücudu grotesk, ters bir Pieta konumunda asılı durmaktadır" (Kuhns, 1997:81).



Görsel 2. Oskar Kokoschka, Pieta, 1909, Kadınların Umudu Katil Oyun Afişi.

Görsel 3. Oskar Kokoschka, Kadınların Umudu Katil, 1910, Eskizler, The museum of Modern Art, US.



Görsel 4. Oskar Kokoschka, Kadınların Umudu Katil, 1909, Kunstchau Theater, Viyana.

Erkek, kadın, savaşı, hizmetçi gibi toplumsal statülere göre ayrılan karakterler arasında şiddetle anlatılan gücün egemenliğinin taraflar arasında paylaşılama durumu sözel çağrışımlar, tekrarlamalar ve hareketlerle ifade edilmektedir. Bir erkek ve bir kadının ilişkisindeki şiddeti konu alan ve oyun ilerledikçe ikilinin arasındaki şiddetin artarak, kadının adamı bıçakla kesmesi ve bir kafese kapatmasıyla kadının erkeğe olan öfkesini, vücutları dövmeyle kaplı olan oyuncuların birbirleri üzerinde üstünlük kurmaya çalışma halleri görülmektedir. Trajik bir oyun olarak bu metin grotesk görüntülerle, duyguları, aşırılıklarla ele almaktadır.



Görsel 5. Kadınların Umudu Katil, 1997, Federal State Uni. Yön: Gunther Berhghaus, Kostüm Tasarım: Lilian Morais da Silva, Rio de Janeiro.

Görsel 6. Kadınların Umudu Katil, 1997, Federal State Uni. Yön: Gunther Berhghaus, Kostüm Tasarım: Lilian Morais da Silva, Rio de Janeiro.

Yukarıdaki görsellerde oyunun Viyana'daki Uygulamalı Sanatlar Akademisinde yapılmış ve orijinal sahneleme anlayışına birebir sadık kalınarak, 2016 yılında yapılan bir versiyonu görülmektedir. Oyundaki kostümler tam olarak döneminde yazar tarafından tanımlanan kostümlerle görselleştirilmiştir.

Oskar Kokoschka tarafından ilk baskısı 1907'de yayımlanan oyunun, 1916'da yapılan revizyonla karakterleri, biraz daha geliştirilerek sahnelenmiştir. "Sahnelenen ilk metinde "Kadın" "Erkek" "Kadınlar ve Erkekler"den oluşan bir koro varken ikinci uyarlamada bu koro grubu "Hizmetçiler" ve "Savaşçılar" olarak değiştirilmiştir" (Kokoschka,2001:22). Bu iki farklı grup, hizmetçilerin kırmızı renk, savaşçıların ise mavi renkle giydirilmesiyle birbirinden ayırt edilmesini sağlayan özelliklere sahiptir. Özellikle kostümlerde simgesel anlatımların varlığı görülmektedir.

Savaşçıların lideri olarak sahneye çıkan erkeğin; mavi bir zırh, beyaz maske ve başında mavi bir bant ve üzerine acıyı temsilen alından geçen kırmızı bir bant taktığı görülmektedir. Tasarımcı Kokoschka tarafından karakterin iç dünyasını, seyirciye birebir yaşatmak için estetik tarafları düşünmeden, kostümün tamamen bir anlatım aracı olarak kullanılmış olduğu görülmektedir.

Erkeğin kullandığı mavi zırh ve mavi baş bandı rasyonel zihnin hala kontrol altında olduğunu vurgularken, cinsel arzunun kırmızı renk karakterin üzerine taşınması erkeğin hakimiyet ve sahip olma arayışı içinde olduğunu vurgulamaktadır. Erkeğin etrafını yırtıcı hayvanlar gibi saran savaşçılar ise baldırları çıplak, ellerinde yanan fenerler ve el çanlarıyla siyah, beyaz ve kahverenginin hakim olduğu tonlarda giysilere sahiptirler. Ayrıca ilkel görüntünün tamamlayıcısı olarak başlarında gri ve kırmızı renkte aksesuarlar taşımaktadırlar. Erkeğin etrafında adeta bir ateş kalkanı oluşturma dürtüsüyle yaptıkları ilkel hareketlerle onu çevrelemektedirler. Metaforik imgelerle dolu olan bu hareketler aynı zamanda kadını çevreleyen ve bir kadın grubunun oluşturduğu topluluk olan hizmetçiler tarafından da eş

zamanlı olarak yapılmaktadır. Oyunun başkarakteri kadının kostümü ise kırmızı kumaş parçalar, sarı dağınık uzun saçla birlikte kullanılarak daha şehvetli ve baştan çıkarıcı imgelerin doğrudan kullanıldığını göstermektedir (Knapp, 1983:185).



