

# İTÜ SAHNESİ'NDE FANTAZİ EDEBİYATI TEMELLİ SAHNELEME ve KURGU DENEMELERİ (Özgür Akarsu)

İTÜ Sahnesi'nde fantazi edebiyatı metinleri temelli sahneleme ve kurgu çalışmaları ilk olarak 1998 yılında Büyük Romulus oyununun ardından yapılan yaz çalışmalarında gündeme gelmiştir. Yaz çalışmalarının sonlarına doğru Celal Mordeniz tarafından önerilen, masal kurgusuna sahip bir doğaçlama çalışması daha sonra oyunlaştırıldı ve sonucunda 'Yolculuk' prodüksiyonu ortaya çıktı.

Fantazi edebiyatının ikinci defa grubun gündemine girmesi bir yıl sonra Le Guin'in 'Yer Deniz Üçlemesi' ve Frank Herbert'in 'Dune' romanı üzerine yapılan çalışmalarla gerçekleşmiştir. Ancak bu çalışmalar proje aşamasına gelememiş ve fantazi edebiyatı da grubun gündeminden, bireysel okumalar dışında çıkmıştır.

## 1. Yolculuk Süreci :

'Yolculuk' oyunu yaklaşık 8 aylık bir çalışma sürecinin sonucunda şekillenmiş, grubun gerek sahne üstünde gerekse prodüksiyon aşamalarında sınırlarını zorladığı bir çalışmadır. Oyunun kurgusu ve teması Tolkien'in 'Yüzüklerin Efendisi' romanından esinlenilerek önerilen bir kurguyla şekillenmiş, metin de genel hatları belirli olan bu kurgu üzerinden yapılan doğaçlamalar yoluyla oluşturulmuştur.

Çalışmaların ilk evrelerinde "verilen mücadele ve sarfedilen emek insanı değiştirir" önermesi üzerine kurulu olan dramaturji süreç içerisinde değişime uğramış, iktidar ve güç tartışması da bu dramaturjinin bir parçası haline gelmiştir.

## ***Oyunun Kurgusu :***

Oyun "masalların gerçek, gerçeklerin masal olduğu bir dünyada" Oberon Krallığı adlı bir ülkede başlar. Ülkenin kralı ölümcül bir hastalığa yakalanmıştır. Krallığın prensesleri ve damatları kral olabilmek için kirli bir yarışa başlamışlardır. Ancak kral ölmeden önce, kendisinden sonra tahta geçecek kişinin Kül Dağının zirvesinde olduğunu söyler. Yeni kral getirilinceye kadar başvezir krala vekalet edecektir. Başvezir yeni kralı getirmesi için sıradan bir asker olan Lui'yi görevlendirir. Lui ve yardımcısı Zener yola çıkarlarken, ülkede damatlar iktidarlarını tehdit eden bu gelişmeyi önleyebilmek için güçlerini birleştirirler ve başveziri öldürüp bir darbeyle yönetime el koyarlar. Ancak Lui'nin yola çıkmasını engelleyemezler. Lui kimi zaman kurnazlığını, kimi zaman cesaretini kullanarak, kimi zaman da Zener'in yardımıyla Godo Çölünü, Büyülü Ormanı aşar ve Şeytan Baba'nın elinden kurtulur, bu sırada ülkede damatlar yeni kralın gelişini engellemek, halkın yeni krala olan inancını yoketmek için pervasız bir şiddet politikası uygulamaktadırlar. Lui ve Zener Şeytan Babanın elinden kurtulduktan sonra, Gomesia geçidinin bekçisi Dora ile karşılaşır. Dora'dan aldıkları büyü bir fener yardımıyla Gomesia geçidini geçerler. Sonra acımasız bir devin saldırılarına uğrayan bir kasabayı devin gazabından kurtararak, Kül Dağı'na giden yoldaki son engelleri de aşmış olurlar. Kül Dağı'nın zirvesinde onları bir büyücü beklemektedir. Bu sırada damatların yeni kralın getirilişini engellemek için sarfettikleri çaba sonuçsuz kalmış, onlar da son bir gayretle Lui'nin peşinden yola çıkmışlardır. Ancak Kül Dağı'na vardıklarında onları büyük bir sürpriz beklemektedir. Lui yeni kraldır. Lui ve Zener Oberon'a geri döndüklerinde damatların yönetiminden usanmış, büyük bir heyecanla yeni krallarını bekleyen halkla karşılaşır. Oyun Lui'nin halka yaptığı konuşmayla biter. Son sahnede krallık tacını giyen Lui'nin değiştiğini görürüz. Başvezir tarafından zorla yola çıkartılan çocuksu asker yerini

“tüm dünya bu soylu insanların kölesi olma şerefine erişinceye kadar mücadele etmeliyiz” diye söylev çeken bir krala bırakmıştır.

