

KADİR HAS ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



ROBERT LEPAGE TİYATROSUNDA OYUN YAZARLIĞI İLE
TEKNOLOJİ KULLANIMI İLİŞKİSİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

BERNA ÇELİKKAYA

Mayıs, 2015

[Berna elikkaya]

[Yüksek Lisans Tezi]

[2015]

ROBERT LEPAGE TİYATROSUNDA OYUN YAZARLIĐI İLE
TEKNOLOJİ KULLANIMI İLİŐKİSİ

BERNA ÇELİKKAYA

Film Drama Programı'nda Yüksek Lisans derecesi
için gerekli kısmi şartların yerine getirilmesi amacıyla

Sosyal Bilimler Enstitüsü'ne

teslim edilmiştir.

KADİR HAS ÜNİVERSİTESİ

Mayıs, 2015

KADIR HAS ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

ROBERT LEPAGE TİYATROSUNDA OYUN YAZARLIĞI İLE
TEKNOLOJİ KULLANIMI İLİŞKİSİ

BERNA ÇELİKKAYA

ONAYLAYANLAR:

Prof. Dr. Çetin Kemal Sarıkartal (Danışman) (Kadir Has)



Yrd. Doç. Dr. Zeynep Günsür Yüceil (Kadir Has)



Ezel Akay

(Kadir Has)



ONAY TARİHİ: 01/06/2015

“Ben, Berna elikkaya, bu Yksek Lisans Tezinde sunulan alıřmanın řahsıma ait olduđunu ve bařka alıřmalardan yaptđđm alıntılarının kaynaklarını kurallara uygun biimde tez ierisinde belirttiđimi onaylıyorum.”


BERNA ELİKKAYA

ÖZET

Bu tez, oyun yazarlığı sürecini yeniden düşünerek, Robert Lepage'ın tiyatrosunda teknoloji kullanımı ve multimedya sahneleme tekniklerinin bu süreci nasıl etkilediğini, anlatıma nasıl katkıda bulunduğunu incelemeyi amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Robert Lepage, Oyun Yazarlığı, Multimedya Sahneleme, Teknoloji, Ex Machina

ABSTRACT

This thesis reconsiders the process of playwriting through evaluating the use of multimedia staging techniques and utilization of technology, and how such affect the creative process, contribute to the narrative in Robert Lepage's theatre.

Keywords: Robert Lepage, Playwriting, Multimedia Staging, Technology,
Ex Machina

İÇİNDEKİLER

ÖZET	i
ABSTRACT	ii
İÇİNDEKİLER	iii
ÖNSÖZ	iv
1. GİRİŞ	1
2. ROBERT LEPAGE TİYATROSU	7
2.1. Tarihsel ve Otobiyografik Arka Plan.....	7
2.2. Maddi ve Manevi Kökleri.....	18
3. ROBERT LEPAGE TİYATROSUNUN TEMEL KAVRAMI: MUCİZE ETKİSİ	24
3.1. Tiyatronun Dönüştürme İşlevi ve Mucize Etkisi.....	24
3.2. Deus Ex Machina.....	30
3.3. Mucize Etkisinin Temel Aracı Olarak Teknoloji Kullanımı.....	33
4. ROBERT LEPAGE TİYATROSUNUN OYUN YAZARLIĞINA KATKISI	36
4.1 Tiyatronun Yaratım Süreci ve Kolektif Yazarlık.....	36
4.2. Kolektif Yazarlığı Besleyen Bir Araç Olarak Teknoloji.....	43
5. SONUÇ	54
KAYNAKÇA	57
EK 1: FİGÜRLER	59
EK 2: ROBERT LEPAGE İLE YAPILAN KİŞİSEL GÖRÜŞME	60
EK 3: DVD	68

ÖNSÖZ

Tezimi sunmadan önce bu çalışmanın beni çıkardığı yolculuktan söz etmek istiyorum. Şu an olduğum yerden geriye bakınca açıkça görüyorum ki bu tez Berna için sadece akademik bir araştırmadan ibaret değil.

Tezi yazan Berna'nın, Berna ile olan ilişkisinin derinleşmesi zaman aldı. Zaten hakkında okumaktan zevk aldığım ve beni heyecanlandıran bir konuda hakkında bildiklerimi, gözlemlediklerimi tez haline getirmek belli bir disiplin içinde çalışmayı gerektiriyordu. Ancak tüm öğrendiklerim arasından bağlamla ilişki içinde olanları seçip sıraya koyarak yazmak konusunda ciddi sancılar çektim.

Robert Lepage hakkında araştırmak, okumak, oyunlarını ve filmlerini izlemek, bizzat tiyatro provalarına gitmek bana çok şey kattı. Ama asıl bu araştırma bana, disipline olup, öğrendiklerimi yapılan bilimsel çalışmalarla temellendirip, aktarabilmeyi öğretti. Türkiye'de yapılan akademik araştırmaları taradığımda, literatürde Robert Lepage hakkında bir kaynağa erişemedim. Ancak dramatik yazarlık öğrencisi olarak şunu belirtebilirim ki Lepage'ın yazarlık ve teknoloji arasında kurduğu mükemmel ilişki yurtdışında şimdiden birçok kitaba ilham olmuştur. Türkiye'deki yazarlık pratiği içinde emsal teşkil ettiği düşünülürse, bu tezi şimdi yazmalıyım diye düşündüm. Elbette şunun da farkındayım; yaşayan bir yönetmen ve yazar hakkında tez yazmanın bütünlüğü yansıtamama riski hep var. Ama yine de hemen ele alınmaya değer.

Yazı masamda şu an adeta doğum masasında doğuma hazırlanan bir anne gibiyim. Beslediğim, içimde süreç içinde büyüyen şey şimdi yavaş yavaş sonuca ulaşıyor.

Zihnimden geçenler, kalbimde süzülüp, oradan da ellerime akıp canlanıyor. Klavyedeki tuşlar -bazen stresten olsa gerek- terleyen ellerimden ıslanıyor. Doğum masasında çektiğim sancıdan dolayı avuçlarını sıkı sıkı tuttuğum, arada masadan kalkıp yaslanarak yürüdüğüm insanlara teşekkür etmeliyim bu kısımda. Ama öncesinde miyop gözlüğüme, B12 vitaminine, Kanadalı dâhi new age müzisyeni Robert Coxon'ın *Mental Clarity* albümüne - benim, içinde fikirler uçuşan kafamı hizaya sokmada yardım ettiği için - teşekkür ederim.

Sonrasında, asla tesadüf diyerek indirgeyemeyeceğim karşılaşmalara teşekkür ederim. Henüz ortada sadece tezimin başlığı vardı ve kaynak taramaya yeni başlamıştım. Dikmen Gürün hocamız ile İKSV'de Kültür Politikaları dersi için buluşmuştuk. Tiyatro Festivali yaklaşıyordu. Ben ise tiyatrolara başvuruyor ve gönüllü olarak bile bir kumpanyada asistanlığa seçilemiyordum. İKSV'nin düzenlediği festivallerde çalışmak üzere gönüllüler aradığını ders arasında duyup başvurduğum. Başvurular öncelikle 33. İstanbul Film Festivali için açılmıştı ve ben de orada görevlendirildim. Elimde film kataloğunu karıştırırken Robert Lepage'ın *Lipsynch* oyunundan uyarlanan *Üçleme* adlı sinema filminin gösterileceğini ve yönetmeni ile de 17 Nisan 2014 tarihinde Atlas Sineması'nda film sonrası kısa bir söyleşi gerçekleştirileceğini okudum. Bu anlamlı tesadüf karşısında hayret içinde kaldım. Hayal bile edemeyeceğim bir eş zamanlılıktı. O gün Atlas Sineması'nda görevlendirildim ve *Üçleme* filminin yönetmeni Pedro Pires ile tanıştım. Tezimden bahsedince, "Bu tez öyle masada yazılmaz. Robert Lepage'ın tiyatrosu araştırmacılara ve gözlemcilere her zaman açıktır, başvurmalısın." diyerek öyle güzel yüreklendirmişti ki; haziran ayında kendimi, Quebec City'de Robert Lepage'ın üzerinde çalıştığı tek kişilik oyunu olan 887'nin prova sürecinde, gözlemci olarak

buldum. Röportaj yapabilmek için aylar öncesinden randevu almıştım. Nasıl yani, İstanbul'da girecek prova bulamazken asistanlık için tiyatro ararken kendimi Kanada'da mı bulmuştum? Ama bu saçmaydı, olamazdı.

Neyse hemen şoku üzerimden atıp gerekli okumaları yapıp, sorularımı hazırladım. Tezde de okuyacağınız üzere, mucize etkisi bölümü bu röportajda Robert Lepage'ın vermiş olduğu bir cevaptan doğdu. Gerçekten mucizeydi.

Tezimde, oyunlarda senkronizasyon ve dönüşümün gerekliliğinden bahsettim. Şimdi bunları sizinle paylaşırken fark ediyorum ki, bu araştırma süreci boyunca, hayatım da bahsettiğim eş zamanlılıklar ve düşüncelerimdeki dönüşümle beraber akmış. Dramatik yazarlık öğrencisi olarak yazarlığa bakış açım değişti. Lepage hakkında yaptığım teorik okumaların ardından prova sürecine tanıklık etmek ve sonrasında Amsterdam ve Montreal'deki oyunlarını izlemek konuyu pratikte de idrak etmemi sağladı.

Bu süreçte başta fiziksel, duygusal, zihinsel ve ruhsal olarak desteklerini hep hissettiğim babam Bülent Çelikkaya'ya ve annem Gülay Çelikkaya'ya teşekkür ederim.

Dikmen Gürün hocama ve öğrettiği her şeye minnettarım. İKSV ailesine de teşekkür ederim ve bir gün Robert Lepage'ın çok yüksek bütçeli tiyatro prodüksiyonlarının da İstanbul'a gelmesini dilerim.

Owen James'e hayatıma kattıkları için, şair Jeramy Dodds'a yol arkadaşlığı için minnettarım.

Festivalde tanıştığım ve bir cümlesiyle hayatımda deus ex machina etkisi yaratan yönetmen Pedro Pires'e teşekkür ederim.

İçinde zaman ve mekân yolculuğunu mümkün kılan tiyatrosunun kapılarını, benim gibi gözlemcilere açtığı için; üstüne röportaj için zaman ayırıp cevaplarını burada tezde kanallamama izin verdiği için Robert Lepage'a ve kolektif olarak arı gibi çalışan ekibine çok teşekkür ederim.

Bilgelikle yaptığı yönlendirmeler için tez danışmanım ama sadece tez hakkında danışmadığım - hep danıştığım - Profesör Doktor Çetin Kemal Sarıkartal'a, onun varoluşuna çok teşekkür ederim.

Ve öyledir..

Berna Çelikkaya

1. GİRİŞ

Oyun yazarlarının bir multimedya tasarımcısıyla aynı masada oturmasının yazarlığa yeni bir kapı açacağını aktarmaya çalışacağım. Yazmanın sadece yalnız - tek başına yapılan bir eylemden ibaret olmayabileceğinden, kolektif yazım sürecinden bahsedeceğim. Robert Lepage oyuncu, yazar, tasarımcı ve yönetmen kimliklerinin hepsini taşıyor ve yazar olarak tek başına bir masaya oturup yazmaktan ziyade ekiple - multimedia tasarımcısı-oyuncu-dramaturg-kostüm tasarımcısı-dekor tasarımcısı-yazmanın daha verimli olduğunu düşünüyor. Bu, oyunun yaratım sürecinde oyuncuyu da aynı zamanda yazar kılıyor. Bu bir dönüşüm yaratıyor. Oyuncunun getirdiği araçlar ve onlarla yapılan doğaçlamalar evrilerek oyun oluşuyor.

Robert Lepage yaratım sürecini ifade ederken; Ex Machina'nın takım üyelerini, dizlerinin üzerinde toprağı birtakım araçlarla kazan arkeologlara benzetmektedir. Ex Machina üyeleri, tıpkı arkeologlar gibi, yazacakları hikâyelerin öğelerini, içinde bulunduğu toprak parçasının katmanları arasından, yavaş yavaş ve titizlikle parça parça çıkarırlar (Caux ve Gilbert 2009: 30).

Tahmin edersiniz ki bir kazının başında kazının araştırma sonuçlarını öngörmek imkânsızdır. Bu bir süreç meselesidir. Arkeolojik kazılarda buluntular bir kez topraktan çıkartıldıktan sonra temizlenmesi, cilalanması ve bir araya getirilmesi gerekir. Caux ve Gilbert Ex Machina adlı kitaplarında, ekibin birçok fikir ve şekil barındıran bu topraktaki keşif yolculuğu için bilim, teknik, tarih, mit ve sanat kullanımının fırsatlar sunduğunu söyler.

Başlangıçta neredeyse her şey mümkündür. Takım herhangi bir nirengi noktası olmadan sadece birkaç yol gösterici ışık vazifesi gören araştırma ile mutlak bir kaosun içinde ilerler. Bu ilerleme sürecinde bir tiyatro projesi için yeterli zenginlikte materyal, kazılıp ortaya çıktığı zaman yol haritası belirgin hale gelir. Lepage bu aşamada

tiyatrosuna bir grup teknisyen, aktör ve dramaturgları yaratıcı atölyenin bir dizi ön toplantısı için davet eder. Bu açık sonlu beyin fırtınası seanslarıdır. Konseptler için teklifler ve bağlantılar oluşturulur. Katılımcılar bu seanslara birtakım araçlarla gelir. Bu araçlar çeşitli objeler, müzik, kısa yazılar, resimler, kitaplar veya filmler gibi ilham verici materyaller olduğu gibi konu ile ilgili anekdotlar, rüyalar ve olaylar da olabilir. Bu materyallerin önemi bunları anlatan bireylerin kendi kişisel bağlantılarını sağladığı için önem kazanır. Bu birikim doğrultusunda baştaki kaostan bir evren ortaya çıkar. Ancak eserin dramatik aksı son halini henüz almamıştır ve artistler tüm olasılıkları araştırana kadar da son halini almayacaktır. Seçilen veya yürünen her yol ve açılan her kapı daha kuvvetli dramatik materyaller üretir; ancak en sonunda bunlardan bir araya getirilenlerle bir anlatı oluşur (Caux ve Gilbert 2009: 30).

Oluşan bu anlatı ekibin kolektif çalışmasının ürünüdür. Süreç kaostan beslenir ve süreç boyunca keşif yolculuğu devam eder. Oyun ne istiyor sorusunun cevabı bu keşif yolculuğu boyunca aranır. Oyun yazılmış ve tamamlanmış hale, seyirci ile buluşana kadar gelmez. Seyirciden alınan geri bildirimlere göre yeniden prova alınır. Böylece bir sonraki sahnelemede oyun yeniden evrilir.

Lepage'nın 2008 yılında yayımlanmış olduğu Dünya Tiyatro Günü Bildirisi'nden konuyla ilgisi olduğunu düşündüğüm kısa bir bölüm alıntılanmak isterim.

Dünyayı tüm bu karmaşıklığıyla sunmak için sanatçı, yeni formlar ve fikirler ileri sürmek ve bu daimi ışık-gölge oyununda insanlığın silüetini çekip çıkarabilen seyirciye güvenmek zorundadır. Doğru, biz ateşle oynayarak bir risk alıyoruz. Ama bu sayede şansımızı deniyoruz. Yanabiliriz. Ama aynı zamanda şaşırtabilir ve aydınlatabiliriz (Lepage 2008).

Ex Machina'nın temelinde yatan yaklaşım hikâye anlatmaktır. Bunu kişisel tecrübe ile evrensel hareketler arasında sürekli bir diyalog kurarak yapar. Bu diyalogu

kurarken teknoloji, felsefe, bilim ve sanat disiplinlerinde uzmanlaşan insanlarla çalışır (Caux ve Gilbert 2009).

21. yüzyılda sinema, televizyon ve multimedia kullanımının yarattığı imkânlar konvansiyonel ifade biçimlerini değiştirme yolunu açmıştır. Bu açılan yeni yolda Ex Machina, yalnızca tiyatronun yeni formu ve içeriğini araştırmaya değil, 21. yüzyıldaki bahsettiğimiz yeni akımlardan etkilenerek gelişen tiyatronun oynayacağı role soyunuyor (Caux ve Gilbert 2009: 7).

Gelişen tiyatronun rolüne soyunan Ex Machina'da Lepage Rönesans ruhunu yakalamıştır. Richard Eyre ile olan görüşmesinde Robert Lepage, tiyatrodaki Rönesans yaratmayı denemediğini, zaten Rönesans ruhunun hâlâ canlı ve mümkün olduğuna duyduğu inancı belirtir (aktaran Huxley ve Witts 1996: 282).

Ex Machina'nın yapımcısı Michel Bernatchez'in de belirttiği üzere aldıkları risk; 21. yüzyıl seyircisine hitap edebilecek bir tiyatro biçime laboratuvar olmaktır. Bu laboratuvar tam da farklı disiplinlerle bir arada çalışarak yeni artistik formlar oluşturur. Örneğin; dans, opera ve müzik gibi sahne sanatları ile sinema, video ve multimedya gibi kaydedilen sanatları birbiri ile iç içe geçirir. Bu sebeple mimarlar ve sahne tasarımcılarının, bilim adamları ile oyun yazarlarının kol kola çalışması için ortam oluşturulur. Ex Machina sahnesi sadece Quebec'li sanatçılara değil, dünyanın her yerinden gelen sanatçılara da açıktır (Caux ve Gilbert 2009: 10).

Benim gibi gözlemcileri, bu keşif laboratuvarına davet etmeleri de bundandır. Lepage çalışmaları hakkında teorik yaklaşımlar geliştirilmesini istediği için araştırmacılara destek olmaktadır. Aynı zamanda sürekli turneye çıkmaları da herkese ulaşmalarını sağlamakla kalmayıp temalar sayesinde sanatsal ufuklarını da açmaktadır (Caux ve Gilbert 2009). Burdaki üstün istek, ötekiyi aramak ve öteki ile karşılaşmaktır.

Bu tezde ben de tam olarak bilim adamları ve oyun yazarlarının karşılaşmış bir arada çalışmasının yazarlık anlayışına kazandırdıklarını aktarmaya çalışacağım.

Kaynak taramalarını yaparken birincil ve ikincil kaynaklara ulaştım. Niteliksel bir araştırma yaptığımdan strateji olarak etnografiyi seçtim ve Kanada'da Quebec City'de bulunan Robert Lepage'in tiyatrosuna katılımcı gözlemci olarak kabulüm gerçekleşti. Prova süreçlerinde iki hafta boyunca gözlemci olarak bulundum. Bu sürecin çalışma takviminde gün üçe bölünmüştü. Sabah saat dokuz buçuk ve bir arası Robert Lepage teknik ekip ve danışanlarla prova yapardı. Saat iki ve altı arası sadece teknik ekip sahnede çalışırdı. Saat yedide tekrar toplanır gece on buçuğa kadar sahnedeki son düzenlemenin üzerine prova yapılırdı. Provalarda tüm ekibin birbirini dinlemesi ve Lepage'in tek kişilik gösterisi olmasına rağmen grubuyla sürekli fikir alışverişinde olması çok öğretici bir süreçti. Tek kişilik oyunda bile kolektif bir yaratım vardı. Bu gözlemimin tezin teorileşmesine katkısı büyük oldu. Bu laboratuvarında Leonardo da Vinci'nin *Son Akşam Yemeği* tablosunu bana anımsatan uzunca bir masa vardı. Aynı masada dramaturg, sanat yönetmeni, sahne tasarımcısı, video ekibi ve biz gözlemciler beraber otururduk. Arkamızda sahnenin tamamının görülebilmesi için yükseltilmiş uzunca bir masa daha vardı. Bu, direkt sahneyi kontrol eden ses, video ve bilgisayar ekiplerinin kocaman bilgisayarlarıyla dolu bir masaydı. Burada imece usulü çalışma devam ediyordu. 887 adlı bu oyun hafıza üzerine kuruluydu ve provada sinirbilim üzerine bir çok video izledik. Hatta bu beyin çalışmalarından yola çıkılarak sahne dekoru hazırlanmıştı. Dairesel sahnenin ortasında Lepage'in Quebec'te doğduğu apartman vardı. Bu bina görüntüsündeki dekora beyin lobları yansıtılıp, beynin her bölümü birden binanın pencerelerine dönüşürdü. Her bir pencerede görülen, apartmanda yaşayan başka birinin hikâyesi, ortak akla ve kolektif hafızaya hizmet eden, beni son derece etkileyen, bir metaforu. Bina sahne döndükçe dönüyor ve diğer kenarları başka

odalara açılıyordu. Bu dönüşler sahne geçişlerine çok iyi hizmet etmekteydi. Evin her bir farklı kenarı- tarafı, dramaturjide de farklı bölümlere işaret ediyordu.