Görsel 7. Kadınların Umudu Katil, 1997, Federal State Uni. Yön: Gunther Berghaus, Kostüm Tasarım: Lilian Morais da Silva, Rio de Janeiro.

Görsel 8. Kadınların Umudu Katil, 1997, Federal State Uni. Yön: Gunther Berghaus, Kostüm Tasarım: Lilian Morais da Silva, Rio de Janeiro.

Oyunun konusu dünyanın yaratılışına metaforik olarak gönderme yaparak, kadın ve erkeğin birbirleri üstünde kurmaya çalıştıkları üstünlük savaşını anlatmaktadır. Oyunda Kuhns'un "Çığlık" (Der Schrei) tekniği fazlasıyla kullanılmaktadır. Kokoschka'nın kadın ve erkeği tanımladığı çizimlerde, iki figüründe vücutlarının damarlar, kaslar, sinir uçları ve yanı sıra bir takım kaligrafi işaretleriyle, dövme yapılarak ilkel insan görüntüsüne yaklaştırılmaya çalışıldığı görülmektedir. Sanatçı bu betimlemeyle dış güzelliğin örttüğü tüm içsel çirkinlikleri, vahşice ortaya koyarak çıplaklığı gerçek boyutlarını abartılı olarak kullanıp dışı vurmaktadır. Kokoschka oyundaki rolleri ve tasarım düşüncesini ayrıntılı olarak açıklamak istemiş ve oyunun sahnelenmesiyle ilgili şu açıklamayı yapmıştır:

İnsanları rahatsız eden, figürlerin üzerinde gerçekten sinir ve damarlar gibi görünen dokulardı... Yunanlılar aktörlerin; üzücü, tutkulu, öfkeli ifadelerini verebilmeleri için sahnede maskeler kullanırlardı. Bende aynı tekniği karakterlerin altını çizmek için yüz boyama tekniği ile vermeyi tercih ettim. Uzak mesafeden bakıldığında hepsi "fresk" gibi etkili bir yöntemdi. Doku olarak kaplan ya da kedi üzerindeki benekleri ve çizgileri boyadım ve hepsinin üzerlerini sinir dokusuyla kapladım (Goldscheider,1963:79).

"Kokoschka, nefret ve şiddet, sevgi ve barışın evrende birbirini karşılayan temel güçler olduğunu bilerek, bir tür enerji üretimi için birbirlerinden beslenmeleri gerektiğini savunmaktadır"(Knapp, 1983:190). Yaşamın doğal dengesi içinde var olan mücadele olduğu müddetçe, bu doğal varoluşu göstermenin en temel yolu, şiddetin de sevgi gibi aynı yoğunlukta ortaya çıkmasıyla gerçekleşecektir ve bu fikirle ortaya çıkardığı çalışmalar dışavurumculuk akımının içinde değerlendirilmiştir.

3.2. Kitleler-İnsan (Masse Mensch)

Kitleler-İnsan, (Masse Mensch, 1919) Ernst Toller'in, Nazilerin yaptığı insan avında Almanya'dan kaçarken ve yakalanması süresince yazmaya başladığı, içinde "Ölüm Dansı" temasının da bulunduğu ve bizzat kendisinin ve en yakınlarının, maruz kaldığı fiziksel ve psikolojik baskılarla hislerini olduğu gibi ortaya koyduğu dışavurumcu oyunlarından biridir. Oyunda gerçek ile düş sahnelerinin olduğu yedi sahneden oluşan ve konusu itibarıyla yazarın 1918'de Almanya'nın Munich şehrinde gerçekleşen Kasım Devrimi olarak bilinen ihtilalden etkilendiğini ve devrimin ahlaki ve politik geçerlilikleri arasındaki çatışmayı ele aldığı bu devrim sırasında hapisanede intihar eden arkadaşı Sonja Lerch'i, Sonja İrene karakteriyle oyunun merkezine koyduğunu, işçilerin grevden devrime giden sürecini anlattığını görmekteyiz³. "Jurgen Fenling'in Volksbühne'de 1921'de sahnelediği prodüksiyonun sahne tasarımını Hans Strohbach yapmıştır. Bu sahnelemeyle oyunun Fütürizm'in etkisinde kaldığı ancak geç dönem Expresyonist hareketler içinde değerlendirilen bir dramatik yapıya da sahip olduğu bilinmektedir" (Smith, 1959:206).

