

TASARIMCI OYUN İLİŞKİSİ VE BİR MODEL OYUN

SÜREYYA TEMEL*

ÖZET

Sahne tasarımcısı, tiyatroyu oluşturan alt birimlerin estetize edilmeye başlandığından bu yana, hâkim olduğu alanlar ve ortak çalışması gereken alanları belirlemeye çalışmıştır. Bu doğrultuda bir oyun, metin veya herhangi bir kavramı üç boyutlu hale getirirken hareket noktaları tespit edilmeli, kiminle hangi kontrasta hareket etmesi gerektiği vurgulanmalıdır. Bir konunun nasıl ele alındığı hareket noktaları, projeyi sonuçlandıracak tasarım süreci ve metotları makalede vurgulanmıştır.

Çalışma da, bir model oyun ele alınıp iki farklı bakış açısıyla değerlendirilmeye çalışılmıştır. Geleneksel yöntemlerle çağdaş sahneleme yöntemi karşılaştırılmıştır.

RELATIONSHIP GAME DESIGNER AND A MODEL GAME (ABSTRACT)

Stage designer has attempted to establish the fields of which he has comprehensive knowledge and those which should be studied jointly since the subunits making up the theatre were estheticized. In this direction, starting points should be determined while making a play, text or any concept into three dimensioned and emphasis should be placed on with whom and at what contrast it is to act. The study gave emphasis to the starting points with which a subject is treated, and methods and design process to finish the project. A model play was dealt with in the study and was tried to be assessed with two different points of view. Traditional methods were compared with contemporary staging method.

Anahtar Sözcükler: Sahne Tasarımı, oyun, metefor, tiyatro

Keywords: Stage Design, game, metefor, theater

*Yard.doç., Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü, 25240 Erzurum, sutemel@hotmail.com, 506 5029052

1-Giriş

Her sahne tasarımcısı birbirinden farklı çalışıyor olsa da, oyun metninin analizi ile başlayan işlem ve çalışma tasarım sürecinde benzer adımları izleyen çizimlerle son bulur. Her oyun veya bir oyunun her bölümü bir atmosfer bir ortamdır ve kendi karakteristik kalitesine sahiptir. Bu karakter kalitesini yoğunlaştırıp geliştirmek, ilerletmek tasarımcının görevidir.

Bu özel sanatın ustalığı, sadece birçok değişik tekniğin kullanılması değil aynı zamanda bir coşkunun, yaratılan atmosferin özellikle yoğunluğun gerekliliğidir. Nitekim bir müzisyenin coşkusu bir müzikalin karakteristik kalitesini hissettirir. Birisi atmosferin farkındadır veya değildir, nitekim diğer birinin müzikal kulağı vardır veya yoktur, önemli olan o duyguyu ve yoğunluğu izleyiciyle yaşamaktır.¹ Nitekim sahne tasarımcısı da tasarımında aynı duygu yoğunluğunu ve atmosferi izleyiciye yansıtmalıdır.

Sahne tasarımı metinden bağımsız değildir ve düşünülemez. Bunun yanı sıra sahne tasarımı ve metin arasında interaktif bir ilişki söz konusudur. Dekor ön plana geçmeksizin oyunu desteklemelidir.² Çok sesli bir senfoni gibi tasarımın bütün ayakları uyum içerisinde birlikte hareket etmelidir. Tasarımcı metni analiz ederken, sahneleme olgusuna yönetmenden ve oyuncudan biraz farklı yaklaşır. Tasarımcı hikâye konusunu, karakterleri, dili, temayı analiz ederken odaklandığı nokta oyunun görsel ihtiyaçları olacaktır. Kendi tasarım dünyasında oyunu yaşamaya ve bölümlenmeye çalışır.

