**T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ**
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**
**SAHNE SANATLARI ANA SANAT DALI**
**DRAMATİK SANATLAR BİLİM DALI**

# TİYATRO SANATINDA POSTHÜMANİZM

**(DOKTORA TEZİ)**

**Ülkü ŞAHİN**

**KOCAELİ 2025**

**T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ**
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**
**SAHNE SANATLARI ANA SANAT DALI**
**DRAMATİK SANATLAR BİLİM DALI**

# TİYATRO SANATINDA POSTHÜMANİZM

**(DOKTORA TEZİ)**

**Ülkü ŞAHİN**

**Danışman: Prof. Dr. Nigar PÖSTEKİ**

**KOCAELİ 2025**

**T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ**
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**
**SAHNE SANATLARI ANA SANAT DALI**
**DRAMATİK SANATLAR BİLİM DALI**

# TİYATRO SANATINDA POSTHÜMANİZM

**(DOKTORA TEZİ)**

**Tezi Hazırlayan: Ülkü ŞAHİN**

**Tezin Kabul Edildiği Enstitü Yönetim Kurulu Karar ve No: 29.01.2025/05**

**Jüri Başkanı: Prof. Dr. Nigar Pösteki**

**Jüri Üyesi: Prof. Dr. Süreyya Temel**

**Jüri Üyesi: Prof. Dr. Çiğdem Kılıç**

**Jüri Üyesi: Prof. Dr. Metin Toprak**

**Jüri Üyesi: Prof. Dr. Ayhan Helvacı**

**KOCAELİ 2025**

# ÖNSÖZ

İstanbul Üniversitesi Amerikan Kültürü ve Edebiyatı Bölümünde okurken başlayan tiyatro hayatım, kimi zaman kuramla kimi zamansa uygulama alanıyla daha iç içe bir şekilde ilerledi. Edebiyat Fakültesinden mezuniyetimin ardından tamamen pratik alanda ilerleyen araştırmalarım esnasında sıklıkla yüzümü felsefeye dönme ihtiyacı hissettim. Nitekim 2019 yılında tamamladığım yüksek lisans tezim bana Varoluşçuluk üzerine düşünme fırsatı sundu. Tezimi teslim ettikten yaklaşık 3 ay sonra başlayan pandemi, tiyatronun alışılagelmiş pratik alanında yaşanacak bir değişimin habercisiydi.

2020 senesinde Posthümanizm kavramı ile tanıştığımda tamamen kavramın felsefi boyutu ile ilgilenmiş ve uzun zamandır ilk defa -o sıralar- tiyatro ile alakalı görmediğim bir kavram üzerinde düşünmekten büyük keyif almıştım. "Analog" sanatımızın "dijital" ile sınavı denebilecek bu dönemde, yeni denemeler ve kavrayış biçimleri tiyatroda geniş kitlelerce benimsenmekteydi. Doktora eğitimim esnasında yaptığım ek okumalar, özellikle "Sinema ve Felsefe" dersi kapsamında çalıştığım konular, yine doktora eğitimim esnasında yapay zekâ ve Varoluşçuluk üzerine senaryosunu yazıp çektiğim kısa filmim kavramla daha yakından ilişkilenmemi ve kavrama dair tiyatro perspektifinden daha geniş bir bakış geliştirmemi sağladı. Yıllar içinde edindiğim akademik, sanatsal ve kişisel deneyimler bana neden bu konuda çalışmaya bu kadar hevesli olduğumu farklı şekillerde gösterdi. Posthümanizm, içinde barındırdığı tartışma alanının kapsayıcılığı ve güncelliği sayesinde daha önce çalıştığım hemen her alanı birleştirerek bana kavram üzerinde düşünebilme alanı yaratmaktaydı. Bu felsefeye yoğunlaşmak, akademik ve sanatsal yaşantım boyunca ilgi duyduğum pek çok alan arasında bağlantı kurmama, pratisyen olarak yeni bir perspektiften üretim yapmama olanak tanıdı ve "bilinçli yaşama" yolundaki farkındalığımı geliştirdi.

Bugün geldiğim noktada, hâlâ, zihnimdeki bağlantılar henüz kurulmadan önce heyecanlandığım gibi, Posthümanizm kavramı çerçevesinde düşünmek ve fikir yürütmek benim için heyecan verici. Bu keyif aldığım araştırma alanında düşünüp üretim yapabildiğim için kendimi şanslı saymaktayım.

Daha doktoraya kabul almadan önce benim için başlamış olan süreçten tezimin tamamlanmasına değin geçen sürede pek çok insanın ve varlığın bu çalışmaya katkısı oldu. Öncelikle doktora ders dönemi boyunca bana verdiği sunum ödevleri sayesinde geniş bir araştırma alanı ile buluştuğum ve bu çalışmamın şekillenmesinde büyük katkısı olan sevgili danışmanım Prof. Dr. Nigar Pösteki'ye bana inandığı için minnettarım. Kavramla ilk kez tanışmamı sağlayan Dr. Yasin Yeşilyurt'a, izleme jürimde yer alarak yapacağım yeni araştırmalar ve uygulamalar için hevesimi hiç kırmadan beni destekleyen Prof. Dr. Süreyya Temel ile Prof. Dr. Çiğdem Kılıç'a ve ders döneminden başlayarak çalışmamın nasıl filizlenip ilerlediğine şahitlik eden, doktora eğitimimin her virajında iletişimleri ile beni yalnız bırakmayan sınıf arkadaşlarım Belgi Saygı, Şebnem Telci Dereli ve Oktay Emre'ye teşekkürlerimi sunarım.

Çalışmamın uygulama ayağının gerçekleşmesinde (insan) oyuncular olarak çok emeği olan Dr. Erdal Devrim Aydın'a ve Cemre Buğra Ün'e, daha 19 yaşında tasarlamaya başlayıp yıllarca üzerinde çalıştığı hümanoid robotu Voly'yi araştırmam için hiç sakınmadan şekillendiren mühendis Oğuzhan Şen'e, provalardaki üstün performansı için Voly'ye, bitki arayüzü yazılımı sayesinde projeye en uygun metodu bulmamızı sağlayan mühendis Melih Serhat Soyyiğit'e ve Patos bitkimize, Cavidan Bayrak ile Muhafız'ı "oynayan" arkadaşı Gölge'ye, Marguerite karakteri için sesini projeye veren Derya Alabora'ya ve tüm Kral Ölüyor ekibine teşekkürü borç bilirim.

Farklı varlıklar ile ilişkiselliğin ne olduğunu bana öğreten başta Pıhtı (2011-2023) olmak üzere Sophie'ye, Murphy'ye, yapay zekâya, eski dizüstü bilgisayarıma, ev sahipliği yaptığı kuşlar sayesinde güne keyifle başladığım arka bahçedeki ağaca müteşekkirim.

Ülkü Şahin
İstanbul, 2025

## İÇİNDEKİLER

**ÖNSÖZ** ..... **I**
**İÇİNDEKİLER** ..... **III**
**ÖZET** ..... **VII**
**ABSTRACT** ..... **VIII**
**RESİM LİSTESİ** ..... **IX**
**TABLO LİSTESİ** ..... **XI**
**GİRİŞ** ..... **1**

**BİRİNCİ BÖLÜM**

**1. POSTHÜMANİZM: KAVRAMIN TARİHÇESİ VE İNSAN OLMAYAN ÖZNE……** ..... **14**
**1.1. TARİHSEL PERSPEKTİFTE HÜMANİZMDEN POSTHÜMANİZME** .. 14
**1.1.1. Hümanizm Felsefesi ve Sorunları** ..... **18**
**1.1.2. Transhümanizm: Geçiş İnsanı ve Teknoloji** ..... **27**
**1.1.3. Posthümanizm Felsefesi** ..... **37**
**1.1.3.1. Posthümanizm ve Çoklu Çağdaş Kuramlar** ..... **49**
**1.2. POSTHÜMANİZMİN ÖZNE OLARAK NİTELEDİĞİ İNSAN DIŞINDAKİ DİĞER VARLIKLAR** ..... 53
**1.2.1. Yerküre, Doğa, Bitkiler ve İnsan** ..... **58**
**1.2.2. Hayvanlar ve İnsan** ..... **63**
**1.2.3. Makine, Robot, Siborg, Android ve İnsan** ..... **67**
**1.2.4. Yapay Zekâ ve İnsan** ..... **73**

**İKİNCİ BÖLÜM**

**2. TİYATRO VE POSTHÜMANİZM** ..... **79**
**2.1. POSTHÜMANİZMİN TİYATRO SANATININ BİLEŞENLERİ BAĞLAMINDA KARŞILIĞI** ..... 80
**2.1.1. Sahneleme Mekânı** ..... **82**
**2.1.2. Metin** ..... **86**
**2.1.3. Dramaturji** ..... **88**
**2.1.4. Oyuncu/Eyleyen** ..... **90**
**2.1.5. Reji** ..... **93**
**2.1.6. Yönetmen** ..... **95**
**2.1.7. Senografi** ..... **97**
**2.1.8. Seyirci** ..... **99**
**2.2. POSTHÜMANİZMİN TİYATRO SANATINDAKİ YANSIMALARINA ÖRNEKLER** ..... 102
**2.2.1. Rimini Protokoll: "Uncanny Valley" (Tekinsiz Vadi)** ..... **104**
**2.2.2. Görkem Acaroğlu: "Robots, Avatars and Ghosts" (Robotlar, Avatarlar ve Hortlaklar)** ..... **107**
**2.2.3. Romeo Castellucci: "Neither" (İkisi de Değil)** ..... **109**
**2.2.1. Manuela Infante: "How to Turn to Stone" (Taşa Nasıl Dönülür?)** **113**
**2.2.2. Silke Huysmans & Hanners Dereere: "Cennet Ada" (Pleasant Island)** ..... **116**

**ÜÇÜNCÜ BÖLÜM**

**3. POSTHÜMANİZM BAĞLAMINDA BİR UYGULAMA: EUGENE IONESCO'NUN KRAL ÖLÜYOR OYUNU ..... 119**
**3.1. EUGENE IONESCO'NUN SANATI VE YAŞAMI ÜZERİNE** ..... 119
**3.2. "KRAL ÖLÜYOR" OYUNU** ..... 121
**3.3. "KRAL ÖLÜYOR" OYUNUNA POSTHÜMANİZM BAĞLAMINDA BİR YAKLAŞIM** ..... 124
**3.4. PRODÜKSİYON SÜRECİ** ..... 129
**3.5. SAHNELEME** ..... 137

**SONUÇ ..... 148**
**KAYNAKÇA ..... 153**
**EKLER ..... 161**
**ÖZGEÇMİŞ ..... 167**

## ÖZET

Bu çalışmada Hümanizmin 14. yüzyıl sonlarından itibaren ortaya koyduğu "insan" kavramını yeniden tartışmaya açan Posthümanizm felsefesi ele alınmış ve kavramın tiyatro sanatında kendine nasıl bir karşılık bulduğu incelenmiştir. Çalışmanın ilk bölümünde, Posthümanizm kavramının tarihçesi ve felsefi temelleri araştırılmış ve çağdaş kuramlar ile ilişkisine değinilmiş; ardından insan olmayan özneler (hayvanlar, makineler, yapay zekâ, bitkiler vb.) irdelenmiştir. Çalışmanın ikinci bölümünde, Posthümanizmin tiyatronun bileşenleri (sahneleme mekânı, metin, dramaturji, oyuncu, yönetmen, senografi ve seyirci) bağlamında nasıl yorumlanabileceği değerlendirilmiş; Rimini Protokoll, Görkem Acaroğlu, Romeo Castellucci, Manuela Infante ve Silke Huysmans & Hannes Dereere gibi çağdaş tiyatro insanlarının/ekiplerinin çalışmalarından örnekler incelenerek, posthümanist yaklaşımın tiyatro sanatına olan etkileri somutlaştırılmıştır.

Çalışmanın uygulama ayağında Eugene Ionesco'nun "Kral Ölüyor" isimli oyunundan hareketle var olan metindeki iktidar ilişkileri insanmerkezcilik perspektifinde yorumlanarak oyunda var olan tüm karakterler farklı varlıklar üzerinden ele alınmıştır. Bu bağlamda sahnede insanın ve insan olmayanın paylaştığı bir yapı ortaya konarak Posthümanizm felsefesinin tiyatro sanatında uygulamada kendine nasıl bir karşılık bulduğu/bulabileceği araştırılmıştır.



**Anahtar Kelimeler:** Posthümanizm, İnsanmerkezcilik, Antroposen, Kral Ölüyor, Eugene Ionesco


.

## ABSTRACT

In this study, the philosophy of Posthumanism, which brings the concept of "human", which Humanism introduced since the end of the 14th century, into discussion again, is discussed and how the concept finds a response in theater art is examined. In the first part of the study, the history and philosophical foundations of the concept of Posthumanism are researched and the relationship with contemporary theories is touched upon; then, non-human subjects (animals, machines, artificial intelligence, plants, etc.) are examined. In the second part of the study, it is evaluated how Posthumanism can be interpreted in the context of the components of theater (staging space, text, dramaturgy, actor, director, scenography and audience); by examining examples from the works of contemporary theater people/companies such as Rimini Protokoll, Görkem Acaroğlu, Romeo Castellucci, Manuela Infante and Silke Huysmans & Hannes Dereere, the effects of the posthumanist approach on theater are concretized.

In the practical part of the study, based on Eugene Ionesco's play "Exit The King", the power relations in the text are interpreted from the perspective of anthropocentrism and all the characters in the play are discussed through different entities. In this context, it investigated how the philosophy of Posthumanism can find a response to itself in theater by presenting it as a structure shared by humans and non-humans on the stage.



**Keywords:** Posthumanism, Anthropocentrism, Anthropocene, Exit The King, Eugene Ionesco

## RESİM LİSTESİ


**Figür 1.** Vitruvius Adamı, Leonardo Da Vinci, 1490 ..... 24
**Figür 2.** Patricia Piccini, The Long Awaited (2008) ..... 57
**Figür 3.** İçecek Sunan Çocuk Robotu, Kitab-ül Hiyel (2-7) ..... 68
**Figür 4.** Siborg Çizimi, The Miami News, 3 Mayıs 1961 ..... 71
**Figür 5.** Neil Herbisson (Fotoğraf: Marek Zakrzewskı) ..... 72
**Figür 6.** Adem'in Yaratılışı, Michelangelo, 1512 ..... 75
**Figür 7.** "Tekinsiz Vadi", Hümanoid geliştirme sürecinden ..... 104
**Figür 8.** "Tekinsiz Vadi", Hümanoid geliştirme sürecinden ..... 105
**Figür 9.** "Tekinsiz Vadi", Rimini Protokoll ..... 105
**Figür 10.** "Tekinsiz Vadi", Rimini Protokoll ..... 106
**Figür 11.** "Robots, Avatars and Ghosts", 2013 ..... 108
**Figür 12.** "Robots, Avatars and Ghosts", 2013 ..... 109
**Figür 13.** "Neither", 2016 ..... 110
**Figür 14.** "Neither", 2016 ..... 112
**Figür 15.** "Neither", 2016 ..... 113
**Figür 16.** "Taşa Nasıl Dönülür?" performansında kukla bedenler ..... 114
**Figür 17.** "Taşa Nasıl Dönülür?" oyuncuları: Aliocha de la Sotta, Marcela Salinas, Rodrigo Pérez ..... 115
**Figür 18.** Silke Huysmans ve Hannes Dereere "Cennet Ada" performansı sırasında ..... 117
**Figür 19.** Audiokit Synth One Programına Bağlı Olarak Patos Bitkisinden Alınan Verinin Sese Dönüşümü ..... 129
**Figür 20.** Üzerinde Elektrotlar Bulunan Patos Bitkisi, Oyunun Başında Marie'nin Bitkiyi Suladığı Sulama Kabı ve Elektrotları Topladığı Veriyi Programa İleten Cihaz ..... 130
**Figür 21.** Marguerite'ın Replikleri Duyulurken Ekranda Beliren Ses Frekansı Görseli ..... 131
**Figür 22.** Resolume Arena İsimli Programda Oyunun Dosyalarının Göründüğü Görsel ..... 131
**Figür 23.** Marguerite'ın Marie'yi Durdurduktan Sonra Tekrar Hareket Etmesi İçin Verdiği Kod ..... 132
**Figür 24.** Voly'nin İlk Tasarımı 12.07.2024 ..... 132
**Figür 25.** Voly'nin Alt Bedeninin Proje İçin Yapılan Yeni Tasarımı 12.08.2024 ..... 133
**Figür 26.** Parkta Ekiple Tanışan Gölge, 09.12.2024 ..... 134
**Figür 27.** Marie, Marguerite, Kral, Juliette ve Doktor. 12.09.2024 ..... 135
**Figür 28.** Kral Ölüyor Afiş Tasarımları ..... 136
**Figür 29.** Kral Ölüyor, Yunus Emre Kültür Merkezi, 12 Eylül 2024 ..... 137
**Figür 30.** Kral Ölüyor, 12.09.2024, Yunus Emre Kültür Merkezi ..... 138
**Figür 31.** Kral Ölüyor, 30.08.2024. Prova ..... 139
**Figür 32.** Marguerite Ekranında Beliren Marie'nin Hareketsiz Kalması İçin Girilmiş Kod Görseli ..... 140
**Figür 33.** Kral ve Doktor, 30.08.2024, Prova ..... 141
**Figür 34.** Muhafız, 12.09.2024. Yunus Emre Kültür Merkezi ..... 144
**Figür 35.** Muhafız, Marie, Marguerite, Kral, Juliette ve Doktor 12.09.2024, Yunus Emre Kültür Merkezi ..... 144

**Figür 36. Son Sahne ..... 146**

## TABLO LİSTESİ

**Tablo 1. Transhümanizmin "İnsan" Algısı**..... 34

# GİRİŞ

Bütüncül bir sanat olarak tiyatro, tarih boyunca içinde bulunduğu dönemin yaşayışı, teknolojisi, toplumsal değerleri ve felsefesi ile birlikte ilerlemiştir. Bir eğlence aracı olmanın ötesinde, yaşamın kendisiyle birebir ilişki içinde olan tiyatro, toplumların yaşadığı dönüşümleri ve sahip oldukları değer sistemlerini hem biçim hem de içerik bağlamında bünyesinde barındırmıştır.

Antik Yunan'da etik, insan doğası, toplum ve devlet ilişkisi, özgür irade, sanat, estetik, kader gibi Sofizm, erken politik felsefe, ahlâk ve etik merkezli Sokratesçi felsefe ve doğa felsefesi gibi düşünce alanlarında yer alan tüm sorgulamalar dönemin tragedya ve komedyalarında kendini göstermektedir. Dönemin koşullarına göre ortaya konulan vinç kullanımı gibi eknik imkânlar, tragedyalarda tanrıların ya da tanrıları temsil eden varlıkların sahne üzerinde uçurulması ile oyun metinlerinin buluşmasına olanak tanımıştır. Antik Roma'da hâkim olan Stoacılık, Epikürcülük, Pragmatizm düşünceleri oyun metinlerinde de tartışılan konuların dinamiğini oluşturmuş, aynı dönemde tiyatroda perde kullanılmaya başlanmış, su dolu havuzlarda gerçekleşen deniz savaşı sahneleri için naumachias'lar tiyatro sahnesine taşınmıştır. Skolastik düşünce etrafında şekillenen Orta Çağ felsefesi, tiyatroda "Mister Oyunları" (mystery plays), "Mucize Oyunları" (miracle plays) ve "Ahlâk Oyunları" (morality plays) gibi uygulamaların doğmasına sebep olmuştur. Halka kilisenin öğretilerinin yayılması amacıyla dini oyunların oynandığı gezici sahneler bu dönemde ortaya çıkmış, alev ve ses efektleri, "Cehennem Ağzı" denen mekanik düzen gibi yenilikçi uygulamalar kullanılmıştır. Perspektif kavramı, evrenin düzenli ve anlaşılabilir bir yapı olarak ele alındığı Rönesans düşüncesinde belirleyici bir unsur olmuştur. Hümanizm felsefesinin bir uzantısı olarak merkeze "insan" alınmış ve insanın merkeziyetine göre diğer varlıkların nasıl konumlandığı önem kazanmıştır. Hümanizm ve bireyci bakışın hâkim olduğu dönemde güç, aşk, bilgiye ulaşma arzusu gibi temalara sıkça rastlanmaktadır. Karakterler daha derinlikli bir şekilde ele alınmış kişisel çatışmaları ile öne çıkmışlardır. Rasyonaliteden farklı bir doğrultuda konumlanan Romantik dönemde doğanın yüceltildiği, duyguların ön plana çıktığı ve özgürlüğü kısıtlayan otoriteye karşı isyan barındıran Bireyci ve Aşkıncı felsefe, Romantik tiyatronun yapısını da belirlemiştir. Romantizm

döneminde mum yerine ışık tasarımında gaz lambasının kullanılmaya başlanması ile daha kontrol edilebilir bir ışık teknolojisi elde edilmiş, seyircinin odaklanmasını sağlayan ışıkla dönemin ruhunu yansıtan bireyin iç çatışmaları sahnede gölgeler ve karanlık alanlar yaratılarak desteklenmiştir. İnsan davranışlarını ve toplumu bilimsel bir yaklaşımla ele alan Pozitivizm, tiyatroda Gerçekçi akımın paradigmalarını belirlemiştir, tiyatroda birey davranışları gerçekçi bir şekilde ele alınmış, sahne tasarımında da aynı kaygı güdülmüştür. 19. yüzyılın sonlarından itibaren sahnede elektrik kullanımının başlaması sahne gerçekliğinin yaşam gerçekliğine yakınlığında önemli bir rol oynamış, hareketli sahne tasarımları, mekanik sistemler kullanılmış ve fotoğraf sanatından faydalanılması perspektif yaratılmasına katkı sağlanmıştır.

Tiyatroda teknoloji kullanımının günümüze uzayan ayağında 1881'den itibaren günümüze değin kullanımı devam eden elektrik ile tiyatro pek çok gelişim döneminden geçmiştir. Yüzyıl başı avangartlar, Piscator ile biçimsel bir dile kavuşup yaygınlaşan projeksiyon kullanımı ve projede kalan Total Tiyatro mekân projesi, 60'lar sonrası başlayan çoklu ortamlı sahnelemeler, internetin hayatımıza girmesi ile dijital gösterimler ile günümüze kadar gelinmektedir. 20. yüzyıl başında tiyatroda Fütürizm, Sürrealizm, Ekspresyonizm gibi akımlar görülmüş, ardından Erwin Piscator ile politik, Bertolt Brecht ile epik-diyalektik tiyatro alanında üretim yapılmış ve İkinci Dünya Savaşı sonrasında Absürt akım ortaya çıkmıştır. 20. yüzyıl başından günümüze kadar devam eden bu dönem, evrensel doğrulara ulaşmayı hedefleyen Modern dönemi de evrensel doğruları reddeden Postmodern dönemi de içinde barındırmaktadır.

20. yüzyılın ikinci yarısı, 2. Dünya Savaşı sonrası yaşanan yıkım ile birlikte aklı ve bilimi merkeze alan Modernist bakışa şüphe ile yaklaşılmasına sahne olmuştur. Dinin insan yaşamını şekillendirdiği merkezden Reform ve Rönesans sonrası uzaklaşılmasıyla Aydınlanma Çağında insanın kendine edindiği yeni meta anlatılar olan akıl ve bilim, savaşın getirdiği hayal kırıklığı sonrasında sorgulanmaya başlanmıştır. Bu sorgulamanın ışığında meta anlatılara karşı kırılan güven ve Varoluşçuluğun hazırladığı zemin yoluyla Modernizmden Postmodernizme geçiş Postdramatik, Postyapısalcılık, Postkolonyalizm, Posthümanizm, Post-truth vb. post kavramların tümünün dünya sahnesine çıkması ile devam etmiştir. Bu kavramlardan

kimi kaynaklarda “İnsan Sonrası”, “İnsan Ötesi” gibi ifadelerle dilimize çevrildiği görülen Posthümanizm, Postyapısalcılık’ı ve dolayısıyla yapı bozumu kendine merkez alarak “İnsan merkezci” bakış açısından farklı bir yönde dünyaya ve sanata dair bir yaklaşımın mümkün olup olmadığı sorusunun peşine düşüp “insan” kavramını tartışmaya açmıştır.

Buna göre Rönesans ile ortaya çıkan Hümanizm düşüncesi bugünkü yaşam dinamikleri içerisinde insanın dünyaya konumlanışı ve diğer varlıklar ile ilişkisi bağlamında hâlâ belirleyici normu teşkil etmektedir. Evrenin ve Dünya’nın, kendisini çevreleyen tüm canlılar ile birlikte insana hizmet etmek için var olduğu ve insanın en üstün canlı olduğu inancı, kuşkusuz günümüzün hukuk, sağlık politikaları, siyaset dili, geri dönüşüm, beslenme, barınma, eğlence, sanat ve teknoloji yaratımı ve teknolojinin yatırım sahaları gibi tüm alanları şekillendirmektedir.

Bedenin sınırları ve sınırlılıkları sebebiyle diğer canlılarla arasındaki açığı kapatmak durumunda olan insanlık, alet kullanımı sayesinde yaşamını kolaylaştırmayı başarmıştır. Bugün teknolojinin sağladığı imkânlarla elde edilen gelişmelerin yanı sıra bir ağacın dalındaki elmaya ulaşabilmek için yerde duran bir sopadan yardım almak eylemi dahi akıl yoluyla kullanılan bir alet sayesinde bedenin sınırlarını genişletmeye (H+) örnek teşkil etmektedir. Burada çalışma kapsamında sıklıkla tekrar edilecek olan ilerleme ve gelişim gösterme kavramlarına daha yakından bakmak gerekmektedir. Orta Çağ’ın ardından, Batı’da özellikle Reform ve Rönesans dönemlerinde yaşanan gelişmelerin ardından gelen Aydınlanma çağının merkeze aldığı "akıl ve bilim", insanlığın yüzyıllar boyunca merkezinde olan din meta anlayışının yerini bilimin almasına sebep olmuştur. Bu durum, Hümanizma ile birlikte insanın dünyadaki konumunun yeniden tanımlanmasının yolunu açmıştır.

Batı merkezli bir düşünce olan Hümanizm, teoride tüm insanları kapsayan bir akıl ve özgür irade iddiası taşısa da, Hümanizm’in yüceltmesi belirli ve yine Batı merkezli bir insan kesimini içine almaktadır. Hümanizmanın ve dolayısıyla Aydınlanma çağının merkeze aldığı insanın kim olduğuna bakıldığında sıklıkla Da Vinci'nin meşhur "Vitruvius Adamı" çizimi örneği verilmektedir. Mükemmel insan vücuduna sahip bu erkek "beyaz ırktan", "sağlıklı", "Avrupalı" ve bu sebeple

muhtemelen "Hristiyan" bir bireydir. Ortaya çıkacak teknolojik gelişmelerden kimlerin faydalanacağı sorusu ve demokratik kaygılar da Transhümanizm karşıtları arasında yaygın olarak ifade edilmektedir.

Posthümanizmin gelişimini insan merkezci düşüncenin eleştirisi bağlamında ele alarak Postmodern düşünüş ve Postyapısalcı yaklaşım üzerinden kavrama yaklaşmak mümkündür. Michael Foucault "Şeylerin Düzeni" adlı eserinde Batılı anlayışta modernite ile merkeze yerleştirilmiş olan insan fikrini eleştirmektedir. Jacques Derrida'nın yapısöküm yaklaşımı ile ikili zıtlıkların ötesinde bir anlayışla özne-nesne, kadın-erkek, insan-hayvan gibi zıtlıkların ötesinde bir anlayış ortaya çıkmıştır. Donna Haraway *"Siborg Manifestosu"* ile teknoloji ve insan melezi olan bir organizma üzerinden kimlikler ve sınırların yeniden düşünüldüğü bir dünya görüşü ortaya atmıştır. Karen Barad, "etkili gerçeklik" kavramı ile madde ile insanın etkileşimini vurgulayarak maddenin de aktif olarak eyleyen olduğu bir anlayıştan bahsetmektedir. Rosi Braidotti "göçebe özne" kavramı ile kimliğin akışkanlığına vurgu yapmakta ve Hümanizm Sonrası varoluşu feminist, çevresel ve etik bakımdan yeniden tanımlamaktadır. İnsanın biyolojik, teknolojik ve ekolojik ağlar ile olan ilişkisini sorgulayarak yeniden tanımlayan Posthümanizm, yapay zekânın varlığından çevresel krizlere ilişkin sorunlara uzayan çalışma alanı ile yeni bir düşünce sistematiği ortaya koymaktadır.

Posthümanizm kavramına kimi kaynaklarda "insan ötesi", "insan sonrası" gibi çevirilerle rastlamak mümkündür. Ancak kavramın Hümanizm doktrinlerini baz alıp bu doktrinlerden farklı olarak paradigmalarını ortaya koyduğu düşünüldüğünde Posthümanizm ifadesinin Hümanizm ile ilintisini barındırması adına kavramı "Posthümanizm" şeklinde kullanmak daha doğru görünmektedir. Buna en yakıun bir diğer kullanım da "Hümanizm Sonrası" olabilir. Bununla birlikte belirli bir perspektifi yansıtan kimi sanatsal üretimler ve torik incelemeler için "insan ötesi" veya "insan sonrası" ifadeleri de kullanılabilir.

Posthümanistler, doğadaki bütün varlıkların; bakteriler, mikroorganizmalar, tüm evrenin aktörü olan taşlar, kayalar, inorganik bedenler, elektrik, rüzgâr gibi maddelerin de canlılığı olduğunu ifade etmekte ve varlıkların tümüne; kümülatif

olana Posthüman adını vermektedir. Posthüman bakışa göre bir yanı biyolojik olarak diğer hayvanlara, bir yanı da teknolojiyle kurulan ilişki bağlamında teknolojiye dayanan insan, siborg denilen türler ile de bir çeşit "kardeş" olarak değerlendirilir. Bu çalışmada canlı türleri içinde nerede olduğumuzu sorgulayan Posthümanizm anlayışı bağlamında sanatın öznesi "insan"ın ne şekilde değişebileceği, sanatın eyleyicisi konumunu ne şekilde, hangi türler ve varlıklar ile paylaşmakta olduğu ve paylaşabileceği araştırılacak ve analiz edilecektir.

Kavramın teknoloji ile ilişkisi bağlamında konuya yaklaşıldığında; Marshall McLuhan'ın da söylediği gibi insan hayatına giren her bir teknoloji yeni bir insan ortamı yaratmaktadır ve bu haliyle teknoloji insan varlığının bir uzantısı haline gelir. Son olarak bu teknoloji ortamı, çeşitli medya araçları ile insanın duyu ve sinirlerini uzatmak anlamına gelen "bilincin teknolojik simülasyonu" fazına gelmiştir. (Luhan, 1964) Giderek teknolojikleşen bu ortam, tüketim kültürü, iklim krizi, küreselleşme, bireyselleşme gibi birçok olguyu da beraberinde getirmiştir. Ve toplum belki "tanımlanmayan ama asla yadsınamayacak" olan, bir tür mutasyona uğramıştır. (Rutsky, 1999)

Bütün bu değişimlerin ışığında sanatın durduğu yer ve sanat eserinin kendi içinde barındırdığı öz ve biçim ilişkisi her çağda olduğu gibi yeniden tanımlanmaya açık hale gelerek, yeni icra biçimleri ve yeni ihtimaller ortaya koymuştur. Tiyatro sanatına bakıldığında yüzyıl ortalarından itibaren yaşanan iletişim, bilişim ve teknoloji alanlarındaki büyük gelişmeler, bu sanatın Antik Yunan'daki doğuşundan itibaren başat ilerlediği teknoloji ile ilişkisinde de gelişimi beraberinde getirmiştir. Teknoloji ve tiyatro arasındaki ilişki tiyatronun doğuşundan itibaren olagelmiştir. Antik Yunan'da "deus ex machina1", Romalılar'da ise "naumachia[2]"lar kullanılmıştır. Ortaçağ'da tekerlekli sahneler ve sonrasında elektriğin bulunmasıyla süregelen yeniliklere tiyatro hep eşlik etmiştir.

[1] "Deus Ex Machina Yunancada ''Makina Tanrı'' anlamına gelir. Bu Makina Tanrı, tiyatroda sergilenen olay örgüsünde karşılaşılan herhangi bir problemi, beklenmedik bir olayı veya akışı çıkmaza giren bir sahnenin yönünü belirleme görevi görür. Bu terim gösterilerde Tanrıları oynayan aktörleri sahneye getirmek için kullanılan bir makina'nın Yunan trajedisinde yer alması ile dünya tiyatro sahnelemesi tarihinde tanınmıştır." (Doğrusoy, 2019: s. 2)

[2] Antik Roma'da deniz savaşlarının canlandırılmasında kullanılan dev havuzlar.

Tiyatroda kullanılan teknolojilerin dijitalleşme ile artmasıyla tiyatro pratiğinde çeşitlenme olmuştur. Kuramcılar tarafından yapılan sınıflandırma ile Sanal Gerçeklik Tabanlı Performanslar, Sayborg Tiyatrosu, Robot Tiyatrosu, Telematik Performans vb. isimler adı altında türler sınıflandırılmıştır. "Özellikle 1990 sonrası yaygınlaşan sayborg tiyatrosu, yirminci yüzyıl boyunca ortaya çıkmış olan tüm çoklu ortamlı tiyatrolar gibi teknolojinin zaman içinde hayatın içine sızmasından korkan, bununla yüzleşen, biçim ve içerik olarak da içinde teknolojiyi barındıran bir tiyatro türüdür." (Parker, 2012; Akt, Şeyben, 2016, s. 62) Tiyatro, bu çoklu ortamlı sahnelemelerle postdramatik dönemin de özelliklerini içinde barındıran dönüşen insan algısıyla paralel bir gelişim sürdürmüştür. Bu anlamda farklı ve çeşitli yapılar birbiriyle etkileşime girerek Performans sanatı, internet arayüz, telematik, film, video art gibi yapıların kolektif birlikteliği bir bütünlük oluşturmuştur.

> "Dijital çağın katmanlı bilincini yansıtan melezlik, etkileşim, yersiz yurtsuzlaşma, beden okur yazarlığı, telematik, ağ oluşturma (networking) gibi deyimler, sıkça karşılaştığımız kavramlar. Artık sahne yapıtları sanal ile gerçek olanı aynı anda ve bir gelgit içinde bütünleştirir oldu. İzleyicinin farklı duyularını eşzamanlı olarak uyararak afallatır, şaşkınlık yaratır, yepyeni algı stratejileri oluşturmasına yol açar oldu." (Candan, 2013, s. 189)

Seyircinin konvansiyonel tiyatro deneyimini çeşitlemeye ve farklılaştırmaya aday bu tip uygulamaların zamanla daha da ilerlemesi ve görünür hale gelmesi teknolojiyle ilişkinin tiyatro sanatının içinde nasıl konumlanabileceği ve tiyatro sanatının geleceğini nasıl etkileyebileceği ile ilgili farklı yönde görüşleri ortaya çıkarmaktadır.Tiyatro sanatının bugününe dair değerlendirme yapabilmek için hem içinde bulunduğumuz teknolojik ilerlemelerin hem de çağın barındırdığı felsefi düşüncelerin izini sürmek gerekmektedir. İçinde bulunduğumuz dönem, yukarıda bahsedilen tüm gelişmelerin ışığında, Postmodern felsefenin içinde yer alan Postyapısalcılık, Varoluşçuluk, Feminist felsefe, Ekofelsefe, göstergebilim, postmodern toplum eleştirisi gibi pek çok düşünüş tarafından inşa edilmektedir. Bu sebeple diğer tüm dönemlerde olduğu gibi tiyatro sanatının bugününü ele alırken diğer pek çok düşünce ile ilintili olan çağdaş bir felsefe olarak Posthümanizm felsefesi önem kazanmakta ve tiyatroya hem kuramsal hem de uygulama alanında yeni bir perspektif sunmaktadır.

İnsanın, piramidin en üstüne kendini yerleştirdiği dünya içinde geri kalan tüm varlıklara hükmetme güdüsü onu bulunduğu dünyanın bir parçası olmaktan alıkoymaktadır. Bu hiyerarşi eğilimi Varoluşçuluk felsefesinde de karşılık bulan "dünyaya fırlatılma", bulunduğu yere ait olamama durumunu destekler. Oysa Posthümanizme göre insan, sadece "doğa" olarak tanımlanan organik olanla değil, kendini çevreleyen diğer tüm canlılar, cansızlar, yapay zekâ ve diğer yaşam yapıları ile ontolojik bağımlı olma halini keşfetmelidir. İşte bu felsefenin ortaya koyacağı sanat bir arada kullandığı tüm öğeler ile tüm var oluşları bir etkileşimlilik haliyle, bir arada ele almalıdır. Yani Posthümanizm sadece ağaçları, bir dağı ya da bir taşı, bir hayvanı değil aynı zamanda plastik, metal gibi inorganik olanı ve elbette yapay zekâyı da kucaklar. Bu sebeple Posthümanizm'de bir merkezsizleşme ve melezleşme düşüncesi hâkimdir. İnsan egosu ile doğaya hükmedilen bir yapıdansa ekolojinin parçası olunan bir görüş desteklenir. Bunun sonucunda insan olmayanı da kapsayan bir etik, başka canlılarla birlikte dâhil olduğumuz ortak yaşam ağındaki bağlantıların öne çıkarılması, hatta bu bağlantılara uygun bir hukukun ve siyasetin oluşması düşüncesi doğar. Bu noktaya Varoluşçuluk felsefesinde yer alan "sorumluluk" kavramını genişleterek bakmak da mümkündür. İnsan nasıl "kendi" yapıp ettiklerinden sorumluysa, kendini çevreleyen diğer insanlara, canlılara, cansızlara, ağaçlara, kelebeklere, kuşlara, bir nehre, uzaya gönderdiği ve işlevsiz hale gelenleri geri toplayamadığı için dünya dışında uydularla yarattığı kirlilik sebebiyle evrene ve hatta uzayda kolonize etmeyi[3] düşündüğü diğer gezegenlere karşı da sorumludur.

İnsanın bedenen ya da zihnen ölümsüzlük arayışını temsil eden Transhümanizm ile farklı olarak Posthümanizm, teknolojiyi kendini çevreleyen diğer her şey gibi bir öğe olarak sahiplenirken Transhümanizm insanın durumunun iyileştirilmesi ve insanın sınırlarını aşması için tek yol olarak teknolojiyi görmekte ve onu kullanmaktadır. Bu tez kapsamında öncelikle Hümanizm ve Posthümanizm kavramları tarihsel süreçleri ve bağlantıları ile incelenmiş, ardından hayat gibi Tiyatronun da bir parçası olacak Posthüman özneler üzerinde bir kategorizasyon çalışması yapılmıştır. Ardından tezin bir sonraki bölümünde tiyatro sanatının bileşenlerinin Posthümanist bakışla nasıl buluşabileceği incelenmiş ve

[3] Bkz: https://tr.wikipedia.org/wiki/Mars%27%C4%B1n_kolonile%C5%9Ftirilmesi

Posthümanizm çerçevesinden değerlendirilebilecek tiyatro oyunları nitel araştırma yöntemi ile Tadeusz Kowzan'ın ortaya koyduğu "13 Gösterge" sistemi ve Patrica Pavis'in "Gösterimlerin Çözümlenmesi: Tiyatro, Dans, Mim, Sinema" adlı eserinden yararlanılarak analiz edilmiştir. Son olarak tezin uygulamalı bölümünde Posthümanizm felsefesi perspektifinden Eugene Ionesco'nun "Kral Ölüyor" (1958) adlı oyununun sahneleme çalışması yapılmıştır.

Oyunda yer alan Kral Berenger, krallığında yüzyıllardır hüküm sürmektedir. Krallığı bırakmayı reddeden Kral, daha önce kendisine yapılan uyarıları umursamadan etrafındaki tüm varlık ve insanları istediği gibi yönetmiş ve sorumsuz bir şekilde hayatını sürdürmüştür. Ancak bir sabah her şey değişir. Güç ilk karısı Marguerite'a geçer, Kral'a oyunun sonunda öleceği bildirilir. Kral ölmeyi reddettiği için ülkede kuraklık baş göstermiş, ülkede yaşayanlar azalmıştır. Marguerite ve Doktor'un Kral'ı ikna çabaları sürerken Kral'ın ikinci karısı Marie durum karşısında çok üzgündür ve Kral'ı teselli etmeye çalışır. O ana kadar hep Kral'ın emrinde olan hizmetçi Juliette ile Muhafız da oyunun sonuna kadar Kral'ın isteklerini yerine getirmeye çabalar. Kral duruma itiraz eder, öfkelenir, bedeni güçsüzleşse de emirler yağdırır ancak faydası olmaz, durum kaçınılmazdır. Marguerite Kral'a ölümü kabullenmesinde yardımcı olur. Kral, ölür.

Yazıldığı dönem itibariyle Varoluşçu bir perspektiften ele alınan oyunda Varoluşçuluk bağlamında bireyin sorumluluğunu alma zorunluluğu, "kötü niyet" ile sorumluluğu almayı reddediş, yaşamın "saçma"lığı içinde bireyin anlam yaratma yükümlülüğü, bireyin yalnızlığı gibi temalar öne çıkmaktadır. Tarihsel olarak Posthümanizme ilerleyen yolda Varoluşçuluk felsefesinin açtığı tartışmaların arz ettiği önem düşünüldüğünde bu temalar bireyin sadece kendine ve diğer insanlara yönelik edimlerinin değil tüm varlıklara yönelik edimlerinin sorumluluğu öne çıkmakta ve bireyin çevrili olduğu tüm diğer varlıklar ile ilişkiselliğinin önemi belirginleşmektedir.

Oyun çalışması özelinde sahne üzerindeki insan oyuncular ile teknolojik olarak yaratımlanmış oyuncular ve insan dışındaki diğer varlıklar arasındaki ilişkinin oyun-seyir, oyun-oyuncu, seyirci-oyuncu ilişkisi bağlamında araştırılması ve analiz

edilmesi amaçlanmıştır. Oyunda var olan altı insan karakter, çalışmada yer alan perspektif doğrultusunda altı farklı varlığa (ya da farklı bir varlığın temsiline) evritilerek sahne üzerinde daha önce araştırılmayan bir ilişkisellik olanağı yaratılmaktadır. Oyunda "insan" olan Kral, yapay zekâ ile donanımlanıp bedeni bir ekran haline gelmiş ilk karısı Marguerite, siborg estetiği ile donanımlanmış ikinci karısı Marie, bir bitki olan Doktor, hümanoid bir robot olarak hizmetçi Juliette ve bir köpek tarafından temsil edilen Muhafız var olan metindeki tüm rolleri "oynamaktadır." Oyunda yer alan Kral, yüzyıllardır hayattadır ve daha genç olan ikinci karısı ile daha iyi anlaşmaktadır. İktidar hırsının ölümsüzlüğünü temsilen yüzyıllardır yaşamakta olan Kral karakterine Marguerite, Posthümanizmin Transhümanizmi kapsayan bağlamında ancak organik bedensiz bir şekilde yapay zekâyla bütünleşerek eşlik edebilmektedir. Bunun yanı sıra yapılan yorum, Marguerite karakterinin tamamen bir yapay zekâ olarak tanımlanmasına da olanak tanımaktadır. Doktor karakteri vasıtasıyla bitki, sahnede insanın şifa bulduğu doğayı temsil etmektedir. Ev içi (kadın) emeğinin bir yansıması olarak robot Juliette, dramaturjik olarak sadece insan-robot etkileşimi bağlamında değil feminist perspektiften de oyuna bakmayı sağlamaktadır. Muhafız köpek, karakterin işaret ettiği koruma görevi ile köpeğin doğasının uyuşmasının yanı sıra oyunda yer alan Kral'ın geçmiş hikâyesini birinci ağızdan anlattığı replikler üzerinden insanlık tarihinde yer alan önemli gelişmeler boyunca evcil hayvanların insana eşliğini işaret etmektedir. Kral ölmesine rağmen hayatta kalan Marie, insanlığın "Siborg Manifestosu"nda önerilen melez türler bağlamında varlığının devam edeceği düşüncesini yaratmaktadır.

Birçok akademik çalışmaya ve alandaki uygulamaya konu olan "tiyatro ve teknoloji" ilişkisi temel olarak teknoloji merkezli olarak ele alınmaktadır. Oysa Posthümanizm, insan olmayanı da kapsayan felsefesi ile dijital tiyatro da dâhil olmak üzere her türlü teknoloji kullanımını ilişkiselliği önceleyerek ele almaktadır. Steve Dixon, dijital tiyatro terimini tüm performanslar için bilgisayar teknolojilerinin içerik, teknik, estetik veya sunum biçimlerinde ikincil değil, temel bir rol oynadığı bağlamda tanımlamaktadır. (Dixon, 2007: s. 3) Bu bağlamda çalışmanın uygulama ayağında yer alan teknoloji donanımlı eyleyiciler yoluyla oyun dijital performansın içinde de değerlendirilebilmektedir. Çalışma içinde incelenecek olan "Uncanny

Valley" ile "Robots, Avatars and Ghosts" oyun örnekleri bugün gelinen noktada sahne üzerindeki teknoloji tabanlı insan olmayan oyunculara iyi birer örnek teşkil etmektedir. Bu çalışmanın içerisinde de benzer bir şekilde hümanoid bir robot bulunmaktadır ancak bu robotun sadece teknolojik diğer varlıklarla değil organik varlıklarla da ilişkiselliği ve sahne üzerinde çoklu bir var oluşun birlikteliğinin olanakları araştırılmaktadır. Bu bağlamda "Kral Ölüyor" adlı oyun, insan-yapay zekâ, insan-teknoloji, insan-bitki, insan-hayvan ilişkileri üzerinden yorumlanmış ve sahnede insan-diğer varlıklar ilişkisi sadece metnin uyarlanışında ve sahneleme öğelerinde değil, oyunun eyleyicileri üzerinden de Posthümanist bir yaklaşım benimsenmiştir. Bu sayede Posthümanizmin önerdiği ilişkisellik ön plana çıkmaktadır. Yapılan uygulama ile konvansiyonel metinlere de daha geniş bir varlık alanı kolektifinde bakmanın mümkün olduğunun gösterilmesi amaçlanmaktadır. Oyunda var olan insan odaklı bir iktidar teması, iktidarda olan insanın diğer insanlara üstünlüğü yerine kendini merkezde ve iktidarda gören insan türünün diğer türlere üstünlüğüne bir eleştiriye dönüşmektedir. Böylelikle sadece uygulama oyunu özelinde değil, tiyatro sanatı genelindeki insan merkezli yorumlar sorgulanmaktadır. Çalışmanın son bölümünde yer alan sahneleme çalışması, insanın doğa ve teknoloji ile ilişkisini sorgulayan Posthümanist düşünceyi tiyatro özelinde ele alarak, sahnede insan dışı varlıkların kullanılması yoluyla tiyatronun doğa ve teknoloji ile ilişkisinin yeniden sorgulanmasını hedeflemektedir.

Bütün bu araştırma, analiz ve uygulama ile ortaya konan çalışmanın ışığında tiyatro alanında Türkiye'de henüz yaygın olarak kullanılmayan Posthümanizm kavramına dair bir çerçeve çizilerek, farklı okumalar ve uygulamalar yapmaya olanak tanıyan kavramın alanda terminolojik olarak yaygınlaşması ve görünür kılınması amaçlanmaktadır.

**Amaç:**

Tiyatro sanatı doğuşundan beri hem döneminin felsefesi hem de teknolojisi ile başat ilerlemiş bir sanattır. 1960'larda Derrida'nın ortaya attığı Yapısöküm'ü kendine merkez alan Posthümanizm kavramı hem bir felsefe olarak hem de insan dışındaki organik ve inorganik tüm varoluşları kapsayan alanıyla teknolojiyi de kucaklayan bir yapı ortaya koymaktadır. Bu çalışmanın amacı daha önce salt tiyatro

sanatının sahneleme olanakları merkezinde ele alınmamış olan Posthümanizm felsefesini tezin son bölümünde ortaya konacak uygulama için altyapı oluşturacak şekilde araştırmak ve tartışmaktır.

Çalışma kapsamında öncelikle Posthümanizm felsefesi kapsamında tiyatro sanatı özelinde kuramsal bir çerçeve çizilerek çeşitli uygulamalar üzerinde analiz yapılacak ve gerçekleştirilecek proje yoluyla alana uygulamalı bir eser kazandırılacaktır. Posthümanizm bağlamında Eugene Ionesco'nun "Kral Ölüyor" adlı oyunun Posthümanist bir dramaturji ve reji anlayışıyla sahnelenmesi amaçlanmaktadır.

Burada tiyatroya doğuşundan beri eşlik eden teknolojinin dekor, kostüm, ışık gibi öğelerinin sinemada kullanılan tekniklerdeki gibi oyuncu olarak var olduğunda yarattığı etki hem uygulayıcı hem de seyirci cephesinde araştırılacaktır. Bu amaçla aşağıdaki sorular üzerinde çalışılacaktır:

**Araştırma Soruları:**

- Posthümanizm felsefesi nedir? Tiyatro sanatındaki karşılığı hangi alanlarda aranabilir?
- Posthümanizm felsefesi, barındırdığı alt dallar üzerinden bir metne yaklaşırken hangi olanakları uygulayıcıya sağlamaktadır?
- Tiyatro sanatında canlılık tartışmalarına Posthümanizm felsefesinin ve sahneleme olanaklarının katkıları neler olabilir?
- Dünya genelindeki sahnelemelerde ne gibi örnekler ortaya çıkmaktadır?
- Posthümanizm felsefesi bağlamında insan ile diğer varlıklar arasında kurulan "etkileşim" tiyatro sanatında oyun etkileşimi bağlamında nasıl bir karşılık bulur?
- Posthümanizm felsefesi üzerinden insan, insan dışındaki ya da insana eşlik edecek varlıklar bağlamında yapay zekânın rolü ne olabilir?
- Yönetmen-oyuncu ilişkisi bağlamında insan olmayan oyuncu ile yönetmen arasındaki ilişki yönetmene nasıl bir alan yaratmaktadır?