Modern insanın paradoksal özünü bireyin kitlelere karşı duruşu olarak ifade eden oyun, anarşist toplum teorisi ve Marksist sınıf mücadelesi teorisinin ayrılmaz bir parçası olduğunu göstermektedir. Oyundaki kostümler tıpkı oyuncuların isimleri gibi metaforik anlatımla yapılarak kişileştirmeden ya da bir karakter tanımlaması yapılmadan doğrudan kullanılan giysilerle birbirinden ayrıştırılmıştır. Bu anlatım biçimi aşağıda oyun kişileri üzerinden yapılarak oyunun evrensel yaklaşımı vurgulanmıştır.

"Sonja İrene diğer Dışavurumcu oyunların tümünde olduğu gibi "Kadın" (Die Frau) olarak adlandırılır. Üçüncü sahneden itibaren ortaya çıkan ve "İsimsiz" (Der Namenlose) olarak adlandırılan oyuncu ise karakteri olmayan bireyi temsil etmektedir" (Beringer, 2012:146). Oyuncular belli düşünceleri ve davranışları ifade eden asla bir karakter olmayan kişileri temsil etmektedir. Oyun, erkek egemen toplumda Sonia'nın sıra dışı bir karakter olarak inançları uğruna hapsedilen, sosyalist bir devrimci olduğunu anlatmaktadır. Sonia'nın bu karşıt duruşunu birinci sahnede, politik hareketlerini bırakmaması dâhilinde kariyerinden ve gururundan olacağına dair söylemlerle kocasının onu ikna edemeyişiyile vurgulanır. Bir işçi meyhanesinin arka odası olarak düzenlenmiş mekânda duvarlar beyaza boyanmış, etrafta gazilerin portreleri ve nişanları asılı durmakta, bir masa etrafında kadın ve erkek

³ Detaylı okuma için bkz Alison Beringer, (2012). The Dance of Death in Ernst Toller's Masse Mensch, Montclair State University, s.153.

işçiler oturmaktadır. Bu sahnede karakterlerin hiçbir tanımlaması olmadan sadece işçi sınıfına ait olduklarını anlatmak üzere işçi tulumları giydikleri söylenebilir.



Görsel 9. Ernst Toller, Masse Mensch, 1923, Iraklı Gamrekli'nin Rustavali Tiyatrosu için yaptığı sahneleme, Tiflis.

İkinci sahne bir hayal sahnesi olarak tanımlanır ve kapitalist sistemin en büyük göstergesi olan borsa ve borsa faaliyetlerinin yok edilmesine yönelik hareketler, sisteme karşı yapılmış devrimi simgelemektedir. Bu sahnede iki kadın ve silindir şapkalı iki erkek oyuncu, kadın ve erkeğin savaş malzemesi olma durumuna gönderme yaparak; savaşın etkilerini sanatoryum gibi görünen bir genelev kullanarak yok edebilecekleri üzerine tartışırlar. Dört bankacı karakterde "Der Geist" tekniği kullanılarak oyuncuyla seyircinin etkileşim haline sokulduğu görülmektedir. Sahne karardığında oyuncular hep beraber Foxtrot dansı yaparak bir yabancılaştırma etkisi yaratılır⁴.

Oyunun tamamı hayal ve gerçek sahnelerle iç içe geçmiş bir şekilde verilir ve oyunculukta ritmik hareketlerle beden diline yabancılaştırmalar yapılarak oyunun duygusu aktarılmaya çalışılır. 1921 yılında yapılan sahne tasarımı için Hans Strohbach kafes çubukları, baş döndürücü gölgelerle, ürkütücü ve baskıcı bir anlatım oluşturarak seyirciyi adeta hapsetmeye çalışır.

⁴Detaylı okuma için bkz. Ernst Toller, (2008). Masses and Man,ing çev, Nicholos Johnson.