“Dekorâtör tiyatro sahnesine biçim verir, sanatçının hareketlerine uyan boşluk oranlarını yaratır, onların seyirciler için doygun ve anlamlı olmasına çalışır. O sahne bölümlerini, yaratıcı çevreyi, heyecan katalizarönü açımlayan aydınlatmayı belirleyen, canlandıran, sınırlandıran oyun tarzlarını düzenler. Belli bir rengi, özdeği ve biçimi olan herhangi bir aksesuarı öyle yerleştirir ki oyunun oyuncuya ve seyirciye göre dramatik bir anlamı olsun”.³

Oyun tek sahneli veya çok sahneli olabilir. Özellikle çok sahneli oyunlarda sahnelerin nasıl değişeceği, objelerin nasıl hareket edeceği cevap bekleyen sorular olarak karşımıza çıkmaktadır. Metinden bağımsız hareket etmesi düşünülmemen sahne tasarımı, elbette ki aktörün performansını göz ardı etmemelidir? Aktörün olmadığı yerde tasarımın varlığı kabullenilemez. Çünkü tiyatro insanla bir bütündür. Yani dramatik aksiyon belirleyici olmalı ve bu endişe tasarım yapılırken korunmalıdır. Bu tuhaf görünebilir, ama sahne tasarımının temel ve basit kuralı hala yanlış anlaşılmaktadır. Yani sahnede insan varsa diğer etkenler de anlamı güçlendirmektedir. Buradan hareketle sahne tasarımcısı, yerine göre zemini dizayn eder veya döner sahne yapabilir, kulislere orkestra yerleştirebilir ve hatta oyun alanı ile seyir alanının yerini değiştirebilir. Seyir yerini dekorun içerisine dâhil edebilir, çünkü görevi

¹ . Bkz, Robert Edmond Jones, **The Dramatic İmagination**, New York, 2004, s 20

² . Bkz, Theo Otto, Dekorcu, **Oyunu Sahneye Koyanla İşbirliği Yapmalıdır**, Çev. Sevda Beşer, Türk Dili Dergisi- Tiyatro Özel Sayısı, Ankara 1966, s 967

³ . Denis Dablet, **Dekor Sözcüğü Zaman Aşımına Uğramıştır**, Çev, Rezan Pesen, Türk Dili Dergisi- Tiyatro Özel Sayısı, Ankara 1966, s 971

dünyayı göstermektir, sahneyi yerinden oynatmaktır. Bu tasarımları hayal ederken ekseninde insan olduğunu unutmamalıdır. İyi bir sahne tasarımcısı deneyler yaparak yol almalıdır. Metafor çağdaş sahne tasarımının vazgeçilmez bir anlayışı olarak seçeneklerin başında gelmelidir. Ana tasarım olabildiğince genel çizgide ve esnek olmalı, oyunun ilk gösterimine kadar bu esneklik korunmalı ve değişilebilir olduğu düşünülmelidir.

“Metin Deniz’e göre tasarım provalarda gelişmeli ve kesin kurallarla oluşturulmuş bir sınır içerisinde tasarım olmamalıdır. Oyuncuyla karşılıklı etkileşime girmeyen sahne tasarımlarından yana olmamıştır.”⁴

Tasarımcı, tasarımını periyodik olarak oyun provalarının sonuçlarıyla karşılaştırma yapmalıdır, hatta oyuncuların düşünceleri onun buluşlarına kaynak oluşturmalıdır. Oyuncuları çok daha detaylandırıp sınırlarını tespit etmeli ve orada devreye girmelidir. Yani oyuncuların kişisel karakterleriyle, yapabilme sınırlarıyla, rol kişinin karşılaştırılması değerlendirilmelidir. Bir oyuncunun fiziksel bir engeli rahatlıkla aktarması için gerekli oyun sahasına ve rahatlıkla kullanabileceği dekor ve aksesuar ihtiyacı duyabilir bunlar göz önünde bulundurulmalıdır.⁵ Tasarımcı potansiyeli yüksek yani son derece işlevsel ve oyuna katkı sunan bir tasarım oluşturmalıdır. Oluşturulan bu tasarım içerisindeki nesnelere her yeri kaplar, fakat onlar cisimlendirilen bu etkinin içerisinde kaybolmalı ve bir bütünün parçaları olmalıdır. Her şey sahnede o anı yaşamının bir parçası olmalıdır:

“Sahne kullanılması gereken nesnelere sıradan şeylerdir, ama sahne tasarımcısının önce bakış açısının sonra yorumunun şekline büründüğü yeni bir amaç ve araç kimliği kazanır. Dekor oluşturmak için seçilen ayrıntılar, bu türden ayrıntıları yorumlu kılacakları ve seyirciye iletecekleri mesajlarla yüklü kılacak görüş açıları gerekmektedir.”⁶