- Yönetmen-oyuncu ilişkisi bağlamında insan olmayan oyuncu ile yönetmen arasındaki ilişki insan olmayan oyuncuya nasıl bir alan yaratmaktadır?
- İnsan dışındaki varlıkların tiyatro sahnesinde bulunmaları seyirci (ve Türkiye seyircisi) açısından nasıl bir alımlama alanı yaratır?[4]

**Önem:**

Çalışma, daha çok edebiyat ve felsefe alanlarında kendine yer bulan Posthümanizm felsefesi üzerinden Tiyatro sanatına yaklaşarak var olan perspektifi genişletmeyi hedeflemektedir. Ayrıca daha önce Türkçe bir tezde tiyatro sahnesindeki olanakları Posthümanizm bağlamında irdeleyen bir tez çalışması ve doktora projesi henüz bulunmamaktadır. Çalışma yabancı kaynaklardan yapılan çevirilerin yanı sıra Türkçede bulunan kısıtlı kaynak ile beslenerek kuramsal altyapısını oluşturup özgün bir sahneleme ortaya koymayı hedeflemektedir.

**Yöntem:**

Yukarıda belirtilen sorulara yanıt bulmayı amaçlayan bu çalışma disiplinler arası bir süreci kapsamaktadır. Bu bağlamda araştırma için en uygun çalışma şeklinin temel araştırma olduğu görülmektedir. Nitel araştırma yöntemi ile edebiyat, felsefe, tiyatro gibi alanlarda literatür taraması ve saha araştırması yapılarak güçlü bir kuramsal altyapı hazırlanmasının ardından temel araştırmanın verileri baz alınarak uygulamalı araştırma yöntemi ile alana yönelik proje gerçekleştirilecektir. Proje için ses mühendisliği, elektronik mühendisliği, makine mühendisliği gibi alanlarla çoklu disiplinli bir çalışma yürütülecektir.

**Varsayım/lar:**

- Posthümanizm felsefesinin Edebiyattaki ayağı olan Eleştirel Posthümanizm her türlü metne olduğu gibi tiyatro metinlerine de Posthümanist bir yaklaşımla analiz olanağı sunar.

[4] Bu konu, tez çalışmasının ilerideki aşamalarında daha ayrıntılı olarak ele alınmalıdır.

- Posthümanizm Tiyatroyu oluşturan bileşenlerin (Sahneleme Mekânı, Metin, Dramaturji, Reji, Oyuncu/Eyleyen, Yönetmen, Senografi ve Seyirci) tümünde kendine karşılık bulabilir.

**Kapsam ve Sınırlılıklar:**

Özellikle Sinema ile Edebiyat kuramları ve eserlerinde pek çok çalışmaya konu olan ve başta Edebiyat ve Felsefe olmak üzere pek çok alanda kendine karşılık bulan Posthümanizm, bu çalışmada Tiyatro sanatı çerçevesinde ele alınmıştır. Alanda yapılan akademik ve sanatsal üretimlerin özellikle Türkiye'de kısıtlı oluşu çalışma içerisinde Türkiye dışında yapılan sanatsal üretimlerden yararlanılmasına sebep olmuştur. Konu henüz Tiyatro odağında kapsamlı bir çalışmada kendine yer bulamamış olsa da son yıllarda yapılan yeni araştırmalar ile alanın genişlemesi mümkün görünmektedir. Tez dâhilinde yapılacak olan sahnelemenin bu manada uygulama alanına katkı sunması amaçlanmıştır.

Bu çalışma kapsamında yukarıdaki tüm öğeler "Kral Ölüyor" adlı oyun çerçevesinde irdelenecektir.

# BİRİNCİ BÖLÜM

## 1. POSTHÜMANİZM: KAVRAMIN TARİHÇESİ VE İNSAN OLMAYAN ÖZNE

Posthümanizm felsefesinin tiyatro sanatındaki karşılığına, barındırdığı yaratım olanaklarına ve tartışma alanlarına geçmeden önce kavramın tarihsel süreçteki yolculuğunu irdelemek gerekir. Bilindiği üzere her "post" kavram, kendisinden önce gelen kavramla bir hesaplaşma halindedir. Bu bölümde Hümanizm felsefesinin kökenleri ve Transhümanizm anlayışı üzerinde durulmuş, ardından Posthümanizmin ne olduğu irdelenmiş ve Posthümanizmin insan dışında "özne" olarak tanımladığı diğer varlıklar değerlendirilmiştir. Kavramın barındırdığı tartışma alanı belirlendikten ve tanımladığı özneler saptandıktan sonra Tiyatroda sahneleme unsuru olarak Posthüman bakışın ne gibi olanaklar sunduğu ile ilgili kuramsal çerçeveyi yaratacak bir altyapı oluşturulmuştur. Bu sayede çalışmanın bir sonraki bölümünde Posthümanizmin tiyatronun bileşenleri ile nasıl buluşacağı daha iyi anlaşılabilecektir.

### 1.1. TARİHSEL PERSPEKTİFTE HÜMANİZMDEN POSTHÜMANİZME

Çalışmanın merkezini oluşturan Posthümanizme geçmeden önce tarihsel olarak Hümanizm felsefesinin kökenleri ile Hümanizmden Posthümanizme giden süreçte "insan" kavramına dair algının yolculuğuna daha yakından değinmek gerekmektedir. İnsanın varlığını ve evrendeki yerini nasıl algıladığını etkileyen iki karşıt felsefi duruş olarak Hümanizm ve Posthümanizm, kavramların ortaya çıkışları itibariyle 14. ve 20. yüzyılları işaret etmelerine rağmen iki düşüncenin de dayandığı tarihsel perspektifi çok daha geriye götürmek mümkündür. Bunlardan Hümanizmin karşılığını Antik Yunan'da, Posthümanizmin karşılığını ise doğa ile daha bütünlüklü bir insan anlayışını öneren Şamanizm gibi daha kadim inanışlarda bulmak mümkün görünmektedir.

İnsanın merkezi konumu, akıl ve erdem düşüncelerini ortaya koyan Hümanist düşüncenin kaynağının izini sürerken Antik Yunanlı filozoflara dönmek gerekir.

Sofist düşüncenin hâkim olduğu dönemde yaşayan Sokrates[5]'e göre: "… dünyanın yapısı ile şeylerin fiziksel doğası bilinemez; bizler ancak kendimizi tanıyabiliriz. Sokrates, bilginin nesnesiyle ilgili bu anlayışı, 'kendini tanı' sözleri içinde dile getirmiştir. Bilgi, Sokrates'e göre, düşüncedir, evren kavramıdır." (Frolov, 1991: s. 429) "Sokrates'in kendinden sonraki düşünürlere ilham veren tarafı, sadece mantığımızı dikkatli ve sistematik bir şekilde kullanmamız halinde hem gerçeğin bilgisini hem de bilgece yaşamın yollarını keşfedebileceğimizi vadetmesidir." (Özkan, 2019: s. 6) Yine Hümanizm düşüncesinin temellerini atan filozoflardan biri olarak Platon, erdem ve bilgiye önem vermiştir. Bunlara ek olarak Antik Yunan'da özellikle Protagoras'ın "İnsan her şeyin ölçüsüdür" doktrini önem kazanmıştır. "Protagoras öncesi İyonyalı düşünürlere göre, evrendeki bütün varlıkların aslı faili, yönetici ilkesi; yani arkhe, ölçünün de kendisidir. Tüm varlıklar akrabadır, insan da bu kozmik düzenin bir parçasıdır. Dolayısıyla insan da kozmik ölçüye tabidir. Ancak Protagoras ile bu düzen kavramı parçalanır. Deyim yerindeyse, kendinden öncekilerin doğada aradıkları ölçüyü (metron) o, insanda ve insanın kültürel yaratmalarında arar. Artık "insan her şeyin ölçüsü" olur." (Çilingir, 2022: s. 24,25) M.Ö. 5. yüzyılda yaşamış olan Sofist Protagoras insanı varlığın, bilginin ve değerin ölçüsü olarak değerlendirmiştir.

Hümanizmin izinde Antik Roma'ya gelindiğinde ise M.S. 1. yüzyılda Cicero karşımıza çıkmaktadır. İnsanın kendi özüne inmesini gerektiğini aktaran Cicero'nun Hümanizm tanımlamasında geçen insan şu özellikleri içermektedir: Bilgi, kültür, ahlâk ve ruh eğitimi, terbiye ve nezaket, kibarlık, ruh asaleti ve yüceliği, haysiyet, iyilik, iyi niyetlilik, özveri, adalet, eli açıklık, kadir bilirlik, arkadaş ruhlu olmak, şen ve neşeli olmak, şakacı ve nükteci olmak, ölçülü olmak, zevk sahibi olmak. (Zekiyan, 2005: s. 38)

Antik Roma döneminin ardından gelen Orta Çağdan Rönesansa kadar Hümanizme dair kayda değer bir gelişme görülmemektedir. Orta Çağ'ın ardından Rönesans hareketinin başladığı İtalya, aynı zamanda Hümanizm düşüncesinin de yeniden yeşerdiği yer olmuştur. "Hümanizm düşüncesi ilk olarak edebiyat alanında

[5] Sokrates: (Z. Ö. 469-399) Maddeci natüralizmden idealizme dönüşü başlatmış Eski Yunanlı filozof. (Frolov, İ. 1991: s. 429).

ortaya çıkmıştır ve Franceso Petrarca (1304-1374) hümanist edebiyatın ilk temsilcisi olarak kabul edilmektedir. Petrarca**,** klasik yazıların incelenerek taklit edildiği yeni bir akım başlatmış, eski Roma'ya ait sanat ve edebiyat anlayışını ideal olarak benimsemiş ve bu idealin canlanmasına öncülük etmiştir." (Aydoğan, 2023: s. 5) Burada Antik eserlerin yeniden çevrilmesi ile bu kaynaklar temel alınarak sanat ve edebiyatta yaşanan değişimler, insanın eleştirel bakışını da geliştirmiş ve bu durumun sonucu olarak kiliseye dair eleştiriler yükselmiş, bilimsel gelişmeler hız kazanmıştır. Kopernik ile dünyanın güneşin etrafında döndüğünün keşfedilmesi, Erasmus'un İncil'i çevirmesi ile kilisenin pek çok uygulamasının geçersiz olduğunun ortaya çıkması sonucu kiliseye yöneltilen eleştiri, Pico della Mirandola'nın "İnsanın Onur Üzerine Konuşması", aynı zamanda bir bilim insanı olan Leonardo da Vinci'nin bilimsel bir yaklaşımla ortaya koyduğu sanat eserleri, Galileo'nun gözlemsel anstronomi ve Newton'un nedensellik temelli doğa bilimleri alanındaki çalışmaları ve yine Francis Bacon'un doğa üzerindeki çalışmaları Rönesans'ın belirleyici gelişmelerini temsil etmektedir.

17. Yüzyılın ikinci yarısı ve 19. Yüzyılın başlarına tarihlenen Aydınlanma döneminde insanın bilimsel ve felsefi olarak merkeziyeti ilerlemiş, Immanuel Kant ve Rene Descartes gibi düşünürlerin insan aklı ve özgürlük üzerine görüşleri dönemin belirleyici düşüncelerini oluşturmuştur. 18. yüzyıldan itibaren başlayan Endüstri Devrimi ve beraberinde Modernleşme süreci ile bilim ve aklın öncülüğünde keşifler ve uygulamalar devam etmiş, insanın doğa üzerindeki hâkimiyeti perçinlenmiştir. Hümanizmin değerlerinin sorgulanmaya başlandığı Postmodern döneme doğru ilerlerken Hümanizmin gerilediği gelişmeler de yaşanmıştır. "Orta Çağ'da ağırlıklarını yavaş yavaş yitiren ve Rönesans'ta büyük bir bunalımı yaşayan din kurumları yeniden eski güçlerini kazanınca insancılık koruması kaldı, ayrıca gelişen mutlak yönetimler, özellikle Richelieu rejimi dindışılık ya da tanrıtanımazlık karşısında bağışlayıcı olmayı her şeyden önce siyasal bütünleşmeye sakatlıklar getirecek bir tutum olarak gördüğünden bir zaman sonra insancı olmak ateşle oynamak anlamı kazandı. Bu arada din savaşları da insancılık eğilimlerini büyük ölçüde geriletti." (Timuçin, 2004: s. 289).

> "Hümanizmden kopuşun ilk gerçekçi adımlarının hermeneutik ve dilbilim alanında ortaya çıkan gelişmeler olduğu söylenebilir. Hermeneutik savlarıyla dikkat çeken iki isim Heidegger ve Gadamer'dir. Öznenin merkezdeki epistemelojik ilişiğini, ontoloji lehine olacak şekilde değiştirmeye çalışmak, metafizik dünyanın indirgemeci bir şekilde nesneleştirmesine önemli bir reddi içerir. Heidegger'e göre nesneleştirme ile araçsal düşünüş ve teknolojinin zararları arasında sıkı bir bağ vardır. Ona göre dünyadaki tüm varlıklar arasında bölünmez bir birlik vardır. Diğer bir ifadeyle insan ve onun dışındaki evren anlayışı yerine, özne ve nesnenin birliği esas olandır. Heidegger'in özne-nesne dikotomisine dair anti hümanist bir duruşla varoluşsal anlamda fırlatılmışlık (Dasein) savunusu, dinsel anlamda ne ateist ne de teist bir tavrı ortaya koyar. Ona göre 'insan, bilen bir varlıktan ziyade, yabancı bir dünyadaki kaderiyle ilgilenen, varlığıyla ilgili olarak kaygılara kapılan bir varlık."tır. (Fakılı, 2021: s.51)

Postmodern dönemde ise insan merkezli düşünce sorgulanmaya başlanmış, teknolojinin insanı nasıl dönüştürdüğü sorusuna Transhümanizm temelli olumlayıcı veyahut çalışmanın konusunu oluşturan Posthümanizm temelli sorgulayıcı cevaplar verilmiştir. Transhümanizm, insanın gelişimini ve akıl yoluyla ürettiği teknolojiyi merkeze alarak bilimsel gelişmelerin ışığında insanın sınırlarını aşmasını, hatta ölümsüzlüğe ulaşma hedefini desteklenmektedir. Posthümanizm ise insanı merkeze alan, onun erdemlerini ve durmaksızın ilerlemesini vurgulayan Hümanizm'in aksine, geleneksel insan merkezli bakış açısını reddeder; daha ilişkisel ve kapsayıcı bir yaklaşımı savunur. Hümanizmin karşısında yer alan görüşleri ile Posthümanizm, insan merkezliliği reddeder. Bununla birlikte "posthüman" kavramı Transhümanizmin yukarıda bahsedilen ölümsüzlüğe ulaşma idealinde zihin yükleme yoluyla ulaşacağı farklı bir varoluş şeklini de ifade eder. "Francesca Ferrando'ya göre de 'posthuman' çok geniş kapsamı olan bir kavram ve çalışma alanıdır. Bu kapsamda, örneğini ileri düzey robotik çalışmalar, nanoteknoloji ve biyoetik gibi alanlar bulunmaktadır. Ferrando, 'posthümanist' sıfatını 'posthuman' teriminden ayırt ederken şöyle söylemektedir: 'Posthümanist' temel olarak hümanist paradigmada ve onun insan merkezli *Weltanschauung*'unda [yani dünya görüşünde] bir kaymaya, değişime işaret eder" (Ağın, 2020: s. 17,18) Posthümanizm çalışmalarına giden yolda 1990'larda gerçekleşen teorik çalışmaların payı büyüktür. "Yeni Materyalizm'e göre söylem, bedeni ve gerçekliği inşa etmez. Beden, söylem ve gerçeklik aynı anda birbiriyle etkileşerek oluşurlar. Alanın önde gelen bilim insanları olarak Karen Barad, Rosi Braidotti, Elizabeth Grosz, Donna Haraway ve Jane Bennett gibi düşünürlerle Yeni Materyalizm, çevre çalışmaları, feminist teori,

queer teori, bilim çalışmaları, felsefe, kültürel teori ve biyo-politik eleştiri konularını ilişkilendirmiştir." (Toprak, 2022: s. 34)

Posthümanizmin Hümanizmaya karşı nasıl konumlandığını ve yönelttiği eleştirileri algılayabilmek için öncelikle Hümanizm felsefesinin ve barındırdığı sorunların anlaşılması gerekmektedir. Çalışmanın bu bölümünde önce Hümanizm felsefesi ve kaynağını (Aydınlanma ile) Hümanizmin çeşitli doktrinlerinden alan Transhümanizm anlayışı incelenecek, ardından iki kavramın da sorunlarını ortaya koyan ve farklı varoluş biçimleri öneren Posthümanizm felsefesinin izleği araştırılacaktır.

### 1.1.1. Hümanizm Felsefesi ve Sorunları

Hümanizm, temel olarak insana verilen değeri ve insan aklına verilen önemi ifade eden bir anlayıştır.

Klasik dönemde Tanrı(lar) yoluyla hayatı anlamlandıran ve ölümden sonra yaşam düşüncesi ile var oluşuna bir anlam katan insan, kendini Tanrıyı merkeze alarak konumlandırır. İnsan, tanrı olduğu için vardır. Buna karşılık Batıda yaşanan Reform hareketi ve ardından ortaya çıkan bilimsel gelişmeleri takip eden Aydınlanma düşüncesi aklı kurucu ilke olarak benimsemiştir. Artık sahnede akıl vardır ve daha önce Tanrı üzerinden anlamlandırılan birçok şey bilimle kendine karşılık bulmuştur. Böylece Tanrının bulunduğu merkeze artık insanın kendisi yerleşir. Bu dönemde Descartes'in ünlü *"Düşünüyorum, öyleyse varım."* savı da insanın düşünerek kendi varlığını kanıtlayabileceğini ancak tanrının varlığını kanıtlayamadığını ortaya koyar. Bu anlamda insanı merkeze alan Hümanizm bilim ve sanatta yeni bir dönemin habercisidir. Tanrı yerine insanın geçtiği merkezde artık yol gösterici aklın kendisi olmuştur. Hümanizmin önemli düşünürü Immanuel Kant, Aydınlanmanın şiarını insanın aklı kullanma cesareti olarak tanımlamıştır. Kant'a göre insan başkasının aklı olmadan kendi aklını kullanma cesareti gösteremediğinde bir ergin olamayış haline girmiştir. Aydınlanma ise insanın ergin olamama durumundan kurtulmasıdır. "Aydınlanmanın şiarı şudur, Sapere aude! Kendi aklını kullanma cesaretini göster." (Kant, 1784)

Ancak Hümanizma anlayışının tarihsel süreçteki temellerini Antik Yunan'a kadar götürmek mümkündür. Protagoras'ın "insan her şeyin ölçüsüdür" anlayışından başlayarak Hümanizm, insan varlığını en yüce değer olarak görür. İnsan, sadece Tanrı'nın karşısında yer alan güçsüz bir varlık değil, kendi içinde değer taşıyan bir varlık olarak görülür. Rönesans döneminde Tanrı'dan uzaklaşan odağın insana yönelmesi ile ortaya çıkmış ve Aydınlanma ile bu odak perçinlenmiş, 20. yüzyılda İngilizce konuşan dünyada bu terim "laik bir akılcılık" ile eş anlamlı kullanılmıştır. (Cevizci A. 1999) Yine Aristoteles'e göre "Algılama ve akıldan yoksun edilen bir insan, bitki halini alır; sadece akıldan yoksun edilirse, bir hayvana dönüşür; irrasyonel olandan kurtarıldığında ve sadece akla dayandığında ise insan, tanrıya benzemeye başlar." (Ökten, 2007: s. 33) Yani temel olarak Hümanist düşüncenin paradigmaları insanı erdemli bir varlık olarak ele alma, insana değer atfetme, akıl yoluyla varılan bilgiyi önemseyerek aklı yüceltme olarak ifade edilebilir. Bu paradigmaların izinde Hümanizmin izlerini sürmek mümkündür. Antik Yunan'dan sonra Roma'da Hümanizm anlayışına Cicero'da rastlanmaktadır. "Hümanizm kavramının türediği hümanistas sözcüğüne ilk olarak Cicero'da görülür. Cicero'nun kullanımıyla hümanistas tam bir insan ülküsüdür. Onun insan anlayışı, insanı insan kılan ahlâk, bilgi, kültür, onur gibi nitelikleri içerir. Cicero'nun insan doğası, insanlık, beşeriyet, insancılık, sevecenlik, nezaket, kültürlülük gibi anlamları taşıyan hümanistas kavramıyla, Antik Yunanlıların kişisel olan, bilgi ve eğitim ağırlıklı 'insan' kavramı kaynaşmış bir içerikte karşımıza çıkmıştır." (Fakılı, 2021: s. 25)

Aydınlanma dönemine gelindiğinde Immanuel Kant, Jean Jacques Rousseau ve Rene Descartes gibi düşünürler Hümanizmin başka bir noktaya evrilmesinde rol oynamışlardır. Temel amacı bilgiye ulaşmak olan Descartes, dünyayı matematiksel bir algıyla ele almış, onu mekanize yasalarla işleyen bir sistem olarak tanımlamıştır ve Descartes'ın ünlü "Düşünüyorum öyleyse varım." savı ile insan artık özne haline gelmiştir. Akıl ve düşünce ile insan diğer varlıklardan farklılaşmıştır.

> "Descartes cogito ile epistemolojiden ontolojiye varan bir yolculuk gerçekleştirirken, düşünen varlık olarak insanın Tanrı'nın varlığını dahi bilme gücüne sahip olduğunu kanıtlar. Kant ise bu aklın bilme edimini nasıl gerçekleştirdiğini, onun kategorilerini izah ederek Saf Aklın Kritiği ve Pratik Aklın Kritiği adlı eserlerinde açıklar. Modern döneme ve aydınlanmaya oldukça güçlü etkileri olan bu iki filozof, on dokuzuncu yüzyılla birlikte güçlenecek olan

hümanizm düşüncesinin de öncüleri olarak gösterilebilir. Her iki filozofun düşünceleri, akla ve düşünme becerisine sahip bir var olan olarak insanın özünü diğer varlıklardan ayrı tutmanın yolunu açmıştır." (Çöm, 2021: s. 177)

İnsanın "birey" olarak algılanması, bireyin ön planda olması, toplumsal yapıya dair de yeni düşüncelerin doğmasına sebep olmuştur. "Rousseau'nun felsefesi de modern felsefenin tavrına uygun olarak ben kavramı çevresinde döner: Descartes'ın öznel sosyal beninden sonra, onun beni ahlâka dayanık olan kendisine düşünce ya da mantıkla değil de duygu ile ulaşılan ve kişisel bir iyilik duygusuyla temellendirilen bir bendir." (Cevizci, 1999: s. 736) Rousseau, bireyi yukarıdaki gibi tanımladıktan sonra toplumun nasıl olması gerektiği ile ilgili görüşlerini "Toplum Sözleşmesi[6]" eserinde açıklamıştır. "Doğa halinde, birey özgür ve bağımsızdır. Rousseau'ya göre, doğa, insanı iyi bir varlık olarak, özgür ve mutlu yaratmıştır. Bireyler olarak hepimiz özgür ve iyi olduğumuz için, o, toplumu yaratan toplumsal bir sözleşmeye taraf olabildiğimizi belirtir. Bir insan bir toplum içine girdiği zaman, bir dönüşüme uğrar; beni, doğa durumunda olduğu gibi, bağımsızlıkla değil de paylaşma ile belirlenen bir yurttaş olup çıkar." (Cevizci, 1999: s. 736)

Aydınlanma sonrasında Hümanizm anlayışı, farklı felsefi ve kültürel hareketlerle devam ederek her dönemde yeni anlamlar kazanmıştır ve yeniden yorumlanmıştır. 19. yüzyılda Aydınlanmanın rasyonelliğine tepki olarak yükselen Romantizm döneminde insan ve insanın doğa bağlantısı yeni bir bakışla ele alınmıştır. İnsan ruhu, Johanne Wolfgang von Goethe ve William Wordsworth gibi yazarların eserlerinde yüceltilmiştir. Endüstri devrimi ile yeniden bilim ve teknoloji merkezliliğe dönüş ile Hümanizm yeniden aklı ve bilimsel yöntemi merkeze alan ve bu sayede toplumsal sorunların çözüleceğine inanan Pozitivizm[7] akımı ile birlikte ilerlemiştir. 20. yüzyılda ise Hümanizm, yaşanan iki büyük dünya savaşı ve toplumsal değişimlerin ardından Varoluşçuluk akımı ile Jean Paul Sartre ve Albert

[6] Eserin Fransızca orjinali "*Du contrat social ou Principes du droit politique"* adıyla basılmıştır.

[7] Auguste Comte'un kurduğu Pozitivizm; doğru bilgiye ampirizm ile ulaşılabileceğini, ve doğru bilginin bilimsel olan olduğunu savunmaktadır. "Onun pozitivizminin en önemli özelliği, doğanın yüce ve mutlak bir amacı olduğu fikrini reddetmesinden meydana gelir. Comte'un pozitivizmi, ikinci olarak varlıkların özünü ya da varlıkların gizli, içsel nedenlerini bulma çabasından vazgeçer. Bu felsefe yalnızca olguları araştırmak, varlıklar arasındaki sabit ilişkileri gözlemlemek gerektiğini öne sürer." (Cevizci, 1999: s. 181)

Camus gibi düşünürlerin bireyin sorumluluğunu[8] vurguladığı bir perspektife kavuşmuştur. Son olarak içinde bulunduğumuz Postmodern çağda, Hümanizmin temel varsayımları pek çok farklı etken ile sorgulanmıştır. Zira meta anlatılara olan inanç sona ermiştir[9]. Gerçeklik, Hümanizmdeki evrensel olandan ziyade parçalı ve farklı perspektiflere bölünen, açılan bir yapı olarak karşımıza çıkmaktadır. Jacques Derrida'nın ortaya koyduğu "yapıbozum", öznenin de parçalı ve çoklu olarak ele alınmasının yolunu açmıştır. Aynı şekilde hakikat de parçalı hale gelmiştir ve dilin anlamı belirsizdir. Hümanizmdeki evrensel insan anlayışı, kültürel farklılıklara verilen değer ile yerini kültürel çoğulculuğa bırakmıştır. Son olarak ise çalışmanın konusunu oluşturan, Hümanizmin eleştirisine varılan noktada Posthümanizm anlayışı ortaya çıkmıştır. Temel olarak Hümanizmin tarihsel gelişimini bu şekilde özetlemek mümkündür. Kavrama yönelik eleştirilere bakıldığında ise, bir ucu bugünkü Posthümanizm tartışmalarına giden bir izlek ortaya çıkmaktadır.

> "Dini ya da dinî inancı dışlayan bir ahlâkı savunan yaşam görüşü olarak hümanizm, insan varlıklarının kendi içinde bir değer taşıdıklarını, insanla ilgili tüm diğer hak ve değerlerin temelinde, insanın insan olarak değerine duyulan saygının bulunduğunu öne süren; 1 insandan umudu kesen, insan yaşamını herhangi bir anlam yüklemeyen bir gün insanı yalnızca Tanrı'nın inayetiyle kurtulabilecek değersiz ve sıradan bir varlık olarak gören, 2 insan bilinciyle ilgili görüşünde, determinist ya da indirgemeci olan her düşünce sistemine şiddetle karşı çıkan anlayışı veya tavrı ifade etmek durumundadır." (Cevizci, 1999: s. 431-432)

Hümanizm, insanın kendisini ve çıkarını çok temel bir öneme sahip olarak değerlendirir. Çağdaş Fransız düşünürü Jacques Maritain'in (1882-1973) tanrı merkezci hümanizm perspektifi ile karşı çıktığı hümanizm, Maritain tarafından insan merkezci olarak tanımlanmış ve tanrı tanımazlık üzerinden eleştirilmiştir.

> "Bu hümanizm, Descartes, Locke ve Rousseau'nun ortaya koyduğu insan anlayışına dayanır. Buna göre insan günahsız, doğal dinin ürünü olduğu için, Tanrı'nın inayetine, vahiy ve mucizelere ihtiyaç duymayan bir insandır. Maritain'e göre, Locke ve Rousseau gibi düşünürlerle doğal din hareketinden başka laikleşme sürecinden de etkilenen ve Tanrı'yı yok

[8] Sartre'a göre "… insan özgür olmaya mahkûm olduğundan dünyanın tüm ağırlığını omuzlarında taşır: insan dünyadan ve var olma tarzı olarak kendi kendisinden sorumludur …bu mutlak sorumluluk kabullenme de değildir; özgürlüğümüzün sonuçlarının mantıksal talebidir. Başıma gelen her şey benim aracılığımla gelir ve ben ne bunlara üzülebilirim ne isyan edebilirim ne de sineye çekebilirim." (Sartre, 2018: s. 652-653).

[9] Jean-François Lyotard tarafından ortaya atılan düşünce.

> sayıp, yerine doğayı geçiren insan merkezci hümanizm, maddecilik ve pozitivizmin bir ürünü olmak durumundadır. O, mutlak doğruların olmadığını savunurken insanı tanrılaştırmış, kötülüğü evrim sürecindeki geçici bir evre olarak değerlendirilmiştir. İnsan merkezci hümanizmin laik insanı, Maritain'e göre yaşamın kendisine sonsuz bir değer verip ona adeta tapınıştır; özgürlüğe inanmakla birlikte, özgür iradeyi temele alamamış; makineye kölelik içinde eşitliğe inanırken adaleti unutmuş, kardeş sevgisinden yoksun olarak demokrasinin peşine düşmüştür. Bu tür bir hümanizmin çağdaş dünyadaki sonucu Maritain'e göre Marxizm ve Alman nasyonalizmidir. Bundan dolayı onun gelişiminde ayrıca Marx, Darwin, Freud ve Nietzsche'nin büyük katkısı olmuştur." (Cevizci, 1999: s. 467-468)

Her ne kadar Maritain, Hümanizm eleştirisini tanrısal inanç üzerinden oluşturmuş olsa da Maritain'ın, Hümanizmi eleştirirken dikkat çektiği bazı noktalar Posthümanizmin Hümanizmde saptadığı sorunlar ile benzerlik göstermektedir. Mutlak doğruların olmayışı, insanın kendisinin ve aklın tek ölçüt oluşu insanı tanrılaştırmış, bu sayede insan dünyadaki diğer varlıklarla ilişkisine daha tanrısal bir yerleşimle, kendini merkeze koyarak ilişkilenmiştir. Yine "kötülüğü evrim sürecinde geçici bir evre olarak görme" eleştirisi, kökenleri Aydınlanma Hümanizmine dayanan Transhümanizmin insanın sınırlarını genişletme gayesinde göz önünde bulundurmadığı diğer varlıklara ilişkin etik prensipleri akla getirmektedir.

Batıda Hümanist anlayış ile kilisenin baskıcı hükümdarlığının sona erişinin ardından insan, daha önceki itaat eden konumundan çıkarak sorgulayan, düşünen ve eyleme geçen bir noktaya yol almıştır. Bölünmez ve bütünlüklü özne olarak akıl merkezli insan, diğer varlıklardan bu özelliğiyle üstün görülmüştür. Ancak Hümanizm, insanlık için yüce idealleri ve hedefleri de teşvik etmesine rağmen pek çok olumsuz düşünce biçiminin de temelini bünyesinde barındırmaktadır. Hümanist düşünce, "insan"ı merkeze alırken, farklı insan grupları arasında hiyerarşiler oluşturarak insanı tanımlamış ve bazı grupları diğerlerinden üstün görme eğilimi göstermiştir. Kendi kültürlerinde var olan değerlerin evrensel olduğu ön kabulü ile Batılı Hümanist düşünürler, diğer kültürleri ve ırkları kendilerinden aşağı görmüşlerdir. Hümanizmin bu hiyerarşik bakışı, kolonizasyon, kölelik ve Batı'nın "medeniyet götürme" misyonunu meşrulaştırmıştır. Örneğin Francis Bacon, Novum Organum eserinde doğanın yasalarının keşfedilerek doğaya hükmetme düşüncesini ortaya koyar. Bu da Hümanist düşüncenin "doğanın insanın yararına kullanılması"

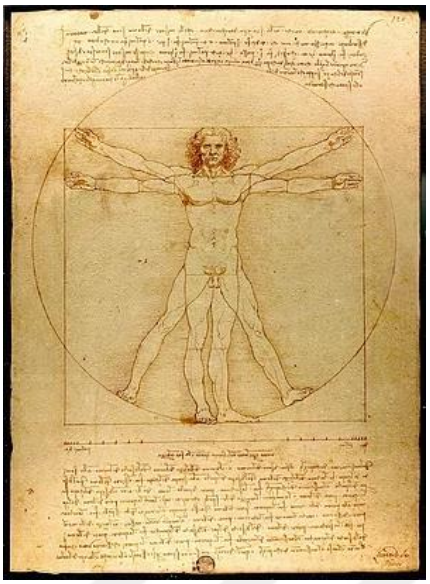
düşüncesini desteklemiştir. “Descartes’in aşkın öznesi ile Bacon’un egemen olma iradesi bir araya gelerek, hümanizmin ruhunu oluşturmuştur.” (Yüksel, 2021: s. 237)

İnsanı matematiksel bir mükemmeliyet ile ele alan Leonardo Da Vinci’nin 1490 yılında tamamladığı düşünülen “Vitruvius Adamı” çizimi Hümanizma ruhunun sembollerinden olarak gösterilebilir. “Leonardo Da Vinci tanrının insanı geometrize ettiğine inanıyordu.” (Kesik, 2019: s. 39) Romalı mimar Vitruvius’un “De Architectura" eserinde tanımladığı insan bedeni ile ilgili tanımladığı oranları temel alarak yaptığı çizimde Da Vinci, bu eserinde ideal insanı resmetmeye çalışmıştır.

> “Otorite ve dinin baskısından kurtulan insan, artık dış dünyayı herhangi aşkın bir referansa başvurmadan açıklayabilmektedir. İnsan aklı dışında tüm referanslar dogmatik olarak kabul edilmektedir. Bu insan aynı zamanda Leonardo da Vinci’nin (1452-1542), Vitruvius adamı eserinde temsil edilen, Batılı, beyaz, eğitimli, aklını kullanma kapasitesine sahip, sağlıklı ve erkek insandır. Bu idealin dışında kalanlar ya yeteri kadar insan sayılmamakta ya görmezden gelinmekte ya yok sayılmakta ya da hatta güya özgürleşmeleri adına sömürgeleştirilmektedir. Doğa zaten insanın refah ve mutluluğun sağlanması için bir kaynak alanı olarak görülmekte, tekinsiz ve vahşi olan doğanın kontrol altında tutulması gerektiği vurgulanmaktadır.” (Aydoğan, 2023: s. 2)

“Vitruvius Adamı” çizimi, gösterdiği insan ve insan bedeni tasviri ile hem bilimsel hem de sanatsal bir “ideal insan” temsili ortaya koyar. Hümanizmin ideal kabul ettiği insanı tasviri doğrultusunda çizimin kimi tasvir ettiğine bakıldığında, Avrupalı, beyaz ırka mensup, Hristiyan, fiziksel olarak “ideal” oranda ve bütünlükte, cis-hetero[10] erkeğin idealde ortaya konduğu görülmektedir. Bu tanımların dışında kalan tüm “insan”lar daha az “insan”dır.

[10] Latince’de “aynı tarafta” anlamına gelen “cis” öneki, yine Latince'de "karşı tarafta" veya "öte tarafta" anlamına gelen “trans” önekinin zıttı olarak kullanılır. Doğumda erkek olarak atanan ve kendini erkek olarak tanımlayan bir kişi "cis hetero erkek" olarak adlandırılır.



**Figür 1. Vitruvius Adamı, Leonardo Da Vinci, 1490**

Hümanizm ile sorgulayan, düşünen ve eyleme geçen "insan"ın tarih sahnesine çıkışına rağmen sömürgecilik, "Freak Show[11]" adı verilen, idealin dışında kalan farklı bedenlere sahip insanların bir meta olarak kullanıldığı ucube sirkleri, soykırımlar, kadınların ikinci sınıf yurttaş sayılması gibi uygulamalar dünya üzerinde devam etmiştir. O halde bu noktada sorgulayıp düşünme alanı açılan, baskıcı konumdan kurtulan insanın hangi insan olduğu sorusu ortaya çıkmaktadır. Tarihsel sürece bakıldığında yukarıda bahsedilen durumlarla ilgili olarak güç kullanan ve güç kullanılan iki taraf bulunmaktadır.

> "Avrupa'nın özellikle XVII. yüzyıldan beri süregelen ilerleme ve yayılmacı ideolojisi, söz konusu iki gücün[12] birleştirildiği bir zemin olarak düşünülebilir. Kilisenin ve Aristokrasinin iplerinden kurtulacak gücü kendisinde bulan Avrupalı burjuvazi, bu gücü sadece kendisinin aydınlanması için değil, kendi halkı da dâhil olmak üzere sömürgeleştirdiği ülke ve halklar üzerinde egemenlik kurmak için de kullanmaya başlamıştır. Sömürgeleştirilen bölgelerin yeraltı zenginliklerine, birikimlerine el konulmuş ve halkın işgücü kullanılarak Avrupa'nın zenginleşme aracı haline gelmiştir. Gücün en önemli araçlarından biri, dünyaya bakışı değiştiren bilim ve teknolojidir." (Yeşilyurt, 2017: s. 72)

[11] Ucube Sirki: 19. yüzyılın ikinci yarısından 20. yüzyıl başlarına kadar İngiltere ve Amerika ağırlıklı olmak üzere fiziksel farklılıkları ve rahatsızlıkları bulunan insanların fuarlarda sergilenmesi.
[12] Güç; burada güç kullanma yaptırımı ve güç kullanma yetisi olarak iki şekilde ele alınmıştır.

Francesca Ferrando hem insanların kendi içlerinde bir hiyerarşi hem de insan ile kendisini çevreleyen diğer varlıklardan akıl yoluyla üstünlük ortaya koyan Hümanizmanın ortaya koyduğu durumu "insan istisnacılığı" olarak tanımlar. Hümanizmin temsil ettiği insana ilişkin olarak Ferrando "…her insan buna göre düşünülmemiştir: kadınlar, Afrikalı-Amerikalı soyundan gelenler, eşcinseller ve lezbiyenler, farklı-engelsiz insanlar, diğerlerinin arasında insan olarak kabul edilecek marjinleri temsil ederler" (Edebiyatta Posthümanizm, s. 39) ifadeleriyle Hümanizmin dışladığı "insan"ların kimler olduğunu tanımlamaktadır.

Günümüzde insan hakları söz konusu olduğunda yukarıda sayılan gruplar hâlâ dünyanın birçok yerinde ayrımcılığa maruz kalmaktadır. Dolayısıyla akımın "insan" tanımında Posthümanizm bağlamında bir kriz ortaya çıkmaktadır. İnsanlığın geçtiği evreler göz önünde bulundurulduğunda farklı etnik kimlikler, kadın, yaşlı, engelli, LGBTİQA+ bireyler, hayvanlar ve elbette diğer "cansız" olarak nitelenen varlıklar bu yüceltilen insan kavramının dışında kalır. İnsanın merkeze alındığı bu düşüncenin sömürgeci, erkek egemen, Kapitalist, Pozitivist türcü, yaşçı ve her türlü ayrımcılık içindeki dünya için ideolojik bir zemin hazırlamıştır. Amerikan değerlerinin kurulu olduğu özellikleri tanımlayan WASP *(White, Anglo-Saxon, Patriarchal: Beyaz, Anglo-Saxon, Ataerkil olan)* veya WEIRD *(White, Educated, Industrialised, Rich, Democratic: Beyaz, Eğitimli, Endüstrileşmiş, Zengin, Demokratik ülkelerden gelen)* kısaltmaları "antropos" olarak tanımlanan "insan"ın özelliklerini nitelemektedir.

Davies, Hümanizmin bıraktığı mirasla başa çıkmak için etik sorumluluk uygulamanın gerekli olduğunu iddia eder. Davies'e göre; "Bütün hümanistler emperyalist olagelmiştir. İnsandan bahsedişleri sınıf, cinsiyet, ırk ve genom vurgusuyla ve bunların çıkarları üzerinedir. Kucaklayışları, görmezden geldiklerini boğmaktadır. İnsanlık adına işlenmemiş bir günah düşünmek neredeyse imkânsızdır" (Davies, 1997: s. 141). Hümanistler, insanlığı tartışırken sıklıkla emperyalisttir ve sınıf, cinsiyet, ırk ve genetikle ilgili çıkarları vurgulamaktadırlar. Post-kolonyalizm çerçevesinde, Edward Said ise Hümanizmi, anlaşılır bir kültürel canlanma ve ulusal kimlik arayışını içeren karmaşık bir hediye olarak görür.

Aydınlanma, bilim ve teknolojiyi önceleyen ilerlemeci ve rasyonel yüzüyle II. Dünya Savaşı'nın sonlarına değin devam eden süreçte insanlığa dair dinden sonraki en büyük ikinci meta anlatı olan bilimi merkeze almıştır. Bilim ve teknoloji, insanın sonsuz isteklerine ulaşmada bir araç görevi görmektedir. Bununla birlikte, "Posthümanizm ve Bilim Kurgu Sineması" adlı tezinde Yasin Yeşilyurt, Aydınlanmanın aklı merkeze alması sonucunda oluştuğu yorumlanan sömürgecilik, dünya savaşları gibi olayları Kapitalizm merceğinden yorumlamaktadır: "Hâlbuki Aydınlanmanın kavramlarının içinin boşalması, gerçeklikle bağının kopması ve işlevsiz kalması; kapitalist sistemin ulusların yer altı zenginliklerine el koymak maksadıyla aydınlanmanın eşitlik, kardeşlik ve özgürlük söylemlerini kendi çıkarlarına alet etmesinden kaynaklanmaktadır. Kapitalizm, insan usunun toplum yararına ürettiği kavramları ve kurumları kullanmayan ulusları işgal etmeyi mazur göstererek savaşlar çıkarmakta, savaşlarda pazarladığı silahlarla da hedeflediği kâra ulaşmaktadır. Savaşlar kapitalizmin kârını maksimum seviyede tutmanın aracı haline geldiği için dünyada çatışmaların önüne geçmek mümkün olmamaktadır."

Bununla birlikte Aydınlanmanın akıl ve bilimi merkeze aldığı bakış, bilimin insan hayatını kolaylaştırıcı etkisi ve insan yaşamının kalitesini arttırmak üzere konumlanışı ile etik kaygıyı geride bırakarak insan-merkezciliği perçinlemiştir.

> "Aydınlanma döneminde insanın refahı ve mutluluğu için her yolu meşru gören hümanizm anlayışı sonucu, doğa ve onun kaynakları sınırsız bir iştah ile yağmalanmış, bitki, hayvan ve diğer canlılar yok sayılmış veya görmezden gelinmiştir. Hatta, Batılı olmayan ve onun kadar aklını kullanamayan, bilimsel gelişmelerde geri kalmış diğer birey ve toplumlar da aynı durumdan nasibini almıştır. Bu toplumlar, uygarlaştırma ve özgürleştirme adına sömürgeleştirilmişlerdir. Bu tutum, insan-doğa, doğa-kültür, özne-nesne, uygar olan uygar olmayan, eğitimli olan-eğitimli olmayan, sağlıklı olan-sağlıklı olmayan gibi pek çok karşıtlığın derinleşmesine yol açmıştır. İnsanın bu kadar merkeze alınmış olduğu bu dönemde savaşlar daha da yıkıcı bir hal almış, her türlü şiddet ve vahşet meşrulaştırılmıştır. Tüm yaşanan bu olumsuz durumlar ise, hümanizmin sorgulanmasına neden olmuştur." (Aydoğan, 2023: s. 13)

Özetle, Orta Çağ'dan Rönesans'a geçişle birlikte canlanan Antik Yunan kültürünün ve düşüncesinin bir uzantısı olarak, Orta Çağ'ın ardından insana yeniden atfedilen değer ile Batıda doğan Hümanizm düşüncesi olumlu ve olumsuz sonuçlar doğurmuştur. Bireyin değerini ve özgünlüğünü vurgulayan Hümanizm sayesinde

Rönesans döneminde bilimsel ve sanatsal olarak pek çok gelişme yaşanmıştır. Bilime verilen değer ile pek çok ilerleme kaydedilmiştir. Klasik eserlerin yeniden keşfedilmesiyle bilginin teşvik edilmesi sağlanmıştır ve eğitim alanında yenilikler yaşanmıştır. Rönesans düşünürlerinin teorileri sayesinde modern demokrasinin temelleri atılmıştır. Ancak, ikinci dünya savaşından sonra yaşanan yıkım ile sorgulanmaya başlayan bilimdeki ilerlemelerin insanlığı sürekli ileri taşıyacağı inancı, yine Hümanizm ile doğmuştur. Batılı Hümanist düşünce, kendine yakın bulduğu "insan"ı yüceltirken, temel olarak diğer ırklara mensup ve Hıristiyanlık dışındaki inançlara sahip olan insanları kendisinden daha aşağı görerek sömürgeciliğin temellerini de hazırlamıştır. İnsan onuruna ve değerine atfedilen önem, sahip olduğu akıl sebebiyle insanın evrenin merkezinde görülmesine yol açmış, dünyadaki diğer varlıkların insana hizmet etmesi düşüncesi desteklenerek, doğa ikinci plana atılmış doğayı tahrip eden Kapitalist düşünce desteklenmiştir.

### 1.1.2. Transhümanizm: Geçiş İnsanı ve Teknoloji

İnsanlık var olduğundan beri zayıflıkları, yetersizlikleri ve korkularının eşliğinde aklını kullanarak hayatta kalabilmiş ve gelişim göstermiştir. İnsanlığın kaydettiği ilerlemede hiç kuşkusuz ki korkuları ve sınırlılıkları etkili olmuştur: Bedenin sınırları, bir hayvan gibi onun doğada hayatta kalmasını sağlayacak diş, pençe, kürk kamuflaj yeteneği, hız vb. kabiliyetlerden yoksun olma hali, ölümün bilincinde olan tek canlı oluşu ve bunun getirdiği yük, insanlık için hep birer zaaf teşkil etmiştir ve hayatta kalma güdüsü ile bu zaafları yenmek üzere gelişim kaydederek Tarım Devrimi[13], Endüstri Devrimi[14] ve nihayetinde Teknolojik Devrim[15] ile tarih sahnesinde bugünlere kadar gelinmiştir. İnsanlığın en kadim yazılı

[13] Tarım Devrimi: Günümüzden yaklaşık 10 ile 7000 yıl öncesinden başlayarak dünyanın farklı yerlerinde ve farklı zamanlarda insanların göçebe hayattan, avcı ve toplayıcılıktan tarım ile yerleşik hayata geçmeleriyle gerçekleşen, insan yaşayışını tümüyle değiştiren devrim.

[14] Sanayi Devrimi: İnsan gücü kullanılarak sınırlı olarak yapılan üretimden, üretimde makinelerin kullanıldığı döneme geçişle başlayan devrim. 1760'larda başlayan bu süreçte demirin işlenmesi, su ve buhar kullanılarak çalıştırılan makineler ve açılan fabrikalar üretimde büyük bir artışın ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Bu durumun ardından yaşanan nüfus patlaması, büyük kentlerin doğmasına kaynaklık etmiştir.

[15] İkinci ve Üçüncü Sanayi Devrimleri olarak adlandırılan Teknolojik Devrim, 1800'lerin son çeyreğinden başlayarak 20. yüzyılda hız kazanan endüstri alanlarındaki hızlı yükselişi ifade eder. Seri üretim ve üretimde elektriğin yaygınlaşması bu dönemde gerçekleşmiştir.

miraslarından Gılgamış Destanındaki[16] ölümsüzlük arayışından başlayarak elbette günümüz yaşayışında, edebiyatta ve sinemada da bu bağlamda pek çok yansıma bulunmaktadır. İletişim Bilimleri ve Edebiyat alanlarında görülen örnekler ve özellikle Türkiye'de yazılan tezlerin Posthümanizmin ülkemizdeki akademik alana katkıları bağlamındaki değerleri çok önemlidir. Ancak bu çalışma kavramın Tiyatrodaki karşılığı üzerinde yoğunlaşmaktadır. Gılgamış Destanı, Gençlik Pınarı[17] gibi Antik metinler ya da mitler dışında Transhümanizmin düşüncesinin izlerine Rönesans'ta ve Aydınlanma'da rastlanmaktadır ve dönemin düşüncesinin doğurduğu rasyonel Hümanizm, Transhümanizmin entelektüel temelini oluşturan eserler arasında bulunmaktadır.

İnsan ömrünün uzatılmasında tıbbın kullanılması gerektiğini ilk savunanlardan Marquis de Condorcet, 1795 yılında yayınlanan "Esquisse D'un Tableau Historique Des Progrès de L'esprit Humain" (İnsan Zekâsının İlerlemeleri Üzerinde Tarihi Bir Tablo Taslağı) adlı çalışmasında bu konuda çeşitli sorular ortaya koymuştur. Condorcet, bilim ve sanattaki yeni keşiflerin kaçınılmaz bir sonucu olarak insan ırkının bireysel ve genel refahının iyileştirilip iyileştirilemeyeceğini gündeme getirmiştir. Davranış ilkelerinde ve ahlaki uygulamalarda daha fazla ilerleme sağlayarak, insan gücünü artıran ve tüm yetilerin kullanımını yönlendiren araçlar geliştirilmesinin ya da bizzat insanın doğal varlığını geliştirmenin sonucu olarak, ahlaki, entelektüel ve fiziksel yetilerimizin gerçek anlamda iyileştirilmesinin mümkün olup olmadığın sormuştur. (Condorcet, 1795: s. 319)

Yine Röneasans'ın önemli düşünürlerinden Immanuel Kant'ın 1784 yılında yazdığı "Aydınlanma Nedir?" adlı makalesi de aklı ve özgürlüğü işaret eder: "… aydınlanma için özgürlükten başka bir şey gerekmez ve bunun için gerekli olan özgürlük de özgürlüklerin en zararsız olanıdır: Aklı her yönüyle ve her bakımdan çekinmeden kitlenin önünde apaçık olarak kullanmak özgürlüğü. Ne var ki her yandan 'Düşünmeyin! Aklınızı kullanmayın!' diye bağırıldığını işitiyorum. Subay,

[16] M.Ö. 2. yüzyıldan günümüze kalan bilinen en eski yazılı edebi eser olan Akad destanı. Gılgamış Destanı, Uruk Kralı Gılgamış'ın, arkadaşı Enkidu'yu kaybetmesi sonucu girdiği ölümsüzlük arayışını konu almaktadır.