#### *Dekor-Kostüm-Müzik :*

Oyunun dekoru iki yanında merdivenler olan büyükçe bir platformdan ibarettir. Platformun altındaki beyaz perde iki amaca hizmet eder: damat sahneleri bu perdenin ardında gölge oyunu gibi oynanır; bir de sahne aralarında perdenin üzerine sahneleri betimleyen dialar yansıtılır.

Platform, sahnenin gereksinimlerine göre şehir meydanına bakan bir saray balkonu, Şeytan Baba'nın evi, Kül dağı ya da Gomesia'nın karanlık koridorları gibi değişik işlevler kazandırılarak kullanılmıştır.

Kostümlerde stilize bir kostüm anlayışı benimsenmiştir. Oberon'da genellikle golf pantolon üstü tunik ( hallkta) ya da gömlek (saray erkanında) kullanılmıştır. Yolculuk boyunca Lui ve Zener'in karşılaştıkları çeşitli tiplerin kostümlerinde de kendi içlerinde bir bütünlük yakalanmaya çalışılmıştır.

Oyunun geneline baktığımızda müziğin sahnelerde oldukça etkin bir şekilde kullanıldığını söylememiz mümkündür. Gomesia, çöl, devin öldürülüşü gibi birçok sahne müziklerden esinlenerek ortaya çıkarılmıştır.

Sahne değişimlerinde, anlatıcılar ve müzikli sahneler aracılığıyla black-outlara hiç başvurulmamış dinamik ve ritmi yüksek bir sahneleme tarzı benimsenmiştir. Belli bir bütünlük taşıyan oyun müziklerinde ağırlıklı olarak rock ve türevleri hakimdir. Başta Rammstein olmak üzere Chemical Brothers, Led Zeppelin, Pink Floyd, Dead Can Dance gruplarına ait çeşitli parçalar kullanılmıştır.

#### *Oyununu Grup Açısından Önemi:*

‘Yolculuk’ oyununun grup açısından iki önemli kazanımı vardır. İlki, oyunun grubun kadrolaşma pratiği açısından taşıdığı önemle ilgilidir. Oyunun sahnelenme süreci, aslen Celal, Suzan ve Savaş'dan oluşan sacayağına dayanmaktadır. Grubun aynı zamanda kurucu üyeleri olan bu kişilerden Celal rejî ve dramaturjide, Savaş sahne üzerinde, Suzan ise prodüksiyon çalışmalarında son derece kritik pozisyonlar üstlenmişlerdir. ‘Yolculuk’ tiyatrodaki birinci ve ikinci senelerini yaşayan grubun geriye kalanı için önemli bir deneyim olmuş ve bu kadrodan birçok kişi sonraki senelerde gerek sahne üzerinde gerekse prodüksiyon ve rejî alanında önemli sorumluluklar almışlardır.

İkinci önemli kazanım ise grubun sahne üstü performansı ve oyunculuğa yaklaşımıyla ilgilidir. ‘Doğaçlamaya dayalı oyunculuk’ eğilimi oyun metninin ağırlıklı olarak sahne üzerinde şekillenmesi nedeniyle ilk defa ‘Yolculuk’ oyununda ağırlıklı olarak gündeme gelmiştir. Oyun genel hatları belirli olan bir kurgu üzerinden, sahne doğaçlamaları yaparak ilerleme yoluyla şekillenmiştir. Metin sahne üzerinde yapılan doğaçlamaların ikinci veya üçüncü çalışmadan sonra kağıda dökülmesiyle oluşturulmuştur. Bu çalışma tarzında oyuncuların doğaçlamaya ve yoğun bir yaratıcı sürece hazır olmaları, rejînin ise oyuncuyu ve sahneyi rahatlatarak sahne buluşları yapması ve hikayeyi kafasında çok iyi oturtmuş olması gerekiyordu. Celal'in olmadığı çalışmalarda deneyim eksikliği nedeniyle çeşitli tıkanmalar yaşanması grup içerisinde “doğaçlama yoluyla oyun çıkarmak metin çalışması yapmaktan çok daha zor” düşüncesinin genel olarak kabul görmesine yol açmaktaydı. Hatta özellikle çalışmaların ilk dönemlerinde **yedekte yazılı başka bir metin bulundurma** eğilimleri grup içerisinde çeşitli tartışmalarla gündeme gelmekteydi. Ancak üç yıl sonra geçmişe baktığımızda oyunculuk merkezli sahneleme ve doğaçlamaya dayalı oyunculuk yönelimlerinin olumlu sonuçlar verdiğini söyleyebiliriz.