Tiyatronun arşivinden artık dünya turuna devam etmeyen oyunlarının kayıtlarını edindim. İlgili bölümleri kurgulayarak ekte paylaştım. Bizzat tiyatronun katkılarıyla çıkarılmış, çalışma süreçlerini anlatan *Ex Machina: Creating for the Stage* adlı kitap başlıca kaynaklarımdan biri oldu. Turnesi devam eden oyunlardan ikisi olan *Playing Cards: Spades*'i Hollanda Festivali'nde, *Needles and Opium* oyununu ise Montreal'de izledim.

Metinler aracılığı ile prova sürecinde ve oyunları izlerken yaşadığım deneyimler üzerine düşündüm. Yani başıma gelen şeyi anlamak için kullandım metinleri. Bu tezi izleyen pozisyonunda yazıyorum. Lepage'ın yerinden konuşmuyorum. Yazar ya da yönetmenlerin okuyabilmesi için, yarattığı deneyimin nasıl anlaşıldığını paylaşacağım. Dolayısıyla bu edebiyat ya da eleştiri çalışması değil. Lepage zaten ne yaptığını anlatıyor. Benim derdim açısından, oyunun yarattığı deneyimin bana ne ifade ettiğini aktaracağım. Konuyla ilgili Robert Lepage'ın direkt anlatımlarını ya da hakkında yazılanları alıntılacağım. Ne yazık ki hakkında yazılmış bu kitaplar henüz Türkçe'ye çevrilmedi. O yüzden alıntılarını kendim çevirerek yapacağım. Robert Lepage'ın vermiş olduğu röportajlar ve benzer sorularla tekrara düşmeden yapmış olduğum röportaj bana içeriği kurarken son derece önemli referans oldu. Dolayısıyla içerik ile ilgili kısımları direkt alıntılardım. Ekte ise röportajın tamamına yer verdim.

Görünüşte ilişkisiz, hatta belirli çevrelerce engel olarak görülen teknolojinin oyun yazarlığına, özellikle de kolektif oyun yazarlığına olumlu katkı yapabileceğini aktarmak amacı ile bu tezi yazıyorum. Bunlardan yola çıkarak tez şu soru üzerine kuruldu. Teknoloji kullanımı oyun yazarlığı sürecinde olumlu bir etki yapabilir mi?

Teknolojinin kolektif oyun yazarlığına engel değil araç teşkil edeceği hipotezi üzerinden hareket ettim. Tezin kapsamı Robert Lepage tiyatrosu ile sınırlı, çünkü dünyadaki en yetkin örneğinden biri olduğu konusunda genel bir anlayış hâkim.

Birinci bölümde Robert Lepage'ın tiyatralliğinde aile ve konservatuvar hayatının etkisini inceledim. Mezun olduktan sonra yapmış olduğu çalışmaların kurduğu kumpanyaya katkılarını manevi kökler bölümünde ele aldım. Bu yüksek bütçeli prodüksiyonların nasıl hayata geçtiğine dair araştırmalarım ise maddi kökler bölümünde. Tiyatroda Lepage'ın en önem verdiği dönüşüm etkisini, bunun mucize ile bağlantısını ise felsefik ve teknik olarak ikinci bölümde tartıştım. Bu konu kumpanyanın adından bağımsız ele alınamayacağı için ayrı bir alt başlıkta deus ex machina'nın Antik Yunan'dan günümüze kadar olan kullanımını inceledim. Mucize etkisi teknoloji kullanımı ile yaratılabilir mi sorusuna cevap aradım. Bu bölümün anlaşılır olabilmesi için görsel olarak başvurulabilecek bir kaynak hazırladım. Teknoloji kullanıma örnek olabilecek sahneleri Ex Machina'nın arşivinden aldığım oyun kayıtları arasından seçerek kurgulayıp teze DVD olarak ekledim. Son bölümde ise Lepage'ın sezgilerden yola çıktığı yaratım sürecinde kolektif yazarlık anlayışını tanımladım. Araştırmamı teknolojinin yazarlığa olan katkısını izlediğim oyunlardaki gözlemlerime dayanarak sonuçlandırdım.

Lepage'ın birçok oyununda karakterler bir yolculuğa çıkar ve bu yolculukta kendilerine dair bir şey keşfederler. Karakterlerin uğradığı bu dönüşümde çıktıkları yolculuğun etkisi oyun süresince açıkça görülür. Oyunların da, tıpkı oyunlardaki karakterler gibi çıktıkları turnelerde evrilmeleri aynı yaklaşımın ürünüdür. Kendi adıma teze giriş yaparken şunu belirtmek isterim. Ben önsözde bahsettiğim gibi festivaldeki bir eş zamanlılık sonucu tezimi yerinde gözlem yaparak yazmaya karar verdim. Lepage'ın coğrafi sınırları geçmenin aynı zamanda sanatsal sınırları geçmek

olduğunu savunması gibi (Lepage'dan Charest aracılığı ile aktaran Dundjerovic 2009: 29). Bir yolculuğa çıktım ve tıpkı Lepage'ın işlerindeki dönüşüm yaşayan karakterler gibi bu yolculukta benim de yazarlığa bakışım değişti. Bu yüzden bu tez sadece teorik bir altyapıya dayanmıyor. Teorik altyapıyı kullanarak yaşadığım deneyimleri aktarıyorum ama anlatmıyorum. Anlatmak kelimesini tercih etmiyorum. Çünkü içinde hiyerarşik bir anlam taşıyor. Ben sadece paylaşıyorum ve bu ihtiyaçtan yola çıkarak yazıyorum.

2. ROBERT LEPAGE TİYATROSU

2.1. Tarihsel ve Otobiyografik Arka Plan

Robert Lepage, 1957 yılında Kanada'nın Quebec bölgesinde, Fransız Kanadalı çalışan sınıftan bir ailede dünyaya gelir. Annesi ev hanımı, babası ise taksi şofördür. 2. Dünya Savaşı sırasında annesi Londra'da, babası ise Kraliyet Donanması'nda iken akıcı bir İngilizceye sahip olan aile, çocuk yapamadıkları için İngilizce konuşan iki çocuk evlat edinmişlerdir. Sonrasında Robert Lepage'ın ablası ve Robert dünyaya gelir. Dolayısıyla üç kardeşi olan Lepage iki dilli bir ailede büyür ve bunu ileride Kanada metaforu olarak kullanacaktır. Bu çift dilli aile yapısı, Lepage'ın tiyatrosunun anlatım dilini ve iletişim şeklinin kodunu belirleyen ana unsur olmuştur (Dundjerovic 2009: 2-3).

Sadece aile yapısı buna sebep olmuştur demek biraz eksik kalır diye düşünüyorum. Lepage'ın tiyatrosunun anlatımı; Quebec'in izole edici milliyetçi politikalarını benimseyenlerden ve uluslararası Quebecli diyebileceğimiz dil bariyerini aşmak isteyen sosyal kesimden son derece etkilenmiştir. Lepage'ın tiyatrosunda, bunun birbirine ters iki kuvvetten doğan bir anlatım dili kurduğunu söylemek hiç de yanlış olmaz. Lepage hikâye anlatabilmek için dilin bu zorlayıcı limitlerinin ötesine geçmek gerektiğini düşünmüştür. Acil anlaşılma ihtiyacı, Quebecli birçok yazarı olduğu gibi Robert

Lepage'ı da görüntü, ses, müzik ve fiziksel eylem üzerine kurulu tiyatral diyebileceğimiz bir dil kurmaya yönelir. Bu zorlayıcı ikilikten yeni bir tiyatral lisan doğmuştur (Dundjerovic 2009: 4).

Kanada'da o dönem İngilizce konuşanlar Montreal'de ekonomik güce sahipken, Fransızca konuşanlar ise daha çok köylerde çalışmaktaydı. Lepage, ailesinin iki dilli olmasından dolayı, kendisini Fransızların ağırlıkta olduğu merkezde tam görememiştir. İçinde bulunduğu bu kültürel ve dilsel pozisyon sebebiyle, kendini iki kültürün de parçası olarak hisseden Lepage arada kalmışlık, araf hali içindedir. Seksüel belirsizlik ve Lepage'ın altı yaşında geçirmiş olduğu alopecia hastalığından ötürü tüm vücudundaki tüy kaybı, çocukluğunu zor bir şekilde geçirmesine ve ortamında ötekileştirilmesine sebep olmuştur (Dundjerovic 2009: 3).

Ayrıca Lepage'ın evlat edinilen abisi David'in İngilizce konuşmasından ötürü okulda arkadaşları tarafından şiddete uğraması da Lepage'ı etkilemiştir. Bunun sebebi Kanada'nın Fransız bölgesi olan Quebec'te kültürel İngiliz sömürgeciliğine karşı sadece Fransızca dilinin kullanılmasıdır. İngiliz Kanada'sından gelen ve Fransız bir aile tarafından evlat edinilen David'in ise Fransız bir soyadı vardı, ancak İngilizce konuşuyordu. Farklılığa tahammülsüz olan Quebec'te, David de kendini, Lepage gibi bu ötekileştirilme sebebiyle çevresiyle özdeşleştiremiyordu. Kanada kimliğinin özünde böyle bir gerginlik vardı ve Lepage'ın işlerindeki kimlik ve lisan sorgulamasının vurguları bu marjinal kültürü tecrübe etmesinden kaynaklıdır (Dundjerovic 2007: 6-7). Çıkışı, bu kişisel problemleri ile yüzleşebildiği tek yer olan tiyatrodadır. Lepage, çekingenliğini ve hastalığından ötürü depresyona yakın halini tiyatro sayesinde atlatır. Lepage'ın tiyatrosunda tema; lisanın sorgulanması, kimlik, iletişim ve ikilemlere cevaplar bulabilmek için kendi çevresinden çıkıp başka kültüre girmek etrafında toplanmıştır. Bu ikilik yerel ve uluslararası, iç ve dış kapsıyor. Bu çatışma Lepage'ın

tüm oyunlarında ve filmlerinde kendini hissettirdiği gibi, Quebec'in yerel kimliğini ve uluslararası tiyatrosunu da tanımlıyor (Dundjerovic 2009: 4).

Lepage kendini tanımlarken konumsuz bir yer seçer; o artık Quebec için bir yabancı, dünya için ise bir Quebec'lidir (Dundjerovic 2007: 7). Bundan olsa gerek Lepage Guardian gazetesine verdiği röportajda her zaman yanında taşıdığı şey sorulduğunda pasaportum olarak cevap verir. En büyük korkusu sorulduğunda ise yine pasaportunu kaybetmek diyecektir (Greenstreet 1992). Bu oyunlarındaki yolculuk temasını ve tiyatrosunda turnelere verdiği önemi açıklıyor.

Buraya kadar Lepage'ın kaynaklara dayanarak nasıl bir sosyokültürel ortamda yetiştiğinden bahsettim. Lepage'ın tiyatrosunda hikâye anlatıcılığının yerinin neden çok önemli olduğunu Lepage'ın biyografisine dayanarak açıklamaya devam edeceğim.

Lepage çocukluğunda annesinden savaş hikâyeleri dinleyerek büyümüştür. Bu hikâyeler anılardan oluşmakta ve gerçeği tam olarak yansıtmamaktadır. Çünkü tüm anılarımız hafızamızın süzgecinden geçerken bir dönüşüme uğrar (Dundjerovic 2009: 4). Lepage, yaratmak için mitoloji manyağı olunması gerektiğini savunmaktadır. "Duyduğunuz hikâyeleri büyütmeyi becerebilmeniz gerekir. Yarattığınız hikâyelere daha büyük bir alan sağlamanız gerekir. Bu sayede hikâyelerinizi efsane veya mite dönüştürebilirsiniz" (Lepage'dan Charest aracılığı ile aktaran Dundjerovic 2009: 4).

Lepage'ı sözlü geleneğe çeken şey tam olarak işte bu hikâyelerin değişmiş olması ve dramatize edilmiş olmasıdır. Lepage'ın hikâye anlatımının oluşumunda annesinden dinlediği bu hikâyelerin etkisi olduğu gibi babasının etkileri de söz konusudur.

Lepage, taksi şoförü olan babasına turistleri gezdirirken eşlik edermiş. Babasının turistlere anlattığı hikâyeler yerel mitolojiden, gerçeklerden ve hayallerden oluşuyormuş. Lepage fark etmiş ki babasının hikâyeleri turistlerin haline göre değişiyor. İşte bu etkilerden olsa gerek; Lepage'ın her hikâyesinde, mutlaka başka bir ülkeye giden ana

bir karakter ve bu karakterin gittiği yeni yerde başına gelen, hayatını dönüştüren, bir olay yer alır (Dundjerovic 2009: 4).

Lepage'ın okulda en sevdiği dersin coğrafya olması, kendi tiyatrosunda da insan coğrafyası, seyahat ve ülkelerarası kültürel farklarla neden bu kadar çok ilgilendiğinin arka planını oluşturuyor. Seyahat hakkında anlatılan hikâyeler insanın hafıza süzgecinden geçerek anlatılıyor. Lepage'ın tiyatrodaki hayranlık duyduğu; canlı, yapısız ve doğaçlama performanslar ve bu hafıza süzgecinden geçen hikâyelerle kurulan ilişkidir (Dundjerovic 2009: 4-5).

Bu yüzden Lepage'ın tiyatrosu, bir sonraki bölümde daha ayrıntılı olarak anlatacağım üzere, dünyayı gezmek üzere yaratılmıştır. Hikâyeleri global ve yerel kültürler arasında, kişisel ve dış algıların birleştiği alandadır. “Lepage'ın mizansenini ulusal ve uluslararası kimlik, bireysel ve kolektif yaratım, yerel ve global referanslar, canlı ve kaydedilmiş medya arasındaki tartışma ve ilişki yaratır” (Dundjerovic 2009: 5).

Çocukluğundan itibaren hayatı ikilem üzerine kurulu olan Lepage'ın tiyatrosu kimliğini bu belirttiğim otobiyografik referanslar ile bulmuştur.

Lepage tiyatral olarak dikkatini sanatçı ve izleyiciler arasındaki bağlanmaya, enerji alışverişine verir. Sahnede önceden kalıpları çizilmiş bir anlatım yerine, keşfe açık olan doğaçlama yaklaşımını seçer. Bu yüzden 17 yaşında Quebec'te girdiği konservatuvara uyum sağlayamamıştır. 18 yaşında olmamasına rağmen, gençliği ve deneyimsizliği pozitif bir şekilde değerlendirilerek, konservatuvara erken denebilecek bir yaşta 1975 yılında alınmıştır. Sıkı bir programa sahip, geleneksel tiyatro yaklaşımını benimseyen bu tiyatro okulunda psikolojik gerçekçi bir eğitim veriliyordu. Bu tekniği takip edemeyen Lepage, eklektik bir üslubu benimseyerek, performansçı olarak duygu ve psikolojik gerçeklikten çok enerji ve hareket üzerine çalışıyordu (Dundjerovic 2009: 8).

Üç sene boyunca bana konservatuvarda duygusuz aktörlük yaptığımı söylediler. Fakat ben çıktığım ilk profesyonel performanstan itibaren seyircileri duygusal olarak harekete geçirmeyi başardım. Bu ikisinin arasındaki farkı yıllar sonra gördüm. Seyircilerin bir hisle harekete geçmesi için gereken enerji ile sahnedeki aktörün hissettiği farklı şeyler (Lepage'dan Charest aracılığı ile aktaran Dundjerovic 2009: 9).

Lepage'a göre, izleyicilerde duygusal tepki yaratmak oyuncuların psikolojik hisleri hissetmesi ile aynı şey değildi. Bu yüzden Lepage'ın eğitimi, konservatuvardaki geleneksel yaklaşıma ters anlayışı sebebiyle, bir aktör olarak sıradan gerçekçi sahneleri oynayamadığından iyi gitmiyor ve mezun olup işsiz kalan iki öğrenciden biri oluyor. Konservatuvar hayatında onu en çok etkileyen şey ise, Lecoq'un eski öğrencisi Marc Dore tarafından verilen hareket dersleri olmuştur. Lecoq tekniklerinin öğretildiği bu derslerde Dore, fiziksel doğaçlamalar ve karakter gözlemleri üzerine çalışmalar yaptırırken aynı zamanda Lepage'ı vücut, alan ve günlük objeleri kullanması için cesaretlendirmiştir. Lepage'ın en çok ilgisi çeken Lecoq egzersizi bu hareket doğaçlamaları ve günlük olayların izlenmesidir (Dundjerovic 2009: 9).

Lepage'ın son derece ilgisini çeken ve sonrasında bütün yapacağı işleri etkileyecek olan bu dersleri veren Marc Dore'nin yaklaşımına göre, tiyatro sanatı psikolojik olmasının ötesinde şiirsel bir sanattır. Marc Dore, şiiri sadece bir yazı formu olarak değil, bir hareket şekli, bir oyun olarak görmektedir. Marc Dore; Lecoq'tan, Avrupa geleneğinden bahsederken aynı zamanda öğrencilerini tiyatronun kökenlerine inmeleri ve yaratıcı olmaları konusunda da motive edici bir yol izlemiştir (Caux ve Gilbert 2009: 12).

Robert Lepage, onun gibi işsiz olan mezun arkadaşı Richard Frechette ile birlikte mezun oldukları yaz, Alain Knapp'ın Paris'te düzenlediği workshopa gitmeye karar verirler. Bu workshopun konusu, hem yönetmen hem de yazar olarak nasıl kendi performanslarını performe edecekleri üzerinedir. Knapp'ın sanat felsefesi, aktörün yazıp,

yönetip, perform ederken aynı zamanda prodüksiyon tarafında da çalışmasına dayanıyordu. Bu workshopun Lepage'a kazandırdığı şey; oyuncu, yazar ve yönetmen olarak eklektik-farklı yollarda çalışma farkındalığıdır. Devised tiyatroyu bu workshopta öğrenen Lepage'ın kendi stili böylece doğar. Bu stil tam da, daha önce konservatuvarda hata olarak değerlendirilen, stillerin çokluğu anlayışına dayanır (Dundjerovic 2009: 9).

Bu eğitim sonrası Lepage ve arkadaşı Richard Frechette Avrupa'da kalıp Avignon festivaline giderler. Lepage burada Ariane Mnouchkine yönetimindeki Theatre du Soleil ile tanışır ve onun çalışma metodu ile Marc Dore arasındaki yakınlığı fark eder. Mnouchkine de Lecoq ile çalışma fırsatı bulduğu için Lepage ile aynı tiyatral geçmişe sahiptir. Mnouchkine Lecoq'tan öğrendiği her şeyi test edip, onları dönüştürerek kendi yaklaşımını oluşturmuştur. Bu Lepage'a ilham olur ve katıldığı workshoptan sonra bu karşılaşma da onun konservatuvarda öğrendiklerini pratiğe dökmesine hazırlar (Caux ve Gilbert 2009: 12).

Bunun üzerine Paris'ten dönen Robert, sınıf arkadaşı Richard ile Tiyatro Hummm...'ı kurar. Burada oyuncu ve yönetmen olarak çalışıp oyunlar adapte etmişler ve kendi performans metinlerini yazarlar. Bu kumpanya bir yıl boyunca okullarda ve çeşitli yerel sanat merkezlerinde oyunlar oynayarak varlığını sürdürür (Dundjerovic 2009: 10).

1980 yılında konservatuvardaki hocalarından biri olan Jacques Lessard, Quebec'te Tiyatro Repere adıyla kurduğu yeni deneysel tiyatro için kolektif olarak yaratılan bir performansta, Lepage'ın da yer almasını teklif eder. Bu deneysel tiyatroyu 1979 yılında Lessard, San Francisco'da Anna Halprin ile bir yıl süren bir çalışmadan döndükten sonra, konservatuvar mezunları ile kurmuştur. Kurduğu bu tiyatrodaki yaratıcı bir metot olan Halprin'in RSVP Cycle'ını kullanan Lessard, böylece Quebec tiyatrosunun metin bazlı yaklaşımına alternatif getirmiştir. RSVP'nin anlamı; "please respond", lütfen cevap

verinizdir. Tiyatronun adı, izleyicilerin tepki vermesi için bir davetiye olarak tasarlanmış olup, herhangi bir yapının göstergesi değildir. Bu RSVP döngüleri, çevre planamacısı ve peyzaj mimar olan Lawrence ve dansçı, koreograf, aynı zamanda da yönetmen olan eşi Anna Halprin tarafından, 1960'lı yılların sonlarında bilgilerini birleştirerek ortaya konuluyor. Bu döngüler sadece dans ve performansa değil, psikolojiye ve terapi sürecine de uygulanabilecek şekilde tasarlanmıştır. RSVP, insan hareketinin bir döngüsü olduğu ve yaratıcı sürecin de bu döngünün herhangi bir yerinden başlayabileceği üzerine kuruludur. R (resource) kaynak, S (score) veri, V (valuation) değerlendirme ve P (performance) performans anlamındadır. RSVP; dans ve performans sanatlarında yaratım sürecinin merkezine doğaçlamayı koyarak mekân, objeler ve bedenden yola çıkar. Fakat Lessard öğrendiği RSVP Cycle yönteminin, tiyatro performansında aktörün ifadesini yeterince önemli kılmadığını düşünmüş ve kendi kurduğu Repere Tiyatrosu'nda bu döngülerin üzerinde yeniden çalışma gereğini duymuştur (Dundjerovic 2009: 10).