Dekorativlik bence hayal dünyasını, düşleri ve gerçeği, estetiği ve duyguyu, yorumu aktarmayı, seyirciyi etkilemeyi, evvela kâğıt üzerinde başlayan çalışmayı daha sonra sahneye yansıtmayı sağlayan, dekorun dış ve iç görüntüsündeki çatışmayı bütün ağırlığı ile ortaya koyan önemli bir yaratıcı eylem olarak tanımlanır.⁷ Sahne tasarımı sahnede oluşturulacak görsel atmosferin önceden planlanması anlamını taşımaktadır. Sahnedeki dramatik anlatımın bir parçası gibi sahne tasarımı da bütüncül görsel etkinin bir parçası olmalıdır. Sahne tasarımını diğer plastik sanatlardan ve dekoratif etkiden ayıran dramatik aksiyonun belirleyici etkisidir.

Craig’e göre tiyatro her şeyden önce görsel bir sanattır. Seyirci bir oyun dinlemeye değil görmeye gelir. Görsellik teatral ifadenin en önemli öğesidir.⁸ Bir de sahne tasarımının bütünü oluşturulan dekor, kostüm, ışık, aksesuar gibi oluşumlar kendi aralarındaki uzlaşma ve uyumsuzlıklardan sıklıkla bahsedilmekte, bir görüş birliği oluşmadığı sürece tam anlamıyla dramatik aksiyona hizmet etmeyeceği vurgulanmaktadır.

⁴ . Nihal G Koldaş, **Metin Deniz Tiyatro Mekan ve İnsan**, Mayakitap, İstanbul, Ekim 2003, s 31

⁵ . Bkz, Bertolt Brecht, **Schriften Zur Theater 1, Suhrkamp, 1967**, Çev, Yalçın Baykul, Theater Im 20, Jahrhundert, s 286-293

⁶ . Osman Şengezer, **Bence Dekor ve Kostüm**, 1999 Mayıs, s 7

⁷ . Şengezer, A.g.e, s 9

⁸ . Bkz, N. Uğur Özüaydın, **20. yüzyıl Tiyatrosunda Estetik Düşünce**, Mitos Boyut, İstanbul 2006, s 22

Dekor, kostüm, ışık tek başına teknik öğelerden ayrı bir şeymiş gibi düşünülemez. Dekorda kullanılacak renklerde, giysilerin renkleri, dekorun üslubuna uyacak eşyaları, yine dekorun getirdiği çizgiler ve renkler, ışığın verilmiş açıları ve renkleri birlikte ele alınmalıdır.⁹

Sahnedeki görsel bütünlük her ne kadar ekip çalışması olsa da bütün sorumluluk sahne tasarımcısına aittir. Tasarımcı düşüncesini belli bir noktaya getirmeden evvel yönetmenle birlikte hareket etmeli, yönetmenle birlikte veya bağımsız hareketlerin sınırlarını tam olarak belirlemelidir. Sahnede herkesin hareket alanı olmalı ama bu hareketlerin tümü yönetmenin hareket çemberinin içerisinde bulunmalıdır. Sahnenin egemen kişisi elbette ki yönetmendir. Dolayısıyla Metin Deniz bir oyunu ele alırken tasarımların oyuncuların hareketleriyle tamamlanacağı, onların varlığını gereksinen, onları çağıran tasarımlar oluşturmaya çalışmıştır. Tasarımlarını yalnızca fiziksel varlıklar için değil, psikolojik hareket alanlarına da açık bir mekân anlayışı içerisinde olmuştur.¹⁰

Sahne tasarımcısı sürekli olarak kendini yenilemeli ve teknoloji yeniliklerine ayak uydurmalıdır. Sahnede kullanılan malzeme çeşitliliğinden tutulmuş hareket ve altyapıya hizmet verip onları sahnede karşılayacak her türlü modern teknolojiyi yakından takip etmelidir. Sahne tasarımı anlayışı, fiziksel varlıkların yine fiziksel hareketleri besleyecek ve psikolojik hareket alanlarını zenginleştirecek tasarımlara yatkın olmalıdır. Bu anlayış klasik tasarım düşüncesinin yanı sıra yenilikleri takip etmeyi bir sorumluluk haline getirmektedir.