'Yolculuk' sürecinde eksik kalan en önemli iki nokta, masabaşı çalışmasının yapılmaması ve sahne üzerinde Yüzüklerin Efendisi'nden esinlenerek oluşturulan bir kurgu çalışması yürütülmesine rağmen kadro da fantazi edebiyatına yönelik bir ilgi örgütlenememesidir.

Masabaşı çalışması yapılmaması, 'Yolculuk' oyununun sonlandırılmış bir kendi metnini oluşturma çalışması olarak ele almamızı imkansız kılar. 'Yolculuk' metni çoğu zaman sahne çalışmalarıyla şekillenmiş; ancak oyun bittikten sonra tam anlamıyla toparlanabilmiştir. Bu durum daha önce kendi metnini oluşturma çalışması yapmamış olan grubun gereksiz uzun masabaşı tartışmalarına kapılmasını engellemiş ve sahne üzeri performansa daha fazla enerji aktarılmasını sağlamıştır. Her ne kadar temel dramaturjik önermenin sağlam olması nedeniyle uzunca bir süre dramaturjik anlamda bir sorun çıkmadıysa da, oyunun çıkmasına az bir süre kala bir çalışma arasında Lui rolünü oynayan Savaş'ın final sahnesine dair yaptığı bir doğaçlamanın aslında dramaturjik açıdan daha doğru ve açıcı olduğunun farkedilmesi, oyun dramaturjisinin değişmesine ancak bu değişimin zaman darlığı nedeniyle metne işlenememesine neden olmuştur.

### ***Dramaturji üzerine :***

#### ***İktidar Tartışması :***

Sene başında oyunun dramaturjisi mücadele etmek , emek sarf etmek ve değişmek, kavramları çevresinde şekilleniyordu. Sıradan bir insanın istemeyerek de olsa çıktığı bir yolculuk sırasında karşılaştığı olaylara verdiği tepkiler ve yaptığı tercihlerle yaşadığı değişimi anlatmayı hedefliyorduk. Yapılan mücadelenin bir insanı nasıl dönüştürdüğünü Lui'nin büyümesi ve olgunlaşması ekseninde ele almaya çalışıyorduk. Oyunun Lui'nin mücadelesi temelli ilk dramaturjisi, yapısı gereği bizi iktidar tartışmasının içine sürükledi. Oberon'da kralın ölümüyle birlikte kurulu düzen bozulmuş ve taşlar yerinden oynamıştı. Bu yeni durum boşalan tahta aç kurtlar gibi bakan saraydaki tüm odakların kendi olası iktidarlarını tehdit eden Kül Dağı'nın ardındaki krala karşı ittifak yapmalarına neden olur. Tahtın emanetçisi veziri öldürmeleri çözüm gibi görünse de Lui'nin yola çıkmasını engelleyememeleri onları, sürekli olarak yeni kralın gölgesi altında yaşayan iktidarsız bir iktidara dönüştürür. Bu yüzden bir yandan acımasız bir sindirme politikası uygularken, bir yandan da Oberon halkının mutlu günlere duyduğu özlemin ve umudun benliğinde kişileştiği Lui'yi ortadan kaldırmak için ellerinden geleni yaparlar. Lui'yi krallıkta kötü giden her şeyin sorumlusu olarak tanıtmaya çalışırlar. Ancak attıkları her adım onları sona biraz daha yaklaştırır. Öfkelerinin ve hırslarının tuzağına düşen prenslerin sonu tam anlamıyla bir yenilgi olur. Son çare olarak Lui'nin peşinden giderler ama Lui'nin kral olduğunu görürler. Lui ülkeye kral olarak dönerken onlar Kül Dağı'nın zorlu yollarında kaybolurlar.

