T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANABİLİM DALI
DRAMATİK SANATLAR (DİSİPLİNLERARASI) SANAT DALI

ATMOSFERİN DRAMATURJİK İNŞASI VE SENOGRAFIN KONUMU: JOSEF SVOBODA'NIN PSİKO-PLASTİK MEKÂNI

(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

Dicle YILMAZ

KOCAELİ 2026

T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANABİLİM DALI
DRAMATİK SANATLAR (DİSİPLİNLERARASI) SANAT DALI

ATMOSFERİN DRAMATURJİK İNŞASI VE SENOGRAFIN KONUMU: JOSEF SVOBODA'NIN PSİKO-PLASTİK MEKÂNI

(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

Dicle YILMAZ

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Ebru Zübeyde Aklar

KOCAELİ 2026

T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANABİLİM DALI
DRAMATİK SANATLAR (DİSİPLİNLERARASI) SANAT DALI

ATMOSFERİN DRAMATURJİK İNŞASI VE SENOGRAFIN KONUMU: JOSEF SVOBODA'NIN PSİKO-PLASTİK MEKÂNI

(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

Tezi Hazırlayan: Dicle YILMAZ
Tezin Kabul Edildiği Enstitü Yönetim Kurulu Karar ve Karar No:

Jüri Başkanı:

Jüri Üyesi:

Jüri Üyesi:

KOCAELİ 2026

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER i
ÖNSÖZ ii
ÖZET iii
ABSTRACT iv
RESİM LİSTESİ v
GİRİŞ 1

BİRİNCİ BÖLÜM

1. ATMOSFERİN DRAMATURJİK İNŞAASI 8
1.1. ATMOSFERİN SEYİRCİ ALGISINA ETKİSİ 8
1.2. MEKÂNIN PSİKOLOJİK BOYUTLARI 11
1.3. ATMOSFERİN DRAMATİK YAPI İLE SENOGRAFİ ARASINDAKİ KÖPRÜ İŞLEVİ 16

İKİNCİ BÖLÜM

2. SENOGRAFIN YARATICI KONUMU 18
2.1. SENOGRAFIN DRAMATURJİYE KATKISI 18
2.2. SENOGRAFIN "YARATICI DRAMATURG" ROLÜ 21

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. JOSEF SVOBODA'NIN SANATSAL YAKLAŞIMI 26
3.1. JOSEF SVOBODA'NIN TİYATRO FELSEFESİ VE LATERNA MAGİKA 27
3.2. JOSEF SVOBODA'NIN SENOGRAFİYİ YARATICI MERKEZ OLARAK KONUMLANDIRMASI 40
3.3. IŞIK, AYNA VE PROJEKSİYON KULLANIMI 43
3.4. TEKNOLOJİ VE ATMOSFER İLİŞKİSİ 61
SONUÇ 66
KAYNAKÇA 68
ÖZGEÇMİŞ 70

ÖNSÖZ

Tiyatro, farklı disiplinlerin ortak üretimiyle var olan bir sanat olmasına rağmen, bu üretim süreçlerinin tüm bileşenleri her zaman aynı ölçüde görünür olamamaktadır. Özellikle sahne tasarımı, çoğu zaman yalnızca estetik düzenlemeler yapan bir alan olarak değerlendirilmekte; tasarım sürecinin gerektirdiği kuramsal bilgi, teknik donanım, araştırma ve yaratıcı düşünce süreçleri göz ardı edilebilmektedir. Bunun sonucunda sahne tasarımı kimi zaman uzmanlık gerektiren bir disiplin olmaktan çıkarılarak herkes tarafından gerçekleştirilebilecek bir uğraş gibi algılanabilmektedir.

Bu tez, söz konusu yaklaşımın karşısında durmaktadır. Çünkü sahne tasarımının yalnızca sahne üzerinde görülen nesnelerin düzenlenmesinden ibaret olmadığı; atmosferin kuruluşuna, seyirci algısının yönlendirilmesine ve yapımın dramaturjik yapısının oluşumuna doğrudan katkı sağlayan yaratıcı bir üretim alanı olduğu düşüncesi bu araştırmanın temel çıkış noktalarından birini oluşturmaktadır. Josef Svoboda'nın çalışmalarıyla karşılaşmak ise bu düşünceleri tarihsel ve kuramsal bir zeminde yeniden değerlendirmeme olanak sağlamıştır.

Çalışmanın her aşamasında desteğini ve bilgisini esirgemeyen tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Ebru Zübeyde Aklar'a, lisans ve yüksek lisans eğitimimde sanatsal bakış açımı geliştirmeme destek olan Prof. Süreyya Temel ve Prof. Dr. Sema Göktaş hocalarıma ve birlikte çalışma fırsatı bulduğum meslektaşlarıma içten teşekkürlerimi sunarım. Bugüne kadar yürüttüğüm tüm eğitim ve üretim süreçlerinde yanımda olan, desteklerini her zaman hissettiğim aileme, her baktığımda orada olacağını bildiğim Murat’a, tez yazmamdan zaman zaman sıkılıp sürekli konuşan Uzay’a, sessiz de olsa gelip temas eden Alaska’ya ve neşesiyle umutsuzluğa izin vermeyen Mişka’ya gösterdikleri sabır, anlayış ve destek için çok teşekkür ederim.

Son olarak, sahne tasarımının görünürlüğü ve yaratıcı konumu üzerine yürütülen tartışmalara katkı sağlayabilmesini umduğum bu çalışmayı, tiyatronun kolektif üretim gücüne ithaf ediyorum.

ÖZET

Bu çalışma, atmosferin dramaturjik inşasında senografın yaratıcı rolünü Josef Svoboda'nın psiko-plastik sahne anlayışı üzerinden incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırma, senografinin görsel düzenlemeler üreten bir tasarım alanı olmadığı; yapımın anlam katmanlarının oluşumuna katkı sağlayan yaratıcı ve dramaturjik bir üretim pratiği olduğu düşüncesinden hareket etmektedir.

Çalışmanın kuramsal çerçevesinde atmosfer, dramaturji ve senografi kavramları arasındaki ilişkiler ele alınmış; senografın tiyatro üretim süreçlerindeki konumu tartışılmıştır. Bu doğrultuda atmosfer, sahneleme sürecinin doğal bir sonucu olarak değil, bilinçli biçimde tasarlanan ve dramatik anlatıyı destekleyen bir yapı olarak değerlendirilmiştir.

Araştırmanın inceleme alanını oluşturan Josef Svoboda, sahne mekânını dramaturjik bir araç olarak ele alan yaklaşımı nedeniyle seçilmiştir. Svoboda'nın geliştirdiği psiko-plastik sahne anlayışı kapsamında ışık, karanlık, ayna, projeksiyon ve çeşitli teknolojik uygulamaları kullanma biçimleri incelenmiştir. Yapılan değerlendirmeler, bu araçların teknik ya da estetik amaçlarla kullanılmadığını; seyirci algısını yönlendirmek, atmosfer oluşturmak ve dramatik anlamı güçlendirmek amacıyla dramaturjik işlevler üstlendiğini göstermektedir.

Çalışmanın sonucunda, atmosferin tiyatro üretiminde yaratıcı bir dramaturjik bileşen olduğu ve senografın bu sürecin etkin üreticilerinden biri olarak değerlendirilmesi gerektiği ortaya konmuştur. Josef Svoboda'nın çalışmaları, senografinin sahne görüntüsünü oluşturan bir tasarım alanının ötesine geçtiğini; yapımın dramaturjik yapısına, seyirci algısına ve atmosferin kuruluşuna doğrudan katkı sağlayan yaratıcı bir pratik olduğunu göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Josef Svoboda, Senografi, Atmosfer, Psiko-Plastik Sahne, Dramaturji.

ABSTRACT

This study aims to examine the creative role of the scenographer in the dramaturgical construction of atmosphere through Josef Svoboda's psycho-plastic stage concept. The research is based on the idea that scenography is not merely a field of design that produces visual arrangements, but a creative and dramaturgical practice that contributes to the formation of the layers of meaning within a production.

Within the theoretical framework of the study, the relationships between the concepts of atmosphere, dramaturgy, and scenography are examined, and the position of the scenographer within theatrical production processes is discussed. In this context, atmosphere is considered not as a natural outcome of the staging process, but as a consciously designed structure that supports dramatic narration.

Josef Svoboda, who constitutes the focus of the research, was selected because of his approach to stage space as a dramaturgical tool. Within the scope of Svoboda's psycho-plastic stage concept, his use of light, darkness, mirrors, projection, and various technological applications has been examined. The evaluations demonstrate that these elements were not used for technical or aesthetic purposes; rather, they assumed dramaturgical functions aimed at directing audience perception, creating atmosphere, and strengthening dramatic meaning.

The findings of the study reveal that atmosphere is a creative dramaturgical component in theatrical production and that the scenographer should be regarded as one of the active creators of this process. Evaluations based on Josef Svoboda's works demonstrate that scenography extends beyond being a field of design that creates stage imagery; it is a creative practice that directly contributes to the dramaturgical structure of a production, audience perception, and the construction of atmosphere.

Keywords: Josef Svoboda, Scenography, Atmosphere, Psycho-Plastic Stage, Dramaturgy.

RESİM LİSTESİ

Resim 1: Josef Svoboda, Insect Comedy, 1965. Kaynak: Gush, 2020 :s. 268. 43
Resim 2: Josef Svoboda, Hamlet prodüksiyonu için çizilen eskiz, 1965. Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 09.06.2026. 22
Resim 3: Josef Svoboda, Hamlet, 1965. Fotoğraf : Jaromir Svoboda. Kaynak: Burian, 1970: s. 13.. 24
Resim 4: Josef Svoboda, Carmen, 1972. Kaynak: Pantouvaki, 2020: s. 206..... 24
Resim 5: Josef Svoboda, Andorra, 1996. Kaynak: Pantouvaki, 2020: s. 20. 31
Resim 6: Josef Svoboda, Romeo ve Jüliet, 1963. Kaynak: Burian, 1971: s. 10. 33
Resim 7: Josef Svoboda, Alfred Radok, 1958 EXPO Dünya Fuarı Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 14.05.2026. 35
Resim 8: The Wonderful Circus realizasyon provası, 1977. Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 15.05.2026. 37
Resim 9: The Wonderful Circus oyunundan bir sahne, 1977. Fotoğraf: Petr Našic. Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 15.05.2026. 37
Resim 10: The Wonderful Circus oyunundan bir sahne, 1977. Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 15.05.2026. 38
Resim 11: The Wonderful Circus oyunundan bir sahne, 1977. Fotoğraf: Vojtěch Písařík. Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 15.05.2026. 39
Resim 12: The Wonderful Circus oyunundan bir sahne, 1977. Fotoğraf: Sergej Gherciu.. Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 15.05.2026. 39
Resim 13: "Svoboday" konferans dizisi sırasında E. Lucena Muñoz. Fotoğraf: Šárka Hejnová Kaynak: Richier, 2020: s. 229 45
Resim 14: Tristan ve Isolde Almanya turnesi için 200 ışık huzmesi ile tasarlanan ışık silindiri. Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 21.05.2026. 46
Resim 15: Carmen operasından fotoğraf. Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 24.05.2026. 47
Resim 16: Prometheus'un ve Erinyes'lerin sahnede yer aldığı andan bir görsel. Fotoğraf: Šárka Hejnová Kaynak: Richier, 2020: s. 234 49
Resim 17: Salome operası için Svoboda tarafından tasarlanan senografinin modeli. Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 25.05.2026. 50
Resim 18: Salome operasından bir fotoğraf. Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 25.05.2026. 50
Resim 19: La Traviata için aynadan oluşan yapının kurulum aşamasından bir fotoğraf Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 27.05.2026. 52
Resim 20: La Traviata operasından bir fotoğraf, 1992. Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 27.05.2026. 53
Resim 21: La Traviata operasından bir fotoğraf, 1992. Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 27.05.2026. 53

Resim 22: La Traviata operasından bir fotoğraf, 1992. Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 27.05.2026. 53
Resim 23: The Wedding prodüksiyonunda kullanılan yarı saydam aynalı sahne düzeninin ön görünüş diyagramı. Diyagramda ayna önündeki ve arkasındaki oyuncular ile ışık köprüsünün yerleşimi gösterilmektedir. Kaynak: Burian, 1971: s. 44. 54
Resim 24: The Wedding yapımının sahnelenmesinden bir fotoğraf. Kaynak: Burian, 1971: s. 45. 55
Resim 25: Pelléas et Mélisande yapımından bir fotoğraf. Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 29.05.2026. 57
Resim 26: Their Day yapımından birkaç sahnenin fotoğrafı. Kaynak: Burian, 1971: s. 93. 58
Resim 27: Diapolyekran sisteminin üstten ve önden görünüşü. Arkadan projeksiyon yüzeylerine sahip hareketli küplerden oluşan sistemde, her küpün arka kısmına üst üste yerleştirilmiş iki adet 35 mm dia projektörü bulunmaktadır. Küplerin hareketleri ve çoklu projeksiyonları elektronik olarak programlanmaktadır. Kaynak: Burian, 1971: s. 88. 59
Resim 28: The Creation of the World gösteriminden birkaç sahnenin Diapolyekran görüntüsü. Kaynak: Burian, 1971: s. 89. 59
Resim 29: The Journey yapımından küp şeklindeki yüzeyleri gösteren bir fotoğraf. Kaynak Burian, 1971: s. 96. 60
Resim 30: The Journey yapımında önden ve arkadan dia ve film projeksiyonları kullanılmıştır. Görsel, negatif görüntü projeksiyonlarıyla elde edilen çarpıcı etkiyi göstermektedir. Kaynak: Burian, 1971: s. 96. 60
Resim 31: Graffiti prodüksiyonundan bir fotoğraf. Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 30.05.2026. 64
Resim 32: Graffiti prodüksiyonundan bir fotoğraf. Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 30.05.2026. 64

GİRİŞ

Senografi, yalnızca arka plan ve dramatik eylemin gerçekleştirildiği mekân olmaktan öte, dramatik yaratımın parçası olarak seyircinin algısını şekillendiren düşünsel ortaktır. 20. yüzyıl öncesinde atmosfer, varsayılan bir mekân olarak kullanılmıştır. Josef Svoboda'nın *psiko plastik mekân* kavramı, atmosfer yaratımı vurgusuyla 20. yüzyıl ile değişime uğrayan sahne tasarımı anlayışının en önemli örneklerindendir. Dramatik mekânı görsel bir manzara olarak ele almanın karşısında duran Svoboda, atmosfer yaratımında yalnızca üç boyutlu nesneler ile yetinmemiş mekânı mimari açıdan ele alarak renk, ışık, hareket, dönüşüm, boşluk gibi faktörlerle bütünü ile şekillendirmiştir.

Sahne tasarımı tarihinin başlangıcı M.Ö. 6. yüzyıl olarak kabul edilse de bu tarih öncesinde de denemelerin olduğu varsayılmaktadır. Başlangıçta, Dionysos Tiyatrosu olarak da bilinen Erken Dönem Tiyatrosu fiziksel bir oluşum içinde bulunmamıştır. Yunanlıların tiyatro mimarisi inşa etmesiyle sahne tasarımı biçimsel bir form olarak ele alınmış, temsil edilen mekân *sunak, sedir* ve *mezar* gibi unsurların dışında *periaktoi, mechane, ekkyklema, deus ex machina* gibi çeşitli unsurlar ile zenginleştirilmiştir. Dramatik alanı yalnızca oyuncuların bulunduğu zemin olarak ele almayan Yunanlılar, seyircinin görüş açısına denk gelecek alanı boş bırakarak manzarasına gökyüzü, deniz, dağlar gibi unsurlar da dahil olacak şekilde oyun alanını sınırsızlaştırırken, Romalılar bahsi geçen alanı kapatan bir mimari ile seyirciyi sınırları belli olan bir mekânda bulundurmayı tercih etmişlerdir. Yunan tiyatrosunda *"seyirciler yalnızca önlerinde gelişen insan ölçeğindeki dramayı görmekle kalmıyor, aynı zamanda onun kozmik boyutunu da hissedebiliyordu"* (Brockett, Mitchell, Hardberger 2010 s. 4).

Başlangıcı Roma İmparatorluğu'nun çökmesi olarak kabul edilen Orta Çağ'a gelindiğinde tiyatro dini temsiller çevresinde oluşum gösterdiği için 12. yüzyıla kadar kiliselerde devam etmiş, ara oyun olarak giren komiklik içeren sahnelerin artması sebebi ile ayrı ayrı düşünülmüş bütünü oluşturan sıralı ve gidip gelen *mansiyon* ismi verilen dış mekân yerleşimlerine geçilmiştir. Mansiyonlar detaylıca süslenmiş, içerisinde çokça aksesuar bulunan ve hem oyuncuları hem de el aksesuarlarını gerektiğinde gizlemek ya da belirginleştirmek için kullanılan sahne perdelerine sahip

küçük yapılardı. Sahne resmi, aktif olarak kullanıldığı Orta Çağ'da betimsel bir arka plan olarak değil, becerikli ressamlar tarafından ahşap, tuval veya çeşitli tekstil yüzeylerine resmedilen üç boyutlu dekor süslemeleriydi.

Aydınlanma çağı olan Rönesans Dönemi'nde ise *perspektifin* keşfi ile Antik Dönem ilham alınarak modern tiyatronun ilk adımları atılmıştır. Perspektifin gelişimiyle beraber yanılsama da tiyatronun bir parçası olmuş, sonraları gerçekçi boyutlara ulaşacak şekilde gelişim göstermiş olan arka plandaki panolara manzara, doğa, şehir resimleri işlenerek mekânda derinlik algısı yaratılmıştır. Mansiyonlardan farklı bir düzenlemeye gidilerek, Roma mimarisi de ilham alınmış dönem dönem seyirciyi eylemin paydaşı yaparak oyunun içine alan parterli veya seyirciyi temsili izleyen olarak bütünüyle dışarıda bırakan partersiz olmak üzere çeşitli sahneler kullanılmıştır.

Rönesans Dönemi'nde Halk Tiyatrosu ve Saray Tiyatrosu olmak üzere iki farklı ortam oluşmuştur. Halk Tiyatrosu maliyet anlamında zorlanan profesyonel tiyatrocularda oluşmaktayken, Saray Tiyatrosu dekoratörler tarafından masraftan kaçınılmadan tasarlanan gösterişli dekorların yer aldığı, ressamların ve mimarların da kreatif süreçte rol oynadığı biçimde gelişim göstermiştir.

Rönesans Dönemi yeni bir sahne biçimini de ortaya çıkarmıştır. Skene duvarının kaldırılmasının ardından sahne arkasına doğru olan bölüme iki kanat karşılıklı olarak yerleştirilmiştir. Sahnenin en önünde bulunan ve yapının yan duvarlarına kadar ulaşan iki kanat, çerçeve sahne kavramındaki "çerçeve" kavramının ilk defa net bir şekilde görülmesine sebep olmuştur (Satıcı, Fişenk, 2021: s. 60). Çerçeve sahne 16, yüzyılda varlık göstermesinin ardından 17. yüzyıl Barok döneminde giderek yaygınlaşmaya başlamıştır. Çerçeve sahne, 19. yüzyıl sonuna kadar olan dönemde bazı değişimlere uğrasa da varlığını sürdürmüştür. Sahne düzenlemesine ışığı arka, üst, yan ve ayaktan olmak üzere çeşitli yönlerden dahil etmişler, reflektör aracılığıyla mum ve yağ lambaları ile oluşturulan ışığı güçlendirmişlerdir. Işığın mekânın algısını yönetmek için aracı olduğu Rönesans Dönemi, modern çağda kullanılan temel ışık anlayışının erken örneklerindendir. Hareketli gökyüzü gibi sahneleri yaratmak için vinç ve makara sistemlerini de dramatik yaratıma dahil eden bu dönem, sahneyi hareket eden ve dönüşen bir mekanizma olarak ele almıştır. Sahnede yaratılan devingen oluşum Barok Dönemi'nde sahne üzerine sofitaların da eklenmesiyle gelişerek devam etmiştir.

17. yüzyıla geldiğimizde tiyatro anlayışı açısından bazı değişimler yaşanarak, bu tarihe kadar hakim olan *decor simultane* yani seyircinin baktığı sahnenin birden fazla mekândan oluşarak eş zamanlı bir görüntüye sahip olması anlayışı, Neoklasik *mekân, zaman* ve *eylem* birliği anlayışının ortaya çıkmasıyla önemini kaybetmiştir. Rönesans; ölçülülük, düzen, simetrik denge ve dikdörtgen mekân anlayışıyla tanımlanırken, barok sanat abartılı, çoğu zaman asimetrik ve dikdörtgensel mekân ile eğrisel mekânın iç içe geçtiği bir yapı sergiler (Brockett, Mitchell, Hardberger 2010: s. 134). Barok Dönemi'nde genellikle sahne merkezi nokta alınarak tasarlanır; seyircinin algısı çeşitli ışık ve efektler ile şekillendirilirdi.

18. yüzyıla gelindiğinde ise Rönesans Dönemi'nden bu yana kullanılan tek kaçışlı perspektif yerini çok kaçışlı perspektife bırakmış, böylece daha karmaşık sahne yapılarının oluşturulmasını mümkün kılmıştır. Çok kaçışlı perspektif ile artık seyircinin dikkatini çeken mekanik unsurlara kıyasla, sahne ölçeğindeki değişimler ile yaşanan mekânsal değişimler olmuştur. Yaratım alanı, Rönesans Dönemi ile düzen, simetri ve dikdörtgen üsluba, Barok Dönemi ile eğrisel, asimetrik ve hareketli üsluba, 18. yüzyıla gelindiğinde ise Neoklasik Dönem ile dikey, düzen ve yalınlığın hakim olduğu bir üsluba kavuşmuştur.

19. yüzyılda geçmiş yüzyıldaki resimsel arka planda çeşitli gelişmeler yaşanmış, seyirciyi gerçek bir yanılsama ile karşılaştırma isteği önemli bir hal almıştır. Romantizm ile birlikte ortaya çıkan insan-doğa ilişkisi, dekorun arka planı olmaktan çıkıp; dramatik anlatının parçası ve hatta aktarıcısı olmak üzerine gelişim göstermiştir. 19. yüzyıldaki oyun örgülerinde yer alan sel, yanardağ patlamaları, yıkımlar gibi sahnelerin varlığı ile sahne tasarımında kullanılan efektlerin gelişimi, sahnedeki kinetik tasarımın ilerlemesine destek olmuştur. Sahnedeki devinim, yalnızca efekt olarak kalmamış aynı zamanda büyük boyutlardaki bir kumaşın sahnenin gerisinde yer alarak iki tarafta bulunan silindirler yardımıyla döndürülerek farklı görüntülerin akmasını sağlayan *panorama* sistemi ve yine sahnenin gerisinde yer alan devasa boyuttaki her iki yüzüne farklı manzaralar resmedilmiş olan kumaşın üzerine farklı noktalardan ve şiddetten ışık vurmasıyla değişen görüntülerin oluşmasını sağlayan *diorama* sistemi ortaya çıkmıştır. 19. yüzyıl seyircisinin talep ettiği gerçek yanılsamayı illüzyon yardımıyla veren panorama ve diorama buluşları, önünde yer alan yine

hareketli ve üç boyutlu gemiler, atlar, arabalar ile bütünüyle sahneyi yaşayan bir atmosfer haline getirmiştir.