[17] Gençlik Pınarı: Antik dönemde, Herodot'un eserlerinde de geçen, içine girip yıkanıldığında insanın gençleştiğine, hastalıkların şifa bulduğuna, ölülerin dirildiğine inanılan su, Ab-ı hayat.

‘Düşünme, eğitimini yap!’, maliyeci ‘Düşünme, vergini öde!’ din adamı ‘Düşünme, inan!’ diyorlar. … Her yerde özgürlüğün sınırlanışı var.” (Kant, 1784)

Rönesans düşünürlerinden Francis Bacon tarafından yazılan ve kimi kaynaklara göre Aydınlanma düşüncesini başlattığı düşünülen “Novum Organum” (1620) eseri de modern bilimsel yöntemin temelini oluşturan önemli metinlerden biridir. Bacon, bu eserde önce bilimsel bilginin önündeki engelleri ve yanlışlıkları (idolleri) tanımlar: Kabile, Mağara, Çarşı ve Tiyatro idolleri. Bacon bu idolleri şu şekilde açıklar: “İnsanın kendisini her şeyin ölçüsü olarak görmesi, duyularını ve algılarını evrene değil kendisine yönlendirmesi, insan zihninin içbükey ve dışbükey aynalar gibi nesneleri çarpıtması bir kabile idolüdür.” (Bacon, 2012: s. 19) “Mizaç, eğitim, zihnin ve bedenin yapısı, kişilerle ilişkiler, otoriteler vs. gibi birtakım sebepler 'tabiat'ın ışığını karartır ve kişiyi mağara idolüne sokar.” (Bacon, 2012: s. 21) Pazar ekolü, “İnsanın diğer insanlarla ilişkilerinden kaynaklanır. Bu ilişkilerde anlaşma vasıtası dildir. Kelimelere yanlış anlamlar yüklenmesi her şeyi karışıklığa itmiş ve insanları yanlışa sürüklemiştir. Bu nedenle pazar idolü, en kaygı verici idol türüdür. İnsanlar, kendi akıllarının kelimeleri yönlendirdiğini zannederler. Bu düşünce felsefeyi ve bilimleri sofistik kılmıştır. Oysa durum tersinedir. Kelimeler ve isimler müdrikeyi kuşatmıştır.” (Bacon, 2012: s. 21) Son olarak Tiyatro idolü için ise şu ifadeleri kullanmaktadır: “Bu idol, 'tabiat'ı kurgularla anlamaktır. Dünyayı maymunca taklit etmektir. Doğuştan gelmez. Müdrikeye gizlice girmez ama yavaşça sokulur ve orada beslenir. Dogmalar, yanlış ispat kuralları, felsefe ve bilim sistemleri, gelenek, itimat, astroloji, simya, büyü faaliyetleri batıl inançlar bu idolün kaynağını teşkil ederler.” (Bacon, 2012: s: 24) Bacon, insanın yukarıda bahsedilen engellerden sıyrılarak deney ve gözlem yoluyla doğanın sistematik bir şekilde incelenmesini önermiştir. Ortaya koyduğu tümevarım yöntemi üzerinden doğanın genel prensiplerine ulaşmayı hedeflemektedir. Bu yaklaşım, bilimsel olarak kendisinden önce gelen tümdengelim yaklaşımına bir alternatif oluşturarak bilimsel devrimin temellerini oluşturmuştur.

Burada, Friedrich Nietzche’nin “Übermensch” (Üstinsan) doktrininden de mutlaka bahsetmek gerekir. “Böyle Söyledi Zerdüşt” (1883) eserinde Nietzche, mevcut insan durumunu aşan bir varoluş biçimi olarak Üstinsan’dan bahseder. Kendi

sınırlarını aşarak daha yüksek bir varoluş ve bilinç düzeyine gelen Üstinsan, bu sayede sürekli bir yeniden doğuş ve gelişim sürecine girebilmektedir. Eserde Zerdüşt, bir pazar yerinde halka şöyle seslenir: "Size Üstinsanı öğretiyorum. İnsan aşılması gereken bir şeydir. Onu aşmak için siz ne yaptınız?" (Nietzche, 2006: s. 12). Bu Üstinsan, dünyadaki diğer varlıklardan üstün olarak tanımlanır: "Severim Üstinsanın evini inşa etmek ve toprağı, hayvanları ve bitkileri onun geleceği güne hazırlamak için çalışanı ve keşfedeni." (Nietzche, 2006: s. 15). Nietzche'de Üstinsan, Orta Çağ'ın dogmalarının ardından aklı ile kendini bulan ve var eden insanın Transhümanizm düşüncesine giden yolunda Tanrı yerine en önemli noktaya kendisi oturmaktadır. Eserdeki 'Tüm tanrılar öldü: şimdi Üstinsanın yaşamasını istiyoruz' – bu olsun büyük öğlede son dileğimiz!" (Nietzche, 2006: s. 86) ve "Eskiden uzak denizlere baktıklarında tanrının adını anardı insanlar; ama şimdi ben size Üstinsanın adını anmayı öğretiyorum." (Nietzche, 2006: s. 92) cümleleriyle Nietzche, Transhümanizmdeki uygulamalar sayesinde yaratıcı rolüne bürünmesiyle "tanrı katına çıkan insanı" hatırlatmaktadır.

Transhümanist görüşü, sentetik biyoloji ve gen araştırmaları konusunda destekleyen bir diğer gelişme olarak Charles Darwin'in 1859'da yayımlanan "Türlerin Kökeni" adlı eseri gösterilebilir. Darwin'in evrim teorisi çalışmaları sayesinde insanın doğada biricik, kendini çevreleyen tüm varlıklardan farklı olduğu geleneksel görüşü, yerini insanlığın mevcut haliyle evrimsel bir gelişim yolunda olduğu fikrine bırakmıştır. Kavramın tarihsel gelişimini aktarırken Max More, Nikolai Fedorovich Fedorov ve Jean Finot isimlerine de dikkat çeker:

> "Transhümanizmin daha ilginç öncüllerinden biri, Rus Ortodoks Hristiyan filozof ve Rus kozmizm hareketinin katılımcısı Nikolai Fedorovich Fedorov (1829–1903) idi. Fedorov, radikal yaşam uzatma, fiziksel ölümsüzlük, ölülerin diriltilmesi ve uzay ile okyanusların kolonizasyonunu gerçekleştirmek için bilimsel yöntemlerin kullanılmasını savunuyordu. Fedorov'a göre evrimsel süreç, insanlarda zirveye ulaşan artan bir zekâya yol açmıştır. İnsanlar, evrimi daha da şekillendirmek için akıl ve ahlakı kullanmalıdır. Özellikle ölümün üstesinden gelmek ve hatta daha önce ölmüş olan herkesi hayata geri döndürmek çok önemliydi. Bu kişiler eski fiziksel formlarında değil, kendi kendini yaratan ve ölümsüz bir formda yeniden hayata döneceklerdi. Fedorov'un ardından, daha az bilinen bir düşünür, ölümsüzlük ve transhümanizm amacını üstlendi. Jean Finot (1856–1922), yaşamı mühendislik

yoluyla yeniden tasarlamayı ve canlı madde üretmeyi, *The Philosophy of Long Life* (Uzun Yaşam Felsefesi) adlı kitabında savundu.[18]." (More & Vita-More, 2013: s.10-11)

Bugün bilinen anlamda Transhümanizm, 20. yüzyılın sonlarına doğru şekillenmeye başlamıştır. 1962 yılında "The Prospect of Immortality" (Ölümsüzlük Umudu) adlı kitabında fizikçi Robert Chester Wilson Ettinger, klinik ölüm anında ultra düşük sıcaklıkta insan bedeninin korunarak teknolojinin ilerlediği bir dönemde yeniden hayata döndürülme olasılığından bahsetmiştir. Ettinger'in 1976 yılında kurduğu Cryonics Institute (Cryonics Institute, 2024) adlı şirket bugün hâlâ varlığını sürdürmekte ve kriyojenik beden dondurma hizmeti gerçekleştirmektedir. Şirket, internet sitesinde verdiği hizmet ile ilgili aşağıdaki açıklamaları yapmaktadır:

> Cryonics hiçbir şekilde uzun süre önce ölmüş bireylerin mucizevi bir şekilde hayata döndürülebileceğini savunmuyor. Kriyonik hastası, klinik ölümün modern tanımı olan, kalp atışı durduktan hemen sonra çok özel bakım ve prosedürlere tabi tutulan kişidir. Ölüm, her yüzyılda az çok mevcut tıbbi teknolojinin artık hastaya yardım edemediği bir durum olarak tanımlanmıştır. Birçok durumda, bugün hastalar, geçmişte umutsuzca tedavi edilemeyen, "ölü" değil, "kritik" olarak değerlendirdiğimiz durumlardan başarıyla hayata döndürülüyor. Defibrilatörlerle insanların kalpleri yeniden çalıştırılıyor. Bilinci yerinde olmayan ve nefesi durmuş kişiler, durumlarına doğru teşhis konarak ve durumu düzeltecek teknik ve ekipmanlar uygulanarak hayata döndürülebilir. Ayrıca kan nakilleri, organ nakilleri, düzeltici ameliyatlar ve 100 yıl önce hayal bile edilemeyecek sayısız başka işlemler de var. Bundan 100 veya daha fazla yıl sonra tıp profesyonellerinin bugün sadece hayalini kurabildiğimiz tekniklere ve ekipmanlara erişebilecek olması mantıklı görünüyor.[19] (Cryonics Institute, 2024)

Transhümanizmin yalnızca tekno-iyimserlerin ütopik bir vizyonu olmadığını, aynı zamanda çeşitli zengin kuruluşlardan da önemli miktarda fonlar almakta olan bir oluşum olduğunu ifade etmek gerekir. 2005 yılında Oxford Üniversitesi Felsefe Bölümü akademisyenlerinden transhümanist Nick Bostrom, transhümanizmi desteklemek ve teşvik etmek için İnsanlığın Geleceği Enstitüsü'nü (Future of Humanity Institute)[20] kurmuştur. Yine Bostrom'un kurucularından olduğu 2004 yılında kurulan World Transhumanist Association (Dünya Transhümanist Derneği)

[18] Çevirisi bulunmayan metinden yapılan alıntıda yapay zekâdan faydalanılmıştır.
[19] Bu çeviri çalışmanın yazarı tarafından yapılmıştır ve yorum içermemektedir.
[20] Enstitü, Felsefe Fakültesi bünyesinde artan idari sorunlarla karşı karşıya kaldığı için 16 Nisan 2024'te kapatılmıştır.

adını 2008 yılında Humanity+ olarak değiştirmiştir[21] ve yine 2008 yılında yönetici eğitim programları ve iş danışmanlığı hizmetleri veren, Google, Nokia, NASA ve diğer önde gelen şirketlerin sponsorluğunda Singularity Üniversitesi kurulmuştur. 2005 yılında Ray Kurzweil tarafından Transhümanist perspektifle gündeme getirilen "singularity" düşüncesi, insan zekâsı ile teknolojinin birleşmesi yoluyla insanın var olan zekâsından kurtulup yaratıcılığının artacağı bir dönemi işaret etmektedir. (Kurzweil, 2016: s. 295)

1990'lara gelindiğinde, Max More ile Transhümanist düşünce akademik alana taşınmıştır. Transhümanist hareketin önde gelen kurucuları Max More ve Nick Bostrom tarafından 2012[22] yılında yayınlanan "Transhümanist Manifesto", kavramın tanım ve ereklerini ayrıntılı bir şekilde betimler. Manifestonun barındırdığı 8 adet madde genel olarak şu şekilde özetlenebilir: İnsanlığın geleceği, yaşlanmanın, bilişsel sınırlamaların ve Dünya'ya hapsolmanın üstesinden gelinerek insan potansiyelini genişletme potansiyeline sahip bilim ve teknolojiden önemli ölçüde etkilenmektedir. Ancak insanlık, teknolojinin kötüye kullanılmasından kaynaklanan, değerli kaynakların kaybına yol açabilecek risklerle karşı karşıyadır. Bu beklentileri anlamak için araştırma çabalarına ihtiyaç vardır ve sorumlu karar verme çok önemlidir. İnsan neslinin tükenme riskinin azaltılmasına öncelik verilmesi ve yaşam ve sağlığın korunmasına yönelik araçların geliştirilmesi acildir. Politika oluşturma, özerkliğe, bireysel haklara ve gelecek nesillerin çıkarlarına saygı gösteren, sorumlu bir ahlâki vizyon tarafından yönlendirilmelidir. (The Transhumanist Reader, 2013. sf: 54, 55) Ancak özellikle 8. maddeyi olduğu gibi ele almak önemlidir. Transhümanist manifestonun 8. maddesi şu şekildedir: "Morfolojik özgürlüğü; bedenimizi, bilişsel yeteneklerimizi, duygularımızı modifiye etme ve yükseltme hakkını savunuyoruz. Bu özgürlük, ömrü uzatan teknolojileri kullanma ve kullanmama hakkını; bedeni dondurarak saklama, zihni başka ortamlara yükleme veya başka araçlarla kendini muhafaza etmeyi ve gelecekte başka modifikasyonları ve yükseltmeleri seçebilmeyi içerir." (Ferry, 2016: s. 4) Buna göre, manifesto, bir yanıyla demokratik tartışma daveti barındırmakta, diğer yanıyla insanın sınırlarını

[21] Kaynak: https://en.wikipedia.org/wiki/Transhumanism

[22] Yayınlanan metin, ilk olarak 1998 yılında oluşturulan ve daha sonra 2002 yılında Dünya Transhümanistler Birliği'nin genel kurulunda benimsenen metnin düzeltilmiş halidir. (Ferry, 2016: s. 3)

aşma çabası doğrultusunda sonuçları öngörülemeyen en radikal uygulamalara kucak açmaktadır. Transhümanist Devrim kitabında Luc Ferry, beden üzerinde yapılan ve yapılması planlanan modifikasyonlar konusunda istekli insanlar ve şüpheci insanların çatışmasını "Biyomuhafazakârlara Karşı Biyoilericiler" başlığı altında (Ferry, 2016: s. 35) tartışmaktadır. Biyoteknolojik ve nanoteknolojik gelişmeler insanlığın var oluşunu kökten değiştirecek ve "biyoilericiler"e göre insanlık durumunu yükseltecek uygulamalar vaat etmektedir. Ancak bu teknolojiler yoluyla elde edilecek uygulamaların sonuçları öngörülememektedir. Bu durum, "biyomuhafazakârları"n yeni gelişmelere direnç göstermesinin sebebidir. Transhümanizm insanı üç aşamada ele alır ve Transhümanizmin ereği üçüncü aşamada tanımlanan noktaya ulaşmaktır:

- **Hüman (İnsan)**
- **Transhüman (Geçiş İnsanı)**
- **Post-Hüman[23] (Üst-İnsan)**

Aşağıdaki tabloda[24] Transhümanizmin tanımladığı üç farklı insan algısına ilişkin özellikler karşılaştırmalı olarak incelenmektedir. Tabloda da görüleceği gibi teknolojinin kullanıldığı her türlü uygulama Transhümanizm alanı içine girmektedir: Hali hazırda var olan akıllı lensler, kalp pilleri, 3D yazıcı ile yapay organ üretimleri, protezler gibi uygulamaların yanı sıra içinde bulunduğumuz geçiş insanı sürecinden sonra Post-Hüman (Üst-İnsan) olma hedefinde genetik araştırmalar, insan-hayvan, insan-makine birleşiminden doğacak daha güçlü insanlar, yaşlanmayı geciktirici her türlü çalışma, bedenin olanaklarını geliştirme sayesinde Dünya dışı alanlarda var olma, hastalıklara yönelik geliştirilen protez uzuvlar, organ nakilleri, yapay organlar, duyma-görme engelliler için geliştirilen cihazlar… vb. Transhümanizm şemsiyesi altında toplanmaktadır. Nihai amaç ise ölümsüzlüğü elde etmektir. Transhümanizmin rüyası olan üst insan (post-hüman) bedenin zaaflarından tamamen arınmış ve zihnini bir makineye yükleyerek (mind-uploading) var olabilen insandır.

[23] Tanshümanizm düşüncesine içkin bir kavram olarak tanımlanan "Post-hüman" ifadesi ile "Posthümanizm" felsefesini birbirine karıştırmamak gerekmektedir.

[24] Tablonun hazırlanmasında Joseph P. Farrell and Scott D. de Hart "Transhumanism: A Grimoire of Alchemical Agendas", Rosi Braidotti'nin "The Posthuman" ve N. Katherine Hayles'in "How We Became Posthuman" adlı eserlerinden faydalanılmıştır.

| | HÜMAN (İNSAN) | TRANSHÜMAN (GEÇİŞ İNSANI) | POST-HÜMAN (ÜST-İNSAN) |
|---|---|---|---|
| **Yaşam Süresi ve Sağlık** | Hastalık ve yaşlanmaya bağlı olarak doğal insan ömrü | Gelişmiş tıbbi müdahaleler, biyoteknoloji ve nanoteknoloji sayesinde sağlığın iyileştirilmesi ve ömrün uzaması | Yaşlanmanın ve hastalıkların tamamen ortadan kaldırıldığı, potansiyel olarak ölümsüz bir varoluşun olduğu durum |
| **Fiziksel Özellikler** | Herhangi bir teknolojik veya biyolojik değişiklik olmaksızın, doğal biyolojik özelliklere sahip olan insan | İnsan vücudunu geliştirmek için teknolojik ve biyolojik müdahaleleri kullanan, fiziksel ve zihinsel kapasitelerini artıran insan | İnsan biyolojisini aşmış, kökten gelişmiş veya tamamen farklı bir biçimde var olan bir varlık |
| **Zihinsel Özellikler** | Sınırlı bilişsel kapasiteye ve öğrenme yeteneklerine sahip olan doğal insan zihinsel kapasitesi | Gelişmiş bilişsel yetenekler, zekâyı arttırıcı teknolojiler, hafıza ve öğrenme kapasitesinde önemli artışlar | İnsan zekâsının ötesine geçen, muhtemelen yapay zekâyla bütünleşmiş zihin |
| **Bilinç ve Kimlik Algısı** | Doğuştan gelen özellikler ve sosyal çevrenin şekillendirdiği bireysel kimlik, bilinç | Teknolojik araçlar ve iyileştirmeler yoluyla genişletilmiş kimlik ve bilinç | İnsan kimliğinin ve bilincinin ötesinde, kolektif ya da yapay bilinç olasılığı |
| **Beden- Makine Entegrasyonu** | Minimal veya hiç entegrasyon yok | Vücut ve makine arasında gelişmiş entegrasyon. (Biyonik organlar, beyin-makine ara yüzleri vb.) | Beden ve makinenin tamamen birleşmesi veya fiziksel bedenin olmayışı |
| **Teknoloji ile İlişki** | Harici araçlar (bilgisayarlar, telefonlar vb.) olarak teknolojinin dışsal kullanımı | Teknolojiyle iç içe geçmiş bir yaşam, vücuda entegre edilmiş cihazlar | Teknolojiyi tamamen içselleştiren ya da teknolojinin bir parçası haline gelen varlık |
| **Toplumsal ve Etik Değerler** | Geleneksel insani değerler, etik ve ahlâki normlar | Gelişmeler ışığında insani değerlerin yeniden değerlendirilmesi, teknolojik gelişmelerin getirdiği yeni etik sorular | Poshüman değerler; yeni varoluş biçimlerine uygun yeni etik ve ahlâki normlar |

**Tablo 1. Transhümanizmin "İnsan" Algısı**

Batı modernitesini yapılandıran Transhumanizm, ortaya koyduğu H+ *(Humanity Plus: Geliştirilmiş, Donanımlanmış İnsanlık)* ilkesi ile hareket etmekte ve ölümsüzlüğe ulaşmayı hedeflemektedir, Verilen örneklerden anlaşılabileceği gibi temelinde Aydınlanma olan bu görüş, bilimi bir meta anlatı olarak kabul ettiği için etik alanındaki tartışmaları ikinci plana itmektedir. Örneğin bir Transhümanist için yaşamını uzatma amacıyla bir insan-hayvan melezinin yaratılması etik bir sorun teşkil etmeyebilir; zira bu tarz bir uygulamada öncelenen bilim ve insan yaşamının uzatılabilmesidir. Transhümanist düşünceye bireysel durumların ötesinde, toplumsal açıdan yaklaşmak da gerekmektedir. "Transhumanism: A Grimoire of Alchemical Agendas *(Transhümanizm: Simyasal Gündemlerin Bir Grimoire'ı)*" adlı kitapta Joseph P. Farrell ve Scott D. de Hart'a göre Transhümanistler yeni teknolojiler sayesinde ortaya çıkacak yeni geleceği ve toplumu tanımlarken üç olasılık görmektedir:

> "1. "**Cennet" senaryosu**, gelişen teknolojilerin uzun ömür, oyun olarak iş, insan grup bilincinin sadece küresel değil, kozmik ölçekte de genişletilmesi gibi iyi niyetli ve mutlu bir geleceği müjdelediği bir senaryo;
>
> 2. "**Cehennem" senaryosu**, aynı teknolojilerin insanlığı ölümcül virüslerin kazara sızması, yeni silahları kullanarak meydana gelen yıkıcı savaşlar ya da eski kurumların teknolojik yük altında çökmeleri ve anarşiye sürüklenmeleri nedeniyle felaketle sonuçlanan bir sona götürdüğü bir senaryo;
>
> 3. "**Başarma**" **senaryosu**, önceki iki senaryonun bir karışımı olup, umut vaat eden, ancak aynı zamanda geri dönüşler ve aksiliklerle dolu, nihayetinde insanlığın teknolojilerle ilgili seçimler yaptığı ve bu süreçte karışıklık yaşadığı bir senaryo." (Farrel, J. P., Hart S. D. H., 2011. sf: 145. Çev: Şahin, Ü.)

Transhümanizm karşıtları, gerçekleşecek uygulamaların sonuçlarının öngörülememesi sebebiyle "cehennem senaryosu" ihtimalinin göz ardı edilemeyeceğini düşünmektedir. 2004 yılında ünlü Transhümanizm karşıtı Amerikalı siyaset bilimci Francis Fukuyama, "Transhümanizm[25]" başlıklı yazısında Transhümanizmi dünyadaki en tehlikeli fikirlerden biri olarak ilan ederek bir dizi soruna dikkat çekmiştir. "Toplumun birdenbire transhümanist dünya görüşünün büyüsüne kapılması pek olası değildir. Ancak, biyoteknolojinin cazip sunumlarına

[25] Washington Post, Foreign Policy Dergisi, No. 144 (Eylül, Ekim 2004) https://philosophy.as.uky.edu/sites/default/files/Transhumanism%20-%20Francis%20Fukuyama.pdf

yavaş yavaş ve farkında olmadan kapılmamız çok olasıdır ve bunlar korkunç bir ahlâki bedelle gelebilir." (Fukuyama, 2004: s. 42) Fukuyama, Amerika'daki en ciddi siyasi mücadelelerin "kimin insan olduğu" üzerine yaşandığını ve ileri toplumların acı bir şekilde de olsa yavaş yavaş insanlar arasında eşitlik ilkesini benimsediğini belirtmektedir. "Bu eşitlik fikrinin temelinde, hepimizin, deri rengi, güzellik ve hatta zekâ gibi farklılıkları gölgede bırakan bir insan özü taşıdığı inancı yatmaktadır. Bu öz ve bireylerin bu nedenle doğuştan değere sahip olduğu görüşü, siyasi liberalizmin özüdür. Ancak bu özü değiştirmek, transhümanist projenin özüdür. Kendimizi üstün bir şeye dönüştürmeye başlarsak, bu geliştirilmiş varlıklar hangi hakları talep edecek ve geride kalanlarla kıyaslandığında hangi haklara sahip olacaklar?" (Fukuyama, 2004: s. 43) Fukuyama'nın ifade ettiği şekilde yeni teknolojilere kimlerin erişimi olacağı sorusu Transhümanizm'e karşı etik tartışmaların yanında demokratik tartışmaları da beraberinde getirmektedir. Transhümanizm karşıtlarına göre insan zaaflarının güçlendirilmesinde, örnek olarak kaza mağduru veyahut doğuştan farklı yetileri olan bireylerin teknolojiden faydalanarak durumlarını değiştirmek üzere hareket etmek istemelerinde finansal anlamda yaşanacak handikaplar, elde edilecek gelişmelerden ancak mutlu bir azınlığın faydalanabileceği, çoğunluğun dezavantajlı durumunun daha da artacağı görüşünü beraberinde getirmektedir. Bu durum tıpkı Hümanizmin belli bir kesim insana insan olma onurunu bahşetmesi gibi Transhümanizmin de belli bir kesim azınlığa daha iyi bir yaşam sunması ihtimalini ortaya koymaktadır.

Özetle, insanlık, var oluşundan itibaren kendini çevreleyen zorlu doğa koşulları ve bedeninin sınırlarını aşma gayesiyle, ölümün farkında olan bir varlık olarak ölümsüzlük hayalini kurmuştur. Nitekim ilk yazılı edebi eser olan Gılgamış Destanı da bir ölümsüzlük arayışı hikâyesidir. İnsan aklı ve bilimin ön planda olduğu Rönesans ve ardından gelen Aydınlanma Çağı itibariyle pek çok farklı ilerleme, sınırlarını aşma amacındaki insana bilim sayesinde yeni imkânlar vermiştir. İlk olarak hastalıklardan kaçınma amacıyla kullanılan bilim, bugün gelinen noktada nanoteknoloji, biyoteknoloji ve yapay zekâ çalışmaları sayesinde insanı teknolojiyle birleştirerek bir üst seviyeye (transhüman) taşımaktadır. Bu gelişmelerin sonucu olarak Tanshümanistlerin üst-insan (post-hüman) olarak tanımladığı varoluşa geçilmesi amaçlanmaktadır. İnsan, transhüman ve post-hüman varoluşlar; yaşam

süresi, zihinsel ve fiziksel özellikler, bilinç ve kimlik algısı, beden-makine entegrasyonu, teknoloji ile ilişki, toplumsal ve etik değerler gibi alanlarda farklı özelliklere sahiptir. Ancak sahip olunan her yeni özellik var olan hukuk, etik, demokrasi gibi kavramların yeniden ele alınmasını gerektirmektedir. Transhümanistlerin çalışmalarını tehlikeli bulan kesim de hukuk, etik, demokrasi alanları ile dünyanın geleceği konusunda kaygılarını ifade etmektedir. Bu bağlamda, bilimsel gelişmelerin ve makine-insan, yapay zekâ-insan entegrasyonunun sonuçlarının nereye varabileceği henüz bilinmemektedir.

### 1.1.3. Posthümanizm Felsefesi

Mevcut insanlık durumunu yeniden tanımlamayı ve inşa etmeyi amaçlayan bir felsefe olarak Posthümanizm, Hümanizmin ve Aydınlanmanın ortaya koyduğu değerlerini sorgulayarak bu yaklaşımlardaki sorunlara işaret eder. Özellikle Sanayi Devriminden sonra insan yaşamını etkileyen ve dönüştüren pek çok olumsuz gelişme sonucunda aklı ve bilimi merkeze alan Aydınlanma düşüncesi Romantik dönemde sorgulanmaya başlamıştır. Sanayi devrimi ile yükselen üretim ve tüketim miktarının yanında gelen doğa tahribatı, Romantik dönemde merkezde olan doğa bilinci ile tamamen zıt uygulamalar doğurmuştur. Kapitalist sistem, ortaya koyduğu tüketim, doğa ile ilişki, getirdiği çalışma biçimleri ile toplumda keskin ayrımlar ve roller yaratmıştır. Hümanist düşünce ise evrensel bir değer yaratmaktan uzak bir noktada, belirli bir azınlığın tahakkümü altındadır.

> "Hümanizm 'sonrası'nın önceliği, geçmişten günümüze kadar inşa edilerek gelmiş bir hümanizm eleştirisidir. Posthümanizmin eleştirel kategorisinden hareket eden düşünürler güncel hümanist bakışın bugünden başlayarak sosyal ve felsefi anlamda değişmesini ve geleceğe uzanan bir zamansal zeminde yeniden yapılandırılmasını tartışmaktadır. Hümanizm sonrası anlamındaki posthümanizm, zamansal ve soyut bir değişime işaret etmesine rağmen, teknolojik gelişmelerin sürece dâhil edilmesiyle birlikte gelecekte niteliksel sonuçların ortaya çıkacağını da hesaba katmaktadır." (Yeşilyurt, 2017: s. 9)

Kavramın tarihsel gelişimine yakından bakıldığında Postyapısalcılık ve Postmodern düşünüş dinamikleri öne çıkmaktadır. Michael Foucault tarafından kullanılan "insanın ölümü" metaforu, Batılı anlayışta Modernite ile merkeze alınmış

olan insanın konumunu eleştirmektedir. İnsanın sabit bir öz olarak değil, tarihsel bir inşa olarak ele alındığı bu düşünce, insanın evrensel ve zamansız bir varlık olarak değerlendirilmesini reddeder. İnsanın parçası olduğu süreçler değiştiğinde insanın da değişebileceğinden, hatta "tıpkı denizin sınırında bir kum görüntüsü gibi kaybolacağından[26]" (Foucault, 2001: s. 539) bahsetmektedir. Jacques Derrida'nın yapısöküm kavramı insanı ikili zıtlıklar dışında da konumlandırmanın yolunu açmış, insan-hayvan, kadın-erkek, insan-makine gibi ayrımların dışında varoluşların ve ilişkilenmelerin ön plana çıkmasını sağlamıştır. Yine merkezsizlik kavramını ortaya atan Gilles Deleuze ve Félix Guattari "rhizomatic"[27] kavramı ile çoklu bağlantılar üzerinden varoluşu işaret etmiştir. Posthümanizm kavramına ilk olarak İhab Hassan tarafından 1977 yılında yazılan Prometheus as Performer: Toward a Posthumanist Culture? *(Performansçı olarak Prometheus: Posthümanist Kültüre Doğru)* adlı çalışmada kullanılan bir terim olarak rastlanmaktadır. Hassan, bu makalede insanlığın Hümanist bakışın ötesine geçmesi gerektiğinden bahsetmiştir.

> "Biz öncelikle -insani arzuların ve bütün dışsal temsillerinin de yer aldığı- insan yapısının radikal bir şekilde değişmekte olduğunu ve üstelik yeniden düzenlenmesi gerektiğini anlamalıyız... beş yüz yıllık hümanizm anlayışı belki de bir sona yaklaşmakta ve kendisini kaçınılmaz bir şekilde posthümanizm olarak adlandırılması gereken bir başka şeye dönüştürmektedir. Hassan'nın (1977), insanlığın bitiminden değil dönüşümünden bahsetmesi, eleştirel posthümanizmin bir "son" yerine, yeniden yapılanmaya işaret eden düşüncesiyle uyum içindedir." (Yeşilyurt, 2017: s. 15)

Hassan, makalesinde Yunan mitolojisinde insanlara acıdığı için tanrılardan ateşi çalarak insanlara veren ve ardından cezalandırılan yarı insan, yarı tanrı Prometheus'a yer vermiştir. Hassan tarafından Prometheus yaratıcılığın, doğaya hükmetne isteğinin ve güç elde etme arzusunun bir sembolü olarak değerlendirilir. Prometheus, insanlara ateşi getirmekle, sınırlarını zorlayarak onlara "teknolojiyi" getirmiştir. Modern insan da teknoloji ve bilim yoluyla Prometheus gibi kendini aşmak istemektedir. Makalesinde teknolojik ve kültürel dönüşümü ele alan Hassan, Posthümanizmin yeni ve daha ileri bir varoluş biçimini vaat ettiğini işaret etmektedir. Bu işaret biçimi hem bir kriz hem de potansiyel barındırmaktadır. Zira teknoloji

[26] Michael Foucault, "Kelimeler ve Şeyler" *(The Order of Things)* adlı kitabını bu ifade ile bitirmektedir.
[27] Rhizomatic: Yatay ilişkilenmeye ve çokluğa dayalı köksap düşünce modeli.

insanın yaratıcı olma gücünü elinden alabilir. Bununla birlikte yeni var olma biçimleri de ortaya koyabilir. (Hassan, 1977) Mitos olarak da önemi bulunan Prometheus'un hikâyesi, aynı zamanda Aiskylos tarafından yazılan Antik Yunan tragedyası "Zincire Vurulmuş Prometheus" adlı oyunun konusunu oluşturur. Oyunda aşağıda alıntılanan tiratta Prometheus, ateşe sahip olmadan önce insanların nasıl bir hayat sürdüklerini betimlemektedir:

> "Önceleri insanlar görmeden bakıyor,
> Dinlediklerini anlamıyorlardı,
> Uzun ömürleri boyunca düş görüntüleri gibi
> Düzensiz, gelişigüzel yaşıyorlardı.
> Bilmiyorlardı duvar örmesini.
> İçine gün ışığı giren evler yapmasını,
> Ağacı kullanmasını bilmiyorlardı.
> Yerin altında, karanlık mağaralarda
> Karınca sürüleri gibi yaşıyorlardı.
> Ne kışın geleceği belliydi onlar için.
> Ne çiçekli baharın ne bereketli yazın.
> Bilinç yoktu hiçbir yaptıklarında
> Ben gösterinceye kadar onlara yıldızların
> Doğuş batışlarını kestirmenin yolunu.
> Sonra sayı bilgisini verdim onlara,
> Bu kaynak bilgiyi onlar için ben bulup çıkardım.
> Sonra harf dizilerine geldi sıra,
> O diziler ki belleğidir her şeyin,
> Anasıdır bilimlerin ve sanatların" (Aiskylos, 2013: s. 19-20. Çev: Erhat, Eyüboğlu)

Ateşle tanışmadan önceki insanlık durumunu anlatan Prometheus'un Zeus tarafından çarptırıldığı ceza, insanın kendini aşma yolculuğunda yaşadığı zorlukları yansıtmaktadır. Hassan, makalesinde Prometheus ve ateş sembolü üzerinden Posthümanizmin kültürel, felsefi ve teknolojik bir değişim olduğunu vurgulamaktadır.

Kavrama dair öne çıkan diğer isimler Donna Haraway ve Rosi Braidotti feminist çalışmalarla öne çıkmaktadır. Donna Haraway 1984'te kaleme aldığı insan-hayvan ve insan-makine (veya robot) arasındaki ayrımın muğlaklığını sorguladığı

"*Siborg Manifestosu"* ile Posthümanist teorinin en önemli metinlerinden birini ortaya koymuştur. 90'lı yıllardan itibaren feminist teori perspektifinde Posthümanizm ile ilgili yaptığı akademik çalışmalarla öne çıkan Rosi Braidotti ise, insan olmayı, insanın ilişkiselliğe geçtiği diğer varlıklar üzerinden tanımladığı "göçebe özne" kavramı üzerinden tanımlamaktadır. Feminizmin ele aldığı kadın-erkek arasındaki toplumsal eşitsizliğe dayanan sorunsallaştırma, bugün gelinen noktada başka bir boyuta taşınmış ve cinsel yönelim, biyolojik cinsiyet, insan-hayvan ve insan-makine arasında ilişkilerin yeniden açımlandığı bir alan yaratmıştır. "Postyapısalcıların aradığı ütopya veya hiç-yer, öyleyse, farklı kurallara ve tasarımlara göre işleyen göçebe bir güzergâhtır." (Braidotti, 2017: s. 80) Braidotti'ye göre bu bizimde bir insan sonrası ütopya, falluk-merkezcilikten sıyrılma umudunu da taşımaktadır ve göçebe bilincin temeli bu siyasi umuttur. Bu anlamda Posthümanizm, aşağıda açıklanacak bağıntılardan dolayı Feminist kuramcıların çalışmaları ile hız kazanarak alandaki yerini almıştır. Bir başka eleştirel posthümanist olan Katherine Hayles "Nasıl İnsan Sonrası Olduk" (1999) adlı eserinin adından da anlaşılacağı üzere insan sonrası dönemin çoktan başlamış olduğunu belirtir. Hayles'e göre "İnsan sonrası özne, sınırları inşa edilmekte ve yeniden düzenlenmekte olan bir karışım, heterojen bileşenler topluluğu, bir maddi-bilgisel varlıktır" (Hayles, 1999, s.3). "Hassan'ın posthümanizm kavramsallaştırmasını takip eden Hayles, bedenin ve hümanist öznelliğin inşa edilmiş sınırlandırıcı yapısına karşı çözüm olarak teknolojik olanakları tartışmaya dâhil etmektedir." (Yeşilyurt, 2017: s. 18)

Kavramın merkezinde Fransız filozof Jacques Derrida'nın 1960'larda ortaya attığı yapı söküm anlayışı bulunur. Ona göre bir eserin yaratıcısı sadece o eserin yazarı olamaz. Bir eseri oluşturan şey yazarın içinde bulunduğu ilişkiler sarmalı, katmanlar, toplumlar ve dünyalar arası ilişkiler sistemidir. Burada yine Fransız felsefeci, göstergebilimci, edebiyat eleştirmeni Roland Barthes'in 1967 yılında kaleme aldığı *"Yazarın Ölümü"* de benzer bir bakışın altını çizer; bir yazarın metni kendinden önce yazılmış yazarın birebir okuduğu ya da okumadığı tüm metinleri, bağlamları içinde barındırır. Bir diğer deyişle Romantizm döneminde yazarın durduğu "yaratıcı" olma noktasındaki hiyerarşi, bu dönemde kırılır. Bu anlayış, yaratma bağlamına yapay zekâ üzerinden de bakışı ve farklı bir tartışmayı mümkün kılmaktadır. Tezin yapay zekâ ile ilgili bölümünde bu noktaya değinilecektir.

Posthümanizmin Türkçede kullanılması konusunda "insan ötesi", "insan sonrası" gibi çeviriler önerilmiştir. "Latinceden gelen post ön eki genellikle –den sonra anlamına gelmektedir. Post-modernizm, Post-kolonyalizm, Post-yapısalcılık da olduğu gibi. Ancak post ön eki geldiği kavramın sadece –den sonrasını değil aynı zamanda –den ötesini de ifade etmek içinde kullanılmaktadır çünkü bu kullanım geçmişi, şimdi ve gelecek ile ilişkilendirilmektedir. Post-hümanizm veya Posthümanizm hem anlamı hem de yazılışı ile kafaları karıştıran, insanlık algısının geçmişini, bugününü gelecekle ilişkilendirerek insan ötesini ifade etmektedir." (Buran, Kümbet, 2022: s. 155) Ancak nasıl Postmodernizm, "Modern Ötesi" çevirisi ile kullanılmıyorsa ve kavram bu şekilde Türkçeye yerleşmişse, Posthümanizmin de aynı şekilde kullanılması mümkün görünmektedir. Zira "Humanism", "Hümanizm" şekliyle Türkçede kullanılmaktadır. "İnsan sonrası" çevirisi insanın yok oluşundan sonrasını anıştırmaktadır, bununla birlikte "Hümanizm Sonrası" ifadesi, Posthümanizmin tam olarak işaret ettiği eleştiri alanına daha yakın bir kullanım gibi görünmektedir. "Öte", Türk Dil Kurumuna göre "Bulunulan yere göre karşı yanda olan, daha fazla, çok" anlamlarına gelmektedir. Posthümanizm, Hümanizmin tanımladığı insandan daha "ötede", ilişkisellik bağlamında gerçekten de tanımlı insandan "daha fazla"sına işaret etmektedir ancak kavramın "insandan fazla"sından ziyade Hümanizmin tanımladığı sınırlardaki insanın ötesine işaret ettiği unutulmamalıdır. Bu haliyle her ne kadar "insan ötesi" ifadesi, ilişkisellik anlamında insanın tanımlı sınırlarından daha fazlasına işaret etse de kavramsal dil olarak yine "Hümanizm Ötesi" ifadesi Posthümanizmin araştırma alanlarına daha uygun düşmektedir. "Post-Hümanizm" ise Posthümanizmden farklı olarak Transhümanizmin ereği olan "üstün insan"ı tanımlamak için kullanılmaktadır. Buradaki kavram karmaşasının önüne geçmek için Post-Hüman ifadesini (Nietzche'nin üstinsan'ı ile karışmayacak şekilde) "Üstün-insan" şeklinde kullanmak mümkündür.

Posthümanizmden bahsederken insanın merkezde oluşu ifadesi farklı bağlamlarda sık sık tekrarlanacaktır. Bunlardan "Hümanosantrizm" anlayışı (yani insanın evrenin merkezinde olduğu inancı), önce Kopernik'in Dünya'nın Güneş'in etrafında döndüğünü keşfetmesi, Darwin'in insanlar ve hayvanlar arasındaki genetik benzerlikleri ortaya koyuşu ve ardından Freud'un çalışmalarında aslında farkında

olunan ya da olunmayan şekilde insanın kendisini çevreleyen koşulların psikolojik olarak onu biçimlendirdiği gerçeğinin insanın kaynağı bilinmeyen biricikliğinin sorgulanması ile tarihsel süreçte sarsılmıştır.

> "İnsan ve diğer türler arasında olduğu varsayılan uçurumu aşındıran hayvan yaşamı gözlemleri de dahil olmak üzere söz konusu çizgiyi maddesel olarak aşan genom araştırması, sentetik biyoloji ile yaratılan yeni varlıklar ve insanlığın münhasır kapasitesi olan aklı yerinden eden yapay zekâ ve yapay yaşam alanındaki araştırmaları içine alan bilim ve teknolojideki gelişmeler, felsefe ve diğer disiplinleri posthümanizme doğru yönlendiren itici güçlerden biri olmuştur." (Edebiyatta Posthümanizm, s. 9)

Bugüne geldiğimizde içinde bulunduğumuz çağın kuşkusuz en belirleyici özelliği teknolojinin geldiği boyut ve bu boyutun insan yaşamında yarattığı etkidir. Kelime kökeni olarak teknoloji, Eski Yunanca'da "*tekhne:* sanat, zanaat" ve "*logos:* bilgi" kelimelerinin birleşiminden oluşur. İnsanın ihtiyaçlarını karşılamak için yapılan/icat edilen her türlü alet, bu aletleri üretmek için kullanılacak bilgi ve yeteneklerin tümünü kapsayan teknoloji, insan hayatını kolaylaştırmada önemli bir yer tutmuş ve Rönesans'tan sonra şekillenen ilerlemeci görüşün önerdiği ilerlemeyi sağlamada insana eşlik etmiştir. Etimolojisinde bulunan "sanat, zanaat" kelimelerinin çağrışımıyla "yaratma" eylemini imleyen teknoloji, insan tarafından yaratılmış olsa da aslında bu yaratı dönüşlü bir eylemselliğe taşınarak teknolojinin de insanı yarattığı düşünülebilir. Başka bir deyişle teknoloji insanın yaratımladığı bir tür "sanat" ise, insan da her teknolojik gelişme ile birlikte teknolojinin yarattığıdır. İşte günümüzdeki bu iç içe geçmişlik insan, doğa ve teknoloji bağlamında hiç olmadığı kadar göze çarpan bir boyuta gelmiştir. "Teknobilimsel kültürlerin çoğalması, küresel ekonomik zorluklar, çevresel tahribatın ve doğal felaketlerin artması, dijitalleşmenin yayılması, insan ve insan olmayan varlıklar arasındaki geleneksel sınırların teknolojik, biyolojik ve çevresel düzeylerde aşınması ve bulanıklaşması, insanlık ve insanlığın içinde yaşadığı çevre için alternatif fikirler ve düşünceler arayışına yol açmaktadır." (Buran, 2020: s. 19)

Bütün bu gelişmeler insanlığın yaşam macerasını yeniden şekillendirmektedir. "Posthümanizm, tam da bu çoklu gelişmeler sonucunda doğan, insanlığın yaşam biçimlerini çevre ve doğa ilişkilerini yeniden düzenlemesi gerektiğini öngören bir

paradigma değişikliğidir." (Edebiyatta Posthümanizm, 2020, s. 19) "Kıta Avrupa'sında hümanizmin sarsılması ve yapıbozuma uğratılmasıyla sosyal ve felsefi alanda değişimler gerçekleşirken, tıp ve makine teknolojilerinin gelişmesiyle de ilerlemeci idealler farklı bir boyut kazanmıştır. Kültürlerarası geçişler, makine, insan ve hayvan arasındaki ayrımların silikleşmesi, örtük kalan ve birer kip sayılan kişilik özelliklerinin birer kimlik olarak öne çıkması, insanın çoklu yapısıyla tanımlanmasına yol açmıştır. İnsan sadece biyolojik varlığıyla ya da aklıyla değil kültürlerarası, cinsiyetlerarası ya da ırklararası geçişe olanak tanıyan özellikleriyle de ele alınmaya başlanmıştır. Yeni toplumsal düzende verili kalıplardan kurtulma isteğinin tetiklemesiyle rollerin ve kimliklerin bulanıklaşması, "erkekinsan" merkezli dünyanın sonunun geldiğine dair postmodern düşünceler teknolojik olanakları da hesaba katarak farklı toplumsal bakış açılarını gündeme getirmiştir. Günümüzde söz konusu tartışmaları kapsayan kavram "posthümanizm" olarak adlandırılmaktadır." (Sharon, 2014, s. 29, Akt: Yeşilyurt, 2017: s. 9)

Posthümanizm, bütün bu değişim ve dönüşümlerin yansıması olarak geçmiş, bugün ve gelecek arasındaki bağları ele alır, bu bağlamda insan, insandışı, insanötesi ve insanüstü gibi senaryolara dayanan araştırmalara odaklanır. 2019 yılında İÜ'de yapılan Posthümanizm konulu Akşit Göktürk'ü Anma çağrı metninde kullanılan ifadeler de insan merkezci düşünceye duyulan şüpheci durumu özetlemektedir:

> "Günümüzde insanoğlunun etik bir toplum yaratabilme yeteneği ile ilgili giderek artan bir şüphecilik söz konusudur. Aslında insan aklı ve ahlâkı, şiddetin kaynaklarından birkaçını oluşturmakta ve dünya üzerindeki hayatı tehdit etmektedir. Bu yaygın şüphecilik, insanoğlunun üstünlüğünün sonunu dileyen, aslında bunun sinyalini veren posthümanizmin giderek rağbet görmesinin en önemli nedenidir."

Buna göre Posthümanizm, "öteki"ne karşı bir sorumluluk ortaya koyarak hayvanlara, diğer yaşam yapılarına ve yapay zekâya da önem vererek insanın değişimini ve hatta yok olma ihtimalini de dile getirir. "Batı kültürünün belirleyici unsurları olan akıl ve nesnellik insanı yalnızca düşünebilen bir varlık değil, düşünürken aynı zamanda duyan bir varlık olarak kabul eden postmodernist görüşçe reddedilir. Onun önerdiği Batılı akıl yürütme şekillerine karşı çıkmak ve modernin

aklın dışına ittikleriyle birlikte özgür bir değiş tokuş ortamı yaratmaktır.” (Bilgil, 2013, s. 167)

İnsan“oğlu”nu merkeze alan Hümanizm düşüncesine bakıldığında Aydınlanma ile birlikte ortaya çıkan bu görüş, Da Vinci’nin ünlü Vitruvius Adamı çiziminin sembolize ettiği şekilde beyaz, (cis) erkek ve bedenen bütünlüklü (sağlıklı) bir “insan” tablosu çizer. Buradaki “insan”ın etnik kimlik olarak Avrupalı olduğu ve Hristiyan dinine mensup olduğu da gözlemlenir. Dolayısıyla insanlığın geçtiği evreler göz önünde bulundurulduğunda farklı etnik kimlikler, kadın, yaşlı, engelli, LGBTİQA+ bireyler, hayvanlar ve elbette diğer “cansız” olarak nitelenen varlıklar bu yüceltilen insan kavramın dışında kalır. İnsanın merkeze alındığı Hümanizm düşüncesinin sömürgeci, erkek egemen, Kapitalist, Pozitivist türcü, yaşçı ve her türlü ayrımcılık içindeki dünyayı ideolojik olarak beslediği ortadadır.