MODEL OYUN ÇÖZÜMLEME ÖNERİSİ

Aiskhülos- “Zincire Vurulmuş Prometheus”

Bir oyunu incelerken oyundaki temalar, yan temalar, motifler tasarımı oluşturma sürecinde tasarımcıya yol gösteren ana unsurları oluşturmaktadırlar. Eğer oyun klasik anlayışla çalışılmıyorsa meteforla (mecazi anlatım) çözümleme yöntemine gidilmelidir. Bu çözümleme yöntemi tasarımcıya düşünce yelpazesinin daha geniş tutulmasını sağlamaktadır. Bu süreç oyunda verilmek istenen dünyayla, tasarımcının algısından geçen kavramların mecazi bir anlatımla sahneye taşınmasıdır. Tiyatro dünyası gerçeğin aynası olarak değerlendirilir oysa konulara mış gibi yaklaşır.

Oyunda altı çizilen ve vurgulanmak istenen kavramların soyutlandırılması, seyirci algısında farklı düşünce kulvarları açarken işte tam bu noktada gerçek(miş) gibi yapmaktadır. Dolayısıyla sahnede görselin bu anlayış doğrultusunda tasarlanması sahne tasarımı adına önem taşımaktadır. “ Zincire Vurulmuş Prometheus” oyunun ilk önce klasik sahneleme anlayışıyla ele alınıp seyircide uyandıracak imgeler ortaya konmaya çalışılsın. Bir oyunun dekoru, tasarım sürecinde lokomotif görevini üstlendiğinden ilk olarak dekor tasarımından mekanların değerlendirilmesiyle başlanabilir.

- Prometheus, Hefaistos tarafından kayalığa zincirlenir. (Altının çizilmesi gereken kelime **kayalık**)
- Aksiyon oyun boyunca durağan ilerlediği için Prometheus’un zincire vurulduğu sarp kayalık oyun boyunca sahnede görünmek durumundadır. Çünkü bundan sonra mekan değişimi yoktur. Oyun kayalığa gelen ziyaretçilerin değişmesiyle son bulmaktadır.
- Okeanos’un kızları Prometheus’u ziyaret ederler. (Yer **kayalık**)
- Okeanos Prometheus’u ziyaret eder. (Yer **kayalık**)

⁹ . Bkz, Özdemir Nutku, **Sahne Bilgisi**, Kabalcı Yayınevi, Ağustos 1989, İstanbul, s 275.

¹⁰ .Bkz, Nihal G Koldaş, **Metin Deniz Tiyatro Mekan ve İnsan**, Mayakitap, Ekim 2003, İstanbul, s 150

- Prometheus koro ile söyleşir. (Yer **kayalık**)
- İo, Prometheus'a rastlar. (Yer **kayalık**)
- Hermes Prometheus'a gelir. (Yer **kayalık**)

Zekanın temsilcisi Prometheus ateşi Zeus'tan alıp insanlara verme eyleminden dolayı, Olimpos'un erki Zeus tarafından vahşice cezalandırılır. Oyunun özeti budur ve sonunda aklın biçimlenmiş hali olan Prometheus zincire vurulabilir, yıpratılıp göçertilebilir ama yok edilemez.

Bu verilerden hareketle oyunun tek mekânda oynandığı eş zamanlı bir sahneden söz edilebilir. Dolayısıyla sahnede oyunu karşılayacak dekor tasarımı sarp bir kayalık (yeterince acı çekebileceği, izbe) ulaşılması zor bir mekan tasarımı ihtiyacı görülmektedir. Bunun yanı sıra klasik bir tasarım çizgisi izleyen kostüm tasarımı antik çerçevede olması kaçınılmaz görünmektedir. Seyirci klasik anlayışla çalışılan bir oyunu tarihi bir canlandırma olarak izleyecektir. Her ne kadar bu oyun tarihsel bir gerçeklik yerine mitoslar barındırsa da, antik çağla ilişki kurulduğu için seyirci algısı bilgi görseliyle karşı karşıya kalacaktır.