19. yüzyıl ortasında realizm akımının ortaya çıkması ile sahnedeki etmenler yok olmamış fakat günlük yaşamın sahneye taşınması önemi ortaya çıkmıştır. Pitoresk yanılsama amacı doğrultusunda, 1820'li yıllarda yaygınlaşmış olan tavanının bile bulunduğu iç mekânı sahneye taşıyan *kapalı dekor* ortaya çıkmış ve resimleme yöntemi ile oluşturulan görsel dünyaya aşamalı olarak gerçek mobilyalar eklenmeye başlanmıştır. Dramatik odak yaratımında ışığı da kullanan 19. yüzyıl sahne tasarımcıları; 1822 yılına kadar 18. yüzyıl ışıklama tekniklerini kullanmaya devam etmiş, aynı yıl ortaya çıkan gaz ışığı sayesinde daha soft fakat güçlü bir ışık elde edilmiştir. Gaz ışığının yönlendirilebilir olmasıyla ışık etmeni, görünürlükten ziyade anlatının bir parçası olarak var olmuştur. Elektrik ve gaz ışıkları sayesinde teknik olarak üretilebilen ışık ile belirli bir alan vurgulanabilir, takip edilebilir duruma gelmiştir. 19. yüzyılın sonlarına doğru yaşanan teknik, mekanik ve iletişim imkanlarındaki gelişim, tiyatro disiplininde de köklü bir değişim yaşanmasına zemin hazırlamıştır.

Yanılsamacı anlayışı temsil eden Realizm ve Naturalizm akımları bir süre daha varlığını devam ettirmiş fakat gerçekliğin temsil edilmesi görüşüne karşın oyunun parçası olarak görülmeye başlanan seyircinin algısıyla şekillenen sahne yaratımına yönelik düşünceler giderek güç kazanmaya başlamıştır. Sahnede salt gerçekliği konumlandırma düşüncesi yerini ışık, sembolist çağrışımlar ile atmosfer yaratımı amaçlanarak dekorun yaratıcı ve düşünsel olduğu fikri yerleşmeye başlamıştır.

19. yüzyıl ile gelen tüm yenilikler kendisinden sonra gelecek olan modern tiyatro anlayışının temelini oluşturmuştur. Modern çağda ortaya çıkan bazı önemli isimler, anlayışın ana hatlarının çizilmesinde söz sahibi olmuştur. Modern tiyatroyu inşa eden en önemli isimlerden biri olan Adolphe Appia için en önemli unsur sahnenin üç boyutlu olmasıydı. Oyuncu, dekorun önünde değil içinde yer almalıydı (Candan, 2019: s. 5). Appia, tasarımlarında sıklıkla platform, basamak, rampa gibi etmenlerden faydalanarak sahnede yer alan figürlerin hem dikey hem yatay hareket etmesini sağlamıştır ve bu durum mekân-hacim-kütle ilişkisi üzerine düşünmeye teşvik etmiştir. Sahneyi hareket eden oyuncu, yatay sahne zemini ve dikey dekor olarak üç ana etmene bölen Appia için ışık dekorun anlamını güçlendiren ve sahneyi tüm etmenleri ile

yeniden biçimlendiren en önemli faktör olmuştur. Aynı dönemde üretimde bulunan ve Appia ile benzer noktalarda buluşan Edward Gordon Craig, Appia'dan farklı olarak kreatif faktörler arasındaki üstünlüğün derecelendirilmesine karşı çıkmıştır. Appia her oyun için farklı bir dekor tasarlanması gerektiği görüşündeyken, Craig yapıtın sırlarını açığa çıkaran sade bir dekor yaratımı anlayışını savunmuştur. Craig, soyutlanmış ve devingen mekânları ile sahnede değişim yaratmayı ve bunu da hareket ile sağlamayı amaçlamıştır. Appia ve Craig gibi tasarımcılar modern anlamda varlığını sürdüren tiyatronun kuramsal temelini atmışlar ve sahne tasarımının başlıca bir disiplin olarak ele alınmasını sağlamışlardır. Çağının çok ilerisinde düşünen Appia ve Craig, yaşadıkları dönemin teknolojisinin yetersiz kalması sebebiyle ne yazık ki hayal ettikleri sahne ile karşılaşamamışlardır fakat onların getirdiği yenilikler modern tiyatronun gelişimini hızlandırmıştır.

Natüralizm ve Realizm'e karşı çıkma noktasında buluşan Ekspresyonizm, Fütürizm, Dadaizm ve Sürrealizm gibi avangard akımların ortaya çıkmasıyla sahne, dinamik, hareketli ve simultane bir halde parçalanabilen ve yeniden biçimlendirilen bir oluşum halini almıştır. Bauhaus çalışmaları ise ortaya çıkan görüşleri yalnızca "sahne" tasarımı olarak değerlendirmemiş, tiyatroyu geniş bir çerçevede bütüncül ele almış ve mimari olarak da değişimin gerekliliğine vurgu yapmıştır. Sahnenin mimari ile bütün halde ele alınması üzerine, oyun esnasında dahi seyir yerinin hareket edebildiği dolayısıyla hem seyircinin bakış açısını değiştirirken hem de seyirciyi oyunun aktif bir unsuru haline getiren mimari tasarım fikirleri ortaya çıkmıştır fakat maddi imkansızlıklardan dolayı tasarıları hayata geçirilememiştir. Teknolojiyi de yaratımın parçası haline getiren Bauhaus anlayışı, sadece sahne yüzeyini değil tüm iç mekânı projeksiyon yansıtması ile boyayarak seyircinin algısının eş zamanlı olarak değişmesini hedeflemiş ve seyirci ile oyun arasındaki sınırı son derece bulanıklaştırmışlardır.

Tüm yaşanan gelişmeler ile birlikte en başından 20. yüzyıla kadar olan dönemde sahne tasarımı anlayışında mekân yaratımı ve ışığın kullanımında köklü değişiklikler meydana gelmiş; sahne tasarımını görsel bir manzara olmaktan çıkarıp oyunun algılanma biçimini doğrudan yönlendiren dramaturjik parçası olma halini meydana getirmiştir. Mekânın devingen bir yapı halini alması, seyirciyi pasif durumdan oyunun

aktif bir bileşeni haline getirerek, sahne tasarımının oyunun bütününü etkileyen merkezi ve bağımsız bir yapı haline gelmesine zemin hazırlamıştır.

20. yüzyılın ortalarına gelindiğinde köklü dönüşümlerin birikimi olarak, Josef Svoboda'nın yaklaşımı doğrultusunda hem teorik hem uygulamalı biçimlerde kapsayıcı bir anlayış ortaya çıkmıştır. Svoboda mekân, ışık, hareket unsurlarını parçalı olarak değil bütüncül ve aktif bir bileşen olarak ele almıştır ve bu durum 21. yüzyıl tiyatro anlayışının temelini atmıştır. Svoboda, sahne tasarımı ifadesini iki boyutlu, sahne tasarımcısını ise fikrini kağıda döken ve ardından oyundan çekilen kişi olarak ele almıştır ve bu tabirlerin yerine sahneyi bir manzara olmanın çok ötesinde rejiyi oluşturan yapı taşlarından biri olarak oyunu değiştiren ve dönüştüren olarak ilişkilendirdiği *senografi* ve *senograf* tabirlerini kullanmayı önermiştir.

Çağdaş senografinin kökenini ve varlığını kavrayabilmek için, temellerini oluşturan ve Svoboda'nın geliştirmiş olduğu "*kinetik sahne*" ve "*psiko plastik mekân*" anlayışlarını ele almak kritik bir noktayı oluşturmaktadır. Uluslararası boyutta Josef Svoboda hakkında çeşitli çalışmalar bulunmasına karşın, yerel literatürde Svoboda hakkında sınırlı bilgiye ulaşılmaktadır. Mevcut çalışmalar genel itibariyle Svoboda'yı teknik ve teknolojik açıdan ele almaktadır fakat senografinin dramaturjik inşası kapsamında yaratıcı ve belirleyici unsur olarak yer alması hakkındaki görüşleri üzerinde yeterince durulmamıştır.

Bu tez, senografinin görsel bir manzara veya temsil olmasından öte anlatının kurucu rollerinden biri haline gelmesinde önemli bir rol oynayan Josef Svoboda'yı ve onun geliştirmiş olduğu psiko plastik mekânı ele alarak ülkemizdeki dramatik anlatının kurulması üzerine gelişen anlayışa katkı sunmayı amaçlamaktadır. Bu çalışma kapsamında oyun evreninin inşasında senografın yaratıcı konumu üzerine kuramsal temelleri ortaya koymaktadır.

Nitel yöntemlere başvurularak yürütülen bu çalışmada öncelikle Josef Svoboda'ya kadar olan tarihsel gelişim üzerine çeşitli kaynaklar incelenerek Svoboda'nın fikirlerinin ortaya çıkmasındaki sürece estetik ve teorik anlamda odaklanılmış ardından Svoboda'nın sahneleme yaklaşımı, elde edilen yazılı ve sözlü kaynaklar, kendisine ait tasarımlar, çizimler ve fotoğraflar üzerinden analizi yapılarak ele alınmıştır. Senografi disiplinine getirmiş olduğu yenilikler, kendisine kadar olan

dönem ile karşılaştırma yapılarak Svoboda'ya ait bakış açısı kuramsal ve uygulamalı boyutlarıyla değerlendirilmiştir.

Bu çalışma giriş ve sonuç bölümleri dışında üç ana bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde atmosfer kavramı kuramsal yaklaşımlar çerçevesinde ele alınmış; atmosfer, algı ve dramaturji arasındaki ilişkiler incelenmiştir. İkinci bölümde senografi kavramı ve senografın tiyatro üretim süreçlerindeki konumu ele alınmış; senografinin amaçları, üretim süreçlerindeki işlevi ve yapımın anlam dünyasının oluşumuna sağladığı katkılar tartışılmıştır. Üçüncü bölümde ise Josef Svoboda'nın yaşamı, sanatsal yaklaşımı ve psiko-plastik sahne anlayışı incelenmiş; sanatçının ışık, ayna, projeksiyon ve teknoloji kullanımına yönelik çalışmaları atmosferin dramaturjik inşası ve senografın yaratıcı rolü bağlamında değerlendirilmiştir. Sonuç bölümünde ise araştırma kapsamında elde edilen bulgular değerlendirilerek Josef Svoboda'nın çalışmalarının günümüz tiyatrosuna katkıları ve senografın yaratıcı konumuna ilişkin çıkarımlar ortaya konulmuştur.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. ATMOSFERİN DRAMATURJİK İNŞAASI

1.1. ATMOSFERİN SEYİRCİ ALGISINA ETKİSİ

Tiyatro, çok duyulu bir sanattır. Sadece görme ile değil, işitme, koklama hatta dokunma gibi çeşitli birçok duyu ile deneyimlenmektedir. Duyuları harekete geçiren fiziksel olarak yaratılmış olan mekânın algısal olarak deneyimlenmesi atmosferi oluşturmaktadır. Atmosfer, sahnede kendiliğinden ortaya çıkmaz, çeşitli algılama yetenekleri düşünülerek bilinçli olarak yaratılır. Dramatik anlatıyı yönlendiren ve şekillendiren bir unsur olarak görev alan atmosfer, seyircinin yeniden üretilen sahne gerçekliği ile yalnızca görerek değil aynı zamanda bedensel olarak da hissetmesini sağlayacak bir ilişki kurar.

Martin Esslin'e göre atmosfer, sahnede var olan çok çeşitli ve parçalı göstergelerden oluşmaktadır. Esslin, atmosferi birçok göstergenin birbiri ile etkileşime girerek oluşturduğu algısal bir bütünlük olarak ele almaktadır. Göstergeleri mimari çevre, oyuncunun mimikleri, sahnedeki hareket, metnin üslubu, renk tasarımı ve müzik gibi etmenler olarak belirleyen Esslin, her birini tek tek değil bütünüyle, dengeli ve birbirine temas edecek biçimde ele alarak atmosferin yaratılabileceğini vurgulamıştır. Zaman ve mekân kavramları içinde, birbirinden değişik çok sayıda gösterge içeren drama, bir sanat biçimi olarak öteki sanatların tümünden daha melez, daha karmaşıktır (Esslin, 1996: s. 88). Sahne öğelerini birlikte ele almak aynı anda ve eşit şekilde kullanmak atmosfer yaratma çabası için yeterli değildir. Sahnede bütünsel algıyı yani '*gestalt*'ı yaratabilmek için göstergelerin aynı anda kullanımına değil uyumlu olarak birleşmesine ihtiyaç vardır.

Gestalt, parçaların toplamını bütün olarak ele alan Almanca bir kavramdır. Sahne tasarımı üzerinden, dramatik yaratımın parçaları olarak ele alabileceğimiz dekor,

kostüm, ışık, oyuncu, ses, hareket gibi etmenlerin bütünleşerek yeni bir algısal gerçeklik oluşturmasıyla seyircinin atmosfer olarak deneyimlemesi şeklinde açıklanabilir. Esslin, göstergelerin birbirinden bağımsız olarak algılanamayacağını vurgulamıştır. Ama tüm bu 'göstergeler'in bir bütünün parçaları oldukları akıldan çıkarılmamalıdır; çünkü bu bütünün içinde, farklı göstergeler ve gösterge sistemleri birbirleriyle sürekli olarak etkileşim halindedirler, birbirlerini pekiştirirler, ironik karşıtlıklardan yeni anlamlar, ya da bir ikisi ya da birçoğunun eşzamanda bir araya gelmeleriyle bir iç gerilim yaratırlar; ve bir dramatik gösterinin tamamlanmış anlamı, bu karmaşık, çok tabakalı, birbirinin içine dokunmuş, birbirine bağlı anlam üreticilerinin toplam etkisiyle ortaya çıkmak zorundadır (Esslin, 1996: s. 87).

Fransız filozof Maurice Merleau-Ponty "*nesnelerin derinliğini, pürüzsüzlüğünü, yumuşaklığını, sertliğini görürüz; Cezanne kokularını bile gördüğümüzü iddia etti"* (Merleau-Ponty, akt. Pallasmaa, 2025: s. 59) açıklamasıyla görmenin önemi üzerinde durmuş fakat tek başına yeterli olmadığının da altını çizmiştir.

> *"Göz bedenle ve diğer duyularla doğal olarak işbirliği yapar. Bu devamlı etkileşim kişinin gerçeklik ve kendilik duygusunu güçlendirir ve yetkinleştirir"* (Pallasmaa, 2025: s. 57).

Merlau-Ponty, görmenin tek başına bir etmen olduğu noktada bizi yalnızca izleyen formuna indirgeyerek dünya ile olan köprüyü yıktığını fakat farklı duyular ile bir araya geldiğinde birleştirdiğini belirtmiştir. Dolayısıyla çeşitli duyular aracılığıyla mekân ile beden arasında sezgisel bir bağ ortaya çıkar, bu bağ ise göstergelerin oluşturduğu anlam bütünü olarak atmosfer deneyimini yaratır.

Atmosferin yarattığı etki sahnede değil, seyircinin algısında şekillenmektedir. Atmosfer, anlatıyı destekleyen bir unsurdan ziyade aktif bir anlam üretme aracı olarak dramatik yapının kavranışını belirleyen ve algıyı şekillendirerek soyut ve somut arasındaki bağı oluşturmaktadır. Atmosferin algıyı oluşturduğu, algının dramaturjik anlamı belirlediği zincirleme bir sistemle gerçeklik yeniden üretilir. Sahnede üretilen anlamın algılanma biçimi, seyircinin bilgi birikimi ve deneyimi ile orantılı olarak değişkenlik göstermektedir. Yalnızca kişisel olarak deneyimlenmeyen atmosfer arada net bir bağ bulunmasa dahi sahnenin dışındaki genel hava yani bulunulan coğrafyanın

politik durumu, hava koşulları, mekânın içinde bulunan seyircinin sınıfsal farklılıkları gibi koşullar bile bütünsel algıyı dolaylı yoldan etkilemektedir.

Algılama, sürekli olarak karşılaştığımız nesnel gerçekliğin direkt olarak aktarımı değil, karılaşmaların seçimler ile deneyimlenmesi ve süzülmesi ile yeniden üretilmesidir. Günlük hayat içinde karşılaştığımız birçok uyaran vardır ve bu uyaranların seçimleri bütünüyle bilinçli değildir. Algı seçicidir ve her karşılaşmayı eşit şekilde barındırmaz. Esslin, atmosfer oluşturma araçları olarak altını çizdiği göstergelerin bilinçli algılanmaktan çok bilinçdışında edindikleri yer ile anlam kazandıklarını belirtmiştir. Seyircinin, bilerek algıladığı ya da şifresini çözdüğü göstergelerden her zaman çok daha fazlası, farkında olmadan aldıklarıdır (Esslin, 1996: s. 122).

> *"...kesin 'anlamı'nı kazandığı seyircinin imgelemine yansıması ve 'yeniden yaratılması', tamamen bilinçle algılanan ayrıntılara değil, daha çok 'izlenimlerin' karışımından doğan bu öğelerin 'Gestalt'ına dayanır"* (Esslin, 1996: s. 123).

Gestalt bütünsel algı olarak karşımıza çıkmaktadır fakat sabit değildir. İzleyen her seyirci için farklı şekillere bürünerek deneyimi kişiselleştirir. Göstergelerin seçiminde her ne kadar belirli bir haritalandırma yapılsa da izleyen kişinin kültür, yaşam deneyimi ve geçmişi gibi faktörler algılama biçimini çeşitlendirmektedir. Göstergelerin belirlenmesinde seyredecek kitlenin temel toplum bakışı atmosferi belirleme de önemli rol oynamaktadır.

Esslin'e göre yönetmen ve tasarımcı gibi kreatif ekip içerisinde bulunan sanatçılar tarafından dramatik metnin ilk yorumu belirlenerek sahnede yaratılacak atmosferin temeli atılmaktadır. Ama metnin yorumlanarak bu ilk okuması, ikinci aşamada, bundan böyle gösteri metnini 'okuması' ve 'yorumlaması' gereken her seyircinin temel 'metni' olur; bu da, özgün metinden kendi değerlendirmeleri ile yorumlayan sanatçıların metninin, sayısız 'okuma' ve 'yorum'a açık olduğu anlamını taşır (Esslin, 1996: s. 101). Algının karşılaşmaların arasındaki seçimlerden yorumlanarak ortaya çıktığı düşünüldüğünde atmosfer, belirli sınırlar içinde değil, kişiden kişiye göre değişebilen dolayısıyla herhangi bir kalıba sığmayan canlı bir etmen olarak ele alınmaktadır. Yalnızca renk göstergesi bile atmosferin değişkenliği hakkında

bilgi verebilir, bazı kültürlerde yasın rengi beyazken bazı kültürlerde zıt olarak siyahtır. Gösterge seçimleri belirlenen yorum neticesinde sadece dramatik metne bağlı olarak değil, deneyime bağlı tüm etmenler düşünülerek yapılmalıdır. Üç boyutlu olarak sahnede yaratılan atmosfer, izleyen kişinin zihninde tamamlanır. Atmosfer, evrensel olarak kabul edilemez, aynı dramatik yapım her toplumda farklı bir atmosfer yaratımı ile karşı karşıya kalır. Atmosfer duyusal algıyı şekillendirirken izleyen kişinin bireysel birikimi de atmosferi dönüştürebilmektedir.

Bu bağlamda atmosfer, görme, işitme, dokunma duyularını ele alan çeşitli göstergelerin toplamından değil, birleştiğinde bütünsel algıyı oluşturan izlenimler ile meydana gelmektedir. Dramatik yapımda anlam, Esslin'in de altını çizdiği gibi bilinçten ziyade bilinçdışında oluşan parçaların Gestalt olarak ortaya çıkması üzerine kurulur. Atmosfer, seyircinin zihninde bilinçdışı algılamanın parçaları ile oluşsa da, dramatik yapım izleyenler ile karşılaşma yaşamadan önce tasarımcılar tarafından bilinçli olarak inşa edilir ve dolayısıyla seyirci fiziksel olarak var olan mekânı görmenin ötesinde bedensel olarak da deneyimler. Seyir deneyimi, kültürel ve bireysel birikimler doğrultusunda aktif, değişken ve yaşayan bir yapıdır. Bu durumda atmosfer, seyircinin algısını ve anlamlandırma biçimini doğrudan dönüştürebilen dramaturjik bir etmen olarak varlık göstermektedir.

1.2. MEKÂNIN PSİKOLOJİK BOYUTLARI

Mekân, planlı bir şekilde fiziksel olarak oluşturulur fakat seyircinin zihninde tamamlanır. Görme duyusu mekânı algılamanın haritasını oluşturmakla birlikte yalnızca görme açısındaki etmenleri ayırt etmeyi değil aynı zamanda mekânı yaratan derinlik, sınır, gölge, ışık ve yoğunluk gibi faktörleri de algılamamızı sağlar. Mekân başlı başına ele alındığında tarafsız değildir, bakış açısını yönlendirir ve çeşitli araçlar aracılığıyla psikolojik etki yaratarak zihnimizdeki algıyı şekillendirir. Görme duyusu mekânı biçimlendirirken, en önemli destekçilerinden biri ışık ve dolayısıyla ışığın yokluğu ile oluşan karanlık ve varlığı ile oluşan gölgedir.

Başlangıçta ışık, oyunların dış mekânlarda temsil edilmesi, teknolojik yetersizlik ve ışık etmenine bakış açısı gibi çeşitli sebepler ile gelişimi yavaş ilerleyen

bir faktör olmuştur. Adolphe Appia ve Edward Gordon Craig isimleri sayesinde ışık, duyuları biçimlendiren dolayısıyla mekânın bütününe hizmet eden bir etmen olarak ele alınmaya başlamıştır.

Işık, günümüzde aydınlatmaktan ve görünürlükten fazlasıdır ve görme duyusu ile bir araya geldiğinde mekânı yeniden tanımlamak gibi bir gücü barındırmaktadır. Stephen Di Benedetto ışığın gücünden *"hepimizin ışığın ruh halimizi nasıl etkilediğinin farkındayızdır- güneşli ve parlak bir günde yataktan neşeyle kalkmak daha kolaydır oysa bulutlu, gri bir gün örtülerin altında kıvrılıp yatmak hissini uyandırır"* (Benedetto, 2012: s. 7) olarak bahseder. Işık ile kurduğumuz ilişki dramatik bir mekândan önce gündelik karşılaşmalar ile oluşur. Benedetto'nun da altını çizdiği gibi yalnızca bir anlatının aktarıldığı noktada değil her an yaşanılan karşılaşmalar üzerinde bile etkilidir. Gündelik yaşamda çoğunlukla fark edilmeyen ışığın ruh hali üzerindeki etkisi, dramatik yapımlarda bilinçli olarak kullanılmaktadır.

> *"Aydınlatmayla karakterlerin yaradılışları hakkında yazar ve yönetmenin seyirciye aktarmak istediği şey, seyircinin karakterlerin ne hissettiğini hissetmesini sağlar. Bu büyünün oluşmasına izin vermek için ışığın dört özelliğini kullanırız: yoğunluk, renk, biçim ve hareket. Seyirciye günün saatini belirtmek, çöl sıcağı hissini vermek, denizin buğusu, günbatımının romantizmi, gece vakti şehir, yalnızlık, gerçeküstücülük, diğer dünyevilikler, natüralist iç mekânlar veya fantastik çevreler, yutan orman, gerçek dışı ama felaketvari kışkırtıcı bir ışıkla yıkanmış boş bir sahne veya görsel betimlemenin insanı şiirsel bir aleme taşıyacağı bir milyon başka durum. Hiçbir yer, zaman veya duygu ışık tasarımcısının imgeleminin ötesinde değildir. Bu sanatın parçasıdır; ışık tasarımcısının "büyülü" sanatı."* (Fisher, akt. Benedetto, 2012: s. 142)

Atmosferi oluşturan hiçbir etmeni tek başına ele almadığımız gibi ışığı da tek başına ele alamayız. Bu noktada ışık, birleştirici bir gücü temsil etmektedir. Işıktan bağlantısız gibi görünen dekor, kostüm, oyuncu gibi yaratıcı faktörler, ışık ile birbiri arasında bağ kurmaktadır.