> “Feministler gibi sömürgecilik karşıtı düşünürler de Vitruvius Adamı üzerinden temsil edilen hümanist özne idealinin yerinden edilmesine önemli katkı sağlamışlardır. Braidotti, Vitruvius Adamı üzerinden beyazlığa estetik güzellik ölçütü üzerinden öncelik verilmesi, söz konusu ötekilere dair yalan yanlış veya kısmi bilgiler üretilmesi, diğer kültürlerin saldırgan bir şekilde daha aşağı görülmesi veya hafife alınması gibi sebepler üzerinden sömürgecilik karşıtı düşünürlerin hümanizmi açıktan sorguladığını ifade etmektedir. Ancak Braidotti’ye göre Franz Fanon ve Edward Said gibi sömürgecilik ve şiddet aracılığı ile diğer kültürlerin tahakküm altına alınmasını sorgulayan düşünürler hümanizm düşüncesi içerisinde kalarak bu eleştirilerini devam ettirmişlerdir (Braidotti: 2018, s. 37-43, akt: Aydoğan, 2023: s. 76-77)

Bu tür ayrımcılıkların merkezinde yer alan Kartezyen, Dualist düşünce “ben” ve “öteki” bağlamında iyi-kötü, siyah-beyaz, doğa-uygarlık, kadın-erkek vb. ikili karşıtlıklar üzerinden insanı ve dünyayı tanımlasa da Postmodern düşünce insanı, doğayı ve dünyayı algılamada ikili karşıtlıkların yeterli olmadığını, bir şeyin *“öyle ya da böyle”* olmak yerine *“hem öyle hem de böyle”* olabileceğini salık verir. Feminist Posthümanist teorisyen Donna Haraway de bu bakıştaki soruna dikkat çekmektedir. “Zihin ile beden, hayvan ile insan, organizma ile makine, kamusal ile özel, doğa ile kültür, erkekler ile kadınlar, ilkel ile uygar arasındaki ikiliklerin hepsi ideolojik bakımdan sorunludur.” (Haraway, 2016: s. 33-34) Nitekim bu bakış her daim “ben” ve “öteki” olarak var oluşu tanımladığı için doğa ve insan birbirinden ayrı unsurlar olarak nitelenmiştir; insanın karşıdan baktığı ve bir parçası olmadığı

doğa yerine Posthümanizm doğa ile ilişkide ikili karşıtlıkların dışına çıkmayı ve *ilişkiselliği* önceler. Bu sebeple Posthümanizm'de bir *merkezsizleşme* ve *melezleşme* düşüncesi hakimdir. İnsan egosu ile doğaya hükmedilen bir yapıdansa ekolojinin parçası olunan bir görüş desteklenir. Bunun sonucunda insan olmayanı da kapsayan bir etik, başka canlılarla birlikte dahil olduğumuz ortak yaşam ağındaki bağlantıların öne çıkarılması, bu bağlantılara uygun bir hukukun ve siyasetin oluşması düşüncesi doğar. Bununla birlikte Postmodernizmin bireycilik anlayışını daha yaygın bir noktaya taşıdığı da ortadadır. Postmodernizm ile bireyleşmenin en uç noktaya varmasının ardından birlikte var olma, birlikte hareket etme dinamiğinin zayıflamasına istinaden Posthümanizm, ortaya koyduğu ilişkisellik ve insanın kendisini çevreleyen tüm canlı ve cansız varlıklarla bütünleşme ilkesi ile insanın tarihsel süreçteki zaaflı durumu içinde "birliktelik" sayesinde kendini var etme dinamiklerine bir dönüşü de anımsatır.

Yukarıda açımlanan bağlamındaki etik önerme ile şekillenen Posthümanizm'den farklı olarak alandaki diğer görüşleri kapsayıcı bir kavram olarak da **Poshümanizm** kavramı karşımıza çıkmaktadır. Bu düşünceye dair birçok farklı yaklaşım Posthümanizm çatısı altında tartışılır. Kavram Post-Hümanizm[28], Eleştirel Posthümanizm[29], Kültürel Posthümanizm, Metahümanizm, Antihümanizm[30], Yeni Materyalizm, Transhümanizm, Demokratik Transhümanizm, Singularity[31], Post Dualizm[32], Liberal Transhümanizm, Felsefi Posthümanizm, Post Antroposentrizm[33],

[28] Post-Hüman: Transhümanizm düşüncesinin ereği olan zihin yükleme yoluyla bedeninin sınırlarından tamamen özgürleşen insan varoluşu.

[29] Posthümanizm düşüncesini edebiyat eserlerine uygulayarak eserleri inceleyen teori.

[30] Ferencesca Ferrando Posthümanizm gibi insan merkeziyetinin sorgulandığı Antihümanizm kavramını ve Posthümanizm ile farkını şu şekilde açıklamaktadır: "Antihümanizm, 'İnsanın ölümü'nün sonuçlarını tamamen kabul etmektedir. Buna karşılık, Posthümanizm herhangi bir sembolik ölüme dayanmamaktadır: böyle bir varsayım ölü/canlı dualizmine dayanır, halbuki her türlü katı ikilik Posthümanizm tarafından post-dualistik süreçsel varoluş bakış açısıyla zaten sorgulanmıştır." Francesca Ferrando, *Posthumanism, Transhumanism, Antihumanism, Metahumanism, and New Materialisms: Differences and Relations*, 2013, s. 31. Erişim: https://www.researchgate.net/publication/304333989_Posthumanism_Transhumanism_Antihumanism_Metahumanism_and_New_Materialisms_Differences_and_Relations)

[31] Singularity: Yapay zekânın gelecekte insan zekâsının ötesine geçeceği ve kendini sürekli geliştirmeye devam ederek insan yaşayışında radikal değişimlere sebep olacağı görüşü, tekillik.

[32] Post-dualizm, klasik felsefi düşüncede yaygın olarak kullanılan ikili ayrımları aşmayı amaçlayan düşünce.

[33] Post Antroposentrizm, insanları istisnacılığı ve Anthropos'u merkeze olarak konumlandırmayı reddeden görüş.

Extropianism[34] gibi kendi içinde bazen ufak farklılıklar bulunan bazen de zıtlıklar ile ayrılan pek çok görüş barındırır. Bunlardan yukarıdaki bölümde anlatılan Transhümanizm (geçiş insanı) düşüncesi teknoloji ile ilişki bağlamında ve sonuçların etikten bağımsız olarak değerlendirilmesi üzerinden Posthümanizmden ayrılmaktadır.

Bu noktada Yeni Materyalizmi tanımlamak, Posthümanizmin feminizm ile ilintisinin de daha net anlaşılmasını sağlayabilir. Yeni Materyalizm, 1990'lı yıllarda feminist çalışmaların ışığında yeni bir eleştiri biçimi olarak ortaya çıkmıştır. İnsana ve insanlığa bakışın sınırlarını felsefe, sosyoloji, biyoloji, kuantum fiziği gibi pek çok disiplini içine alarak genişleten bu anlayış, literarürde ilk kez Rosi Braidotti ve Manuel DeLanda tarafından kullanılmıştır. Yine feminist düşünür Donna Haraway'in de "doğa kültürleri" şeklinde kavramı adlandırdığı görülmektedir. Üç düşünür de ikili zıtlıklar dışında düşünce bir sistemi ortaya koyarak aslında benzer noktayı işaret etmiştir. Bu yaklaşımlar öncesinde ikili düşünce tarzında yer alan özne-nesne farkına eşlik eden aktif-pasif ayrımı, maddenin merkeze alınmasının önüne geçmiştir.

> Burada madde ile kastedilen, hem 'atom' hem de 'beden'dir. Yeni Materyalizm, hümanist düşüncenin zihin-beden ve kültür-doğa ayrımlarına meydan okuyarak bu kavramları birleştirmiştir. Bununla da yetinmeyip o zamana kadar benimsenmiş nedensel ilişkilerin varlığını ve teleolojik yapıların geçerliliğini sorgulamış, determinizm kavramını tartışmaya açmıştır." (Toprak, 2022: s. 29)

Yeni Materyalizme göre madde, pasif değil aktif bir varlık olarak ele alınmaktadır. Bu durum insan-madde ilişkisinin yeniden değerlendirilmesinin yolunu açmaktadır. Posthümanizm ile Yeni Materyalizmin ortak bakışı olarak tüm varlıklar birbiriyle ilişki halindedir. İnsan ve doğa, insan ve hayvan vb. birbirinden ayrı oluşumlar olarak ele alınmamaktadır, bu da insanın çevresine karşı sorumluluğunu sadece canlılar ile kısıtlamamakta, cansızları da kapsayan bir etik anlayışı yaratmaktadır. Yine bu anlayışa göre maddenin değişen rolüne istinaden maddelerin

[34] Extropi: Entropi (rastgelelik, düzensizlik) yasasının tersi olarak ortaya çıkan; düzen, ilerleme ve iyileşmeyi ifade eden yasa. Extopianizme göre insan yaşamı teknoloji sayesinde sürekli gelişecek ve daha düzenli hale gelecektir.

de tarihsel, kültürel ve sosyal süreçlerde nasıl rol oynadıkları[35] üzerinde durulmaktadır.

İşte arka planda gerçekleşen tüm bu tartışmalar, görüşler ve her ne açıdan olursa olsun "insan"a dair bir tanımlama yapma isteği; insanı içinde bulunduğu ilişkiler ağı içinde farklı değerlendirmeler, insanın doğa ile ilişkisini sorgulama, beden ile yeniden düşünme, ideolojik olarak Modernizmi şekillendiren Kartezyen bakış açısını kırma ve tüm bunların ışığında sanatın ve tiyatro sanatının özelinde insanın yerinin yeniden şekillenmesi Posthümanizm çerçevesinde değerlendirilebilmektedir. Hümanizm kavramının kurduğu standart değerlerin günümüzde yetersiz kaldığını ifade eden Posthümanizm insanın içinde bulunduğu dünyaya hükmetme güdüsü ile değil etkileşimlilik ve doğanın parçası olma, kendisini çevreleyen organik ve inorganik her türlü canlı ve cansız varlık ile birlikte var olması gerektiği görüşünü ortaya koyar. İnsan, diğer tüm canlılar, cansızlar, yapay zekâ ve diğer yaşam yapıları ile ontolojik bağımlı olma halini keşfetmelidir. Bu düşünceye istinaden Posthümanist sanat da tüm bu öğeleri bir arada, biri diğerine baskın gelmeyecek şekilde, olmaları gereken etkileşimlilik haliyle bir arada ele alır. Posthümanizm kültür/doğa, erkek/kadın, heteroseksüel/kuir, insan/hayvan, emperyalist/sömürgeleşmiş ikili karşıtlıklar içindeki tüm yerici terimleri aşma çabasıdır. Bu da hayvan sömürüsünden postkolonyal çalışmalara, feminizmden ırkçılığa, bir nehrin haklarından yapay zekânın haklarına kadar her alanda bir mücadele ortaya koyar. Rosi Braidotti'nin ifade ettiği gibi tüm bu alanlarla ilişki halinde düşünmek ve var olan alışkanlıkların dışında bir bakış açısı geliştirmeyi gerekli kılmaktadır: "Metodoloji cephesinde insan olmayan başkalarıyla ilişkimizi değiştirir ve ve insan merkezci düşüncenin ve hümanist kibrin yüzyıllardır süren alışkanlıklarıyla özdeşleşmemeyi gerektirir." (Braidotti, 2014: s. 185)

Hayata karşı bu derece kapsayıcı bir felsefenin, içinde bulunduğumuz dünyada insan kavramının krizinin ve doğayla ilişkimizdeki krizin özellikle pandemi sonrası en görünür hale geldiği dönemde sanat alanında da yeniden sorgulanması ve tanımlanması gerekliliği ortaya çıkmıştır. "Başka bir türe dönüşüyoruz –

[35] Çalışma kapsamındaki örnek oyunlardan Manuela Infante tarafından yazılan ve yönetilen "Taşa Nasıl Dönülür?" adlı oyunda, bir taşın gözünden hareketle oyuna konu olan olaylar anlatılmaktadır.

Akvaryumdan Teraryuma ve şimdi de Siberiya'ya doğru ilerliyoruz. Siber dünyasının merkezine doğru sürünen yaratıklarız." (Leary, 1994, akt. Sekendiz, 2020, s. 57). İnsan, kendisini çevreleyen tüm varlıklarla etkileşerek dönüşmektedir. Her ne kadar kavramın popülerleşmesi teknoloji bağlamında kapsadığı öğeler üzerinden olsa da aslında Posthümanizm bu bölümde sayılan tüm varlıkları içine alan ve sahiplenen bir yerde durur: Dijital sanat, teknolojik deneyler, melez türler, siborg sanatı, yapay zekâ gibi alanlarda yaşanan gelişmeler de felsefi altyapısı hali hazırda gelişen bu alanın beslendiği teknik altyapıyı sunmakta ve farklı araştırmalara olanak tanıyan bir terminoloji ve araştırma şekilleri ortaya koymaktadır. İşte bu sebeple alanda keşfedilmeye açık bu biçimleri takip etmek hem kuramsal hem de uygulama alanlarında zengin bir araştırma olanağı yaratmaktadır. Buradaki araştırmalarda, namevcudiyet olarak da nitelenen insanın sahneden tasfiye edilmesi de var olan insan-teknoloji etkileşimini sahne üzerindeki mevcudiyet üzerinden yardımcı öğe olarak değil eyleyen oyuncu olarak araştırmak da alanın zengin araştırma olanakları içerisinde bulunmaktadır.

Burada Transhümanizm ve Posthümanizmi birbirinden zıt kavramlar olarak ele alırken bu iki kavramın teknoloji ile ilişkisi bağlamında başka bir parantez açmak gerekmektedir. Transhümanizm de Posthümanizm de teknoloji kullanımını desteklemektedir. Kaldı ki, Posthümanizm sadece teknolojiyi değil, evrende var olan her varlığı kapsayan bir varoluşu desteklemektedir. Bu iki anlayışın birbirine zıt olduğu nokta ise teknoloji kullanımının hangi amaçla yapıldığıdır. Transhümanizm, insanın bedeninin olanaklarını genişletmeyi hedeflerken insanı diğer varlıklardan üstün görmekte ve ulaşmak istediği hedefte diğer varlıkları bir araç olarak kullanmaktadır. Posthümanizm diğer varlıkları insandan aşağı olarak nitelememektedir. Bu sebeple, her varlığın varoluş hakkını gözetmektedir. Örneğin, Transhümanizmin SpaceX[36] gibi projelerle uzayı kolonileştirerek dünya dışına da hâkim olma serüveni düşünüldüğünde Posthümanizm açısından farklı gezegenlere gitme olanağı orada bulunan varlıklara hükmetme, zarar verme gibi amaçlar taşımamaktadır.

[36] SpaceX: Elon Musk, kendi kurduğu SpaceX firmasıyla Mars'ın kolonizasyonunu hedeflemektedir.

Özetle Posthümanizm, Romantizm döneminden başlayarak sorgulanmaya başlayan Hümanizmin insanı merkeze alma, insanı diğer varlıklardan daha değerli bir noktada değerlendirme, akıl ve bilime olan koşulsuz güven gibi paradigmalarının dışında bir insan algısı tanımlamaktadır. Bu yeni insan algısı ise ilişkisellik, kapsayıcılık, hiyerarşisizlik ile şekillenmektedir. Posthümanizme göre insan, ilişkisellik bağlamında hem ekolojik hem de teknolojik geleceğin bir parçasıdır. Bu çerçevede insan-doğa ve insan-makine ilişkileri yeniden tanımlanır. Teknoloji ile ilişki bağlamında siborglar, melez türler, yapay zekâ, biyoteknoloji, kültürler arasılık ve cinsiyetler arasılık insan kimliğini dönüştüren durumlar olarak yine Posthümanizmin kapsamı içerisindedir. Bu bağlamda, Posthümanizm, hem sosyal hem de felsefi olarak insanın kendini ve çevresini nasıl yeniden yapılandırabileceği konusunda yeni perspektifleri temsil etmektedir.

#### 1.1.3.1. Posthümanizm ve Çoklu Çağdaş Kuramlar

1990'lı yıllardan itibaren teorik düzlemde kendine yer bulan Posthümanizm, Hümanizm düşüncesinin özünü oluşturan insan[37] ve akıl merkezlilik gibi paradigmalara karşı çıkmaktadır. Ancak Posthümanizm kapsamında var olan kavramsal düzlemi barındıran veya Posthümanizmin tartışma alanları ile örtüşen pek çok farklı yaklaşım ve kavram da bulunmaktadır.

20. yüzyılın ortalarında ortaya çıkan **Postyapısalcılık,** Yapısalcılık akımında var olan kesinlik ve bütünlük anlayışına karşı çıkmaktadır. Michael Foucault, Jacques Derrida ve Jean François Lyotard gibi Postyapısalcılar, metinlerin, anlamların, öznenin sabit olmadığını, tarihsel ve toplumsal bağlamlara göre sürekli değişen ve akışkan bir yapı içinde var olduklarını savunmuşlardır. Derrida, yapısöküm tekniği ile[38] ikili zıtlıklar üzerinden düşünceyi sorgulamaktadır ve eleştirmektedir. Foucault öznenin çevrelendiği bağlam ile şekillendiğini ve sabit olmadığını incelemektedir. Posthümanizm ise bu bağlamı insan ve insan dışındaki tüm varlıkların ilişkiselliğine taşıyarak tartışma alanını genişletmektedir. Yine Foucault, iktidarın insan bedeni üzerindeki etkisini tarihsel bağlamda ele almaktadır.

[37] Batılı, eğitimli, erkek, Hıristiyan, bedenen bütünlüklü
[38] *De La Grammatologie (1967), Yayınevi: Les Éditions de Minuit, Paris*

Posthümanizmde bu tartışma hayvanlar, siborglar, yapay zekâ ve melez türler gibi insan ve insan dışı bedenleri de kapsayarak genişlemektedir. Siborg Manifestosu eserinde Donna Haraway bu bedenlerin etik ve politik anlamlarını sorgulamaktadır.

Tarihsel olarak coğrafi keşifler sonrasında, özellikle 15. yüzyıldan itibaren Kristof Colomb'un Amerika'yı keşfi sonrasında hız kazanan Sömürgeleştirme (Kolonyalizm), Avrupa'nın dünya üzerindeki sömürgeci uygulamalarını kapsar. Batı Avrupa'nın başı çektiği sömürgeleştirme süreci, Asya, Amerika ve Afrika toplumlarının ve yer altı kaynaklarının Avrupa egemenliğine girmesi ile sonuçlanmıştır. 20. yüzyıl ortalarından itibaren sömürgeleşmiş halkların bağımsızlıklarını kazandığı dönem ise **Postkolanyal Dönem** (Sömürgecilik Sonrası Dönem) olarak adlandırılmaktadır. Karşılaştırmalı edebiyat profesörü ve teorisyen Edward Said'in 1978 yılında kaleme aldığı "Oryantalizm[39]" adlı eser, Doğu toplumlarının nasıl "öteki" olarak "farklı, egzotik, modernlikten uzak, ilkel, tehlikeli, mistik, zayıf, dişil veya itaatkâr" gibi özellikler atfedilerek tanımlandığını ortaya koyar. Batı ise, bunun zıttı olarak gelişmiş, güçlü, erkeksi, kontrollü özellikler barındırır; akıl ve bilimle hareket eder. Bu karşılaştırma, Antik Atina'nın diğer (barbar) toplumları nasıl tanımladığını da akla getirmektedir. Euripides'in "Medea[40]" oyununda Doğu'dan gelen bir kadın olarak Medea, kontrolsüz tutkuları olan, irrasyonel, kaotik bir karakteri temsil eder. Postkolonyal düşünce, sömürgeci ideolojilerin hem geçmişi hem de günümüz değerlerini nasıl etkilediğini araştırmaktadır.

Posthümanizm bağlamında ele alınabilecek, maddeyi etkin bir varlık olarak tanımlayan **Yeni Maddecilik** düşüncesinin kaynağını Spinoza'ya kadar götürmek mümkündür. "… Spinoza deneyimin sonsuz sayıda varlığını kendisinin Tanrı ya da Doğa adını verdiği biricik sonsuz töze başvurarak açıklamıştır." (Cevizci, 1999: s. 802) Her şeyin tek bir madde ya da enerjiden meydana geldiğini savunan "monizm" anlayışı da varlıkların tümünün kaynağını aynı etken merkez üzerinden tanımlamaktadır. Yeni Maddeciliğe göre madde, insan tahakkümünde bir "nesne" olarak değil, kendi varoluşuna hükmeden bir varlık olarak görülmektedir. Mirko

[39] Said, E. (1978) Orientalism, Penguin Books, New York
[40] MÖ. 431

Nikolic'e göre sadece maddenin canlılığına vurgu yapmak, farklı olanla karşılaşma pratikleri yeniden düşünülmeden yeterli olmayacaktır. Öteki olarak tanımlanan her varlığın sınırları yeniden sorgulanmalı ve ilişkisellik içinde düşünülmelidir, aksi halde maddeye atfedilen canlılık yüzeysel kalacaktır. Bu sebeple maddeyle girilen etkileşim ve ona nasıl yaklaşıldığı önem kazanmaktadır. (Nikolic, 2017: s. 104)

İnsan dışındaki varlıkların da etkin bir güce sahip olarak görüldüğü bu anlayışta, hiyerarşik özne-nesne ilişkisinin dışında düşünülmekte ve madde insan kontrolünde, pasif bir sınırlılıkla tanımlanmamaktadır. Donna Haraway'in "Siborg Manifestosu", insan merkezci düşünceyi, teknoloji, insan ve doğa arasındaki sınırları sorgulamaktadır. Kuantum fiziği alanındaki gelişmeler de maddenin en küçük yapı taşını aktif bir varlık olarak değerlendirmektedir. Yine feminist ve çevreci eleştiriler özelinde Posthümanist kuramcı Karan Barad 2007 yılında kaleme aldığı *"Meeting The Universe Halfway, Quantum Physics And The Entanglement Of Matter And Meaning*[41]*"*eserinde kuantum fiziğinden ilham alarak Posthümanizm düşüncesinde olduğu gibi maddeyi her an bir oluş ve ilişkilenme halinde bir varlık olarak ele almaktadır. Diğer tüm varlıklarla etkin bir ilişki içinde olan madde, bu haliyle insana hizmet eden bir varlık olarak görülmemektedir. Buna göre, Yeni Maddecilik, doğanın, teknolojinin ve nesnelerin de etkili ve dönüştürücü bir güce sahip olarak nitelendiği bir düşünce olarak Posthümanizm ile bağdaşmaktadır.

İnsanı evrenin merkezine konumlandırma düşüncesi insan dışındaki diğer varlıkların nesneleşmesine ve araçsallaşmasına yol açmıştır. Doğanın sömürülmesi, çevresel felaketlerin baş göstermesiyle sonuçlanmış, insan olmayan (bitki, hayvan, ekosistemler vb.) varlıkların değeri ve hakları göz ardı edilmiştir. Doğa ile insan ve edebiyat arasındaki ilişkiyi analiz eden bir kuram olarak 1990'lı yıllarda ortaya çıkan **Ekoeleştiri** de Posthümanizm bağlamında düşünülebilecek kavramsal çerçevenin içinde yer bulabilmektedir. Yine, insanın doğaya Postyapısalcılıkta karşı çıkılan kartezyen ikili karşıtlıklar çerçevesinde mi, yoksa ilişkisellik üzerinden mi konumlanacağı düşüncesi Ekoeleştirinin alanında değerlendirilmektedir. Yine ekoeleştirinin feminist çalışmalar ile buluştuğu bir alan olarak **Ekofeminizm** de Posthümanizm ile ilintili diğer kuramlar arasında yer almaktadır. Cinsiyetçi bakışın

[41] Çev.: *"Yarı Yolda Evrenle Buluşmak: Kuantum Fiziği ve Madde ile Mananın İç İçe Geçmesi"*

karşısında yer alarak, ezilen doğa ve ezilen kadın paralelliğinde kurulan bu teori, var olan hiyerarşik yapının karşısında yer alan toplumsal bir eleştiri ortaya koymaktadır.

Fransız filozof Michael Foucault tarafından 1978-1979 yılında verilen derslerin içeriğinden oluşan ve ölümünden sonra yayınlanan "The Birth Of Biopolitics" (Biyopolitikanın Doğuşu), devletler ve iktidarların insan bedeni üzerinde nasıl belirleyici bir güç ve kontrol mekanizması olduğunu **Biyopolitika** adı verilen bir kuram çerçevesinde ele almaktadır. (Foucault, 2015) Bu mekanizma, modern toplumlarda bireylerin tabi olduğu aşı vb. gibi sağlık uygulamaları, genetik ve biyolojik süreçler yoluyla politikalar üretmektedir. Nitekim özellikle Transhümanistler için bedenin sınırlarını aşmak en önemli amaçlardan biridir. "Beden artık tek eksiği bilimin son dokunuşu olan nihai mükemmelliğe ermesi için ona müsvedde muamelesi eden biyologların ve mühendislerin hâkimiyet bölgesidir." (Breton, 2016: s. 12) Biyopolitikada incelenen bu iktidar ilişkisi, Posthümanizm bağlamında teknoloji ile ilişki yoluyla insanın biyolojik sınırlar aşılarak nasıl yeniden tanımlanabileceği noktasında düşünülmektedir.

Hümanizmin evrensel olarak var olabilen bir insan doğası iddiası Batı merkezli düşünceye hizmet etmekte ve farklı kültürlerin, toplumların ve cinsiyet temelli var oluşlarının dışlanmasına sebep olmaktadır. Bunlardan farklı cinsiyet temelli varoluşlar noktasında **Cinsiyet ve toplumsal cinsiyet kuramları** çerçevesinde ele alınan **Queer Teori** de Posthümanizm ile buluşan bir noktada değerlendirilebilmektedir. Queer teori, cinsiyet ve cinsel kimliklerle ilgili normların ötesinde, Postyapısalcılık gibi ikili zıtlıklar ötesinde konumlanarak cinsiyeti de daha akışkan bir varoluş olarak değerlendirmektedir.

Posthümanizm ile bağlantılı olan ve her geçen gün zenginleşen yukarıdaki gibi kuramlar, aynı çalışma sahasının farklı yönlerini oluşturmakta ve çoklu disiplinli yaklaşımlara olanak tanımaktadır.

## 1.2. POSTHÜMANİZMİN ÖZNE OLARAK NİTELEDİĞİ İNSAN DIŞINDAKİ DİĞER VARLIKLAR

İnsanın ve Hümanizm anlayışının merkezden çekilmesini öneren Posthümanizm düşüncesi, felsefi tartışmalar ve yazılı edebiyattaki karşılıklarının yanı sıra şüphesiz diğer sanatlarda da farklı arayışların doğmasına yol açmıştır. Bu çalışmada tiyatro özelinde konuya yaklaşmadan önce Posthümanizmin insanın çevrili olduğu hangi varlıkları birer özne olarak kabul ettiği üzerinde durulacaktır. Zira bu sayede tiyatro sahnesinde de bu varlıklara özne gözüyle bakmak, onları bir sahneleme "unsur"u, "yardımcı öğe" olarak kullanmanın değil eyleyici pozisyonuna yerleştirmek mümkün olabilmektedir.

Bunun için öncelikle içinde yaşadığımız yerküreden başlamak yerinde olacaktır. Varoluşçuluğa göre insan içine "fırlatıldığı[42]" dünyaya bir türlü yerleşememektedir ve bu sebeple onun içinde kendine yer açmak amacıyla doğayı tahrip yoluna gitmiştir. Kapitalist sistemin tersine İnsanın doğayla doğrudan bir olduğu Şamanizm inancı veya Kızılderili kültürü gibi sistemlerde insan yaşayışı ve insanın doğayla ilişkisi, yeryüzüne yerleşimi çok daha duyarlı, kırılgan, saygılı ve bugün Yeni Materyalizm denen anlayışa denk düşen şekilde canlı/cansız her varlığa önem ve değer atfeden bir yaşayış önermektedir.

Yukarıda bahsedilen "Şamanizm" veya "Yeni Maddecilik" referansları üzerinden değerlendirilebilecek bir gelişme de 2017 yılında Yeni Zelanda'da gerçekleşmiştir. Yeni Zelanda hükûmeti, ülkenin kuzey adasında bulunan ve yerli halk Maoriler tarafından kutsal sayılan Whanganui Nehri'ne kimlik kartı vererek dünyada cansız bir nesneye yaşayan kişi statüsü veren ilk ülke olmuştur.[43] Parlamentoda Maorililer'i temsil eden milletvekili Adrian Rurawhe, "nehrin 'iyiliğinin' insanların iyiliğiyle doğrudan alakalı olduğunu", bakan Chris Finlayson

[42] "Varoluşçulara göre insan bu dünyaya düşmüş, fırlatılmış haldedir ve insan yaşamı acı, suç, elem ya da kaygı içinde yaşanmaktadır." (Şahin, Ü. 2019: S. 47)

[43] Kaynak: https://tr.wikipedia.org/wiki/Whanganui_Nehri#:~:text=Whanganui%20Nehri%20Yeni%20Zelanda'n%C4%B1n,stat%C3%BCs%C3%BC%20veren%20ilk%20%C3%BClke%20oldu.

ise “doğal bir kaynağa hukuki şahsiyet kazandırmanın şirketlerden ya da anonim topluluklardan daha garip olmadığını” ifade etmiştir[44].

İnsanın birlikte yaşadığı varlıklarla arasına koyduğu hiyerarşi dışında konuya yaklaşıldığında hayvanlar da insana hizmet için değil, ona birer eşlikçi olarak yaşayışını sürdürmektedir. Taoizm, Hinduizm, Budizm veya Animizm gibi inançlarda hayvanlara verilen haklara rastlansa da 1978 yılına kadar[45] hayvan hakları konusunda evrensel anlamda harekete geçilmemiştir. Yine de çalışma içerisinde sayılan yerküre, bitkiler, makine, robot, siborg, android ve yapay zekâ içinde “haklar” konusunda hayvanlarla ilgili daha çok yol alınmış olduğunu belirtmek gerekir.

Bu varlıkların yanı sıra aslında Antik dönemden beri çeşitli örnekleri görülen makineler, otomatlar ve robotlar teknolojinin ilerlemesi sayesinde teknolojinin insan bedenine entegre oluşu üzerinden siborg denilen organizmaların da yaratılabilmesine ve tasarlanabilmesine sebep olmuştur. Bugün, insansız teknolojilerde Androidler ve insanın “kendine benzeyen”i yaratma arzusunun bir sonucu olarak Hümanoidler tarih sahnesinde daha önce birtakım tasarım örnekleri görünse de insan hayatına daha fazla dâhil olmaya başlamışlardır. Japonya gibi ülkelerde doğrudan hizmet sektöründe kullanılan bu varlıkların[46] yapay zekâ destekli olan versiyonlarının önümüzdeki dönemlerde artması beklenmektedir. Konu yapay zekâya geldiğinde ise “bilinç” kavramının insandaki temeli ve beynin çalışma prensipleri henüz tam olarak çözülemediğinden yapay zekâda bilinç olmadığı kabul edilmektedir. Ancak bugünkü bilgi dâhilinde bu kabul bir varsayım olarak da nitelenebilmektedir. Tarihin kimi dönemlerinde “hayvan”ların, hatta “köle” olarak kullanılan insan bireylerin acı duygularının olmadığının varsayıldığı düşünüldüğünde gelecekte ne gibi gelişmeler yaşanabileceği, hangi bilgilere erişilebileceği ve etik kaygıların hangi boyuta varacağı henüz bilinmemektedir. Armağan Ebru Bozkurt Yüksel 2017’de yayınlanan “Robot Hukuku” adlı makalesinde tıp, askeri alan, sanayi, ev içinde hasta, yaşlı ve çocuk bakımında kullanılan “robotların fiillerinin sonuçlarından sorumluluk

[44] https://suhakki.org/2017/03/yeni-zelandada-bir-nehir-canli-varlik-olarak-tanindi-hukuki-statu-verildi
[45] Hayvan Hakları Evrensel Beyannamesi, 15 Ekim 1978, Paris, Unesco
[46] Japonya'da hizmete giren robot otel uygulaması. https://www.hurriyet.com.tr/ekonomi/dunyada-bir-ilk-boyle-otel-yok-40994827

konusunda, mahremiyetin ve güvenliğin korunması konusunda, fikri mülkiyet hakları bakımından ve etik açıdan" ortaya çıkarabilecekleri sorunları ele almıştır. Armağan, Türkiye özelinde bu konuda bir düzenleme olmadığını ifade etmektedir. Dünyanın birçok ülkesinde konu hâlâ hukuktaki güncel düzenleme alanlarından birini teşkil etmektedir. [47]

Bu noktada "robotlar ve özne olma" konusundaki güncel tartışmalar özelinde bir parantez açmak gerekmektedir. Zira 2017 yılında katıldığı Gelecek Yatırım Toplantısı'nda *(Future Investment Initiative)* yaptığı konuşmanın ardından insansı robot Sophia'ya[48] Suudi Arabistan tarafından verilen vatandaşlık hakkı, robotların özne olma konusu özelinde ileride yapılacak uygulamalara dair önemli bir gelişme olarak ortaya çıkmaktadır. Bu uygulamanın nasıl gerçekleştiğine daha yakından bakıldığında ülkenin, yeraltı kaynakları ihracatına olan ekonomik bağımlılığını çeşitlemeye yönelik olarak son yıllarda farklı politikalar izlemeye başladığı dikkat çekmektedir. Ülkede kadın hakları alanında yaşanan –görece- gelişmeler[49] ve şehirleşmede farklı girişimlerin ortaya çıkması[50] üzerinden Sophia konusundaki tutum bir ekonomik ereğin parçası olarak değerlendirilebilir. "…bu vatandaşlık, Suudi Arabistan'ın modern dünyaya bırakın ayak uydurmayı öncülük etme arzusunda olduğunu göstermektedir…. Nitekim vatandaşlık haberinin verildiği toplantının amacı teknolojik yatırımları Suudi Arabistan'a çekmekti." (Sivrikaya, E. Z. 2019) Buradan anlaşılacağı üzere insanlığı bekleyen gelecek için hukuki olarak yeni yolların izlenmesi gerekmektedir. "Robot Hukuku" adlı makalesinde Yüksel, Sophia gibi "özne olma" durumundan uzak olan robotlara ilişkin hukuki düzenlemeler konusunda şunları ifade etmektedir: "Robotlar günlük hayatımızda, çalışma hayatında, savaş alanlarında, uzay araştırmalarında ve diğer alanlarda giderek daha yaygın bir şekilde kullanılacaktır. Hukuki düzenlemelerin teknolojideki gelişmeleri takip etmesi nedeniyle robotlar alanında da benzer bir yol izlenecektir. Ancak önceden bazı konuların gündeme alınması gerekebilir. Örneğin ülkemizde

[47] Amerikalı iletişim profesörü David Gunkel, özellikle robot hakları konusunda dünyada önde gelen çalışmaları yürütmektedir.
[48] Hanson Robotics şirketi tarafından yaratılarak 2016 yılında kamuoyuna tanıtılan insansı robot.
[49] Kadınlar için tek başına seyahat etme, çocukları için kimlik çıkartma, evlilik ve boşanma başvurusu hakkı. (https://tr.euronews.com/2019/08/02/suudi-kadinlara-yeni-haklar-erkeksiz-seyahat-etme-evlenme-ve-bosanma-basvurusu)
[50] Yenilenebilir enerji kaynaklarıyla desteklenecek sıfır karbon emisyonlu şehir projesi "Neom" (https://tr.wikipedia.org/wiki/Neom)

sürücüsüz otomobillerin trafiğe çıkabilmesi için öncelikle hukuki altyapının oluşturulması, Karayolları Trafik Kanunu'nun değiştirilmesi veya sürücüsüz otomobillere yönelik ayrı bir düzenlemenin yapılması, sigorta mevzuatının güncellenmesi gerekecektir." (Bozkurt Yüksel, 2017: s. 107)

Bütün bu farklı öznelere bakıldığında bunlara ek olarak sıklıkla "İnsanı, insana insanla anlatmakla" tanımlanan tiyatro sanatı özelinde ise sahneyi diğer türlerle/varlıklarla paylaşmanın yanı sıra insanın tiyatro sahnesinden tasfiyesine yönelik sahnelemelerin de söz konusu olduğunu belirtmek gerekir. Namevcudiyet estetiği[51] olarak tanımlanan bu durum pek çok farklı denemeye olanak tanımaktadır. Posthümanizmin önerdiği "ilişkisellik" bağlamında sahnede makinelerin, hayvanların, türlü mekanizmaların biri diğerinin önüne geçmeyecek şekilde bir estetik yaratması, insan merkezci düşüncenin sınırları dışında düşünmenin mümkün olduğunu gösterir. Posthümanist ve feminist düşünür Donna Haraway'in farklı türlerin bir araya gelişindeki bağ ile ilişkiselliği sorguladığı "When Species Meet (2008)" *(Türler Buluştuğunda)* kitabında da değindiği bu konu, sadece edebiyat ve felsefe açısından değil Tiyatro sanatı özelinde de düşünmeye değerdir.

Tiyatronun geleneksel olarak elbette Hümanist olageldiği bir gerçektir: insanlar tarafından, insanlarla ilgili ve insanların tüketmesi için tiyatro yapılagelmiştir. Bu sebeple Tiyatro, insan karakterini sahnenin merkezine alır. Bununla birlikte bugün bakıldığında artık sınırların bulanık olduğu görülmektedir.

Örneğin, Posthümanizm alanında önemli çalışmaları bulunan Dr. Louise Lepage (2017), "Believing in Robots" *(Robotlara İnanmak)* başlıklı metninde robotlar ve performans kavramı üzerinde durmaktadır. Sahnede robotların "oyuncu" olarak konumlandırılmasını konu alan metinde, performans canlı bir etkileşim olarak nitelenirken, ne canlı ne de bilinçli olan robotların sahneye çıktığı oyunlardan örnekler verilmektedir. Bu durum seyircide hem hayranlığa hem de ontolojik bir sorgulamaya yol açmaktadır.

[51] Namevcudiyet Estetiği: Heiner Goebbels tarafından tanımlanan estetik arayış. "'Mevcut olmayan', 'bulunmayan' gibi anlamlara gelen namevcudiyet fikri, tiyatroda avangard sanatçıların iyi kurulu metnin yapısını bozan yaklaşımları, Craig'in oyuncunun mevcudiyetine dair geliştirdiği karşı çıkışlar ve sonrasında Artaud'un temsil fikrini reddi üzerinde yükselir." (Çetin, 2019. Sf: 4)

Bunlara ek olarak tezde açıklanacak alt başlıkların yanı sıra melez türler olarak nitelenebilecek varlıklar üzerinden de konuya yaklaşılabilir. **Melez türler**; insan, hayvan, bitki ve mekanik olanın sınırlarını ortadan kaldırarak tiyatroda seyircinin tek bir tür üzerinden düşünmesinin sınırlarını zorlayan bir düşünce alanı yaratmaktadır. Örneğin hiper gerçekçi tarzda yaptığı heykellerle ünlü sanatçı Patricia Piccini, heykellerinde yarattığı melez türler üzerinden empati duygusunu amaçlamakta ve heykellerine insanın yeni doğası olduğunu düşündüğü makineleri de dahil ederek örneğin bir Vespa'yı bir hayvan gibi organik ve duygusal bir yapıda tasarlamaktadır. Aynı zamanda bu tasarım makinelerin ruha sahip olabilirliği tartışmasına da bir göndermede bulunmaktadır.



**Figür 2. Patricia Piccini, The Long Awaited (2008)**[52]

Piccini, sanatı yoluyla biyoteknoloji ve biyogenetiğin var olduğu bir dünyada insanı diğer varlıklardan ayıranın ne olduğunu sorgulatan ve insan olmanın ne anlama geldiğini düşündüren eserler ortaya koymaktadır. Eserlerinde farklı türlerin geçişkenliği, organik olan ve olmayan unsurların bir arada kullanılışı teknoloji ve bilimsel uygulamalar yoluyla insan ve doğa arasındaki ilişkinin nasıl değiştiğini göstermektedir. Çağdaş sanat üretimleri içerisinde insan olan ve insan olmayan "beden"lerin birbirine bağlılığı önemli bir araştırma alanıdır. İç içe geçmiş farklı

[52] Eser silikon, cam elyafı, insan saçı, deri, kontrplak, kumaş kullanılarak yaratılmıştır. (https://www.roslynoxley9.com.au/artwork/patricia-piccinini-the-long-awaited-2008/33:10966 )

varlıkların fiziksel sınırlarının sanat yoluyla nasıl kavramsallaştırılabileceği üzerine çalışmalar bulunmaktadır.[53]

Sonuç olarak Posthümanizm, insanın yanı sıra yeryüzünü ve doğayı bir bütün ve doğayı oluşturan her bir varlığı ayrı ayrı olarak, hayvanları, makineleri, robotları, yapay zekâyı, bu varlıkların bir araya gelmesiyle oluşan melez türleri, farklı sistemlerin bir arada kontrol edilmesini sağlayan sibernetiği ve hatta içinde bulunduğumuz evrenin kendisini özne olarak ele almaktadır. Aşağıdaki bölümde bu varlıklara yönelik Posthümanizm çerçevesinde inceleme yapılacaktır.

### 1.2.1. Yerküre, Doğa, Bitkiler ve İnsan

Yerkürenin oluşumundan itibaren geçirdiği fiziksel ve biyolojik döngülerin sonucu olarak dünyada yer alan insan, yeryüzü ile sürekli etkileşim halinde varlığını sürdürmüştür ve bu döngülerin bir parçasıdır.

Yerkürenin tarihi jeologlar tarafından günümüzden yaklaşık 4,5 milyar yıl öncesinden başlatılarak farklı iklim ve canlılık özellikleri üzerinden çeşitli zamanlara ve evrelere ayrılmaktadır. Yaklaşık 4 milyar yıl önce ilk canlılar; bakteriler ve ilkel okyanuslar oluşmuş, 2,5 milyar yıl önce çok hücreli canlıların ortaya çıkmasıyla erken yaşam dönemi başlamıştır. Bakterilerin ürettiği oksijen ile atmosferin şekillendiği, bitkilerin de hayvanların da bu dönemde ortaya çıktığı düşünülmektedir. Yaklaşık 500 milyon yıl önce ise omurgalılar, tanıdık bitki ve hayvan türleri ortaya çıkmıştır. Aynı zaman dilimi, kitlesel yok oluşlara rastlanan dönemi kapsamaktadır. Ardından kuş harici dinozorların torunları olan kuş türleri ortaya çıkmış ve günümüze daha yakın zamanlarda memeliler oluşmuştur. İnsanlar ve modern hayvanlar, bu üst zamanın en son evrelerinde gelişmiştir. (Britannica[54])

Tarihsel süreçte insanın doğaya nasıl konumlandığına bakıldığında tarihsel bulgulara göre avcı toplayıcı kültürler ya da anaerkil toplum düzeninde doğanın kutsal, dengeleyici ve bütüncül olarak görüldüğü, insanın doğanın bir parçası olmaya

[53] Stepien, J. (2022). Posthuman and nonhuman entanglements in contemporary art and the body, Routledge Taylor & Francis Group New York and London
[54] https://www.britannica.com/science/life/Life-on-Earth

daha yakın olduğu çıkarımı yapılmaktadır. Yazılı kaynaklara ulaşılabilen Antik Yunan'da da bu düşüncenin izleri görülebilmektedir. Doğa filozofları olarak tanımlanan ilk filozoflardan Thales, Anaksimondros ve Anaksimenes gerçekliğe doğayı araştırarak ulaşılabileceğini düşünmüştür. Bu düşüncenin, doğaya bir kutsallık atfedilmesine sebep olduğu söylenebilir.

Orta Çağ'ın sonuna kadar evren bilimi (kozmoloji) yeryüzünün merkeze alınması ile ilerlemiştir. Geleneksel kozmolojilerde doğa, yalnızca pasif bir mekan olarak değil canlılık barındıran ve insan eylemlerine karşı duyarlı bir varlık/organizma olarak görülmüştür.

> "Tarihsel olarak insan ve doğa arasındaki ilişki Aydınlanma Dönemine kadar olumlu bir seyir izlemiş ve bütün toplumlar insanı doğanın bir parçası olarak kabul eden doğal bir anlayış biçimini kabul etmişlerdir. Bu doğacı yaklaşıma göre insan doğanın bir parçasıdır ve yaşamını devam ettirebilmek için doğanın bütününe uyumlu bir şekilde yaşamak zorundadır. Fakat insanın bu uyumlu yaklaşımı ve doğaya yüklediği kutsallık tarihsel olarak incelendiğinde 15. ve 16. yüzyılda değişmeye başlamış insan, parçası olduğu doğanın etkisini kendi çıkarları doğrultusunda tek taraflı bir tutumla görmezden gelerek kendi konumunu merkeze alacak şekilde değiştirmiştir. Bu yaklaşım biçimi ise, insanın karşısında doğayı ikinci plana atmıştır." (Arıkan, 2021: 77)

Bu uzun döngünün bugünkü ayağında insanın yeryüzü ile ilişkisindeki en büyük dönüşümün Sanayi Devrimi[55] ile yaşandığı söylenebilir. Bu dönem sonrasında makinalaşma ve doğanın bir kaynak olarak kullanılması yoluyla insan, içinde bulunduğu ortam tarafından şekillendirilen ve koşullara uyum sağlayan pozisyonundan içinde bulunduğu doğayı sömürerek değiştiren ve şekillendiren döneme geçmiştir. Aydınlanmacı görüşün izinde doğa, insanın emrine sunulmuş, sonsuz bir kaynak olarak görülmüştür ve bu düşüncenin yarattığı eylemlerin günümüz iklim krizine olan bağlantısı açıkça görülmektedir. Modern felsefenin önemli isimleri René Descartes ve Francis Bacon ile akıl insan için hâkim güç noktasına evrilmiştir. İnsan, bu sayede kendini dünyanın efendisi olarak görmüştür. Ancak bu dünyanın efendisi olma amacı, ne yazık ki doğa üzerinde tahakküm kurma

[55] Sanayi Devrimi sonrasında başlayan süreç endüstri devriminin evrelerini de içinde barındırmaktadır, ancak bu konuya "1.2.3. Makine, Robot, Siborg, Android ve İnsan" başlığı altında değinilecektir.

arzusu ile birleşmiş ve doğanın bir sömürü nesnesine dönüşmesine sebep olmuştur. Sanayi Devrimi ile hızlanan bu süreçle birlikte yaşanan bilimsel gelişmeler, doğadan elde edilen bütün kaynakların insan tarafından bir laboratuvara dönüşmesine sebep olmuştur. Sonuç olarak kutsal olarak görülen doğa, tamamen mekanik bir boyutta algılanmaya başlanmış, mistiklik özelliğini yitirmiştir. (Arıkan, 2021: s. 80)

Sanayi Devrimi ile hızlanan şekilde doğanın bir kaynak olarak kullanılarak sömürülmesinin boyutu bugün "Antroposen" adı verilen çağın başlamasına sebep olmuştur. Bu terim, insanın yeryüzündeki etkilerinin geri dönülemez boyutta olduğu çağı tanımlamaktadır. Antroposen terimi ilk olarak 2000 yılında Paul J. Crutzen ve Eugene F. Stoermer tarafından ortaya atılmıştır. İkilinin yaptığı çalışma birkaç nesil içinde yüz milyonlarca yılda oluşan fosil yakıtların tüketildiğinden, karasal yüzeyin insan faaliyetleri ile büyük oranda dönüşmüş olduğundan, fosil yakıtların atmosferde yarattığı etkiden, Antartika'da bulunan ozon deliğinden, mekanize balık avcılığından bahsederek genel olarak jeokimyasal döngüdeki değişiklikleri merkeze almaktadır.

> "Bunları ve insan faaliyetlerinin dünya ve atmosfer üzerindeki ve küresel ölçekler de dâhil olmak üzere diğer birçok büyük ve hâlâ büyüyen etkilerini göz önüne aldığımızda, şu anki jeolojik dönem için "Antroposen" terimini kullanmayı önererek insanlığın jeoloji ve ekolojideki merkezi rolünü vurgulamanın son derece uygun olduğunu düşünüyoruz. Mevcut insan faaliyetlerinin etkileri uzun süre boyunca devam edecektir." (Crutzen & Stoermer, 2000. s. 17)

Crutzen ve Stoermer'ın çalışmasından sonra içinde bulunduğumuz çağı tanımlamada kullanılan Antroposen, yeryüzünün öyküsündeki yok oluş dönemleri düşünüldüğünde yeni bir yok oluşun da habercisi olarak yorumlanmaktadır.

> "İnsan kaynaklı kitlesel yok oluş artmaya devam ediyor. Yeni bir analiz, altıncı kitlesel yok oluşun hızlandığını, 500'den fazla omurgalı türünün 20 yıldan daha kısa bir süre içinde yok olma riskiyle karşı karşıya olduğunu gösteriyor. Ekolog Paul Ehrlich'in de aralarında bulunduğu bir grup bilim insanı tarafından Proceedings of the National Academy of Sciences'da (PNAS) yayınlanan çalışma, karada yaşayan yaklaşık 30.000 omurgalı türünden 515'inde hali hazırda 1.000'den az bireyin kaldığını ortaya koyuyor." (Çağlar, 2023: s. 59)

Bu sömürünün bir sonucu olarak insanın diğer varlıkların haklarını da göz önünde bulunduran etik bir anlayıştan uzaklaştığı görülmektedir.

> "Batı'nın kendini tekrar doğanın bir parçası olarak görmesi kadar doğada ve hayvanlarda da zihinsel ve kültürel öğeler bulunduğunu kabul etmesi oldukça zordur. Diğer bir deyişle insanların tekrar doğanın alanına, doğanın da ahlâk alanına katılması gerekmektedir." (Sezgin, 2017: s. 44)

Kadim pek çok anlayışta var olan tüm varlıklara dair bütünsel bir yaklaşımı Posthümanizm felsefesinin de benimsediği görülmektedir.

> "İnsanlık, biyoçeşitliliğin sağladığı ekosistem hizmetlerine bağlı olduğu için, bilim adamları, eğilimi tersine çevirmek için acil olarak bir şeyler yapılması gerektiğini savunuyorlar. Hiçbir şey yapılmazsa biyoçeşitliliğin yok edilmesinin medeniyetin çöküşüne neden olabileceği konusunda uyarıda bulunuyorlar. Nitekim bu konuyla ilgili olarak Paul Ehrlich "İnsanlık, diğer canlıların popülasyonlarını ve türlerini yok ettiğinde, kendi yaşam destek sisteminin çalışan kısımlarını da yok ederek, üzerinde oturduğu uzuvları kesmiş oluyor" demektedir." (Çağlar: 2023, s.59)

Ekoloji, etik ve feminizm alanlarında çalışan düşünür Val Plumwood, çalışmalarıyla Batı kültürünün eril ve insan merkezi bakışını eleştirirken kapsayıcı bir çevresel etik gelişmesi konusunda derin ekoloji alanına katkıda bulunmuştur.

> "Plumwood, insan ve doğa ikiciliğinin (ikilik-düalizm) gelişim sürecini üç evrede özetlemiştir/açıklamıştır. İlk evre, "insani ve insan dışı özellikleri dışlayarak, aşağı sayarak ya da önemsizleştirerek, normatif (en iyi ya da ideal) insan kimliğinin zihin ya da akıl olarak kurgulanmasıdır. İkinci evrenin ise, 'aklın doğayı dışlayarak ve karşıt açılardan kurgulaması' olduğunu ifade eder ve üçüncü evreyi de 'doğanın kendisinin zihinsiz olarak kurgulanması' şeklinde açıklamaktadır." (Plumwood, 2020. Akt. Altun, 2024: s. 17-18)

Doğanın zihinsiz olarak kurgulanması, akla atfedilen değer ve merkeziyet üzerinden tarihsel süreçte hem insan-doğa ayrımının sınırlarını kalınlaştırmış, hem de bu anlayış doğanın sömürülmesinin önünü açmıştır.