Repere Tiyatrosu dört kelime etrafında inşa edilmiştir. Resource, sharing, evaluation ve performance (kaynak, paylaşım, değerlendirme, performans). Bu dört kelimenin Fransızca ilk harfleri 'Repere' yani referans noktası kelimesini oluşturur (Caux ve Gilbert 2009: 16).

Repere Tiyatrosu'nun yaklaşımına göre işin merkezinde sonuç olarak performanç vardır. Dolayısıyla adındaki referans noktası performansçıyı işaret ediyor demek yanlış olmaz. Repere aynı zamanda kelimeleri geriye çekip hareket, ışık, ses ve objeler gibi tiyatral araçların öne çıkarılmasına daha çok önem vermiştir. Bu tiyatral dili yaratan Repere döngüleri (Repere Cycle); yaratıcıya, hayal gücünü ve sağduyusuna sınırlandırma getirmeden, enstrüman oluşturabilmesini sağlamıştır. Lessard 1982 yılında Lepage'ı oyun yönetmesi ve oyunda oynaması için davet etmiştir. Lepage aynı sene sınıf

arkadaşı Richard ile beraber tam zamanlı olarak Tiyatro Repere'ye katılmışlardır (Dundjerovic 2009: 11).

Burada *Awaiting* oyunu üzerine çalışmaya başlarlar. Basit bir olay üzerine kurulu olan *Awaiting* oyunu, kariyerlerine yeni atılmak üzere olan sanatçılar hakkındadır ve basit objeler kullanılarak, doğaçlama yapılarak ve basit bir set tasarımıyla sahnelenmiştir. Proplar (aksesuarlar) ve kostümler, oyuncuların ihtiyacına göre, oyunda farklı şekillerde kullanılarak dönüşüme uğramaktadır. Lepage'ın yönettiği bu oyun, daha sonra tiyatral lisanı haline gelecek, temel eğilimleri taşıyan kolektif bir yaratımdır. Lepage aynı zamanda kısa doğaçlamalarda da başarılıdır ve Repere Tiyatrosu'nda solo şovlar yapar. Doğaçlamaları esnasında dışsal etkenleri kullanmayı ve onları kendi kişisel kaynakları haline getirerek oyununa katmayı deneyimlemiştir. Buradaki dışsal etkenlerden en önemlisi ise seyircinin varlığıdır. Bu oyunu interaktif kılan bir etkendir. Lepage çevresel farkındalıktan yola çıkarak doğaçlama yapma şekilleri üzerine kafa yormuştur. Çünkü oyuncunun çevresindeki tüm etkenleri (elementleri) değerlendirerek, oyunu ile bunları ilişkilendirmesi beceresini önemsemektedir (Dundjerovic 2009: 11-12).

Buraya kadar anlattığım bölümde, Lepage'ın mezun olduktan sonra girdiği Repere Tiyatrosu ile ilişkisinin ayrıntılı şekilde ele alınmasının sebebi tiyatral stilin formunun oluşumundaki katkıları anlamak içindir.

1980'lerin başında yeni teknolojilerin ve iletişim şekillerinin gelişmeye başlaması ile medya ve sanat arasındaki bariyerler kalkıyordu. Bu, farklı geleneklerden beslenen melez sanat formları çıkmasına yol açıyordu. Lepage'ın Repere'deki performansları kolektif yaratımlar sonucu ortaya çıkıyordu ve metin ağırlıklı tiyatrodan farklı ifade formları bulmak üzerinedi. Lepage bir prodüksiyon yaratmak için film, resim, video gibi mevcut birçok materyali kullanıyordu. Lepage'a göre, yazarın postmodern

pozisyonu editörlüktür. Bir editör olarak yazar, farklı uyarıları bir araya toplar ve montajlayarak performans deneyimine dönüştürür (Dundjerovic 2009: 12).

Lepage, Repere Tiyatrosu'nda yönetmen olarak doğaçlama solo ya da grup materyallerini editlemiş ve performansa hazır hale getirmiştir. 1984 yılında Repere'de *Circulations* oyununu yönetmiş ve aynı zamanda oyunda rol almıştır (Dundjerovic 2009: 12). Bu oyun Batı Amerika'nın bir yol haritasından hareketle kıvrılan yolları ile insanların kan dolaşımını ve seyahati andırıyordu (Caux ve Gilbert 2009: 14). Bu oyunun başarısından sonra Repere Tiyatrosu'ndaki iş iki bölüme ayrılmıştır. Jacques Lessard pedagoji ve aktörlerin yetiştirilmesi ile ilgili çalışarak eğitmenlik yapar. Lepage ise tiyatronun sanat yönetmenliğini yapmaktadır. Lepage için bu dönem, tiyatral formların içinden hikâye anlatımının keşifleri ile ilgili olarak kendi tekniğini ve yönetme şeklini aradığı bir dönemdir. Devising performans materyali, dramatik bir metinden ziyade, grup deneyimlerinden ve de dış uyarılardan oluşmaktadır. Çalışmanın karakteristiği çok katmanlı ve çoğunlukla multimedya kullanması, farklı sanat geleneklerinden ve performans dillerinden faydalanyor olmasıdır. Lepage, Repere Tiyatrosu'nda, Lessard'ın Repere döngüleri ile ilgili olarak geliştirdiği yaratıcı teorileri ile kendi şovlarında Frechette ile kullandığı sezgisel metodu birleştirmiştir (Dundjerovic 2009: 13).

Alison Oddey'in devised tiyatro ile söylediklerine burada yer vermek istiyorum. "Bir grup insanın fikir, görüntü, tema veya müzik, metin, objeler, resimler ya da hareketi de kapsayan herhangi bir uyarı ile olan ilişkisi performansın çerçevesini belirler. Bunlarla deneyler yapan gruptan çıkan performans, dolayısıyla metinden değil onu yapan gruptan çıkmaktadır" (Dundjerovic 2009:13 içinde).

Burada asıl vurucu olan nokta başlangıç noktasının metin olmamasıdır. Devised tiyatro, oyunu oynayan oyuncularla ortaya çıkar. İşte oyuncuları da yazar kılan tam

olarak bu kolektif yazma sürecidir. Buna ayrıntılı olarak kolektif yazarlık bölümünde değineceğim.

Tiyatro Repere’de yaptığı bu çalışmalar ile beraber Lepage, performans ortaya koymak için gerekli devising becerilerini nasıl geliştireceğini ve RSVP döngülerini nasıl kullanacağını öğrenmiştir. Performans yazımında Lepage’ın odaklandığı nokta; oyuncunun mekân ve objelerle olan ilişkisi ve ayrıca oyuncunun kişisel materyalini sahne yaratımında nasıl bir kaynak olarak kullandığıdır. Daha önce de içeriğinden bahsettiğim RSVP döngülerinde Lepage, oyuncunun kendi materyalini nasıl konuyla ilgili yapacağını ve sübjektifliğini yaratım sürecinin merkezine nasıl oturtacağını öğreniyor. Onun için sezgi, rastlantısal keşifler ve grubun kolektif bilinçdışılığı yaratım sürecinin kişisel doğasını meydana getirmektedir. Her devising performansta olduğu gibi Lepage’ın performanslarında da, grubun bilinçdışılığı ve kaotik bir yaratım kaynağı olarak yaklaştığı kolektif materyali, sanatçının kendi görüntülerinin izleyiciye aktarabileceği deneyimlere tercüme etmesi ile performans yaratılıyor (Dundjerovic 2009: 13-14).

Lepage’ın bu metotları kullanarak yönetmiş olduğu *Circulations*, birçok ödül kazanarak Repere Tiyatrosu’nu çıktığı turnelerde uluslararası bir üne kavuşturmuştur. Oyun farklı dillerin ve yerlerin bir kolajıdır ve farklı coğrafik yerlerde geçmektedir. Bu oyun Lepage’ın yönetmenlik stiline işaret ediyordu. *Circulations* oyunundan sonra yönettiği *The Dragons’ Trilogy*’den sonra sadece üyesi olduğu Tiyatro Repere onun grubu olarak tanınmaya başladı. Lepage’ın yönetmenliği eleştirmen Sarah Hemming tarafından görsel, fiziksel avangard tiyatro, Pina Bausch sonrası ile sagaların(destanların) antik geleneği ve epik hikâye anlatıcılığı arasında bir köprü olarak değerlendirildi (Dundjerovic 2009: 14).

Lepage'ın vermiş olduđu bir röportajda hikâye anlatıcılığı ile ilgili anlattıklarını çok değerli buluyorum. Hikâye anlatıcılığında seyirciyle canlı bir iletişim kurulur. Bu yüzden dördüncü duvar epik tiyatrodaki kullanılmamaktadır. Tiyatro tiyatrodur ve dördüncü duvar varmış gibi yapmak yanlıştır, çünkü tiyatro canlıdır ve her oynandığında değişir; bu yüzden sinemadan yanlışı şeyleri tiyatroya ödünç almamalıyız (aktaran Huxley ve Witts 1996: 281). Lepage'ın hikâyeler anlatmak için tiyatro sahnesine sinemanın gerçekçi dilini taşımak ister. Tiyatrodaki video kullanımı gibi sinematik öğeleri ödünç alması bu sebepten olabilir.

90'larda Lepage'ın eserlerinde farklı medyaların karıştırılması yoluyla dijital teknoloji kullanımının yanı sıra opera, film ve enstalasyonlar gibi farklı disiplinler de yer almıştır. Bir taraftan Lepage artık stabilite, bağımsızlık ve tiyatro prodüksiyonunun her yönünü idare etmek istemektedir. Canadian National Arts Centre'daki sanat yönetmenliğinden sonra Lepage, 1994 yılında Quebec'te Tiyatro Repere'den birtakım arkadaşlarını ve bazı opera sanatçıları, video sanatçıları, bilgisayar tasarımcılarını, kukla oyuncuları da davet ederek Ex Machina'yı kurar (Dundjerovic 2009: 19-20). Lepage'ın Tiyatro Repere'yi Michel Bernatchez ile bırakmasının altında yatan neden Repere Cycle'ın yaklaşımlarının zengin olmasına karşın metodunun organik bir gereç olmak yerine sınırlayıcı bir dogma haline gelmesidir (Caux ve Gilbert 2009: 17).

Bu bölümde Lepage'ın ailesi, konservatuvar hayatı ve sonrasında katıldığı tiyatro kumpanyasının onun tiyatral dilinin oluşmasına ne tür katkılarda bulunduğuna yer verdim. Ex Machina'nın doğumuna hazırlık diyebileceğimiz bu evrenin arka planı bu etkilerle şekillenmiştir.

2.2. Maddi ve Manevi Kökleri

Robert Lepage'in otobiyografik ve tarihsel arka plan bilgisinin içinden Ex Machina'nın köklerini oluşturan hangi temalar doğdu? Bu özellikler neye etki etti? Bu özelliklerden hangileri Ex Machina'ya arka plan oluşturdu? Bu bölümde bunlara değinmeye çalışacağım.

Bu arka plan eşliğinde Lepage'in kumpanyasında yapılan sanatsal tercihlerin sebeplerini araştırdım. Lepage'in işlerindeki esin ve kurduğu dil üzerinde durdum.

Lepage düzenli olarak film ve opera yönetirken aynı zamanda medya unsurlarını karıştırır ve buna sanatsal dilleri dahil eder. Bu sebeple Lepage'in Ex Machina'daki sanatsal çalışmaları dönemi eleştirmenler tarafından Kanada Rönesansı olarak adlandırılır. Canadian Opera Company'de opera yöneten Lepage, aynı zamanda Peter Gabriel'in rock konserlerini de yönetmiştir. Bir komisyon projesi olan ve Hiroşima'nın 50. yılını konu alan *The Seven Streams of the River Ota*'da opera sanatçısı Rebecca Blankenship ile beraber çalışmıştır. Yedi farklı sanat dalının kullanıldığı, yedi bölümden oluşan, yedi farklı yerde geçen, yedi saatlik bir kolaj olan bu çok disiplinli proje Ex Machina'nın açılış töreni olur. 1993'te Japonya'ya ilk defa giden Lepage, orada rehberin atom bombasından kurtulan biri olarak anlattığı deneyimlerden ve şehrin tarihinden çok etkilenir ve Ex Machina'nın açılış projesine böylece başlar. Ex Machina'nın kurulmasının altındaki temel niyet Quebec City'nin hallerinden yola çıkan prodüksiyonlar oluşturup bunları ulusal ve uluslararası turnelere çıkarmaktır. Turneler seyirciye tiyatroyu götürme ana fikri üzerine organize edilmektedir (Dundjerovic 2009: 20).

Bu turneler sırasında Lepage ve ekibi her kültürün kendi tiyatro yaklaşımı ve sahnesi ile tanışır. Bir ülkeden diğerine farklı çalışma şekillerine şahit olan Lepage'a göre Japonlar oyuncunun iç dünyasına saygıları ile öne çıkarken Almanların yaratım

sürecinde daha hiyerarşik bir yapısı vardır; bu yüzden Almanya’da yönetmenin rolü aydınlanmış bir despotun rolünü oynamaktır (Caux ve Gilbert 2009: 17). Bu Reper’e den ayrıldıkları, ama henüz evleri olan La Caserne’ye geçmeden önceki süreçtir. Uygunluğa göre farklı ülkelerde kiralanın prova mekânları sebebiyle sürekli bir yerden başka bir yere giden yönetmen Robert Lepage daha sabit bir yapıya, bir eve ihtiyaç duyar. Bu ev projesinin ruhu yeni eserler yaratırken organik yaklaşıma adapte olabilmelidir. Bu zamana kadar beraber çalıştıkları kumpanyaların kurallarını kabul etmek zorunda kalan, dünyayı gezen Ex Machina kurucuları şu temel kuralı benimsemiştir: Onlarla çalışmak isteyen kumpanyalar artık Quebec’e gelecektir (Caux ve Gilbert 2009: 18).

Yaratım süreci performansın yapıldığı sosyal ve kültürel ortamdın ayrılamayacağı için tura devam ederken performans üzerine hâlâ çalışıyor olmak (work in progress while touring) demek oyunun hâlâ dönüşüyor olması demektir. Bu yaklaşım, *The Seven Streams of the River Ota* oyununda başlamıştır. *The Seven Streams of the River Ota* adlı oyunun üzerinde duruyorum, çünkü kaynaklarda Ex Machina’nın, bu oyunda kazanılan deneyimden yola çıkarak büyüdüğü belirtilmiştir. Ex Machina farklı ülkelerden gelen, festivaller ve performans alanlarının eşyapımcılarının (coproducerlar) işbirliği ile kurulmuştır (Dundjerovic 2009: 21).

Ex Machina aynı anda birden fazla proje üzerinde çalışan; opera da, tiyatro da üretebilen, dinamik bir şekilde hikâye anlatıcılığının yeni formları üzerine araştırma yapılan bir yaratıcı sanatlar şirkettir. Şirket ya da kumpanya diyorum, çünkü, kendileri de ‘company’ kavramını kullanmışlardır. Ex Machina tiyatrosu denilmemesi bilinçli bir tercihtir. Çünkü Lepage, grup için kimlik ararken adında tiyatro kelimesinin geçmesinden özellikle kaçınmıştır (Caux ve Gilbert 2009: 10).

Lepage’nın tiyatralliğinin gelişimi melez formlarla çalıştığı içindir (Dundjerovic 2009: 21). Oyuncu, dansçı, müzisyen gibi farklı disiplinlerden gelen ve farklı teknikleri

bilen sanatçılarla çalışmak bu tiyatrallığı beslemiştir. Ex Machina'nın amacı yarattıkları tiyatroyu izleyicilere götürmektir. Bu yüzden oyunları için dünya turneleri organize ederler. Global bir tiyatro kumpanyası olarak yarattıkları oyunları dünya turnelerinde seyircilerle buluştururlar. Uluslararası bir kast ekibi, uluslararası destekçiler ve eşyapımcılar ağı olan Ex Machina'nın ulusal bir merkezi temsil ettiğini söylemek doğru olmaz. Lepage bu uluslararası merkezler ile bağlantı kuran ve uluslararası izleyiciye sunulabilecek işler yaratan kumpanya hayaline 7 milyon Kanada Doları tutarında bir yatırımla ulaştı. Quebec'teki eski itfaiye kışlası, yani binası, multimedya bir stüdyoya çevrildi. Bu yüzden disiplinlerarası bir performans merkezi olarak kullanılan bu binanın adı kışla anlamına gelen La Caserne'dir. Bina 1900'lerin başında inşa edilmiş itfaiye binası tasarımına ek olarak modern mimari unsurlar da eklenerek şaşırtmayacağımız üzere elbette yine ortak bir çalışma sonucu, bir stüdyo haline çevrildi. Mühendisler, mimarlar, sahne tasarımcıları bu işbirliği ile çok kullanımlı bir alanı olan prodüksiyon binası yarattılar. Bu binanın bizzat gördüğüm teknik özelliklerinden bahsetmek istiyorum. La Caserne'nin ortasında büyük siyah bir kutu ile boş bir alan yaratılmış; stüdyoya benziyor, ancak seyirciler için sabit bir aranjman yok. Birçok multimedya ve dijital stüdyo bu siyah kutunun çevresinde, kutuyu görecektir şekilde konumlanmış (Dundjerovic 2009: 22). Ekibin etkileşimini güçlendirmek için tasarlanan binada, örneğin teknisyenler kontrol odasına gitmek için yönetim ofislerinden geçiyor ve tasarımcıların ofisi de direkt ana stüdyoya bakıyor. Bu yüzden bir aktivite ve deney kovanı olarak tanımlanması boşuna değil (Caux ve Gilbert 2009: 19). Bu ofislerin de cephe olarak baktığı, bahsettiğim siyah alan - kara kutu - genel olarak prova için kullanılıyor. Canlı performans ile entegre olmuş tiyatro prodüksiyonları için set ve film stüdyosu görevini de görüyor. Lepage için La Caserne çok disiplinli yaratıcı bir mekân, bir üretim atölyesi ve daimi bir laboratuvar (Dundjerovic 2009: 22). Buraya kadar

Lepage'in küçük deneysel bir tiyatrodan uluslararası bir tiyatro kumpanyasına dönüşüm aşamalarını aktardım.

Şimdi de Ex Machina'nın maddi kökleri ile ilgili olduğunu düşündüğüm bu yüksek prodüksiyonlu oyunların nasıl destek bulduğundan söz etmek istiyorum.

Lepage'in oyunlarının prova süreçleri son derece uzun sürüyor. Özellikle *The Geometry of Miracles* oyununun uzun prova sürecinde bu durum, henüz hazır olmayan şovları görme beklentisi içindeki eşyapımcılar için sorun teşkil etmiştir. Döngüsel bir gelişim içinde oyunu bir sonraki seviyeye çıkarabilmek için seyirci önünde açık prova yapılması yaratım sürecinin bir parçasıdır. Kumpanya sonraki oyunları, çıkabilecek bu tür finansal sebeplerden ötürü daha erken izleyici ile buluşturma yoluna gider (Dundjerovic 2009: 22).

Lepage'in çalışma ortaklarından bazıları kendi ağlarını yaratan büyük uluslararası festivallerdir. Bunların içinde Sydney, Berlin, Edinburg gibi festivallerin yanı sıra London's The Royal National Theatre gibi birçok prodüksiyon ortağı da mevcuttur. Lepage'in tüm projelerinde, uluslararası eşyapımcıları - genellikle devlet destekli komisyonlar ve tiyatro festivalleri - dahil ederek turlar düzenlemek yaratıcı sürecin önemli bir kısmıdır. Bu süreçte şöyle bir yol izlenir. Lepage bir proje üzerinde çalışmaya, prodüksiyon planlanıp performans merkezleri ve tarihleri belli olduğunda başlar. Bu da prodüksiyon için bütünsel bir çerçeve sunar. Uluslararası 'coproducer'ların prodüksiyonlar için belirli bir bütçeleri vardır. Bunların çerçevesinde yapılacak turnelerin ön hazırlığından; Ex Machina'nın idari yöneticisi ve Lepage'in Kuzey Amerika yapımcısı olan Michel Bernatchez sorumludur (Dundjerovic 2009: 22-23). Michel Bernatchez'in organizatörlüğündeki inovatif prodüksiyon yaklaşımı ile Lepage'in sanatsal yaklaşımı arasındaki sürekli işbirliği, Ex Machina'nın eserlerinin hayata geçmesini mümkün kılan şeydir (Caux ve Gilbert 2009: 13).