> *"Tiyatro ışıklamasında asal ilgi belirli bir anın dramatik anlamı üzerindedir. Görünürlük ya da oyuncuları, dekoru ve mekânı içinde*

göreceğimiz ışık türünün bir mantığı olmalıdır. Bu mantık ilk önce orada olma, sahnede olma düşüncesiyle tüm bunları birbirine bağlamaya dayalıdır." (Rosenthal, akt. Benedetto, 2012: s. 145)

Işığın duyular üzerinde renk, yoğunluk, dağılım gibi birden fazla etkileme aracı bulunmaktadır. Işığı yansıtan cihazdan çıkan renk, üzerine vurduğu renk ve doku gibi yüzeyler ile buluştuğunda, bu iki ortaklıktan doğan renk yansımaktadır. Dolayısıyla, ışık tek başına düşünülemeyen karşılaştığı şartlar ile değerlendirilmesi gereken yaratıcı bir unsurdur. Temelde sıcak-soğuk olarak ayrılan farklı tondaki ışıklar bile seyirci algısını anında değiştirebilir. Örneğin, sarı, turuncu gibi sıcak tonlar komedya ile ilişkilendirilirken, beyaz-buz mavisi gibi soğuk tonlar ise tragedya ile ilişkilendirilir. Yalnızca renk olarak ele alınamayan ışığın birleştirici gücü olmasının yanında ayrıştırıcı özelliği de bulunmaktadır.

Dramatik bir gösterim esnasında seyircinin bakışını yönlendiren faktörlerin başında ışık gelmektedir. Sahnedeki tüm unsurları görünüşünü etkiler ve bu güçle bir sahne resmi düzenlemesinde belirleyici bir eleman olur (McCandless, akt. Benedetto, 2012: s. 158). Işık için belirlenen dağılım, seyircinin sahnenin geneline mi yoksa belirli dar bir alana mı bakması gerektiği yönünde rehberlik etmektedir. Temsil mekânında eş zamanlı olarak dekor, hareket, oyuncu gibi birden fazla etmen bulunur fakat seyirci aynı anda birden fazla noktaya odaklanamaz. Algının seçici olması durumu ışık ile birlikte çalışır ve ışığın bakışı yönetme noktasında önemli bir konumda durmasını sağlamaktadır. Işık ile odak oluşturulmaktadır ve dolayısıyla sahnedeki unsurlar arasında görsel bir hiyerarşi kurulmaktadır. Işığın yoğunluk, açı ve dağılım gibi derecelendirme faktörleri görünürlükten ziyade seyircinin anlatıyı algılama sırasını belirlerken duygusal etkiyi de kontrol altında tutmayı kolaylaştırmaktadır. Seyircinin dikkatini yoğunlaştıracağı bölgeyi ya da anları vurgulamaktadır. Görme duyusunun ulaşabildiği derinliği sınırlamasının yanında anlatının zamansal geçişleri hakkında da seyircinin algısını yönlendirmektedir. Zamansal ve mekânsal katmanlar yaratarak mevsimler, coğrafi konum, günün saati, hava durumu gibi detaylar hakkında seyirciye fikir vermektedir. Algı üzerindeki etkisi ve anlatıyı yönlendirebilme özellikleri ışık unsurunu, dramaturjik bir öğe olarak ele almamızı sağlamaktadır.

Işık, görünürlük ve yönlendirme anlamında temel olarak ele alınsa da beraberinde gölge ve karanlık gibi unsurları da getirmektedir. Gölge ışık altındaki

nesneye şekil ve hayat verir (Pallasmaa, 2025: s. 65). Gölge sahnede belirsizlik, gizem gibi duygular yaratırken ışık ile karşı karşıya geldiğinde derinlik algımızı değiştiren bir unsur olarak ortaya çıkmaktadır. Gölgenin varlığı mekâna üç boyutlu hissiyat kazandırarak ve kontrast yaratarak derinlik algısını güçlendirmektedir. Benzer biçimde ışığın yokluğu ile meydana gelen karanlık da seyirciyi beklentiye sokan ve atmosferin o an için yoğunlaşmasını sağlayan dramaturjik bir araçtır. Işık ve karanlığın arasındaki karşılaşma ile görülen ve görülmeyen anlar belirlenebilmektedir dolayısıyla ışığın varlığı da yokluğu da kreatif bir araç olarak ele alınmaktadır. Mekânın sınırlarını fiziksel olarak değil atmosferik olarak belirleyen ışık-gölge-karanlık etmenleri mekânın algılama biçimini yöneten psikolojik etmenler olarak rol oynamaktadır.

Seyircinin algısında şekillendirilebilen bir diğer etmen derinlik hissiyatıdır. Mekân mimari anlamda sınırlı bir alan olarak görülse de kreatif araçlar ile birlikte sınırlar muğlaklaştırılarak ve seyircinin mekânı olduğundan daha derin algılaması için illüzyon yaratılabilmektedir. Senografın kullandığı araçlar olarak karşımıza çıkan ışık düzenlemeleri, perspektif ve aynalar gibi yansıtıcı yüzeyler mekânı algıda yeniden boyutlandırır ve derinlik algısını değiştirebilir. Mekânın derinliğini direkt olarak etkileyen etmenlerin başında ayna ve yansıtıcı yüzeyler gelmektedir. Yansıtıcı özelliği bulunan sahne elemanları hem mekânda bulunan nesnelerin hem de ışığın çoğalmasına olanak sağlayarak derinliğin olduğundan geniş görünmesini sağlar. Yansıtıcı yüzeyler mekânda birden fazla düzlem yaratarak, çeşitli katmanlar oluşturur ve dolayısıyla mekânı sürekli olarak dinamik tutar.

Mekânın devam ediyormuş hissiyatını yaratan ayna gibi yansıtıcı unsurlar aynı zamanda seyircinin zihninde bulanıklık ve belirsizlik de yaratabilmektedir. Oyun alanının fiziksel sınırlardan oluşmaktan ziyade algıda çoğaltılan ve katmanlı bir yapıda kurulabilmesine destek olan yansıma, dramaturjik bir araç olarak ele alınmaktadır. Fiziksel olarak sınırları belli olan mekân, ışık ve yansıtıcı yüzeylerin bir araya gelmesiyle daha derin daha geniş algılanarak katmanlı bir deneyim sağlamaktadır.

Juhani Pallasmaa, *"bedene ilişkin algı ile dünyaya ilişkin imge varolmanın tek bir sürekli varoluşsal deneyimine dönüşür; mekândaki yerinden ayrı bir beden yoktur, algılayan kendiliğinden bilinçdışı imgesiyle bağlantılı olmayan bir yer yoktur"* (Pallasmaa, 2025: s. 56) şeklinde belirtmektedir. Seyircinin gözünün önünde oluşan yapı üç boyut ve perspektifin ötesinde bedensel algı ile deneyimlenen derinlik

deneyimidir. Seyircinin zihninde oluşturulan bütüncül deneyim, bedensel ve duyusal algı harekete geçirilerek ortaya çıkarılmaktadır.

Genel anlamda bütüncül deneyim sağlanması için önemli bir noktada duran atmosfer unsurunu oluştururken, yansımadan faydalanarak yarattığı algısal derinlik ile seyircinin deneyimini yönlendirebilmektedir.

Mekân deneyimini katmanlı bir yapıya dönüştüren dekor, ışık, gölge, derinlik gibi unsurların dışında diğer önemli unsur olarak karşımıza ses çıkmaktadır. Çeşitli duyuların algıyı yönlendirdiği bu noktada, görme ile duyma arasında farklı bir deneyim vardır.

> *"Görmek yalıtır, ses birleştirir; görme yön-vericidir/yönlendirilmiştir (directional), oysa ses tüm yönlere doğrudur (omnidirectional). Görme duyusu dışsallığı imler, ses ise bir içsellik deneyimi yaratır. Nesneye ben bakarım, ama ses bana gelir; göz uzanır, kulak karşılar"* (Pallasmaa, 2025: s. 67).

Görme duyusuna hitap edilerek bakışı sınırlanan seyircinin ses unsuru ile mekânın bütüncül yapısı içinde hissederek bağ kurması sağlanmaktadır. Bulunulan an içinde ses, her zaman bilinçli olarak algılamanın dışında, farkında olmadan da seyircinin algılama biçimini değiştirebilmektedir. Herhangi bir mekânın içinde dışarıdan izleyen gözlemci olarak yer alırken mekâna ilişkin bir ses ile çevrelendiğimizde işitme duyusu aracılığıyla mekânla bütünleşen ve dışından içine doğru bir bağ kurulmaktadır. Pallasmaa bu konuda bir gösterim esnasında "*gerilimli bir bekleyiş sırasında yalnız başımıza gözümüzü dikip bakarız, ama ardından gelen alkış bizi kalabalıkla birleştirir"* (Pallasmaa, 2025: s. 68) şeklinde örneklendirir.

Ses faktörü yalnızca müzik olarak düşünülmemeli, atmosferi tıpkı ışık gibi an an farklı coğrafyalara farklı mevsimlere ve farklı zamanlara rüzgar, yankı ve hatta sessizlik ile taşıyan dramaturjik bir araç olarak ele alınmalıdır. Ses diğer tüm dramaturjik unsurlar ile birleştirildiğinde atmosferi ve sahne gerçekliğini güçlendirecek bir araç olarak ortaya çıkmaktadır.

Dramaturjik düşüncenin mekânsallaşması ve bir boyut oluşturması için dekor, kostüm, ışık, gölge, yansıma, derinlik ve ses etmenleri bir ekip olarak uyum içinde çalışmaktadırlar. Işık, gölge ve karanlık üçlüsü görünürlük üzerinden sınırları muğlaklaştırır veya belirlerken, yansıma ve yüzey ilişkisi mekânın derinliğini ve

katmanlı yapısını yeniden kurmaktadır. Dramaturjik etmen olarak ele alınan diğer unsur olan ses unsuru ile seyircinin bütüncül olarak algıladığı mekân deneyimi yaratılmaktadır. Tüm etmenler bir araya geldiğinde sahne artık sadece görülen veya izlenilen bir alan değil, duyular aracılığıyla deneyimlenen bir atmosfer halini almaktadır.

1.3. ATMOSFERİN DRAMATİK YAPI İLE SENOGRAFİ ARASINDAKİ KÖPRÜ İŞLEVİ

Sahne sanatlarının dışında herhangi bir sanat eseri ile iletişime geçildiğinde yalnızca görsel bir deneyim değil duyusal ve hatta bedensel deneyim meydana gelmektedir. Pallasmaa bu durumu şu şekilde örneklendirir;

> *"Bernard Berenson, ...sanat eserini deneyimlerken, 'fikirleşmiş (ideated) duyumlar' yoluyla sahici bir fiziksel karşılaşmayı hayal ettiğimizi öne sürdü. Bu duyumların en önemlilerine 'dokunsal değerler' adını verdi. Onun görüşünde, sahici sanat eseri, dokunmaya ilişkin fikirleşmiş duyumlarımızı uyarır ve bu uyarı yaşamı yükseltir. Gerçekten de Pierre Bonrard'ın banyo yapan çıplak kadın resimlerinde banyo küvetindeki suyun sıcaklığını Turner'ın manzaralarında nemli havayı duyumsarız..."* (Pallasmaa, 2025: s.59)

Alıntıda bahsedilen deneyim, dramatik anlatım esnasında da seyircinin tanık rolünden deneyimci rolüne geçebilme potansiyelini göstermektedir. Mekân, ışık, gölge, yansıma, ses, derinlik gibi etmenler ile duyusal ve görsel bir perspektif yaratan atmosfer, seyircinin duyusal algısını hedef alarak dramatik anlatının biçimini değiştiren dramaturjik bir araç olarak ele alınmalıdır. Önceki bölümlerde bahsedildiği üzere bütünü oluşturan atmosferin parçaları olarak ele alınan tüm etmenler seyircinin anlatı ile kuracağı ilişki arasında doğrudan köprü oluşturur ve algısını yönlendirebilir. Mekânın yalnızca görsel ve estetik bir etmen olarak ele alınması atmosfer yaratmak için yeterli ortamı sağlamamaktadır. Atmosfer, aktif bir yaratıcı ve canlı olarak yönlendirici bir yapıyı oluşturmaktadır. Dramatik anlatıyı o an aktif olarak yönlendiren atmosfer, dramaturjik bir etmen olarak değerlendirilmelidir.

Dramatik anlatının bütüncül bakış açısıyla oluşması için yalnızca metin değil, mekân, kostüm, ışık, ses, oyuncu gibi yaratıcı unsurların uyumlu bir kompozisyon oluşturması gerekmektedir. Senografik unsurların bütüncül ilişkisi ile sahne olayının varlığı güçlendirilerek seyircinin nasıl yorumlayacağı konusunda aktif rol oynamaktadır. Dramaturjik bütünlüğün sahnede aktif bir şekilde devam etmesi duyuların da canlı kalmasıyla doğrudan ilişkilidir.

Atmosferi oluşturan görsel ve duyusal parçalar, dramatik yaratım sürecinde senografinin rolünü göstermektedir. Senografi, reji fikrinin somutlaşması noktasında aracılık görevini üstlenir. Dramatik yaratımın, karşılıklı etkileşim sonucunda varacağı noktayı belirlemede kritik noktalarından birini oluşturan senografi, dramaturjik yapının oluşumunda görünür hale gelmektedir.

Tüm bu etmenler göz önüne alındığında atmosferin, dramatik yapı ile senografik düzenleme arasında bir köprü işlevi olduğu görülmektedir. Atmosfer, duyusal ve algısal etmenlerle seyircinin algısını yönlendirirken senografinin dramaturjik yapının parçası olmasını sağlamaktadır. Dolayısıyla senografın üstlendiği rolü mekânı estetik ve görsel anlamda düzenleyenden ziyade ortaya çıkan anlatının algılanması ve yorumlanması üzerinde etki sahibi olma konumuna getirmektedir.

İKİNCİ BÖLÜM

2. SENOGRAFIN YARATICI KONUMU

Çalışmanın birinci bölümünde atmosfer yaratımı ile seyirci algısının yönlendirilmesi ve dramatik yapı ile kurduğu ilişki üzerinde durulmuştur. Atmosferin temsilin algılanma biçimi üzerinde etkisi ele alındığında, sahne tasarımının ve dolayısıyla senografın yaratıcı rolünü görünür kılmaktadır. Bu noktadan hareketle senografi, temsil edilen oyunun geçtiği mekânı somutlaştırmaktan ziyade dramaturjik bütünlüğün aktif bir parçası haline gelir. İkinci bölümde, senografın dramaturjik sürece katkısı ve yaratıcı konumu tartışılacaktır.

2.1. SENOGRAFIN DRAMATURJİYE KATKISI

Senografın dramaturjik anlamda katkısı, bir temsilin sahnelenmesinde ilk aşamayı oluşturan metinle arasında oluşan etkileşimden ortaya çıkmaktadır. Ancak söz konusu bu etkileşim, yazılı metnin doğrudan sunduğu anlamlarla değil; metnin geçmiş olduğu dramaturjik okuma, reji fikri ve dramaturg ile oluşan yeniden yaratım yolculuğunun sonucunda ortaya çıkan metin üzerinden gerçekleşmektedir. Bu sürecin ardından senograf, ham metin üzerine katmanlı bir yapı inşa edilerek oluşturulmuş yeni bir yorum ile karşılaşmaktadır. Senograf metinle ilişki kurarken yazılanları görselleştirmekten ziyade metnin altında yatan gizemi keşfetmeye çalışmaktadır. Dramaturg aracılığıyla yaratılan yeni dil, senograf aracılığıyla görsel, mekânsal ve atmosferik bir uzam olarak ortaya çıkmaktadır. Bu durumda, senograf ve dramaturg arasındaki iş birliği dramatik metnin görünmesinden ziyade, yapının iskeletini oluşturan katmanları ortaya çıkararak anlamı güçlendiren ve yeni anlam katmanları inşa eden bir noktada buluşmaktadır.

Yazarların çoğu, oyun için gerekli olan duygu ve atmosfer hakkında çok net bir fikre sahiptir; ancak bunu ya aşırı ayrıntılı biçimde tarif ederler ya da hiç tarif etmezler (Howard, 2003: s. 36). Mekân tasviri metinde olsun ya da olmasın senograf, atmosfer yaratırken yazarın tasvir ettiği mekânı somutlaştıran bir pratikle çalışmamaktadır. Yaratıcı süreç içerisindeki senograf için yazarın verdiği somut etmenler, muhafaza edilmesi ve uygulanması için değil; dönüştürülmesi, yorumlanması ve yeniden üretilmesi için var olan temsiller olarak ele alınmaktadır. Bu doğrultuda senograf, metinde tasvir edilen dünyayı sahneye koymak yerine, yeniden yaratılan dramatik yapının atmosferini yaratacak bir uzamın peşinden gitmektedir.

Dramatik yapının başlangıcını oluşturan metin, senograf için yalnızca anlatısal içerik odağı ile değil; aynı zamanda metnin verebileceği sahneleme imkanları açısından okumasıyla dramaturjik katkı sürecini başlatan bir noktada durmaktadır. Metni okumaya ve dolayısıyla yaratıcı sürece de başlayan senograf, bu süreçte olay akışını görmekle kalmaz; aynı zamanda mekânın görsel dilini yaratmaya zemin hazırlayan tüm detayların altını çizer. Dolayısıyla metin *"ne anlatılıyor?"* sorusu ile değil; metnin içindeki sırlar ile *"nasıl bir uzam kurulabilir?"* sorusu ile incelenmektedir. Bu çalışma neticesinde senograf, yapının sahip olduğu ritim, mekânsal çağırışımlar ve atmosferik bakış açısından aradığı nispeten cevaplara ulaşabilmektedir. İki yaratıcı unsur arasındaki ilişkiye bakıldığında, metin yalnızca çözümlenen bir etmen olarak kalmanın ötesinde, üzerine katmanlar inşa edilerek oluşturulan dramaturjik ve estetik bir üretim alanı haline gelmektedir. Senograf için dramatik yaratımla ilk karşılaşmayı sağlayan yapı olarak ortaya çıkan metinle kurduğu ilişki, yoruma dayalı okumanın yanında yaratıcı karar alma sürecini de akışa dahil etmeye başladığı nokta olarak ortaya çıkmaktadır.

Metin, senograf için yaratıcı sürecin başlangıcını oluşturmaktadır fakat dramaturjik çözümlemeler yalnızca metnin sınırları içerisinde kalmaz. Senografi, sabit ve durağan bir fikir üretme aşaması olarak ele alınmamalıdır. Dramaturjik yapıyı oluşturan metin ve reji fikrinin çevresinde gezinerek ilişkili olabilecek tüm bağlantılar araştırılmalıdır. Araştırma süreci, tasarım fikri oluşturulurken önemli bir zemin oluşturmaktadır.

> *"Yaratıcı araştırma, konuya çift yönlü bir saldırı gerektirir. Bir yandan, çağdaş tarihsel olayları da kapsayan amorf büyük resmi keşfetmek,*

hayal gücünün kıtalar ve tarih boyunca geniş yayılımlarla özgürce dolaşmasına izin verir. Öte yandan araştırmanın, metinde cisimleşen ipuçlarından çıkarılabilecek belirli, hatta küçücük ayrıntılara odaklanması gerekir. Sahne tasarımına dayalı anlatım, iyi bilinen bir esere bireysel bir açı getirir, böylece eser seyirciye taze bir biçimde sunulabilir. Araştırma yapmak dedektiflik işidir—metne gömülü görsel ipuçlarının peşine düşmektir. Zemin dikkatle hazırlanmalıdır. Pratikte bu, metni yavaş ve bilinçli bir şekilde okumak ve onu cevaplanacak sorularla sorgulamak anlamına gelir" (Howard, 2003: s. 36).

Pamela Howard'ın belirttiği araştırma aşamaları, senograf için keşif sürecini oluşturmaktadır. Araştırma, üretim hakkında yalnızca bilgi toplamak için değil aynı zamanda sahneye dair yaratıcı düşüncelerin olgunlaşması için gerekli zemini hazırlayan etmenlerden biri olarak önem kazanmaktadır. Temsilin görsel hatlarını oluşturan renk, doku, boyut, derinlik, nesne tercihleri ve atmosferin ruhunu ortaya koyacak önemli kararların oluşmasına öncülük eden araştırma eylemi görsel, kültürel, tarihsel açılardan yaratıcı fikri besleyerek alınacak kararların yolunu açmaktadır. Ancak bu kararlar, yalnızca metni dramaturjik anlamda çevresinde gezerek yapılan araştırmalar neticesinde kesin bir neticeye ulaşmamaktadır. Ortak yaratım içinde süreci devam eden temsilin provaları, senografi fikirlerinin oluşması, değişmesi ve dönüşmesi için bir diğer önemli saha alanıdır. Prova süreci, senografın biriktirdiği fikirleri zihninde canlandırmasına olanak tanır ve dolayısıyla bazı fikirler sabit kalırken bazıları yeniden üretilir. Senograf için yaratıcı süreç, başlangıçta belirlenen ve sahneye taşınan fikirler olarak değil; tüm yaratıcı ortaklar göz önüne alınarak gerektiğinde yeniden şekillenen dinamik, canlı ve hareket halinde devam eden dramaturjik bir pratik alan olarak ortaya çıkmaktadır.

"Bir tasarımcı yüzde yüz tasarımcı olmalıdır; aynı zamanda yüzde elli yönetmen. Ve yönetmen de yüzde yüz yönetmen; aynı zamanda yüzde elli tasarımcı olmalıdır. Ancak bu şekilde birbirleriyle iletişim kurabilirler. Aksi takdirde diyalog mümkün olmaz. Bu durumda süreç zorlaşır. Senografinin rejinin içinde yer alması ve rejinin de senografinin içinde yer alması son derece önemlidir(...)" (Svoboda, akt. Pantouvaki, 2020: s. 211).

Bu çok katmanlı yapı doğrultusunda, senografiyi sahneye koyma sürecinde oluşmuş fikirleri somutlaştıran bir disiplin olarak değerlendirmek hatalı bir yaklaşım olacaktır. Senograf için var olan ve doğrudan belirtilen unsurlar, kreatif fikir yaratma noktasında geçerli bir zemin oluşturmak adına yeterli olmayacaktır. Tüm yaratıcı süreç düşünüldüğünde senograf, dramaturjik yaklaşımların ve metnin görsel ve atmosferik yansıması olarak; metinsel düzlemi mekânsal düzleme taşıyan kreatif bir özne olarak üretimde bulunmaktadır. Dramatik yapımın üretim sürecinin başından itibaren paydaşlarından biri olan senografın katkısını görsellik olarak ele almak, eksik bir yaklaşım oluşturacaktır. Senograf, düşünsel sürecin merkezinde bulunan, kurucu bir ortak olarak karşımıza çıkmaktadır.

2.2. SENOGRAFIN "YARATICI DRAMATURG" ROLÜ

Sahne tasarımı kendi başına bir amaç değildir; sahne sanatlarını oluşturan tamamlayıcı unsurların mantıksal bir bileşenidir (Svoboda, akt. Gush, 2020: s. 265). Svoboda'nın bahsettiği bu durum mekânın tek başına düşünülemez bir parça olduğunu göstermektedir. Sahne üzerindeki dekor, kostüm, ışık, hareket, koku, boşluk gibi tüm etmenler birbirine bağlı şekilde hareket etmelidir. Bu yönden ele alındığında senografiyi durağan bir arka plan olarak değil, bütünün uzamsal açıdan birleşmesini mümkün hale getiren bir aracı olarak değerlendirmek doğru bir yaklaşım olacaktır.