Antik dönem oyunlardaki çok katmanlı yapı her dönemde yönetmen ve tasarımcılara farklı anlamlar keşfedebileceği olanaklar sunmamaktadır. Böylece oyuncuların zamanıyla seyircilerin zamanı arasında çok yönlü ilişkileri yeni ifade biçimlerinde kendini ortaya koymaktadır. Dolayısıyla bu ifade biçimlerinde ve oyunlara getirilen farklı bakış açılarında dünyadaki toplumsal, ekonomik ve politik değişimlerin izlerini görmek mümkün olmaktadır.¹¹ Yazının başında belirtilen düşünce kulvarlarını zorlayacak çalışma yöntemi olan metafor üzerinden bir nesneyi ele alma yöntemiyle oyun çözümlenmeye çalışılabilir. Öncelikle oyunun temasında, yan temalarından, motiflerinden yola çıkılabilir. Bazen tema tek başına bir kavram olduğu için, kadın, erkek, aile, nefret, adalet gibi şekliyle bir yapıta nasıl ele alındığını, nasıl değerlendirildiği konusunda ipucu vermekten uzaktır. Dolayısıyla estetize edilmiş düşünce birimlerine, motiflere ihtiyaç duyulmaktadır.

Oyunda aranması gereken herhangi bir sahnede iz bırakan bir öndeyiş de olabilir. Tasarımcı ele aldığı nesnenin egemen temasının ne olduğunu araştırırken birimler içerisindeki motifleri göz ardı etmemelidir. Çünkü bu detaylardan sonuca gidecek bir ipucu yakalayabilir.¹²

Prometheus tanrısal düzene kafa tutmuş, karşı çıkmıştır. İnsanoğluna ateşi vererek düzeni değiştirmeyi başarmıştır. Zapt edilmesinin asıl nedeni Prometheus'un akıl ve düşünceyi de zor ve güçle kurmaya çalıştığı egemenliği Zeus'u rahatsız etmiştir. Dolayısıyla akıl gücü burada bir kez daha ön plana çıkmaktadır. "Zincire Vurulmuş Prometheus" oyununun teması akıl olarak belirlenebilir. Çünkü olayları tahmin ve muhakeme ederek düşünce tasarımları yapmaktadır. Cezalandırılan bir aklın zapt edilemeyeceği açıkça vurgulanmaktadır. Nihayetinde akıl kuvvete galip gelmektedir. Oyunda yan temalar, motiflerde dikkat çekmektedir. Ölümsüzlük, acıma, yazı, öğüt, otorite, ölüm, yaşamak, kader, inat, başkaldırı, şiddet gibi örnekler sıralanabilir. Adı geçen bu kavramların hepsi birer "metafor" olarak görülebilir. Bu, sahne tasarımcısının oyunla nasıl özdeşliği noktasında tasarım düşüncesine göre en baskın olanını değerlendirmesiyle başlamış olacaktır. Akıl kavramı yanılsamacı bir anlayışla ele alınarak tasarıma başlanabilir. Soyut bir düşünceyi alıp üç boyutlu hale nasıl getirilebilir soruna cevap aranmalıdır. Bu süreçte akıl kavramının nasıl üç boyutlu hale getirilip sahneye taşınacağı, aynı zamanda oyunun vurgulamak istediği akıl

¹¹ . Bkz, Fakiye Özsoysal Çavuş, Klasik Oyunların Çağdaş Yorumları, **Mimesis, Tiyatro Çeviri- Araştırma Dergisi**, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, Sayı 8, s 143

¹² . Bkz, **Murat Tuncay**, Dramaturji Çalışmalarında Çözümleme ve Bir Yöntem Önerisi, Dokuz Eylül Üniversitesi yay, İzmir 1992, s 28

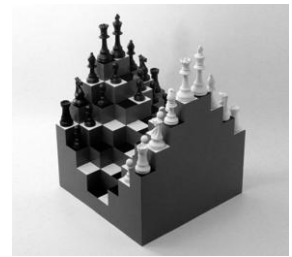
almaz bir cezaya direnen aklın zaferini vurguladığı tartışılır. Görseller yardımıyla “ Akıl” kavramı incelemeye çalışılmalıdır. İlk olarak aklın içerisinde bulunduğu beyin, satranç, puzzle şekilleri gelmektedir. Bunlar (Resim 1, Resim 2, Resim 3)’de görülmektedir. Yüzlerce binlerce beyin fotoğrafı, tablosu bulabiliriz.