Prodüksiyon aşamasını finanse edebilmek için eşyapımcılar proje tamamlanmadan projeye yatırım yaparlar. Uluslararası tiyatro kumpanyalarının prodüksiyonlarının komisyon edilmesi veya co-produce edilmesi ve hatta önde gelen tiyatro yönetmenlerine (Peter Stein, Lev Dodin gibi) davetiyeler verilmesi festival ağında sıkça uygulanır. Festivallerdeki tüm bu uluslararası partnerler tarafından co-produce edilen yani uluslararası olarak sponsor bulan prodüksiyonlar bir tiyatro devresi oluştururlar. Lepage'ın yönetmenliğindeki Ex Machina da bu devrenin bir parçasıdır (Dundjerovic 2009: 23).

Lepage oyuncu - izleyici etkileşiminden yola çıkarak esnek ve açık bir performans yaklaşımına sahip bir yönetmen olduğu için düzenlenen turneler halen gelişimini sürdürmekte olan işin organik bir parçası haline gelir. İş halen gelişimini sürdürmektedir, çünkü oyuncu ve izleyici arasındaki etkileşime göre oyun turneler esnasında evrilir. Bu son halini almayan performans bir esneklik ve organiklik katar. “Kronik bir bitmemişlik” (Bunzli 1999: 82) söz konusudur. Bu kronik bitmemişliğin birtakım sakıncaları vardır. Sanatsal olarak değil, ama yapımcı desteği konusunda birtakım sakıncalara değinmek gerçekçi bir bakış açısı için gereklidir diye düşünüyorum. Sürekli değişen, sabit olmayan yapılar genellikle bitmiş bir ürüne ihtiyaç duyan pahalı yüksek sanat etkinlikleri için genellikle problem oluşturur. Bu durum, özellikle son yıllarda Avrupa Birliği ülkelerinin büyük çaplı projelere ön ödeme yapmalarının zorlaşmasıyla daha büyük bir problem haline gelmiştir. Çünkü Lepage'ın şovlarını karşılamak özellikle teknik altyapıyı düşündüğümüzde yüksek bir bütçeye ihtiyaç duyar. Prodüksiyonların maliyetlerinin karşılanması, karşılayan ister devler ister özel sermaye olsun, iş mantığı ile yürümektedir. Bu yüzden eşyapımcılar, işin son kritikler ve genel izleyici kitlesi tarafından ilgi göreceğine ve aynı zamanda sponsorlar için kârlı olacağına dair teminata ihtiyaç duyarlar (Dundjerovic 2009: 23).

Peki bir oyunun bütçesiyle pekâlâ film çekilebilecekken, neden TIR'larla bu oyunlar dünyayı dolaşiyor diye bir soru akla gelebilir. Bu soruya Lepage'in kendi ifadesi ile açıklama getirmek isterim. Lepage, filmin daha bireysel bir etkinlik olduğunu, tiyatronun ise canlı bir buluşma yeri olduğunu söyler (aktaran Huxley ve Witts 1996: 282). Ayrıca sinema filmi çekilince biter. Senaryonun tekrar tekrar yazılıp değiştirilip sonra turneler ya da gösterimler esnasında evrilip tekrar yazılmasına imkân yoktur, bitmişlik vardır. Oysa Lepage'in oyunlarındaki bu kronik bitmemiş hal, sürekli seyircilerle buluştuğunda onlardan canlı canlı beslenmeye açıktır. Bu nedendir ki oyun, adeta filmin o bitmişliğine bir çalım atıyor; bitmeyen bir heyecan ve yaratılan kaos ile...

Ex Machina'nın köklerini anlatırken nasıl kurulduğundan bahsettim ve turnelerin bu kumpanya için ve Lepage'in kişisel hayatı için ne kadar önemli olduğuna yer verdim. Turnelerde oyunun dönüşmeye devam etmesi, yani çalışmanın yol alması kaynaklarda 'work in progress' olarak yer alıyor. Buna turnedeyken oluşan iş, demeyi tercih ettim. Bu teknikle çalışan işlerin finansal kaynak bulması zordur. Çünkü son bölümde Ex Machina'nın yaratım sürecinde üzerinde duracağım üzere oyunlar keşfe dayanıyor ve sürekli evriliyor. Risk, kaos, spontanlık ve sezgisellikten beslenen bu kumpanya, büyük prodüksiyonlar ortaya çıkarırken eşyapımcılar ile ortak çalışıyor. Eşyapımcılar da iş gereği finansal tablolarla desteklenmiş kesin sonuçlar arıyorlar. Oysa çıkarılan oyunlar bile bitmiş sayılmıyorken bunu destekleyecek finansal tablo yaratmak bir hayli zor. Lepage'in büyük prodüksiyon çerçevesinde, 'turnedeyken oluşan iş' ile denge oluşturmanın zorluğunu fark etmesine Dundjerovic kitabında yer vermiştir. Benim bu bölümde buna yer vermemin amacı Ex Machina'nın maddi kökleri ile yaratım sürecinin ilişkisine ve aralarındaki bu gerilimin kaynağı olan prodüksiyon desteğinin üzerinde durmaktır. Olayın idealist sanatsal yaklaşımına yer verdiğim kadar bu büyük projelerin pratiğe geçerken yaşadığı yapım sıkıntısına yer vermesem gerçekçi bir yaklaşım sunmuş

kabul edilemezdim. Bu yapım sıkıntısı teknolojik gelişmelerin tiyatro sanatına yansımalarını geciktirebiliyor. Bir sonraki bölümde tiyatrodaki teknoloji kullanımının etkileri incelenerek prodüksiyonlara yapım desteği sağlanmasının önü açılabilir.

3. ROBERT LEPAGE TİYATROSUNUN TEMEL KAVRAMI: MUCİZE ETKİSİ

3.1. Tiyatronun Dönüştürme İşlevi ve Mucize Etkisi

Bu bölümde öncelikle mucizenin anlamından bahsederek giriş yapmak yerinde olacaktır. Mucize dini bir terimdir. Tansık ile eşanlamlıdır. Antik Yunan'dan bu yana inançla hep bağlantılı gitmiştir. Yahudilikte deniz yarılması mucize olarak kabul edilirken Hıristiyanlıkta İsa'nın körün gözünü açması bir mucizedir. Bunun üzerine halk, İsa'nın Roma İmparatoru'ndan daha güçlü olduğunu ve onları zulümden kurtarabileceğini, söylediklerinin imparatorundan daha büyük olan ilahi bir güçle ilgili olabileceğini düşünmüştür. Roma'nın İsa'yı yarattığı bu mucizelerden ötürü çarmıha gerdiğini söylemek yanlış olmaz. Burada mucizenin etkisini görmek önemlidir. Mucizenin insanın ufkunu açan, başka türlü düşünülemez bir şeyi olabilir diye kabul etmeye yol açan bir tarafı var. Mucizeler imkânsız sanılanın imkân dahilinde olduğunu algılamamızı sağlar. Bunu algılayan halk ise erk için bir tehdittir.

Bu algının tiyatronun mucizesi ile bağlantısına geçmeden önce başkalaşım ve mucize kelimelerinin felsefe sözlüğündeki anlamlarını tartışmak istiyorum. Sonrasında bunların tiyatrodaki ne anlama geldiğine yer vereceğim.

Metamorfoz, yani dönüşüm doğada her an görülüyor. Gözle seçilemeyecek bir nokta kurt olup sonra kelebek biçimini alıyor. Su, bulut olurken odun ateş ve kül haline geliyor (Voltaire 2001, metamorfoz (başkalaşım) maddesi). Bu hal değişimine her gün yaşarken tanıklık etmek çocuksu bir şaşkınlık yarattığı gibi mucizevi de bir şeydir.

Voltaire'e göre doğanın şaşılacak düzeni, kürelerin güneş etrafında dönmesi sonu gelmeyen mucizelerdir. Mucize aynı zamanda tanrısal ve ilksiz yasaların zorlanmasıdır (Voltaire 2001, mucizeler maddesi).

Mucizenin felsefe sözlüğündeki anlamının yanısıra Mucizeler Kursu kitabında mucizenin bir düzeltme, bir iyileştirme olduğundan söz edilmektedir. Bunun üzerine Antik Yunan'da deus ex machina'nın karakterleri çıkılmaz durumlardan nasıl da kurtardığını anımsadım. Bu içinden çıkılmaz durumu oyunlarda düzelten makinadan çıkan tanrı, mucize gibi bir şey mümkündür etkisi verir.

“Mucize ilk olarak inanç gerektirir, çünkü mucizeyi istemek, zihnin algılamasının mümkün olmadığı şeyleri anlaması için hazır olması demektir...Mucize, daha önce hiç algılamadığınız bir dünyayı gösterecek, orada olmadığını düşündüğünüz şeyi gözünüzün önüne serecektir” (Schucman 2007: 473). Burada mucizeyi istemek tiyatro oyunlarına gitme sebebimizle özdeşleşiyor. Biz tiyatroya neden gidiyoruz? En basit haliyle şöyle açıklayayım: Başka dünyaların var olduğunu görmek için gidiyoruz. Lepage da günümüz gerçekliğinde algımızı zorlayan durumları teknolojiyi kullanarak sahnede ele alıyor ve mucize gibi şeyleri yapabilmenin bugün de mümkün olabileceğini gösteriyor. Makinalar ve teknoloji aracılığı ile insanların mucizelere benzer şeyleri yaratmanın mümkün olabileceğini düşünmelerini sağlıyor. Bu sebeple biz tiyatrodaki yapabiliyorsak siz de hayatta yapabilirsiniz düşüncesi ile hareket ediliyor. Böylece seyircinin de dönüşüp aynı zamanda dönüştürebileceğini hayal edebilmesine bir kapı açılıyor.

Lepage, tiyatrosunun ortasında tiyatronun kalbi olan başkalaşım (dönüşüm ya da biçim değiştirme) ile beraber bağlantının (connection) yattığını belirtir (Lepage'dan Charest aracılığı ile aktaran Dundjerovic 2009: 28). Dönüşüm Lepage'ın yaratım sürecinin kalbindedir ve tiyatrallığının sebebidir. Lepage tiyatro performansının bir sıvı gibi değişime açık ve seyirci ile bağlanan fikirler topluluğu olmasını ister. Önceden

yaratılmış amaçlarla başlamak istemez ve önceden tanımlanmış sonuçlara varmak istemez. Amaçları, psikoterapi seanslarına benzettiği, provalar sürecinde keşfetmek ister. Lepage, tiyatro prodüksiyonunun yazar, yönetmen, tasarımcı, oyuncu ve teknisyenler arasında belli bir amaç için var olmasındansa bilinmeyen bir sonuca gitmesini ister. Aynı zamanda provalarda ortaya çıkan hikâyelerin birbiriyle ilişkisi de bağlantı kurulması için esastır (Dundjerovic 2009: 24-28). İşte tiyatronun dönüştürme işlevini yerine getirmesi için kullanılan teknoloji, mucize gibi bir şeyin mümkün olabileceği etkisini yaratır. Burada teknolojinin fonksiyonu esastır. Lepage'ın işleri seyircileri büyüleyip oyuna hayran olmalarını sağlamaya çalışmıyor. Mucize gibi şeyleri bugün de yapabilmenin mümkün olabileceğini, üstelik bunun bilimle sağlanabileceğini gösteriyor. Dolayısıyla oyunların seyircileri inandırmaya çalışmak yerine onların hayal etmesine çalıştığı fikri çıkarılabilir.

Lepage'ın oyunlarındaki değişimin coğrafya ile bire bir ilgisi vardır. Oyun turneler esnasında bulunduğu coğrafyanın kolektif hafızasının etkisinde de bir dönüşüme uğrar. Bu hayatın kendisidir. Dönüşüm hayatın kendisidir. Hayatımızın içinde sürekli dönüşüm yaşıyoruz ve en sonunda nereye varacağımızı bilmiyoruz. Bedenimiz içinde birçok şey dönüştüren bir makina gibi değil midir? Bir hayvana baktığımızda mucize görmemek mümkün müdür? Beslendiği otları ve içtiği suyu içinde dönüştürerek bize süt verir. Dönüşümün kendisi mucizedir. Ritüelin kalbinde de dönüşüm yatar. Tiyatronun kalbinde ise ritüel.

Lepage'ın performans anlatımı yıllarca süren dünya turu sayesinde uğradığı değişimle giderek gelişir. Bunun sonrasında oyun son halini alır (Dundjerovic 2009: 29). Lepage'a göre coğrafi sınırları geçmek aynı zamanda sanatsal sınırları geçmektir. Bu değişim sürecinde kişisel coğrafya mekânsal coğrafyadan ayrılamaz. Lepage'ın işlerinde karakterler dünyada başka yerlere giderler ve bunu kendileri hakkında bir şey öğrenmek

için yaparlar. Bu yolculukta kendileri hakkında bir gerçek keşfederler ve bu onların dönüşümüne, onlar hakkında bir şey ortaya çıkararak yardımcı olur. Bu kendini keşfetme yolculuğu her zaman orijinal yerden ayrılmayı gerektirir (Lepage'dan Charest aracılığı ile aktaran Dundjerovic 2009: 29).

Oyundaki karakterlerin yolculuğunda onların dönüşümüne şahit oluruz. Bu dönüşüm üzerimizde mucizevi bir etki yaratır. Sebebi, dönüşüm etkilerini görmekte yalnız olamayacağımızdır. İstesek de olamayız, dönüşmeye doğru çekiliriz. Çünkü zihinlerimiz bir ve kolektif hafızayı etkiliyor ve aynı zamanda ondan etkileniyoruz. Bu oyunlardaki olay, izleyen topluluğunun duygularını senkronize ediyor. Bu dönüşüm etkisini dalga dalga yayıyor ve oyundan çıktıktan sonra bir şeylerin değişebileceğini hayal etme imkânı buluyoruz.

Yukarıda ayrı ayrı açıkladığım mucize ve dönüşüm kavramları arasında otomatik bir bağ vardır. Oyun sebebiyle, seyirciye normalde inanmakta güçlük çektiği dönüşümlerin - değişimlerin mümkün olacağı duygusu geliyorsa ve oyun seyircinin bunu hayal edebilmesini sağlıyorsa, bu insanların eyleme kabiliyetlerini arttırır. Seyircinin libidosunda bir yükselme, eyleme kabiliyetinde bir artış yaratılmıştır; daha fazla şey yapabilecek şekilde dönüşen seyirci, kendinin de değişebileceğini düşünme olanağı ile karşılaşmış olur. Kendimizin ve dünyanın dönüşüp değişebileceğini hayal ederiz. Herkes bu sebeple tiyatroya gidiyor. Robert Lepage da bu mucize etkisinin dönüşüm yaratmasıyla tam olarak buna hizmet etmeyi amaçlıyor. Teknolojiyi reddeden Grotowski ise bu tekniklerin insanın dönüşümünü görmemize engel olduğu kanısındadır. Ancak Lepage tam tersine bu tekniği, insanın dönüşümünün mümkün olduğunu hissettirmek için kullanır. Kendisiyle yaptığım röportajda; mucize kavramının bir büyü demek olmadığını, mucizenin bir anda bir konuda farkındalığa ulaşmak, bir şeyin bilincine varmak ya da hayatımızı değiştiren biriyle tanışmak olabileceğini belirtmiştir

(Lepage 2014). Yaptığı işlerde merakını uyandıran şeyin bu mucize fikri olduğunu özellikle belirtmesini bu yüzden çok değerli buluyorum.

Performans sırasında seyircilerin olması bir uyarıcı olarak kullanılır. Bu uyarıcı, sanatçıların provada keşfettikleri materyalleri bir araya getirmelerini sağlar. Turne esnasında ekibin bilinçdışında oyun değişmeye devam eder. Lepage için eklektiklik ve dönüşüm bütün ritüellerin kaynağıdır. Tiyatro öncesi ifade formu olan ritüeller değişimi sembolize eder. Bir varlık durumundan diğerine geçiş seyirciler tarafından izlenir. Ve bu bozularak değişme süreci, onların da dahil olduğu bir hale gelir. Başta bu genç bir aktörün bir yaşlıyı oynaması veya karşı cinsten bir karakteri oynaması olabilir. Daha ruhsal bir seviyede seyirciler tiyatroya değişimi, bir oyuncunun bir karakter barındırmasını izlemeye gelirler. Son olarak değişim anlatımının bir parçası olur ve bunu metin sayesinde yaparlar. Karakterler engellerle karşılaşır ve bu engeller onların değişim göstermesine ve metamorfoza uğramalarına sebep olur (Dundjerovic 2009: 31). Lepage, tiyatro ile oyun sürecinde metamorfoz olduğu noktada ilgilenir. Bu metamorfoz oyuncuda, materyalde, alanda ve seyircide olur. Bunu şu şekilde açıklayacağım.

Lepage'ın 'écriture scenique' yani sahne yazımı; bir performançının subjektif sunumu, bir çok medya aracı kullanılarak ve bir grubun kolektif yorumuyla ele alınır. Mesela bir Lepage prodüksiyonunda sıra sıra dizilmiş sandalyeler, üst üste konulduğunda ağacı oluşturur veya bir oyuncu üstlerine yüzüstü yatıp kollarını açtığında uçağı simgeler. Objelerin aktörler tarafından bu şekilde kullanımı, yani onlarla olan bu türden iletişimi seyircilere yönelik yeni anlamlar yaratır (Dundjerovic 2009: 31). Bu yeni anlam yaratımı da objelerin, yani materyallerin dönüşümüyle sağlanmaktadır.

Aktörün aksiyonları, kişisel materyallerini ve tecrübelerini açıklamak zorundadır. Çünkü tiyatro alanı bundan ortaya çıkar. Dönüşüm süreci seyircilere açıklanacak bir şey değil, oyuncuların hikâye anlatımı sırasında tecrübe edecekleri şeydir (Dundjerovic

2009: 32). Bu oyuncuda meydana gelen dönüşümdür. Ekteki DVD’de *Lipsynch* oyununun tren yolculuğu sahnesinde karakterin materyallerini kullanarak nasıl çocukluktan yetişkinliğe doğru dönüşüme uğradığı seyredilebilir.

Dönüşümün mucize etkisinin, Lepage’ın olimpiyatlara olan ilgisi ile çok bağlantılı olduğunu düşünüyorum. Lepage sıradan spor müsabakalarıyla ilgilenmemesine rağmen olimpiyatlara büyük ilgi duymaktadır. Onu da şu sözleriyle açıklar:

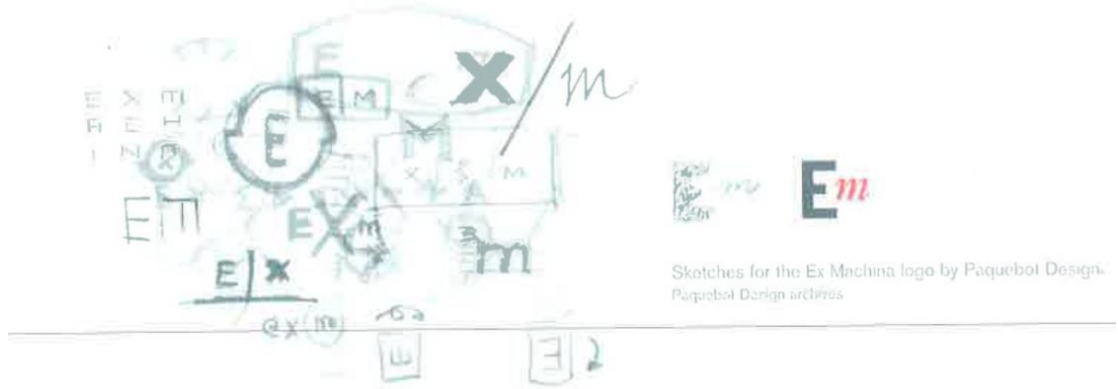
Çünkü olimpiyatlar limitleri geçerken insanı yüceltmek içindir. Oradaki herhangi bir dalışta ya da herhangi bir koşuda atletler ölümlü varlıklardan daha fazlası haline gelirler. Onlar artık yarı tanrıdır. Bu yüzden orada hayatın efsanevi tarafıyla karşılaşırız. Biz tiyatrodaki da aynı şeyi amaçlamalıyız (Caux ve Gilbert 2009: 26).