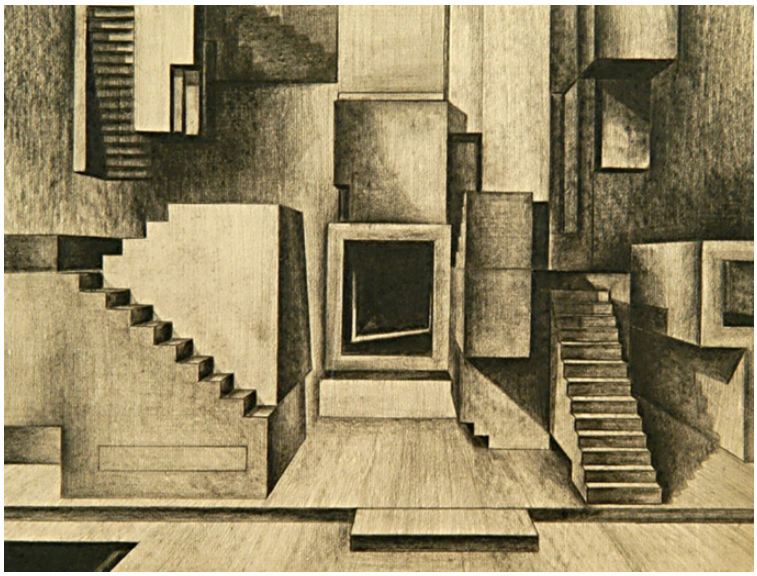
> *"Bu benim senografi anlayışımdır. Yalnızca arka dekorlar yapmaktan hoşlanmam. Bunu hiçbir zaman yapmadım. Her zaman oyunun dramaturjisini harekete geçiren bir şey ararım"* (Svoboda, akt. Pantouvaki, 2020: s. 210).

Metni ele alarak çıkış yapan senograf, metne bağımlı değil; yorumlayıcı konumundadır. Bu bağlamda, senografın yaratıcı üretimi, metni temsil eden değil; uzamsal ilişkiler arasında bağ kurarak anlamı güçlendiren ve hatta yönlendiren bir düzleme oturmaktadır. Dolayısıyla senograf, parçaları birleştiren bir uygulayıcı olarak ele alınamaz; görsel dramaturjik ilişkiler kurarak atmosferik algının dönüşmesini sağlayan yaratıcı bir merkez olarak ele alınmalıdır.

Sahnede yer alan hiçbir unsur tesadüfi olarak konmamıştır. Mekân, ışık, karanlık, hareket, boşluk gibi faktörlerin tümü bilinçli seçimlerin sonucu olarak sahneye taşınmıştır. Senograf, bilinçli bir uzam yaratırken sahnede üç boyutlu yerleşimler yaratmanın ötesinde bir prensiple çalışmaktadır. Senograf dramatik yaratımda dramaturjik çıkarımların görselleştirilmesi üzerine çalışmaz; üretime katmanlar ekleyerek yeni bakış açıları ortaya çıkarmaktadır.

> *"Her zaman öncesinde yönetmenle çok kapsamlı bir şekilde konuşabilmeye güvenirim ve birbirimizi anlarız. "Bana bir manzara ver" deyip sonra beni gönderen bir yönetmen tarafından çağrılmaktan hoşlanmam. Üzerinde birlikte çalışırız ve sahnelemeden önce birlikte geliştiririz. Senografi, rejiyi dikkate alacak şekilde düşünülmelidir. Bazen rejinin kendisi ve ritmi üzerine benim de yorumlarım olur. Yönetmenin de elbette senografi üzerine önerileri vardır. Bu yalnızca ikimizin işidir; başlangıçta kolektif bir çalışmadır"* (Svoboda, akt. Pantouvaki, 2020: s. 216).

Senografiye çalışılmış temsilin yalnızca somutlanmış hali olarak bakmak eksik bir düşünce biçimini işaret etmektedir. Senograf, sürecin başında yer alarak oyuna yeni boyutlar kazandırmakta ve böylece temsilin anlam bulacağı karşılık noktasını birlikte düşünerek yeniden oluşturmaktadır. Svoboda'nın senograf olarak temsil üzerindeki etkisini 1965 yılında sahnelemesinde rol üstlendiği **Hamlet** (Resim 2-3) oyununda açıkça görebiliriz.

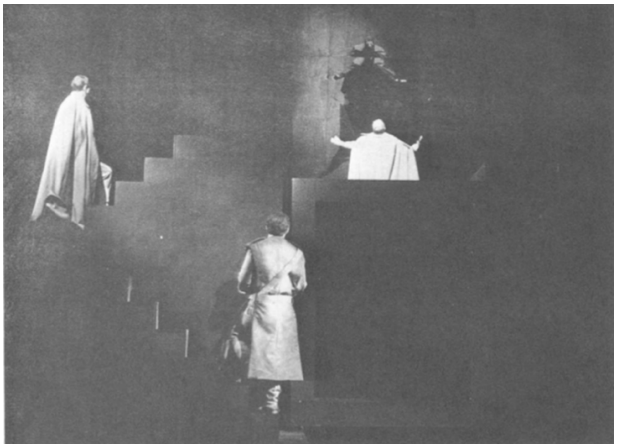


Resim 1: *Josef Svoboda, Hamlet prodüksiyonu için çizilen eskiz, 1965. Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 09.06.2026.*

"Sahnelemenin felsefesini bulmalısınız... ne oluyor; bunu gerçekçi bir şekilde oynayamazsınız; onu farklı bir biçimde sahnelemenize izin verecek bir felsefe bulmalısınız. Üslup açısından açık olmalıdır. Bunu yönetmenle tartıştık ve birkaç ilke üzerinde anlaştık. Hikâyeyi biliyorsunuz. Yaşlı Hamlet ölür. Kayınbiraderi karısıyla evlenir. Ve bütün bu durum oldukça tatsızdır. Bu durumun içine genç Hamlet girer. Danimarka'dadır, Orta Çağ'da, Rönesans'tan önce. Bu sırada Alman üniversitelerinde Rönesans çoktan başlamıştır. Hamlet de orada okur. Bir Alman üniversitesinde babasının öldüğünü öğrenir. Artık hayaletlere inanmaz. Horatio ve askerler gelip bir hayalet gördüklerinden söz ettiklerinde onlara inanmaz, ama onları bundan vazgeçirmeye de çalışmaz" (Svoboda, akt. Pantouvaki, 2020: s. 203-204)

Lacancı imgesel düzen aynaya; yansıma aracılığıyla kendine hayranlık, narsisizm ve ego-ideali temsil eden bir araç rolü verirken, birey çevresine göstermek ve bu imgenin gerçeklikte var olduğuna inandırmak amacıyla imgesel bir benlik inşa eder (Softaoğlu, 2019: s. 486). Svoboda, aynayı bu açıdan ele alarak **Hamlet** sahnelemesinin merkezine koymuştur

"(Hamlet'in Babasının Hayaleti'ni) tamamen farklı bir şekilde yaptım. Bunu eğimli bir ayna üzerine kurdum. 15 metre genişliğinde ve 8 metre yüksekliğindeydi ve 45 derece eğimliydi. Hamlet arkadaşlarıyla birlikte kalenin surlarına gelir. Arkadaşlarını bir köşede bırakır. Ve aynanın karşısında durur. Aynaya doğru bakar. Yaşlı Hamlet [baba] onunla konuştuğunda, Hamlet'in kendi yüzünü gördüğünü fark ederiz, fakat o yüz ona karşı durur ve bedeni yatay olarak görünür. İki figürün dik açısıdır bu. Biri canlıdır, diğeri ise bir hayalettir. Ama bu odur [Hamlet], babası değildir. Bu onun bakış açısıdır, onun düşüncesidir, genç Hamlet'in, görüyorsunuz. Kendi kendine konuşur. Felsefe buradadır. Bütün sahneleme bu şekilde kurulmuştur. Annesini sever, onu korur. Elbette o adamla birlikte olması talihsizdir. Bence o bir yönetici değildir. Ama o onun annesidir. Bu psikoloji çok açık olmalıdır. Bu onu modern kılar; bu onu çağdaş kılar" (Svoboda, akt. Pantouvaki, 2020: s. 204).



Resim 2: *Josef Svoboda, Hamlet, 1965. Fotoğraf : Jaromir Svoboda. Kaynak: Burian, 1970: s. 13..*

Yine Svoboda'ya ait bir çalışma olan 1972 yapımı **Carmen** (Resim 4) temsilinde benzer bir etki görülmektedir.

> *"New York'taki Metropolitan Opera'da, Leonard Bernstein yönetiminde bir başka Carmen yaptım. O bana şöyle dedi: "Bay Svoboda, kalabalığı buraya (sahneye ya da şarkı söyleyebilecekleri kadar yakına) getirecek bir yol bulmamız gerekiyor. Kalabalık tezahürat yaptığında ve bağırdığında, onu görünmez kılmamız gerekiyor." Ben de beyaz bir duvar yaptım. Sonra 300 asker istedim. Askerleri gönderdiler ve ben onları duvarın arkasına yerleştirdim. Her birine bir İspanyol şapkası verdim. Bağırdıklarında hepsi şapkalarını yukarı fırlattı. Şapkaları duvarın üstünde, yukarı fırlayıp düşerken, sonra tekrar yukarı çıkarken görebiliyordunuz. İşte bu senografidir. Duvar değil. Duvar sadece bir araçtır"* (Svoboda, akt. Pantouvaki, 2020: s. 204-205).



Resim 3: *Josef Svoboda, Carmen, 1972. Kaynak: Pantouvaki, 2020: s. 206.*

Svoboda aracılığıyla verilmiş bu iki örnek çalışma, senografın sahneleme biçiminde üstlendiği etkin rolü ortaya koymaktadır.

Senografın etki alanı yalnızca sahneyi temsil eden sınırlardan oluşmamaktadır. Total mekân düşüncesi ile hareket eden ve doğru uzamı yaratmayı hedefleyen senograf, seyirci de dahil olmak üzere tüm mekânı bütüncül olarak ele almalıdır. Seyirciyi ışık, yansıma ve sahneden yayılan uzantılar gibi yaratıcı unsurlar ile çevreleyen ya da gerektiğinde dışarıda bırakan uzamı yaratmak, senografinin etki alanı içindedir. Mekânın gerçekte olan derinliği, boyutu ve katmanlı yapısı ile senografinin yaratmış olduğu illüzyon ile oluşturulan algısal mekân birbirinden farklıdır. Somut olarak yaratılan mekânın gerçekliği ışık, yansıma, boyut, derinlik gibi çeşitli yöntemler kullanılarak yeniden oluşturulmaktadır ve bu durumda seyircinin algısı temsili algılama bakımından yeniden oluşturulmaktadır. **Hamlet**'te anlamı değiştiren mekân ile **Carmen**'de görünürlüğü değiştiren mekân arasındaki ortaklık yalnızca sahne üzerindeki eylemi kurması ile değil; bu eylemin algılanma biçimiyle de açıklanması gereken bir yaratım biçimidir.

Bu bölümde, senografın üretimi tesadüfi olarak ortaya çıkmamakla birlikte yalnızca görsel bir düzenleme olarak ele alınamayacağı sonucuna varılmaktadır. Senograf, metni görselleştirmez; yorumlayarak ve bu sayede katmanlı bir yapı haline getirerek mekânın içinde yeniden kuran yaratıcı bir özne olarak çalışmaktadır. Svoboda'nın yalnızca **Hamlet** ve **Carmen** olmak üzere iki çalışması ele alınarak incelendiğinde; mekânın canlı bir ifade aracı haline gelerek temsilin temel anlam yapılarını oluşturan katmanlar inşa ettiği ve bu durumun seyirci algısının üzerindeki etkileri açıkça görülmüştür.

Bu bağlamda senografi yalnızca hareketi belirleyen bir haritalandırma biçimi olarak değil; dramatik yapının işleniş biçimine, ritmine, dengesine ve algılanış biçimine direkt olarak müdahale eden hatta onu inşa eden dramaturjik bir unsur olarak ele alınmaktadır. Dolayısıyla senografi, temsili yaratan diğer etmenler birlikte düşünülerek oluşturulan yaratıcı bir özne olarak ortaya çıkmaktadır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. JOSEF SVOBODA'NIN SANATSAL YAKLAŞIMI

"Boş bir seyirci salonunda oturup sahnenin karanlık boşluğuna baktığımda, çoğu zaman bu kez onun içine nüfuz edemeyeceğim korkusu üzerime çöker ve her zaman dilerim ki bu korku beni asla terk etmesin…

Yaratmanın gizemine açılan anahtarı sonsuzca aramadan yaratı mümkün değildir; her şeye her zaman yeniden başlamak gerekir ve güzel olan da budur… (Josef Svoboda – scénograf resmî internet sitesi, erişim tarihi: 21.05.2026.)"

Josef Svoboda

1920 yılında Çekya'nın Čáslav kentinde doğan Josef Svoboda, marangozlukla başlayan meslek hayatına felsefe ile devam etmiş ardından mimarlık ve iç mekân tasarımı okuma kararı vererek bu alana yönelmiştir. İkinci Dünya Savaşı yıllarında yolu tiyatro ile kesişen Svoboda, amatör topluluklarla birlikte çalışmış ve o zamanlarda bile sahne üzerine getirdiği fikirler ile dikkat çekmiştir. Svoboda, hayatının bir bölümünde felsefe, mimarlık ve tiyatro üçlüsü arasında karar vermek zorunda kalmış; mimarlık ve tiyatroyu birleştirerek devam etme kararı almış fakat felsefeden tümüyle kopmamış sanat yaşamı boyunca faydalandığı bir disiplin olmuştur. Mimarlık ve tiyatroyu birlikte ele alması, mekânı bütünsel bir yaratım alanı olarak görmesini sağlamış ve dolayısıyla sanatsal bakış açısının gelişmesine katkıda bulunmuştur. Sahnenin estetik, dekoratif bir alan olarak ele alınmasının karşısında duran Svoboda, dönüştürülebilir, dramaturjik, bütüncül mekân fikrini savunmuştur. Bu fikirler modern sahne tasarımının senografi olarak ele alınmasının temelini atmıştır. Svoboda,

senografiyi bağımsız bir yaratıcı unsur şeklinde ele alarak ön plana çıkmasını sağlamıştır.

Amatör topluluklar ile çalıştığı dönemde tiyatronun içinde bulunduğu koşullar ile yetinmemiş; ışık, mekân ve hareket arasında deneysel ilişkiler kurarak mekânı görsel açıdan ele almadığını dramaturjik mekânın oluşması için estetikten öte düşünmek gerektiğinin altını çizmiştir. 1948 yılında Çek Ulusal Tiyatrosu ile yollarının kesişmesi, uzun yıllar boyunca tasarımını üstlendiği prodüksiyonlar aracılığıyla sahne tasarımının gelişimine önemli katkılarda bulunmuştur. 1960'lı yıllara gelindiğinde ülkesi dışında da adı duyulmaya başlamıştır. Kırılma noktası Alfred Radok ile üzerine çalıştığı *Laterna Magika* projesiydi. Bu projede canlı performans, film ve projeksiyon alışılmadık bir anlatım dili ile dikkatleri üzerine çekti ve bu sayede uluslararası anlamda kendinden söz ettirmeye başlayan Svoboda, önemli yönetmenlerle çalışarak kariyerinde geniş çapta görünürlük elde etmiştir. Laterna Magika, proje olarak ortaya çıkmasından sonra günümüzde halen üretime devam eden ünlü bir topluluk haline gelmiştir.

Kariyerinin ilerleyen yıllarında Çekya dışında uluslararası boyutta saha çalışmalarına devam etmiş aynı zamanda akademik alanda da etkinlik göstermiştir. Yaşadığı dönem boyunca 700'e ulaşan sanatsal çalışması dışında; Prag Güzel Sanatlar ve Uygulamalı Sanatlar Okulu'nda üstlenmiş olduğu akademisyenlik göreviyle fikirlerini gelecek kuşaklara aktarmıştır. 2002 yılında Prag'da hayatını kaybeden Josef Svoboda, mekânı yeniden ele almış ve çağdaş sahne tasarımının günümüzde geldiği konum üzerinde büyük bir rol üstlenmiştir.

3.1. JOSEF SVOBODA'NIN TİYATRO FELSEFESİ VE LATERNA MAGİKA

> *"En büyük korkum, yalnızca bir 'décorateur' hâline gelmektir. Beni en çok rahatsız eden şey, 'Bühnenbildner' ya da 'décorateur' gibi terimlerdir; çünkü bunlar iki boyutlu imgeleri ya da yüzeysel bir dekorasyonu ima eder ki bu tam da istemediğim şeydir. Tiyatro esas olarak performansta var olur; ne kadar etkileyici olursa olsun güzel eskizler ve çizimler hiçbir anlam ifade etmez; bir kâğıt parçası üzerine istediğiniz her şeyi çizebilirsiniz, ancak önemli*

olan bunun sahnede gerçekleşmesidir. Gerçek senografi, perde açıldığında ortaya çıkan şeydir ve başka hiçbir şekilde değerlendirilemez" (Svoboda, akt. Burian, 1971: s. 15).

Svoboda, bu görüşüyle senografın yaratıcı süreçte oynadığı ve oynaması gereken role değinmiştir. Svoboda'ya göre bir tasarım yaparken zihindeki düşünceleri kağıda dökmek ve devamındaki süreçte yer almamak atmosfer yaratımı için uygun koşulları sağlamamaktadır. Uzam yaratılırken içerisinde bulunan hareket, ses, ışık, metin gibi tüm etmenlere hâkim olunması gerekmektedir ve bu durum tüm sürece hâkim olmayı işaret etmektedir. Svoboda'nın *sahne tasarımcısı* yerine *senograf* kelimesini tercih etmesi, senografiye yüklediği sorumluluktan ve dolayısıyla temsil üzerindeki etkisini ele almasından kaynaklanır. Sahne tasarımı tek başına düşünüldüğünde sadece dekordan ibaretmiş gibi bir algı yaratırken, Svoboda'nın altını çizdiği senografi, atmosferi yaratan bileşenlerin çoğunu içinde barındırmaktadır. Senografi sürecin sonucu demek değildir; senografi süreç içinde performansla birlikte oluşmaktadır.

"Mesleği tanımlayacak bir kelime arıyorum, kişiyi değil; sahneyle ilgili tüm olanakları, tüm çeşitli etkinlikleri ve sorumluluklarıyla, yönetmenlikle yakın iş birliği içinde gerçekleştirilen yaratıcı çalışmayı kapsayan bir mesleği. Özellikle de yalnızca görsel ve boyanmış olanlarla sınırlı kalmayıp, mevcut tüm araçların özgürce seçilmesine vurgu yapan bir mesleği kastediyorum. Örneğin, senografi buharla dolu bir sahne ve içinden yol açan bir ışık demeti anlamına gelebilir" (Svoboda, akt. Burian, 1971: s. 15).

Svoboda, senografi disiplininde genel anlamda esnek bir bakış açısına sahip olsa da, bazı noktalarda hatları net olarak çizilmiş düşünceleri vardır. Bunların başında, bir senografın yalnızca bir tasarımcıdan daha fazlası olması gerektiği ve bir tiyatro prodüksiyonunun, kendine özgü düzenlenişinin her seferinde mevcut unsurlara bağlı olarak kaçınılmaz biçimde değişeceği organik, varoluşsal bir süreç olduğu önermesi gelir (Burian, 1971: s. 19):

"Temel ilke, sahnede neyin gerçekleştiği, bunun sunumunun niteliği, oyunla olan ilişkisi ve kullanılan ifade araçlarının yönetmen ile tasarımcının üzerinde uzlaştığı amaçlara uygun olup olmadığıdır. Asıl mesele, fikirlerini

somutlaştırmayı başarıp başaramadıklarıdır. Büyük mesele budur.… Senografi, oyundan, yazarından, tiyatronun tümünden ilham almalıdır. Senograf, tiyatroya hâkim olmalı, onun ustası olmalıdır. Ortalama bir tasarımcı ise tiyatroyla bu kadar ilgili değildir" (Svoboda, akt. Burian, 1971: s. 19).

Svoboda, senografın rolünden bahsederken; yönetmen kadar oyuna hâkim olması gerektiğinin altını çizmektedir. Onun için senograf, oyunu giydiren değil; oyunu kuran ve yorumlayan yaratıcılardan biridir. Bu açıdan bakıldığında senograf, Svoboda'nın bahsettiği gibi yaratıcı rol oynayacağı temsile son derece hâkim olmalıdır. Bu hakimiyet senografa oyuna etki etme hatta yönlendirme ve değiştirme gücü vermektedir.

"…o kendisine ayrılan yere sığmadı. Ve oyunun rejisini bile belirledi neredeyse. Örneğin 1972'de Metropolitan Operası'nda yaptığı ve orkestrayı Bernstein'ın yönettiği Karmen'in final sahnesinde tüy halılarla bembeyaz tasarladığı sahneye Karmen bembeyaz giysilerle çıkıyor ve vurulduğunda kan akmıyor sadece elindeki kırmızı gül yere düşüyordu" (Çelenk, 2007: s. 11).

Oyuna hâkim olmak demek, her oyunun farklı bakış açılarıyla ele alınması anlamına da geliyordu. Bağlı olduğu belirli hatlara sahip prensiplerin dışında esnek kurallarla çalıştığı durumlar da vardı. Belli bir tarza ya da akıma bağlı kalarak tasarım yapmaktan kaçınmıştır; bunun yerine her temsilin kendi çıkış noktasına göre düşünmeyi tercih etmiştir.

"…o, tek bir üretim biçimine ya da tasarım kuramına bağlı değildir. Dikkat çekici bir yenilikçi olmasına rağmen, duruma uygun olduğunda geleneksel biçimlere ve basit, sınırlı araçlara gerçek bir saygı duyar. Proscenium tiyatrosunun ustası olmakla birlikte, bu yapının sınırlamaları tarafından sürekli olarak zorlanır ve bu sınırları aşmak için çabalar; böylece ironik bir şekilde, en etkileyici tekniklerinin birçoğunun temelini ortadan kaldırabilecek yeni biçimlere ulaşmayı hedefler" (Burian, 1971: s. XX).

Svoboda'nın anlayışında her oyunun kendi dilini çözmek gerekmektedir. Mekânı ele alma biçimi, metne, planlanan rejiye hatta mekânın yaratılacağı mimari duruma göre değişmektedir. Tasarım kağıt üzerinde tamamlanmaz; performansla

birlikte nihai sonuca ulaşmaktadır fakat izleyen her algıda dönüşmeye devam eder. Bu sebeple senografi görsel bir düzenleme olarak değil; dramaturjik bir yaratım etmeni olarak ele alınmaktadır.

Svoboda'nın yaklaşımında değişkenlik yalnızca temsilden temsile göre işlememektedir. Temsilin içindeki anlara ve sahneye göre atmosfer gerekliliklerin değişmesi Svoboda'nın sahnesini dinamik bir yapıya dönüştürmektedir.

Geliştirdiği fikirler Svoboda'nın sahnesini değişen, dönüşen, hareketli ve çoğullaşan bir yapı haline getirirken tiyatronun doğasını görünür kılmıştır.

> *"Bir sanat galerisi ziyaretçisi, kişisel ilgisine bağlı olarak tablolar arasında yavaşça dolaşmak ya da hızla geçmek özgürlüğüne sahiptir. Sergilenen eserler durağandır ve değişmez. Tiyatroda ise seyirci durağandır ve sahne, renk ve kompozisyonun birleşimi aracılığıyla görsel imgelerini sürekli olarak değiştirmektedir"* (Howard, 2003: s. 51).