> "Ecology terimi, Ernst Haeckel tarafından felsefe ve dilbilim üzerine 1866 yılında yazılmış 'Genel Morfoloji' kitabında ele alınmıştır. Haeckel burada Charles Darwin'in fikirlerini temel alarak, canlı türlere ait karşılıklı ilişkilerin özel bir bilim dalının konusu

olabileceğini ifade etmiş ve ekolojiyi ‘organizmalarla çevreleri arasındaki ilişkilerin bilimi olarak’ tanımlamıştır.” (Dodson, 1998:2. Akt. Sevgi, 2015: 30).

“Bitkilerin Yaşamı, Bir Karış-ım Metafiziği” kitabında Emanuele Coccia, felsefenin bitkileri ihmal ettiğini, metropollerin bitkileri dekorasyon unsuru olarak gördüğünü söylemektedir ve standart evrim yazınının hayvan merkezli olduğunu aktarmaktadır. “Bitkisel yaşam, tam bir maruz kalış olduğundan çevreyle mutlak bir süreklilik ve bütüncül bir ortaklık içindeki yaşamdır.” (Coccia, 2021: s. 7) ifadeleriyle Rosi Braidotti’nin ifade ettiği şekilde bitkilerin de tüm varlıklarla “ontolojik bağıntılı olma hali” ile dünya üzerinde bulunduklarına dikkat çekmektedir. “Bitki, yaşamın dünyayla kurabileceği en sıkı ve en temel bağın vücut bulmuş halidir. … Güneşin veya bulutların altında, suya veya rüzgâra karışan yaşamları… dünyayla kaynaşmaya, tözüyle bir olmaya varıncaya kadar onun tüm nüanslarını kabul eder.” (Coccia, 2021: s. 8) Ona göre dünyanın ne olduğunu anlamadan bitkilerin de ne olduğunu anlamak mümkün görünmemektedir.

Her şeyin akıl merkezli ele alındığı bir varoluş ile doğanın sömürü nesnesine dönüştüğü noktada insanın doğa ile bağını önceleyen Ekoeleştiri başta olmak üzere Ekofeminizm, hayvan hakları ve hayvan etiği, çevreci etik gibi pek çok teori ortaya çıkmıştır. Gaia teorisi de bu teorilerden biridir. Gaia teorisinde yerkürenin tüm tarihi onun kendini yenileme, düzenleme biçimi üzerinden ele alınmakta ve dünya kendi kendini düzenleyen bir süper-organizma olarak görülmektedir. “Bu karmaşık sistem, dünyadaki yaşam için en uygun ve elverişli koşulları düzenlemekten sorumludur.” (Güvenç, 2022: s. 42) Dolayısıyla bu organizma tek bir varlık olarak ele alındığından ötürü içinde bulunan hiçbir varlığın diğerine bir üstünlüğü bulunmamaktadır. “Bu bağlamda Posthümanizm destekli çevre temelli düşüncelerin çoğunun gaianist olarak nitelendirilebileceğini iddia etmek yanlış olmayacaktır. Zira Gaianizm, dünyanın içinde barındırdığı tüm bileşenleri ile birlikte, eşit ve içsel değere sahip canlı bir organizma oluşturduğu görüşüyle temellenir.” (Güvenç, 2022: s. 42) Gaianist teoriye göre bitki, hayvan, miroorganizma, insan ayrımı ve dolayısıyla doğa-insan ayrımı bulunmamakta, doğanın nesneleştirilmesi söz konusu olmamaktadır.

Görüldüğü üzere temel olarak düalizm ile beslenen insan-doğa karşıtlığı düşüncesi insanın dünyaya konumlanışını ve edimlerini doğrudan etkilemektedir.

> "Çünkü özne-nesne ayrımı hümanizmin tesis ettiği ataerkil koşullarda ortaya çıkmıştır. Bundan dolayı ihtiyaç duyulan şey, "hümanizmin aşılması ve öznenin sahip olduğu ayrıcalıkların tüm canlılara, hayvanlara, bitkilere, hücrelere, bakterilere, uzatabilmenin koşullarının aranmasıdır." (Yüksel, 2021: s. 241)

Bütün bu bilgilerin ışığında Posthümanist düşüncenin, özne-nesne, insan-doğa, insan-bitki gibi ayrımların ötesinde bir varoluş sunarak insana özne olmayı tüm varlıklarla paylaşmayı önerdiği ve doğa ile derin ekoloji, Yeni Maddecilik gibi kavramlarla buluşan farklı bir ilişkilenmeyi işaret ettiği görülmektedir.

### 1.2.2. Hayvanlar ve İnsan

Antik Yunan'dan başlayarak insan (erkek insan) hep "diğeri olmayan" üzerinden tanımlanmıştır. Buna göre erkek, kadın olmayan; insan, hayvan olmayandır. Aristoteles de insanı "akıl" yoluyla hayvandan ayırmıştır.

> "Aristoteles düşünme, akletme fiilinin yalnızca insan ruhunun yetisi olduğunu söylemektedir. Düşünmenin temelinde algılama, algılamanın temelinde ise duyumlama bulunmaktadır. Algılama yetisi de duyumlamaya bağlı olduğu için bedene bağlıdır Bunun yanında Aristoteles'e göre düşünme yetisi bedenle birleşik değildir; eğer birleşik olsaydı sıcak ve soğuk gibi herhangi bir nitelik olurdu veya herhangi bir organı olurdu. Oysa düşünme yetisinin hiçbir organı yoktur." (Akkağıt, 2022: s. 132)

Akıl temelli hiyerarşilendirme hayvanları ve bitkileri de kapsamakta, Aristoteles tarafından bu varlıklara da bir "ruh" yakıştırması yapılmasına rağmen insan, yine akılsal etkinlik ile diğerlerinin önüne geçmektedir. Aristoteles, ruhsal kabiliyetleri hiyerarşik bir şekilde ele almıştır. Ona göre bitkiler beslenme ve üreme, hayvanlar yer değiştirme ve duyumlama melekelerine sahiptir. İnsan ruhu ise bu iki ruhun özelliklerine de sahiptir fakat insan diğer canlılardan farklı bir yetiye sahiptir: düşünme yetisi. Bu durum insanın bu yetisinin ona ne kazandırdığı sorusunu akla getirmektedir. "Bu soruya Aristoteles, insanın en iyiyi arayan bir doğaya sahip

olduğunu buna da ancak kendi ruhunun akılsal etkinliği ile ulaşabileceğini söylemektedir.” (Akkağıt, 2022: s. 148)

Akıl üzerinden “erkek insan”ın tanımlandığı Antik Yunan’da Aristoteles hayvanları akıl ve içgüdü karşılaştırması üzerinden değerlendirmektedir:

> “Onun aracılığıyla diğer canlılardan ayrıldığımız akıl sadece, raslantısal ve değersiz olanı benimsemeyen bir yaşam biçiminde kendini tam olarak geliştirir. Hayvanlarda da bir zekâ ve akıl kıvılcımı olduğu kesindir, ancak felsefi akıl gücünden en az oranda bile bir pay almazlar. Bu güç, sadece tanrılara ve insan aklına özgüdür. Öte yandan duyulara dayalı algılamadaki keskinlik ve doğal içgüdüler söz konusu olduğunda, birçok hayvan insandan çok çok üstündür.” (Ökten, 2007: s. 33)

Bu ikili karşıtlık çerçevesinde tıpkı doğa-insan ayrımında olduğu gibi bu ayrımın paralelliğinde şekillenen insan-hayvan ilişkisi, kaçınılmaz bir sömürüyü beraberinde getirmiştir. Doğa-insan zıtlığında yaşanan kopuş gibi hayvan ve insan arasındaki ilişki de kopmuş ve insanın çevresini saran, ilişkisellik içinde var olan bir varlık yerine hayvan, insan için var olan ve insana hizmet etmekle yükümlü olan varlık haline gelmiştir.

> “John Berger’e göre 19. yüzyılda Batı Avrupa ve Kuzey Amerika’da başlayan süreçte, insan ve doğa ilişkisine aracılık eden her türlü gelenek kopmuştur. Öncesinde, insanı çevreleyen ilişki halkalarının en merkezinde insanın kendisiyle birlikte hayvanlar bulunmaktaydı. 20. yüzyılda tarlada, sokakta çalıştırılan hayvanların yerini yavaş yavaş makinelerin almasıyla ve pek çok vahşi hayvanın ekonomik sebeplerle neredeyse türlerinin yok olma noktasına gelmesiyle hayvanlar görüş alanlarımızdan çıkmaya başlamıştır. Gündelik yaşantımızdan ‘yok olan hayvanlar’ yerlerini yok oluşlarının yaşayan anıtları olan hayvanat bahçelerine, oyuncaklara ve çok çeşitli hayvan imgelerine bırakmıştır.” (Berger’den akt. Sezgin, 2017: s. 156-157)

Yine ikili zıtlıklar çerçevesinden bakıldığında Posthümanist düşüncenin ve ekolojik çalışmaların neden feminist çalışmalar ile başat ilerlediği daha kolay anlaşılabilmektedir. Zira aynı düşünce biçimi erkeğin karşısına kadını koyarken, doğa ve uygarlık zıtlığında erkek uygar, kadın doğayı temsil eder paralellikte kendine yer bulmaktadır. Yine insan-hayvan zıtlığında da kadın güdüsel ve hayvana yakın olan haline gelmektedir.

> "Yabani/evcil dikotomisinde evcil hayvanı ikincil statüye indirgeyen düşünce yapısının temelindeki kontrol altına alma güdüsü kadınlar için de geçerlidir. Ev alanına hapsedilen ve her daim kontrol altında tutulmaya çalışılan kadının hayvana benzetilmesi bu açıdan tesadüf değildir. Batı'nın sömürgecilik tarihiyle çakışan aydınlanma döneminde insanın-beyaz Avrupalı erkek-kültür vasıtasıyla doğaya karşı kazandığı zafer ön plana taşınırken, insanın vahşi, kültürden uzak yanını temsil ettiği düşünülen kadınlar, yeni karşılaşılan ilkel kabileler, akli dengesi yerinde olmayanlar, yoksullar, farklı etnik kökenden gelenler doğaya yakın ve kontrol edilmesi gereken unsurlar olarak görülmüşlerdir. (Sezgin, 2017: s. 156-157)

"Hayvanların Tarihi" kitabında ise Oxana Timofeena, Aristoteles'in faunasının açıkça insani özellikler taşıdığını belirtir. Hayvanlar, bugün adına Antropomorfizm[56] denilen bakışla çekingenlik, sinsilik, anaçlık, asalet vb. duygular sergiler. Yani Aristoteles'e göre: "Hayvanlar insana benzemekle kalmaz, kendilerince insanları taklit de ederler. Tersi geçerli değildir. Yuva yapan bir kırlangıç ev yapan bir insanı taklit eder." (Timofeeva, 2018: s. 32) Aynı eserde yazar, hayvanların günümüzde evcilleştirme, kapatma ya da imgeleştirme yoluyla hayatlarımızda olduğunu ifade ederek Felsefe tarihine hayvanlara bakış üzerinden bir okuma yapar. Yukarıda bahsedilen Antropomorfizm kavramından hareketle, "hayvanların gitgide, teker teker sahneyi terk edip insanlığı kendi temsilleriyle, evcil hayvanları ve oyuncakları ile baş başa bıraktığını" dile getirir. Parçası olunamayan, uyumlu bir şekilde yaşanamayan ve her adımda zarar verilen "doğa", tarih öncesi çağlarda olduğu gibi bugün de insan tarafından korkulan, şekil verilmeye çalışılan bir unsur olarak görülmektedir. Yaban hayatındaki pek çok canlının insana bağlı şehirleşme, iklim krizi ya da çevre kirliliği sebebiyle habitat bulamayıp soyları tükenirken evcil hayvanlarla ilişkinin içinde bulunduğumuz çağ özelinde ilginç düzeyde artış gösterdiği, yeni cinslerin yetiştirildiği, insanın sevimli ya da değişik bulduğu kimi türlerin sağlık problemleri yaşamaları pahasına üretildiği bilinmektedir. Diğer bir yandan yine günümüzde Veganizm gibi yaklaşımlar ise hayvan-insan ilişkisi özelinde yukarıda bahsedilen "hayvanın oyuncak görüldüğü" ya da genel algı üzerinden "insana hizmet etmek için var oldukları inancı"nın zıttını savunmaktadır. İnsan-hayvan ilişkilerinin etik boyutunu sorgulayan bir felsefe olarak Veganizm, hayvan haklarına saygının yanı sıra hayvan sömürüsü temelli endüstrinin çevre

[56] İnsana özgü niteliklerin başka varlıklara atfedilmesi.

üzerindeki olumsuz etkilerine karşı çıkmakta ve sürdürülebilir yaşam dinamiklerini önemsemektedir.

Kuramsal başka bir açıdan konuya yaklaşmak gerekirse temel olarak Posthümanizm ve organik varoluşların tümü üzerinden edebiyat merkezli bir bakış olarak ekoeleştiri yeryüzü, bitkiler, hayvanlar, iklim krizi gibi birçok konuyu içinde barındırır. Ekoeleştiri, edebiyatta tabiat ve insan arasındaki ilişkinin yanı sıra derin ekoloji, toplumsal ekoloji, ekofeminizm gibi yaklaşımların görüşlerinden yararlanarak onların eleştirdiği konuları da inceleme alanına dâhil eder. Türcülük, ayrımcılık, eril düşünce altında ezilen kadın problemleri, bozulan ekolojik döngü, hayvan hakları vs. bu kuramın eleştirdiği başlıca konulardır. (Gonagova, 2020, V)

Bu bağlamda insan-hayvan etkileşimi üzerinden yapılan incelemeler veya eserlere yapılacak okumalar ekoeleştirinin alanına girmektedir. Darwin ve genetik çalışmaları sayesinde Antik Yunan'daki insan-hayvan ayrımının sınırlarının bulanıklaşması etkileşimlilik bağlamında özneleşme üzerinden modern dönemde bu anlamdaki kırılmayı yaratmıştır.

Sanatsal pratiklerin bir parçası olarak hayvanların sahne üzerinde bulunuşlarını Antik Roma'ya kadar götürmek mümkündür. Bu dönemde insanın doğa üzerindeki egemenliğinin bir göstergesi olarak egzotik hayvanlar eğlence amacıyla ve mitolojik hikâyelerin canlandırılmasında sahne üzerinde kullanılmıştır. Günümüzde hayvanların sahne üzerindeki temsilleri, Aristotelesçi bir taklit anlayışının ötesine geçerek hayvanların kendi varoluşlarının doğrudan ifadesi olarak görülmektedir. Ancak bu noktada felsefi, sanatsal ve etik tartışmalar mevcuttur. Özellikle egzotik hayvanların doğal yaşam alanlarından koparılması ve yapay ortamlara getirilmesi eleştirilmiştir. Jacques Derrida'nın "L'Animal que donc je suis" *(Hayvan Olduğumdan Dolayı Ben De Varım)* ve Donna Haraway'in "When Species Meet" *(Türler Buluştuğunda)* eserleri alanda önemli sayılabilecek, özellikle hayvanlara odaklanan çalışmalardandır. Derrida, "animot" kavramını ortaya atarak hayvanların insanların tamamen dışında varlıklar olarak ele alınmasını eleştirmektedir. Haraway ise hayvanları da özne olarak ele aldığı noktada hayvanlar ve insanları birbirleriyle

duygusal, etik, ilişkisel bir şekilde karşılıklı olarak nasıl konumlandığını anlatmaktadır.

Rimini Protokoll'den Stefan Kaegi'nin akvaryumdaki bir ahtapotun hareketlerini ve insanlarla etkileştiği "dansını" sahnelediği "Temple du Present" gibi işler veyahut Romeo Castellucci'nin "Inferno" oyununda köpekleri sahnede kullanması gibi örnekler alandaki güncel sanatsal üretimlere örnek olarak gösterilebilir.

### 1.2.3. Makine, Robot, Siborg, Android ve İnsan

Posthüman bakış bağlamında teknolojinin katılımıyla yaratılan "hibrit kimlikler" insan-merkezli performansın sınırlarını aşmaktadır. Başka bir deyişle Posthümanizm organik yapılar kadar inorganik yapıları da içinde barındırır. Bu bağlamda makine, robot, siborg ve android gibi varlıklar Posthüman özne olarak önem kazanır. Makine, robot, siborg ve android kavramları makinelerin insanlar tarafından kullanılmaya başlanmasından itibaren her biri ayrı ayrı varlıklarını sürdürseler de özellikleri birbirlerine eklenerek ilerleyen ve biri diğerini besleyen teknolojik gelişmeleri oluştururlar. Bu noktada konuya "makineleşme" sürecinden başlamak isabetli görünmektedir. Yukarıda yeryüzünün çağları üzerinden Antroposen kavramına girildiğinde Endüstri Devrimi'nden ve bu devrimin farklı evrelerinden bahsetmek gerektiği dile getirilmişti. İnsanın göçebe hayattan yerleşik hayata geçtiği tarım devriminin ardından gelen en majör atılım olan Endüstri Devriminin günümüze uzanan ve gelecek tahayyülünü de barındıran tarihi beş ayrı dönem üzerinden tanımlanmaktadır.

Alandaki tarihsel sürece bakıldığında Antik Yunan'daki sahne makaraları, gizli kapılar gibi mekanik düzenlerden başlayarak M.Ö. 3. yüzyılda Antik Çin'de tapınaklarda ve özel seremonilerde kullanılan çalgı çalan otomatlar ve hareket eden makinelere, 1. yüzyılda matematikçi ve mühendis Heron'un pneumatika eserinden, 12. Yüzyılda Cezeri'nin otomatları, makineleri ve hatta ilk insansı robotuna, 15. yüzyılda Da Vinci'nin buluşlarından 18. yüzyılda gerçekçi bir şekilde hareket

edebilen bir ördek yaratmasıyla bilinen Jacques de Vaucanson'a uzanan bir yolculuk gözlemlenir.

İnsansı robotların (hümanoid) tarihini 12. yüzyıla kadar götürmek mümkündür. Artuklular öneminde Diyarbakır'da yaşamış ve Artuklu Sarayında 25 yıl mühendis olarak çalışmış olan El Cezeri *(1136 – 1206)* pek çok Batılı bilim insanına göre Orta Çağ'ın en önemli bilim insanı olarak kabul edilmektedir. Türkçe'ye "Mekanik Biliminde Bilgi ve Uygulamanın Bağdaştırılması" olarak çevrilebilecek eseri *(El-Câmi' beyne'l-'ilm ve'l-'amel en-nâfi' fî eş-şınaâ'ti'l-ḥiyel)* dönemin hükümdarı tarafından toplatılmıştır. (Çalışkan, 2019).



**Figür 3. İçecek Sunan Çocuk Robotu, Kitab-ül Hiyel (2-7)**

Verilen tarihsel süreçteki örneklerden de anlaşılacağı üzere makine, robot ve hatta ileride karşılaşılacak teknolojiler iç içe geçmiş şekilde biri ötekini besleyerek tarih sahnesine çıkmıştır. Aşağıda endüstri devriminin evreleri ele alınırken de günümüz ve sonrası için bilişim sektörü, dijitalleşme ve yapay zekâdaki gelişimler sebebiyle endüstride beklenen gelişmeler de tezin bu bölümündeki tüm öğeleri içinde barındırarak ilerlediği ve ilerleyeceği görülmektedir. Yukarıda da belirtilen endüstri devriminin beş evresini aşağıdaki gibi belirlemek mümkündür:

**Endüstri 1.0.** 1760-1830 yılları arasında su ve buhar kullanılarak yapılan mekanik üretim sistemleri dönemini kapsar. Yakıt olarak kömür kullanılır. Fabrikalarda üretim gücünün temelini insan oluşturur.

**Endüstri 2.0.** 1830-1945 yılları arasındaki döneme verilen isimdir. Seri üretim bandı, telgraf, telefon gibi teknolojik icatlar yapıldı ve fabrikalarda çalışan insan sayısı azalır. Bu dönemde hâlâ yakıt olarak kömür kullanımı yaygındır ve bu kullanımın çevresel sonuçları üzerinde düşünülmeye başlanmıştır.

**Endüstri 3.0.** 1945 yılı sonrasında elektrik kullanımının üzerine elektronik ve bilgi teknolojilerinin eklendiği dijital devrin başladığı, bilgi teknolojilerinin kullanımı ve otomasyonun gelişmesi dönemini kapsar ve daha yenilenebilir enerji kaynakları üzerinde düşünülmeye başlanır. İçinde bulunduğumuz dönemde 3. evreden 4. evreye geçiş aşamasında olunduğu söylenebilir.

**Endüstri 4.0.** Akıllı makinalar çağı olarak adlandırılır. Nesnelerin interneti adı verilen internet üzerinden diğer nesnelerle veya sistemlerle veri iletimi ve alışverişi yoluyla yeni teknolojilerin etkinleştirilmesi, istendiği anda kullanılabilen bulut bilişim, yapay zekâ ve makine öğrenimi amaçlar.

**Endüstri 5.0.** ise insan merkezli, yapay zekâ ile birlikte çalışan bir endüstriyel dönüşümü, insansız makine çağını ve süper akıllı toplumu ifade etmektedir.

**Makineler,** önceden belirlenmiş işleri gerçekleştirmek üzere bir dizi kuralı takip eden cihazlardır. **Robotlar,** sensörler (dolayısıyla çevreyi algılama) ve kontrol mekanizmaları içerebilen makine türleridir; yarı otomatik ya da otomatik olarak çalışabilirler. İlk çağlardan itibaren insanlık tarafından hayal edilmişlerdir. "Robotizm" kitabında Can Batukan, Kapitalist sistemle birlikte robotların "iş yapan canavarlar"a dönüştüğünü dile getirir: İnsanın üzerindeki iş yükünü alan bu canavarlar, insanın kendi suretinin daha kaba, ağır ve güçlü hali gibidir. (Batukan, 2017: s. 19) "Robot kanunları" olarak bilinen kanunlar "Ben, Robot" eserinde Isaac Asimov tarafından yazılmıştır. Kelimenin ilk kullanımına ise 1920 senesinde Çek yazar Karel Čapek, "R.U.R." adlı tiyatro oyununda rastlanır. Kelime kökeni "angarya iş" anlamına gelen Çekçe kelime "robota"dan türemiştir. Üç perdelik eserde Čapek, insanlar tarafından "köle" olarak kullanılan robotların ayaklanmalarını konu alır. **Android** ise insan görüntüsünde olan robotlara verilen addır. Yukarıda bahsedilen eserler dışında mitolojik hikâyeler hariç insansı robot tasvirine edebiyatta ilk kez 1817'de E.T.A. Hoffmann'ın "Kum Adam" öyküsünde rastlanmaktadır.

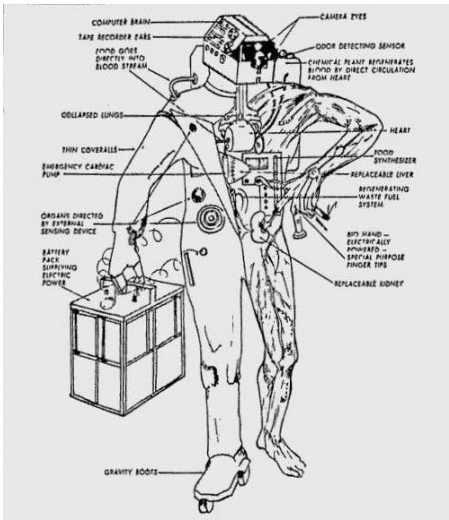
Androidlerden farklı olarak **Siborglar** *(cybernetic organism: sibernetik organizma)* bir yanıyla organik, bir yanıyla makineleşmiş varlıkları, aslında Posthümanizm bağlamında bir melez türü işaret eder.

Siborg kelimesi ilk kez 1960 yılında Manfred Clynes ve Nathan S. Kline tarafından Astronautics dergisinde uzay seyahati ile ilgili yazılan bir yazıda kullanılmıştır. Clynes ve Kline, bu yazıda hayatta kalmak için bulunduğu ortamı değiştirmek yerine teknoloji sayesinde insanın kendisini değiştirebileceğini önermektedir.

> "Dünya dışı ortamların gereksinimlerini karşılayacak şekilde insanın bedensel işlevlerini değiştirmek, ona uzayda dünyaya benzer bir ortam sağlamaktan daha mantıklı olacaktır. … İnsanın seçtiği herhangi bir ortama bedenini adapte etme işi, sibernetik yönleri yeni yeni anlaşılmaya ve araştırılmaya başlanan homeostatik[57] işleyiş hakkındaki bilgilerin artmasıyla daha kolay hale gelecektir. Geçmişte evrim farklı ortamlara uyacak şekilde bedensel işlevlerin başkalaşmasını beraberinde getirmiştir. Artık, insanın mevcut yaşam tarzında uygun biyokimyasal, fizyolojik ve elektronik modifikasyonlarla kalıtım değiştirilmeden bunu bir dereceye kadar başarmak mümkün olacaktır." (Clynes, Kline. 1960: s. 26)

Siborg, aynı zamanda post-insanlığa gidilen yolda sınırlı ve yetersiz görülen biyolojik bedenlerin yeni dünya düzenine teknolojiyle adapte edilmesidir. Bu adaptasyonu kendi bedenleri üzerinde gerçekleştirmeye bağlayan sanatçılar, siborg beden ve sanat arasındaki ilişkiyi kurmaktadır. İnsan ile makine arasındaki ilişkide sınırların karışması halinin temsili olan ve aynı zamanda bir melez tür olan siborglar, Haraway'e göre. "… insanların hayvanlar ve makinelerle akraba olmaktan korkmadıkları, yine sürekli parçalı kimlikler taşımaktan ve çelişkili konumlarda durmaktan çekinmedikleri canlı toplumsal ve bedensel gerçekliklerle ilgili olabilir." (Haraway, 2016: s. 14-15)

[57] İç dengeye ait




**Figür 4. Siborg Çizimi, The Miami News, 3 Mayıs 1961**[58]

Donna Haraway tarafından 1985 yılında yazılan "Siborg Manifestosu" kendi çağının feminist düşüncesi ve değişen dünya dinamikleri ile bir hesaplaşma ve yeni bir ihtimal ortaya koymaktadır. Haraway'e göre ne canlı ne cansız ne organik ne tenolojik, ne erkek ne de kadın olan siborg yoluyla insan fikri ve insanın yarattığı aile, din, cinsiyet gibi tüm kavramlar sorgulanabilmektedir.

> "Batılı, beyaz, zengin erkeğin; kadın, beyaz olmayan, işçi, hayvan, doğa gibi 'öteki' olarak tayin edilenler üzerindeki tahakkümünün temeli, düalizmdir. Haraway'in 'siborg'u; ben/öteki, kültür/tabiat, erkek/kadın, medeni/ilkel, doğru/yanlış, gerçek/illüzyon, bütün/parça, Tanrı/insan gibi tartışmaya açık her türlü düalizmi ortadan kaldırıp eşitliğe giden bir yol bulmak amacıyla cinsiyetsiz ve ırksız bir tahayyül biçimidir." (Haraway 1990. Akt. Çavuş: 2021: s. 181)

"Siborg Manifestosu", Barındırdığı feminist söylemi ön plana çıkaran şu sözlerle sona ermektedir: "Siborg tasavvuru, makineleri, kimlikleri, kategorileri, ilişkileri ve uzay hikâyelerini hem kurmak hem de yok etmek demektir. İkisi sarmal dansla birbirlerine sarılmışlarsa, ben tanrıça olmaktan ziyade siborg olmayı tercih ederim." (Haraway, 2006: s. 74) Haraway, geleneksel ikilikleri, tanrıçalık üzerinden üstünlük anlayışını reddetmekte ve iktidarın, sınıflandırmaların ötesine geçen bir kimlik önermektedir.

[58] Görsel https://cyberneticzoo.com/bionics/1960-cyborg-kline-and-clynes-american/ adresinden alınmıştır.

Burada felsefi bir tartışma ya da imge olmanın ötesinde, gerçekten siborg bir bedene sahip olan doğuştan renk körü olan İngiliz sanatçı Neil Herbisson'a gözleri çevirmek, teknoloji ile birleşen insan bedeni olanaklılığını anlamak adına iyi bir örnek teşkil etmektedir. Herbisson, aynı zamanda akromatopsi[59] hastasıdır ve renkleri "duyabilmek" için bedenine eklenmiş bir "anten" benzeri bir cihaz ile hayatına devam etmektedir. Dünyanın ilk siborgu olarak bilinen Herbisson'un başının üstünde bulunan aparat İngiltere tarafından bedeninin bir parçası olarak kabul edilmiştir; zira sanatçının pasaport fotoğrafında da bu "anten" bulunmaktadır. Herbisson, bu implant sayesinde ultraviyole (UV) ışığını "görebilmekte"dir ve bu da ışık algısını artırarak ona süper-duyular kazandırmaktadır.



**Figür 5. Neil Herbisson (Fotoğraf: Marek Zakrzewski)[60]**

2017 yılında verdiği bir röportajda Herbisson, "Yazılım ile beynim ya da antenim ile vücudumun herhangi bir parçası arasında hiçbir fark yok. Sibernetikle bütünleşmek bana teknoloji olduğumu hissettiriyor[61]." sözleriyle siborg deneyimini anlatmaktadır. Harbisson'ın içinde bulunduğu son çalışmalar ve amacı şu şekilde açıklanmaktadır: "Çalışmalarını siborg sanatı, yeni duyular ve yeni organlar

[59] Kısmen veya tamamen renkli görme eksikliği
[60]Görsel https://www.nationalgeographic.com/science/article/worlds-first-cyborg-human-evolution-science sayfasından alınmıştır.
[61] Kaynak: https://www.nationalgeographic.com/science/article/worlds-first-cyborg-human evolution-science

tasarlama ve onlarla birleşme sanatı olarak tanımlıyor. Çalışmalarını heykelle karşılaştırıyor; amacı yeni gerçeklik algıları yaratmak için zihnini şekillendirmek[62].”

Haraway’in ifade ettiği şekilde sınırların bulanık olduğu, doğa, kültür, insan ve makine arasındaki ilişkilerin yeniden tanımlandığı bir ilişkilenme öneren Herbisson’ın varlığı, var olan paradigmaların dışında, daha kapsayıcı ve çok boyutlu bir yaşayış ihtimali önermektedir.

### 1.2.4. Yapay Zekâ ve İnsan

Bilinç üzerinden insanın kendine biçtiği hiyerarşiye yukarıdaki bölümlerde çeşitli şekillerde değinilmişti. Bu bölümde yapay zekâ üzerine felsefi çalışmaların ve eleştiri kuramlarının yanı sıra teknolojik gelişmelerin tarihsel süreçte bu hiyerarşiyi nasıl sarstığına değinilecektir. Öncelikle insanlığın yarattığı ve nasıl geliştirirse, nasıl beslerse öyle büyüyecek olan bir bebek olarak yapay zekâ, henüz bilinen anlamda bir “bilince” sahip değildir. Ancak insanın hem biyolojik özellikleri hem de aklı ile kendini en tepeye koyduğu yaşam döngüsünde geçen zamanla birlikte önce genler üzerinde yapılan çalışmalar onun hayvanlardan çok farklı olmadığını göstermiş, hem de hayvanlar ve bitkiler ile ilgili yapılan çalışmalar bu canlıların iletişim kurma becerileri ve zekâları ile ilgili pek çok bilgi edinilmesini sağlamıştır. Bunların yanı sıra “en zeki” olarak nitelenen insanın zihninin, hafızasının, hesaplama kabiliyetinin sınırlarını çoktan geçen makineler, bilgisayarlar insanlığın yaşamına dâhil olmuştur. Yani insanın bu çalışmada sık sık tekrarlanan “ben ve öteki” olarak ayrılan düşünce tarzının dışına çıkarak var olan tüm oluşlara aynı seviyeden yaklaştığı bir dünya hem kendi türünün geleceği açısından hem de dünyadaki tüm diğer var oluşlar ile barışma açısından önem arz ederken insanın yanında hayvan, bitki, canlı, cansız her şeyin yanı sıra yapay zekânın da var oluş şemasında kendine yer bulması oldukça önemlidir.

Edebiyatta ve dramatik sanatlarda fiziksel güç ya da zihinsel kapasite olarak yapay zekâ ile donanımlanmış “insandan daha yüksek kapasitede” olarak betimlenen hümanoidler, insanın “kendi suretinde yaratma” motivasyonunun bir sonucunu

[62] https://en.wikipedia.org/wiki/Neil_Harbisson#cite_note-40

oluştururlar. Ancak bilim kurgunun biraz dışına çıkıp var olan bilimsel çalışmalara dönülürse insan bilincinin kaynağı bilinmemektedir ve veri yüklenerek kendi kendine öğrenmesi sağlanan yapay zekânın zamanla bir bilince sahip olup olamayacağına dair kesin bir cevap verilememektedir.

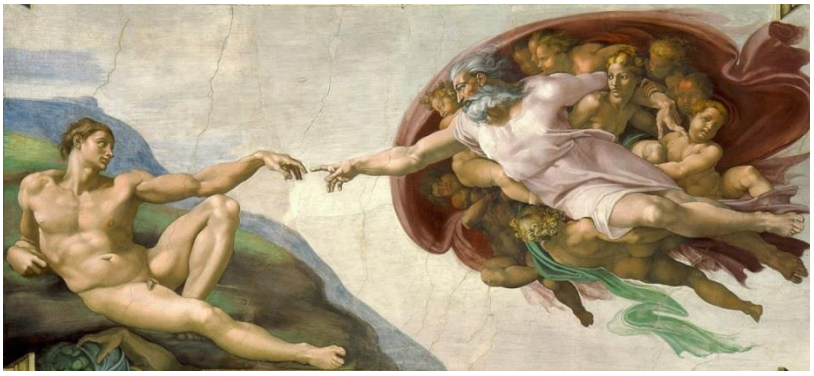
Yine de alana dair karşıt bir teori olarak öne çıkan John Searle'nin ortaya attığı Çin Odası Deneyi'nden bahsetmekte fayda vardır. Çin Odası Deneyi olarak bilinen görüş, dijital bir bilgisayarın –ne kadar zeki ya da insansı davranışlar sergilerse sergilesin– bir "zihne", "anlayışa" ya da "bilince" sahip olamayacağını savunur. Yapay zekâ ile ilgili olarak ortaya atılan bu karşı teori şu şekildedir: Teori bir odaya kapatıldığımızı ve odada sadece iki delik olduğunu; deliklerden birinden anlamadığımız dilde, mesela Çince yazılar olan kutular girdiğini varsaymamızı ister. Anlamadığımız bir dildeki yönergelerle ne yapacağımızı bilemeyiz. Ancak duvarda anlayacağımız bir dilde gelen kutuları ne yapacağımız yazarsa biz sadece anladığımız dildeki talimatları takip ederek Çince bir yönergeyi takip etmiş hale geliriz. Bu, Çince bildiğimiz anlamına gelmez. Kendi dilimizdeki yönergeleri anladığımız anlamına gelir. (Cox, Levine. 2018: s. 140-142)

Sigmund Freud kendi ortaya attığı bilinçaltı kavramı ile birlikte yukarıda insanlık tarihi için kırılma noktaları olarak sayılan Kopernik ve Darwin'in keşiflerinin insanlık için üç büyük hakaret teşkil ettiğini dile getirir. Yazar Johannes Hepp, «Homo Dijital» adlı kitabında bugün insanlığın en büyük dördüncü hakarete maruz kaldığını söylemektedir: "İnsanın bilinç dışının, gizli arzularının, isteklerinin ve duygularının kontrolünü ele geçirdiği dijital devrim yapıyor bunu. Artık akıllı telefonlarımız ve algoritmalar bizim ne istediğimizi bizden çok daha iyi biliyor. Üstelik böyle bir çağda nevrozların şekli ve adı da değişiyor." (Hepp, 2023, arka kapak yazısı) 2023 yılında Avrupa Parlamentosu tarafından kabul edilen ve 2024 yılında yürürlüğe girmesi beklenen yapay zekâ yasası sonrası bu "hakaret"in nereye evrilebileceği de merak konusudur.

Yapay zekâ ve "orjinallik", "yaratmak" gibi kavramlara Posthümanizm bölümünde bahsedilen Postyapısalcılık tartışmaları üzerinden yeniden yaklaşmakta fayda vardır. Postyapısalcı kuram bağlamında önemli isimlerden Roland Barthes

“Yazarın Ölümü” adlı eserinde temel olarak Postmodern çağda yazarların sıfırdan bir eser üretmek gibi bir yaratıcılıkta bulunamayacaklarını dile getirir. Zira ancak çok okuyan biri yazabilir. Çok okuyan biri de o kadar çok şey okumuştur ki yazdıkları “yeni” olmaktan ziyade okuduklarının başka bir şekle dönüşmesidir. Zaten kendisi hali hazırda bir ilişkiler, sistemler ve kavramlar ağının içinde bulunur, bunlardan “öte” bir yaratımı olması mümkün değildir. Bu anlamda yazar ölmüştür. Postyapısalcılar ile ortaya çıkan peyzaj metin ve metinler arasılık kavramları günümüzde hâlâ bir yazarın ustalığını gösterebileceği alanlar olarak tanımlanmaktadır. Yani yazarlık bağlamında yaratıcılık günümüzde var olan metinlerin nasıl bir araya getirilip bağlandığı ile de ölçülmektedir.

Son zamanlarda aslında hayatımızdaki her noktada bilerek ya da bilmeyerek altyapısını kullandığımız yapay zekâ, Chat GPT ve türevleri üzerinden bir süredir yaygın kitlelerce bilinir ve doğrudan kullanılır (ve hatta akademik etik tartışmalarında da beraberinde getiren bir etken) oldu. Bu bağlamda Barthes’in tam olarak tarif ettiği şekilde yapay zekânın da üretimler yaptığı görülmektedir: Yeterince kütüphane yüklendiğinde, örneğin özellikle bir yazarın eserleri okutulduğunda yapay zekâ o yazar gibi yazabilmektedir. Bu bağlamda tıpkı Shakespeare gibi gerçekte var olmayan Shakespeare soneleri yazan, Schubert’in eksik bestesini tamamlayan yapay zekâ, film senaryosu yazabilmekte, animasyonlar hatta gerçek yaşamı konu alan filmler üretebilmekte, makale yazabilmekte, verilen bilgiler üzerinden bağlamlar oluşturup hem görsel hem de yazılı orijinal içerikler yaratmaktadır.



Figür **6. Adem’in Yaratılışı, Michelangelo, 1512**

Michelangelo tarafından 1512 yılında yapılan sanat tarihi açısından önemli bulunan "Adem'in Yaratılışı" tablosu her dönemde farklı şekillerde yorumlanmaya devam etmektedir. Posthümanizmin kucakladığı yapay zekâ bağlamında tabloya bakıldığında; Tanrının sağ kolu ile Adem'in sol kolunun uzanış benzerliği, tanrının insan suretinde kendini yansıttığı üzerinden yorumlanagelmiştir. Bu insanın da kendi suretinde yaratma güdüsüne referans verir. Tabloda tanrının bulunduğu bölüm bir beyin, bir akıl şeklinde tasvir edilir; yani yaratımın akıl ile yapıldığına gönderme yapılır. Bu da tıpkı insanoğlunun teknolojiyi/yapay zekâyı yaratması ve de teknolojinin/yapay zekânın yaşamlarımızı etkileyerek insanı yeniden şekillendirmesi, yeniden yaratması gibidir

İlk olarak enigma şifresini çözerek ilk yapay zekâyı/bilgisayarı üreten Alan Turing tarafından 1950 yılında "Hesaplama Makineleri ve Zekâ" isimli makalesinde "Taklit Oyunu" başlıklı bölümde dile getirilen ve Turing testi olarak bilinen teste göre insan karşısındakinin bir insan mı yoksa yapay zekâ mı olduğunu anlayamadığında yapay zekâ insandan ayırt edilemez hale gelmiş bir noktada olacaktır ve test geçilecektir. (Say, 2018: s. 83) 1997 yılında dünya satranç şampiyonunu yenen yapay zekânın ardından Turing testinin 2014 yılında geçilmesi, ardından değişkenlerin çok daha fazla olduğu ve şampiyonlarının bir tür "içgüdü" ile oynadıklarını söylediği "Go" oyununda da yapay zekânın dünya şampiyonunu yenmesi alandaki ilerlemelerin mihenk taşlarıdır. Bunların dışında yapay zekâ Dar Yapay Zekâ, Genel Yapay Zekâ ve Yapay Süper Zekâ olarak üçe ayrılmaktadır:

**Dar yapay zekâ** sadece programlandığı alanda odaklı halde, neden sonuç ilişkisi kurmaksızın programlandığı görevi gerçekleştirir: ameliyatlarda kullanılan robotlar, Siri gibi sanal asistanlar, insansız sürücülü araçlar gibi.

**Genel yapay zekâ** insan zekâsına daha yakın, neden-sonuç **ilişkii** kurabilen, dili işleyen, kavrama kabiliyeti olan zekâ türü. Çeşitli testlerle genel yapay zekânın onaylandığı bir dönemde olsak da hâlâ genel yapay zekâ için uzmanlar tarafından yaklaşık 30 yıllık bir gelecek öngörülmektedir.

**Yapay süper zekâ** ise yapay zekânın gelişiminin ileride bir gün bilgelik seviyesine ulaşacağı ve yaratıcı, kendini kontrol eden bir süper zekâ modelinin ortaya çıkacağının öngörüsüdür.

Anlatılan bu gelişmeler ışığında insanlık, bugün reddedilemeyecek biçimde hayatında önem arz eden ve yeri daha da genişleyip güçlenecek olduğu görülen yapay zekâ karşısında içinde bulunduğu ontolojik şemaya yapay zekâyı da katmak durumundadır. Posthümanizm, dramatik sanatlarda sıklıkla insan var oluşunu tehdit üzerinden betimlenen yapay zekâyı da diğer tüm varlıkları olduğu gibi kabul etmektedir. Bu da yine tiyatro özeline dönersek yapay zekâ ile birlikte çalışmak, bir çalışma arkadaşı olarak yapay zekâyı da görmek gibi yaklaşımları beraberinde getirerek yepyeni çalışma biçimleri ve sonuçları üretebilir.

Yeryüzü, doğa, bitki, hayvan, makine, robot, siborg ve android ile yapay zekâ gibi Posthüman öznelerin yanı sıra Yeni Maddecilik bağlamında özelde de pek çok varlığın öznelliğinden söz edilebilmektedir. Bir taşın, bir mikroorganizmanın, beton bir bloğun, hatta fotonların özneliği arasında Posthümanist bakışa göre bir hiyerarşi bulunmamaktadır.

Yukarıdaki öznelere ek olarak sibernetik alanına da değinmek yararlı olabilir. "Sibernetik"[63] hem Posthüman hem de melez varlıklar bağlamında değinilebilecek bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Düzenli sistemlerin, bu sistemlerin yapılarının, limitlerinin ve sistemin imkânlarının araştırılmasına ilişkin disiplinler arası bir yaklaşımı içeren sibernetiğin konu aldığı sistemler mekanik, fiziksel, biyolojik, düşünsel ve sosyal olabilir. "Norbert Wiener iletişim ve kontrol teorileri ile ilgilenen bir matematikçiydi. Sibernetik bilimin kurucusu olarak geçmektedir. Wiener'in uygulamalı matematik ve disiplinler arası bilime olan ilgisi, birçok alandan farklı bilim insanıyla ortaklaşa çalışmalar üretmesiyle sonuçlandı. Mesajın karmaşık bir sistemin temel birimi olduğu fikriyle kontrol ve iletişim mühendisliğini birleştirdi ve entegrasyon konseptini, mekanik sistemleri, insan sinir sistemini ve hatta kültürü tanımlayacak şekilde genişleten bir teori kurdu.". (Çelik, 2023: s. 14-15)

İnsan, teknoloji, bilgi ve biyolojik sistemler arasında var olan ilişkilere, sibernetik, yeni bir perspektif getirerek insanların, makinaların ve farklı organizmaların insan merkezli olmayan bir ağ sistemi içinde nasıl bir araya

[63] "Gerek mekanik gerek insana yönelik bilgi sistemlerinde iletişimi denetleyip yönetme bilimi: güdümbilim." (Mutlu, 2004. Sf: 253)

gelebileceklerini organize etmektedir. Doğası gereği sibernetik, varlıkları bir ağ sistemi içinde ele almaktadır ve bu sistem anlayışı Posthümanizmin insanı ele aldığı varlık ağı ile paralellik göstermektedir. Bu ağ, iki sistemde de insan ve makine arasındaki sınırların bulanıklaştığı bir anlayış ortaya koymaktadır.

> "Sibernetik teori temelde iki grup altında incelenebilir. Bunlar; bilgi teorisi ve kontrol teorisidir. Bunlardan ilki olan bilgi teorisi en çok kabul edileni ve bugün de kullanılan bir teoridir. Bu teoride sıklıkla kullanılan 'mesaj' kavramı kontrol edilemeyen 'gürültü' ve ardından zaman içinde dağıtılan ölçülebilir olayların araya girmesiyle herhangi bir dizgiye atıfta bulunur. Bu dizgi iletişimsel mesajların sembolleri olarak kullanılmıştır. Ancak bu teori başka etkinliklerde de kullanılmıştır. Örneğin; biyolojistler bilgi teorisini organizmanın zaman içersindeki gelişim aşamalarını ölçmek için kullanmışlardır. Bilgi teorisi temelde bilginin kodlanalarak ve sonrasında kodun çözülmesiyle 'gürültü' ile mücadele ederek nasıl hedefine ulaştığıyla ilgilenir." (Çelik, 2023: s. 14)

Sistemlerin kendi kendini (otonom) bir şekilde düzenleyip yönettiği sibernetik, Posthümanizmin insan varoluşunu diğer türlerin varoluşlarından farklı görmeyişini ve diğer türlerin insanın kontrolü olmaksızın kendi kendilerini yönetmesi anlayışı ile paralellik göstermektedir. Bu anlamda sibernetiğin işaret ettiği otonom sistem de kendi kendini organize eden bir yapı olarak kendi içinde bütünlüklü bir varlık niteliği taşımaktadır. Bununla birlikte Posthümanist anlayışın teknoloji yoluyla artan insan etkisine dair etik bir sorgulama ortaya koyacağı da kavramın tartışma alanı çerçevesinde değerlendirilebilir.

# İKİNCİ BÖLÜM

## 2. TİYATRO VE POSTHÜMANİZM

Tiyatro sanatı için yeni bir kavram olan Posthümanizm, Tiyatro sanatının bileşenlerine yeni bakış açıları getirerek temel olarak insanın merkezde olmadığı ihtimallerin de düşünüldüğü, teknolojinin, yapay zekânın ve diğer insan dışı varlıkların önemli rol oynadığı bir sanat anlayışı önermektedir. Temel olarak posthümanist ideal, sanatsal üretimdeki pek çok alanı bir araya getirmektedir. Bir araya gelen unsurların oluşturduğu melez alan ise multidisipliner bir söylem ortaya koymakta, "eserin oluşturduğu aura"yı farklı birçok boyuta (mekân-olay-beden-vb.) dağıtmaktadır. (Ballı, 2020: s. 93)

Konvansiyonel tiyatro, insan edimlerini, deneyimlerini, duygularını ve eyleyiciliğini merkeze alırken, Posthümanist tiyatro bu anlayışı sahneleme mekânından oyunculuk yöntemlerine kadar tiyatronun tüm bileşenleri bazında sorgulamakta ve genişletmektedir.

Bu bağlamda sahneleme mekânı artık sadece fiziksel bir mekân olmaktan çıkıp dijital ve sanal gerçeklik unsurlarıyla zenginleştirilirken, metinler de insan dışındaki varlıkların bakış açısıyla yeniden yazılabilmektedir. Sahne üzerindeki eyleyiciler, sadece insan değil aynı zamanda robotlar, androidler ve diğer yapay zekâ destekli varlıklar olabilmektedir veyahut bu varlıklarla etkileşim halinde performanslar sergilenmektedir. Teknolojik varlıkların yanı sıra insan dışındaki farklı biyolojik varlıklar ve melez türler de yine Psothümanist anlayışın tiyatro sahnesinde kendine yer bulmaktadır. Bu durum tiyatronun dramaturjisini de dönüştürerek seyirci alımlamasını ve tiyatroda etkileşimi yeniden tanımlayan bir dönüşüm teşkil etmektedir. Posthümanizmin tiyatrodaki yansımaları yoluyla insan, doğa, teknoloji ve yapay zekâ arasındaki sınırlar bulanıklaşarak yeni anlatı biçimleri ve estetik deneyimler yaratılmaktadır.

Bu bölümde Posthümanizmin tiyatro sanatına getirdiği farklı bakış açısı ve bu bakışın farklı tiyatro bileşenlerine ne gibi yansımaları olduğu incelenecektir. Ardından dünyanın farklı yerlerinde sahnelenmiş olan seçili sahnelemeler Posthümanizm bağlamında analiz edilecektir.

## 2.1. POSTHÜMANİZMİN TİYATRO SANATININ BİLEŞENLERİ BAĞLAMINDA KARŞILIĞI

Çalışma boyunca tarihsel perspektifi ve bileşenleri ele alınan Posthümanizm felsefesi, insan kavramını ele alıştaki adaletsizlik ve insan olmayan diğer varlıklarla ilişki bağlamında Tiyatro sanatı içinde de farklı yaklaşımlara olanak tanımaktadır. Zaman içinde gelişen düşünce biçimleri, yeni araştırmalar ve yeni okumalar sayesinde nasıl yeni metinler yazılmakta veyahut var olan metinlere Feminizm, Marksizm okumaları ya da Queer dramaturjiler yapılmaktaysa aynı şekilde Posthümanizm bağlamında da tiyatro metinleri yazmak, metinlere bu dramaturjik perspektif üzerinden yaklaşmak, metinleri yapı söküme uğratmak ve tiyatronun bileşenlerini bu perspektif üzerinden değerlendirmek mümkündür. Bu bölümde Posthümanizm bağlamında Tiyatronun bileşenlerinin nasıl ele alınabileceği analiz edilmiştir.