Oyundaki prensler iktidar ve güç hırsıyla dolu, kral olabilmek için her şeyi göze alan açgözlü aristokratlardır. Aralarında her ne kadar ismi konulmamış bir anlaşma olsa bile gerektiğinde birbirlerine kılıç çekmekten çekinmezler. Üçüncü prens sahnesinde Alex ve Kool'un birleşip aralarında en zayıf ve pasifist karakter olan Prens Edward'ı öldürmelerini egemen sınıfların iç çekişmesi, gerçekte olup bitenleri gizlemek ve halkın güvenini kazanmak için aralarından birisini kurban etmeleri olarak yorumlayabiliriz. Attıkları her adım kısa süreli bir rahatlamadan ardından daha büyük bir krizi beraberinde getirir.

#### ***Yolculuk-Yüzüklerin Efendisi İlişkisi :***

Romanı okuyan herkesin kolayca farkedebileceği gibi Yolculuk oyunu bir Yüzüklerin Efendisi uyarlaması değildir. Yüzüklerin Efendisi romanı ile oyun arasındaki ilişkinin imgesel

düzyeyde olduđunu söyleyebiliriz. Bu nedenle oyunun dramaturjisini ‘Yüzüklerin Efendisi’ romanıyla karşılaştırarak farklı bir açıdan ele alabiliriz.

Yüzüklerin Efendisi ile Yolculuk oyunlarının hem temel ayrımı hem de en büyük benzerliđi Yüzüklerin Efendisi’nde Frodo ile Sam’in ellerindeki gücü, sonlandırmak üzere Mordor’a dođru taşımaları, ancak Lui ve Zener’in gücün kendisine dođru bir yolculuk yapmalarındır.

Frodo ile Sam için Mordor’a gidip, yüzüğü Barad-Dür volkanının içine atmak başarılması neredeyse imkansız nafile bir çabadır. Ancak bunu yapmadıkları takdirde onları ve tüm dünyalarını koyu bir karanlık beklemektedir. Bu yüzden roman çođu zaman destansı bir kahramanlık öyküsü havası taşımaz. Aksine insani zaaflara sahip, ümitsiz bir çabanın içinde olan, iki Hobbit’in öyküsüdür.

Lui ve Zener daha yolun başındayken ölümün tahmin ettiklerinden çok daha yakınlarında olacağını ve zorlu yol boyunca da peşlerini bırakmayacağını fark ederler. Prenslerin yönetime el koymaları da bu yolculuđu Lui için geri dönüşü olmayan bir hale getirir. Lui büyük bir kahraman olmak için deđil, başka bir şans olmadığı için yola devam eder. Görevini boşverip ülkesine geri dönse bile ölüm onun peşini bırakmayacaktır. Damatlar belki daha ülkesine varmadan onu öldürteceklerdir. Kül Dađı’na yaptığı yolculuk, vezirin onun adını hatırlamasından itibaren onun için bir tercih olmaktan çıkar, kaderine dönüşür. Ancak, Lui’nin kaderi ve bu kaderin farkına varmasına bađlı olan ümitsizliđi Lui’yi eylemsizleştirmez aksine onu eyleme geçirir. Çünkü kaybedecek fazla bir şeyi yoktur. Yaşamı bile her iki koşulda aynı derecede tehlikededir. Ayađına bir zincir gibi bađlanmış görevinden başka kaybedecek bir şeyinin olmaması onu edilgen bir nihilizme kapılmasını engeller.

Ancak Zener için yola çıkmak başından beri bir tercihtir. Zener bu tercihini yol boyunca sürekli olarak devam etme yönünde kullanır. Hatta efendisi en azından onun yaşamı kurtulsun diye onu İhtiyar Dora’nın yanında bıraktığında bile inatla efendisinin peşinden yola devam eder. Lui’yi güdüleyen duygu ne kadar umutsuzluksa Zener’i de umudu harekete geçirir ve yola devam ettirir.

Le Guin Yüzüklerin Efendisi’ne bir ruhsal yolculuk hikayesi olarak baktığımızda “*Her birinin kara bir gölgesi olan parlak figürler topluluđu ile karşılaşacağımızı*” söyler. “*Elflere karşı Orklar, Aragorn’a karşı Kara Süvari, Gandalf’a karşı Saruman ve hepsinden öte Frodo’ya karşı Gollum*”<sup>1</sup>.