Svoboda, atmosferi kurgularken ışık, teknolojik araçlar, ayna gibi faktörleri sıklıkla kullanmıştır fakat kullanım şekli bu etmenlerin amaç değil; seyirci algısını yönlendiren araçlar olduğunu göstermektedir. Svoboda için mekân, başlangıçta gösterilen ve süreç boyunca çözülmeyi bekleyen tek bir plandan oluşmamaktadır; onun düzleminde dramaturjik mekân temsilin içinde bütüncül bir halde değişen, dönüşen ve atmosferi yönlendiren canlı bir yaratım alanıdır. Sahnenin temsil boyunca değişen hareketli yapısı ile seyircinin algısını yönlendiren etki birleştiğinde Svoboda'nın *psiko plastik mekân* yaklaşımı ortaya çıkmaktadır.

> "*...sahne unsurlarının birbirleriyle olan ilişkisi, çağrışım yaratma kapasiteleri, sahnenin soyut ve tanımsız mekânından dönüşebilir, kinetik, dramatik bir mekân ve hareket yaratır. Dramatik mekân, psiko-plastik mekândır; bu da kapsamı bakımından esnek ve niteliği bakımından değiştirilebilir olduğu anlamına gelir. Mekân, yalnızca mekân olması gerektiğinde mekândır. Gerekirse neşeli bir mekândır. Bu, eylemin arkasında duran ve onunla hiçbir teması olmayan katı dekor panelleriyle kesinlikle ifade edilemez. Senografinin amacı yalnızca somut bir görüntü yaratmak olamaz"* (Svoboda, akt. Burian, 1971: s. 30)...

Svoboda, mekânı şekillendirirken dinamiği teknik açıdan ziyade dramaturjik ve estetik açıdan kullanmıştır. Mekânın dönüştürücü gücü eylemle birlikte anlam kazanan bir yapıda kurulmaktadır. Svoboda'nın bu anlayışına örnek olarak 1996 yılı sahnelenen **Andorra** oyunu verilebilir (Resim 5). Oyun baskı, otorite, umutsuzluk çevresinde dolaşırken; Svoboda da atmosferi bu anlamda görünür kılmayı hedeflemiştir. Ortaya çıkardığı senografi hakkında şu ifadeleri kullanmıştır:

> "*…Bunun ne kadar basit olduğuna dikkat edin; bu basit bir dildir, bana göre tiyatro dilidir. Sonra kadınlara meydanı fırçalayarak temizleme emri verilir ve her yerin temiz olması gerekir... Mükemmel bir fikir buldum. Dekor kirli görünüyordu... Öyle bir boya yaptırdım ki, sürüldüğünde beyaz görünüyor ama 10 dakika içinde siyaha dönüyordu. Şimdi 20 kişinin dekoru bu boyayla boyadığını hayal edin. Bu Sisifos'un işiydi, çünkü on dakika içinde yeniden siyaha dönüyordu; tamamen umutsuzdu. Direnişin anlamı buydu. Bu, şimdiye kadar bulabildiğim en iyi numaraydı; dramaturjik olarak son derece kesin bir çözümdü"* (Svoboda, akt. Pantouvaki, 2020: s. 208).



Resim 4: *Josef Svoboda, Andorra, 1996. Kaynak: Pantouvaki, 2020: s. 20.*

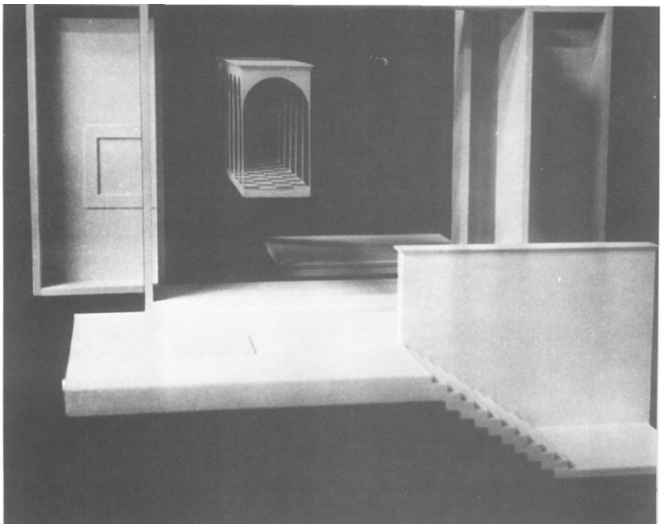
Bu örnek ele alındığında Svoboda'nın dinamiği kullanma yöntemi temelde dekorun değişmesi ile ilgili değil; değişimler aracılığıyla anlam kazanan bütüncül bir yapı oluşturmaktır. Sahne temsil eden bir yüzey olarak kalmaz; aksine aktif bir unsur olarak dramatik yapının etkin parçası olma rolünü üstlenmektedir.

Svoboda'nın sahne kinetiğinin amacı, ister fiziksel ve açık biçimde ister daha incelikli ve maddi olmayan (örneğin ışık) biçimde olsun, yalnızca bir tiyatral gösteri yaratmak değildir; onun amacı, psiko-plastik mekân dediği şeyi oluşturmaktır: dramatik eylemin gelgitlerine, psikolojik ritmine en yüksek düzeyde yanıt veren üç boyutlu, dönüşebilir bir mekân (Burian, 1971: s. 30). Psiko ifadesiyle algıyı, plastik ifadesiyle mekânın biçimini işaret eden psiko plastik mekân anlayışı; sahneyi ilk bakışta tüm yaratımı görebileceğimiz önceden belirlenmiş ve temsil boyunca sabit bir yapı olmaktan çıkararak, dramatik eylemin akışına göre oluşan gereksinimler doğrultusunda değişen ve dönüşen dinamik bir yaratım biçimini ifade etmektedir. Mekân temsil boyunca seyirci algısıyla ilişki içindedir. Senaryo kavramı ile psiko-plastik mekân kavramı, yalnızca senografinin çeşitli unsurları arasında değil, daha geniş anlamda senografi, rejisörlük, oyunculuk ve dramatik metin arasında da sentez ilkesine dayanan, son derece duyarlı, esnek ve ifade gücü yüksek bir tiyatroyu ima eder (Burian, 1971: s. 32). Svoboda'nın psiko plastik mekân anlayışına örnek olarak, 1963 yılında Prag'da sahnelenmiş olan **Romeo ve Jüliet** oyununu gösterebiliriz (Resim 6). Yönetmenliğini Otomar Krejča'nın üstlendiği oyun, Svoboda'nın dinamizmi kullanarak psiko plastik mekânın oluşturulması hakkında önemli bir örnek oluşturmaktadır.

> *"Sahne düzeni orkestra çukurunun üzerine kadar uzanıyor ve platformlar, çerçeveler, duvarlar, kaideler ve merdivenlerden oluşan son derece homojen, karmaşık biçimde dengelenmiş bir mimari bileşenler grubundan meydana geliyordu; bu bileşenler çeşitli nesneleri ve mekânları temsil ettiği gibi, aynı zamanda salt mimari eklemeler olarak da işlev görüyordu. Biçim olarak temelde nötr olan bu mimari öğeler (sahnenin en çarpıcı unsuru olan ve sahnenin arka-ön ekseni boyunca yaklaşık on ya da on iki fit yükseklikte adeta süzülür gibi duran zarif bir Rönesans kemer dizisi gibi birkaç unsur dışında), kaba bir kanvasla kaplanmış, onun da üzerine ince bir jüt kumaş geçirilmişti; ortaya çıkan çağrışımsal etki, bir Rönesans sarayının yapısal cephesini andırıyordu. Bu ayrı bileşenler, görünüşte sonsuz sayıda durağan mekânsal kompozisyon oluşturabildiği gibi, aynı zamanda yükselen, alçalan, ileriye doğru gelen, geri çekilen ya da yatay olarak hareket eden düzenlenmiş bir hareketler dizisine de katılabiliyordu"* (Burian, 1971: s. .108)...

Svoboda'nın sahneye mekanik anlamda getirmiş olduğu yenilik, yalnızca dramaturjik açıdan değil; teknik anlamda da sahne değişim sürecinin kırk beş dakika yerine dört buçuk dakika sürmesini sağlayarak önemli bir katkıda bulunmuştur.

> *"...Bunun kadar etkileyici olan bir diğer unsur ise hareketin dramatik niteliğidir; özellikle sahne değişimleri sırasında oyuncuların hareketleriyle kurduğu dramatik karşıtlık dikkat çekicidir. Bu anlar, Svoboda'nın ifadesiyle, "eylem içindeki dramatik duraklamalar, perdelerin olmadığı yeni bir 'perde' türü, sinematik bir geçiş (cross-fade) gibi, dikkatle kurgulanmış, ifade gücü yüksek ışıkla desteklenen anlar" hâline gelmiştir.*
>
> *Son olarak, hareketli mimari senografi, lirik bir zarafet ile tehditkâr bir etki arasında paradoksal bir izlenim yaratmıştır. Mekânda asılı duran zarif ve hafif kemer dizisi, sağlam yapıların kaçınılmaz gibi görünen iç içe geçişiyle birlikte, oyunun içindeki karşıt güçlerin son derece etkileyici bir somutlaşması olmuştur.*
>
> *Svoboda'nın bu karmaşık senografik başarısıyla ilgili en baskın hatırası ise karakteristik olarak teknik değildir. Prodüksiyon hakkında kendisine soru sorulduğunda, performansın teknik başarılarından ziyade, mimari unsurların karakterlerle olan ilişkisi içindeki hümanist ve Rönesans'a özgü oranlarından ve yapımın genç izleyiciler üzerindeki büyük etkisinden söz etmeyi tercih etmiştir"* (Burian, 1971: s. 109-111).



Resim 5: *Josef Svoboda, Romeo ve Jüliet, 1963. Kaynak: Burian, 1971: s. 10.*

Psiko plastik mekân zaman ve hareketle değişme gücüne sahiptir ve temsilin başında görünen ile sonunda görünen arasında dinamizm sayesinde fark yaratmaktadır. Svoboda için bütüncül anlayış yalnızca sahne veya oyun alanıyla sınırlı değildi. Svoboda, mimariyi temsilin bir parçası olarak görmekteydi. Svoboda'nın toplam senografi anlayışında henüz ele alınmamış olan son, maddi olarak her şeyi kapsayan unsur ise tiyatro binasıdır—daha doğrusu, diğer tüm unsurları içinde barındıran kapalı mekândır (Burian, 1971: s. 32).

> **"***Provalar sırasında gerçekten yaratım yapabileceğimiz, dramatik mekânın inşasını doğaçlama biçimde gerçekleştirebileceğimiz ve ancak bundan sonra, ikincil olarak, gerekli dekoru kurmayı düşüneceğimiz bir tiyatro tasarlamayı ve inşa etmeyi umuyorum. Esnek unsurlar aracılığıyla psiko-plastik mekân yaratabileceğimiz bir tiyatroya ihtiyacımız var; ideal olan, yalnızca sahnenin değil, tüm tiyatronun sanatçının çalabileceği bir enstrümana dönüşmesidir"* (Svoboda, akt. Burian, 1971: s. 32).

Svoboda için geleneksel tiyatronun sahne biçimi sahne ile seyirciyi net biçimde ayıran hatlarıyla, çağdaş yorumlara hizmet eden bir yaratım alanı sağlamamaktadır. Svoboda, sahne ve seyirci yeri olarak ayrım yapmadan mekânı bütüncül olarak ele alan ve her yapım için yapımın gerekliliğine göre yeniden şekillenebilen esnek bir alan öneren *"production space"* yani *"üretim alanı"* önerisini getirmiştir. Bu yaklaşım, psiko-plastik mekânın yalnızca sahne üzerinde değil, tüm tiyatro yapısında geçerli olan dinamik ve dönüşebilir bir sistem olarak ele alınmasını mümkün kılmaktadır.

Bu bağlamda Svoboda'nın sahneyi baştan planlanmış durağan bir yapı olarak değil; performansla birlikte kavramsal olarak değişen ve algıda tekrar şekillenen yaşayan bir yapı olarak ele almıştır. Svoboda'nın senograf olarak oyuna etkisi, temsil üzerindeki hakimiyeti, belirli bir yöntem ya da akıma bağlı kalmaksızın oyunun ihtiyacına göre kattığı yorumlar ve mekânı bütüncül anlamda ele alarak dinamik bir yapı kurması gibi etmenler ile açıkça görülmektedir. Seyirci algısına yanıt veren Svoboda'nın kinetik mekân anlayışı, psiko plastik mekân ile tanımlanabilir duruma gelmektedir. Bu yaklaşımın sahne üzerindeki karşılığı, Svoboda'nın kullandığı görsel ve teknik araçlar üzerinden daha belirgin hâle gelmektedir.

Sahnenin canlı bir organizma olarak dönüşen, değişen dinamik yapısı Svoboda için yalnızca teorik bir düzlemde kalmamış; deneysel tiyatro fikirleri ile hayata geçirmiştir. Sahne mekânını ışık, hareket, zaman ve teknolojiyle birlikte yeniden düşünmeye yönlendiren bu anlayışın en dikkat çekici örneklerinden biri **Laterna Magika**'dır.

Svoboda ve yönetmen Alfred Radok, 1958 yılında gerçekleştirilen Brüksel EXPO fuarı için Çekoslavakya'yı temsil etmek adına ortak üretimde bulunmuştur. Laterna Magika, canlı sahne performansı ile kaydedilmiş dijital görüntüleri senkronize biçimde etkileşimli olarak bir araya getiren yeni bir tiyatro dili ortaya çıkarmış ve bu sayede Svoboda adını Avrupa'ya duyurmuştur. Sahnede bulunan oyuncunun veya müzisyenin önceden kaydedilmiş görüntüleri bölünmüş, zaman zaman görünüp kaybolabilen, dinamik yapıdaki çoklu ekranlar ile sahneye yansıtılmış ve oyuncunun ekrandaki görüntü ile etkileşimde bulunmasıyla zaman ve mekân algısı farklı bir boyuta taşınmıştır (Resim 7). Enstalasyon olarak da değerlendirilebilecek olan bu performans, EXPO fuarında ses getirmesinin ardından Prag'da zaman içinde değişen çeşitli projelere ilham kaynağı olmuştur.



Resim 6: *Josef Svoboda, Alfred Radok, 1958 EXPO Dünya Fuarı Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 14.05.2026.*

Svoboda teknolojiyi amaç olarak değil dramaturjik katkının araçlarından biri olarak kullanmıştır. Onun sahne tasarımlarındaki film projeksiyonları, aslında başka teatral araçlarla aydınlatılmadığı sürece görünmez olacak olan, ana karakterin iç gerçekliklerinin veya hemen göze çarpmayan insani dramlarının manzarasını resmetti (Salihbegović, akt. Şeyben, 2016: s. 37). Svoboda, projeksiyonu sahnede canlı olarak

görülmesi mümkün olmayan anları sahneye taşımak amacıyla değil, mekânı ışık, hareket, zaman ve görüntü arasında etkileşimler yaratarak olduğundan katmanlı bir yapıya dönüştürmek adına kullanmıştır. Sahnede yer alan canlı oyuncunun yeni bir aracıyla kurduğu ilişkinin yanında izleyicinin hem oyuncu hem ekran ile kurduğu ilişki algıyı yönlendirebilmektedir. Svoboda ekranlar aracılığıyla görüntüyü, zamanı ve mekânı çoğaltmıştır. Başlangıçta tiyatro ile bağdaştırılması zor olan bu yenilik, Svoboda'nın kariyerinde mekânın sınırlarını muğlaklaştırmak ve yalnızca somut bir oyun alanı olmaktan çıkarmak adına hedeflediği atmosferin yeni araçlarından biri haline gelmiştir.

> "*İntermedya uygulamalarında tiyatral uzam ile film, görüntü, vb. arasında uyumsuzluk kaçınılmazdır. Ancak uyumsuzluktan kaynaklanan şaşırtmaca, yeni oyun estetiğinde anlamlı bir yer bulur"* (Candan, 2019: s. 196).

Mekânın içinde farklı görüntü katmanlarının bulunması, gerçekliği tekil olmaktan çıkarmıştır. Sahnede birden fazla gerçeklik ile karşılaşan seyircinin dinamik bir yapıda çeşitli açılardan bakışı yönlendirilebilmiştir. Fiziksel mekân ve görüntüsel mekânın bir arada bulunmasıyla ortaya çıkan katmanlı yapı canlı beden ile görüntünün dinamik iş birliği ile deneyim alanı halini almıştır. Edward Gordon Craig ve Adolphe Appia'dan güçlü biçimde etkilenen ve Bauhaus'un sanatların sentezine ilişkin düşüncelerinin farkında olan Svoboda, doğal ayrıntıya yönelik bir kaygıdan ziyade kolayca dönüştürülebilen ve dinamik bir ritme sahip tiyatral mekânlar yaratmayı arzuluyordu (Giesekam, 2007: s. 52).

> *"Artık tasarımcının amacı gerçekliğin betimlenmesi ya da kopyalanması değil, onun çok boyutlu modelinin yaratılması olabilir. Tiyatro sunumunun temeli artık dramatik metin değil, yönetim ile sahne tasarımının birleşiminin kanıtı olan senaryodur"* (Svoboda, akt. Giesekam, 2007: s. 52).

Mekânın **Laterna Magika** yapımıyla bölünmesi ve sürekli hareket halinde olması, Svoboda'nın sahneyi yaşayan bir organizma olarak ele alan senografi anlayışı için doğrudan bir örnek teşkil etmektedir. Svoboda, EXPO ile elde ettiği başarılı **Laterna Magika** projesini döndüğünde günümüzde hala üretime devam eden aynı isimle kurduğu topluluk ile çalışmalarına devam etmiştir. Laterna Magika topluluğu

için sinematik görüntüler ile canlı performansın birlikteliğinden ortaya çıkan ilişki kullanılmaya devam eden bir sahne dili meydana getirmiştir. Topluluğun bu anlamda bilinen yapımlarının başında 1977 yılında prömiyer yapan 17 ülke gezerek yaklaşık 6.500 kez seyirci karşısına çıkan ve günümüzde de sahnelenmeye devam eden **The Wonderful Circus** yer almaktadır (Resim 8-9-10-11-12).

> *"Açılış filminde, bir dağ gölünün kıyısına vurmuş iki palyaço görülür; kötü niyetli bir Ringmaster'ın gözetimi altında ilk kez kadınlık imgesiyle karşılaşırlar — Botticelli'nin Venüs'ün Doğuşu tablosunu andıracak şekilde suyun üzerinde süzülen filme alınmış bir kadın figürüyle. Yapım, çeşitli biçimlerde sürekli karşılarına çıkan ve Venüs figürüyle simgelenen aşk arayışlarını takip eder; ancak ona her yaklaştıklarında, Ringmaster'ın müdahalesiyle engellenirler ve kadın figürü onların elinden alınır.*



Resim 7: *The Wonderful Circus realizasyon provası, 1977. Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 15.05.2026.*



Resim 8: *The Wonderful Circus oyunundan bir sahne, 1977. Fotoğraf: Petr Našic. Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 15.05.2026.*

Finalde perukları grileşmiş, kıyafetleri yıpranmış hâle gelir; Venüs ise hâlâ erişilemez durumdadır. Yol boyunca film, onların görkemli manzaralar arasında hız trenine binmelerini, sirklerde gösteri yapmalarını, sıcak hava balonuyla yolculuk etmelerini ve bir sirk çadırını ateşe vermek ya da bir motosiklet çetesi tarafından dövülmek gibi çeşitli maceralara karışmalarını mümkün kılar. Buna rağmen sürekli olarak ulaşılması zor Venüs'ün peşinden koşmayı sürdürürler" (Giesekam, 2007: s. 58-59).



***Resim 9**: The Wonderful Circus oyunundan bir sahne, 1977. Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 15.05.2026.*

"...Méliès geleneğini sürdüren film, özellikle açılış sahnesinde ve çılgın araba yolculuğu gibi manzara sekanslarında, gösteriye masalsı bir atmosfer kazandırmada en etkili hâline ulaşır. Bu sahnelerde canlı palyaçolar, arka perdenin önünde bir merdivene binmiş gibi bedenlerini savururken, kamera sürekli değişen manzaralar arasında hızla ilerler. Sahnedeki palyaçolar bazen perdeye, bazen seyirciye döndükçe kameranın bakış açısı da değişir; bir anda yaklaşan manzaralara doğru hızla ilerleyen palyaçoların gözünden görüntü verilirken, bir sonraki anda onlara doğru gelen bir gözlemcinin bakış açısına

geçilir. Sekansın sonlarına doğru palyaçolar Venüs'ü görür ve onun peşinden filmin içine girerler. Manzara sürekli olarak kır yollarından ormanlara, oradan da karlı dağlara dönüşürken, film yalnızca onları dünyanın farklı yerlerine taşımakla kalmaz; aynı zamanda mevsimlerin hızlı geçişi zamanı sıkıştırarak bu sekansın başlangıcı ile sonu arasında uzun yılların geçtiği hissini yaratır" (Giesekam, 2007: s. 59).



Resim 10: *The Wonderful Circus oyunundan bir sahne, 1977. Fotoğraf: Vojtěch Písařík. Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 15.05.2026.*



Resim 11: *The Wonderful Circus oyunundan bir sahne, 1977. Fotoğraf: Sergej Gherciu.. Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 15.05.2026.*

Svoboda, **The Wonderful Circus** için teknolojiyi teknik bir amaç olarak kullanmanın ötesinde bir anlayışı benimsemiştir. Yansıtma araçları ile hareketli görüntüyü kullanması anlatımı kökten etkileyen yeni bir dönüştürücü araç olmuştur. Svoboda'nın yenilikçi araçlar ile ortaklık kuran sahneleme anlayışı, Radok iş birliği ile EXPO 58'de ortaya çıkan katmanlı sahne fikri **Laterna Magika**'nın topluluk haline gelmesiyle ürettikleri yapımlardan biri olan **The Wonderful Circus**'da daha gelişmiş bir dramaturjik yoruma evrilmiştir. Svoboda'nın mekânın sınırlarını muğlaklaştırmak için kullandığı çeşitli araçlardan biri olan teknoloji ile sahnede hareket, görüntü ve canlı performans arasında oluşan etkileşim sürekli olarak dinamik bir boyut kazanmıştır ve dolayısıyla hareket hissinin yalnızca oyuncundan değil; görüntüden de doğmasını sağlamıştır.

Josef Svoboda sahneyi yalnızca oyuncunun yer aldığı fiziksel bir gerçeklik olarak ele almamış; atmosferi yaratan ışık, görüntü, hareket, ses ve beden etmenlerinin arasında kurduğu bağdan ortaya çıkan dinamik bir yapı olduğunu öne sürmüştür. Svoboda'nın anlayışı senografinin mekânı dolduran destek bir unsur olmasını değil; dramatik yapının kurucu unsurlarından biri olduğunu göstermektedir. Svoboda'nın seyircinin algısında mekânı genişleten, bakışı yönlendiren ve dramaturjik katmanlar inşa eden Laterna Magika gibi deneysel çalışmalarında teknoloji, anlatımı güçlendiren araçlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Svoboda'nın sahip olduğu bu anlayış, sahneyi durağan olmaktan çıkararak dinamik bir deneyim mekânı haline getirmektedir.