Aşağıda tek tek her bir bileşeni açıklamadan önce Tiyatroyu bir araya getiren bileşenlerin nasıl oluştuğuna tarihsel olarak değinmek gerekmektedir.

> "Tragedyanın doğuşu Dionysos şenliklerinde tanrı Dionysos adına koro halinde söylenen Dithyrambos şarkıları ile olmuştur ve tragedya zaman içinde yavaşça gelişerek son haline ulaşmıştır. Tragedyanın altın çağı M.Ö. V. ve IV. yüzyıllara tarihlenir, koroyla söylenen ezgilerin zamanla bir yarışma haline dönüştüğü şenliklerde boy gösteren en önemli üç yazar Aiskhylos (M.Ö. 525-456) Sofokles (M.Ö. 496-406) ve Euripides'tir (485-406). Koronun karşısına ilk oyuncuyu çıkaran ozan Aiskhylos, ardından ikinci aktörü de tragedyaya eklemiş ve diyaloğu ön plana almıştır. Oyuncu sayısını üçe çıkaran ise Sofokles'tir. Her üç yazar da mitosları kaynak olarak almış ve kendi felsefelerine, yaşam görüşlerine göre onları oyunlarında istedikleri şekillerde kullanmışlardır." (Şahin, 2019: s. 2)

Oyuncuyla seyirci arasındaki ilişkinin ilk biçimini belirleyen Dionysos şenlikleri ve ardından ortaya çıkan tragedya ile komedya, dönem içinde amfitiyatrolarda oyuncuların maskeyle sahneye çıktıkları, koral yapının bulunduğu, senografik olarak seyir yerinin doğayla birleştiği bir mekân önermektedir. Tiyatronun temel taşlarından metnin, destanlardan gelişerek tiyatroya kaynaklık ettiği bu dönemde oyun yazarının yönetmene benzer bir rol üstlendiği, ancak bu durumun daha ziyade oyuncuların eğitimini içerdiği anlaşılmaktadır. Antik Roma döneminde ise oyuncuların maske kullanımını sürdürdüğü ve tiyatronun eğlence amaçlı bir işlev gördüğü görülmektedir. Orta Çağ'da tiyatro, kilisenin etkisiyle dini oyunlara yönelmiş, bu sırada yönetmenlik kavramı henüz ortaya çıkmasa da rahiplerin kiliselerde yönettikleri İncil'den bölümlerin canlandırılması, ardından Mucize oyunlarında prodüksiyonel anlamda bir lidere ihtiyaç duyulması ile bu doğrultuda basit uygulamalar görülmeye başlanmıştır. İnsanın merkeze alındığı Rönesans'ta metinler edebi derinlik kazanmış, oyunculuk, bireysel ifade sanatına dönüşmüş, senografi ve sahneleme alanında gelişmeler yaşanmıştır. 19. yüzyıla gelindiğinde ise tiyatroda sanatsal ve teknolojik olarak farklı ilerlemeler gerçekleşmiş, bu yapı modern yönetmeni ortaya çıkarmıştır. Metin analizinin yanı sıra sahneleme süreci için sistematik bir rehber haline gelen dramaturji ve daha bilinçli bir gözlemci haline gelen seyirci bu dönemde gelişen dinamiklere işaret etmektedir. Yine aynı dönemde Konstantin Stanislavski'nin çalışmaları, oyunculuk sanatı ile ilgili çalışma sahasının tanımlanmasını sağlamış, o vakte değin bilimsel ve derinlemesine teknik bir bakışla hiç irdelenmemiş olan oyunculuk sanatı, belli bir standart kazanmıştır. Nitekim Stanislavski'nin çalışmaları sonrasında; Vsevolod Meyerhold, Jerzy Grotowski, Berthold Brecht, Antonin Antaud, Peter Brook, Eugenio Barba başta olmak üzere Michael Chackov, Jacques Lecoq, Stella Adler gibi pek çok tiyatro insanı oyunculuk sanatına dair ekol, teknik ve stiller geliştirmiştir. Özellikle 60'larda II. Dünya Savaşı sonrasında yaşanan toplumsal trajediler karşısında sosyal ve politik eylemler şeklinde ortaya çıkan Performans sanatı bedenin ifade aracına dönüştüğü yeni bir alan yaratmış ve tiyatroyu da etkilemiştir. Tiyatronun deneysel, fiziksel ve politik olarak farklı şekillerde derinlik kazandığı 20. yüzyılda, teknolojinin de etkisiyle yönetmen, senografi, oyuncu, dramaturji, reji, mekân, metin ve seyirci her araştırmanın sonucunda farklı deneyimler yaşamış ve dönüşümlere uğramıştır. Sahneleme mekânlarının performans sanatları ile birleşmesi,

seyircinin katılımcı rolünün öne çıkması, geleneksel kodların ötesinde üretim ve alımlama biçimlerinin önünü açmıştır. Özellikle Performans sanatının deneyimleme ve deneyimletme ilkesi, tiyatroda da bireysel deneyimin öne çıktığı ve tartışıldığı bir saha yaratmıştır.

Bu gelişmelerin ve dönüşümlerin ışığında tiyatro, Posthümanizmin çalışma alanını da kapsayan noktada hem tarihsel olarak içinden geçtiği sürecin dinamiklerini barındırmakta, hem de dönüşen deneyimler ve dünya ile birlikte içinden geçtiği her dönemde bu dinamiklere yeni değerlendirme biçimleri ile yaklaşmaktadır. Ekolojik, politik, teknolojik değişimler ile tiyatro ve bileşenleri her dönemde yeniden tanımlanmıştır. Bugün gelinen noktada metnin merkeziyeti içinde insanın yanı sıra insan dışındaki varlıklar ve teknolojik temsiller de bu metinlerin içinde yer bulmuştur. Reji, Posthümanist dramaturji ile buluşmakta, senografi farklı varlıkların ve malzemelerin bir arada bulunduğu, teknoloji destekli çevresel unsurlarla bezenmektedir. Oyuncu, sadece insan olanı işaret etmemekte, teknolojik ve biyolojik farklı varlıklar ile dijital temsiller dramatik yapı içinde kendine yer bulmaktadır. Seyircinin seyir deneyimini çeşitlemek üzere, farklı bileşenlerle etkileşim ve aktif katılımın önemsendiği bir tiyatro deneyimi ortaya çıkmaktadır.

Posthümanizm, insanın merkeziyetini sorgularken tiyatronun var olan çok katmanlılığını, çok türlü bir dramatik saha ile buluşturmaktadır. Bu çeşitlilik ise tiyatronun bu çağdaki dönüşümüne işaret eden farklı bir deneyim alanı yaratmaktadır. Bu bağlamda aşağıda tiyatronun bileşenlerinin tarihsel süreçleri ve bu bileşenlere hangi perspektiften Posthümanist bir yaklaşım geliştirilebileceğine değinilmiştir.

### 2.1.1. Sahneleme Mekânı

Mekân, Türk Dil Kurumuna göre "1. *isim* Bulunulan yer. 2. *isim* İş yeri, gazino, buluşma yeri vb. belli bir işe ayrılmış olan yer. 3. *isim, eskimiş* ev. 4. *sim, eskimiş, gök bilimi* uzay.[64]" anlamlarına gelmektedir.

[64] https://tdk.gov.tr

> "Kelimenin Antik Yunan terimlerindeki en yakın karşılığı 'yer' (ing. place) anlamını karşılayan "topos"tur. Aristoteles için topos, cismi çevreleyen sabit sınırdır ancak bu cisimler ya da şeyler yer değiştirebildiklerine göre yer, içerisinde bulunan bu cisimlerden ve şeylerden farklıdır." (Er, 2019: s. 13)

Tiyatro sanatı özelinde kelimenin tüm anlamları kullanılmakla beraber tiyatroda mekân dendiğinde performansın icra edildiği ve performansı deneyimleyen kitlenin bir arada bulunduğu dijital ya da fiziksel alan ifade edilmektedir.

> "Sahne mekânı, geçici veya kalıcı ekipmanlarla oluşturulur ve performansçılar tarafından genişletilebilir. Her sahne mekânı, farklı mimari özelliklere ve farklı boyutlara sahiptir: en, boy ve yüksekliği, giriş-çıkış yerleri, seyirciyle olan yakınlık-uzaklık veya yükseklik-alçaklık ilişkisi… Sunum mekânı ise, sahne mekânına ek olarak hâlâ fiziksel gerçekliğin bir parçasıdır. Sunum mekânı, oyuncuların fizikselliğini, hareketlerini, devinimlerini, gruplaşıp ayrışmalarını, mekândaki bedensel davranışlarını içerir. Dekor ve sahne tasarımından daha geniş bir alanı kapsar. Işık tasarımıyla kurulan mekânsal sınırlar, sahne mekânının giriş çıkışlarının konumlandırılmasıyla belirlenen fiziksellik, sunum mekânı içinde değerlendirilir. Bu bölüm içindeki üçüncü terim olan kurmaca yer ise sahne üzerinde veya sahne dışında temsil edilen yer veya yerleri tanımlar." (Er, 2019: s. 34-35)

Bugünkü fiziksel anlamda tiyatro mekânlarına bakıldığında amfi tiyatrolardan açık hava sahnelerine, meydan sahneden İtalyan sahneye ve black box sahneye ya da platform sahneye uzanan pek çok sahne tasarımı kullanılmaktadır. Dijital mekânlarda ise özellikle pandemi sırasında daha geniş kitlelerce tiyatro meraklısının deneyimlediği şekliyle, performans ve deneyimleyicilerin çevrimiçi ortamda bulundukları pek çok platform bulunmaktadır.

> "Toplumsal mekânın, toplumun üyeleri arasındaki mesafeyi kontrol etmesi gibi, tiyatro mekânı da kullanıcıları arasındaki mesafe ile ilgili baştan tüm olasılıkları kapsayan bir düzlemdedir. Kimi sahne tipleri seyirci-oyuncu tanımlarını net bir şekilde yaparken, kimisi her ne kadar bu ayrımı yapan bir mekânsallaşma sunmaz gözükse de içinde barındırdığı mesafe olasılıklarıyla ilişki biçimlerinin tümüne bir tahakküm uygular." (Er, 2019: s. 20)

Bununla birlikte tiyatronun ortaya çıktığı dönemde seyir yeri ve oyun yerinin birbirinden ayrılmadığı bir yapı bulunmaktadır.

> "Tiyatronun kaynağında, seyirci, oyunculardan ayrı değildi; oyuncuya hareketleri, teplikleri ile katıldığı gibi, sırasında yerinden kalkıp oyuncularla birlikte oynayan dans eden biriydi. Bu seyirci gösteri alanını çevreler, oyuncunun yakınında, zaman zaman da içinde bulunurdu. Seyirci de bir çeşit oyuncuydu. Oyun alanı ile seyirci arasında hiçbir sınır yoktu; seyirci oyuncudan, oyuncu da seyirciden, setlerle, çukurlarla ayrılmamıştı. Tiyatronun bu iki temel öğesi içiçe, birbirini tamamlayan, birbiriyle soluk alan, birlikte düşünen ve duyan kişilerden kuruluydu." (Nutku, 1989: s. 255)

Bunun yanı sıra mekânın akışkanlığını öne çıkaran fiziksel olan tiyatro mekânında çoklu ortamlı ve katmanlı yapılan dijital sahnelemeler de tiyatro mekânları ele alınırken mutlaka değinilmesi gereken uygulamaları kapsamaktadır. Bu uygulamalar seyirciyi fiziksel mekânın ötesine taşıyarak var olan sınırların ötesinde bir seyir deneyimi yaratmaktadır.

> "Sahne, yönetmenin temel anlatım güçlerinden birisidir. Sahne oyuncunun evrenini ortaya çıkaran, yönetmenin tasarım gücüyle orantılı olarak sınırsız anlatım gücü sağlayabilen oyun yeridir. Yalnız bir yapının içinde değil, dış mekânda da var olan anlatım aracıdır." (Yıldız, 2005: s. 425)

Katie Mitchell gibi çoklu ortamlı sahnelemeler yaparak sahnede yeni gerçeklikler yaratan yönetmenler, VR opera (Weltatem) gibi deneyimler bu noktada Posthümanist bakışa örnek gösterilebilir. "Mekân, akışkanlığıyla, değişim potansiyeliyle, üretilebilir oluşu ve kendisinin anlam üretişiyle diyalektik bir düzlemdedir." (Er, 2019: s. 21) Posthümanist sahnelemede mekân, yalnızca fiziksel bir mekân olmaktan çıkarak insan ve insan dışındaki varlıkların bir arada bulunduğu, dönüşen, özne ve nesne ilişkilerini tekrar tanımlayan ve üreten bir noktada değerlendirilebilir.

Bunların yanı sıra mekânın hikâye ve performans ile bütünleştiği "tematik mekân"a da değinmek gerekmektedir:

> "Tematik mekân; anlamın inşası ve performans ile metnin birlikteliği için önemlidir. McAuley'in tematik mekân için ayrı bir bölüm oluşturmasının sebebi, tematik mekânın diğer tüm kategorilerdeki mekânsal fonksiyonların birleşiminden meydana gelmesidir. Tematik mekân, diğer işlevler bir bütüne hizmet ediyorsa anlamını kazanır. Mekânsal fonksiyonların bütün diğer kategorilerinin bütünleşmesiyle tematik mekân açığa çıkar." (Er, 2019: s. 36)

Bu anlayış ile mekânın, performans içinde aktif bir rol oynamasının önü açılmaktadır. Bir diğer deyişle mekân fiziksel bir yapı olmanın ötesine geçerek dramatik, sembolik ya da değişmeceli bir anlam kazanmaktadır. Tiyatroda bir oyunu sahnelemek adına seçilen mekân, seyirci deneyimi açısından oldukça önemli bir yer tutmakta ve alımlama üzerinde belirleyici bir rol oynamaktadır. Posthümanizmin organik ve inorganik her türlü varlığa, hukuksal eşitliğe, ilişkiselliğe önem verdiği ve hiyerarşik yapılanmaya karşı yer aldığı düşünüldüğünde mekânın tasarımı da Posthümanist düşüncede önemli bir yer tutmaktadır. Bu bağlamda performans mekânında oyun yeri ve seyir yerinin kalın çizgilerle birbirinden ayrılmadığı, ilişkiselliğe ve iç içeliğe açıklık bırakan Ortaoyunu[65] mekânı gibi tasarımlar Posthümanist anlayışla paralellik göstermektedir.

> "Tiyatro tarihimiz içinde, bu içiçeliğin en başarılı örneği, yüzyıllardan bu yana gelişerek gelen ve yirminci yüzyılın başlarında çeşitli nedenler yüzünden olduğu yerde kalan ve bu yüzden gerileyen Orta Oyunu'dur. Bu doğaçlamaya dayanan halk tiyatromuzda oyun, seyircinin tam ortasında oynanır." (Nutku, 1989: s. 255)

Oyun alanına yerleşimin dışında oyun alanının belirlenmesine de yine Posthümanizm bağlamında yaklaşmak mümkündür. Özellikle özne olarak ele alınan insan dışındaki varlıkların kendi temsiliyetleri için insan seyircinin bu varlıkların temsiliyet alanına dâhil olması, örneğin doğa ile iç içe bir mekânda doğa ile insanın sınırlarının kalktığı ekoloji temelli bir performans veyahut Yeni Maddecilik bağlamına da açılan bir yorumla mekânın kendisini anlatının öznesi haline getirmek Posthümanist yaklaşım içinde değerlendirilebilir. Dijital mekân bağlamında ise var olan çevrimiçi platformların yanı sıra teknolojik olarak ses kaydının da dijital bir varlık olarak mekân yarattığı düşünüldüğünde Complicité Tiyatrosunun üst düzey ses teknolojileri kullanarak oluşturduğu "The Encounter" isimli seyirciyi Amazon ormanlarına yolculuğa çıkardığı oyun yine bu bağlamda örnek olarak verilebilir.

[65] Geleneksel Türk Tiyatrosunun bir türü olan Ortaoyununda oyun, mekânın tam ortasında oynanmakta, seyirci oyun alanını çepeçevre sarmaktadır.

### 2.1.2. Metin

Tiyatronun doğuşundan beri metin, Commedia Dell'Arte gibi istisnalar dışında yüz yıllarca yeri sarsılmaz bir şekilde tiyatro sanatı için en birincil şart olarak işlev görmüştür. Antik Yunan, Roma, Orta Çağ, Rönesans, Klasik Dönem, Romantizm ve Gerçekçi akım boyunca yazarın merkeziyetinden bahsedilebilir.

Umberto Eco, "Yorum ve Aşırı Yorum" (1992) adlı eserinde niyet kuramı üzerinden metne yaklaşmaktadır. Yazarın niyeti, metnin niyeti ve okurun niyeti olarak 3'e ayrılan bu durum, yazarın belli bir niyetle metni kaleme almasını, bununla birlikte metnin yazardan bağımsız bir niyet içerebileceğini, dolayısıyla metnin yazardan bağımsız bir varlık olduğunu aktarmakta ve son olarak okuyucunun niyeti kavramından bahsetmektedir. Zira her okur okuduğu metinden başka bir şey anlayabilir. (Eco, 2016) Bunun üzerine yönetmenin ve hatta seyircinin niyetini de eklemek mümkün gibi görünmektedir. Tiyatroda dramatik olan oynanmak üzere kaleme alınmış olanı imler. Dramatik olanın seyircinin gözüyle buluşması ve seyircinin gözünde tamamlanması en önemli özelliğidir. Ortaçağ'da çevrilen Poetika'nın tiyatronun bir ahlak polisi gibi görev yapması gerektiğini işaret etmesi, Rönesans'ta da bu çeviriden ilham alarak tiyatronun didaktik tarafına vurgu yapılmasına sebep olmuştur. Antik Yunan'dakine benzer oyunlar yazmaya çalışan yazarlar için pagan kültürden çıkmış olan antik Yunan felsefesi ile Tek tanrılı dine geçilen dönemdeki Klasizm anlayışı birbirinden farklıdır. Bu dönemde yazılan metinlerin teoriden pratiğe gitmeye çalışarak kaleme alınması bu metinlerin kendi özlerini bulamamalarına sebep olmuştur. Dönemin eleştirmenleri politikadaki kurallara uymadığı için Shakespeare'e eleştirel yaklaşmıştır.

Temel olarak bakıldığında metnin "önemi" üç şekilde değerlendirilebilir:

**1- Kutsal metin:** Dramatik öncesi dönem olarak ele alınabilecek dönemde "dramenon" (eylem) öncelikli kavram olarak burada karşımıza çıkmaktadır. Oyun metni eylemin sözel eşlikçisi olarak nitelenmektedir. Bu biçimde asal olan eylemlerdir. Örneğin Aiskylos, kendi oyunlarını yönetmiştir. Lehmann'a göre bağlamda metin uygulamanın ön taslağı olabilir.

Politika ile ise oyun metinleri merkeze alınmıştır.

**2- Metnin bir vesile olarak işlev görmesi:** Bu dönemde metin, söylemek istenenlerin vesilesi konumundadır.

**3- Teklif olarak metin:** Bu iki yaklaşım dışında Patrice Pavis metnin bir göstergeler önermesi olarak teklif şeklinde ele alındığı bir yapıyı işaret etmektedir. Burada göstergelerin önermesi önem kazanmaktadır. (Pavis, 2000)

Bununla birlikte, tarihsel olarak bakıldığında tiyatronun merkeze eylemi aldığı görülmektedir. Asal unsur eylemdir ve göstergelerin oluşması için (yazılı) metin olmazsa olmaz bir noktada durmamaktadır.

Postramatik anlayışa gelindiğinde dramatik bir metni bozabilen, metin içermek zorunda olmayan "postdramatik metin", performans metni, peyzaj metin ya da metinler arasılık özellikleri taşıyabilir veyahut tamamlanmışlık hissi vermeyebilir. Burada izleyicinin bireysel deneyimi ile tamamlanan bir alandan bahsedilebilir.

Bir metni yapay zekâ-insan etkileşimi üzerinden yazmak, bir taşın hikâyesini anlatmak, Yeni Materyalizm bağlamında bir cansız varlığın kendi varoluşunun öyküsünü yazıp dilini aramak, bir metni yapay zekâya yazdırmak, Post Kolonyal anlatılar veya insanın evrenin merkezinde olmadığını ve evreni diğer canlılarla paylaşmak durumunda olduğunu hatırlatmak üzerine ele almak Posthümanist bir yaklaşımı içinde barındırır. Bu noktada Posthümanizmin ekoeleştiriyi de barındırdığı noktada "ekolojik olarak duyarlı" bir edebi metnin nasıl var olabileceği sorusuna edebiyat alanında pek çok eserde ve akademik çalışmada cevap verilmiştir, tiyatro oyunları üzerinden yapılan araştırmaların ise edebiyat metinlerine göre özellikle ülkemizde daha yetersiz kaldığı görülmektedir.

Bir metnin kimin anlayabileceği şekilde yazıldığı da yine bu açıdan değerlendirilebilir. İnsanlar arası bir hiyerarşi yaratmaksızın özellikle bebek ve çocuk bireylerin adına sıklıkla karar verilen, bu bireyleri pasif konumda tutan bir dünya düzeninde bebeklere tiyatro yapan İsveç Ulusal Çocuk Tiyatrosu Unga Klara gibi ekipler veya bir metni o toplumda bulunan çeşitli kökenlerden gelen tüm bireylerin anlayacağı şekilde çok dilli kaleme almak, doğuştan farklı yetileri olan bireyler için farklı beden, ses ya da görsel malzemelerin tercih edildiği sahnelemeler yapmak da yine tiyatro sanatının ulaştığı seyirciyi kapsayıcılığı ve bir insan bireyin diğerinden üstün tutulmadığı bir üretim alanını işaret eder.

### 2.1.3. Dramaturji

Kelime anlamıyla dramaturji, Antik Yunan kökenli "dramatos" ve "ergos" kelimelerinin bir araya gelmesinden türemiştir. "Dramatos" kelimesi "drama, "ergos" ise "üreten, iş, ırgat" gibi anlamlara gelmektedir.

> "Antik Yunan tiyatrosunda tipik olanın, üretim sürecinin bütünselliği olduğu; yani, oyunu yazan ile sahneleyen arasına ontolojik ayrımlar koymadığı göz önünde tutulursa, dramaturgos (drama-ırgatı) kavramının bir düşünceyi/anlamı üretmekten sorumlu kişileri nitelediği savlanabilir." (Altun, 2019: 36)

Bir oyunun anlatısını, yapısını ortaya çıkaran, metnin barındırdığı bağlamı analiz edip düzenleyen dramaturji alanı için, performe edildiğinde tamamlanan tiyatro sanatı özelinde, "eylemin işçiliği" gibi bir çeviri yapmak da mümkün görünmektedir.

Antik Yunan'da var olan oyunları belirli bir sistematiğe tabi tutup ilk metin analizini gerçekleştiren Aristoteles'i için ilk dramaturg, "Poetika" eseri için ilk dramaturjik inceleme tanımını yapmak mümkündür. Orta Çağ'da daha dini metinlere yöneldikten sonra Rönesans ile Antik eserlere dönülmüş, Shakespeare ve Marlowe gibi yazarların incelikli yaklaşımı dramaturji alanında yeniden gelişmeler yaşanmıştır. Neoklasizm ise yer, zaman, olay birliği üzerinden daha kuralcı bir yapı benimsemiştir. 19. yüzyılda ortaya çıkan Gerçekçi ve Naturalist akımlar, toplumsal eleştiri ve psikolojik derinlik, Stanislavski'nin ortaya koyduğu oyunculuk sisteminin oyuncuyu dramaturji ile eşgüdümlü çalışabilir hale getirmesi dramaturjiyi sahneleme dinamiklerinin daha sıkı bir parçası haline getirmiştir. Artaud'nun fiziksel ve duygusal etki odaklı dramaturjisi, Brecht'in düşünsel odaklı dramaturjisi 20. yüzyıldaki önemli denebilecek yaklaşımları oluşturur. II. Dünya Savaşı sonrasında Varoluşçuluk akımı ile ortaya çıkan absürt tiyatro ise geleneksel dramatik yapıyı sorgulayarak farklı bir dramaturjik anlayış ortaya koymuştur.

Bununla birlikte ilk olarak Gotthold Ephraim Lessing tarafından 18. Yüzyılın sonlarında kuıllanılan kavramın nasıl bir dönemin içinden çıktığı üzerine düşünmek ilginçtir.

> "Modern dönemin ürünü olan dramaturgi kavramı, üretildiği dönemden – kapitalizmden soyutlanarak anlaşılamaz. Sanatın pazara entegrasyonunun başladığı tarihsel bir eşiğin çıktısı olarak, modern kapitalizmin açtığı sanat ile zanaat arasındaki yarığa yerleşen tasarım kavramıyla yakından ilişkilidir." (Altun, 2019: s. 36)

Seyircinin ve tüketim kültürünün arttığı bu dönemde dramaturji olgusu, tiyatronun üretim süreçlerini planlanabilir bir çerçeveye çekmiş, bu sayede "tüketici"nin algısına göre tiyatro oyunlarını tasarlamak mümkün hale gelmiştir. Dolayısıyla, bir oyuna yapılacak okumanın hangi kitleye ne ifade etmek için yapılacağı, yapılacak dramaturjinin hangi söylemi üreteceği hem tüketici hem de pratisten olarak çok dikkat edilmesi gereken noktaları işaret etmektedir.

Zehra İpşiroğlu, dramaturji çalışmalarının sahnelenecek olan oyunun nasıl bir dönemde oluştuğunu ve bu koşulları inceleme altına alması gerektiğini söylemektedir. Oyunun tarihsel ve sosyal ortamına dair bilgi toplama, metinde bahsedilen sorunlarla oyunun yapıldığı sırada var olan sorunlar arasında ortak olan ve farklı olan noktaları saptama, şaşırtıcı olanı, sorunsal olanı, çelişkileri çıkarma işleri de yine dramaturjinin çalışma sahasındadır. "Batı tiyatrolarında altmışlı, yetmişli yıllarda dramaturgi altın çağını yaşıyordu. O dönemde tiyatro aracılığıyla toplumsal sorunlarla hesaplaşmaya yönelen akılcı ve eleştirel bir anlayış egemendi." (İpşiroğlu, 1995: s. 24)

İçinde bulunduğumuz dönemde çağdaş dramaturjiye dair bir bakış geliştirmek gerekirse yeni okuma, anlama, paylaşma ve alımlama biçimleri için arayışlar, çoklu disiplinli yaklaşımlar göze çarpmaktadır. Deneysel ve çok katmanlı yapıların oluşturulduğu, ekolojik yaklaşım, parçalı anlatım, dijital teknolojilerle seyircinin performansın bir parçası haline geldiği ve göç, insan hakları, toplumsal cinsiyet ile kapitalizm eleştirisi gibi pek çok temayı barındıran çağdaş dramaturji, süreç odaklı ve açık uçlu sahneleme biçimleri ortaya koymaktadır. Bunun dışında "şok dramaturjisi" denen kavram da, bir yanı "in yer face" ve 20.- 21. yüzyıl insanının gerçekliği ile yabancılaşmaya dayanan, diğer yanı rahatsız edici temaların bir araya getirilmesiyle tekinsizliğe, dayanan, alımlayıcının sarsıldığı bir anlatı sunmaktadır.

Posthümanizm bağlamında, yine ortaklaşa yaratım tiyatrosu dinamikleri, dramaturjik bakışın ekibin tümünün kolektif yaklaşımıyla oluşan bir bilinçten üremesi Posthümanist bir dramaturjiyi braberinde getirir. Ancak bunun yanı sıra var olan bir metne -bu çalışmanın uygulama ayağını oluşturan örnekteki gibi- yapısöküm yoluyla Posthümanist okumalar yapmak da mümkündür.

### 2.1.4. Oyuncu/Eyleyen

Bu bölümde oyuncu bileşeninin bir diğer adı olarak "eyleyen" ifadesi tercih edilmiştir. İngilizce kökenine baktığımızda "oyuncu" kelimesi *(actor),* "yapmak, harekete geçmek" *(act)* kelimesinden türemiştir. Posthümanizm bağlamında sahne üzerinde yapan ve harekete geçen varlıklar için bu sebeple "eyleyen, eyleyici" ifadeleri de kapsayıcı bir kullanım teşkil etmektedir. Yaygın olarak "insan"ın vazgeçilmez görüldüğü tiyatroda oyuncu, yine yaygın olarak "insan" olarak betimlenmektedir.

> "Yaratıcı sürecin ortaklarından biri olan oyuncu, bu sürece iki açıdan katılır. İlk olarak bedenini gerektiği gibi ve ustalıkla kullanabilen bir zanaatçıdır. İkinci olarak - aktörlerinden biri olduğu sanat alanının gereği- sürecin entelektüel taşıyıcılarından biridir." (Altun, 2019: s. 33)

Antik Yunan'da oyuncular maskelerle tanrıları, kahramanları ve mitolojik figürleri oynamakta, koro ve diğer kahramanlar birbirinden ayrılmıştır. Oyuncuların kullandıkları maskeler büyük amfi tiyatroda karakterlerin daha rahat görülmesini ve seslerinin duyulmasını sağlamıştır. Burada yüzdeki mimikler yerine bedendeki ritm ve jestlerin öne çıktığı düşünülmektedir. Roma döneminde ise oyunculukta fiziksellik biraz daha ön plana çıkmış ancak bu dönemde oyunculuk bir eğlence unsuru olarak nitelenmiştir. Orta Çağ'da oyunculuk dini derslerin aktarıldığı bir araç görevi görmüştür. Rönesans'ta Shakespeare gibi yazarların merkeze aldığı insan ve derinlikli karakterler oyuncuların icralarında daha doğal bir üslup gerektirmiştir. Yine bu dönemde ortaya çıkan İtalyan halk tiyatrosu Commedia dell'Arte, oyuncu merkezli bakış konusunda en öne çıkan biçim olarak önem kazanmaktadır. Doğaçlama bir şekilde gelişen, sadece genel akış kanavası önceden belirlenen gösterimler öncesi her bir oyuncu sahneye çıkacağı rol özelinde uzmanlaşmak adına

kendini geliştirmekte, sadece bedenen değil, günün edebiyatını ve sanatını yansıtan önemli eserler üzerine çalışarak oyunları esnasında buralardan alıntılar yapmaktadır. Ardından Gerçekçi akım ile birlikte oyunculuk illüzyon yaratma üzerine kurulu bir yapı için yeniden şekillenmiştir. Ardından Konstantin Stanislavski ile mesleğin çalışma prensipleri oluşmaya başlamıştır.

Genel olarak bakıldığında tiyatro tarihini aynı zamanda farklı tiyatro biçimlerine eşlik eden bir oyunculuk tarihi olarak da ele almak mümkündür. Ancak özellikle Rus tiyatro insanı Konstantin Stanislavski'den başlayarak grameri oluşan oyunculuk sanatında Vsevolod Meyerhold, Jerzy Grotowski, Antonin Artaud, Peter Brook, Eugenio Barba gibi önemli tiyatro insanları oyuncu bedenine odaklanarak araştırmalarını geliştirmişlerdir. Meyerhold, "biyomekanik" oyunculuk tekniği ile oyuncunun bedenini belli bir ritm içinde ve kontrollü bir şekilde kullanması üzerinde çalışmıştır. Grotowski, "yoksul tiyatro" anlayışı ile oyuncu ve seyirci dışındaki tüm diğer öğelerden arınmış, öz bir tiyatro anlayışının peşinden gitmiş, oyuncunun bedeninin ve sesinin temel enstrüman olduğu bir çalışma prensibi benimsemiştir. Kelimelerden ziyade yine bedenin öne çıktığı, ses, ışık gibi kullanımların buna eşlik ettiği Artaud'un "vahşet tiyatrosu" anlayışı, seyircinin iç dünyasına bir yolculuk hedeflemiştir. Brook'un "boş alan" teorisi, Grotowski'nin yoksul tiyatrosuna benzer şekilde temel olarak teatral edime seyirci ve oyuncuya konumlanmış, ancak bunun yanı sıra mekân tasarımı üzerine odaklanmıştır. Kültürlerarası araştırmalar sonucunda farklı kültürlerden gelen oyunculuk yaklaşımlarını inceleyen Barba, "tiyatro antropolojisi" yaklaşımı ile performansa dair evrensel ilkeler oluşturma yoluna gitmiştir.

Özellikle 1960'lar sonrasında ortaya çıkan Performans sanatı da tiyatro sanatında bir kırılma yaratmış, geç Modernist ve erken Postmodernistlerin öncü uygulamaları ortaya çıkmıştır. Bugüne gelindiğinde oyunculuk, sadece insan bedeni ile sınırlı kalmayan bir ifade biçimi olarak ele alınabilir. Teknoloji ile yaratımlanan ses ve görseller, sanal gerçeklik uygulamaları, yeni oyunculuk biçimleri önermiştir.

Her ne kadar oyunculuk sanatının mihenk taşı araştırmaları ve uygulamaları beden üzerine odaklanmış olsa da sahne üzerinde insan bedeni dışındaki farklı

eyleyiciler de doğuşundan itibaren tiyatro sahnesinde yer almıştır. Antik Yunan'da tanrıların gökten inişi sahnelerinin canlandırılmasını sağlayan deus ex machine, Samuel Beckett'in "Krapp'ın Son Bandı" oyununda karakterin banttan gelen sesinin var ettiği oyun kişisi, çağdaş tiyatroda sahne üzerinde multimedya kullanımı ile ortam çoklamak gibi farklı uygulamaların tümünde teknoloji vasıtasıyla insan dışındaki bir varlık eyleyen durumuna geçerek oyunculaşmaktadır.

Sahne üzerinde hayvanları kullanmak, insanın mevcudiyetini o ya da bu şekilde sahneden azaltmak, merkeziyetini kırmak veya diğer varlıkları insanlarla birlikte sahnede kullanmak, bir makinanın ya da insansı robotun sahnede var oluşu, sahne üzerindeki her bir varlığın kendi hikâyesinin bulunması durumu da Posthümanist yaklaşımlar olarak var olmaktadır. Bu uygulamaların yanında daha önce namevcudiyet olarak tanımlanan duruma istinaden insanı sahneden tamamen kaldırmak da yine oyuncu/eyleyen öğesinde Posthüman bir yaklaşım barındırmaktadır.

En basit ışık ya da ses formundan en karmaşığına kadar dijital teknolojiler sahne üzerindeki eyleyenleri yeni ifade biçimleri bulmaya itmektedir. Örnek olarak Samuel Becket'in "Oyun" adlı oyunu veya Türkiye'de yönetmen Şahika Tekand'ın "ışık oyuncusu" kavramı kullanarak sahne üzerinde bedenen var olan oyuncu ile reji masasından etkileşime soktuğu oyuncu etkileşiminden doğan performatif tiyatro deneyimi, arttırılmış, sanal, karma ya da genişletilmiş gerçeklik gibi uygulamalara gelmeden önce teknolojinin en sade formuyla sahne üzerindeki etkileşimin nasıl bir deneyim yaratabildiğini göstermektedir.

Burada kukla tiyatrosu özelinde ayrı bir parantez açmak gerekmektedir. Kukla tiyatrosu da yine Posthümanist düşünce içerisinde değerlendirilebilir. Kukla, formu gereği insana benzeyebilir ya da benzemeyebilir ancak insana benzese dahi yer çekimi ile ilişkisi, "bedeninin" hareketi insandan çok başka şekilde, başka bir "varlık" oluşturur. Kukla üzerine Heinrich Wilhelm von Kleist'in 1810 yılında yazdığı "On The Marionette Theatre", insan ile kuklayı insanın bilinçle hareket edişindeki yetersizlik ve kuklanın kendiliğindenliğindeki zarafeti üzerinden kıyaslar. Yine Maeterlinck de oyuncuyu sahneden çıkarma üzerine düşünerek tiyatro tarihinde

Gordon Craig'den önce yerini almıştır. Craig ise, meşhur Über-Marionette[66] kavramı ile tiyatro sahnesinde zaaflı insan bedeni yerine kuklanın varoluşunu övmektedir. Kukla alanındaki bu görüşlere kapsayıcılık barındıran bir ek olarak hibrit kuklalar örnek verilebilir: Hibrit kuklalar, iki bedenin birleşmesi üzerinden "ne insan ne de kukla" oluşlarıyla, yani düalist düşünceyi kıran var oluşları ile "üçüncü bir beden" algısı yarattıkları için Posthüman öğeler arasında yerlerini almaktadır.

Bu bilgilerin ışığında disiplinlerarası yaklaşımlar ve Posthümanist bakış, insan bedenini sahnede insan dışı varlıklar ve teknolojik temsiller ile bir araya getirmektedir. Bu etkileşim ile yeniden tanımlanan "oyunculuk" ve "eyleyicilik", hem geleneksel köklerden beslenmekte hem de gelecek tahayyülünün bir parçası olmaktadır.

### 2.1.5. Reji

Fransızca "kural" anlamına gelen "regula" kelimesinden türetilen "régie"kelimesi, "yönetim" veya "düzenleme" anlamına gelmektedir. Türkçe'de tiyatro alanında "reji", bir oyunun sahnelenme sürecinin yönetilmesi anlamını taşımaktadır.

Çalışmanın bu bölümünde "yönetmen" başlığından farklı olarak yönetmene işaret eden bir reji/rejisör kullanımı yerine teatral mekânda eylemin, fiziksel uzamla nasıl bir etkileşim içinde olduğu ve bu etkileşimin sahneleme bağlamında nasıl düzenlendiği üzerinde durulacaktır. Bir başka deyişle, rejinin, teatral uzamı nasıl bir hareket "kuralları" dizgesine tabii tuttuğu incelenecektir.

Teatral uzamın hangi varlıklarla dolu ve çevrili olduğu, bu varlıklar arasında nasıl bir ilişki kurulacağı ve organize edileceği rejinin alanıdır. Tarihsel süreçte reji, performans uzamında yer alan varlıklar arasında bir düzen kurmaya veya bu düzeni bozarak alternatif ilişki biçimleri aramaya odaklanmıştır. Antik Yunan'da orkestranın

[66] "Craig'in "Üstün Kukla" kavramı, insan figürünün geometrisi, uzuvların eklem sınırları, hareketlerin üç boyutlu alanda genişlemesi ve yerçekiminin insan hareketine getirdiği kısıtlamalar üzerine bir dizi deneyin konusu haline gelmiştir." "Craig'in niyeti tam olarak net değildir—fiziksel olarak insan bedeninin kısıtlamalarını aşacak mekanik figürler mi tasarladığı ya da daha muhtemel göründüğü üzere, içlerinden insanlar, çocuklar veya cüceler tarafından kontrol edilecek kuklalar mı düşündüğü belirsizdir." https://www.britannica.com/art/Ubermarionette

merkezde yer alması, koro ve oyuncular arasında hareket ilişkisini yöneten bir yapı temsil etmektedir. Burada reji, uzamda ritüelin akışını düzenleyen bir "hareket kuralları" dizgesi yarattığı görülmektedir. Orta Çağ'da sokaklarda gerçekleşen dini oyunların performansları sokakta gerçekleşirken seyir alanı ve oyun alanı arasındaki ayrımın silikleştiği, performansın kamusal alana dolduğu bir yapıya rastlanmaktadır. Rönesans'ta ortaya çıkan Commedia Dell'arte, kolektif bir reji anlayışı olarak değerlendirilmektedir. Modern anlamda yönetmenin ortaya çıkışıyla, reji, sahnede var olan dekor, kostüm ve oyuncu bedeni için bütünlüklü bir yapıya hizmet etmenin yollarını aramıştır. Brecht'te didaktik bir amaca hizmet eden reji, Grotowski'de minimal mekân ile oyuncunun merkeze alındığı bir yapı üzerinden araştırılmıştır. Günümüze gelindiğinde ise teknolojik olarak katmanlı yapılar rejinin daha karmaşık şekilde hareket edebilmesini sağlamıştır. Burada "Sahneleme Mekânı" başlığıyla ilişkili olarak, rejinin içinde bulunduğu mekân ile şekil aldığı görülmektedir. Ancak aynı "tanımlılık" içinde farklı arayışlar ile yeni uzam ve varlıklarla ilişkiler mümkündür.

Tiyatroda reji, tüm bileşenlerin uyum içinde; metin, mekân, senografi gibi unsurların bir arada çalışmasını sağlayan unsurlardan biridir. Bütünlüklü bir eserde dramaturji ile birlikte çalışan reji, seyirciye iletilecek oyun içindeki ilişkiler bütününü ve seyirci ile oyun arasında kurulacak olan ilişkiselliğin yapı taşını oluşturmaktadır.

Posthümanist reji anlayışı ile insan-dışı varlıklar (teknoloji, bitkiler, hayvanlar) performans alanının aktif unsurları olarak kabul edilmektedir. Reji, bu varlıklar arasındaki ilişkileri düzenleyerek sadece sahne üzerindeki trafiği düzenlemekle kalmamakta, aynı zamanda önerdiği yeni ilişkiler üzerinden yeni dramaturjik yaklaşımlar da üretmektedir.

Bir oyunun rejisi, hareket düzeni, matematiği, sahnedeki eyleyicilerin sahneye çıkma sıraları, tekrarlar ve sahne üzerindeki tüm trafik de bu yaklaşım üzerinden düşünülebilir. Eyleyici olarak sahnede insanların kullanıldığı bir oyunda bir kuş sürüsünün çizdiği rotayı birebir kullanmak, dünya yörüngesinden geçip uzay boşluğunda yolculuğuna devam eden bir cismin şeklini ilham olarak kullanıp oyun alanını sınırlamak, yine yapay zekâ destekli bir önerme üzerinden rejiyi belirleyip yapay zekânın (tıpkı Bager Akbay'ın çalışmalarında araştırdığı gibi) kendi "eser"ini

yaratmasına alan tanımak da Posthümanizm bağlamında rejiye hizmet edecek öğeler olarak kullanılabilir.

### 2.1.6. Yönetmen

Tiyatroda modern anlamda bir yönetmenlik anlayışına 19. yüzyıla kadar rastlanmamaktadır. Bu durumu oluşturan tarihsel sürece daha yakından bakıldığında Antik Yunan'da kolektif olarak ilerleyen, topluluk odaklı çalışmaların Antik Roma ve Orta Çağ'ın ardından Rönesans dönemindeki uygulamalara uzayan ayağında oyun yazarlarının liderliğinin öne çıktığı görülmektedir.

Antik Yunan'da kendi oyunlarının sahnelenme sürecini takip eden yazarlar, yönetmenliğe benzer bir yönlendirme ile oyun süreci içinde var olmaktadırlar. Ancak geleneksel bir forma bağlı olan sahneleme unsurları, bugün anlaşılan anlamıyla yaratıcı bir yönetmen ihtiyacını ortaya çıkarmamıştır. Orta Çağ'da kilise içinde ya da çevresinde gösterilen oyunları düzenleyen rahiplerin konumu, yönetmenliğe daha yakın bir rolü işaret etmektedir. Mucize oyunları ile daha karmaşık bir prodüksiyon sürecine ihtiyaç duyulması ise oyunları düzenlemekten sorumlu kişilerin varlığını yönetmene daha yakın bir noktaya taşımıştır. Ancak bu noktada ele alınan "yönetim"in, sanatsal bir icradan ziyade var olan prodüksiyonun organizasyonunu içerdiği görülmektedir. Rönesans döneminde Antik Yunan'dakine benzer bir şekilde oyun yazarlarının liderliğine rastlanmaktadır. Dönem içinde önemli bir gelişme olarak perspektif anlayışının ilerlemesi, yönetmenlikten ziyade tasarım alanında tiyatroda ilerlemelerin önünü açmıştır. Yine aynı dönemde ortaya çıkan Commedia Dell'arte'de yönetmenin olmadığı, oyuncu merkezli bir yapılanma olsa da, topluluğun en kıdemli oyuncusunun oyunun kurduğu yapıda kilit bir "rolü" olduğu anlaşılmaktadır. 17. ve 18. yüzyıllarda hem oyuncu hem yönetmen (hem de yazar olan) olan Moliere gibi isimler ön plana çıkmıştır ve hâlâ 19. yüzyıldakine yakın bir anlayışa rastlanmamaktadır. Modern anlamda ilk yönetmen olarak kabul edilen Saxe-Meiningen Dükü, oyunculuk yönetimi, dekor, kostüm gibi unsurlara bütünsel bir yaklaşım geliştiren ilk tiyatrocu olmuştur. Ardından Konstantin Stanislavski, oyunculuğun grameri üzerine çalışmalar yapmış ve yönetmenin çalışma sahasını daha tanımlı hale getirecek zeminin temellerini atmıştır. Bu sırada metnin ayrıntılı

analizi, dramaturjik yaklaşım ve oyunculuk üslubu konusunda yapılan derinlemesine çalışmalar yönetmenlikle ilgili gelişmeleri hızlandırmıştır.

19. yüzyıla kadar yönetmenlik kavramının neden ortaya çıkmadığı düşünüldüğünde daha öncesinde kolektif çalışmanın ve geleneklere dayanan üretim biçiminin Sanayi Devrimi ile birlikte farklı teknolojilerin tiyatroya entegre olmasının ardından daha karmaşık yapıların ortaya çıktığı göze çarpmaktadır. Aynı dönemde seyircinin zevklerinin de önceki dönemlere göre rafineleştiği görülmektedir. Bu durum farklı unsurları artistik olarak bir araya getirecek bir figürün ortaya çıkmasına olan ihtiyacı beraberinde getirmiştir.

Yönetmenin konvansiyonel pozisyonu düşünüldüğünde artistik bir form, bir yapı kuran bu kişi, ekip içinde merkezi bir yerde konumlanmakta ve tiyatronun tüm bileşenlerini kurduğu yapıya hizmet edecek şekilde yönlendirmektedir.

> "Sahneleme de kendi başına bir anlam üretme, dizge oluşturma işidir. Yönetmen, seyirciye söylemek istediği cümle doğrultusunda metni sahnede biçimlendirir. Sahne üzerindeki her unsur bir göstergedir ve hepsinin bir anlama hizmet etmek üzere var olduğu unutulmamalıdır. Oyunculuğa, mizansene, dekora, kostüme, ışığa, müziğe, dansa ve oyunun diğer unsurlarına ilişkin göstergeler; seyirciye iletilmek istenen düşünce doğrultusunda birbirleriyle ilişkilendirilerek kullanılırlar." (Yıldız, 2005: s. 438)

Bugün gelinen noktada tiyatroda yönetmenin konumuna dair dünyada pek çok farklı yaklaşımın bulunduğu görülmektedir. Merkezilik ve hiyerarşi kavramlarının dışında tiyatroda yönetmenlik rolüne ilişkisellik bağlamında nasıl bürünülebileceği düşünüldüğünde çağdaş bir kavram olarak "ortaklaşa yaratım tiyatrosu" önem kazanmaktadır. Yazar, yönetmen, oyuncu ve tiyatroyu oluşturan tüm bileşenlerin biri diğerinden daha üstün olarak konumlanmadığı bu üretim şekli, konvansiyonel anlamda yönetmeni farklı bir noktaya taşımaktadır. Bu biçimde önemli olan bir kişinin kurduğu düzen, hayal, konsept veya ilişkilenme biçimi değil, kolektif olarak birlikte yaratma, üretme dinamiklerinin keşfedilmesidir.

> "Katılımcılar, kendi kültürel ve sosyal bağlamları içinde kendilerini anlamlandırır, kişisel deneyimlerini, hayallerini, araştırmalarını, doğaçlamalarını ve deneyimlerini araştırır, birleştirir ve dönüştürür. "Devising" (üretim), düşünmek, tasarlamak ve fikirler oluşturmak,

hayal gücüne dayalı ve spontan olmak kadar plan yapmayı da içerir. Grup olarak yaptığınız şeyi icat etmek, uyarlamak ve yaratmakla ilgilidir.[67]" (Oddey, 1996: s. 1)

Her katılımcının kendinden bir şeyler kattığı yapı ile kimin üretiminin ne şekilde olacağının önceden kurgulanmadığı bu yapı, farklı olanların bir araya gelip yeni bir form üretmesi ile melez türleri anıştırmakta ve Posthüman üretime kapı aralamaktadır. Ortaklaşa yaratım tiyatrosunun çalışma prensipleri, Posthümanism bağlamında yönetmenin de hiyerarşik bir merkezileşme olmaksızın teatral üretim içinde var olmasını mümkün kılmaktadır. Bu anlamda dünyada ortaklaşa yaratım tiyatrosu prensiplerini takip ederek üretim yapan The Living Theatre, Wooster Group, ülkemizde ise Kumpanya, Fiziksel Tiyatro Araştırmaları, Proje Difüzyon, örnekleri dikkat çekmektedir.

### 2.1.7. Senografi

Tiyatronun görsel ve mekânsal boyutlarını kapsayan çok yönlü bir disiplin olarak, senografinin tarihsel süreçte farklı evrelerden geçtiği görülmektedir. Senografi sahneleme mekânı, kostüm, dekor, sahne düzeni, ışık, ses, müzik, projeksion, hareketli mekanik sistemler, dijital teknolojiler gibi öğelerin bütününe ve bütününden doğan estetiğe verilen addır.

Antik Yunan'da amfi tiyatrolarda arka planda var olan doğa manzarası bir dekor gibi görev görmüştür ve senografinin tarihsel sürecini de bu deneyimden başlatmak mümkündür. Antik Roma'da ise kalıcı mimari arka planlar ve daha detaylı sahne yapıları, hareketli dekorlar tiyatro sahnesinde yerini almıştır. Orta Çağ'da kiliselerde ve kiliselere yakın sokaklarda düzenlenen dini gösteriler için taşınabilir platformlar kullanılmıştır. Rönesansta gelişen perspektif, sahne derinliğinin yaratılmasına olanak tanımış, Sanayi devrimi sonrasında elektrik ve ışıklandırma sistemlerinin gelişmesi ile tiyatro sahnesinde senografinin

Adolphe Appia ve Edward Gordon Craig gibi tasarımcıların mekân tasarımı soyut olarak ele almış olmaları, senografinin çalışma sahasının tanımlanmasında

[67] Çevirisi bulunmayan kitaptan alıntılanan bu kısmın çevirisinde yapay zekâdan faydalanılmıştır.