Yolculuk oyununda da benzer bir yapıdan bahsetmemiz mümkündür. Prensler Lui’nin birer kara gölgesidir. Lui, Kül Dađı’na giden zorlu yol boyunca nefeslerini arkasında hisseder. Onun başarısızlıđı karanlık bir iktidarın başarısı olacaktır. Oyun boyunca birbirinin zıddı gibi görünen prensler ve Lui, Lui krallık tacını giyince aynı bedende bütünleşirler. Lui’nin krallık tacını hakediyor olması aynı zamanda hem en büyük başarısı hem de en büyük başarısızlıđıdır. Yüzüklerin Efendisi’nde de Frodo yol boyunca yüzüğün etkisine gitgide daha fazla girip en sonunda yüzüğün kölesi olur. Ancak Frodo kara gölgesi Gollum’a karşı ve onunla birlikte hareket eder. Yüzüğü volkanın içine atmayan iyi Frodo kaybeder. Gollum ise kazanır.

Yolculukta ise kaybeden Prensler iken kazanan Lui olur. İktidarın kanlı tacını kafasına geçirdiğinde gölgesiyle bütünleşmez ya da gölgesini kabul etmez. Çünkü artık kendisi kara bir gölge olmuştur. Krallık tacıyla bütünleşmiş, elindeki güç onu sarhoş etmiştir. Ancak bu sarhoşluk geçici bir tökezleme deđil, içindeki tüm vahşi ve karanlık arzuların ortaya çıkmasını sađlayan, daha fazla güç elde ettikçe kendi kendini yeniden üreten, geri dönüşü olmayan bir yoldur.

---

<sup>1</sup> Ursula K. Le Guin, Kadınlar Rüyalar ve Ejderhalar, syf : 38

Zener ise Sam gibi ikincil bir ögedir. Yüzüklerin Efendisi 2. ciltten itibaren Frodo yüzüğün etkisi altına girdikçe Sam'ın öyküsü olmaya başlar. Olayları ve Frodo'yu Sam'ın gözünden görmeye başlarız.

Oyunun geneline baktığımızda Lui'nin gerçekten bir yolculuğa çıktığını ve bu yolculuk sırasında yeteneklerinin sınırlarına dayandığını görebiliriz. Bu yüzden de krallık tacını giyip , kendisine hayran bir halkın önüne çıktığında rahatlıkla canavarlaşabilir. Çünkü Lui'nin gelebileceği en son nokta budur. Onun yolculuğu tamamlanmış bir yolculuktur. Zener ise oyun boyunca ikincil bir ögedir. Oysa Zener'in içinde kullandığından çok daha fazlası saklıdır. Efendisini kurtarmak için devi öldürdüğünde , bunu nasıl başardığına kendisi de inanamaz. Onun bir anda devleşip devi yere sermesi, içinde saklı olan henüz keşfedilmemiş bir gücün ifadesi olarak algılanabilir. Zener için geçirdiği yolculuğun en önemli anı belki de o andır. Çünkü ilk defa kendi sınırlarını zorlar. Ama devi öldürmesinin hemen ardından gerçek evrenine döner ve sadakatle bağlı olduğu efendisinin yanına gider. Zener'in yolculuğu tamamlanmamış bir yolculuktur. Gücü ele geçirince acımasız birisine dönüşen efendisi Lui'ye bakarken gözlerine bürünen öfkenin ve sıkılı yumruğunun, onun yolculuğunun daha yeni başladığını gösterdiğini söyleyebiliriz. Çünkü o anda ilk defa o güne kadar sarsılmaz bir inançla bağlı olduğu efendisiyle olan ilişkisini gözden geçirmeye , kim olduğunu kendisine sormaya başlama şansına sahip olmuştur.

## **2.Yolculuk Sonrası Fantazi Edebiyatı Denemeleri :**

Yolculuk oyunu tüm eksiklikleri ve handikaplarına rağmen sahne üzerinde fantastik bir dilin nasıl kurulabileceğine ve fantazi edebiyatıyla tiyatro arasında nasıl ilişki kurulabileceğine dair önemli bir örnek ve deneyimdir.