Görsel 10. Ernst Toller, Masse Mensch, 1923, Majakowski Theater.

“Altıncı sahnedeki hayal sahnesi anı için kafes içinde ışık topu ve gölge adamların kullanılması daha çok bir dışavurumcu etki yaratmak ve oyunun anlatım dilini kuvvetlendirmek amacıyla yapılmıştır” (Beringer,2012:160). Ayrıca oyunun önemli özelliklerinden biri de sahnede “Ölüm Dansı” temasının işlenmesiyle ilk kez sahne üzerinde hareket eden iskelet figürlerinin izleyiciye gösterilmesidir.

3.3. Mekanik (Machinal)

Sophie Treadwell'in 1928 yılında Newyork'ta sahnelenen “Mekanik” (Machinal) adlı oyunu deneysel anlamda yenilikçi yapısıyla Modern Amerikan Tiyatrosunda önemli bir yere sahip olmuş, ancak ticari başarısızlığa sahip olsa da dışavurumcu yaklaşımıyla geleneksel bir olgunun (kadın-erkek eşitsizliği) anlatımını modern tekniklerle ortaya çıkarmıştır. Oyun sıradan bir kadının mekanik ve materyalist bir dünyada yaşarken, insanın neye sahip olduğunu ve asıl istediğinin ne olduğunu sorgulamaktadır. 1920'ler de kadının modernleşme sürecinde ve erkek hegemonyası altında bastırılarak kendi sınırları (evdeki konumu giderek kafes ya da zindandaki tutsak olma hali) dışına çıkmasının engellenmesi, kadının metalaştırılma sürecinde ve kadının özgürleşebileceğinin farkında olması durumuyla beraber, bu özgürlüklerini kullanamaması, metaforik ifadelerle anlatılmıştır. Bu oyunda yazarın özellikle betimlediği baş karakterin kostümleri tasarımcılar tarafından çizgiler, çubuklar ve geometrik formlar içine hapsedilmesi olarak yorumlanmış, dekorda zindan hissini yaratan nesnelere de yansıtılmıştır.



Görsel 11. Sonja Treadwell, 2014, Machinal, Kostüm Tasarım: Karina Chavarin, University of California, Santa Cruz, US.

Görsel 12. Sonja Treadwell, 2017, Machinal, Foto: Evan Hanover, Greenhouse Theater, Kostüm Tasarım: Rebecca Lustig Chicago, US.

Görsel 13. Sonja Treadwell, 2009, Machinal, Kostüm Tasarım: Dawn Testa, Julie Harris Theater, US.

Döneminde gerçek bir olaydan yola çıkarak, dokuz bölümle anlatılan oyun, avangart özelliklerin sembolik olarak kullanıldığı dışavurumcu bir performans olarak görülmektedir. “Oyun kapitalizmin eşitsizliklerini analiz ederken, bir yandan da feministlerin toplumdaki pozisyonuna odaklanır. Genç bir kadının toplumsal baskılarla evlenmesi, mutsuz evliliğinde karşılaştığı savunmasızlıkları sonucu başka bir erkeğe aşık olması ve sonrasında kocasını öldürmesiyle idama gidişi anlatılmaktadır” (Kepley,2008:40).



Görsel 14. Sonja Treadwell, 2009, Machinal, Kostüm Tasarım: Dawn Testa, Julie Harris Theater.

Dışavurumcu tekniklere uygun olarak oyunda idam sahnesi gösterilmezken, idama gidiş anı karakterin sesiyle, “Çığlık” (Der Schrei) tekniği kullanılarak anlatılmış, ölümlü cezalandırılan genç kadının bir rahip ile konuştuğu anlar içerisinde kadının haykırıları ise yine dışavurumcu anlatımla gösterilmiştir.

Genç kadın kocası tarafından kendisine biçilmiş rollere karşı direnerek, mücadele ederken aynı zamanda cinsiyet ayrımının da erkek hiyerarşisini benimseyen annesine karşı da bir mücadele vermeye çalışır. Oyun dokuz bölüm halinde sınıflandırılırken karakterler yazar için tamamen bireyselliklerini yitirmiş Genç Kadın, Koca, Anne, Erkek, Telefon Kız, Daktilo Kız, gibi isimler altında düz yalın karakterlerle, kısa sahneler, rahatsız edici ses efektleri ve iç-dış gerçeklik karmaşasıyla anlatıldığı görülmektedir.