öncü uygulamalardır. Bauhaus gibi akımlar sayesinde görsel bir sanat olarak değerlendirilmeye başlayan senografi, disiplinlerarası bir yaratım alanı ortaya koyarak tiyatronun hem estetik hem de kavramsal alanına katkıda bulunmaktadır. Senografi yalnızca dekor ya da kostüme yönelik bir tasarım olarak düşünülemez, aksine, bütüncül olarak tiyatronun tüm bileşenleriyle çarpılarak etkisi büyüyen bağlayıcı bir etki olarak metnin, mekânın ve oyunun bütününün anlam katmanlarını derinleştirir. Burada kullanılan malzemeden seçilen forma ve tasarımlanan nesnelerin teatral uzamda kullanılma biçimi ile ilgili tercihlere kadar senografi geniş bir çalışma sahasını işaret eder.

Posthümanizm, sahne plastiği ve tasarımda yer alan tüm öğelere de bu bağlamda yaklaşmayı mümkün kılar. Örneğin eko-eleştirel bir dramaturji üzerinden sahnelenen bir oyunda tasarımın tümü geri dönüştürülen materyaller üzerinden yapılabilir. Tıpkı kendisini çevreleyen evrenin içinde insanlığın yeri gibi sahne üzerinde de insanın kendisi çevreleyen başka varlıklarla birlikte mevcudiyetinde; sahnede plastikle demirin, yapay zekâ ile hayvanların, bir traktör ile bir kitabın, bir naylon torba ile toprağın uyumu aranabilir. Yine eko-eleştiri ve insanın dünyada harcadığı enerjiyi/tüketimi azaltmak amacıyla Türkiye'de ışık tasarımcısı Utku Kara'nın tasarımlarında aradığı bir estetik ve bilinç olarak ışık kullanımında daha az elektrik harcayan teknolojilerden faydalanılabilir. Yine, Rimini Protokoll'ün "Namevcut Konferans" oyununda iklim krizi sebebiyle anlatıcı/konuşmacıların fiziksel olarak bulunamadığı bir anlatı ile tasarlanan oyundaki gibi senografik öğeler ekibin ziyaret ettikleri ülkelerde de başka sahnelerde bulabilecekleri basit parçalardan oluşabilir ve nakliye üzerinden harcanan enerji en aza indirgenebilir.

Benzer şekilde yapay zekâ uygulamaları kullanılarak belirli akımlar, stiller, formlar ya da renkler verilerek tasarımlanacak sahneler, giysiler, aksesuarlar ya da mekânlar birebir ya da ilham alınarak hayata geçirilebilir. Burada bir çalışma arkadaşı olarak görülen yapay zekâyı doğru yönlendirmeler ile, bilgisi ile yaratımda kullanan tasarımcının tecrübesidir. Bununla birlikte tasarımcının hiç aklına gelmeyecek yaratımlar da bu sayede oluşabilir. Sahnede kullanılan müzik, ses ve efektlerde de Posthüman bir bakış benimsemek mümkündür.

“Antroposen (İnsan Çağı) Ekseninde Posthümanist İdeolojilerle Müziğin İnsan-Merkezci Bakış Açısı Dışında Değerlendirilmesi” başlıklı kavramı müzik sanatı üzerinden inceleyen yüksek lisans tezinde Gülnur Güvenç, çalgı ve orkestrasyon bağlamında her konserlerinde sebze alışverişi yapıp bunlara şekil vererek onları birer çalgı aletine dönüştüren “Viyana Sebze Orkestrası”ndan bahseder. Türkiye’den “Tophane Noise Band” ellerine geçen her nesne ile müzik yapmaktadır. Benzer şekilde Fungistanbul isimli ekip de geri dönüşümü desteklemek adına tamamen ekolojik kaygılarla “atık” malzemeleri birer enstrümana dönüştürerek onlarla müzik yapmaktadır.

Başka bir açıdan bakıldığında bir yanı organik, bir yanı atık dönüştürme ile inorganik uygulamalara verilen örneklere ek olarak yapay zekâ cephesinden de konuya yaklaşılabilir. Günümüzde yapay zekâ tarafından bestelenen pek çok parça bulunmaktadır. Hatta yapay zekâ yoluyla bestelenen bir şarkıyı artık hayatta olmayan hayran olunan bir şarkıcıya söyletmek veya sözleri yazılan bir parçayı yine hayatta olmayan bir bestekâra besteletmek mümkün hale gelmiştir. “Evren”in kendi sesi düşünüldüğünde, örneğin NASA’dan alınan bir “boşluk” sesinin kaydı bir oyunda kullanıldığında ve üreten, eyleyici olarak künyede bunun belirtildiğini varsayarsak yine bu kez evrenle iş birliği halinde üreten bir noktada ortaya bir eser çıkmış olur.

Yakın zamana kadar bitkilerin herhangi bir iletim sistemleri olmadığı düşünülürken bugün ağaçların da kökleri vasıtasıyla kendi aralarında haberleştikleri, yaklaşan bir yangında yaydıkları frekansların farklılaştığı bilinmektedir. Yine çeşitli bitkilerin yapraklarına takılan “PlantWave” adı verilen cihazlar gibi aletler yoluyla farklı bitkilerin yaydığı titreşimleri elektrotlar aracılığıyla sese dönüştürmek ve kökleriyle, su ve havaya duyduğu ihtiyaçla, güneşle, dalına konan bir kuşla ya da belki yapraklarını kemiren bir böcekle etkileşimde olan bu canlının “müziğini” duymak mümkün olmaktadır.

### 2.1.8. Seyirci

Tiyatronun ortaya çıkıp biçimlendiği Antik Yunan’da, önceleri Dionysos şenlikleri ile katılımcı ve performansçı ayrımının olmadığı yapıdan uzaklaşılarak

bugün de konvansiyonu oluşturan seyir yeri oyun yeri ayrımına geçilmiştir. Tiyatronun doğduğu bu şenliklerde var olan kolektif ritüel, tüm katılımcıları aynı deneyimin parçası haline getiren bir yapı ortaya koymaktadır. Oyuncunun merkezde, seyircininse durağan bir şekilde pozisyon aldığı bu ayrım, Orta Çağ'daki dini oyunlarla yeniden seyircinin performansın bir parçası haline geldiği pratiklerle değişmiştir. Rönesans'ta ise oyunların sergilendiği kapalı mekanlar yeniden bir oyun yeri seyir yeri ayrımı doğurmuştur. Gerçekçi akım her ne kadar yaratılan illüzyon ile seyirciye farklı bir seyir deneyimi hedeflese de yüzyıl başı Avangartların deneysel üretimlerine kadar tiyatronun özündeki dinamiğe dönmeye yönelik önemli bir gelişme görülmemektedir. 20. yüzyılda Antonin Artaud'nun seyirciyi izleyenden ziyade deneyimleyen bir varlık olarak ele alması, Bertolt Brecht'in seyirciyi yeniden aktif bir katılımcı haline getirmeye çalışması, Peter Brook ile mekânın sınırsız bir esneklik üzerinden yeniden tanımlanmasının ardından 1960'lara gelindiğinde seyirci ile performansçının, deneyimleyen ile deneyimletenin rollerinin birbirine karıştığı Performans sanatı ortaya çıkmıştır.

Konvansiyonel anlamda seyircinin konumunun izleyen ve performansın gidişatına etki edemeyen bir noktada yer almakta olduğu söylenebilir. Bu durum özne-nesne, ben-öteki gibi ayrımları akla getirmektedir. İnsanın doğadan kopuşu ve ona artık karşıdan bakışı, "seyirci" oluşu gibi seyirci de tiyatroda Aristotelesçi bağlamda edilgen bir noktaya çekilmiş, ışıkları kapatılarak belli bir düzende hareketsiz oturması ve belli bir yükselti üzerindeki aksiyona odaklanması beklenen bir noktaya indirgenmiş haldedir.

Günümüzde ise Posthümanist ve disiplinlerarası yaklaşımlar, seyirciyi yalnızca bir izleyen olarak değil, teknolojik, çevresel ve insandışı unsurlarla etkileşimde bulunan bir özne olarak yeniden tanımlamaktadır. Bu süreç, tiyatronun sadece oyuncu ve sahneye odaklanmayan, seyircinin algı ve deneyimini de tasarımın bir parçası haline getiren bir dönüşümü temsil etmektedir.

Özellikle Batıda gerçekleşen Reform ve Rönesans dönemlerinin yarattığı kırılma sonrası, matbaanın yayılması ve okuma eyleminin insan hayatındaki yerinin değişmesi, bireyselleşmenin ve düşünceye verilen önemin arttığı geçişte seyirci de

oyunu sessizce düşünsel olarak deneyimleyen bir pozisyondadır. Burada akla atanan üstünlük varsayımı tekrar dikkat çeker: “Seyircilerin rolündeki bu değişim aslında insan merkezli söylemlerle inşa edilen Antropos mitinin yükselişine paraleldir. Nitekim bu Antropos mitinde de insanlar kendilerini dünyadaki eyleyicilerden ayrı bir gözlemci ve bu oluşumlara anlam atfeden özne konumuna koymaktadır. Bu durum da insan tahakkümüne boyun eğen edilgen bir doğa imgesini doğurmaktadır”. (Yılmaz, 2023: s.57)

Epik tiyatronun sahnedeki uygulamaları ile bir parça değişen bu durum “Tiyatronun Posthümanist Tarihçesi” adlı kitabında Gizem Yılmaz tarafından da ele alınmaktadır. Kavramı daha çok Türk Tiyatrosu üzerinden değerlendiren Yılmaz, oyunun içinde oyunla birlikte var olma dinamiğinin ülkemiz geleneksel tiyatrosunda zaten var olduğuna ve Batılılaşma döneminde durumun nasıl dönüştüğüne de dikkat çekmektedir: “İnsan merkezli bakış açısına paralel olarak değişim gösteren klasik tiyatroda insanların her türlü maddesel oluşumlardan kendilerini ayrı tutup üstün akıl gözlemleriyle oluşumları anlamlandırdığı yanılgısı hâkimdir." (Yılmaz, 2023: s. 98) Yine Yılmaz’ın çalışmasında insanın merkezde olmayışı düşüncesi Yeni Maddecilik ve kuantum ile ilişkilendirilmiştir:

> "İnsanları tüm oluşumlardan ayrı bir yere gözlemci konumuna sabitleyen insan merkezli bakış açısının yanılgısı postümanizmler ve yeni maddecilikler sorgulamaları ile ortaya çıkmıştır. Dahası kuantum fiziği ile de insanın hiçbir oluşumun merkezinde ya da hiçbir oluşumdan ayrı bir konumda olmadığı her bir oluşumun ağları içindeki ağlardan sadece biri olarak ortak oluş manası meydana getirdiği de ortaya çıkmıştır." (Yılmaz, 2023: s. 98)

Buna göre seyircinin akıl ve gözlem üzerinden, tıpkı Aydınlanma döneminde insanın doğaya kendisini konumlandırdığı gibi, oyuna konumlandırmadığı ve etkileşimlilik üzerinden yaratılan bir seyirci var oluşu da yine Posthümanist bir bakışı içinde barındırmaktadır. Dijital ve dijital olmayan tiyatro bağlamında “gamification” deneyimi, seyirciyi performansın aktif ya da zorunlu bir parçası yapan oyunlar bu konuda örnek gösterilebilir. Örneğin, Rimini Protokoll’un “Conference of the Absent” *(Namevcut Konferans)* oyunu, sadece gönüllü seyirciler sahneye çıkıp direktifleri takip ettiğinde izlenebilmektedir. Bu yolla performans, oyuncu ve seyirci ayrımını tamamen kaldırmaktadır.

## 2.2. POSTHÜMANİZMİN TİYATRO SANATINDAKİ YANSIMALARINA ÖRNEKLER

Bir felsefi akım ve Eleştirel Posthümanizm bağlamında edebi yaklaşım olan Posthümanizm, konu Tiyatro sanatına geldiğinde kuramsal alan ile uygulama alanının birleştiği farklı bir çalışma/araştırma alanı ile ortaya çıkmaktadır. Çağdaş tiyatro alanında dünyada gerçekleşmekte olan çalışmalar, güncel kuramları, felsefeleri ve teknolojik gelişmeleri içinde barındırarak tiyatro külliyatına eklemlenmektedir. Bu bölümde ele alınacak tiyatro insanları ve ekiplerinin seçilen oyunları üzerinden Posthümanizmin sahnedeki yansımalarına ilişkin güncel örnekler analiz edilecektir. Oyunların incelenmesinde Tadeusz Kowzan'ın ortaya koyduğu "13 Gösterge" sistemi (Kowzan, 1968: s. 52-80) ve Patrica Pavis'in "Gösterimlerin Çözümlenmesi: Tiyatro, Dans, Mim, Sinema" adlı eserinden yararlanılmıştır.

Posthümanizm teorisinin, Tiyatro için görece yeni bir teori olduğu düşünüldüğünde Posthümanizm teorisi ile örtüşen metinlerin ve uygulamaların veyahut Posthümanizm perspektifinde değerlendirilebilecek sahnelemelerin birincil amaçlarının Posthümanizm bağlamında üretim yapmak olmaması da olasıdır. Diğer yandan bu durum, teatral içeriğin Posthümanizm bağlamında analiz edilmesini etkilememekte ya da geçersiz kılmamaktadır. Bu durum göz önünde bulundurularak Posthümanizmin tiyatrodaki yansımaları bağlamında seçilen sahneleme örnekleri aşağıdaki bağlamlar sebebiyle çalışmanın örneklem kısmını oluşturmaktadır:

- Rimini Protokoll'ün "Tekinsiz Vadi" oyunu üzerinden sahnede hümanoid kullanımı örneklenmiş, insansızlaşma ve namevcudiyet estetiğinin karşılığı olarak sahnede hiç insan bulunmayan bir tiyatro oyunu olabileceği gösterilmiştir.
- Görkem Acaroğlu'nun "Robots, Avatars and Ghosts" oyununda sahnede insan, robot ve avatar varlıklar Posthümanizmin dünya görüşünde önerdiği gibi bir arada, biri diğerinden daha üstün olmayacak şekilde sahnede eyleyici olarak bulunmaktadır. Bu sahneleme, aynı zamanda Henrik İbsen'in "Hortlaklar" oyunundan hareketle yapılmıştır. Bu tercih, yeni uygulamaların ve

dramaturjilerin günümüzden bir yüzyıl önce yazılan metinlere de uygulanabileceğini göstermektedir.

- Romeo Castellucci'nin "Neither" sahnelemesi, yine sahne üzerinde insan ile birlikte farklı varlıkların bir arada bulunduğu bir estetik barındırmakta ve Posthümanizmin melez türlerini hatırlatan şekilde türler arası bir yapı ortaya kurarak geniş prodüksiyon imkânları dahilinde olarak opera, tiyatro ve performans arasında gezinen bir sahneleme önermesi taşımaktadır.
- Manuela Infante'nin "Taşa Nasıl Dönülür?" oyunu metin ve sahneleme bağlamında Posthümanist bir bakış ortaya koyar –nitekim yönetmen de doğrudan Posthümanist tiyatro yapmakta olduğunu[68] ifade etmektedir. Bir taşın gözünden hareketle kapitalist sistem ve ataerkil toplum eleştirileri ile dünyada olup biten olayları anlatmaktadır. Sahnede var olan insan oyuncuların benzeri şekilde tasarımlanmış kuklalar yoluyla bedenin taşıdığı anlatım olanakları bağlamında insan ile insan boyunda ve formunda doldurulmuş kukla varlıklar bir arada kullanılmıştır. Sahnede yer yer hangi formun insan olduğu hangisinin olmadığı karışmaktadır.
- Silke Huysmans ve Hanners Dereere'nin "Cennet Ada" oyunu ise yeraltı kaynakları sömürülen bir adaya ilişkin içeriğiyle belgesel tiyatro türünde bir örnek olarak karşımıza çıkmaktadır. Haber, röportaj gibi alanları da kapsayan ve gerçekten yaşanmış bir olayı konu alan oyunun konusu, yaşanan gerçekliğin olabildiğince ön planda olması amacıyla sahneye yerleştirilen cep telefonu ekranı şeklinde tasarlanmış dev ekranlar yoluyla seyirciye ulaşmaktadır. Sahnede "oyuncu" yerine daha çok "figür" denebilecek, cep telefonu ekranındaki yazışmaların başlarında eşzamanlı olarak metinleri yazan ve oyuna konu olan olayın şahitlerinden olan oyunun yaratıcıları bulunmaktadır. Bu haliyle oyun, tema ve sahnelemede Posthümanizmin araştırma alanlarına girmektedir.

[68] Beykoz Kundura'da 22 Kasım 2022 yılında sahnelenen "Taşa Nasıl Dönülür" oyununun yönetmeni Manuela Infante kurum adına yapılan röportajda "Son yıllarda, bazılarının insan-olmayan dönemeç, post -beşeri bilimler vb. olarak adlandırdığı bir düşünce akımının fikirleriyle uyum içinde çalışıyorum." sözleriyle sanatsal perspektifini dile getirmiştir. https://beykozkundura.com/insan-olmayan-donemecte-bir-tiyatro-sanatcisi-manuela-infante-2/

Seçilen oyunlar konusunda erişilebilirliğin önemli bir kısıtlılık teşkil ettiği söylenebilir. Çalışma için belirlenecek oyun örneklerinin mümkün olduğu kadar güncel ve Türkiye seyircisi için de erişilebilir olan eserlerden seçilmesi amaçlanmıştır. Bu sebeple örneklenen beş oyundan üç tanesi hem çağdaş dünya tiyatrosunda karşılığı olan çalışmalardır hem de Türkiye'de, İstanbul'da Kundura Sahne[69] aracılığıyla seyirciyle buluşmuşlardır: "Tekinsiz Vadi[70]", "Taşa Nasıl Dönülür?[71]" ve "Cennet Ada[72]". Türkiye'de yapılan üretimler bağlamında ise çalışmanın uygulama ayağındaki sahnelemenin bir örneklem teşkil etmesi hedeflenmektedir.

### 2.2.1. Rimini Protokoll: "Uncanny Valley" (Tekinsiz Vadi)

Çağdaş tiyatronun öncü isimlerinden Alman tiyatro ekibi Rimini Protokoll tarafından sahnelenen Tekinsiz Vadi (Uncanny Valley) isimli oyun kavramın namevcudiyeti de içine alan sahnede insanın tamamen yokluğu ve hümanoid kullanımı ayağında önemli bir örnek teşkil etmektedir. Bipolar bozukluk yaşayan yazar Thomas Melle, imza gününe ve seminerlere kendisi gidemediği için kendisinin birebir özellik ve ölçülerinde hümanoid bir robot replikası yapılmıştır.



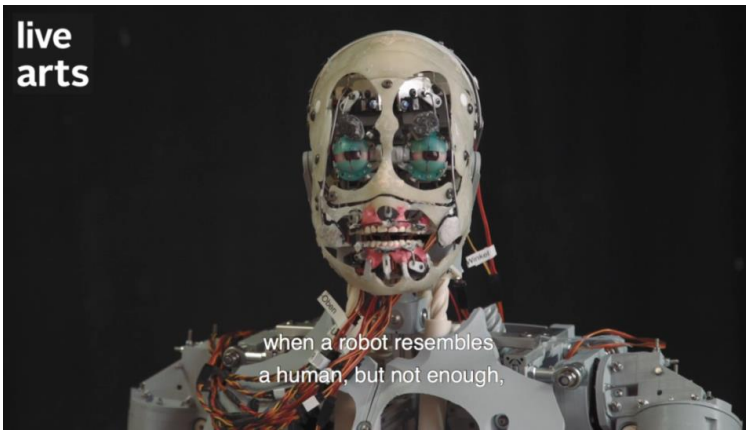

**Figür 7. "Tekinsiz Vadi", Hümanoid geliştirme sürecinden**

[69] 1800'lerde Osmanlı Döneminde deri ve kâğıt imal edilen Beykoz Kundura Fabrikası, Cumhuriyet döneminde de Sümerbank Deri ve Kundura Fabrikası olarak faaliyetine devam etmiş. 1999 yılında üretime son verdikten sonra 2004 yılında el değiştirerek film ve kültür sektörünün merkezlerinden birine dönüşmüştür. (Kaynak: https://www.beykozkundura.com/hakkimizda)

[70] Oyun, 15 Ocak – 1 Mart 2021 tarihleri arasında çevrim içi olarak seyirciyle buluşmuştur. (https://kultur.beykozkundura.com/tekinsiz-vadi/ )

[71] 22.11.2022. Kundura Sahne, İstanbul.

[72] 10.05.2023. Kundura Sahne, İstanbul.




**Figür 8.“Tekinsiz Vadi”, Hümanoid geliştirme sürecinden**

Yazar, “oyun”a, engelleri aşma üzerine bir konuşma yapmak üzere gelmiştir. Seyirci ise sahnede tek başına oturan bir “robot” ve bir projeksiyon perdesi görür. Oyuna adını veren “Tekinsiz Vadi” kavramı Japon Robot Bilimci Masahiro Mori tarafından 1970’te ortaya atılmıştır. Kavramın kökeni E.T.A. Hoffmann, 1817 yılında yazılan ve edebiyat tarihinde insansı bir robotun tasvir edildiği ilk eserlerden olan “Kum Adam” öyküsünden hareketle Sigmund Freud tarafından ortaya atılmıştır. Öyküde Olivia isimli kadına âşık bir genç, sevdiği kadının bir robot olduğunu anlayarak büyük bir yıkım yaşar.



**Figür 9.“Tekinsiz Vadi”, Rimini Protokoll**

Freud, bu esere de referans vererek “Tekinsiz” kavramını ortaya atar, tekinsiz olan insan için *“huzursuz edici, ürkütücü ancak garip bir şekilde ona tanıdık*

*gelen"*dir. Freud'un tekinsiz kavramı, bilinçdışı dürtülerin, bastırılmış arzuların veya unutulmuş travmaların beklenmedik bir şekilde gün yüzüne çıkması durumunu açıklar. Masahiro Mori'ye göre ise "tekinsiz vadi" bir şeyin insana benzerliği ile onu algılayan bireyin o şeye olan yakınlığı arasında önerilen ilişkiye odaklanmaktadır. (Mori, 1970: s. 99) "Tekinsiz Vadi", insan benzeri bir robota bakarken bir anda karşısında "robot" olduğunu fark etmesi ile "düştüğü" duruma verilen isimdir; kişi yabancılaşma ve iğrenme duyguları yaşayarak kendine aşina gelenden bir anda tekinsiz bir vadiye "düşer." Biçim ve içerik uyumu açısından oyunun sağladığı bütünlük oldukça dikkat çekicidir: Zira sahnede bulunan bir hümanoid, yazar Thomas Melle'nin kaygılarını, korkularını, kendisine dair kişisel bilgileri aktarırken bir yandan da yapay zekânın tarihini ve Turing Testini, Alan Turing'in eşcinsel oluşu sebebiyle yaşadığı zorbalık ve hayatının mahvoluşunu anlatmaktadır.



**Figür 10. "Tekinsiz Vadi", Rimini Protokoll**

Oyun Thomas Melle ve Alan Turing'in yaşamları konu alınırken sahnede bulunan android, var oluşunu Alan Turing'e, sahnede fiziksel olarak bulunmasını ise Melle'ye borçlu haldedir. İki karakter de yaşadıkları güçlükler sebebiyle toplumun geri kalanından ayrılan sorunlarla baş başa olan karakterlerdir. Android ise bu insanların buldukları çözümdür. Sahnede bulunan android, kusursuz varoluşu ile seyirciye ölümlülüğünü hatırlatmaktadır. (Işıltan, 2021: 25)

Metin, seyirciye insan-robot zıtlığı üzerinden kendini konumlamanın güvenli alanını sorgulatarak beynin çalışma prensiplerinden örnekler vermektedir. Yapay insanın özellikle fiziksel görünüşündeki insansı özellikler öne çıkmıyorsa, yapay

olan kolayca tanınmaktadır. Ancak bu durumda gerçek insanların sahiden insan olduklarından emin olmayı neyin sağladığı sorusu ortaya çıkmaktadır. (Kakoudaki, 2017: s. 21) Oyun, finalinde seyirciye adeta kendisinin de bir yapay zekâ ürünü olup olamayacağını sorgulatır. Oyun ile ilgili olarak yönetmen Stefan Kreig şunları söylemektedir:

> "Bir noktada Thomas'ın kitabı *The World in My Back* ile karşılaştım ve bipolar olmasından kaynaklanan dengesizlikleri önlemek için kendisini değiştirmeye ilgi duyabileceğini düşündüm. Thomas hemen robot fikrinden ilham aldı… Metni birlikte yazdık. Paylaşılan çevrimiçi dokümanlarla, sonra ilk kayıt seanslarına girmek, bazen doğaçlama yapmak, sonra metin üzerinde yeniden çalışmak ve yeniden kaydetmek vb. ile oldukça uzun bir süreçti. Duyduğunuz ses Thomas'ın sesi. Almanca ve İngilizce versiyonları bile var- bazı yerlerde biraz farklılar. Sözlerin ardından mimikler ve jestler oluşturuldu. Uzun ve sancılı bir süreç- karakterle empati kurarken ve hatta özdeşleşirken hayal ettiğiniz tüm Yapay zekâ fantezilerinden uzak." Stefan Kaegi *(https://www.unlimitedrag.com/post/on-soruluk-sohbetler-stefan-kaegi)*

Oyunun sonunda sahnede bulunan "Thomas"ın sesinden dökülenler dikkat çekicidir: Seyircilere eğer bir dakika içinde onu alkışlamaya başlarlarsa muhtemelen Turing testini geçtiklerini düşündüklerini söyler. Çünkü oraya toplanmış ve kuralları takip etmişlerdir. Bazı duygular paylaşmış ve belki de bazı şeyleri anlamışlardır. Tıpkı çok eskiden programlanmış bir insan programı gibi. Thomas burada oyun boyunca robotların belli kuralları takip ettiği için robot oldukları ve insandaki rastlantısallığın (özgür iradeye atıf yaparak) onları insan yaptığını ima eder. Ancak oyunun sonunda Thomas için karşısındaki seyirciler rastlantısal olarak onun karşısında bulunmaktadır ve kuralları takip eden seyirci olmuştur. En nihayetinde seyirci, bu ettiği kurallar vasıtasıyla o çok eskiden insana programlanan "tiyatro" sanatının kurallarını takip etmiş ve bir "oyun"un etkisini deneyimlemiştir.

### 2.2.2. Görkem Acaroğlu: "Robots, Avatars and Ghosts" (Robotlar, Avatarlar ve Hortlaklar)

Avustralya'da yaşayan Türk kökenli disiplinler arası çalışan sanatçı ve akademisyen Görkem Acaroğlu da Posthümanizm açısından ele alınabilecek sahnelemeler yapmaktadır. Bunlardan bu bölümde ele alınacak olan "Robots,

Avatars and Ghosts" *(Robotlar, Avatarlar ve Hayaletler)* oyunu, 2013 yılında sahnelenmiştir ve metin olarak Norveçli yazar Henrik İbsen'in "Hortlaklar" oyununun son 20 dakikasını ele almaktadır. Oyunda Bayan Alving karakteri oyun için özel tasarlanmış bir robot, motion-capture *(hareket algılama)* teknolojisi ile yaratılan avatarı ve insan oyuncular sahnede bir arada bulunmaktadır. 2016 yılında Samuel Beckett'in "Godot'yu Beklerken" oyununda yer alan Pozzo ve Lucy karakterlerini iki robota "oynatarak" bir deneme gerçekleştiren Damian Schofield ve Daniel Young'un sahnede yer alan robot oyuncularla ilgili çıkarımları ilginçtir: Sahnedeki siborg oyuncuların fiziksel görünümü izleyiciler tarafından bir sorun teşkil etmemiştir. Seyirciden gelen geri bildirimlerde, robot oyuncnuları en başından itibaren kabul edildiği gözlemlenmiştir. Araştırmacılar, bunun seyircinin bu tarz bir işe olan merakından ileri geldiğini düşünmüşlerdir. Ayrıca, ilginç bir şekilde, bazı izleyiciler robotları cinsiyetsiz olarak algılamışlardır. (Schofield & Young, 2016: s. 12)

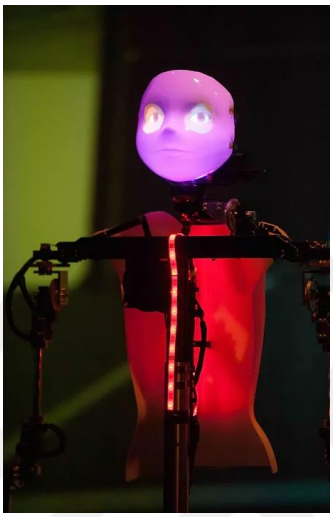
Hayalet/hortlak kavramı ile sanal gerçeklik dinamiklerinin sahnede buluşması oyunun biçim ve içerik açısından sanatsal olarak uyumluluğunu ortaya koymaktadır. Hayalet gibi metaforik bir varoluş ile bedensel varoluşun zıtlığı, sahnede fiziksel insan bedeni ile sanal gerçekliğin aynı anda bulunması üzerinden fiziksel var oluşa dair seyirciye yeni bir deneyimleme alanı yaratmıştır.



**Figür 11. "Robots, Avatars and Ghosts", 2013**

Acaroğlu'na ait "https://www.gorkemacaroglu.com" adlı internet sitesinde yer alan bilgilere göre oyun "Karma Gerçeklik Performans Laboratuvarı" nın bir çıktısı

olarak oluştmuştur. Bu laboratuvar, dramatik tiyatronun yeni teknolojilere direncine yanıt olarak ortaya çıkmış ve teknolojinin sahnedeki insanlarla gerçek zamanlı anlık etkileşim yeteneğini araştırmayı amaçlamıştır. Ayrıca, çeşitli disiplinler arası performansın nasıl dramatik tiyatronun anlatı ve diğer unsurlarını içerebileceğini araştırmayı hedeflemiştir. *(https://www.gorkemacaroglu.com )*



**Figür 12. "Robots, Avatars and Ghosts", 2013**

Metin olarak böyle klasik bir eserin hem güncel teknoloji ile buluşması ve insan olmayan oyuncu üzerinden sahnede anlamın katmanlandırılması hem yeni bir dramaturji sahası hem de seyir alışkanlıkları açısından tiyatro seyircisi için yeni bir alımlama alanı yaratmaktadır.

Oyunda insan dışındaki oyuncuların sahnede yer almasının insan merkezli sahneleme dinamiklerini kırmasının yanı sıra avatar gibi dijital temsiller sanal bir boyutta var olma ihtimalini sahneye taşıyarak seyirciye fiziksel insan bedeninin sınırlarını sorgulatmaktadır.

### 2.2.3. Romeo Castellucci: "Neither" (İkisi de Değil)

İtalyan kökenli performans ve tiyatro yaratıcısı yönetmen Romeo Castellucci yine çağdaş sanat alanında yenilikçi çalışmaları ile günümüzde öne çıkan isimlerden biridir. Sahnelemelerinde deneysellik, felsefi altyapı ve seyirciyi düşünmeye sevk ediş barındıran yaklaşımı ile Castellucci, özgün bir yönetmen olarak karşımıza

çıkmaktadır. 2014 yılında sahnelenen "Neither" isimli eseri de yine Posthümanizm bağlamında örneklenebilecek nitelikler barındırmaktadır.



**Figür 13. "Neither", 2016**

Oyun, Samuel Beckett'in kendisinden bir opera yazmasını isteyen Morton Feldman'a yolladığı 10 satırlık bir metinden oluşmaktadır:

"NEITHER[73]

to and fro in shadow from inner to outer shadow
from impenetrable self to impenetrable unself by way of neither
as between two lit refuges whose doors once neared gently close, once away turned from gently part again
beckoned back and forth and turned away
heedless of the way, intent on the one gleam or the other
unheard footfalls only sound
till at last halt for good, absent for good from self and other
then no sound
then gently light unfading on that unheeded neither
unspeakable home" Samuel Beckett

Metni Türkçeye şu şekilde çevirmek mümkündür:

"HİÇBİRİ
iç gölgeden dış gölgeye bir ileri bir geri
aşılmaz benlikten aşılmaz benliksizliğe doğru

[73] https://www.arch-srs.com/single-post/2016/10/09/unspeakable-home-neither-by-romeo-castellucci

Kapıları bir kez usulca kapanan, bir kez uzaklaştıktan sonra tekrar usulca ayrılan iki aydınlık sığınak arasında olduğu gibi

ileri geri işaret etti ve geri döndü

Yoldan habersiz, bir parıltıya ya da diğerine odaklanmış

duyulmayan ayak sesleri sadece

Ta ki sonunda iyilik için durana, kendinden ve diğerlerinden iyilik için uzaklaşana kadar

sonra ses yok

sonra yavaşça ışık solmadan o önemsenmeyen ne

anlatılamaz ev[74]"

Yapılan sahneleme opera alanındaki geleneksel algıları yıkarak 20. yüzyıl için öncü bir yaklaşım ortaya koymuştur. Müzikteki ince nüanslar ve değişimler, üst üste binen ritmik dokular, müziğin yarattığı etkiyi havada tutmakta ve sürekli bir kaygı duygusu yaratmaktadır. Eserdeki bir tek sopranonun sesi, tekrarları ve küçük aralıklardan oluşan nota dizileri bu hissiyatı arttırmakta ve Beckett'ın metnini tamamen sese çözülmüş bir hale getirmektedir.

The Performer İs Absent: Spaces Of Absence İn The Contemporary Performing Arts *(İcracı Yok: Günümüz Performans Sanatlarında Boş Mekânlar)* adlı çalışmasında Kristof van Baarle Romeo Castellucci'nin sahnelemelerini irdelemektedir. Van Baarle'nin öne sürdüğü "performatif bir strateji olarak namevcudiyet fikrinin", insan bedenleri yerine ışık ve mekânın ön planda olduğu "Neither" için de işlemekte olduğu söylenebilir. (Van Baarle, 2016)

İnsan deneyimini merkeze almayan sahnelemede, insan bedeni ve insana dair kavramsallık, bilinçli olarak sahnenin odağında tutulmamaktadır. Bu durum, seyirciyi insan dışındaki mekanik imgeler, teknoloji ve görsel kompozisyonlarla buluşturmakta ve mekân tasarımındaki tercihler insan bedenine dair farklı bir temsil alanı teşkil etmektedir: sahnede yaratılan büyük boşluk hissi ile sahnedeki insan önemsizleşmekte ve insan bedeninin işlevselliğinin sorgulandığı bir yapıyla insan hâkimiyeti kırılmaktadır. Teknoloji ve doğanın iç içe geçtiği performans, insanın

[74] Metnin çevrilmesinde https://www.deepl.com/tr/translator sitesinden faydalanılmıştır.

merkezde yer almadığı, Posthümanist bir yaklaşımla insanın varoluşunun sorgulandığı bir yapı ortaya koymaktadır.



**Figür 14. "Neither", 2016**

Eser 2014 yılında Romeo Castellucci tarafından Brüksel'de La Monnaie/De Munt Opera Sahnesi'nde sahnelenmiştir. Castellucci, metindeki birbiriyle ilintili karşıtlıkları, kendilik ve kendi olmayış arasında gidip gelmeyi ve müziğin ses ve sessizlik arasındaki salınımını gerilim içeren, tiyatral imgelere dönüştürmüş ve dramatik anlatının dışına taşan, tekinsiz bir atmosfer yaratmıştır. Bu atmosferde bir araya gelen ses ile görsel plastik bedenin ve sözün ötesine geçen bir deneyim alanı oluşturmuştur. Bu yolla konvansiyonel olarak insan bedenini merkeze alan performans alanı görsel ve işitsel farklı unsurlarla dolarak soyut ve insan dışı bir deneyim alanına dönüşmüştür.

Sahnede yer alan insanın bedensel olarak kayboluşu ile cansız varlıkların insanın yerini alması, insanın mevcudiyeti bağlamında varlık ve yokluk arasında bir deneyim sunmaktadır.



**Figür 15. "Neither", 2016**

Sahnede var olan tüm senografik unsurların insan bedenine bağlı olmaksızın varlıklarını ortaya koymaları, insandan bağımsız bir dramaturjik yaklaşım olarak tanımlanabilir. Performans insanın nesne, diğer unsurların özne olduğu Posthümanist bir dramaturjiyi içinde barındırmaktadır ve bu durum seyirciyi insan merkezli bakışın dışında sahnedeki dünya ile ilişki kurmaya davet etmektedir.

### 2.2.1. Manuela Infante: "How to Turn to Stone" (Taşa Nasıl Dönülür?)

2023 yılında Beykoz Kundura Sahne'de İstanbul seyircisiyle buluşan Latin Amerika ve Şili kökenli Manuela Infante'nin "Taşa Nasıl Dönülür?" (*How to Turn to Stone*) oyunu yönetmenin Posthümanizm bağlamında yaptığı diğer sahnelemeler ile birlikte en son yönettiği tiyatro oyunudur. Sahnede ışıklar, üç insan oyuncu ve her birinin kendilerini anıştıran şekilde tasarımlanmış üç adet insan boyutunda kuklaları bulunmaktadır. Sahne üzerindeki eyleyiciler bağlamında yer yer sahnede oluşan kukla ve insan yığınının içinde hangi ayakkabıyı, pantolonu bir insanın giydiği, hangisinin kuklaya giydirildiği anlaşılamamakta, sahnelemede yer yer "nesne"leşen kuklalar ile insan oyuncuların birlikte yarattığı bir estetik oluşturmaktadır.



**Figür 16. "Taşa Nasıl Dönülür?" performansında kukla bedenler**

Parçalı ve tekrarlı bir metne sahip olan oyunda anlatının merkezinde Şili'de bakır madeni çıkarma işi ile uğraşan işçilerin ağır metallerle çalışmaları ve bunun bir sonucu olarak âdeta taşlaştıkları, öldükten sonra iç organlarının nasıl bakır yeşili renkte olduğu anlatılır. "Sahnedeki üç kişi metinler ve sesler eşliğinde taş hikâyelerini anlatırken insanın dünyadaki en önemli şey olmadığını göstermeye çabalıyor, aşınmış hikâyelerin parçalarını bir araya getirerek istifledikleri parçalarla çeşitli jeolojik manzaralar oluşturuyorlar[75]."

Bu haliyle oyun hem sahnelemede kullandığı kuklalar, hem metne kaynaklık eden insan hakları ihlali ve "daha fazla insan" olanların kazançları "daha az insan" olanların yaşamlarının nasıl hiçe sayıldığı konusu üzerinden insan hakları, hem de bağlamı oluşturan tüm hikâyeyi bir taşın tanıklığında ele alması ile Posthümanist bir tercihler bütünlüğü gösterir. Zira taş, insanlığın dünya sahnesine çıkmasından önce de buradadır, yok edilemezdir ve insanlık dünya sahnesinden silindikten sonra da yeryüzünde olacaktır. Oyunun barındırdığı tartışma alanlarının ne kadar geniş olduğunu gösteren, oyunla ilgili bir tanıtım yazısında aşağıdaki ifadeler yer almaktadır: "Bir taşın gözünden dünyanın nasıl görüneceğini ve 'hiç doğmayan, asla büyümeyecek ve asla ölmeyecek' de olan taş'ı taklit etmeye çalıştığımızda olacakları

[75]Dede Tekin, 2022 (https://argonotlar.com/wp-content/uploads/2023/09/Argonotlar-Almanak-2022.pdf)

anlatırken, feminizmden ekolojiye, mistisizmden postkolonyalizme, birçok teorik konuyu da masaya yatırıyor[76].”



**Figür 17. “Taşa Nasıl Dönülür?” oyuncuları: Aliocha de la Sotta, Marcela Salinas, Rodrigo Pérez**

Teb Oyun dergisinin 46. Sayısında[77] Miran Bulut, oyunu değerlendirdiği “Manuela İnfante’yle İnsan Olmayana Dönüş” adlı yazısında: *“Feminizmin görsel-işitsel medyadaki rolü kadınları daha görünür kılıp onların hikâyelerini daha fazla anlatmak mıdır?”* diye sormakta ve eklemektedir: *“Peki, ekolojik düşünce bize nasıl yardım edebilir? Hümanizmden mezun olmanın vakti gelmiş olabilir mi? Peki, nesnelerin failliğinden söz edebilir miyiz? Taşların, eşyaların, bitkilerin, hayvanların aktörlüğü ne demektir?"* (Bulut, 2023: s. 19) “Taşın aktörlüğü ne demektir?” sorusundan hareketle gerçekten de oyun, neredeyse postdramatik tiyatronun sularında parçalı, dramatik olmayan, imge yığılması yaratan bir anlatıma sahipken finale doğru tüm parçaların birleştiği, hikâyenin ortaya çıktığı tekrarların anlamlarının derinleştiği bir boyuta evrilmektedir. Metindeki bu geçiş, belki de bir taşın gözünden zamanı, dünyayı anlatmanın yolunu aramanın karşılığı olarak nitelenebilir.

---

[76] https://www.artfulliving.com.tr/gundem/manuela-infantenin-tasa-nasil-donulur-oyunu-kundura-sahnede-i-26601

[77] https://tiyatroylailgilihersey.com/wp-content/uploads/2021/12/TEB-Oyun_Sayi-42.pdf

### 2.2.2. Silke Huysmans & Hanners Dereere: “Cennet Ada” (Pleasant Island)

Yine Beykoz Kundura Sahnesi’nde 2023 yılında Brüksel merkezli sanatçılar Silke Huysmans ve Hannes Dereere tarafından sahnelenen “Cennet Ada” (Pleasant Island) oyunu bir yanıyla belgesel tiyatro ile diğer yanıyla gazetecilik yaklaşımı ve araştırmacılığı ile gerçek bir adanın on yıllara uzanan talihsiz gerçek hikâyesini orada yaşamakta olan insanların ses kayıtları ve yazışmalar üzerinden sahneye taşır. Uzun bir araştırma süreci sonucunda ortaya çıkan performans için ekip hem ulaşımın oldukça zor olduğu hem de (hâlâ) dışarı bilgi sızmaması için güvenlik önemlerinin ve yasakların devam ettiği Pasifik’te yer alan Nauru isimli adaya giderler. Fosfat madenciliği sebebiyle adanın toprakları, florası ve faunası geri dönüştürülemeyecek şekilde zarar görmüştür. Önceleri madencilik çalışmalarıyla toprakları delik deşik edilirken emperyalist güçlerce paraya boğularak dünyanın en zengin ülkelerinden birine dönüşen ada, zamanla yiyecek besin bulunamayacak hale gelene kadar yokluk içine düşmüş, cep telefonları yaygınlaşana kadar dünyanın geri kalanının bu durumdan haberi olmamış ve adadan deniz yoluyla kaçmaya çalışan adalılar da çevre ülkelerce kabul edilmemişlerdir.

Oyunda dev iki cep telefonu ekranı şeklinde tasarlanmış dikey birer ekranın iki yanında dikilen, oyun boyunca konuşmayan, ancak yazışmaları ekrandan okunan ve tüm akışın, yaşanan gerçeklerin, haberlerin ve gerçek diyalogların bu şekilde takip edildiği bir sahneleme önermesi mevcuttur. Oyundaki ekranda canlı yazışmalar, cep telefonu ekranında bulunan uygulamalar, telefondan açılan müzik, youtube, twitter uygulamalarındaki içerikler, adalıların ses kayıtları, telefon hafızasından açılan videolar, gazete haberleri, TV haberleri ve adada cep telefonundan çekilmiş gerçek kişilerin buğulanmış halde yayınlanan fotoğrafları görülür.




**Figür 18. Silke Huysmans ve Hannes Dereere "Cennet Ada" performansı sırasında**

Oyunda bu derece şok edici bir gerçeğin yıllarca dünyadan saklandığını öğrenmekle seyirci büyük bir şaşkınlık uyandırmaktadır. Kaybolan fauna ve floranın yanı sıra hayatları mahvolan iadalıların nasıl fast food ile beslendiğine doğrudan video kayıtları ile şahit olmak Kapital düzen üzerine seyirciyi derin bir düşünceye itmektedir. Adada sürekli devriye gezen güvenlik güçlerinin varlığı "1984" veya "Cesur Yeni Dünya" gibi eserleri akla getirmekte ve seyirciyi Kapitalizmin ilk tahrip ettiği şeyin doğa olduğu gerçeğiyle yüzleştirip performansı deneyimleyenler karmaşık duygular yaratmaktadır.

Oyun sonrası yapılan söyleşide dramaturjik olarak yapılan performansın içinde ekibin nerede durduğu sorulduğunda performansçılar hem seyirci hem de anlatı ile aralarına özellikle bir meafe koyduklarını ifade etmiştir. Her ne kadar (özellikle mesajlaşma bölümlerinde bir adalı ile arkadaşlık, haberleşme ve haberleşme kopukluğu evreleri takip edilse de) performansçılar/aktarıcılar kişisel bir tecrübe yaşamalarına rağmen başta belirtilen Belgesel Tiyatro ve Gazetecilik sahasının gerekliliği olarak bu mesafeyi hem sahnelemede hem de metinde yakalamayı başardığı söylenebilmektedir.

Bu örneklerin ışığında tiyatroda Posthümanizmin çeşitli yansımaları öne çıkmaktadır. Temel olarak "Uncanny Valley" içinde insan bulunmayan bir sahneleme ile insan olmayan oyuncu bağlamında, "Robots, Avatars and Ghosts"

sahnedeki gerçekliğin çeşitlenmesi, insan olan ve olmayan oyuncuların aynı sahnede yer alması ve Posthümanist dramaturji uygulaması bağlamında, "Neither" parçalanmış insan bedeni ile bütünlük dışı bir insan mevcudiyeti işaret etmesi ve insan bedeni yerine insan olmayan varlıkları merkeze koyması bağlamında Posthümanist özellikler taşımaktadır. "How To Turn To Stone" kukla bedeni ve insan bedeni kullanımında nesneye atadığı eylemsellik ve metnin dramaturjisi bağlamında, son olarak "Pleasant Island" ise sahne üzerinde aktarıcıların/performansçıların konumları ve belgesel tiyatro ile buluşan Posthümanist temaları bağlamında Posthümanist sahnelemelere örnek teşkil etmektedir.

# ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

## 3. POSTHÜMANİZM BAĞLAMINDA BİR UYGULAMA: EUGENE IONESCO'NUN KRAL ÖLÜYOR OYUNU

İkinci bölümde Posthümanizmin tiyatronun mekân, metin, dramaturji, oyuncu/eyleyen, yönetmen, seyirci, reji, senografi alanlarının her birinde bir karşılık bulabileceğinden bahsedilmişti. Çalışmanın bu bölümünde Eugene Ionesco'nun Kral Ölüyor oyunu incelenecek ve oyunun Posthümanist bir yaklaşımla sahnelenme süreci ele alınacaktır.

### 3.1. EUGENE IONESCO'NUN SANATI VE YAŞAMI ÜZERİNE

26 Kasım 1909'da Romanya'nın Slatina kentinde doğan modern tiyatronun önde gelen isimlerinden Eugène Ionesco, günümüzde hala oyunları sık sık sahnelenmekte olan çağdaş bir yazardır. Rumen bir baba ve Fransız bir anneden doğan Ionesco, iki farklı kültürün de içinde, kopukluk ve yabancılaşma gibi durumların farkında olarak büyür. İlk çocukluk yıllarını Fransa'da geçiren yazar, anne ve babasının boşanmasının ardından, babasıyla birlikte Romanya'ya döner. Burada daha sonra oyunlarındaki baskı ve varoluşsal sorunlar gibi temalarla yankılanacak olan katı ve otoriter bir ortamla karşılaşır. Bükreş Üniversitesi'nde Fransız edebiyatı okuyan Ionesco, ilk başta şiir ve edebiyat eleştirisiyle ilgilenir, denemeler ve bir şiir kitabı yayınlamıştır. 1936'da Rodica Burileanu ile evlendikten ve 1938'de faşizmden kaçmak için Fransa'ya taşındıktan sonra tiyatro alanına yönelir.

II. Dünya Savaşı'nın patlak vermesi Ionesco'nun dünya görüşünü derinden etkiler. Savaşla gerçekleşen yıkıma ve toplumsal çöküşe tanıklık eden yazar, konvansiyonu oluşturan anlatılar ve ideolojilerle ilgili hayal kırıklığına uğrar ve bunun üzerine geleneksel anlatı yapısını reddederek saçmalık (uyumsuzluk), yabancılaşma ve iletişimsizlik temalı oyunlar yazmaya başlar. Oyunlarında tekrarlar, ironi, mekanikleşme öğeleri ile kopukluk, yabancılaşma ve anlamsızlık ortaya konur; farklı varoluşsal sorunlarla iletişimsizlik ve hayatın akışında yer alan absürdlükler ile

izleyiciyi yüzleşmeye zorlar. Absürd Tiyatro, 20. yüzyılın ortalarında iki dünya savaşının yarattığı hayal kırıklığı ve karamsarlığa bir yanıt olarak ortaya çıkmıştır. Bu dönemde ortaya çıkan Jean Genet (1910-1986), Harold Pinter (1930-2008), Samuel Beckett (1906-1989) gibi yazarlar 1962 yılında eleştirmen ve akademisyen Martin Esslin (1918-2002) tarafından geleneksel anlatının dışında yer alan dilleri; ve mantık karşıtlığı, dilin yetersizliği, yabancılaşma ve döngüsellik gibi temalar barındırmalarıyla "Absürd Tiyatro"nun önde gelen yazarları olarak tanımlanmışlardır.