3.2. JOSEF SVOBODA'NIN SENOGRAFİYİ YARATICI MERKEZ OLARAK KONUMLANDIRMASI

Senografın, dramatik metni ele alış biçimi, yaratıcı süreci inşa ederken araştırma yöntemlerini kullanması ve sürecin başından sonuna sahneleme potansiyellerini yaratıcı yorumlara dönüştürmesiyle dramaturjiye olan katkısı bir önceki bölümde incelenmiştir. Josef Svoboda senografın katılımını, yaratıcı süreçte ikincil bir unsur olarak ele almaz; Svoboda için senograf algısal ve atmosferik tüm yaratıcı unsurları ortaya koyan yaratıcı merkez konumunda bulunmaktadır.

Svoboda, atmosferi oluştururken sahnedeki tüm etmenlerin bütüncül yapıda çalışması gerektiği düşüncesini savunmuştur. Senografi bu etmenlerden biri olarak tek başına değerlendirilemez. Senografi ne bir arka plan ne de eylemin yerleştirildiği bir yapı olarak düşünülebilir; aksine, kendi başına dramatik bir bileşendir ve prodüksiyonun diğer tüm ifade bileşenleri ya da unsurlarıyla bütünleşerek izleyici üzerindeki toplam etkiye katılır (Burian, 1970: s. 126). Senograf, ritim, tempo, renk, doku gibi unsurları bir araya getirerek bütüncül bir yapı oluşturmaktadır. Sahne, olayın geçtiği ve mizanseni yönlendirmenin ötesinde olayın bir parçası olarak varlık göstermektedir. Senografi, sonradan eklemlenen bir yaratıcı unsur değil; yaratımı oluşturan bütünün parçalarından biridir.

Svoboda için sahne tümüyle yaşayan, canlı ve hareketli bir yaratım alanıdır ve buna bağlı olarak senografi başlangıçta göründüğü şekilde kalmamalıdır. Sahnede temsilin başından itibaren belirli bir temayı veya olayı simgeleyen bir yapı bulunmasından ziyade, sürekli olarak değişen ve dönüşen canlı bir yapı tasarımı fikrini savunmuştur. Tiyatroyu başlı başına canlı bir yapı olarak gören Svoboda, senografinin statik olması fikrine karşı çıkarak doğasına aykırı olduğunu düşünmüştür. Svoboda'nın tasarım yaparken sıklıkla başvurduğu kinetik oluşum, yalnızca fiziksel hareketi temsil etmemektedir. Atmosfer değişimi, ışık tasarımları ile aydınlık ve karanlığın yönetimi gibi etmenler sahnenin dinamik bir yapıda kurulmasını sağlamaktadır. Jarka Burian, Svoboda'nın bu konudaki fikirlerini kendi ifadeleriyle "*statik bir görüntü istemiyorum, ama gelişen, hareketi olan bir şey istiyorum; elbette bu her zaman fiziksel hareket olmak zorunda değil, fakat eylemin akışı boyunca değişen ilişkileri, duyguları, ruh hâllerini, belki yalnızca ışık yoluyla ifade edebilen dinamik bir sahne düzeni"* (Josef Svoboda, akt. Burian, 1970: s. 125) şeklinde aktarmıştır. Mekân, dönüşen yapısıyla esnek, duygusal ve dramaturjik bir yapı olarak karşımıza çıkmaktadır. Svoboda'nın psiko-plastik sahnesinde mekân yalnızca olayların akışına göre değil, duygulara ve atmosfere göre değişen dinamik bir yaratıcı merkezdir.

> *"Sahne ayrıntılarının ilişkisi, çağrışım kurma kapasiteleri, sahnenin soyut ve tanımlanmamış mekânından dönüşebilen, kinetik, dramatik bir mekân ve hareket yaratır. Dramatik mekân, psiko-plastik bir mekândır; bu da kapsamı bakımından esnek ve niteliği bakımından değiştirilebilir olduğu anlamına gelir. Geniş olması gerektiğinde geniş bir mekândır. Neşeli olması gerektiğinde*

neşeli bir mekândır. Kesinlikle, eylemin arkasında duran ve onunla hiçbir teması olmayan sert dekor panolarıyla ifade edilemez" (Josef Svoboda, akt. Burian, 1970: s. 126).

Svoboda'nın atmosferi yönetme konusunda vazgeçilmez bir unsur olarak ele aldığı ışık, onun için aydınlatmanın ötesindeydi. Işığı görünürlük aracı olarak değil; atmosferi ve algıyı şekillendiren kurucu unsur olarak ele almıştır. Svoboda, sahnede kinetik etki yaratırken ışık ve diğer teknolojik üretim elemanlarından sıklıkla faydalanmıştır fakat amaç olarak değil araç olarak kullanmıştır. Onun için önemli olan teknik unsurların sahnelenecek temsile uygun olma ölçütüdür.

Svoboda'nın senografiyi yaratıcı merkezi bir unsur olarak ele alış biçimi, sanat yaşamı boyunca geliştirdiği çeşitli sahne düzenlemelerinde görülmektedir. 1963 yılında **Romeo ve Jüliet** için tasarlamış olduğu hareket halindeki mekân, eylemle birlikte ele alınarak canlı bir yapı inşa ederken, **Hamlet**'te yönetmenin *Hamlet*'in babasını alter ego olarak ele alma yorumu, Svoboda'nın ayna fikri ile bütünleştiğinde; karakterin iç dünyasını da yansıtan ve mekânı çoğaltan bir yapı oluştururken, sahne oyunu yönlendiren etkisiyle yeni bir üretim alanı haline gelmiştir. Yansıtma ve çoğaltma etkisini teknolojik araçlar ile oluşturduğu çalışması **Insect Comedy**'de (Resim 1) ise mekânı genişletmekle kalmaz aynı zamanda temsilin dramaturjik çerçevesini çizmiştir. Bu örnekler göz önüne alındığında, Svoboda için sahne, eylemle ilişki kurmayan iki boyutlu bir yapı olarak değil; anlamın ve algının üzerinde doğrudan etkisi bulunan yaratıcı ve senografik bir yapı olmuştur.



Resim 12: *Josef Svoboda, Insect Comedy, 1965. Kaynak: Gush, 2020 :s. 268.*

Svoboda'nın geliştirmiş olduğu bakış açısı, senografın yaratım sürecinde bulunduğu konumu yeniden düşünme gerekliliği yaratmaktadır. Senograf, üretime sonradan katılmaz; dramatik oluşumu doğrudan etkilemekle birlikte yönünü değiştirebilecek potansiyele sahip bir düzenleme olarak karşımıza çıkmaktadır. Seyircinin algısını yöneten atmosfer, uzamı oluşturan mekân, ışık, hareket gibi katmanlar birbirinden ayrı ele alınamaz; her biri bütünün parçaları olarak uyumlu bir anlayışın yapı taşlarını oluşturmaktadır. Svoboda'nın altını çizdiği senografın katkısıyla yaratılan bütüncül sahne dili, senografinin yaratıcı merkez konumunda değerlendirilebileceğini açıkça göstermektedir.

3.3. IŞIK, AYNA VE PROJEKSİYON KULLANIMI

Svoboda'nın tiyatro anlayışını şekillendiren önemli isimlerden biri olan tiyatro yönetmeni Jindřich Honzl, ışığı şu şekilde tanımlamaktadır:

"Işık, mekân içinde sahne şiirinin dördüncü boyutu olarak, tüm maddi unsurların en hareketlisi ve dolayısıyla en teatral olanıdır (...) Tüm boyutlar,

sürekli hareketle, performansın, dramın, şiirin kendisi olan değişimlerin ardışıklığıyla dramatize edilmeli ve teatrallaştırılmalıdır" (Honzl, akt. Richier, 2020: s. 222).

Honzl gibi Svoboda da ışığın dramaturjik ve psikolojik etkisini "şiir" şeklinde tanımlamayı tercih etmiştir. Svoboda için ışık yalnızca aydınlatma olarak ele alınamazdı. Svoboda'nın geliştirdiği senografi anlayışında ışık zaman yaratarak, hareket üreterek ve ritim kurarak hem mekânı dönüştürmektedir hem de dramatik yapıyı kuran unsurlardan biri olma görevini üstlenmektedir. Senografi, hareket ve ışık birbirinden ayrı değil; aynı dramaturjik sistemin parçalarıdır (Richier, 2020: s. 239). Svoboda'nın anlayışında ışık, mekânsal yapı kurulduktan sonra eklenen bir parça değil; birlikte süregelen oluşumlardan biridir. Genel anlamda ışık temsile en son eklenen tasarım unsuru olarak kullanırken, Svoboda ışığı mekânın bir parçası olarak ele almıştır. Işık tasarımını yapmadan senografi tasarlamayı hayal edemem (Svoboda, akt. Richier, 2020: s. 239). Svoboda'nın düzeninde ışık dekorun eksik kalmış parçası değildir aksine senografinin kendisine dahil olan bütünleştiren kurucu unsurlardan biridir. Svoboda'nın, ışığın görünürlükten fazlası olduğunu gösteren önemli buluşlarından biri *light curtain* yani *ışık perdesi* olmuştur. Düşük voltajlı birden fazla beamlight'ın bir araya gelmesiyle oluşan bulutumsu etkiyi ifade etmektedir Svoboda'nın özel olarak geliştirdiği ışık perdesi, ışığın somut ve hacimsel boyut oluşturmasıyla atmosfer üreticisi olmasına örnek oluşturmaktadır (Resim 13). Dekoru veya oyuncuyu aydınlatmak için kullanılmaz; mekânın kendisine dönüşmektedir.

Işık perdesinin oluşumu için gerekliliklerden biri mekânın içerisindeki tozdur. Işık ve toz bir araya geldiğinde oluşan bulutumsu görüntü ışığın maddeleşebildiğini göstermektedir. Svoboda bu durumdan bahsederken;

"*O dönemde Çekoslovakya'daki tiyatrolar sık sık temizlenmezdi; çok fazla toz vardı, atmosfer yoğundu. Eğer kariyerimi her şeyin temiz olduğu Almanya'da ya da İsviçre'de geçirmiş olsaydım, düşük voltajlı barayı asla yaratamazdım. Çek tozu olmadan bu işe yaramazdı"* (Svoboda, akt. Richier, 2020: s. 228).

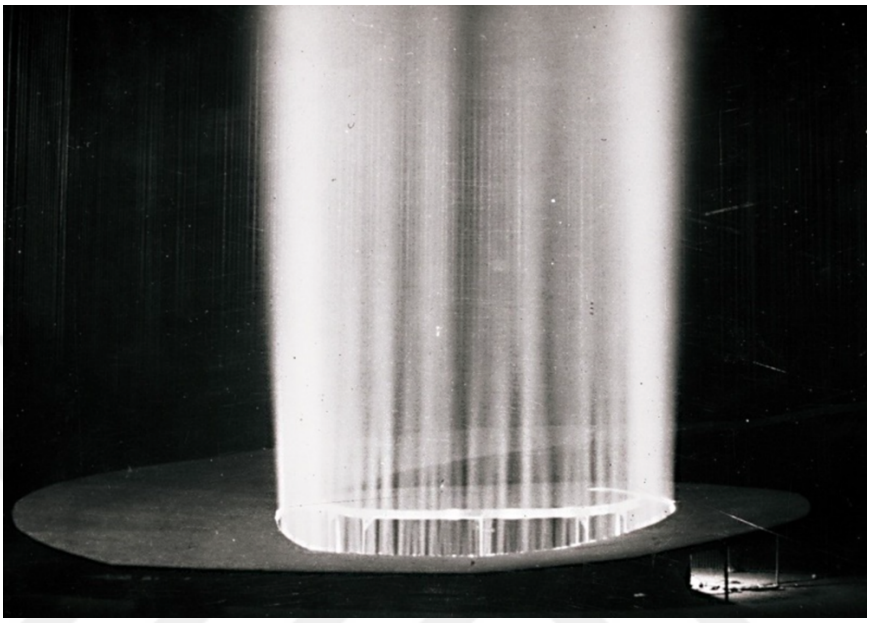


Resim 13: *"Svoboday" konferans dizisi sırasında E. Lucena Muñoz. Fotoğraf: Šárka Hejnová Kaynak: Richier, 2020: s. 229*

Toz ve ışık işbirliğinden yola çıkarak yaratmış olduğu ışık perdesi sisteminin kullandığı yapımlardan biri **Tristan ve Isolde** yapımıydı. 1967 yılına ait prodüksiyon Prag'da çalışılmış ve sahnelenmişti. Svoboda, final sahnesi için yerden yukarı doğru yükselen ışıklar aracılığıyla ölmeden öncesini gördüğümüz iki aşığı çevreleyen silindir biçimini oluşturmuştur. Final sahnesinde ışığın kapanması söz konusu olmadığından Svoboda için çözülmesi gereken bir problem haline gelmiştir. Svoboda bu problem için *"onları saracak ve beyaz bir sis içinde görünmez kılacak arındırıcı bir ışığa ihtiyacım vardı"* (Svoboda, akt. Richier, 2020: s. 229) şeklinde bahsetmiştir. Prodüksiyonun prova aşaması Prag'da çalışılırken Svoboda'nın ışık perdesi fikri Çek tiyatrolarındaki toz ile birlikte işe yarayarak istediği bulutumsu görüntüyü yaratmıştır. Fakat **Tristan ve Isolde** yapımı Almanya turnesine çıktığında beklemediği bir problem daha ortaya çıkmıştır. Çek tiyatrolarının aksine Almanya'daki tiyatrolarda toz yoktu ve bu sebeple Svoboda istediği silindir görüntüsünü birkaç kez duman yardımıyla yaratmaya çalışsa da başarılı olamamıştır.

> *"...Svoboda sonunda toz kontrol sistemleri konusunda uzmanlaşmış bir Alman şirketiyle iletişime geçti. Şirket, lambaların çemberinin üzerine delikli bir boru halkası yerleştirdi; bu sistem, mikro yağmur damlacıklarından oluşan silindirik bir sütun yayıyordu. Suyun sahneyi basmasını önlemek için mikro*

damlacıklar elektriksel olarak kutuplanmıştı ve yukarıya yerleştirilen elektromıknatıslar sayesinde havada asılı tutuluyordu. Sahnenin sonunda elektromıknatıslar kapatılıyor ve böylece silindirik su perdesi karartmayla birlikte kayboluyordu" (Richier, 2020: s. 229) (Resim 14).



Resim 14: *Tristan ve Isolde Almanya turnesi için 200 ışık huzmesi ile tasarlanan ışık silindiri. Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 21.05.2026.*

Svoboda'nın yaşamış olduğu bu tecrübe, senografi fikirlerinin bağlı olmadığı düşünülen koşulların da düşünülmesi ve bulunulan sahneye, atmosfere uygun olarak tasarlanması gerektiğine örnek oluşturmuştur.

Svoboda'nın ışığı somut bir etmen olarak hacimsel boyutuyla kullanması mekânın yalnızca maddesel olarak değil, algısal olarak da yönlendirilmesini sağlamıştır. Dramatik yapının ritmi, görünür alanlar ve karanlık bırakılan alanların tercihi bütüncül olarak ele alındığında ışığın dramaturjik açıdan kurucu rolünü göstermektedir. Svoboda'nın ışık aracılığıyla seyircinin algısını manipüle etme yöntemlerinden bir diğeri yüksek yoğunluklu ışık ve ani değişimler ile sahnede kontrast yaratmaktır. Svoboda'nın 1972 yılında New York'da prodüksiyonunu üstlendiği **Carmen,** yoğun ışık ile oluşturulan görünmezlik için önemli bir örnektir (Resim 15). Final sahnesi için oyuncunun seyirci fark etmeden sahneden kaybolması gerekmektedir ve Svoboda çözümü seyirciyi geçici olarak kör etmekte bulmuştur.

"*Bu senografide her şey beyazdı. Zemin, duvarlar — bu ışık altında insan bronzlaşabilirdi… Carmen beamlight'ların içinde beyaz giyinmişti; José*

ise siyah giyinmişti ve kırmızı bir atkısı vardı, ona kırmızı bir gül veriyordu. Bu son sahneydi, onu öldürdüğü an. Carmen kırmızı gülü göğsünün üzerine koyuyor, yere düşüyordu; işte tam bu anda tüm ışıkları açtım ve o kayboldu, geriye yalnızca gül kaldı. Bu süreç o kadar hızlı gerçekleşiyordu ki bu anı fotoğrafla yakalamak imkânsızdı" (Svoboda, akt. Richier, 2020: s. 234-235).



***Resim 15**: Carmen operasından fotoğraf. Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 24.05.2026.*

Svoboda yoğun beyaz ışık ve kontrast aracılığıyla seyircinin algısını manipüle eder; karakterin sahne üzerindeki yok oluşu fiziksel bir çıkıştan çok ışığın içinde eriyerek kaybolma etkisi yaratmıştır. Svoboda'nın bu etkiyi yaratabilmesi için **Carmen** prodüksiyonunun sahnelendiği Metropolitan Opera'da bulunan 600 kW'lık elektrik gücü yetersiz kalmıştır. Prodüksiyonun New York itfaiyesi ile 400 kW'lık güç jenaratörü için iş birliği yapması ile Svoboda'nın arzu ettiği illüzyon yaratılabilmiştir fakat yüksek elektrik enerjisi ile sıcaklık da önemli ölçüde artmıştır.

"*Sahne gerçekten çok sıcaktı. Bazı şarkıcılar bana şöyle diyordu: 'Bay Svoboda, burada kavruluyoruz, kendimizi plajdaymış gibi hissediyoruz, bu çılgınlık!' Ben de onlara şöyle dedim: 'O hâlde bu süreyi ücretli tatilinizden düşeriz!' (gülüyor). Güç kaynağı şimdiye kadar kullandığım her şeyin ötesindeydi; bunu başka hiçbir yerde gerçekleştiremezdim. Neyse ki New York'taki klima sistemine sahip az sayıdaki tiyatrodan biriydi ve sistem tam kapasite çalışıyordu"* (Svoboda, akt. Richier, 2020: s. 235)...

Svoboda, **Carmen** operasında gölgesiz ve yüksek yoğunlukta ışık kullanımıyla ve **Carmen**'in beyaz bir kostüm içerisinde olmasıyla mekânın beyaz renkten oluşması birleşimi sahnedeki fiziksel gerçekliği sorgulatmıştır. Svoboda'nın **Carmen**'de kullandığı yöntem ışığın yalnızca görünürlük için değil görünmezlik için de başvurulan bir yöntem olduğunu göstermektedir. Final sahnesinde fotoğraf makinesinin bile yakalayamadığı bu kaybolma sahnesinde kullanılan ışık biçimi, ölüm anını fiziksel bir eylemden ziyade algısal bir dönüşüm haline getirmiştir.

Svoboda'nın ışığa yüklediği dramaturjik anlam görünürlük ve görünmezlik olarak sınırlı kalmamıştır. Işığın tüm varlığı, Svoboda'nın senografi anlayışının parçalarını oluşturmaktadır ve bu parçalardan biri de ışığın uzantısıyla meydana gelen gölgelerdir. Svoboda'nın ışık ile ortaya koyduğu ritim, hareket ve mekânsal derinlik gibi faktörlerde gölgenin varlığı belirleyici bir unsur olmuştur. Svoboda, gölgeyi yalnızca bedeni yansıtan pasif bir araç olarak değil; atmosfer oluşturan bağımsız bir öğe olarak ele almıştır.

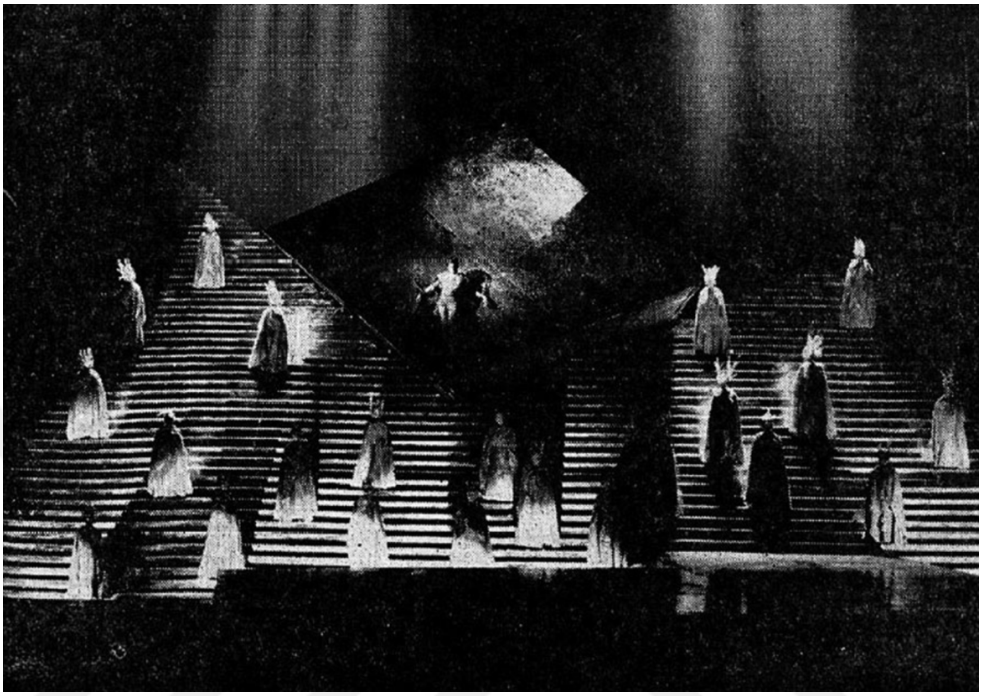
Svoboda'nın 1968 yılında Münih'de prömiyerini yapan **Prometheus** operası için tasarlamış olduğu prodüksiyon, gölge kullanımı hakkında önemli bir örnek oluşturmaktadır. Svoboda **Prometheus** yapımında ışığı ve gölgeyi metafizik bir unsur gibi ele almıştır. Yapım *Prometheus*'un yüzünün canlı görüntüleri devasa bir merdiven ve onun hareketli platformları üzerine yansıtılmış (Richier, 2020: s. 233) görselleri ile bilinmektedir. *Erinyes*'lerin giriş sahnesini anlatırken Svoboda şu ifadeleri kullanmıştır:

> "*İşte Erinyes'ler, Prometheus'a kehanetlerini ve lanetlerini haykırıyorlar: 'Ateşi tanrılardan çaldın! Onu insanlığa getirdin! Cezaya hazır ol!' Hepsi beyaz giyinmiş durumda, geri kalan her şey karanlık; zeminde yalnızca düşen gölgelerini görebiliyorsunuz, ama beyaz gölgeler"* (Svoboda, akt. Richier, 2020: s. 233)

Svoboda ile konu hakkında görüşen Richier, bir çeviri hatası olduğunu varsayarak tekrar "*Beyaz mı?"* sorusunu yöneltmiştir ve Svoboda şöyle cevaplar:

> *"...Evet, beyaz. Kimse ne yapıldığını anlamadı... Daha sonra gelen diğer karakterlerin, örneğin askerlerin ya da tanrıların habercilerinin siyah gölgeleri vardı; çünkü onlar insan varlıklardı. Ama Erinyes'lerin beyaz*

gölgeleri vardı; onları farklılaştırma yöntemim buydu" (Svoboda, akt. Richier, 2020: s. 233) (Resim 16).