Görsel 15. Sonja Treadwell, 2014, Machinal, Yön: Richard Finkelstein, Kostüm Tasarım: Rebecca Lustig, James Madison University, US.

Dönemin stiline uygun biçimde ancak simgesel anlatımla, kostümlerin uygulandığı ancak yine de oyun gerçek bir olaydan yola çıkılarak yazıldığı için çoğunlukla dönemin tarihsel biçimlerine uygunlukla hazırlanmıştır. Expresyonizm akımının sanatçıların etkisinin adeta onların tablolarından etkilenilerek yapılan bu üç örnekte de geometrik formların baskınlığı, baş karakterle makineleşmeyi simgeleyen diğer karakterler arasındaki renk ve simgesel farklılıklar, bu etkiyi çarpıcı bir şekilde ortaya çıkarmaktadır. Bu simgeler kostümlerin üzerine el boyaması olarak yapıp sahne üzerindeki vurgusu artırılmıştır. Yapılan aksesuar eklemeleriyle aslında oyuncunun bir karakter ve kişilik belirtisi göstermesinden çok grotesk bir anlatımla sıradanlaştırılıp bir tip yaratması amaçlanmıştır. Koca figürü bile olduğundan daha büyük gösterilmek için kostümlerde bir takım abartılı biçimlere gidilmiş, bu da “erkek” karakterin “kadın” karakter üzerindeki hakimiyetini temsilen yapılmıştır.



Görsel 16. Sonja Treadwell, 2014, Machinal, Yön: Richard Finkelstein, Kostüm Tasarım: Rebecca Lustig, James Madison University, US.

Her üç oyunda da 1920 döneminin giysi stilini, sıcak ve yumuşak renk paleti tercihiyle baş karakter üzerinde görürken makineleşmeyi simgeleyen karakterlerde duygudan yoksun oldukları vurgulanmak için metal ve çeliği anımsatan, soğuk renkler kullanıldığı görülmektedir. Kostümlerde kullanılan metaforik anlatımlar çağının dışında da kostüm tasarımcılarına ilham kaynağı olmuştur.

4. Sonuç

Modern çağdaki gelişmelerin, yeni eğilimlerin, yeni ifade biçimleriyle yapılan anlatımın bir göstergesi olan Dışavurumculuk akımı öncelikle resim ve heykel gibi plastik sanatlarda bireyin yalnızlaşması ve yabancılaşması düşüncesiyle gelişerek ortaya çıkmış ve tiyatrodaki bu düşünce alt yapısıyla gelişip bireyin bedensel ifade biçiminde yenilenme fikrini ortaya koymuştur. Böylece hem öncü akımlar arasında yerini almış hem de akımın özelliklerinin Tiyatro sanatı içerisinde ifade biçimiyle daha etkili olduğu ve akımın öncelikli özelliklerinin belirgin bir şekilde vurgulandığı görülmüştür. Tiyatro sanatındaki modern gelişmelerin temelinde yeni bir yön bilinci oluşarak yazarlar ve yönetmenler deneysel ifade biçimlerini tercih etmişlerdir.

Tiyatrodaki dışavurumcu ifadeler, toplumsal bir yenilenmeye doğru giderken aynı zamanda modern gerçekçilikte kullanılan estetik formların tümüne karşıt ifadelerle var olmuştur. Dolayısıyla ortaya çıkan çalışmalarda, sahne kostümünün estetikten ve bir karakter yaratma düşüncesinden uzak çarpıcı ifadelerle yaratılan imgeler bütünü olduğu

düşünülebilir. Bu sahneleme anlayışında, anlatılmak istenen düşüncenin ön planda olması ve izleyicinin kendi bilinçaltının dışavurumunu izler gibi hissedebilmesi, yapılan dramatik tekniklerle izleyicinin duyguları arasında yön bulmaya çalışması, daha belirgin olmuştur. Bu fikirleri öne çıkaran kostüm önermeleriyle desteklenen bir sahneleme biçimi tercih edilmiştir. Hareketle birlikte politik, yapısal ve tematik farklılıklar hakkında izleyicide bir fikir oluşturup aynı zamanda her üçünün de hapsedilme, tutsaklık fikrinde buluşması sahne üzerinde ritmik eş zamanlı değişimlerle, dışavurumcu tiyatronun yapısal ve kurgusal bakımdan doğru ele alındığı çalışmalar olduğu görülmüştür, aynı zamanda oyunlardaki bazı karakterlerde gerçeküstü bir yaklaşımın yapıldığı da görülmektedir. Tiyatro kostüm tasarımının klasik anlatımdan, grotesk bir anlatım şekline dönüşmesi, sanat akımlarının etkisiyle ortaya çıkarak, tıpkı edebiyatta olduğu gibi sahne üzerinde de kendini göstermiştir.