Lepage için tiyatronun temelinde yatan şey oyuncunun, materyalin, alanın ve seyircinin transforme olmasıdır. Lepage’a göre oyunlara entelektüel problemler gibi davranılan tiyatrolarda oyunların sadece sosyopolitik veya entelektüel değerine bakılıyor, halbuki dönüşümün sadece entelektüel seviyede olması yeterli değildir (Lepage’dan Charest aracılığı ile Gieseckam 2007: 221).

Buraya kadar oyuncu ve materyalin dönüşümünden bahsettim. Set dönüşümüne gelecek olursak -alan dönüşümü de diyebiliriz- prova sürecinde bulunduğum 887 oyunundaki set kullanımından bahsetmenin yeri diye düşünüyorum. Bu set dönüştürücü ve esnek mizansen-sahneleme için mükemmel bir örnektir. Lepage’ın diğer oyunlarında, örneğin *Playing cards: Spades*, alışık olduğumuz dairesel bir sahne kullanılıyordu. Dönen sahnenin üzerinde 887 oyununun hikâyesine konu olan evin dekoru bina olarak yükseliyordu. Sahne geçişlerinde bina döndükçe evin iç mekânları karşımıza çıkıyordu. Kare prizma olarak yükselen binanın bir kenarı evin dış cephesi iken, döndüğünde açılan diğer kenar birden karakterin yatak odasına dönüşüyor. Her dönüşte (geçişte) farklı bir zaman ve uzam algısı yaratılıyor. Bu dönen sahne ile hem fiziksel hem de zihinsel seviyede bir dönüşüm sağlanabilir. İzleyici pozisyonundan, dairesel sahnenin zaman ve

mekân arasında yolculuğu daha mümkün kılabileceğini düşünüyorum. Mekânsal dönüşümle beraber seyirci konumundaki izlenimlerim üzerinden kendi algımdaki dönüşümü açıklamaya çalıştım. Böylece tiyatronun dönüştürme işlevinin tüm evrelerini örneklendirdiğimi düşünüyorum.

3.2. Deux Ex Machina



Figür 1. *Ex Machina* logosunun tasarım sürecini gösteren, Paquebot Tasarım tarafından yapılan karakalem çalışması (1994).

Bu logoya baktığımda, kumpanyanın baş harflerine olduğu gibi Albert Einstein'ın fizik formülüne de bir referans verdiğini görüyorum. Bilim ve sanatı bir arada kullanan bu tiyatro kumpanyası için hayli anlamlı bir çizim olduğu kanısındayım.

Lepage'in kumpanyası için seçilmiş *Ex Machina* adı, onun melez sanat formlarına olan sanatsal ilgisinden yola çıkılarak seçilmiştir (Dundjerovic 2009: 21). *Deus ex machina* kavramı Antik Yunan tiyatrosu için kullanılan bir kavram. Eleştirmenlerin Lepage'in eserlerini, avangard ve Antik Yunan arasında bir köprü olarak gördüklerini ilk bölümden hatırlatacak olursam, bu kurulan köprüye referansı kumpanyanın adında da bulabiliriz.

“*Ex Machina* adı sanatçı ve teknoloji arasında kurulan bağların metaforudur. *Ex Machina* aynı zamanda farklı sanatların buluşma yeridir” (Dundjerovic 2009: 21).

Deus ex machina'nın etimolojisine bakmanın burada yararı olacağını düşünüyorum. Tiyatro terimleri sözlüğünde bu kavramın Antik Yunan tiyatrosundaki anlamı ile beraber bugün için ne anlama geldiğine de yer verilmiştir. “Latince makineden çıkan tanrı; Antik Yunan tragedyasında, çıkmazda kalan bir dramatik durumu, çatışmayı, söylencedeki gerekli sona ulaştırmak için çözmek üzere, bir çeşit vinçlerle, vinçli uçma düzeniyle, Olimpos'tan simgesel olarak sahneye tanrının indirilmesi; ilk kez Euripides tarafından uygulanmıştır. Bugün için, bir oyunda çatışmanın beklenmedik biçimde çözüme vardırılmasıdır” (Çalışlar 2004: 42). Makinadan çıkan tanrı ile oyundaki sorun çözüme kavuşur. Bu mucizevi bir andır. Açıklanamayacak tanrısal bir müdahaleyi tiyatro sahnesine getirebilmenin bir yoludur. Lepage'in da oyunlarında bir dönüşüm amaçladığından hep söz ettim. Bu algımızdaki dönüşüm tiyatro mucizesidir. İşte makinaların, yani bir bakıma teknolojinin kullanımı, Lepage tiyatrosunda bunu sağlamak içindir. Lepage tiyatrosu geleneksel tiyatro anlayışında değildir. Konvansiyonel tiyatrodaki bizi inandıran şeyler gördüğümüz şeylerden ziyade göremediğimiz şeylerken Lepage tiyatrosunda bu durumun tam tersi geçerlidir. Gerçekçi ve görülebilir kılınan sahneler 21. yüzyıl seyircisinin hayal gücünü daha çok çalıştırabilir. Yazarın anlatmak istediği her ne ise, bunu mümkün kılan teknoloji kullanımıdır.

Aristoteles'in Poetika'sında bu duruma karşıt bir yaklaşım yer alır. Aristoteles'e göre öykünün çözümü; Tanrının olaylara müdahalesi ile, onları ayarlaması ile yani deus ex machina yoluyla değil; karakterlerden kendiliğinden doğmalıdır (Aristoteles 2011: 44). Bu klasik bakış açısına göre, olaylara getirilen mucizevi çözümler inandırıcı olmamaktadır. Günümüzde tiyatrodaki teknoloji kullanımını tercih etmeyen bir diğer karşıt görüş bu düşünceden kaynaklanabilir. Oysa teknoloji kullanımı anlatımı daha gerçekçi ve güçlü kılabilir. Ancak bu bölümde sadece kumpanyanın adının etimolojisine

yer verdim. Bu etimolojiden yola çıkarak tiyatrodaki kullanılan teknolojinin yazarlığa ve dolayısıyla oyuna nasıl hizmet ettiğine sonraki bölümlerde yer vereceğim. Ancak şu belirtilebilir ki Poetika'daki deus ex machina kullanımının inandırıcı olmadığı görüşü 21. yüzyıl seyircisi için her zaman geçerli olmayabilir.

11 Haziran 2014 tarihinde Quebec City'de Ex Machina kumpanyasının evi olan La Caserne'de yapmış olduğum röportajda Robert Lepage ekip olarak teknoloji ile çok yakından ilgilendiklerini, ancak teknolojinin yarattığı mucizelerle daha çok ilgilendiklerini belirtti. Lepage'ın bu ifadesinin ışığında, deus ex machina kavramının, zor durumdayken mucize isteyen karakterin ihtiyacı olan mucizenin sahnede sağlanması için araç olarak kullanılan teknolojiye referans verdiğini düşünüyorum.

Mucize etkisini yaratmak için bu kumpanya yaratıcı süreçte teknoloji kullanmakla yetinmiyor, aynı zamanda teknolojiyi üretiyor ve hatta satıyor. Ex Machina'nın yaratıcı ekibi oyun çıkarmanın yanında bir de makina icat ediyor. Az önce ex machina adı aynı zamanda sanatçı ve teknoloji arasında kurulan bağ için bir metafor demiştim. Bu bağ kurulurken sanatçı ekibini, bu son yüksek teknolojinin zorladığı durumlar olabiliyor. Kumpanya bu sebeple yaratıcı takımın sanatsal taleplerini karşılamak için inovatif çözümler geliştirmek zorunda kalıyor. Dolayısıyla La Caserne'nin içinde Ex Machina'nın sahne teknolojisine adanmış bir araştırma geliştirme bölümü kurulmuş. Bu laboratuvarında başka icatların yanı sıra dinamik video masking, yani bir performansçının silüetini alıp bir ekrana yansıtan teknoloji geliştirilmiş. Bu araştırmanın uygulamaları şimdi özellikle operalar olmak üzere başka kumpanyaların şovlarında da kullanılıyor. Ayrıca geliştirdikleri bir lens piyasada satılan bir ürün olmuştur (Caux ve Gilbert 2009: 48). Bu yüzden Ex Machina, aynı zamanda logosunun da işaret ettiği gibi bilim ve sanatın üretildiği bir laboratuvardır.

3.3. Mucize Etkisinin Temel Aracı Olarak Teknoloji Kullanımı

Yazarlık ve teknoloji arasında bir kopukluk olduğunu düşünen bakış açısı değiştirilebilir. Yazmak hayal dünyası ile ilgili görünüyor. Oysa Lepage çalışmalarında hayali teknoloji ile beraber kuruyor. Teknoloji hayalin bir parçası. Lepage'ın teknoloji sayesinde kurabildiği ve aynı zamanda yazabildiği hayaller var. Bazen teknoloji yazdırıyor, bazen de Lepage'ın hayalini teknoloji gerçekleştiriyor, o sadece koşullandırıyor ve onunla beraberken yazabiliyor. Şimdi burada nasıl olup da tekniğin teknik olarak değil de yarattığı sonuçlar üzerinden hissedildiğini betimleyip onu analiz edeceğim. Yani yaptığım röportajda Lepage'ın makinayla değil, makinanın yarattığı mucizelerle ilgili olduğunu belirttiği ifadeyi test edebilmem lazım.

Öncelikle teknoloji sözcüğünün kökeninin yetenek, zanaat, hüner gibi anlamlara gelen “techne” ile bilgi demek olan “logia” kelimelerine dayandığını belirtmek yararlı olacaktır (Coplugil 2013).

Peter Brook'un Robert Lepage tiyatrosunda teknoloji kullanımının insanlara hizmet etmek için olduğunu dile getiren bu ifadeleri çok değerli bulduğum için direkt yer vermek istedim. “Robert Lepage ve işbirlikçileri cesurca büyük ve kesinlikle çok önemli bir hedefe yol alıyorlar. Tiyatro dili ile ifade edilen, korkutucu ve anlaşılamayan günümüz gerçekliğinin ve günlük hayatımızın küçük, farkına varılmayan ama çok önemli detaylarını teknolojinin insanlara hizmet etmek ve onları desteklemek için kullanıldığı bir tiyatro yaratma arayışı içindeler” (Caux ve Gilbert 2009: 46).

Mucizenin insanın ufkunu açan, imkânsız sanılanın mümkün olduğunu algılamayı sağlayan bir yanı olduğuna değinmiştim. Makina insanın olanaklarını geliştiren bir şey. Hayal edilen değişikliklerin - dönüşümlerin olabileceğine dair

hayal kurduran, bunu teşvik eden bir alan olan sahnede, hayallerin mühendisi diyebileceğimiz Lepage bunu makinalar yardımı ile yapıyor.

İlginç video oyunları ile bezenen Lepage prodüksiyonlarının tiyatrunun imajınasyonuna sihirli bir etki kattığına dair yorumlar var. Hayal gücünü kışkırtarak sihir (magic, büyü) yaratıldığını fakat burada dikkat çekenin oyun değil sihrin kendisi olduğu belirtiliyor (Giesekam 2007: 223). Öncelikle bu bölümde katılmadığım ve karşısında durduğum bir yaklaşıma gönderme yaparak devam etmek isterim.

Yapmış olduğum röportajda, makinalarla değil onların yarattığı mucizelerle ilgilendiğini belirten Lepage orada sihir (magic) değil mucize (miracle) kelimesinin altını çizmişti. Birinin gelip sihir yapmasıyla değişim göstermek değil bilinçte bir değişim yaratmak üzerine çalışan Lepage transformasyonun olması için mucizenin gerçekleşmesi gerektiğini savunmaktadır. Ona göre mucize hayatımızın akışını değiştirecek bir buluşma, kozmik bir şey ya da bir farkındalık yaratmak olabilir. (Lepage 2014). Bu az önce gönderme yaptığım kaynakta ise Lepage'ın oyunlarında sihrin kendisinin dikkat çektiği ve oyunun arka planda kalmamasına dikkat edilmesi gerektiği belirtilmiştir. Tam burada sorguladığım iki nokta var. Öncelikle oyunlarda bir izleyici olarak bana geçen bir sihir etkisi değil. Şunu açıkça belirtmek gerekir ki mucize etkisi ile sihrin anlamı son derece farklı. Sorguladığım bir diğer konu da yaratılan bu etkinin oyuna göre daha dikkat çekici olduğuna dair yaklaşım. Ben Lepage'ın oyunlarında teknoloji kullanılarak yaratılan etkinin seyircilerde dönüştürücü bir etkisi olduğunu düşünüyorum. Bunu okuduğum kaynaklardan değil, bizzat kendi deneyimlediğim yerden yazıyorum. Oyunlarda kullanılan teknoloji, beni prodüksiyonun kendisine hayran bırakarak oyundan (ç)almadı aksine yüksek teknoloji kullanılarak yaratılan etkiler oyunu daha gerçekçi kılarak beni içine aldı.

Lepage'in oyunlarında kullanılmak üzere geniş bir spektrumda teknolojik arařtırmaların yapıldığı bir arařtırma, geliřtirme departmanından bahsetmiřtim. Bu arařtırmalar arasında kinetik sahne, ışıklar, projeksiyon tipleri vardır. Burada amaç herhangi bir video kullanılmadığında bile sinematik bir his yaratmak. Üstelik bu video kullanımının getirdiđi eklektiklik veya bazen ağır teknolojik gerekliliklerden ötürü oyunların son dakika iptallerine açık olması prodüksiyonu daha da riskli kılıyor (Giesekam 2007: 218). Peki neden Lepage sinematik bir his yaratmak istiyor? Bunun cevabı Lepage'in řu ifadesinde bulunabilir. "Bin insan arasında nasıl sıcaklık duygusunu ayakta tutarsın? Bunun için teknolojinin seni büyütmesine ihtiyacın var, çalıştığın alanı deđiřtirmesi için...." (Lepage'dan Charest aracılıđı ile Giesekam 2007: 219). Lepage'in bu sinematik hissi yaratma amacı oyunun etkisini büyütme içindir. Bu oyunun yarattığı gerçeklik etkisini arttırmaya yardımcı olabilir.

Lepage'a göre sinemada olanın aksine seyirci gidiřatı deđiřtirebileceđini hissetmelidir. Sinema daha yatay bir sanattır. Kamera etkileri ile sahne sağdan sola ya da soldan sağa akar. Lepage'a göre bir anlatım aracı diđerinden daha iyi demek deđildir. Sadece bazı hikâyeler dikey yolla ve bazı hikâyeler de yatay yolla daha iyi anlatılır; film en iyi yatay anlatım aracıyken ve tiyatro en iyi dikey araç olarak görölmektedir (aktaran Delgado ve Heritage 1996: 144-147). Lepage'in benimsediđi tiyatral yaklařımda ise tiyatrodaki video kullanımları ile yakalanan sinematik etkiler yatay ve dikey bađlantıyı aynı sahne üzerinde görmemizi sağlar.

Lepage fiziksel tiyatrodaki eđitilmiş biri olarak sürekli oyuncuların oyun oynama fikirlerini akıllarına getirmelerini ister. Fakat sahnesindeki teknik ekipmanla, teknisyen ve performansçı arasında saniyelerle ölçölen bir koordinasyon olmalıdır (Giesekam 2007: 219). Bu koordinasyon ile seyirciler ve oyun arasındaki sıcaklık alışveriři ve akışkanlık sağlanır.

Ayrıca yüksek teknoloji ile sahnelenen bu gibi performansların tiyatronun ruhunu yeterince yansıtmadığına dair görüşler de bulunmaktadır. Buna karşın Ex Machina'nın yapımcısı Michel Bernatchez, işlerinde ileri teknoloji ve basit teknolojiyi bir arada kullandıklarını belirtmektedir. Esnek ekran gibi çok gelişmiş teknolojilerin yanı sıra bir lamba gibi basit araçları da kullanarak dengeyi sağladıklarını belirtir (Caux ve Gilbert 2009: 48).

Michel Bernatchez'in bu yorumu teknolojiyi tiyatronun ruhuna aykırı bulan anlayışı kırabilecek güçte. "Bence yüksek ve basit teknolojiler arasındaki etkileşim bir tür şiirselliğe yol açıyor. Eğer sadece sofistike teknolojileri kullansaydık çok etkileyici, ama soğuk bir evren içine tıkılmış olurduk" (Caux ve Gilbert 2009: 48). Teknolojinin bu şekilde kullanımını tiyatronun mucize etkisinin yaratılması için bir araç görevi görmektedir.

4. ROBERT LEPAGE TİYATROSUNUN OYUN YAZARLIĞINA KATKISI

4.1 Tiyatronun Yaratım Süreci ve Kolektif Yazarlık

Robert Lepage tiyatrosunun yaratım sürecini şekillendiren etkenleri (Repere Döngüleri) ayrıntılı bir şekilde maddi ve manevi kökler bölümünde ele almıştım. Burada giriş bölümünde üzerinde durduğum Lepage'ın takım üyelerini toprağı kazan arkeologlara benzetişini tekrar hatırlatmak isterim. Bu metafor ekibin keşif yolculuğunu çok güzel ifade etmektedir. Ekip hikâyenin öğelerini adeta toprak parçasının içinden kazarak çıkarır. Hikâye zaten toprağın altındadır. Prova süreçleri ise hikâyeye giden yolda ne çıkacağını bilmeden kolektif bir keşif yolculuğudur. Sonunda bu kaostan bir oyun - bir evren ortaya çıkar.

İlk bölümde açıklanan Repere Cycle'dan, Lecoq egzersizlerinden ve Alain Knapp'ten etkilenen Robert Lepage'in kendi tiyatrosundaki yaratım süreci bu etkilerin ışığında nasıl şekillenmiştir? Ekibini ne şekilde kolektif yaratımın bir parçası yapmıştır?

Yaygın yaklaşımda artistik ve teknik boyutlar tiyatrodaki iki ayrı faktör olarak değerlendiriliyor. Ex Machina'da ise oyun bu ayrı gibi değerlendirilen elementlerin arasındaki diyalogdan ortaya çıkar. Bunun için elbette ekip alıcı ve açık olmalıdır. Çünkü hikâye grubun yönetmeninden teknisyenine kadar kolektif çalışmasıyla ortaya çıkar. Brecht'in ideal bu kolektif yaklaşımda fazlasıyla hissedilir (Caux ve Gilbert 2009: 32).

Çünkü Brecht için fabl, set tasarımcısından makyaj sanatçılara kadar bütün tiyatro tarafından analiz edilir, üretilir ve sunulurdu. Herkesin kendi bağımsızlığını ilan etmeden ortak işe katkıda bulunması kolektif çalışmanın bir gereğidir (Brecht'den Caux ve Gilbert aracılığı ile 1999: 32).

O nedenle tiyatral dilini ve kolektif yazarlığına bakışını anlattığı için Lepage'in bu ifadesini çok değerli buluyorum:

Çoğunlukla hatalı bir biçimde tiyatronun edebi bir sanat formu olduğuna inanırız. Bunun sebebi oldukça basittir. Yazılı metin veya senaryo (text or script), performansın herhangi bir izini muhafaza etmek için uzun süre tek araç olmuştur. Sonuç olarak kelimeleri, diğer öğelere üstün kılmış ve ortaya sanki yazılı metin diğer öğelerden daha önemli gibi bir durum çıkmıştır. Ex Machina'da biz bütün anlatım şekillerinin anlamı oluşturmaya katkıda bulunduğuna inanıyoruz (Caux ve Gilbert 2009: 32).

Lepage'in bu sözleri bize yazarlıkla ilgili fikrini açıklıyor. Metin dışında tüm anlatım şekillerinin kullanımı sanata kolektif bir yaklaşımdan geliyor. Bu bölümde ele aldığım kolektif yazarlık kavramı, burada hem tüm anlatım şekillerinin kullanılması hem de tüm bu anlatım şekillerinin yaratım sürecinde ekibin tamamı tarafından kullanılmasıdır. Kolektiflik bu süreçte iki katmanlı olarak var oluyor. Tüm anlatım dillerinin kullanılmasıyla yakalanan kolektiflik bunlardan ilki iken, ikincisi ise oyuncudan

teknik ekibe kadar tüm ekibin oyun yazımında etkin rol almasıyla yakalanan kolektifliktir.



Figür 2. *Geometry of Miracles* oyununun jeneriği (1999).

Yukarıda yer alan *Geometry of Miracles* oyununun jeneriğinin çekilmiş ekran fotoğrafında bunu açıkça görebiliyoruz. Performançlıların adları aynı zamanda yazar adları olarak da belirtilmiştir. Bu aynı zamanda oyuncuların yaratıcılığının onurlandırılmasıdır. Ek 3'te bulunan DVD'de oyunun jeneriğine ve seçilmiş sahnelere yer verilmiştir. Kolektif olarak yazılmış bu oyun sayesinde herhangi bir yazarın empoze ettiği bir anlam oyuncunun üzerinde de seyircinin üzerinde de olmaz.