Örnek 1;



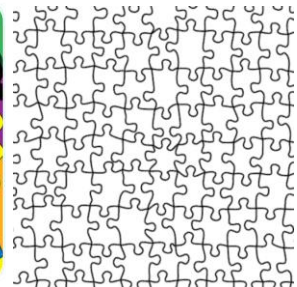
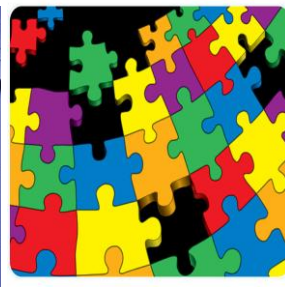
(Resim 1. Akılla ilgili görseller)

Örnek 2;



(Resim 2. Satrançla ilgili görseller)

Örnek 3;



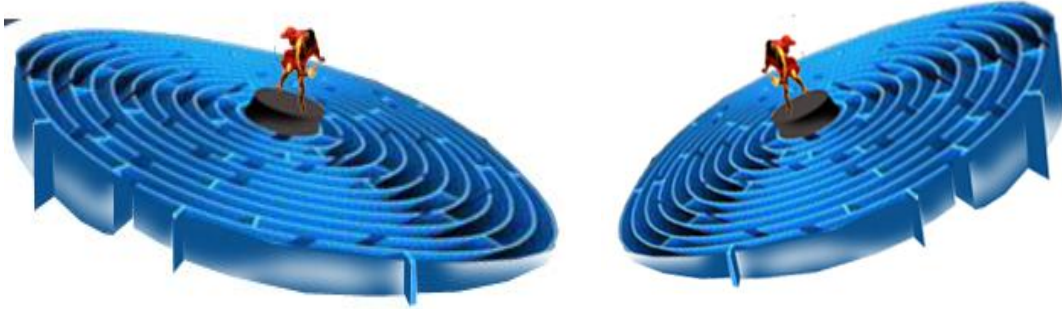
(Resim 3. Puzzle ilgili görseller)

Bu yanılsamacı anlayış dekor tasarım yelpazesini geniş tutarken aynı zamanda kostüm tasarımı için de sonsuz imkânlar sunmaktadır. Bundan sonrası, kavram doğrultusunda varılan ilk tasarımın rafine edilmesi olacaktır. Tasarımı rafine etme işleminde sahneye taşınacak üç boyutun oyunun dramatik aksiyonun belirleyici çizgisine sadık kalınarak yapılmış olması gerekmektedir. Aksi halde yapılan tasarım, oyunu ekseninden uzaklaştırabilir ve sadece dekoratif bir görüntüden öteye geçemez. Dramatik etkinin her zaman canlılığını korumak

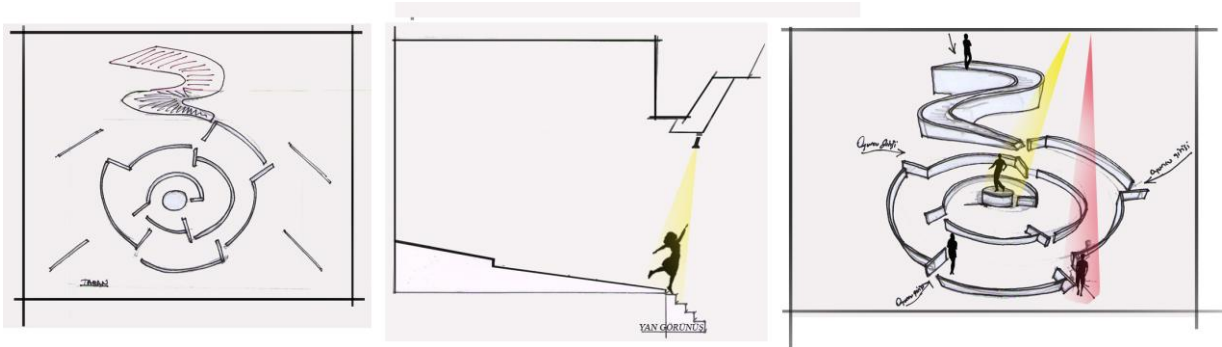
zorunda olduğu göz ardı edilmemelidir. Görsellerden birini seçip tasarımı oluşturma işlemine başlanabilir. (Bu seçim sadece bir örnektir) Örnek 1'deki 4.sıradaki görselle değerlendirmeye başlanabilir.