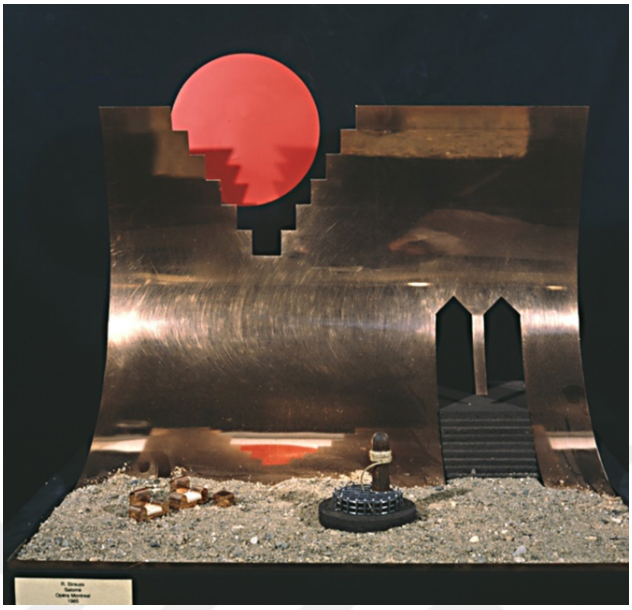


Resim 16: *Prometheus'un ve Erinyes'lerin sahnede yer aldığı andan bir görsel. Fotoğraf: Šárka Hejnová*
Kaynak: Richier, 2020: s. 234

Svoboda bu etkiyi vermek için gerçekten gölgeden faydalanmamıştır, ihtiyacı olan etkiyi gölgelerin oluşturabileceği boyutu göz önüne alarak yansıma aracılığıyla elde etmiştir fakat atmosferi deneyimleyen seyircinin beyaz gölgelerin yarattığı etkiyle karakterlerin insan üstü varlıklar olarak algılanmasını sağlamıştır ve bu durum Svoboda'nın arzuladığı gibi beyaz gölgeli karakterlerin farklı bir konumda olmasını sağlamıştır.

Svoboda'nın ışık ve gölge ilişkisine yaklaşımı, karanlığın da en az ışık kadar aktif bir dramaturjik unsur olarak ele alınmasını sağlamıştır. Svoboda, atmosferi yaratırken karanlıktan da tıpkı gölgeden ve diğer tüm bütüncül etmenlerden beklediği gibi hacim, derinlik, ritim ve algısal yoğunluk gibi etkiler beklemiştir. Svoboda, sahnede görünmesi gereken alanları net biçimde belirlerken karanlık olması gereken alanları da özenle sınırlandırmıştır. Bu sınırlandırma, karanlık etmenini dramaturjik bir araç haline getirmiştir. 1985 yılına ait **Salome** prodüksiyonunda senografi genel anlamda iç bükey olarak tasarlanmış büyük boyuttaki aynalardan oluşmuştur ve

Svoboda aynalar aracılığıyla karanlığı olduğundan daha derin bir hale getirmeyi hedeflemiştir (Resim 17).



Resim 17: *Salome operası için Svoboda tarafından tasarlanan senografinin modeli. Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 25.05.2026.*

"Gerçekten güzel olan şey, parabol tarafından yansıtılan karanlığın niteliğiydi. Mutlak bir siyah, çok derin bir siyah; çünkü bu, salonun karanlığının yansımasıydı. Ben derin karanlığı gerçekten severim. Salonun arkasında oturan bir seyircinin önünde seksen metre derinliğinde uzun bir siyah karanlık olduğunda, bu kötücül bir şeydir… Derinliğin karanlığa ne kadar inanılmaz bir nitelik kazandırdığını hayal bile edemezsiniz" (Svoboda, akt. Richier, 2020: s. 238-239) (Resim 18).



Resim 18: *Salome operasından bir fotoğraf. Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 25.05.2026.*

Svoboda'nın senografi anlayışında yalnızca aydınlık alanlar değil; görünmeyen alanlar da dramaturjik anlam taşımaktadır. Svoboda'nın mekânı derinleştirmek için başvurduğu yöntem, karanlığın ışığın yokluğuyla ortaya çıkan bir etki olarak değil; tasarlanarak üretilen dramaturjik bir etmen olarak ele alınması gerektiğini göstermektedir.

Karanlığı üretirken ışığı sınırlandırabilmesi önemli bir adımı oluşturmuştur. Işığın istenmeyen yüzeylere örneğin zemine yansıması Svoboda'nın karanlık üzerindeki yönetim etkisini belirleyici bir unsur olmuştur. Işığın zemine yansıyarak kontrast üzerinde olumsuz bir etkiye sebep olduğunu fark eden Svoboda, karanlığın etkisini geri kazanması için ışığı emebilen zikzak tasarıma sahip yeni bir zemin tasarlamıştır. *Deep obscurity* şeklinde tanımlanan bu yüzey ışığın zemine yayılmasını engellemeyi amaçlamaktadır.

Svoboda'nın bütüncül senografi anlayışında karanlık da yaratıcı unsurlardan biri olmuştur. Tüm etmenleri ayrı ayrı olarak ele alan ama uyum içinde bir araya getiren Svoboda, bütünün içinde karanlığın etkisini azaltabilecek dolayısıyla dramaturjik etkiye zarar verebilecek yansımaları ve sızıntıları engellemeyi amaçlamıştır.

Svoboda'nın senografi anlayışındaki bütüncül bakış açısı karanlığı ele alırken de görülmektedir. Salome örneğinde görüldüğü üzere karanlık etkisini güçlendirmek ve derinliği arttırmak için başka bir etmene yani aynalara başvurmuştur. Aynalar aracılığıyla mekânın sınırları muğlaklaştırılmış ve yeni bir katman oluşturulmuştur. Aynanın varlığı ile oluşan yansıma etkisi Svoboda'nın senografisinin önemli bir kurucu yapısı haline gelmiştir. Ayna, Svoboda'nın farklı yapımlarında mekânın algısını değiştiren ve gerçeklik algısını çoğaltan yapısıyla bağımsız bir dramaturjik yapı şeklini almıştır. Seyircinin algısında birden fazla etkiye sahip olan ayna, derinlik ve çoğaltmanın yanı sıra yön kaybı, sınırların bulanıklaşması, sonsuzluk hissi gibi etkilerin de oluşmasını sağlamıştır.

Svoboda'nın senografisini oluşturan tüm etmenler gibi aynalar da dekoratif unsur olmanın çok ötesinde mekânsal derinliği değiştiren, çoğaltan ve atmosferi farklı yönlere yayan dramaturjik bir unsur olarak kullanılmıştır. Svoboda'nın sahneleme anlayışını ifade ederken kullandığı *psiko plastik mekân* fikrini güçlendiren

etmenlerden biri olan ayna, bölünme etkisiyle gerçeklik algısını çoğaltmaktadır. Aynanın dramaturjik etkisi ele alındığında görsel etkisiyle değil; psikolojik etkisiyle ön plana çıkmaktadır.

Svoboda'nın ayna kullanımın ele alınabileceği en önemli örneklerden biri 1992 yılında sahnelenmiş olan **La Traviata** operasıdır. Svoboda prodüksiyonu 45 derecelik eğime sahip, parçalı ve devasa boyutlardaki aynalar ile oluşturulmuş görüntü üzerine inşa etmiştir (Resim 19).



Resim 19: *La Traviata için aynadan oluşan yapının kurulum aşamasından bir fotoğraf Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 27.05.2026.*

Svoboda, **La Traviata** operasında bahsi geçen mekânları zemine katman katman yayarak kaldırdıkça çeşitli atmosferler yaratan örtüler aracılığıyla yaratmayı başarmıştır (Resim 19-20-21). Svoboda'nın **La Traviata** senografisi hakkında Victorian Opera Sanat Direktörü Richard Mills şunları söylemiştir: *"Sahne tasarımcısı, toplumun ikiyüzlülüğüne adeta bir ayna tutuyor; seyirciyi hayat kadını Violetta Valery'nin dünyasının içine çekiyor ve onları kendi aşk ve kayıp hikâyeleri üzerine düşünmeye davet ediyor."* (Mills, akt. Softaoğlu 2019: 489-490) (Resim 20-21-22).



Resim 20: *La Traviata operasından bir fotoğraf, 1992. Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 27.05.2026.*



Resim 21: *La Traviata operasından bir fotoğraf, 1992. Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 27.05.2026.*

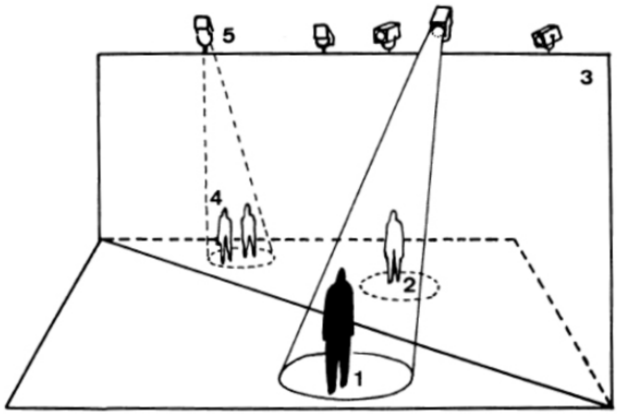


Resim 22: *La Traviata operasından bir fotoğraf, 1992. Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 27.05.2026.*

Aynalar sayesinde Svoboda, seyircinin bakışını tek bir odak noktasından birden fazla bakış açısına yönlendirmiştir. Yansıma aracılığıyla mekânın farklı gerçekliklerde algılanmasını sağlamıştır ve bu durumda seyirci pasif bir izleyici olmaktan çıkarak algısal olarak seçici olmaya yönlendirilen aktif bir katılımcı haline gelmiştir. Ayna bu açıdan ele alındığında mekânsal derinliği muğlaklaştırmasının yanında aynı zamanda görünürlük bağlarına da müdahale eden yaratıcı bir etmen olarak aracı olmuştur.

Görünürlük araçlarından biri olarak ayna birden fazla yaratıcı etki ile Svoboda'nın çeşitli yöntemler ve amaçlar için kullandığı bir araç haline gelmiştir. Çoğalma ve bakışı yönlendirme gibi özellikleri ile ele alınan ayna aynı zamanda gerçek ve hayal arasında da ince bir çizgiyi oluşturabilecek fikirler ile de Svoboda tarafından sahneye taşınmıştır.

Svoboda, aynaları olduğu gibi tek formda sahneye koymaktan kaçınmış yeni form ve biçimler için arayışta olmuştur. 1968 yılında Svoboda'nın senografisiyle sahnelenen **The Wedding,** aynanın yarı geçirgen formda döner bir platform üzerinde kullanıldığı aynanın sahnelenme biçimine örnek bir prodüksiyon olmuştur (Resim 23). Oyun, geçmiş ile şimdi, ya da gerçeklik ile yanılsama arasında gidip gelen bir askeri konu almaktadır (Albertova, akt. Softaoğlu, 2019: s. 490). **The Wedding** yapımında birden fazla gerçeklik kurmayı hedefleyen Svoboda, yarı saydam aynalar sayesinde arkasında bulunan oyuncuların bazen görünüp bazen kaybolmasını mümkün kılmıştır. Oyuncu gerçeklikten düşe, sonra yeniden gerçeğe taşınabiliyordu" (Svoboda, akt. Burian, 1971: s. 44).



Resim 23: *The Wedding prodüksiyonunda kullanılan yarı saydam aynalı sahne düzeninin ön görünüş diyagramı. Diyagramda ayna önündeki ve arkasındaki oyuncular ile ışık köprüsünün yerleşimi gösterilmektedir. Kaynak: Burian, 1971: s. 44.*

Bu geçirgen iki alan sayesinde varoluşu netlikten muğlaklığa taşımış ve böylece dramatik mekânı tek bir fiziksel alandan algısal olarak biçimlenen geçirgen iki boyut olarak izlenebilmesini sağlamıştır.

> *"Yarı saydam bir ayna, aynanın arkasında bulunan oyuncuların, ışığın yardımıyla aynanın yüzeyine arkadan projeksiyon yapılmış bir görüntü gibi görünmesini sağlıyordu. Aynanın arkasındaki nesneler ile önündeki nesneler öyle bir hizalanabiliyordu ki, öndeki nesneler arkadaki düzenlemenin bir parçasıymış gibi görünüyordu"* (Softaoğlu, 2019: s. 491) (Resim 24).



***Resim 24**: The Wedding yapımının sahnelenmesinden bir fotoğraf. Kaynak: Burian, 1971: s. 45.*

Ayna aracılığıyla farklı düzlemler arasına taşınabilen karakterler fikriyle ayna, fiziksel bir mekân yaratmanın ötesinde farklı gerçeklikler kurabilen bir araç olarak işlev görmesini sağlamış dolayısıyla dramatik mekânın algısal olarak yaratılmasını mümkün kılan dramaturjik bir yapı haline gelmiştir.

Senografiyi katman katman inşa eden Svoboda, yeni arayışlar içerisinde aynayı sahneye yapı kurucu rolünde dahil eden fikirlerin öncüsü olmuştur. Başlangıçta ışığın ayna iş birliğini kurarak düşsel mekânlar yaratmış ve çoğalan, parçalanan, ve dönüşen yapılar ile seyircinin algısını mekânın sınırlarını aşarak yönlendirmiştir. Bu yaklaşım, Svoboda'nın sahneyi durağan bir fiziksel alan yerine sürekli dönüşen algısal bir yapı olarak ele aldığını göstermektedir. Böylece görüntü, yansıma ve mekânsal dönüşüm ilişkisi Svoboda'nın senografik yaklaşımında merkezi bir önem kazanmaktadır.

Svoboda'nın mekânı yanılsama etkisiyle ele alması sadece aynadan ibaret değildir. Yanılsama ile seyircinin algısını dönüştüren Svoboda, projeksiyon teknolojileri ile geliştirdiği yöntemleri kullanarak yanılsama üzerinde yenilikçi etkiler yaratmayı başarmıştır. Yenilik açısından yalnızca teknik anlamda değil aynı zamanda çeşitli yüzey araştırmaları da yapmıştır. Burada "yüzey" sözcüğü çoğuldur; çünkü Svoboda, sahnenin arkasındaki basit ve durağan dikdörtgen bir ekranla neredeyse hiçbir zaman tatmin olmamıştır (Richier, 2020: s. 232). Projeksiyon, Svoboda'nın yapımlarında görüntü yansıtan teknolojik bir yenilik olarak değil; ışık, renk ve hareket gibi etmenleri sentezleyebileceği yaratıcı bir unsur olmuştur.

> *"Biz tiyatroda sürekli olarak mekânın farkındayızdır ve onu birçok araçla zenginleştirebiliriz; oysa film yalnızca mekânı kaydedebilir. Aslında tiyatroda mekânı filmin kullanımıyla da zenginleştirebiliriz; işte bu yüzden tiyatro en büyük sentez sanatıdır"* (Svoboda, akt. Burian, 1971: s. 77).

Svoboda'nın ışık, ayna ve görüntüyü sentezleyerek yeni bir sahne dili oluşturduğu yapımlardan biri 1969 yılına ait **Pelléas et Mélisande** olmuştur (Resim 25). **The Wedding** yapımında kullanılan yöntemle benzer bir yapı kuran Svoboda, **Pelléas et Mélisande** prodüksiyonunda da yarı geçirgen bir uzam yaratmayı tercih etmiş fakat bu kez ayna yerine siklorama[1] kullanmıştır. Svoboda'nın özel olarak tasarladığı sikloramaya hem önden hem arkadan projeksiyon yansıtabilmiştir. Sikloramanın yarı geçirgen dokusu sayesinde renkli ışıkları yansıtmış dolayısıyla yeni katmanlar yaratabilmiştir. Işık ve projeksiyonu sentezleyen Svoboda, bu birleşime başka bir yansıtıcı yüzey olan aynayı da dahil etmiştir ve aynanın yarattığı yansıma etkisiyle görüntüyü öne taşıyarak zemin ile arka fon arasındaki sınırı yok etmiştir. Svoboda, temelde projeksiyon tekniklerini aynaların çeşitli kullanımlarıyla birleştirerek nihai etkiyi çoğaltmış ve yoğunlaştırmıştır: sözde plastik bir görüntü içinde devasa bir görüntü kolajı (Burian, 1971: 74-75).

[1] Siklorama, sahnenin arka bölümünde yer alan ve ışık ya da projeksiyon uygulamaları için kullanılan geniş fon yüzeyidir.



Resim 25: *Pelléas et Mélisande yapımından bir fotoğraf. Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 29.05.2026.*

Svoboda, **Pelléas et Mélisande** yapımında projeksiyonu kullanma biçimiyle yansıtmayı teknolojik bir yenilik olarak değil; atmosfer üreten bir araç olarak ele aldığını göstermiştir. Yansıtıcı yüzeyler kullanarak sahneye taşıdığı görüntüler gerçekçi mekân yaratma amacı taşımamıştır. Svoboda, **Pelléas et Mélisande** prodüksiyonunda projeksiyonu görüntü yansıtmanın ötesinde kullanmış renk ve ışık katmanları da yaratarak yeni bir atmosfer dili yaratmıştır. Svoboda, bu yapımdaki amacını *"neredeyse tamamen renkli ışık aracılığıyla sözde bir mekân yaratmak"* (Svoboda, akt. Burian, 1971: s. 75) olarak belirtmiştir. Svoboda'nın projeksiyonu ele alma biçimi geçirgenlik ve yansımayı sentezleyerek katmanlı bir mekân deneyimi yaratmasını ifade etmektedir.

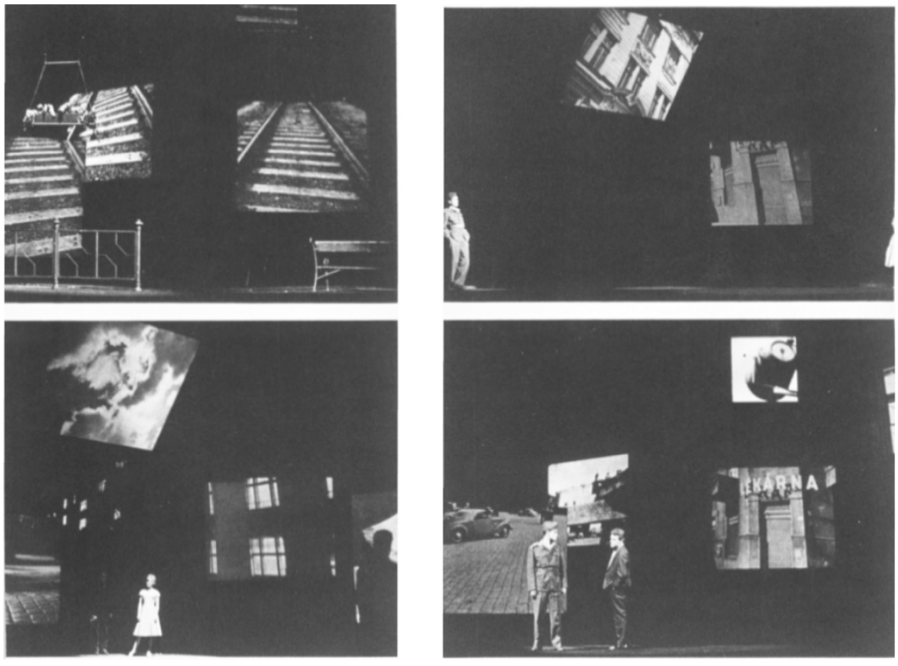
Svoboda, projeksiyon kullanımını ileriye taşıyarak yeni yorumlara olanak sağlayan çoklu ekran sistemleri üzerine de çalışmalar yürütmüştür. Bu araştırmaların en önemli örnekleri *Polyekran*, *Laterna Magika* ve *Diapolyekran* sistemleri olmuştur. Bu sistemlerin her biri çeşitli bazı özelliklere sahip olsa da temelde üçü de hareketi, görüntüyü ve mekânı sentezleyerek atmosfer kurucu olarak seyirci algısını şekillendirmeyi hedeflemişlerdir.

"Çoklu ekran" anlamına gelen *Polyekran*, Svoboda'nın 1958 Brüksel Dünya Fuarı için geliştirmiş olduğu sistemi ifade etmektedir. Polyekran sistemi, aynı anda çeşitli boyutlarda ve biçimlerdeki ekranlara görüntü yansıtılmasıdır. Polyekran sistemi ile Svoboda, parçalı ekranlardan oluşan bütünsel bir görüntü yerine katmanlı bir görsel yapı kurmayı amaçlamış ve bu sayede birden fazla odak noktası oluşturarak bakışı

çeşitli noktalarda dolaştırmıştır. Svoboda, kullandığı tüm dramaturjik araçlarla olduğu gibi Polyekran ile de gerçekliği yeniden üretmek yerine anlam çoğaltmayı amaçlamıştır.

Polyekran sistemi çalışmada daha önce ele alınan canlı performans ile görüntüyü bir araya getiren Laterna Magika için zemin hazırlamıştır. Svoboda, Laterna Magika örneği ile mekâna yansıyan görüntülerin hareket halindeki oyuncu ile birbirine arka plan olmaktan ziyade dramatik yapının ayrılmaz parçaları olduğunu özellikle belirtmiştir. Polyekran sisteminin canlı hareket ile birleştiği Laterna Magika, görüntünün yalnızca mekânla ilişkili bir etmen olmadığını yapıyı kuran aktif bir unsur olduğunu göstermiştir.

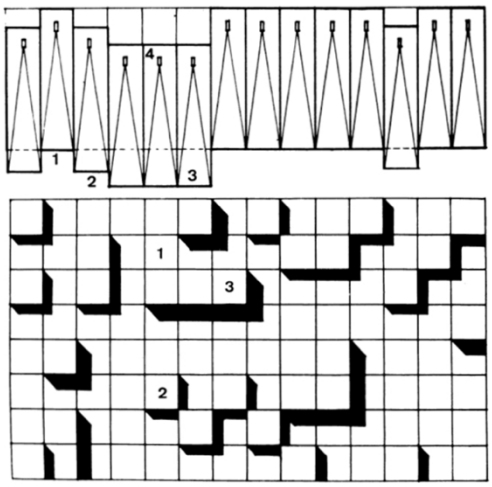
Polyekran'ın ilkeleri daha sonra Josef Topol'un 1959 yılında **Their Day** adlı yapımında da kullanılmıştır. Böylece çoklu ekran ve eşzamanlı görüntü anlayışı fuar ortamından çıkarak tiyatro sahnesine taşınmıştır (Resim 26).



Resim 26: *Their Day yapımından birkaç sahnenin fotoğrafı. Kaynak: Burian, 1971: s. 93.*

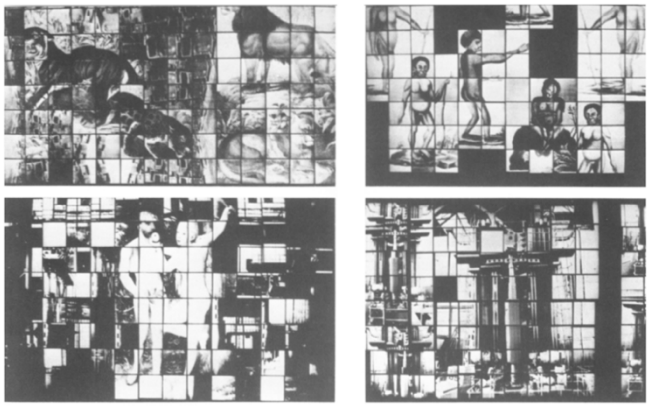
Polyekran sistemini geliştirmeye devam eden Svoboda, **The Creation of the World** yapımı on dakikalık bir gösteri olarak 1967 yılında Montreal Expo'sunda *Diapolyekran* ile seyirci karşısına çıkmıştır. Diapolyekran sistemi, ileri geri hareket edebilen üç boyutlu küplerin yüzeyine yansıtılan görüntüler ile Polyekrandan farklı bir atmosfer dili oluşturmuştur. Toplam 112 küpten oluşan sistemde her küp, kendi

projeksiyon kaynağına sahip bağımsız bir görüntü birimi olarak çalışmaktadır (Resim 27). Svoboda, hareketli yüzeylerin üzerine yansıtılan görüntülerin mekânın içinde dolaşmasını mümkün kılmıştır. Bu kullanımıyla projeksiyon, görüntü aktarmaktan ziyade mekânın kendisini oluşturabilecek kadar güçlü bir yaratım aracı haline gelmiştir (Resim 28).