Lepage, oyuncuların ellerindeki materyallerle çocuk gibi oynayarak ilişki kurmalarını ve buradan yola çıkarak kendi metinlerini yazmalarını destekler. Lepage bu

yazım evresini Charest ile görüşmesinde açıklıyor. Lineer bir açıdan bakıldığında yazmak bir çok eser için başlangıç noktasıyken Lepage'a göre bitiş noktası oluyor. Önce prova süreci sonra performans ve performansın yapıldığı yere (farklı ülkelere yapılan turneler) bağlı olarak çeviri geliyor. Son aşama ise yazmak oluyor (Charest 1998: 174).

Robert Lepage'ın Ex Machina'nın yaratıcı yaklaşımında üzerinde durduğu çok önemli bir konu daha vardır. O da her şeyin simultane olarak yapılmak zorunda olmasıdır. Hatta bu başlıca kurallardan biridir. Çünkü bütün bileşenler ortak bir amaca hizmet ettiği için birbiri ile ilişki içine girmesini sağlamak önemlidir. Böylece tüm işte bir uyum yakalanır (Caux ve Gilbert 2009: 32).

Bu kural Ex Machina yaratımının tüm aşamalarında ortaya çıkar. Bu yaratım aşamalarında Repere döngülerinin etkileri bariz olarak hissedilmektedir. Ancak o döngüde yer almayan sezgisellik Lepage için Ex Machina'da esastır. "Bir kolektif yaratım süreci olan Ex Machina temelde sezgilere dayanır" (Caux ve Gilbert 2009: 7).

İlk aşama olan keşif aşamasında tasarımcılar, teknisyenler, oyuncular, prodüksiyon ekibi, dramaturg, gözlemciler ve yönetmen bir araya gelir. Herkesin yanında performansın ham maddesini oluşturabilecek materyaller olur ve keşif yolculuğu bu materyallerle oynayarak başlar. Bu aşamada önemli olan tiyatro yaratmak değildir; farklı yolları keşfeden ekibin eğlenirken oyunlar yaratmasıdır. Bu herhangi bir limit ya da sıra olmayan aşamada oyuncular doğaçlama yaparlar. Bu karakterlerin, durumların ve diyalogun ham halinin görünmesine yol açar. Yaratıcı ekip objeleri, set elementlerini manipüle ederek onları transforme eder. Bu transformasyon, materyallerin öncelikli fonksiyonlarından uzaklaşmasına sebep olur. Beklenmeyen metaforlar ve kodlar doğar. Buna örnek olarak *The Far Side of the Moon* oyununda, ütü tahtasının bir egzersiz aleti, bisiklet ve küçük bir çocuk haline gelmesi verilebilir. Bu doğaçlama aşamasında, ekip aynı zamanda oyunun şiirsel bağlantısını da araştırır (Caux ve Gilbert 2009: 32-33).

Burada Marc Dore'nin şiiri sadece bir yazı türü olarak değil, aynı zamanda bir hareket şekli olarak gördüğüne Lepage'in konservatuvar yıllarındaki deneyimleri arasında yer vermişim. O yıllarda oluşan arka plan, Ex Machina kumpanyasının yaratım sürecine de sızmıştır. Şiirsel boyut üzerine araştırma yapan ekip, koreografik çerçeveyi böylece oluşturur. Sembolik anlam yüklenmiş objeler oyuna getirilir ve öykünün şekil almasına katkıda bulunur. Bu öncül yaratım sürecinde sonsuz olanaklar vardır. Ekip bunu organize etmek için sonraki aşamada bir yapı önerir. Bu yapı daha çok sayılardan ilham alır. Örneğin; *Dragons' Trilogy* oyunu üç bölümden oluşur. Üç ayrı tarih diliminde ve üç ayrı yerde geçer. Oyun ayrıca doksan dakika, üç saat ve altı saat olmak üzere üç ayrı versiyona sahiptir. Lepage'a göre bu üçlü çerçeve; etki, tepki ve uzlaşma olan klasik bir paterne olarak sağlamıştır. Oysa sinemada senaryoyu parçalara ayıran yedi farklı yaklaşım vardır. *Lipsynch* oyununda dokuz bölümlük bir yapı ile çalışan Lepage için bu üçlü yapı ona nazaran daha rafine bir yapıdır. Dokuz bölümlü bir yapısı olan *Lipsynch* oyununda yaratıcı ekip esnek bir dramatik yapı geliştirmek için hipertekst mimarisi ile çalışmıştır. Hipertekst mimarisi, bilgi aktarımında sıralama gözetmez (Caux ve Gilbert 2009: 33-34). Dolayısıyla oyunda bir sıra empoze edilmeyen, birbirinden bağımsız ama birbirine bağlı dokuz kutu kurulmuştur. Bu yapı herhangi bir kutudan başlayarak anlatılabilen, bütünsel bir öyküyü mümkün kılmıştır. Bu yazarlık yaklaşımı henüz mükemmelleşmiş olmasa da gelecekte keşfedilmeye açıktır. Keşif aşamasında yaratılan bütün öğeler bir kutu haline gelir. Oyuna katkıda bulunan grup elemanları adeta film editörleri gibi kendi dramatik materyalleri ile oynarlar ve en şiirsel düzenlemeye ulaşmak için kesme, yapııştırma ve deneme yanılma yöntemi ile hikâyeye şekil verirler (Caux ve Gilbert 2009: 35). Kolektif yazım süreci bu şekilde gelişir.

Lepage'in bu yaratım süreci ile ilgili olarak şu sözlerini konuyla doğrudan ilgili olduğu için alıntılıyorum:

Yaratım süreci boyunca kaosla iletişim halinde, bağlantı içinde kalmaya çalışıyoruz. Zaman içinde problemlere çözümler buluyoruz ve seçimlerimiz daha açık bir hale geliyor. Burada kaçınılması gereken şey; raydan çıkma korkusu ile başlangıç aşamasındaki son derece zor oluşturulmuş yaratıcı fikir bolluğuna saplanıp kalmak. Elimizdeki her şeyin değerini bilmeliyiz ve bunu yapmanın iyi bir yolu da sistemlerimizin altını oymaktır. Çok iyi işleyen bir şey bulduğumuzda hemen şu soruyu sorarız: Ya tam tersi olsa ne olurdu? Perspektifleri ters çevirsek ya da karakter başka bir şey isterse? Bu sorular çok ilginç araştırmalara yol açar. Benzer bir şekilde kendimizi şansa ve de olayların spontanlığına açık tutmalıyız Saçma ya da önemsiz bir tesadüf gibi görünebilir, fakat biz bu fikir üzerine kafa yorduk ve sorduk neden bu böyle? Belki hiçbir anlamı yok ve bizi hiçbir yere götürmeyecek ama belki doğru yoldayız, biraz daha kazmamız lazım. Yaratım sürecinde bunun gibi birçok tesadüf olur. Bunlar bizim bazı sezgisel seçimleri onaylamamıza yardım ederler (Caux ve Gilbert 2009: 35).

Oyunların yaratım süreçlerinde, ki bu oyun çıktıktan sonra da devam ediyor, her şey her zaman değiştirilmeye açıktır. Oyun fikslenmiyor ve oyundan sonra alınan geri bildirimler üzerine bir daha çalışılıp değişiklikler yapılıyor. Bu da oyunu canlı ve kronik olarak bitmemiş kılıyor. Yani bir fermuar var gibi oyunun çevresinde, o hep açık içine bir şeyler giriyor ya da çıkıyor ve oyun esnasında o fermuar kapanıyor, sonra tekrar açılıyor zip ve unzip olarak.

Oyunların prova süreçlerine, önceden karar verilen fikirler yerine, taze bir şekilde başlıyor olmalarını Lepage şu şekilde anlatmıştır:

Çoğu zaman, biz bir oyunun zaten onun üzerinde çalışmaya başlamadan önce, tamamlanmış şeklinin var olduğu hissine kapılırız. Sadece ona ulaşmanın bir yolunu icat etmemiz gerekir. Hiçbir projeye önceden edinilmiş fikirlerle yaklaşılmaz. Ben prova salonuna, hiçbir zaman bu eserde şu temayı ya da bu temayı takip edelim ya da kullanalım diyerek gitmem. Tam aksine, bizim hikâyelerimiz, araştırmalarımız ilerledikçe, yolda keşiflerimiz ve kazalarımız oldukça yavaş yavaş evrim geçirir (Caux ve Gilbert 2009: 31).

Buraya kadar hep kolektif yaratımdan söz ettim. Bu kolektif çalışma metodu, yani toplu çalışma ilerleyen aşamalarda işbirliğine evrilmektedir. Bu sayede yaratıcı sorumluluk tüm ekibe dağılır.

1980'lerin sonuna doğru devised tiyatronun yönelimi kolektif çalışma metodundan işbirlikçi (collaborative) yaklaşıma doğru değişmiştir. Bu değişimin sebebi yaratıcı sorumluluğun oyuncu ve yazardan, yönetmen ve tasarımcıya geçmesidir.... Bu yaklaşımda yazar, yönetmen ve tasarımcı bir prodüksiyon takımı gibi çalışarak ürünü radikal bir şekilde tekrar yazar (Dundjerovic 2007:8).

Yani metodoloji kolektif yerine katılımcı (işbirlikçi) metodolojiye doğru evrilmiştir. Lepage'ın Repere Tiyatrosu'ndan ayrıldıktan sonra kurduğu Ex Machina'daki kolektif yaklaşımı buradan gelir.

Yaratıcı alan; birbiri ile ilişkisiz gibi görünen objeler ile doluyken sadece aynı kutuda oldukları için gizli bir şekilde organize olmaları ve birbirine puzzle gibi bağlanmaları Lepage için hayranlık uyandırıcıdır (Dundjerovic 2009: 24). “Ben kendimi mizansenin, bir yazma şekli olarak gören bir sahne yazarı olarak görüyorum” (Dundjerovic 2009: 24 içinde). Lepage burada mizansenin oyuncuların getirdiği araçlarla süreç içinde ortaya çıkıp yazıldığını anlatmaktadır. Oyuncu böylece materyallerin yorumcusu değil yaratıcısı haline gelir. Bu bölümde metnin nasıl kolektif olarak yaratıldığına yer verdim. Metinde kullanılan dile de yer vermem gerektiğini düşünüyorum.

Sözsiz olmayan dillerin kullanılması Lepage'ın büyüdüğü coğrafyada limitleyici etkilere karşı bulduğu bir çözümdür. Bu çözüm sayesinde oyunları uluslararası seyirciye ulaşabilecektir.

Geleneksel yazı bazlı tiyatro formlarında kendine konservatuvar yıllarından itibaren bu limitleyici etkiler sebebiyle yer bulamayan Lepage'ın kendini anlatmak için bir oyuncu ya da yönetmen olarak bulduğu yol, sahne yazımıdır (scenic writing) (Dundjerovic 2009: 25). Lepage'ın tekrar tekrar belirttiğim üzere üretim süreci içinden gelen sezgi ile başlar. Serbest çağrışımlar, takımın şiirsel bağlantılar

kurmasını sağlar. Lepage yaratıcı içeriğini; eş zamanlı olarak aktör ve yönetmen olarak çalışarak eldeki materyali farklı kültür, medya ve sanat formlarından materyallerle ve kolektif performansla oluşturmuştur (Dundjerovic 2009: 25). Onun tiyatro dili bir ihtiyaçtan, kişisel ifade ihtiyacından doğmuştur. Kişisel ifade ihtiyacı, Quebec'te ailesi ile yaşadığı dil ve kimlik sorunsalından ziyade konservatuvarda olduğu yıllarda geleneksel tiyatro formlarının limitlerini aşmak üzere ortaya çıkmıştır.

4.2. Kolektif Yazarlığı Besleyen Bir Araç Olarak Teknoloji

Robert Lepage teknolojinin de yardımıyla kurduğu tiyatral dil ile kolektif yazarlığı beslemektedir.

Lepage, formu içeriğin parçası olarak görür. Form, hikâye anlatımının aracıdır. Lepage'a göre tiyatro kelimelerin yeri olarak yanlış anlaşılmıştır. Sürekli tiyatronun birçok sanat için buluşma yeri olduğuna geri döner. Birçok sanat dalının iletişime geçmesi ve farklı sanat tarzlarından sanatçıları bir araya getirmek ona en ilginç gelen kısımdır (Dundjerovic 2009: 48).

Ex Machina'nın sahnesinde performans sanatları, bilim ve teknoloji buluşuyor. Oyun kolektif bir çalışmadan çıkıyor ve turlar esnasında gittikleri coğrafyaların kolektif hafızalarından etkilenerek yıllar içinde evrimleşiyorlar. Bu kolektif yaklaşım Lepage'ın verdiği röportajlara baktığımda da dikkatimi çekiyor. Özne olarak hem 'biz', 'grup' veya 'işimiz' gibi kelimeler kullanıyor.

Bir *Romeo ve Juliet* uyarlaması olan *Zulu Time* oyunundaki havaalanı sahnesine sanat, bilim ve teknolojinin birleştiği alana örnek olabileceği için yer vermek istiyorum. Bu oyundan sanat teknolojisi ile ilgili bulduğum sahneler ekteki DVD'den seyredilebilir.

Sahneye hareketli bir iskele kurulmuştur. Köprüyü anımsatıyordu ve insanlar uçağa yetişmek için koşuşturuyorlardı.



Figür 3. *Zulu Time* oyunundan bir sahne (2002).

Bu sahnede teknoloji kullanımı bizi sanki havaalanında izleyen pozisyonuna getirmiştir. Gerçeklik etkisi yoğun olarak geçmektedir. Havaalanını görüyor olsak bile sonuçta tiyatrodaki olduğumuzu biliyoruz. Zaten kaçınılmaz olan sandalyede otururken havaalanında hissediyor olmaksızın teknolojinin bu şekilde kullanımı buna olanak sağlayabilmektedir. Yolcuların uçakta koltuklarına oturduktan sonra yukarıdan inen halatlara bağlanıp gökyüzündeki uçaklara dönüşmesi de sahnelemede anlatımı kolaylaştırmıştır. Konvansiyonel tiyatrodaki ise yolcuların uçaklara dönüşmesi seyircinin varsayımına bırakılır; oyundan çıktıktan sonra sadece bir kısım seyirciye bu mesaj ulaşmış olabilirdi. Ya da sözler veya ses efektleri ile buna varılmaya çalışılabilirdi. Yani yazarın, yolcuların uçtuğu bir sahne yazması, sahnelemede teknoloji kullanmayan bir yönetmen için zorlayıcı olabileceği gibi yazar için de kısıtlayıcı olabilmektedir. Bu teknikler ise bize her şeyin yazılıp

sahnelenmesi için olanak sağlamaktadır. Biz mucizelere gereksinim duyuyoruz. Bunları sahnede görmek bizi hayran bırakıp küçültmüyor, aksine daha çok oyunun etkisi altına alıyor. Bilincimizde bir transformasyona sebep oluyor. Sahnede gördüğümüz şey bizi seyirci olarak değiştirdiği gibi gördüğümüz şey de sürekli değişim halinde. Bu tıpkı bizim hayatla olduğumuz hal gibi, hayatın içinde hayatla beraber sürekli olarak değişiyoruz.

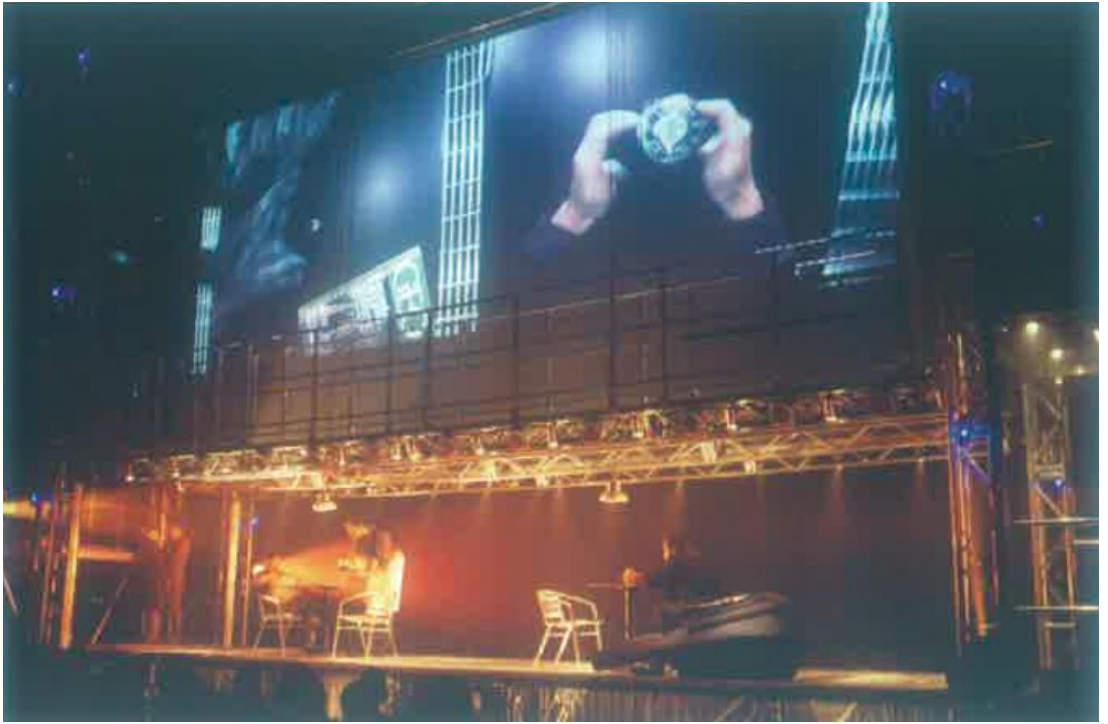
Tiyatronun yeni ilham kaynakları aradığı dönemde Ex Machina, teknolojiyi kucaklayarak sahnedeki hiyerarşiyi, çalışma biçimlerini ve klasik anlatım şekillerini baş aşağı ederek radikal biçimde sınırlamalara karşı koyarak zengin bir sahneleme dili ortaya koymuştur (Caux ve Gilbert 2009: 10).

Şirket ismi makinayı andırıyor, fakat makina Lepage için sadece somut eşyalar değil, aynı zamanda aktörün içinde onun metne ve oyuna uyum sağlamasını sağlayan bir çark ya da mekanizmadır (Giesekam 2007: 221). Sanat ve bilim sadece oyunların sahnelenmesinde kullanılmamaktadır. Karakterlerin yaratılmasında da bu anlayışın hâkim olduğu kanısındayım. Bunu İKSV 33. İstanbul Film Festivali'nde izlediğim *Üçleme* filmindeki beyin cerrahı karakteri ile örneklendirmeye çalışacağım. *Lipsynch* oyununun bir bölümünden sinemaya uyarlanan bu filmde sinirbilim araştırmalarına referans verilmiştir. Beyin üzerine günümüzde araştırma yapan doktor gittiği müzedeki freskin beyin anatomisine olan benzerliği ile algısında bir dönüşüm yaşamıştır. Bu fresk Michelangelo'nun *Ademin Yaratılışı* adlı eseridir. Lepage'ın tiyatrosunda sanat ve bilimin buluşması oyunundan uyarlanan bu filmde de karakterde zuhûr etmiştir.

Lepage'ın çoklu görebilmesi (vizyonu ya da yaklaşımı), ki bu konservatuvar zamanında tek şeye odaklanamama olarak tanımlanmıştı, onun farklı disiplinlerle çalışma yetisidir (Dundjerovic 2009: 46). Bu disiplinlerden biri de teknolojidir.

Lepage'ın tiyatrosu, otobiyografisinde de sebeplerini okuduğumuz gibi dilini anlamayan bir seyirciye de hikâye anlatmanın yollarını arar. Bu yüzden Lepage teknolojiyi kullanır. Anlatacağı hikâyeyi yazarken teknoloji bu hikâyenin anlatılmasını kolaylaştırır. Yarattığı disiplinlerarası mizansende teknoloji kullanımı, anlatımı dilin limitlerinden çıkarır ve herkes ile hikâyesini paylaşmasını sağlar.

Yine ektteki DVD'de izleyebileceğiniz *Zulu Time* oyunundaki bir sahneden örnek vereceğim.