(Resim 4. İnsan beynini simgeleyen labirent görsel)



(Resim 5. İnsan beynini simgeleyen labirent ve dekora dönüşme görselleri)



(Resim 6. Görselin soyut bir dekora dönüşüm görselleri)

Bu görselde (Resim 4, Resim 5) kafasının üzeri kesilmiş bir maket insanda görülen labirenti belli bir açıda resmedip merkezine de Prometheus'u yerleştirerek tasarımın ikinci adım da oluşturulmuş olur. Merkeze Prometheus koymamızın sebebi, oyun Prometheus eksenli başlayıp son bulunduğu için. Sonraki adım aklın labirent olarak yansıtılması ve oyunun aksiyonlarını, anekdotlarını içerisinde barındıracak fiziksel çözümler bulmak. Bir kavramın üç boyutlu hale getirilişi ve sahneye taşıma aşamasının planları (Resim 6) da görülmektedir. Aynı işleyiş akli simgeleyen diğer resimlerle yani, satrançla ve puzzle için de değerlendirilebilir.

SONUÇ

Tasarımcı oyunla baş başa kaldığında izlemesi gereken yöntemleri ve hareket alanını belirlemek durumundadır. Uygulayıcı tasarımcı değil, projeye fikir aşamasında ortak olan tasarımcı, sonuca ulaşması bağlamında her açıdan daha başarılı olacaktır. Projede birliktelik ve bütünlük olmazsa olmazdır. Bir oyunun veya bir fikrin sahnede başarıyla temsil edilmesi, o oyunu sahneye taşıyacak faktörlerin boyutlarının farkında olmasıyla paralel anlam taşımaktadır. Yanılsamacı üslupla oyunun ele alınması sahne tasarımcısının elini kuvvetlendirmekte ve çağdaş sahneleme dinamiklerini harekete geçirmektedir. Alternatif sahne seçeneklerinin çağdaş sahneleme değerleri içerisinde daha fazla yer edinmeye başladığı gösteri sanatlarında mecazi anlatım (metefor) sanatçıların yansıtmak istediği düşünceleri çeşitlemekten ibarettir. Bu işlem sonucunda soyut veya sürrealist mekânlara ulaşılmakta bu da seyirci algısında farklılık yaratmaktadır.

KAYNAKLAR

- Brecht Bertolt, **Schriften Zur Theater 1, Suhrkamp**, 1967; Theater İm 20, Jahrhundert, Çev, Yalçın Baykul
- Dablet Denis, **Dekor Sözcüğü Zaman Aşımına Uğramıştır**, Çev, Rezan Pesen, Türk Dili Dergisi- Tiyatro Özel Sayısı, Ankara 1966
- Fakiye Özsoysal Çavuş **Mimesis, Tiyatro Çeviri- Araştırma Dergisi**, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, Sayı 8
- Jones Robert Edmond, **The Dramatic İmagination**, New York, 2004
- Koldaş Nihal. G, **Metin Deniz Tiyatro Mekan ve İnsan**, Mayakitap, İstanbul, Ekim 2003
- Nutku Özdemir, **Sahne Bilgisi**, Kabalcı Yayınevi, Ağustos 1989, İstanbul
- Otto Theo, **Dekorcu, Oyunu Sahneye Koyanla İşbirliği Yapmalıdır**, Çev. Sevda Beşer, **Türk Dili Dergisi- Tiyatro Özel Sayısı**, Ankara 1966
- Özüaydın N. Uğur, **20. yüzyıl Tiyatrosunda Estetik Düşünce**, Mitos Boyut, İstanbul 2006
- Şengezer Osman, **Bence Dekor ve Kostüm**, Mayıs 1999
- Tuncay Murat, **Dramaturji Çalışmalarında Çözümleme ve Bir Yöntem Önerisi**, Dokuz Eylül Üniversitesi yay, İzmir 1992