İTÜ Sahnesi'nde Yolculuk oyununun sergilendiği 1999 yılının Eylül çalışmalarında fantazi edebiyatı tekrar gündeme gelmiştir. Bu çalışma sürecinde temel hedef 'Yolculuk' oyununda eksik noktalarla hesaplaşmak olarak belirlenmiştir. Aynı zamanda grubun sahne üzerinde fantastik bir tarz oluşturabileceği ve bu nedenle de 'Yolculuk' oyunundaki tarzın devam ettirilip bir adım daha öteye götürülmesi gerektiği düşünülüyordu. 'Yolculuk' oyununda eksik kalan en önemli noktalar dramaturji çalışmaları ve grubun fantazi edebiyatıyla gerçek anlamda bir tanışma yaşamaması olarak belirlendiği için fantazi edebiyatı okumaları başlatılmıştır. Le Guin'in 'Kadınlar, Rüyalarda ve Ejderhalar' ve 'Yer Deniz Üçlemesi' kitapları grupça okunmuş ve tartışmaya açılmıştır. Sahne denemeleri de bu tartışmalar süresince oluşan bir kurguyla şekillenmiştir. Ancak sahne çalışmalarının verimli geçmemesi grubu farklı arayışlara yöneltmiş Frank Herbert'in 'Dune' romanı gündeme gelmiştir. Le Guin süreci grubun yoğun bir şekilde fantazi edebiyatı okumaya başladığı bir süreç olmuştur. Ancak yapılan tartışmalar sahne üzerindeki yaratıcılığı kıskırtmakta yetersiz kalmıştır. Le Guin metinlerindeki büyücü, gölge gibi imgeler birebir sahneye taşınmaya çalışılmış, dramaturjik bir temeli olmayan ve bir kurguya oturtulmayan denemeler hüsrana sonuçlanmıştır. Son gelinen noktada fantazi edebiyatı bir araca dönüşmüş, fantazi olsun diye fantastik imgeler kullanmaya doğru kayılmıştır.

'Dune' romanı ise grubun sahne üstünde verimli sonuçlar alamamaktan yorgun düştüğü bir dönemde gündeme gelmiş üzerinde ciddi bir yoğunlaşma yaşanmadan, sürecin de bir an önce bir prodüksiyon çalışmasına geçilmesini dayatması nedeniyle rafa kaldırılmış ve grup Dürrenmatt'ın 'Babil'e Bir Melek İniyor' oyununu çalışmaya başlamıştır.

Sonuç olarak 'Yolculuk' oyunu ve sonrasında yapılan fantazi edebiyatı çalışmaları tiyatro ile fantazi edebiyatı arasında yaratıcı bir ilişkinin nasıl kurulabileceğine dair önemli ipuçları verir. Özellikle Le Guin ve Tolkien'in fantastik metinleri, yazarların da çeşitli yazılarında

vurguladıkları gibi basit birer alegori değildirler. İTÜ Sahnesi olarak, gerek Yolculuk sürecinde gerekse sonraki fantastik edebiyatı denemeleri sürecinde, fantastik edebiyatı metinlerini ele alırken, sürekli olarak ‘vermek istedikleri mesaj ne?, reel dünyada neye tekabül ediyorlar?’ sorularıyla yaklaşmanın, gerçek dünyayla birebir paralellikler kurmaya çalışmanın, metinlerdeki tartışmalara indirgemeci yaklaşmak olduğunu gördük. Bu indirgemeci yaklaşım grubun genel eğilimi olduğu takdirde de sahne üstünde yaratıcı bir ilişki kurulmasını imkansız kılmaktaydı.

Bu eğilimin tam ters yönünde ise fantastik edebiyatına yaşadığımız dünyadan kopuk içi boşaltılmış bir imgeler deryası olarak bakma eğilimi vardır. Bu eğilimin sahne çalışmalarına etkisi dramaturjisiz ve kurgusuz fantastik olsun diye fantastik imgelerin kullanıldığı çalışmalar şeklinde gerçekleşmiştir.

Oysa her iki yazarın metinlerinde ( Tolkien ve Le Guin ) son derece yakıcı insani ve yaşamsal tartışmalar vardır. Basit denebilecek öykülerin içindeki derinlik yakalandığı takdirde sahne üzerinde oldukça verimli sonuçlar elde etmek mümkündür. Bu derinliği yakalamak için en başta fantastik edebiyatını sevmek ve indirgemeci bir şekilde yaklaşmamak gerekir diyebiliriz.