Figür 4: *Zulu Time* oyunundan bir sahne

Karakterler masada oturuyor. Bu sahnede ellere yapılan yakın çekimin ekrana yansıtılması diyaloga gerek bırakmıyor. Yazarı bu, iletişimi sözsüz yazmak konusunda özgür kılıyor. O zaman multimedya teknik kullanımı tiyatro yazarlarına her şeyi yazmak ve seyirciye göstermek konusunda müthiş bir alan açıyor; anlaşılabilir, hayal edilebilir ve kabul edilebilir kılıyor diyebiliriz. Baktığımızda sahne ikiye bölünmüş görünüyor. Yukarıdaki yakın planda detaylar betimlenmiş, aşağıda ise masada oturan karakterlerin aksiyonları devam ediyor. Böyle bir durum

örneğin roman sanatında önce tasvir edilir sonrasında ise eylem anlatılır ve bu bir sıralama gerektirir. Tiyatro sahnesinde ise makinalar yardımıyla aynı anda anlatım sağlanabilir. El ele tutuşma sahnesinde öyle bir teknik kullanılmazaydı, o sahne büyük salonlarda oynandığında en arkadaki seyirciye aktarımı zorlaşabilir ve o sahneye yeterince ağırlık verilmeden geçilebilirdi. Yazar da bunun önüne geçmek için o sahneye diyalog yazma ihtiyacı duyacak ve bu durumda literal olmadan bunu yapmasına imkân kalmayabilecekti. Yazarın hayal gücünün daha derinine inip, sahnelenmesi klasik yöntemlerle zor olan, görsel metinleri literal olmadan yazması mümkün mü? Görsel etkiler hikâyenin kabullenilmesini sağlar. Çünkü olanaksız bir şey anlatılmaya çalışıldığında, görselliğin yarattığı dikkat belki de o hikâyenin içine daha fazla girilebilmesini sağlıyor. Tiyatro oyununda bir dalgıçın sahnesini kurmak olanaksız gibi düşünülebilir. Zulu Time oyununda denizdeki dalgıç sahnesinin teknoloji yardımıyla nasıl yaratıldığı bu konuda son derece yararlı bir örnek olabilir (bkz. ek 3). Mucize, etkilemek için etkilemek değildir; bir maksat doğrultusunda etkilemektir ve insanlara o büyük, inanılmaz şeyin gerçekleşeceği an, anlatılmak istenenini daha iyi anlatmayı sağlar. Öyküyü daha çekici ve gerçekçi kılan bu yaratılan mucize etkisi ile ilgileniyorum. Bu da şu demektir: İnanılmaz sahnelemeler bizim hikâyeye daha çok bağlanmamıza değil, ‘vay be nasıl yapmışlar’ diye prodüksiyonu daha çok düşünmemize yol açıyor. Bu hikâyeye ve oyuncuya, metne ve karaktere değil; sadece prodüksiyona çalışan bir şey olabilir. Bu tür kullanımlarda tekniğin kendisine takılmadan oyunu seyrediyor muyuz? Nasıl sahnelendiğini anlayamadığımız oyunlar prodüksiyona hayran kalmamızı sağlıyor. Teknoloji ve oyun yazarlığı arasında yarı (mesafe) açılıyor. Teknik sadece form olarak kullanılmadığında ise bizi oyundan koparan bir şey olmaktan çıkar ve oyuna hizmet

eder. Lepage'ın makinalardan çok makinaların yarattığı mucize ile ilgileniyor olmasını tam da buna bağlıyorum.

Lepage, ses görüntü ve kolektif enerji gibi olguların yazıya dökülmesinin ve prodüksiyon elementi (materyali) olarak kabul edilmesinin ne kadar zor olduğunun farkındadır. O yüzden grup sadece bir döngü tamamlandığında, belli bir seviyedeki keşfi sağladığında ve sonlanma hissedildiğinde performansını kaydeder. Bu, grup üyelerinin ne yaratıldığını unutmaması için yapılır. Çünkü provalarla performans kaydı arasında altı aya kadar vakit olabilir. Aynı zamanda grup üyeleri değişebilir ve yeni üyelerin bu yüzden kaydedilen sürece yetişmesi, tanıklık etmesi için önemlidir. Hikâye tamamen keşfedildiği zaman başka bir alana geçebilir, ya yayımlanmış bir yazı olarak ya bir TV filmi olarak ya da bir film olarak (Dundjerovic 2009: 47). Dokuz bölümlük *Lipsynch* oyunu yıllarca süren dünya turnesi sonrası nihai şekline ulaşmış, kaydedilerek üç bölümlük kısmı yukarıda bahsettiğim *Üçleme* adlı sinema filmi olarak ülkemizde de gösterime girmiştir.

Eskiden beri hikâye anlatmak için geceleri bir ateşin etrafında toplanılır. Ateş önemli olayları başlatmak için kullanılır. Buluşma sembolü olan ateş karanlığı anlatır, karanlık sinema salonlarında film ekranı da bunu yapar. Lepage'a göre teknoloji hikâye anlatımında ortak bir dil oluşturmayı sağladığı gibi bu sayede insanları bir araya getirmeyi de sağlar. Daha önce ateş bizi bir araya getiriyorken şimdi ateş yerine ışığı izliyoruz. Sadece teknoloji ile olan ilişkimiz değişti. Tiyatroda yaptığımız ışığın bir töreni, kutlamasıdır (aktaran Delgado ve Heritage 1996: 157).

Lepage'ın performansları sinematik ve keskin imajlardan oluşur. Sinematografi Lepage'ın tiyatralliğinde önemli bir ilham kaynağıdır (Dundjerovic 2009: 51). Sinematik etkileri de teknoloji kullanımı ve multimedya teknikleri ile yaratır.

Çeşitli medya unsurlarına sürekli maruz kalan izleyici, yıllar öncesine göre hikâye anlatımı şekillerine çok alışkındır. O yüzden farklı medya ve teknoloji kullanımı çağımızda izleyiciler için bir gereklilik olabilir.

Lepage'ın tiyatrosunun seyircilerini adeta “tanrılarla iletişim”e (Robert Lepage'ın Alison McAlpine'e verdiği röportajdan aktaran Delgado ve Heritage 1996: 143) nasıl geçirdiği oyunlarından hareketle anlaşılabilir. Bunun için *Playing Cards: Spades* oyunundaki gözlemlerime yer vermek istiyorum. Tiyatro mucizesi seyirciler tiyatrodaki olduklarının farkındayken sahnede aynı zamanda yatay ve dikey anlatımın eş zamanlı ve uyumlu kullanımı ile ortaya çıkar. Bunu oyunun sahnelemesinden yola çıkarak detaylandıracağım.

Silindir şeklindeki sahne daireseldi ve dönüyordu. Seyirciler olarak biz, eski zamanlarda ateş etrafında hikâye dinlerken olduğu gibi sahnenin etrafında konumlanmıştık. Yani seyirciler olarak seyircileri yuvarlak sahneden ötürü görüyorduk ve tepkilerimiz de kolektif oluyordu. Kulis ve teknik ekip silindir şeklindeki sahnenin altındalardı. Dekor ve oyuncular da sahnenin altından ya da üzerinden çıkıp giriyorlardı. Bu Antik Yunan'daki makinadan tanrı ifadesinde olduğu gibi vinçlerle sahneye indirilen oyuncu imajına yakın denilebilir. Bu yuvarlak ve hareketli sahne oyuncuların tüm yönlerini seyirciye açmasına imkân sağlıyor. Sahnenin üzerinden aşağı doğru inen sandalyeler ve ayrıca yukarıdan aşağı doğru uçan oyuncular dikey olan bu alanda performans gösterirken makinalar yardımıyla seyircileri adeta tanrılarla iletişime geçirirken, sahnenin çevresinde yakın planları gösteren dev ekranlar da yatay bir etki bırakıyorlardı. Bu dikey iletişimin makinalarla sağlanması tiyatrodaki mucize etkisinin makina tarafından yaratılabileceğini gösteriyor. Yani seyircilerin hayal edebilmesine imkân sağlayarak algılarında bir dönüşüm bu sayede gerçekleşebilir. Yatay düzlemde anlatım ise aynı zamanda

kulisten yuvarlak sahnenin ortasına açılan, dekorların ve oyuncuların girip çıktığı yatay kapaklarla da mümkün olabiliyor. Bu kare asansör, yuvarlak sahnenin ortasında yatay bir bileşendir. Bütün bunlar öylesine güçlü ve eş zamanlı bir biçimde adeta bir makinanın çarklıları gibi çalışıyorlardı. Öyle ki bir setten başka bir sete dönüşen sahnenin fark edilmesi son derece zordu. Sahne geçişleri için çok detaylı, çok matematik gerektiren bu çözümün çok başarılı olduğunu düşünüyorum. Hayatta olduğu gibi her şey eş zamanlı olarak akıyor ve setin transformasyonu oyunla beraber büyük bir harmoniyle gerçekleşiyordu. Bu oyunu izledikten sonra heyecanlanmış ve Lepage ile birkaç gün sonra yapacağım röportaja hemen yeni bir soru eklemiştim. O dönem tezimle hiç de ilgisi olmayan altın oran ve matematiğin mucizesi üzerine kişisel birtakım okumalar yapıyordum ve bu bana izlediğim oyunun sahnelemesi ile altın oranın bağlantılı olabileceğini düşündürdü.

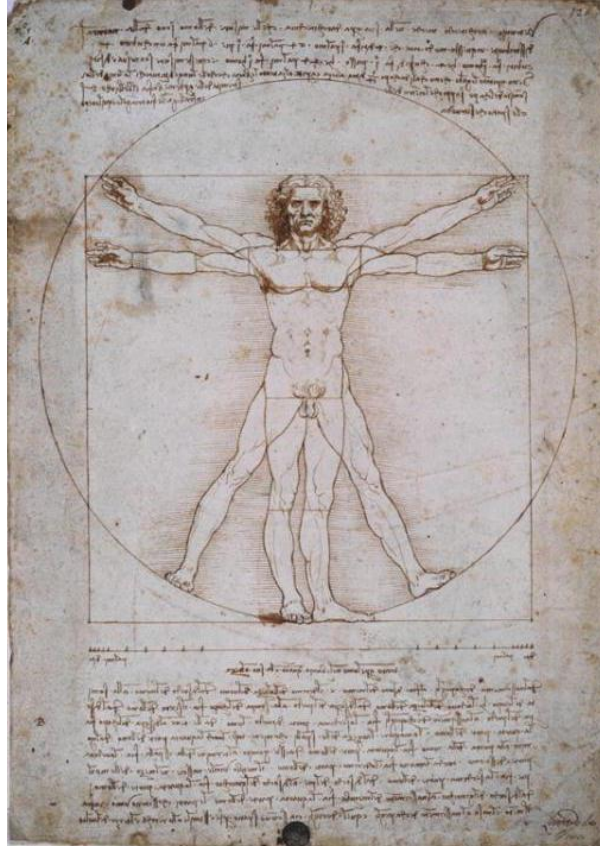


Figür 5: *Playing Cards: Spades* oyunundan bir kare

Bunun üzerine Lepage'a "*Playing Cards: Spades* oyununu izlerken sahnede sinemanın yatay tiyatronun ise dikeyliğini yuvarlak sahnede bir arada kullandığınızı fark ettim. Altın oranda olduğu gibi sahnede dikey ve yatayın ritüelistik bir şekilde kesişimini görüyoruz. Bundan bahseder misiniz?" diye bir soru yönelttim. Oyundaki asansörün dikey çalıştığını ve medeniyeti temsil ettiğini söyledi ve şöyle devam etti:

Yaşadığımız dünya ise dairedir, Güneş de. Doğanın kendisi daireseldir, biz insanoğlu doğanın ortasına yaptığımız binalar ile döngüsel doğaya köşeli bir atmosfer katıyoruz. Oyunda bu ikisinin birleşmesi bizim için önemli. Yaşamda dairesel olanla, doğayla iletişim halinde olmalıyız.... Medeniyet ve doğa arasındaki bu çatışmayı kullanmak oyunu geliştiren bir şey.... Bazı kişiler dikey ile hiç bağlantıda değil. Gökyüzü ve yeryüzü ile bağlantı dikey bir anlatım sağlıyor (Lepage 2014).

Yuvarlak içindeki kare fikri Leonardo da Vinci'nin *Vitruvius Adamı* eskizini hatırlatıyor. 1980'lerde Lepage'ın *Vinci* adında tek kişilik bir gösterisi olmuştur. Ayrıca Lepage diğer tüm oyunlarında numeroloji, geometri, felsefe ve matematiksel öğeleri kullanarak dramaturjik bir yapı kurmaktadır (Dundjerovic 2009: 45). Bu bilgiler ışığında sahne tasarımının bu eskizden etkilendiğini belirtmek yanlış olmaz. Yatay ve dikeyin buluştuğu alan olan sahne, tıpkı eskizdeki yuvarlak ve karenin ortasındaki kasık gibi yaratım alanını temsil etmektedir. Bu insanın yaratım gücüne muktedir olduğunu ve tiyatro mucizesinin sadece bu yaratım gücünü ortaya çıkarmak olduğu söylenebilir. Ekteki DVD'de bir *Hamlet* uyarlaması olan *Elsinore* adlı oyunun sahnelemesinde bu eskize nasıl yer verildiği ve dikey ile yatay anlatımın bir arada nasıl mümkün kılındığı izlenebilir.



Figür 6: *L'uomo Vitruviano* (1490)

Bu eskizde iç içe geçmiş bir daire ve bir karenin ortasına çizilmiş bir adam vardır. Eskizin adı Rönesans adamı olarak da anılır. Rönesans döneminde 1490'larda yapılmış sanat ve aynı zamanda bilim eseridir. Bu cümle içinde geçen üç kelime ne kadar da çok Lepage'nın tiyatralliğinde tez boyunca üstünde durduğum konulara benziyor değil mi? Bilim, sanat ve Rönesans... Bu eskiz ile ilgili olarak Leonardo'nun insan ve doğayı birbiri ile bütünleştirme çalışması olduğuna dair okumalar yaptım. Daire tanrı, gökyüzü ve kozmos gibi ulvi olanı sembolize eder. Kare ise sanatta genelde dünyasal olanı temsil eder. Daire ve karenin ortasında kasiğin olması yaratım ve üreme arasındaki harmoniyi anlattığından bu sahne tasarımının da kolektif bir yaratıma işaret ettiğini söyleyebilirim ("What Does Vitruvian Mean?" 2015). 887 oyununun provasındaydım ve Lepage'nın büyüdüğü ev, geçen bölümlerde bahsettiğim gibi dairesel sahnenin tam ortasındaydı. Şimdi bu 887,

Playing Cards: Spades ve *Elsinore* oyunlarına Lepage'ın bana verdiđi cevaplar ışığında bakınca bu eskizle ne kadar paralel anlamlar taşıdığını görüyorum. Döner sahne doğayı temsil ediyorken yükselen bina ise doğanın aksine köşeli medeniyeti temsil ediyordu. İnsanın yaratımına işaret eden bu sahneleme aynı zamanda döner evin her kenarının oyunun farklı bölümlerine dramaturjik olarak destek vermesini de sağlıyordu. Bu sahneler yoluyla teknoloji kullanımının dramaturjiden ayrı düşünölemeyeceğini söyleyebiliriz.

5. SONUÇ

Dil sorunlarının olduđu sosyal ve kültürel bir çevrede büyümüş olmasının etkisiyle konservatuvar eğitiminde geleneksel tiyatro formlarının önüne koyduđu sınırlamalar birleşince Lepage'ın tiyatral dili oluşmuştur. Bu dil Lepage'ın yaşadığı bu iki temel engel sebebiyle tamamen ihtiyaçtan doğmuştur.

Lepage çıplak sahnenin önemini küçümsemeden, sahnede farklı bileşenlerin kullanılmasını yeni anlatım için bir fırsat olarak görmektedir. Bu form ve içerik arasında sürekli bir diyaloga yol açar (Caux ve Gilbert 2009: 47).

Bizim amacımız hikâye anlatmak, şov yapmak ya da görüntüler oluşturmak değil. Biz bazıları gibi kendimizi hikâye anlatmak için oluşturulmuş yollarla sınırlandırmıyoruz. Genellikle repertuarın önemli işlerini sahnelerken sanatçılar, var olan metni en iyi şekilde görselleştirmek için en iyi yolları ararlar. Halbuki biz çok geniş bir tiyatral malzeme repertuarı kullanıyoruz ve burada script bir çok kaynaktan sadece bir tanesi. Bu yaklaşıma göre oyuncular, tasarımcılar ve teknisyenler oyun yazarlarına dönüşüyorlar (Caux ve Gilbert 2009: 47).

Lepage'a göre oyun kendi gideceği yolu kendi dikte eder, yönetmen tarafından dikte edilemez (Caux ve Gilbert 2009: 47). Çünkü her şey bizim üzerimizdedir, biz hikâyenin kendi kendini ortaya çıkarmasını beklemeliyiz görüşündedir. Oyun yazımı perform edilmeye başladığında tam olarak başlar (aktaran Delgado ve Heritage 1996: 135-141).

Lepage tiyatro ile değil daha çok tiyatral olanla ilgilendiğini söyler (Robert Lepage'ın Richard Eyre'a verdiği röportajdan aktaran Huxley ve Witts 1996: 280). Bu da bize tiyatral bir dil yaratmak için oyunlarında neden farklı disiplinler

kullandığını açıklar. Yüksek bütçeli bu prodüksiyonlarda teknolojinin yanında dans, opera, sinemasal teknikler, matematiksel hesaplar, ışık teknikleri harmanlanmıştır.

Lepage'a göre birçok seviyede dikey anlatımı kullanan bir sanat olan tiyatro, "seyircileri tanrılarla kantağa - iletişime geçirmek" için bir yoldur (aktaran Delgado ve Heritage 1996: 143). Sadece felsefik ve sembolik olarak dikey bir form değil aynı zamanda fizik ve teknik olarak da dikey çalışır. Lepage'a göre tiyatronun tinsel bir algısı vardır. Tiyatro mânevi yolculuklar ve arayışlar hakkında konuşmak için bir araçtır (aktaran Delgado ve Heritage 1996: 143-144). Lepage oyunlarında gerçekliğin içine gömülü insanların yeni bir tahayyülle kendileri içinde dönüşme olanaklarını keşfetmelerini sağlamayı amaçlıyor. Bu dönüşümün sağlanması için tiyatronun mucize etkisinin gerçekleşmesi gerekir. Yaptığım kişisel görüşmedeki sözlerini de hatırlayacak olursak Lepage dönüşümün ve mucize etkisinin altını çizmişti. Bu mucize etkisine ise bilim yoluyla ulaşıyor. Dönüşümün kendisi mucizedir ve dönüşümün sadece seyircilerde değil alanda, materyalde ve oyuncuda da nasıl sağlandığını örnekler vererek sundum. Lepage oyunlarında seyircileri büyüleyerek inandırmaya çalışmıyor. Seyircilerin tahayyülle içlerinde dönüşme olanaklarını keşfetmeleri için adeta bir kapı açıyor.

Görünen o ki gelişen tiyatrodaki teknolojinin rolü büyüyor. Robert Lepage'ın kumpanyasının sezgilerden yola çıkan bir yaratım süreci olduğunu hatırlayalım. Teknolojik gelişmelerin tiyatro sanatına yansımalarından biri oyun yazarlarının olanaklarını geliştirebiliyor olmasıdır. Çünkü makina insanların olanaklarını geliştiren bir şey. Ancak burada karıştırmamız gereken bir nokta var. Mucize etkisi ve büyülemek istemenin arasındaki fark. Bu süreçte teknolojinin oyun yazarlığına katkısını izlediğim oyunlardaki deneyimlerime ve provalardaki

gözlemlerime dayanarak ele aldım. Peki bu bilgiler ışığında oyun yazarlığı için ne gibi çıkarımlar yapabiliriz?

Toparlarsak kolektif çalışma sürecine bakıldığında zaman hiyerarşinin çalışmanın hiçbir aşamasında karşımıza çıkmadığını net bir şekilde ifade edebilirim. Kolektifliğin hem tüm anlatım dillerinin kullanılması ile hem de yaratım sürecinde oyuncuların ve teknik ekibin etkin rol almasıyla sağlandığını örneklerle birlikte gördük. Buradan kolektif yaklaşımın oyuncularını eserin yorumcusu değil yaratıcısı kıldığı sonucuna varılabilir.