Bu araştırma sonucunda elde edilen bulgularda her ne kadar 1912- 1921 yılları arasında, Dışavurumculuk akımı etkisiyle yapılan ilk oyunlarla ilgili çok az bilgi ve görsel veri elde edilse bile akımın çağdaş pek çok tasarımcıyı etkilediği ve bu bağlamda akımın etkisini görebileceğimiz oyunların hala sahnelenir olduğu görülmektedir. Aynı zamanda yukarıda bahsedilen üç oyunun da günümüz koşullarıyla birebir örtüşmesinden kaynaklı olarak, güncelliğini hiç kaybetmeden, hala sahnelenir oldukları gözlemlenmiştir. Çağdaş tiyatro içinde ele alınan bu oyunlar, sahnelenme şekilleriyle de oyun yazarlarına sadık kalınarak ele alınmış, dolayısıyla izleyiciye Dışavurumculuk akımının etkisinin sahne üzerinde nasıl yansıtılacağını doğrudan gösterebilmiştir.

Kaynakça

Antmen, A. (2018). *20.YY. Batı Sanatında Akımlar*, İstanbul: Sel Yayıncılık.

Berghaus, G. (2005). *Theater, Performance and the Historical Avant-Garde*, çev. Fatma Öztürk Dönmez, Palgrave Macmillan, US, s.85.

Beringer, A. (2012). *From Pictures to Text: The Dance of Death in Ernst Toller's Masse Mensch*, çev. Fatma Öztürk Dönmez, Seminar: A Journal of Germanic Studies, University of Toronto Press. Volume 48, Number 2, May 2012, p.146-163

Brockett, O. G. ve Hildy, F. J. (2016). *Tiyatro Tarihi*, çev. Tufan Göbekçin, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.

Goldscheider, L. (1963). *Kokoschka*, çev. Fatma Öztürk Dönmez, New York: Phaidon Publishers, s.79.

Kepley, S. (2008). *Machinal: Silence, Stage directions and Sophie Treadwell*, çev. Fatma Öztürk Dönmez, University of Kansas, U.S.

Knapp, B. (1983). *Oskar Kokoschka's "Murderer Hope of Womankind", An Apocalyptic Experience*, çev. Fatma Öztürk Dönmez, p.179-194.

Kokoschka, O. (2001). *Plays and Poems: Murderer Hope of Women*, trans. Micheal Mitchell, çev. Fatma Öztürk Dönmez, Ariadne Press, California.

Kuhns, D. (1997). *German Expressionist Theatre, The Actor and The Stage*, çev. Fatma Öztürk Dönmez, Cambridge University Press, United Kingdom.

Smith, M.M. (1959). *Expressionism in Twentieth Century Stage Design*, çev. Fatma Öztürk Dönmez, University of Michigan, p.206.

Styan, J.L. (1981). *Modern Drama in Theory and Practice, Volume III: Expressionism and Epic Theatre*. çev. Fatma Öztürk Dönmez, The John Hopkins University Press, Theater Journal, Vol.35, No.2, p.268.

Toller, E. (1921). *Masses and Man*, ing. çev. Nicholas Johnson, (2008), johnson@tcd.ie.

Warden, C. (2015). *Modernist and Avant-Garde Performance: An Introduction*, çev. Fatma Öztürk Dönmez, p.47.

İnternet Kaynakları

Sheposh, R. (2019). "Danse Macabre", çev. Fatma Öztürk Dönmez, Salem Press Encyclopedia, <http://eds.b.ebscohost.com/eds/detail/detail>, Erişim tarihi: 20.06.2019.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Ölüm Dansı (Danse Macabre), 12.yy., Holy Trinity Kilisesi, Hrastovlje, Slovenia, <https://www.atlasobscura.com/places/danse-macabre-of-hrastovlje>, Erişim tarihi: 31.12.2019.