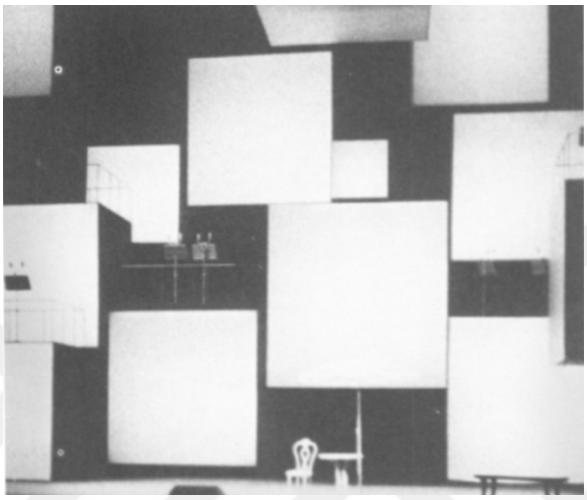
Resim 27: *Diapolyekran sisteminin üstten ve önden görünüşü. Arkadan projeksiyon yüzeylerine sahip hareketli küplerden oluşan sistemde, her küpün arka kısmına üst üste yerleştirilmiş iki adet 35 mm dia projektörü bulunmaktadır. Küplerin hareketleri ve çoklu projeksiyonları elektronik olarak programlanmaktadır. Kaynak: Burian, 1971: s. 88..*

> *"Sistemin temel tekniği, geniş bir görsel etki yelpazesine olanak tanıyan bir kolaj ya da montaj anlayışına dayanmaktadır. Küplerden oluşan tüm duvar birleşerek tek ve geleneksel anlamda bütünlüklü bir görüntü sunabildiği gibi, bu görüntüyü belirgin biçimde kübist bir anlayışla parçalayabilmekte ya da birbirinden bağımsız görüntülerden oluşan sürrealist bir kolaj da oluşturabilmektedir"* (Burian, 1971: s. 89-90).



Resim 28: *The Creation of the World gösteriminden birkaç sahnenin Diapolyekran görüntüsü. Kaynak: Burian, 1971: s. 89.*

Diapolyekran sistemini daha sonra tiyatro sahnesine taşıyan Svoboda'nın en önemli yapımlarından biri 1969 yapımı **The Journey** yapımıdır. **The Journey** yapımında kullanılan küp yüzeyler Montreal Expo'sunda kullanılan küplere oranla daha azdı ve sabit olarak kullanılmışlardı (Resim 29- 30). Svoboda, yansıtıcı küpleri sahneyi çevreleyen bir düzende kullanmayı tercih etmişti ve küplerden beş tanesinin üzerine küçük orkestra grupları yerleştirmişti.



Resim 29: *The Journey yapımından küp şeklindeki yüzeyleri gösteren bir fotoğraf. Kaynak Burian, 1971: s. 96.*

> *"Operanın teması -günümüz uygarlığının kendi ruhsal boşluğuyla yüzleşmesi, insanın kitle iletişim araçları, ulaşım ve sanayi tarafından ezilip öğütülmesi- Polyekran sisteminin kontrpuan temelli yapısına son derece uygun düşüyordu"* (Burian, 1971: s. 97).



Resim 30: *The Journey yapımında önden ve arkadan dia ve film projeksiyonları kullanılmıştır. Görsel, negatif görüntü projeksiyonlarıyla elde edilen çarpıcı etkiyi göstermektedir. Kaynak: Burian, 1971: s. 96.*

Svoboda'nın geliştirmiş olduğu *Polyekran, Laterna Magika* ve *Diapolyekran* sistemleri teknolojik yenilik araçları olarak sahneye taşınmamış; şiirsel ve dramaturjik araçlar olarak anlam üretici unsurlar olmuştur. Svoboda, temelde görüntü yansıtan bu sistemleri, ışık, hareket ve mekânı sentezleyebilecek bütünsel ifade araçları olarak sahneye taşımıştır.

Bu bölümde incelenen ışık, ayna ve projeksiyon yaklaşımı Svoboda'nın teknolojiyi amaç olarak değil anlatım bileşeni rolüyle araç olarak kullandığını göstermektedir. Mekânın olası bileşenleri arasında yeni ilişkiler kurmayı hedefleyen Svoboda, geliştirmiş olduğu ışık, yansıtıcı yüzeyler ve projeksiyon yenilikleri ile sınırlar konusunda seyircinin algısını muğlaklaştırmıştır. Tüm bu çalışmalar, Svoboda'nın teknolojiyi dekoratif bir unsur olarak değil, dramatik anlamın ve atmosferin üretiminde etkin rol oynayan yaratıcı bir araç olarak kullandığını ortaya koymaktadır.

3.4. TEKNOLOJİ VE ATMOSFER İLİŞKİSİ

Josef Svoboda'nın çalışmaları ele alınırken çoğu zaman teknoloji odaklı yaklaşılmaktadır. Geliştirmiş olduğu Polyekran, Diapolyekran, Laterna Magika ve dahası gibi yenilikçi sahne teknolojileri Svoboda'nın bu anlamda görünür olmasını sağlamıştır fakat araştırmış olduğu bu teknolojik yenilikler onun için bir amaç değil dramatik yapıyı güçlendiren araçlar olmuşlardır. Bu bakımdan Svoboda'nın senografi anlayışını açıklarken teknoloji odaklı yaklaşmak yetersiz olacaktır. Svoboda, mevcut en yeni tekniklerin ve araçların sağlayabileceği katkıları memnuniyetle karşılamakta ve bunlardan en üst düzeyde yararlanabilmekte olsa da, bunların kullanılması ya da kullanılmaması aslında temel mesele değildir (Burian, 1971: s. 16):

> *"Asıl önemli olan işe yaklaşım biçimidir. Eğer bir oyuna en uygun çözüm bu olsaydı, peynirden bir sahne tasarımı yaratmaktan memnuniyet duyardım. Kullanılması gereken şey, yapımın kavramsal yaklaşımına tam olarak uyan ifade araçlarıdır. Benim için işimin gerçek güzelliği de burada yatmaktadır"* (Svoboda, akt. Burian, 1971: s. 16).

Burian'ın aktarmış olduğu Svoboda'ya ait bu düşünceler atmosfer kurucu rolüne yaklaşımını göstermektedir. Svoboda için teknolojinin de dahil olduğu dramaturjik yaratıcı etmenlerinin tümü anlatıyı destekleme, seyirci deneyimini güçlendirme ve mekânı dönüştürme amaçlarıyla sahneye taşınmaktadır. Bu açıdan Svoboda'nın sahnesinde yer alan teknolojik unsurlar, yenilik olması için anlam yüklenen araçlar değil; atmosfer üretiminin parçaları olarak kullanılmışlardır.

Svoboda, senografinin temelinde kinetik yapıyı vurgulamıştır. Başından itibaren vurgulamış olduğu dramatik yapının sürekli olarak değişmesi Svoboda'nın teknik araştırmaları sonucunda seyirci deneyimini çeşitli biçimlerde dönüştürebilen bir yaratım süreci halini almıştır. Svoboda, dinamik senografi anlayışıyla seyirciye yalnızca gözlemleyen rolü yerine çeşitli duyusal uyaranlar aracılığıyla aktif olarak deneyimleyen rolünü vermiştir.

Svoboda, *"içinde gerçekleşen eylemlere katı bir biçimde yukarıdan bakan durağan tiyatro"* (Svoboda, akt. Giesekam, 2007: s. 52) yaklaşımına karşı çıkmıştır ve bu biçime karşılık "*çoklu sahnesellik*" anlamına gelen "*polyscenicness*" kavramını ortaya atmıştır.

> *"Zaman ve mekânın özgür ve çok yönlü bir biçimde işleyişinin ifadesidir; burada aynı eylem, çeşitli optik ve düşünsel açılardan gözlemlenir... Bu, tiyatral eylemin doğrusal sürekliliğinin parçalanması ve onun ayrı olaylara ya da anlara dönüştürülmesi anlamına gelir"* (Svoboda, akt. Giesekam, 2007: s. 53).

Geleneksel anlayış bakımından seyircinin bakışı tek bir noktaya odaklanması hedeflenirken, Svoboda'nın katmanlı sahneleme yapısında seyircinin bakışı mekânda gezdirilirken seçim yapması gereken anlar yaratmaktadır. Çoklu sahnesellik anlayışı, dönüştürülmüş birden fazla gerçeklik algısıyla anlam çeşitliliği ortaya koymaktadır. Bu durumda deneyimci olarak seyirci, aktarılmayı bekleyen tek bir anlam ile karşı karşıya gelmek yerine anlam katmanları ile inşa edilmiş görsel ve işitsel uyaranlar ile karşı karşıya getirilmiştir. Birden fazla görüntü sayesinde anlamı tek bir bakış açısına değil; deneyimcinin ortaya çıkardığı bağlantılar ile kurmasına izin vermiştir.

Svoboda'nın teknik gelişmelere olan bakış açısı, koşulsuz olarak yapının içine işlenmesini savunmamaktadır. Teknolojik unsurların dramatik yapımla kurduğu bağ,

nasıl kullanıldığıyla şekillendirilmektedir. Svoboda bu durum hakkında şunları söylemiştir:

> *"Her şey teknolojiyi nasıl kullandığınıza bağlıdır: elektrik akımı bir insanı öldürebilir de iyileştirebilir de. Bir tiyatro yapımında da durum aynıdır; teknik unsur yapıya zarar verebilir ya da bir başyapıtın hazırlanmasına yardımcı olmak için kullanılabilir"* (Svoboda, akt. Burian 1971: s. 23).

Senografiye bütüncül olarak yaklaşan Svoboda, atmosferi yaratan etmenlerin tamamında estetik ve dramaturjik uyumu hedeflemiştir. Dolayısıyla Svoboda, herhangi bir unsurun sahneye tesadüfi olarak dahil edilemeyeceğinin altını çizmiştir. Svoboda için teknolojik buluşlar yaratıcı sürecin oluşmasına katkı sağlayan çeşitli ifade araçları olmuşlardır.

Svoboda'nın teknolojiyi sahne sanatlarına entegre etme araştırmaları bazı çağdaşları tarafından eleştirilmesine neden olmuştur. Svoboda ise bu eleştirilere *"modern teknik ilerleme, modern tiyatroya; asansörün ya da çamaşırhanenin modern bir binaya ait olması kadar aittir*" (Svoboda, akt. Burian, 1971: s. 23) şeklinde yanıt vermiştir. Svoboda, teknolojiyi bağımsız bir yaratıcı olarak değil bütünün parçalarından biri olarak ele almıştır. Dolayısıyla Svoboda için teknoloji sahneleme biçimini belirlemez fakat yeni ifade araçları ortaya çıkaran olanaklar sağlaması, teknolojinin sahne sanatlarında da yeri olduğunu göstermektedir.

Svoboda senografik unsurlar arasında aldığı hiçbir etmeni yalnızca görsel bir dünya yaratmak için kullanmamıştır. Atmosferin yarattığı psikolojik ve duyusal deneyimde yaratıcı unsur olarak teknoloji de seyircinin yapı ile kurduğu bağ için aktarıcı bir parça olarak görev almıştır.

Svoboda'nın teknolojiye yönelik yaklaşımı, kariyerinin son dönem çalışmalarında da devam etmiştir. Svoboda'nın ölümünden kısa süre önce gerçekleştirdiği **Graffiti** prodüksiyonu, teknolojik araçların sahneleme anlayışındaki yerini göstermesi bakımından dikkat çekici bir örnek olmuştur (Resim 31-32).

> *"Graffiti için Svoboda, projeksiyon görüntülerinin sahnenin tüm genişliği boyunca uzanan ve gerçekte var olmayan bir "ekran" üzerinde belirmesini sağlayan bir projeksiyon sistemi tasarlamıştır; başka bir deyişle, görüntüler adeta havanın içinde oluşmaktadır. Sahne üstünden asılan, 45*

derecelik açıyla yerleştirilmiş ve sahne zeminine kadar uzanan büyük bir ekran bulunmaktadır. Bu ekran hem yansıtıcı hem de saydam özelliklere sahip polikarbonat bir malzemeden yapılmıştır" (Giesekam, 2007: 68).



Resim 31: *Graffiti prodüksiyonundan bir fotoğraf. Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 30.05.2026.*

"Bu ekranın üzerindeki sahne mekanizmasında büyük bir ayna yüzeyi yer almaktadır. Video projeksiyonu önce ekrana, ardından ayna yüzeyine çarpar ve oradan tekrar aşağı yansıyarak eğimli ekranın arkasında bulunan sanal, dikey bir düzleme ulaşır. Böylece projeksiyonların havada asılı duruyormuş gibi görünmesi sağlanır (gerçekte görüntülerin yansıtıldığı fiziksel bir "ekran" yoktur)" (Giesekam, 2007: 68).



Resim 32: *Graffiti prodüksiyonundan bir fotoğraf. Kaynak: Josef Svoboda - scénograf resmi internet sitesi, erişim tarihi: 30.05.2026.*

Graffiti, Svoboda'nın kariyeri boyunca benimsediği yaklaşımın bir devamı niteliğindedir. Svoboda'nın **Graffiti** gibi deneysel teknik bileşenler eklediği prodüksiyonlarda görüntü bağımsız bir yapı olarak değil; atmosferi tamamlayan bir bileşen olarak ele alınmıştır. Kariyeri boyunca biçimleri değişen kurucu unsurların hiçbiri bağımsız birer görsel araç olarak kullanılmamıştır. Teknoloji diğer unsurlar gibi dramatik anlatının karşılık bulacağı etki üzerinde dinamik bir ifade aracı olarak önemli yetkiler kazandırmıştır. Bu durum, Svoboda'nın yenilikçi yönünün yalnızca yeni teknolojiler geliştirmesinde değil, bu teknolojileri sahne dilinin hizmetine sunabilmesinde yattığını göstermektedir.

Bu bağlamda, Svoboda'nın teknolojik gelişmeler karşısında cevabını aradığı soru teknoloji sahneye nasıl koyulur değil; dramaturjik anlatı da teknoloji nasıl bir rol üstlenerek seyircinin deneyiminde karşılık bulabilir olmuştur. Sonuç olarak senografi anlayışının temelindeki bütüncül ortak dili oluşturan atmosferin ortaya çıkmasında, kariyeri boyunca yeni arayışlar peşinde olan Svoboda'nın teknolojik gelişmeler karşısında geliştirdiği sahneleme fikirleri rol oynamıştır. Bu durum, Svoboda'nın yenilikçi yönünün yalnızca yeni teknolojiler geliştirmesinde değil, bu teknolojileri sahne dilinin hizmetine sunabilmesinde yattığını göstermektedir.

SONUÇ

Bu çalışma, senografın yaratıcı rolünü senografinin gelişiminde önemli katkılara sahip olan Josef Svoboda üzerinden incelemeyi amaçlamıştır. Araştırma kapsamında gerçekleştirilen kuramsal incelemeler ve prodüksiyon analizleri sonucunda, atmosferin dramatik yapıyı destekleyen bir arka plan değil; dramatik yapının kuruluşunda mekân, ışık, ses, hareket ve görüntü etmenleri ile bütüncül bir dili ifade eden, seyirci algısını yönlendiren aktif bir unsur olduğu ortaya konmaktadır.

Atmosfer oluşumunda mekân, ışık, dinamizm bileşenleriyle senografi merkezi bir konumda durmaktadır. Araştırmanın ortaya koyduğu önemli bulgulardan biri, uzam yaratmak için yalnızca metin, yönetmen ve oyunculuk performansı yeterli değildir; atmosfer ancak tüm sahne bileşenleri bütüncül bir dil oluşturduğunda ortaya çıkmaktadır. Senografi, çalışma boyunca bahsedilen yönleri ve örnekleri ele alınarak dramatik yapı üzerinde sahip olduğu etki düşünüldüğünde, mekân düzenlemesinden fazlası olduğunu göstermiştir.

Svoboda'nın sahne tasarımına getirdiği bakış açısı dekor tasarımından ziyade uzamsal düşünme biçimleriyle bütünü oluşturan parçaları ele alarak atmosfer yaratmaya yöneltmiştir. Svoboda, sahne mekânını durağan bir dekor olarak ele almak yerine, ışık, hareket, projeksiyon ve teknolojik araçlar aracılığıyla sürekli dönüşen bir anlatı alanına dönüştürmüştür. Bu bakımdan Svoboda'nın çalışmaları çağdaş tiyatro bakımından önemli bir referans noktası olmaktadır. Günümüzde sahneleme yöntemi olarak sıklıkla başvurulan multimedya gibi teknolojik araçların getirdiği yenilikten ziyade anlatının aktarımı konusunda hangi konumda bulunduğu önem teşkil etmektedir. Svoboda'nın yaklaşımı, teknolojinin ancak atmosfer üretimine ve anlatının güçlendirilmesine hizmet ettiği ölçüde anlamlı hâle geldiğini göstermektedir. Svoboda'nın sahneye taşıdığı teknolojik yenilikleri dramatik yaratımda oynayacağı rolü düşünerek tasarlamış olması, günümüzde teknik yenilikleri de kullanarak ortaya çıkmış olan sahneleme fikirlerinin estetik bir gösteri unsuru olmanın ötesinde düşünülmesi gerektiğini hatırlatmaktadır.

Araştırmanın ulaştığı bir diğer sonuç ise senografın yaratıcı konumuna ilişkindir. Günümüzde zaman zaman senografik üretimin yalnızca bireysel yaratıcılık, estetik sezgi ya da görsel beğeni üzerinden gerçekleştirilebileceği yönünde yaklaşımlarla karşılaşılmaktadır. Bu çalışma kapsamında incelenen örneklerin

analizleri ele alındığında, senografinin ancak yaratıcılık, dramaturjik bilgi, estetik sezgi gibi karmaşık katmanlardan oluşan yapı birimlerine hâkim olarak yaratılabileceğini göstermektedir. Senografi, yalnızca görsel ve estetik bir tercih şeklinde açıklanamayacak kadar katmanlı bir yapıya sahiptir ve atmosfer üzerindeki etkisi çeşitli etmenlerin birbiriyle kurduğu bağdaki sentezden doğmasıyla ilgilidir. Bu nedenle senografik tasarımın kapsamını ve olanaklarını yeterince tanımadan gerçekleştirilen uygulamalar, alanın yaratıcı potansiyelini sınırlandırma riski taşımaktadır.

Sonuç olarak Josef Svoboda'nın psiko-plastik mekân anlayışı, atmosferin dramaturjik yapı içerisindeki belirleyici rolünü görünür kılarken, senografinin sahne sanatları üretimindeki konumunu yeniden düşünmeye de teşvik etmiştir. Bu çalışma doğrultusunda senograf, yalnızca sahne görüntüsünü düzenleyen bir tasarımcı olarak değil; atmosferin dramaturjik inşasında yer alan, seyirci deneyimini şekillendiren ve dramatik anlamın oluşumunda etkin rol oynayan yaratıcı bir ortak olarak yeniden tanımlanmıştır.

KAYNAKÇA

1. Kitaplar

Benedetto, Stephen Di (2012). Tiyatro Tasarımı (Çev. T. Sağlam). Ankara: De Ki Basım Yayım LTD.

Brockett, Oscar G., Margaret Mitchell, Linda Hardberger (2010). Making The Scene: A History of Stage Design and Technology in Europe and the United States. San Antonio, Texas: Tobin Theatre Arts Fund.

Brockett, Oscar G. (2000). Tiyatro Tarihi (Çev. İ. Bayramoğlu). İstanbul: Dost Kitabevi.

Burian, Jarka M. (1971). The Scenography of Josef Svoboda, Middletown: Wesleyan University Press.

Candan, Ayşın (2019). Öncü Tiyatro ve Dijital Çağda Gösterim. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Esslin, Martin (1996). Dram Sanatının Alanı (Çev. Ö. Nutku). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Giesekam, Greg (2007). Staging the Screen: The Use of Film and Video in Theatre. New York: Palgrave Macmillan.

Howard, Pamela (2003). What is Scenography?. Londra: Routledge.

Karabulut, Tufan (2014). Modern Tiyatro. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.

Pallasmaa, Juhani (2025). Tenin Gözleri Mimarlık ve Duyular (Çev. A. U. Kılıç). İstanbul: İnka Kitap.

Satıcı, Burhan, Özge Ayşegül Fişenk (2021). Tiyatro Mimarisinin Tarihsel Gelişimi. İstanbul: Akademi Titiz Yayınları.

Şeyben, Burcu Yasemin (2016). Tiyatro ve Multimedya. İstanbul: Habitus Yayıncılık.

2. Makaleler, Bildiriler, Diğer Basılı Yayınlar

Alpar, Sibal (2006). Bauhaus'un Sahne Tasarımına Etkileri. Yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.

Burian, Jarka M. (1970). "Josef Svoboda: Theatre Artist in an Age of Science." Educational Theatre Journal, 22(2), 123-145.

Česálková, Lucie, Kateřina Svatoňová (2020). "Scenographic Engineer Josef Svoboda and Laterna Magika as a Creative Laboratory Under State Socialism." Theatre and Performance Design, 6(3), 243-261.

Cinisli, Selim (2022). 21. Yüzyıl Tiyatrosunda Değişen Sahne Tasarımı Anlayışı: Scenography. Doktora tezi, Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Erzurum.

Christov, Petr (2018). "Laterna Magika: 60 Years Later. A Short Story with a Long History." In Arts Readings 2017, Instute Arts Studies, 76-89.

Çelenk, Semih (2007). "Bu Dünyadan Bir Skenograf Geçti." YEDİ Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, 1, 8-13.

Gush, Helen (2020). "Josef Svoboda and the World Theatre Season." Theatre and Performance Design, 6(3), 263-276.

Özdoğan, Lütfiye Başak (2023). "Resimsel Uzamdan, Teatrel Uzama: 20. Yüzyılın İlk Çeyreğinde Sahne Tasarımı Yapan Sanatçılar." 8gen-ART, 3(1), 34-47.

Özdoğan, Lütfiye Başak (2023). "Sahne Tasarımında Disiplinlerarası Etkileşim." İDİL, 110 (2023 Ekim): s. 1775–1783.

Pantouvaki, Sofia (2020). "(Re)performing Scenography: Josef Svoboda as a Tutor." Theatre and Performance Design, 6(3), 199-208.

Richier, Christine (2020). "Svoboda and Lighting Design: Fragments of a Light Discourse." Theatre and Performance Design, 6(3), 231-242.

Stehlíková, Eva (2011). "The Laterna Magika of Josef Svoboda and Alfréd Radok." Theatralia, 14(1), 173-191.

Softaoğlu, H. (2019). "Can mirror be a psychological instrument: How psychological is Svoboda's use of mirror generating as a psycho-plastic and digital stage?" International Journal of Eurasia Social Sciences, 10(36), 484–496.

3. Elektronik Kaynaklar

Josef Svoboda – scénograf. (t.y.). Erişim adresi: https://www.svoboda-scenograph.cz (Erişim tarihi: 14.05.2026).

ÖZGEÇMİŞ

Dicle Yılmaz, 2023 yılında Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü Sahne Tasarımı Ana Sanat Dalı'ndan mezun olmuştur. Öğrenimi süresince ve sonrasında Soyut Sahne başta olmak üzere çeşitli tiyatro topluluklarıyla çalışarak dekor, kostüm ve ışık tasarımı alanlarında üretimlerde bulunmuştur. 2025 yılında Sharjah'da gerçekleştirilen World Stage Design etkinliğinde konuşmacı olarak yer almıştır. Maltepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü'nde araştırma görevlisi olarak çalışmalarını sürdürmektedir.