Teorik altyapı ile birlikte Lepage'ın provalarda yaptıklarını daha iyi anlama şansım olunca görünüşte ilişkisiz görünen teknolojinin ve oyun yazarlığına olumlu katkısı olduğu sonucuna vardım. Lepage'ın Antik Yunan tiyatrosunun mirası ile teknolojik gelişmelerin bilgisini bir arada kullanmasının kumpanyasının ismi ile bağlantısına değinmişim. Teknolojinin oyunların sahnelenmesinde ne gibi olanaklar yarattığını hatırlayacak olursak bu belki de yazarlara ilham verebilir. Hatta Ex Machina'daki araştırma, geliştirme departmanında oyunlarda kullanılmak üzere teknoloji geliştirildiğini biliyoruz. Bundan tiyatronun sanat teknolojisine de ilham olduğu çıkarımı yapılabilir. Sanat bilimle beraber gidiyor. Ex Machina'nın logosundan da bu anlaşılıyor. Burada en önemli nokta ise teknolojinin oyunun dramaturjisine hizmet ediyor olması. Teknik içeriğin önüne geçip seyirciyi oyundan (ç)almıyor aksine yaratılan gerçekçi etki ile oyunun içine daha çok alıyor.

Lokal kaynaklar ile daha uluslararası bir dil yaratılarak bu ülkenin kolektif hafızasından çıkmış, dünyayı turlayabilecek bir oyun hayali kurmaktayım. Yerel aynı zamanda uluslararası bir tiyatrallık fikri umarım oyun yazarları ve yönetmenler tarafından dikkate değer bulunur.

KAYNAKÇA

- Aristoteles. 2011. *Poetika*. İ. Tunalı (Çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Bunzli, J. 1999. "The Geography of Creation: Decalage as Impulse, Process, and Outcome in the Theatre of Robert Lepage." *TDR* 43(1): 79-103.
- Çalışlar, A. 2004. *Tiyatro Kavramları Sözlüğü*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Caux, P., Gilbert, B. 2009. *Ex Machina: Creating for the Stage*. Vancouver: Talonbooks.
- Charest, R. 1998. *Connecting Flights*. New York: Theatre Communications Group.
- Coplugil, A. 2013. "Teknolojinin Kökleri." <http://e-bulten.library.atilim.edu.tr/>
Erişim tarihi: 6 Haziran 2015. <http://e-bulten.library.atilim.edu.tr/sayilar/2013-06/yans2.html>.
- Delgado, M. M., Heritage, P. 1996. *In Contact with The Gods?*. Manchester: Manchester University Press: 129-157.
- Dundjerovic, A. S. 2007. *The Theatricality of Robert Lepage*. Quebec: McGill-Queen's University Press.
- Dundjerovic, A. S. 2009. *Robert Lepage*. New York: Routledge.
- Greenstreet, Rosanna. 1992. The Questionnaire: Robert Lepage, 9 Ocak.
- Giesekam, G. 2007. *Staging the Screen*. Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Huxley, M., Witts, N. 1996. *The Twentieth-Century Performance Reader*. London: Routledge: 279-288.

Lepage, R. 2008. "World Theatre Day International Message." *Lacaserne.net*. Erişim

Tarihi: 17 Nisan 2015

http://lacaserne.net/index2.php/news/le_message_international_pour_la_journee_mondiale_du_theatre_2008_par_rober/

Lepage, Robert. 2014. Robert Lepage ile 11 Haziran 2014 Quebec City'de Yapılan

Kişisel Görüşme

Playing Cards: Spades. 2014. Yönetmen: Robert Lepage. Westergasfabriek

Gashouder, Amsterdam: Ex Machina.

Schucman, H. 2007. *A Course in Miracles*. 3. Baskı. Mill Valley: Foundation of

Inner Peace.

Voltaire, 2001. Felsefe sözlüğü. L. Ay (Çev.). İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı

Yayınları.

What Does Vitruvian Mean?. 2015. <http://vitruvianstudio.com>. Erişim Tarihi: 8 Mart

2015 <http://vitruvianstudio.com/about/about-our-name/>.

EK 1: FİGÜRLER

Figür 1: *Ex Machina* logosunun tasarım sürecini gösteren, Paquebot Tasarım

tarafından yapılan karakalem çalışması. Paquebot Tasarım (1994) İçinde:

Caux, P., Gilbert, B. (2009). *Ex Machina: Creating for the Stage*. Vancouver: Talonbooks.

Figür 2: *Geometry of Miracles* oyununun jeneriği. (1999). Yön. Robert Lepage.

Figür 3: *Zulu Time* oyunundan bir sahne. 2002. Yön. Robert Lepage. Oyn. Jinny Jessica

Jacinto, Claire Gignac, Rick Miller, Marco Poulin, Rodrigue Proteau, Ex Machina.

Figür 4: *Zulu Time* oyunundan bir sahne. İçinde: Caux, P., Gilbert, B. (2009). *Ex*

Machina: Creating for the Stage. Vancouver: Talonbooks

Figür 5: *Playing Cards: Spades* oyunundan bir sahne. (Fotoğraf). İçinde:

[http://lacaserne.net/index2.php/exmachina/gallery/playing_cards/#id=album-](http://lacaserne.net/index2.php/exmachina/gallery/playing_cards/#id=album-50&num=content-1309)

50&num=content-1309 (Ulaşılma tarihi: 17.04.2015).

Figür 6: *L'uomo Vitruviano* (1490) (Eskiz) İçinde:

[http://www.gallerieaccademia.org/media-en/photo/leonardo-luomo-vitruviano-fra-](http://www.gallerieaccademia.org/media-en/photo/leonardo-luomo-vitruviano-fra-arte-e-scienza-gallery/?lang=en)

[arte-e-scienza-gallery/?lang=en](http://www.gallerieaccademia.org/media-en/photo/leonardo-luomo-vitruviano-fra-arte-e-scienza-gallery/?lang=en) (Ulaşılma tarihi: 08.03.2015).

EK 2: ROBERT LEPAGE İLE YAPILAN KİŞİSEL GÖRÜŞME

Ex Machina'da Lepage'in ofisinde 11 Haziran 2014 tarihinde yapılmış olan görüşmenin orijinal hali.

Robert : Hello.

Berna : Hello, my name is Berna Çelikkaya. I am a graduate student at Kadir Has University, Film and Drama department. I am glad to be here with you today. Thank you for this unique opportunity.

Robert : My pleasure.

Berna : I am doing a research on "the relationship of collective playwriting process and multimedia staging". I've done my initial research but I need to learn more about the subject. So, I've prepared key questions to ask, but of course we aren't bound by them. You have a collective and multidisciplinary understanding of art. Your plays progress continuously, being chronically unfinished. The play isn't fixed and is followed by feedback after the performance.

Robert : Yes.

Berna : So, there is a zipper surrounding the play so to speak, and it remains unzipped until the performance.

Robert : (laughs) Yeah, yeah, yeah...

Berna : This is just my idea.

Robert : Yeah, your understanding of the idea.

Berna : These changes give life to the play, and turn it into a polyphonic creation.

Robert : Yeah...

Berna : During my research the concept "evolution" especially attracted my attention. Really! We are always in evolution. So, are you designing an evolution in the perception of human existence by creating a new collective memory through theatre?

Robert : (laughs) Well it depends, the thing for me, or what is interesting about the evolution of the specific work, is that we are in a world where everything is

recorded, you know more and more. And the reason why everything is recorded is not just a memory thing, but also a safety thing. People want to be safe, they want to be recorded, edited and presented to the audience under a very highly controlled way and they don't want to take the chance for the audience to change it. You know... I think the theatre, certainly performing arts in general, is all about change; it is all about being transformed by the meeting between the artist and its public. I think that has to be; both have to be changed by each other. So if what I say, if what I explain, if what I write changes your life, then it's good but you have to change my life too. So the way you can change it, is to change my show. You can change my show if there is a place in my show to change. So it's a different thing, but for that, you have to be courageous to present things that are not completely finished and that will eventually evolve with not only the experience of the artist but also with the feedback of the audience. That's very important. For me the writing process of a play should be a dialogue with the audience and at the very end, once you've performed and you've toured and everything and the plays have changed many times, at the very end, you write it, which is kind of a strange way of seeing things. Because today people want to produce and finance something that is already written, because they want safety and they want security and I think there is nothing more boring than safety. (laughs) As artists you have to be surprised yourself of what the thing is bringing and we are in a world where things are very controlled. People want to control things. The same thing in film, everything is all scripted in advance and pre-produced and pre... Everything is prepared and then you come out, you want to shoot the movie and there is a more interesting sunset on that side but everyone is prepared for the other side. So nobody wants to take the chance. So I think art is more interesting when it surprises you, when it surprises the artist and its process of understanding of yourself. I could always come and say, it's the text but it's very incomplete. It's very controlled. Right now what we are doing is that I have some ideas; I have some visions of course. I would like to do this, I would like to do that... But then you have people in the room before you have the audience; you have all of the technicians. You have all of the departments. You have observers of all sorts of people there. And they say "yes I understand" or they don't understand, "what if you do that" or

maybe “I have an idea”. So everybody joins into the creative process. And it doesn’t mean that I take every idea, it doesn’t mean that all ideas are good. Some ideas are not so good but it’s the dialogue... I think it has to happen.

Berna : Epic theatre maybe?

Robert : Epic in a certain way. Yes, but I think it’s also a question, an understanding that everything grows at the same time. So very often you have a hierarchy right in theatre. So the writer and after that, the director takes the play and he has his vision and he hires some actors and then the actors... So you have, you know, God, the under god, the boss, the king, the prince... It becomes like that and at the very very end of the spectrum you have the technicians. You have the people who are the servants of...

Berna : You prefer to be a conductor?

Robert : No. That’s what I prefer to be...

Berna : I read this interview. It is a good title.

Robert : The conductor? Yes but a conductor of a score that’s not written, that’s why it is a bit...er... so yes I think that everything has to grow at the same time and, um, there are a lot of people who find that peculiar. And it’s not the usual way to work but I’m not the first one who does that. I know that Bertolt Brecht for example, at the end of his life, he was working like that a lot, everything was being written, designed, lit, composed at the same time. All the pieces were there. Of course it’s a very unusual way of working but for me it means that a staging idea is as eloquent as text and then lighting and then set and props and... That’s why in the case of this show that we are doing, in 887, it’s a one man show but it’s still a big collective. Because everybody, there’s a lot of people that come in, they say, what do you think, oh yeah okay, may be... And I try, I try, you know, it’s not good, maybe we try this one, it remains a collective process even if it is a one man show.

Berna : In your play 887, the theatre is positioned between collective memory and personal memory. And *Triptych*, which was shown at İstanbul Film Festival, is also about memory.

Robert : In a certain way.

Berna : What is the statement you are trying to make about man’s existence and memory with your art with theatre?

Robert : Well I think that theatre is the greatest exercise of memory because it's an art, it's a very specific form of art that is based on memory, because you have to learn your lines, you have to do an exercise of memory, that's where it starts. And the first compliment that you get when you are an actor, your mother, or your aunt or your uncle says "hey you have a lot of memory". Because it's a sport of remembering, of remembering things, remembering gesture, blocking, words, remembering sub text... So theatre is about memorizing. Right? Also it's about having people remember who they are and where they are. And this is part of 887. There are many fascist cultures for example who at one moment or another say we want to get rid of this culture so they burn books, they burn plays, they burn everything.

Berna : I absolutely understand because of Turkey, you know.

Robert : Also, you know like in Bosnia... They destroyed, in Sarajevo they destroyed the library. So all the Bosnian culture they wanted to erase it completely. In Catalonia in Spain, when Franco went to Barcelona in the 1920's, he said "we get rid of all of the Catalonian language, so we burn all the books". But the actors, they learned the plays and they learned the poetry, they learned. So it's in the memory of the actors that you can keep a culture alive, so later these people remembered the poem to write down. So, that is why I think that. So for me 887 is about that, about the theatre also. As we go on into the show there is a moment where I go to a theatre school to see students perform and I remember the purpose of theatre, so for me that's a very important thing. I think that as now we have all these technologies, we count on all these things to remember for us, but personally we become very lazy about remembering and we have to. And also memory is made to be forgotten, there are things you have to forget otherwise you can't continue.

Berna: to live...

Robert: Also. For me it's a very interesting subject.

Berna : I want to quote from 887's description. "In this era" as you say, "with its digital storage, data, virtual memory, read-only memory and random-access memory, what is the point of us remembering, commemorating and recollecting? How is theatre, an art based on the act of remembering, still relevant today?" It is the quotation. So you explained. Now, my question is not necessary. Why is theatre and art based on the act of remembering?

(Robert laughs) When you are on tour in different countries, you mention how these different places have different collective memories. For example you've mentioned Sweden's collective memory is very different from other places because the Swedish haven't been in wars.

Robert: Ok, yeah...

Berna : So I read it and I got excited. Because I have no idea about their history. So, are you trying to arrive at a universal mind by the uniqueness of relationship between the earth and the sky in different places?

Robert : Well I think, you know, there is a... I give you an example from a show I did called *The Far Side of the Moon*...

Berna : I watched it.

Robert : There is a story of two brothers who are trying to reconcile. Right? So the show is a lot about reconciliation; reconciliation between the Communist world and the Capitalist world, the Soviet space programme and the American space programme. In a smaller part of history it is the reconciliation between these two brothers. So we start performing the show and we tour and we play in many places and then we go to Korea. And in Korea, it is a big thing because for them two brothers who are desperately trying to, because it's the same blood. The people from the North Korea and South Korea, it's the same people. It's just that they are living this very very difficult reconciliation problem. For them the play means something, very different and very profound and very... So that's why I'm saying I have the impression that very often an artist will write a play and he's disappointed because the audience doesn't really relate to it or something but maybe the audience for that play is somewhere else. You know... Because the film is easier to transport nowadays. It is easier for you can send it to a festival, that's where you see it. You could really see that some film makers from your own country that you have never heard about, but in India they are very very appreciated, very... So that's why I have the impression that it's difficult to do something that is universal in its strict sense, in the sense that absolutely everybody identifies with. It's difficult to do that but we have to try, even if what you produce is not understood by absolutely everybody, it's understood by enough people around the world. That gives you a new light on your own work.

Berna : Would it be correct to say that the play is in direct connection with the collective memory of the environment it is performed in?

Robert: Yeah, absolutely. I think that when you accept to go on tour you have to accept that your play will resound differently and it will inform you. Theatre is a two way street so I find it exciting to present my work somewhere, Because it's just not that I want to show my thing, I like to know what I can learn about my life from the people. The public will inform you of who you are.

Berna : I hope one day it will be possible in Turkey.

Robert : Yeah.

Berna : In the book *In Contact with the Gods* you mention how theatre gets people in vertical contact with God. A lot of directors' interviews are included. But just yours sentences the title. The book title is your sentence.

Robert : It is an interesting book.

Berna : A lot of directors... Someone else edited it. I will show your sentence here (showing in the book) Is that where the name of theatre Ex Machina come from? Vertical contact with gods?

Robert : We purposefully took the *deus ex machina*, but I think the idea is to produce a miracle with a machine. So that what's normally the Greek theatre, that it was at the time mankind is stuck with a problem that can't be solved. So it needs a miracle. They had this machine that comes down from the source. It was there... So, that what mankind counts on, he counts on an answer from someone above, counts on a miracle more than a God. He's waiting for a miracle so the only thing you can offer is a machine - the creative illusion. (they laugh) So that's why we wanted to call it Ex Machina because we are very interested in technology and machines and all that, but more interested by the miracle that machines produce rather than the machines themselves.

Berna : When I watched *Playing Cards: Spades* last week in Amsterdam...

Robert : Oh really? Did you go to Amsterdam?

Berna : Of course. I came from there directly to Montreal.

Robert : Ok, ok...

Berna : Yeah, in Holland Festival, I watched Spades, your play. You know, in Istanbul, we can't watch your play. I realized that; theatre which is vertical and cinema which is horizontal are merging on the stage circular rounding.

Before coming here, I researched a lot of academic articles, papers and I understand them. Ok, I have read it but when I saw the *Playing Cards: Spades* in Amsterdam, really I got it, and so, as it is in the “golden ratio”, you know Leonardo da Vinci, we see the intersection of vertical and horizontal in a ritualistic way. Can you tell me more about this? Because when I saw the Spades, it is vertical, because of theatre and the horizontal multimedia staging, there are screens around the stage. Like this, Leonardo da Vinci... You find the point, you find the golden ratio. About this point of success.

Robert : (laughs) Well I think that maybe if you're going to be in geometry, I'll explain to you that. So if you have a circle and in the middle you have a square, and that's the elevator, it is the vertical aspect thing. This, here, is always the universal symbol of civilization, the world in which we live in is circular. The earth is round, the sun is round, the orbits of the universe, the nature is a circle but man is a square. Man; he creates buildings, he creates streets, creates machines, creates mathematical ratio, like that. So for us it was very much the meeting of these two things where you have something that is circular, that life should be more round, we should more in touch with nature but we are obsessed with building squares, by trying to understand things in square way. That's the conflict between civilization and the natural world. So Las Vegas is very much like that. Because in Las Vegas, in a desert where there is no water, they tried to create an oasis. They create all these buildings and these casinos in the middle of something that is completely ordinary. You cannot live completely in the desert there. It is impossible. It's too dry, there is no water, and it's too hot, you can't live in the desert in that part of the world. We created this mirage in the middle, this illusion of civilization, but the roles are all strange because it is a place where you go to gamble, it is a place where you go to sin; people go there for drugs and sex, people go there to hide, people go there to commit suicide. It's a very very strange civilization, Vegas. So, that's why it was interesting, this work in the circle with the square and also the idea of horizontal... You cannot do it like the circus. Its round things happen in a vertical way and it creates a void, a place where people have aspirations or not. You know, so for me that was very... As we were developing it we were discovering that and people were very much in touch with the vertical. People who are completely not in

touch... So that's why at the end there is the big cyclone because it creates a link between the earth and sky, that is very very very vertical in statement.

Berna : Hearts were the same? *Playing cards: Hearts...*

Robert : It is the same sense but we created completely different things with it.

Berna : For next year?

Robert : We created it and played it in Montreal and in France.

Berna : I hope I will watch.

Robert : It's going to be in Luxemburg in the fall. It's going to go to Brazil and Algeria... Yes, it is completely different. And it's very interesting what we do with the circle.

Berna : On 20th June, the last day of the rehearsals, I will go to Montreal to watch *Needles and Opium*. So what kind of newness or innovations do you expect for the theatre in the next phase or from now on?

Robert : Well I think that is pretty much what I'm trying to work on, is that... I think that more and more of the people who do stage understand they must embrace the vocabulary of film. It doesn't mean they have to do film on stage but it's the language, the way that stories are cut and how things relate to each other. I think the audience anyway is asking from film to be more live and asking from theatre to be more recorded. So I think there is a place where both film and theatre are heading for. I think we are heading for something that will touch. There's kind of an art form which will probably feed on all of the experimentation that theatre has been doing for the past 20.000 years (Robert laughs) and the past century in film making and multimedia and all of that. That's why we need to go towards a better sharing and you could feel it, not only in the artistry but you could feel it in the technologies that are being used. It used to be that lighting in the theatre and lighting on film sets are completely different instruments. But now these instruments are starting to be the same. The same thing... People used to do lights and do sound but now these two things, it's the same computer so I have the impression that this is a merging of the technologies that is going to happen. They will be so similar that film people will start doing a bit of theatre and theatre people will do more film and there will be some form of entertainment that will profit by these advancements. Yes, I think that is where we will go.

Berna : So the chance to interview you was so unique that we decided to finalize the

thesis subject following the interview. I am still in the process of finalizing my thesis subject with my advisor. So if you were my advisor what thesis subject about Lepage's theatre would excite you? Your recommendations?

Robert : Oh my God...Good Lord... (He laughs) Well, there've been so many theses written about my work that I don't know which one doesn't exist. I don't know, I guess, what we were discussing earlier is interesting. It is deciding this idea of the relationship of God or miracle and theatre as a place of miracles. For me that's something that has not been really... You know, in theatre, the stage is a place where things are transformed. Right? The set is being transformed but also the characters are being transformed. That, people don't talk about that a lot and for there to be a transformation there has to be a miracle. And in *Midsummer Night's Dream* there is a character Bottom who changes into an ass and he becomes a donkey and after that becomes the Bottom again. When he becomes a donkey, his friends say to him, they say, "Bottom you have been translated". They say "translated" but they say that, to be translated and for me that's what the theatre is; it is about people coming in and coming out in a different animal and in a different person. But for that to happen there has to be a miracle. So the miracle doesn't mean that something that comes does magic spell. The miracle could be a realization, could be being conscious of something, meeting somebody who changes your life. Whatever that is, it has to be something that is cosmic. That's me and that's what I am trying to, more and more intrigued by that to my work. This idea is miracle.

Berna : Thank you. And also it will be a pleasure for us to host you in Istanbul.

EK 3: DVD

Robert Lepage Tiyatrosunda Mucize Etkisinin Temel Aracı Olarak Teknoloji Kullanımına Örnek Sahneler. Oyun kayıtları Robert Lepage Tiyatrosunun arşivinden DVD formatında alınmış ve ilgili sahneler tarafımda kurgulanmıştır.