Görsel 2. Oskar Kokoschka, Pieta, 1909, Kadınların Umudu Katil Oyun Afişi, <https://distortingmirror.wordpress.com/2015/10/29/oskar-kokoschka-1886-1980/>, Erişim tarihi: 31.12.2019.

Görsel 3. Oskar Kokoschka, Kadınların Umudu Katil, 1910, eskizler, The museum of ModernArt, US, <https://www.moma.org/collection/works/26715>, Erişim tarihi: 05.05.2019.

Görsel 4. Oskar Kokoschka, Kadınların Umudu Katil, 1909, Kunstchau Theater, Viyana, <http://ustheater.blogspot.com/2011/05/oscar-kokoschka-murderer-womens-hope.html>, Erişim tarihi: 10.06.2019.

Görsel 5. Kadınların Umudu Katil, 1997, Federal State Uni. Yön: Gunther Berghaus, Kostüm Tasarım: Lilian Morais da Silva, Rio de Janerio, <https://www.youtube.com/watch?v=nOIPZJuLSgE>, Erişim tarihi: 11.04.2019.

Görsel 6. Kadınların Umudu Katil, 1997, Federal State Uni. Yön: Gunther Berghaus, Kostüm Tasarım: Lilian Morais da Silva, Rio de Janerio, <https://www.youtube.com/watch?v=nOIPZJuLSgE>, Erişim tarihi: 11.04.2019.

Görsel 7. Kadınların Umudu Katil, 1997, Federal State Uni. Yön: Gunther Berghaus, Kostüm Tasarım: Lilian Morais da Silva, Rio de Janerio, <https://www.youtube.com/watch?v=nOIPZJuLSgE>, Erişim tarihi: 11.04.2019.

Görsel 8. Kadınların Umudu Katil, 1997, Federal State Uni. Yön: Gunther Berghaus, Kostüm Tasarım: Lilian Morais da Silva, Rio de Janerio, <https://www.youtube.com/watch?v=nOIPZJuLSgE>, Erişim tarihi: 11.04.2019.

Görsel 9. Ernst Toller, Masse Mensch, 1923, Iraklı Gamrekli'nin Rustavali Tiyatrosu için yaptığı sahneleme, Tiflis, <https://www.ndr.de/ndrkultur/sendungen/hoerspiel/Ernst-Toller-und-sein-Drama-Masse-Mensch,massemensch100.html>, Erişim tarihi: 12.07.2019.

Görsel 10. Ernst Toller, Masse Mensch, 1923, Majakowski Theater, <https://www.ndr.de/ndrkultur/sendungen/hoerspiel/Hoerspiel-Masse-Mensch,sendung920558.html>, Erişim tarihi: 12.07.2019.

Görsel 11. Sonja Treadwell, 2014, Machinal, Kostüm Tasarım: Karina Chavarin, University of California, Santa Cruz, US., <https://dca.ue.ucsc.edu/dca/winners/2014/613>, Erişim tarihi: 01.04.2019.

Görsel 12. Sonja Treadwell, 2017, Machinal, Foto: Evan Hanover, Greenhouse Theater, Kostüm Tasarım: Rebecca Lustig Chicago,US., https://www.berkshirefinearts.com/08-19-2017_sophie-treadwell-s-1928-machinal.htm, Erişim tarihi: 18.12.2019.

Görsel 13. Sonja Treadwell, 2009, Machinal, Kostüm Tasarım: Dawn Testa, Julie Harris Theater,US., <http://www.rfdesigns.org/machinal.htm>, Erişim tarihi: 20.12.2019.

Görsel 14. Sonja Treadwell, 2009, Machinal, Kostüm Tasarım: Dawn Testa, Julie Harris Theater, <https://www.michaeljarett.com/machinal.html>, Erişim tarihi: 20.12.2019.

Görsel 15. Sonja Treadwell, 2014, Machinal, Yön: Richard Finkelstein, Kostüm Tasarım: Rebecca Lustig, James Madison University, US., <http://www.rfdesigns.org/machinal.htm>, Erişim tarihi: 20.12.2019.

Görsel 16. Sonja Treadwell, 2014, Machinal, Yön: Richard Finkelstein, Kostüm Tasarım: Rebecca Lustig, James Madison University, US., <http://www.rfdesigns.org/machinal.htm>, Erişim tarihi: 20.12.2019.