1950 yılında prömiyeri yapılan "Kel Şarkıcı", yazarın İngilizce öğrenirken günlük konuşmalardaki önemsiz noktaları ve anlamsızlığı fark etmesi üzerine sosyal hayattaki etkileşimin vasatlığını ortaya çıkarmak için yazılmıştır. Geleneksel olay örgüsünü, mantıksal dil akışını, diyalog yapısını ve karakter bütünlüğünü dışarıda bırakan yapıt, tiyatroya yenilikçi bir yaklaşım getirir. Bu başarının ardından yine 50'li yıllarda Ders (La Leçon, 1951), Sandalyeler (Les Chaises, 1952), Görev Kurbanları (Victimes du Devoir, 1953), Amédée ya da Ondan Nasıl Kurtulmalı (Amédée ou Comment s'en Débarrasser, 1954), Jacques ya da Boyun Eğme (Jacques ou La Soumission, 1955), Yeni Kiracı (Le Nouveau Locataire, 1955), Önder (Le Maître, 1955), Gergedanlar (Rhinocéros, 1959) gibi bir dizi oyun yazar. Ardından Gönüllü Katil (Tueur sans Gages, 1959-1960), Kral Ölüyor (Le Roi se Meurt, 1962), Susuzluk ve Açlık (La Soif et La Faim, 1966), Havada Yürüyen (Le Piéton de l'Air, 1963), Macbeth (Macbett, 1972), Ölüler Ülkesine Yolculuk (Voyages chez les Morts) – 1980 oyunlarını yazar[78]. Genellikle komedi unsurları barındıran oyunları, tiyatronun normlarını yeniden tanımlar, karmaşık bir dünyada insanlığın yabancılaşmasını, kırılganlığını, uyumluluğunu ve ölüm korkusunu merkeze alan varoluşsal bir temel taşır.

Ionesco'nun oyunlarında genellikle manasız döngülere, rutinlere hapsolmuş karakterler dil ile süren iletişimin marazlarını ve modern insanın kırılganlığını yansıtır. Bir kasabada yaşayan insanların gergedana dönüşmesini konu alan "Gergedanlar", bu imge yoluyla bireyin bireyselliğini kaybedip yığınlara eklenmesini eleştirmektedir. "Sandalyeler", hayali bir seyirci için hazırlanan yaşlı bir çifti konu

[78] https://en.wikipedia.org/wiki/Eug%C3%A8ne_Ionesco

alır ve yaşlı çift üzerinden boşuna sarf edilen çabayı, hayattaki anlam boşluğunu gösterir. Eserlerinde tekrar eden bir motif olan dil, iletişimin bir yolu olmak yerine anlamı gizleyen kusurlu bir araç olarak ortaya çıkar. "Kel Şarkıcı" gibi oyunlarda, diyaloglar içinde sıklıkla anlamsız tekrarlar bulunur ve dilin iletişimi sağlamaktaki yetersizliği gözler önüne serilir. Tutarlı ve gerçekçi olay örgüsü yerine abartılı ve gerçeküstü hikâyeler aracılığıyla, insan davranışlarında bulunan çelişki ve anlamsızlık vurgulanmaktadır. Psikolojik boyut ve bütünlük ile ele alınmayan karakterler, modern insanın tutarsızlığını betimler. Eserlerinde sıklıkla ölüm, yalnızlık, toplumu oluşturan geleneklerin anlamsızlığı göze çarpar.

Absürd Tiyatro akımı içinde değerlendirilmesine rağmen Ionesco, herhangi bir edebi ya da teatral akıma hapsedilmeye karşı çıkmıştır. Oyunlarını insanlık durumunun yansımaları olarak tanımlamıştır. 1970 yılında Académie Française'e seçilen Ionesco, uluslararası çapta bir takdir görmüştür. Oyunları birçok dile çevrilmiş ve modern tiyatronun temel taşlarından biri haline gelmiş, konvansiyonel anlatı tekniklerine karşı çıkmak isteyen farklı sanat dallarından pek çok sanatçıya ilham vermiştir. Ionesco, 28 Mart 1994'te Paris'te yaşamını yitirmiştir.

### 3.2. "KRAL ÖLÜYOR" OYUNU

Eugene Ionesco tarafından 1962 yılında yazılan absürt komedi türündeki Kral Ölüyor *(Le Roi Se Meurt),* yüzyıllardır hüküm sürdüğü krallığından feragat etmeyi reddeden Kral Berenger'in bir sabah uyandıktan sonra kendisine kısa bir süre içinde öleceğinin bildirilmesiyle başlar. Tek perdelik oyunda altı karakter bulunmaktadır: *Kral I. Bérenger, kralın ilk karısı Kraliçe Marguerite, kralın ikinci karısı Kraliçe Marie, Doktor ve Muhafiz ile hizmetçi ve hasta bakıcı Juliette.*

Oyun sadece krallığını değil, tüm evreni emri altına almış bir kralın tüm direncine rağmen ölümü kabul etmesini konu alır: Özetle, Kral, yüzlerce yıldır hayattadır ve ülkesinde bir ot bile yetişmemekte, gençler sürüler halinde ülkeyi terk etmektedir. Kralın birinci karısı Marguerite ve kralın doktoru ona artık ölmesi gerektiğini anlatmaya çalışır. Kralın ikinci karısı Marie bu durumu kabul etmek istemez ve sürekli ağlar. Kralın hizmetçisi Juliette ve Muhafiz ise son ana kadar

kralın emrinde kalmaya gayret gösterirler. Ancak artık kralın emir verecek gücü kalmamıştır, yönetme gücü Marguerite'a geçmiştir. Kral son ana kadar direnir, fiziksel fonksiyonların yitirmeye başlamasına rağmen emirler vermeye devam eder, sızlanır, öfkelenir, pazarlık yapar ancak kaçınılmaz durumun önüne geçemez. Nihayetinde gitme vakti geldiğinde Marguerite kralı son yolculuğuna uğurlar. Oyun, muhafızın tek tek tüm karakterleri takdimi ile başlar. İlk olarak Kral takdim edilir. Ardından önce Kraliçe Marguerite ve Juliette, sonra Kraliçe Marie ve Juliette muhafız tarafından takdim edilir. Son olarak "Kral'ın saygıdeğer doktoru, saray cerrahı, bakteribilimcisi, cellat ve yıldızbilimci" sahneye girer.

Marguerite, oturma odasının soğuk olmasından yakınır, Juliette tesisatın çalışmadığını, Kral doğmasını emretmesine rağmen güneşin de henüz doğmadığını söyler. Muhafız da duvarda bir çatlak oluştuğunu haber verir. Marie ağlamaktadır, Marguerite ise ona umutlanmaması gerektiğini, belirtilerin yanıltmayacağını ifade eder, Marie'yi Kral'ın önlem almaması konusunda suçlar, Kral'ın dikkatini balolar ve eğlencelere yönlendirerek kendisini kandırmasına sebep olduğunu söyler. Marguerite, harabeye dönen saraydan, hektarlarca arazinin aşınmasından, ülkeyi kasıp kavuran savaşlardan, gençlerin ülkeyi terk etmesinden, nüfusun yaşlanıp ölmesinden dem vurur. Doktor, Kral için hiç umut olmadığını dile getirir; Mars ve Satürn'ün çarpıştığını, güneşin gücünü kaybettiğini haber verir. Ülkede ağaçlar iç geçirip, kuruyup ölmekte, toprak her zamankinden fazla yarılmaktadır.

Ardından Kral sahneye girer. Rahat uyuyamamaktan, vücudundaki ağrılardan, gürültüden, yağan yağmurdan ve örümcek ağlarından şikâyet eder. Bu sırada Kral'ın yürürken topallamaya başladığını fark eden Marie, ona destek olmak ister ancak Kral yardıma ihtiyaç duymadığını söyler. Marguerite söze girip krala öleceğini haber verir ancak Kral bu bilgiyi umursamaz, vakti geldiğinde öleceğini söyler. Krallık işleri ile ilgilenmek için sorular sorar. Bakanların dereye düşüp boğulduğu, okullarda kalan birkaç çocuğun guatrlı, doğuştan zihin özürlü, mongol ve hidrosefalik olduğunu öğrenir. Marguerite, Kral'a artık hiçbir şeyi düzeltemeyeceğini söyler ve öleceğini yineler. Doktor da Marguerite'ı destekler. Sinirlenen Kral, kendisine bir komplo kurulduğunu düşünerek Muhafız'a diğerlerini yakalaması için emir verir. Ancak Muhafız yerinden kıpırdamayı başaramaz. Kral daha da sinirlenip tahttan kalkar ve

etrafındakileri hain olmakla suçlarken tahttan düşer. Kendisini sakinleştirmeye çalışan Marie, Marguerite tarafından etkisiz hale getirilir ve Doktor Kral'a ölümünün geldiğini, kendisinin savaşları kaybettiğini, ekinlerin çürüyüp ülkenin çölleştiğini, ağrılarının artmasının da bu durumun belirtisi olduğunu söyler. Kral hiddetlenip yine emirler vermeye çalışır ama Muhafız kıpırdayamamaktadır. Marie de aynı şekilde isteklerine cevap veremez haldedir. Ancak Marguerite müsaade ettiğinde özgürce hareket edebilir. Kral tekrar emirler yağdırmaya başlar; yerden ağaçlar bitmesi, çatının yok olması, yağmur yağması, Juliette'in istediği kapıdan girip çıkması, borazanlar, çanlar çalması ve top atışı yapılması için verdiği emirlere hiçbir karşılık alamaz. Bunun üzerine Marguerite, Kral'a 1 saat 25 dakika sonra ölmüş olacağını söyler.

Durumu reddetmeyi bırakan Kral yalvarmaya başlar. Birden saçları beyazlar. Kendisine çok geç haber verildiğinden yakınır. Marguerite ise Kral'a hazırlanmak için geç kaldığını; hazırlanmayı onar, ellişer ve son olarak yüz yıllık sürelerle ertelediğini hatırlatır. Kral halkına seslenip onlardan medet umar, üşür, korkar ve ağlar. Kolları ve bacakları uyuşmaya başlar. Bu sırada Juliette tekerlekli sandalyeyle sahneye gelir. Kral tekerlekli sandalyeye oturmayı reddeder ve tahta doğru ilerler. Ancak tekrar düşer. Krala ağır gelen asa elinden alınır ve başına bir takke giydirilir. Kral ağlamaya başlar, yaşananların bir kâbus olduğunu söyler, korkar. Marie ondan bir kahraman olduğunu hatırlamasını ister, Marguerite ise ona kendi ailesi de dâhil olmak üzere pek çok insanı öldürttüğünü söyler. Kral bir çocuk gibi her şeye yeniden başlamak ister. O gittikten sonra mezarının üstünde insanların nasıl gülüp dans edeceklerinden dem vurur. Unutulmamayı, her yere heykelinin dikilmesini, tüm kurumlara resminin asılmasını, adının tüm araçlara verilmesini, diğer tüm isimlerin unutulmasını, onun adına ayin yapılmasını ister. Marguerite ona her şeyin dünde kaldığını Marie ise anı yaşamasını söyler. Kral kimsenin kendisini anlamadığından yakınır, güneşten yardım ister, çevresinde yeterince kendisine ağlayan olmadığından şikâyet eder. Kendisinden önce ölenlere seslenip ölümü nasıl kabul ettiklerini sorar. Var olmak ister, tekrar tahtına doğru ilerlemeye çalışır ama tahta çıkamaz. Kendini tekerlekli sandalyeye bırakır. Juliette tarafından battaniye ve sıcak su torbası sahneye getirilir. Kral Juliette'e aklından neler geçtiği, kocasının ne iş yaptığı ailesinin kim olduğu sorularını sorar. Yoğun işler sebebiyle sürekli yorgun olan Juliette, sıkılmış

ve hayattan bıkmıştır. Juliette yaptığı günlük işleri anlatırken yemeklerden bahsedince Kral Juliette'ten kendisine türlü getirmesini ister. Marguerite krala bundan vazgeçmesi gerektiğini söyler. Kral türlüden vazgeçer.

Artık fiziksel olarak gittikçe zayıflamış olan Kral'a Marie destek olmaya çalışır, yeni oluşumların öncüsünün o olduğunu söyler. Kral içinse kendisi öleceği için başka hiçbir şeyin anlamı yoktur. Ölmemeye karar vererek hâlâ bir çıkış yolu arar. Bu sırada Muhafız, Kral'ın geçmişten itibaren neler başardığını anlatmaya başlar; tanrılardan ateşi çalan, barutu icat eden, ilk demirhaneleri kuran, çelik üretimi, yolcu balonunu icat eden, ilk uçağı yaratan O'dur. Eyfel Kulesi'nin planlarını yapan, yanardağları söndürüp yenilerini yaratan, devrimleri ve karşı devrimleri yapan, dini yaratan, İlyada ve Odysseia'nın yazarı, telgrafın mucidi ve atom çekirdeğini parçalayan yine O'dur. Ancak şimdi lambayı bile açıp kapatamamaktadır. Her şeyi unuttuğunu söyleyen Kral, komşularının köpeğinin öldürdüğü küçük kızıl bir kediyi hatırlar. Sonra yine kendinde olmadığı bir hale bürünür. Doktor Kral'ın nefes alıp almadığını ve kalp atışlarını kontrol eder. Kralın kalp atışları evi sallar, duvardaki çatlak genişler, başka çatlaklar oluşur. Kral yumruklarını sıkıp tutunur ve direnir. Kendine gelir ancak Marie'yi tanımaz. Marie onu yeniden hatırlayabileceğini söyleyerek onu yüreklendirir. Ancak Kral bir gelişme göstermez, uyurgezer bir halde dolanmaya başlar. Marie sahneden kaybolur. Kral artık kör olur. Ardından Doktor, Juliette ve Muhafız da ortadan kaybolur.

Marguerite ile Kral baş başa kalır. Marguerite Kral'a gideceği yolu tarif etmeye başlar ve onu yüklerinden arındırır. Kral ölür.

## 3.3. "KRAL ÖLÜYOR" OYUNUNA POSTHÜMANİZM BAĞLAMINDA BİR YAKLAŞIM

Çalışma kapsamında ele alınan "Kral Ölüyor" oyunu, Posthümanist bir dramaturji ve sahneleme yaklaşımı ile yeniden yorumlanmıştır. Orijinal metinde var olan altı farklı *karakter,* sahneleme çalışması için altı farklı *varlık* tarafından icra edilmiştir. Böylelikle sahne üzerinde organik-inorganik, teknolojik-biyolojik

varlıkların birlikteliğinden doğan bir sahne temsiliyeti alanının yaratılması amaçlanmıştır.

Projede oyunda bulunan altı farklı karakter şu şekilde ele alınmıştır:

**1- Kral:** İnsan, erkek
**2- Marie:** Yarı makine yarı insan siborg bir kadın
**3- Marguerite:** Bedeni sadece bir ekran olan, yapay zekâ ile birleşmiş bir kadın (sesi)
**4- Juliette:** Robot
**5- Muhafız:** Köpek
**6- Doktor:** Bitki

Bu yapılan uyarlama sayesinde orijinal metinde bulunan iktidarda olan insan diğer insanlar arasındaki hiyerarşi teması kendini merkezde gören insan türü ve insanın kendisinden hiyerarşide aşağıda gördüğü diğer türler olarak yeniden yorumlanmıştır. Bu durum Hümanizm insan tanımı ve anlayışı ile ilgili eleştirileri de akla getirmektedir. Zira Hümanizm anlayışı da "Batılı, erkek, Hıristiyan, bedenen bütünlüklü" olmayan "diğer" insanlara belli bir hiyerarşi ile yaklaşmıştır. Bunun dışında yine orijinal metinde var olan ölüm ve ölüm korkusu teması insan türünün sona ermesi korkusu ve insan yeryüzünden gittikten sonra yeryüzünde nasıl varoluş olacağı ile ilgili dramaturjik bir yaklaşım barındırmaktadır. Oyuna yapılan Posthümanist dramaturji insanlığın gerçekten yeryüzünden silinmesi ihtimali, Hümanizm'in "insan"ının sembolik ölümü veya bildiğimiz anlamda "insan"ın birçok farklı değişken ile yerini melez türlere bırakabilecek oluşu gibi seyirciye pek çok konu üzerine düşünme alanı yaratmayı amaçlamaktadır.

Bunun için Marie karakterinin melez türleri temsilen siborg estetiği ile buluşması için oyuncu yarı insan yarı makine tasarımlı bir kostüm ile donatılmıştır. Tıpkı Donna Haraway'in "Siborg Manifestosu"nda, biyolojik ve teknolojik sınırların ötesinde bir varoluşa kavuşmak için siborg olmaktan bahsettiği gibi Marie karakteri, oyunda Marguerite'ın tersine ölümü daha teskin edici bir yaklaşımla karşılamaktadır. *"Evren bir bütündür, her şey yeniden yaşar, boşluk kendini doldurur."* (Ionesco,

1999. s. 55) Sözleri Marie karakterinin ölüme nasıl yaklaştığını göstermektedir. Onun bu yaklaşımı Gaia teorisi, Spinoza'nın "Monizm"i, ve kuantum fiziği üzerinden varlıkların aynı "madde"den oluşması düşüncesini akla getirmektedir.

Hizmetçi için oyundaki Juliette karakteri, uzaktan kumanda ile hareket ettirilen insansı bir robot tarafından icra edilmektedir[79]. Feminist düşünce tarihine bakıldığında özellikle ikinci dalga feminist düşünürlerden Shulamith Firestone, "Cinselliğin Diyalektiği: Kadın Özgürlüğü Davası" *(The Dialectic of Sex: The Case for Feminist Revolution)* kitabında tarihsel süreçte "çocuk doğurma işlevi sebebiyle oluşan toplumsal cinsiyet rollerinin sonucu olarak ev içi emeğinin de kadına yıkıldığından" ve tek bir tarafa yıkılan bu emeğin özgürleşmesinde teknolojik müdahalelerden bahsetmektedir. Dramaturjideki bu yaklaşım, tarihsel süreçte kadının üstlendiği bakım görevinin mekanikleştirilmesine bir eleştiri olarak ele alınabilmektedir. Aynı tercih ev içi emeğinin kadın dışında bir varlık tarafından da sağlanabileceğini, bu emeğin kadına özgü bir faaliyet olmadığını da göstermektedir. Juliette'in devam eden bir konuşma içinde birden sorduğu "Şey, living-room'u süpürmeyecek miyim artık?" (Ionesco, 1999: s. 12) sorusu gibi ev içi emeğine programlanmış hali, "Çok yorgunum, yorgunum, yorgunum" (Ionesco, 1999: s. 51), gibi tekrarlı ifadeleri, "Majesteleri uyurken hepsini temizledim. Nereden bitiyorlar bilmiyorum. Sürekli çoğalıyorlar." (Ionesco, 1999: s. 18) repliğinde işaret edildiği şekilde erkek ve "insan" uyurken ev içi emeğini sarf etmesini işaret etmektedir. "Sonra, dönerim ... aynı yoldan." (Ionesco, 1999: s. 51) repliği ise ev içi temizlik robotu gibi rotası belirlenmiş bir makineyi hatırlatmaktadır.

Kralın birinci karısı Marguerite'ın replikleri oyunda dış ses yoluyla duyulmaktadır. Repliklere sahneye yerleştirilen bir ekrana yansıyan ses frekansı görselleri eşlik etmektedir. Yapay zekâyı temsilen sahnelemede kendine yer bulan bu karakter, Kral tarafından "dili" anlaşılamayan Doktor (bitki) ve Muhafız (köpek) gibi karakterlerin oyun içinde dramaturjik olarak Kral için ve uygulamada seyirci için "çeviri"lerini yapmaktadır. Bu sayede seyirci üst yazılar yoluyla metni takip edebilmektedir. Zira melez bir tür olan Marie (siborg) ile Juliette (robot) diğer varlıkları anlayabilmekte, "insan" olan Kral kendiyle aynı dili konuşmayan diğer

[79] Bkz: Ek 1

varlıkların dilini anlayamamaktadır. Marguerite'ın "bağlı olduğu" ekran ve yapay zekâ temsiliyeti, yine orijinal metinde var olan Marguerite'ın yönetimi ele alması ve Muhafız, Marie gibi diğer karakterleri kontrol etmesi ile birleşmektedir; örneğin Kral Marie'yi çağırmasına rağmen Marie hareket edemediğinde Marguerite'ın ekranında seyircinin karşıdan görebileceği şekilde Marie için girilen durma kodu görülür. Ayrıca karakterin gerçekçi ve somut tavrı yapay zekâ ile buluşan bir ortak alan oluşturmaktadır. Örneğin *"Gösterinin sonunda öleceksin."* (Ionesco, 1999: s. 21), "*Program noktası noktasına uygulanacak."* (Ionesco, 1999: s. 29), *"Her şey anıları olmayan bir bellekte tutulacak"* (Ionesco, 1999: s. 73) gibi replikler karakterin salt gerçekçiliğini ve karar verilen programa yazılan bir kod gibi nasıl bağlı kaldığını göstermektedir.

Proje için Doktor karakterini eyleyen/oynayan çiçek için özel bir yazılım ve elektrotlar ile veri alınan bir kodlama sistemi yoluyla ses verisi üretilmiştir.[80] Replik sırası doktora geldiğinde o anda gerçek zamanlı olarak bitkiden alınan verilerin "müziğinin" sesi açılmakta, bu dili yapay zekâ ile birleşen Marguerite ve melez bir tür olan Marie anlayabilmektedir. Kral ise doktoru anlamak için Marguerite'ın ekranda yaptığı çeviriye ihtiyaç duymaktadır. Başka bir deyişle oyuncu, doktor karakterinin ne dediğini anlamak için bir tercümana, Marguerite'ın yüzüne (yani sahnenin üst kısmında bulunan ekrana) bakmakta, orada görünen yazıları okumaktadır. Doktor karakterinin bir bitki olarak tasarlanmış olması insanlık tarihi boyunca tüm ilaçların kaynağı olan doğadan ve bitkilerden bulunan şifaya gönderme yapmaktadır. "Ülkemizde, yapraklar önce kuruyor sonra da dökülüyor. Ağaçlar iç geçirip kuruyup kalıyorlar. Toprak her zamankinden fazla yarılıyor." (Ionesco, 1999: s. 16) replikleri sahnede bir bitki vasıtasıyla duyulduğunda dramaturjik olarak sahnede doğanın kendi kendini temsil ettiği bir alan yaratılmaktadır.

Oyunda Muhafız karakteri bir köpek tarafından oynanmaktadır. Orijinal metinde muhafız karakterinin, insanlığın ortaya çıkardığı tüm teknolojik gelişmeleri sembolize eden kralın icraatlarını tek tek saydığı bir tiradı bulunmaktadır. Köpeğin evcilleşme sürecine bakıldığında tam da yaklaşık 12,000 yıl öncesine tarihlenen tarım toplumuna geçişle benzer bir tarih göze çarpmaktadır. Dolayısıyla oyunda

[80] Bkz: Ek 2

bahsedilen insanlığa dair tüm gelişmelere tanık olarak, köpek de evcil bir tür olarak insanın yanında bulunmuştur. Bu nedenle Muhafız karakterini bir köpek hayvanına indirgemek, oyundaki tercihi daha da kuvvetlendirmektedir. Dış sesler dışında oyunda tek bir antresi bulunan Muhafız'ın replikleri Doktor'un repliklerinde olduğu gibi yine Marguerite'ın ekranından takip edilebilmektedir.

Oyunun sonunda insan karakterin sahneyi terk etmesinin ardından sahnede kalan diğer varlıklar Posthüman bir varoluşu sembolize etmekte, insan ve insan dışındaki varlıkların etkileşim alanı yeniden tanımlamaktadır. Tiyatro sanatı genelinde ise yapılan sahneleme ile insan merkezli bir tiyatro anlayışı~~nı~~ sorgulanmaktadır.

Oyun, Kopernik'in keşfi öncesinde güneşin kendi etrafında döndüğünü varsayan ve evrenin merkezinde olmadığını kabul etmeyen insanlığın nasıl hâlâ kendini merkezde gördüğünü, her şeye hükmetmek adına iktidar hırsıyla hareket ettiğini ve kendi dışındaki her varlığı bu hırs uğruna yok saydığını seyirciye anlatır. Bu bağlamda metni politik bir yorumla iktidar hırsı ile gözü dönen yönetici karakter üzerinden yöneten-yönetilen ilişkisi ile yorumlamak mümkünken metin, insanın yeryüzündeki sahneden çekilmeyi reddetmesi bağlamında da ele alınabilir. Bu haliyle oyunda insan olmayan bir yapay zekâ modeli, siborg ya da android bir "oyuncu", oyunun finalinde var olan ölüme hazırlık sahnesinde kralı tiyatro sahnesinden (ve insanı dünya sahnesinden –tıpkı insanın Neandertalları uğurladığı gibi) uğurlayabilir.

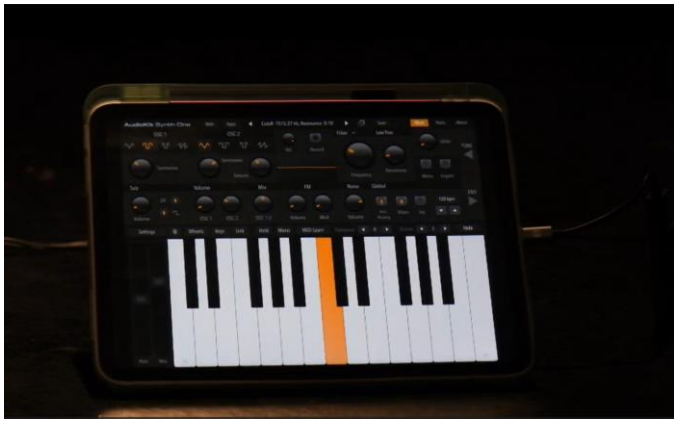
Karakterlerin insan ve insan dışı varlıklar ile temsil edildiği bir dünyada insan ve insan dışındaki varlıkların sınırları bulanıklaşmaktadır. Yapay zekâ ile birleşen bir karakter temsiliyeti olarak Marguerite ve siborg estetiği ile sahnede bulunan Marie, Posthümanizmin özne olarak tanımladığı farklı varlıkları tiyatro sahnesine taşımaktadır. Kral'ın *(insanın)* ölümle gelen varlığının sınırlılığını idrakine çevrelendiği diğer varlıklar arasında varması "insan"ın kendini diğer varlıklardan üstün görmesi durumuna bir eleştiri teşkil etmektedir. Bu yolla, insanın üstünlüğü sorgulanmaktadır. Seyirci hem sembolik hem de fiziksel olarak insanın merkezin ve tiyatro sahnesinin dışına çıkarıldığı bir yapı ile yeni bir alımlama estetiğine davet

edilmektedir. Oyunun finalinde Kral'ın olmadığı bu yeni kolektif sahnede kalmaktadır. Bu vasıtayla insanın olmadığı bir dünyada farklı varlıkların yarattığı ortak bir varoluş ve farklı türler arasında bağlar oluşup gelişebileceği bir evren yaratılmaktadır.

## 3.4. PRODÜKSİYON SÜRECİ

"Kral Ölüyor" oyununa çalışma bağlamında uygulanan Posthümanist dramaturji ile sahne üzerinde insan dışındaki varlıkların dramatik yapı içinde bir arada bulunması hedeflenmiştir. Bu sebeple tünüyle insan oyuncular ile yapılan bir sahnelemeden farklı olarak oyun, insan olmayan oyuncuların prova yapabilmeye hazır hale getirilmesi sürecini de içermektedir.

Bu sebeple Doktor karakteri için öncelikle sahneleme estetiği ile oyunun plastiğine uygun boyut ve türde bir bitki seçimi yapılmıştır. Görsel özellikleri dışında oyunda yer alan bitkinin kullanılacak teknolojiyi desteklemesi de gerekmektedir. Bitkiden alınacak mikro verinin sese dönüştürülme sürecinin sağlanabilmesi için bitkinin geniş yapraklı olmasına ihtiyaç duyulmaktadır. Bu yolla, köklerden yapraklara uzayan su iletiminin hareketi özel elektrotlar yoluyla okunmakta ve seçili program üzerinden sese dönüştürülebilmektedir. "AudioKit Synth One[81]" isimli programın bitkiden alınan hareketi sese dönüştürmesi sürecinde mühendis Serhat Soyyiğit'in hazırladığı özel bir yazılım kullanılmıştır.



**Figür 19. Audiokit Synth One Programına Bağlı Olarak Patos Bitkisinden Alınan Verinin Sese Dönüşümü**

[81] https://audiokitpro.com/synth/

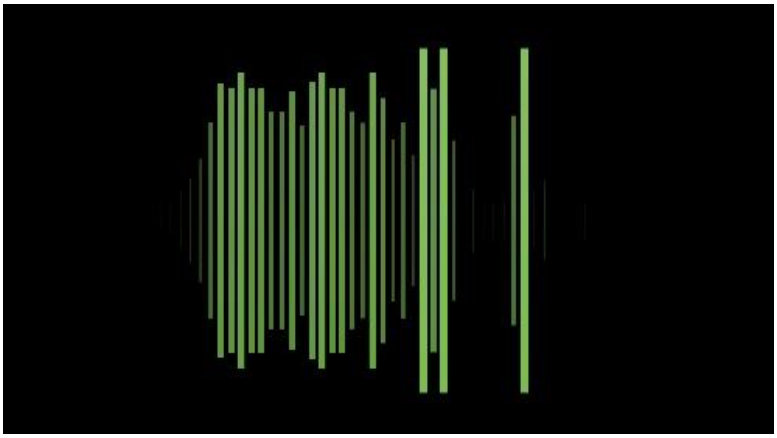
Yapılan çalışmada alınan verinin sese dönüşme yolculuğunda söz konusu programda bulunan altyapılardan oyunun atmosferine uygun olan bir tanesi seçilmiş ve altyapı üzerinde çeşitli ayarlar yapılarak bitkinin oyuna en uygun sesi üretmesi sağlanmıştır.



**Figür 20. Üzerinde Elektrotlar Bulunan Patos Bitkisi, Oyunun Başında Marie'nin Bitkiyi Suladığı Sulama Kabı ve Elektrotları Topladığı Veriyi Programa İleten Cihaz**

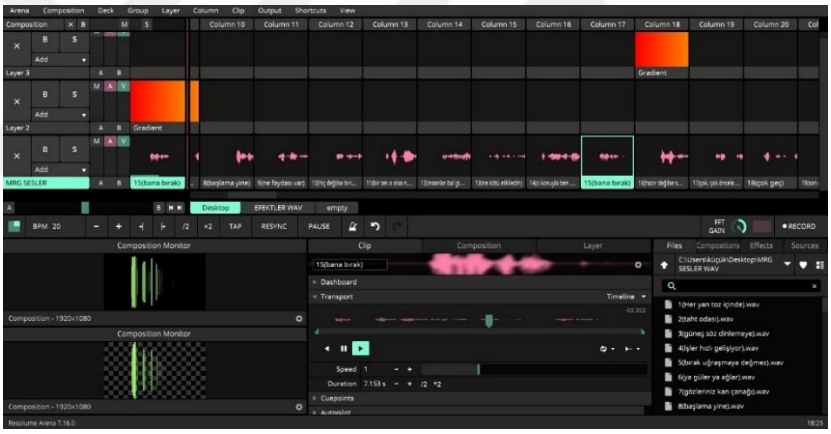
Oyunda patos bitkisi "eylediği" Doktor karakteri yoluyla doğanın sesini temsil etmektedir. Sahnede daha "organik" bir görüntü yaratmak amacıyla patos bitkisinin içinde bulunduğu saksının etrafı bitkiyi bir toprak yığınının içinde gösterecek şekilde sünger, tavşan talaşı ve boya malzemeleri ile estetize edilmiştir. AudioKit isimli programın çalıştığı ve oyun boyunca aktif şekilde veri alınan tablete takılı ses kablosu, mekânın ses masasından Doktor karakterinin sesini kontrol etmeyi sağlamaktadır.

Oyunda Marguerite karakteri Kral'ın birinci karısıdır. Kral'ın ikinci karısı ile arasında yaş farkı olduğu anlaşılmaktadır. Marguerite, oyunda baskın ve gerçekçi bir karaktere sahiptir. Bu sebeple Marguerite karakteri için karaktere uygun bir kadın oyuncunun (Derya Alabora) ses kaydı alınmıştır ve oyundaki insan olan ve olmayan oyuncular bu ses kaydı ile etkileşim içindedir.



**Figür 21. Marguerite'ın Replikleri Duyulurken Ekranda Beliren Ses Frekansı Görseli**

Sahnede yer alan bir ekrana projeksiyon cihazı ile yansıtılan frekans görüntüsü, Marguerite'tan duyulan her repliğe eşlik etmekte ve oyuncunun sesini görselleştirmektedir.



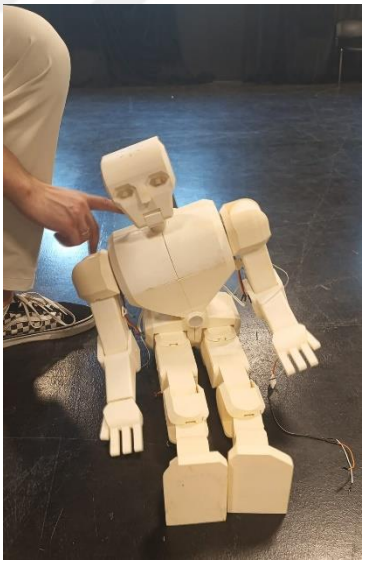
**Figür 22. Resolume Arena İsimli Programda Oyunun Dosyalarının Göründüğü Görsel**

Oyunun ışık tasarımı bu projeksiyona yansıyan görsel ve metinlerin rahatça okunabilmesi göz önünde bulundurularak yapılmıştır. Ayrıca ekranın dört bir yanı karakterin bir kraliçe oluşunu tanımlayacak şekilde altın rengi bir çerçeve ve bir taç ile donatılmıştır. Bu ekranda Marguerite'ın kendi repliklerine eşlik eden ses frekansı görseli, Doktor ile Muhafız karakterlerinin replikleri ve Marguerite'ın diğer karakterleri yönlendirmek için kullandığı yazılım kodları görünmektedir.



**Figür 23. Marguerite'ın Marie'yi Durdurduktan Sonra Tekrar Hareket Etmesi İçin Verdiği Kod**

Marguerite'ın repliklerin ses dosyaları ve ona eşlik eden ses frekansı videosu Resolume Arena[82] adlı program yoluyla sahneye eşgüdümlü ulaştırılmaktadır. Aynı programda Marguerite'ın ekranında görünen Doktor ve Muhafız'ın replikleri, Muhafız için dış sesten verilen köpek sesi, Marguerite'ın diğer karakterleri kontrol etmek için kullandığı kodların görüntü ve sesleri de bulunmaktadır.



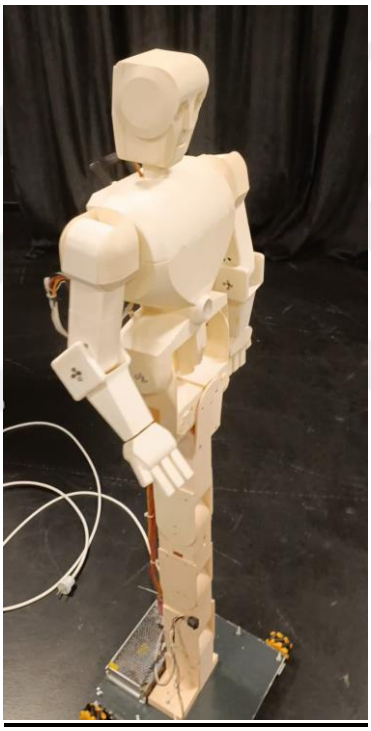
**Figür 24. Voly'nin İlk Tasarımı 12.07.2024**

Juliette karakteri için mühendis Oğuzhan Şen tarafından geliştirilen Voly isimli bir robot kullanılmaktadır. Üç boyutlu olarak modellendikten sonra üç boyutlu yazıcıdan PLA filament malzemesi kullanılarak basılan Voly'nin hümanoid

[82] https://www.resolume.com/

“bedeni”, Şen’in geliştirdiği yazılımla ve elektriksel bağlantılarla donanarak başını ve kollarını hareket ettirebilmektedir. İlk prototipinde bacakları da bulunan Voly, bir kablo ile güç kaynağına bağlı haldedir.

Ancak proje için kablosuz ve olası bir denge sorunu olmaksızın Voly’nin hareket edebilmesi gerekmektedir. Bu sebeple Şen tarafından Voly’nin alt beden tasarımı değiştirilmiş ve Voly, tekerlekleri olan kompozit bir plaka üzerine yerleştirilmiştir. Son olarak ise Voly’nin kablosuz çalışmasını sağlayan teknik donanım da tamamlanmıştır.



**Figür 25. Voly’nin Alt Bedeninin Proje İçin Yapılan Yeni Tasarımı 12.08.2024**

Voly’nin hem tekerlekli mekanizması hem de baş ve kol hareketleri bir oyun konsolu kolu ile kontrol edilmektedir. Şen tarafından yapılan yazılım, Voly’nin önceden kaydedilmiş beden hareketlerini de yapabilmesini sağlamaktadır ancak projede bu özellikten faydalanılmamıştır. Oyunda Juliette karakterini temsil eden Voly’nin “konuşması” gerekmektedir. Bunun için insan oyuncularla prova sürecine başlamadan önce Juliette karakterinin repliklerinin ses kaydı alınmış ve alınan ham ses yapay zekâ ile değişime uğratılarak robotik bir etki elde edilmiştir. Oyunda Juliette karakterinin sesi, insan oyunculardaki sesin bedenden geldiği düşünülerek

tiyatro salonunun ses sisteminden verilmemiştir. Voly'nin bağlı olduğu plaka üzerine, kostümün altına yerleştirilen kablosuz bir hoparlör vasıtasıyla karakterin replikleri seyirciye ulaşmaktadır. Voly, ses ve beden hareketi için iki ayrı teknik eleman tarafından kontrol edilmektedir. Karakter için Voly'nin bedenine uygun bir hizmetçi kostümü tasarlanmıştır.

Muhafız karakterini "oynayacak" köpek için komutla sahneye gelip bekleyecek ve tekrar komutla sahneden çıkacak bir köpeğe ihtiyaç duyulmuştur. Bunun için köpek eğitmeni Cavidan Bayrak ve arkadaşı Gölge projede yer almıştır. Gölge'nin Muhafız karakteri için herhangi bir kostümü bulunmamaktadır.



**Figür 26. Parkta Ekiple Tanışan Gölge, 09.12.2024**

Son olarak Marie karakteri için tasarımda bir siborg estetiği aranmıştır. Karakterin tasarımında kullanılacak malzemeler organik olmayan materyalleri barındırdığı için Kral ile Marie'yi bir çift olarak aynı estetikte buluşturmak adına farklı "tür"lere ait bu karakterlerin kostüm tasarımlarının renklerinde benzer tonlar tercih edilmiştir. Zira Kral'ın kostümlerinde kumaş, Marie'nin tasarımında ise kumaşın yanı sıra metal, kablo, plastik, pvc kumaş, bant, metal kelepçe, silikon gibi malzemeler bulunmaktadır. İki farklı dünyayı temsil eden karakterler sahip oldukları kral ve kraliçe statüleri üzerinden beyaz ve altın rengi tonlarda buluşturulmuştur.



**Figür 27. Marie, Marguerite, Kral, Juliette ve Doktor. 12.09.2024**

Oyunda kullanılan minimal dekor için bir duvar ve bir taht tasarlanmıştır. Kale duvarını andıran tuğlalı, soğuk, gri tonlardaki duvar ve hanedanlığı, hiyerarşiyi sembolize eden bir taht sahnenin tam ortasına yerleştirilmiştir. Oyunun prova öncesi dönemi ve provalar boyunca her bir farklı varlık için yapılan çalışmaların ardından gerekli iş tanımı, tasarım kalemi ve iş dağılımı tamamlanarak oyunun künyesi 12.09.2024 tarihinde aşağıdaki şeklini almıştır:

**Yazan:** Eugene Ionesco
**Çeviren:** Semih Fırıncıoğlu
**Yöneten,** Dekor ve Kostüm Tasarımı: Ülkü Şahin
**Işık Tasarımı:** Ersin Yaşar
**Video ve Efekt Tasarım:** Ali Küçük
**Robot Tasarımı ve Yazılım:** Oğuzhan Şen
**Bitki Müzik Arayüzü ve Yazılım:** Serhat Soyyiğit
**Sahne Amiri:** Ezgi Bayrak

Proje Asistanları: Deniz İkbal Aydın, Emre Kaya, Esra Ceyda Altun, Hasan Egemen Tüylü, Taha Berk Kaya, Velat Kıymaz

**Oynayanlar**
**Kral:** Erdal Devrim Aydın
**Marie:** Cemre Buğra Ün

**Marguerite:** Derya Alabora (Dış Ses)

**Juliette:** Voly (Robot) (Seslendiren: Ülkü Şahin, Kumanda: Ali Küçük)

**Muhafız:** Gölge (Köpek)

**Doktor:** Patos (Bitki)




**Figür 28. Kral Ölüyor Afiş Tasarımları**[83]

Sonuç olarak iki insan oyuncu ve dört insan olmayan oyuncudan oluşan oyunun karakterleri için her bir varlığın işleyişini kendi –ya da temsil ettiği- dünyası üzerinden sağlamak için yapılan çalışmalar neticesinde teknik olarak farklı pek çok araştırmanın ardından karakterler son halini almıştır. Oyun 12.09.2024 tarihinde Bakırköy Yunus Emre Kültür Merkezi'nde gösterimini gerçekleştirmiştir.

[83] Oyunun tez kapsamında gerçekleşen araştırma sürecinde iki farklı afiş tasarımı üzerinde durulmuştur. Ancak 2025 yılında prömiyer yapacak olan oyunun geliştirilmiş ve zenginleştirilmiş versiyonu için oyunun daha önce sahnelenmiş olan "Kral Ölüyor" oyunlarından farkını işaret edecek yeni bir tasarım yapılmıştır.

## 3.5. SAHNELEME

Çalışma kapsamında gerekli kuramsal ve teknik araştırmaların ardından 2024 yılı Ağustos ayında "Kral Ölüyor" oyununun prova sürecine girilmiştir. Yapılan sahneleme için Semih Fırıncıoğlu'nun 2022 yılında Tiyatro Bereze prodüksiyonu "Kral Ölüyor" için yaptığı oyun metni çevirisi[84] kullanılmıştır.

Karakterler için insan, siborg, yapay zekâ, robot, bitki ve hayvan olarak yapılan distribüsyon, sahnelemede çeşitli olanaklar ve kısıtlılıkları beraberinde getirmiştir. Bu sebeple oyun metninde kısaltma yapılmış ve oyundaki birkaç replik oyunda ait olduğu karakter tarafından değil farklı bir karakter tarafından dile getirilmiştir.

Oyunda minimal bir dekor anlayışı benimsenmiştir. Sahne üzerinde, arkada, kale duvarını andıran bir yükselti bulunmaktadır. Duvarın üzerinde yukarıya asılmış dikdörtgen bir ekran (Marguerite) durur. Sahnenin tam ortasına bir taht yerleştirilmiştir. Tahtın üzeri hafif aydınlıktır. Sahnenin sağ ön kısmında farklı renkte kablolar bağlanmış bir bitki (Doktor) görülür. Seyirci alınırken bitkiye bağlı elektrotlar yoluyla edinilen ses, mekânda duyulmaktadır. Seyirci yerleştikten sonra ışık kararır.



**Figür 29. Kral Ölüyor, Yunus Emre Kültür Merkezi, 12 Eylül 2024**

[84] Semih Fırıncıoğlu tarafından yapılan oyun çevirisinin baskısı bulunmamaktadır.

Oyun bir havlama sesi (Muhafız) ile başlar. Karanlıkta sahneye bir robot (Juliette) girer. Alt kısmındaki tekerlekler ile hareket eden robotun iki kolu, gövdesi ve baş kısmı bulunur. Juliette ilerleyip durur ve Marguerite'a bakar. Ardından oyunun ilk repliği Marguerite'ın sesinden duyulur, aynı zamanda ekranda ses frekansları belirir: "Her yan toz içinde. Yerlere bak, izmarit cenneti." Juliette az önce ahırdan geldiğini, kaloriferleri açmaya vaktinin olmadığını anlatır, gece çatlayan duvardan bahseder. Ardından siborg estetiği ile donanımlanmış bir kadın oyuncu (Marie) elinde bir sulama kabı ile sahneye girer. Doktor'u sulamaktadır ve bir yandan da ağlamaktadır. Marguerite Marie'nin ağlamayı bırakmasını ister ve Kral'ın olacaklara hazırlıklı olmayışını Marie'ye yükler. Marie, Marguerite'dan Kral'ın başına gelecekleri söylememesini ister ancak Marguerite bu "angarya" işi yapacaktır. Marie Doktor'un yanına gidip yeni bir gelişme olup olmadığını sorar.



**Figür 30. Kral Ölüyor, 12.09.2024, Yunus Emre Kültür Merkezi**

Doktor son gelişmeleri aktarır. Doktor'un replikleri Marguerite'ın ekranından okunabilmektedir. Zira Marguerite yapay zekâ ile donanımlanmış bir karakteri temsilen insan dışındaki varlıkların dilini seyirci ve Kral karakteri için çevirmektedir. Doktor'un replikleri esnasında salonda da rüzgâr, yaprak hışırtısını andıran atmosferik bir ses ve altta belli belirsiz duyulan bir melodi gezinir.

> DOKTOR: Dün akşam bahardı, iki saat otuz dakika önce bizi terk etti. Şimdi Kasım ayındayız. Sınırlarımızın ötesinde çayırlar büyümeye başladı, ağaçlar yeşeriyor. Bizim ülkemizde ise yapraklar kuruyup dökülüyor. Ağaçlar iç çeke çeke ölüyorlar. Toprak her zamankinden daha çok yarılıyor.

Marie de yerin yarıldığını duymaktadır. Bu sırada yine bir havlama sesi duyulur. Muhafız, Kral'ın gelişini haber vermektedir. Kral sahneye girer. Marguerite Kral'ın terliklerini giymemiş olmasından rahatsız olur. Juliette Kral'ın terliklerini getirir. Kral terliklerini giyip gece nasıl rahat uyuyamadığından ve bedenindeki ağrılardan bahseder. Ancak bu ağrıları boyunun uzamasına bağlar. Tahtına doğru ilerlerken topallamaya başlar, kendisine yardım teklif eden Marie'nin yardımını kabul etmez. Tahtına yerleştiğinde Marguerite kendisine öleceğini bildirir. Doktor da kendisini doğrular. Kral Doktor'un sesi duyulduğunda karakterin konuştuğunu algılayarak Marguerite'ın ekranından Doktor'un repliklerini okumaktadır. Kral, onlara ölümünü vakti geldiğince hatırlatabileceklerini söyleyip iştahını arttıracak haplar istemek üzere dilini göstererek doktora yönelir. Doktor Kral'a öleceğini tekrar söyler.



**Figür 31. Kral Ölüyor, 30.08.2024. Prova**

Kral sinirlenir ve bir parça zorlanarak tahtına doğru ilerler; tahta oturur ve ülkesinin ne durumda olduğunu sorar. Marguerite Kral'a oyunun sonunda öleceğini söyler. Kral sağlıklı olduğunu ispat etmek için ayağa kalkmaya çalışır ancak tahtına geri düşer. Marguerite Kral'a artık krallığı yönetemediğini, gücünün bittiğini ve onları yönetemeyeceğini söyler. Kral'ın tahttan çekilmesini ister. Juliette içeri girip zavallı efendisine acır. Kral öfkeyle muhafızı çağırır, Doktor ve Marguerite'ı

tutuklatmak ister ancak Muhafız sahneye gelmez. Bu sırada Marguerite'ın ekranında Muhafız için bekleme kodu girilmektedir. Juliette muhafızın tutukluk yaptığını söyleyerek geri geri sahneden çıkar. Kral hiddetle tahttan kalkar ve yere düşer. Asası ve tacı da yere düşmüştür. Kral yerden kalkması için Marie'den yardım almaz ancak asası ve tacını Marie getirir. Asasını eline tutmayı başaramaz. Yere düşen asa, Marie tarafından yeniden Kral'a verilir. Kral bu durumun hayra alamet olmadığını söyler. Marie onu teselli etmeye çalışırken Marguerite tarafından durdurulur: "*Marguerite: Bir dakika, önce şu kadını susturmamız gerekiyor. Artık iznimiz olmadan konuşamasın."*




**Figür 32. Marguerite Ekranında Beliren Marie'nin Hareketsiz Kalması İçin Girilmiş Kod Görseli**

Marie hareketsiz halde beklerken Doktor Kral'a yeniden öleceğini anlatır:

> "DOKTOR: Majesteleri, on yıllar önce, hattâ üç gün önce imparatorluğunuz harikulade durumdaydı. Üç gün içinde kazanmış olduğunuz bütün savaşları kaybettiniz. Kaybetmiş olduklarınızı da yeniden kaybettiniz. Fırlatmak istediğiniz füzeler yerinden kalkamıyor. Ya da biraz kalkıyor, sonra pat diye geri düşüveriyorlar."

Kral, var olan durumu inkâr etmektedir. Yine emirler vermeye çalışır. Tekrar Muhafız'ı çağırır ancak Marguerite Muhafız'ı girdiği kodla durdurur. Kral öfkeyle asasını savurup Doktor'un başının kopmasını, Marguerite'ın tacının düşmesini emreder. Hiçbir şey değişmez.



**Figür 33. Kral ve Doktor, 30.08.2024, Prova**

Marguerite Marie'ye girdiği kodu değiştirip konuşmasına izin verir. Kral Marie'den yanına gelmesini ister ancak Marie bedenine hükmedememekte, sadece konuşabilmektedir. Marguerite'ın girdiği kod ile hareketlenir, durur. Sonra da serbest bırakılır. Kral asasını döşemeden ağaçlar çıkması, yağmur yağması, Juliette'in istediği kapıdan girip çıkması, borazanlar çalması ve şerefine top atışı yapılması için savurur, her bir emirden sonra bir değişiklik olması için bekler ancak hiçbir emri yerine gelmez. Doğaya ve evrene artık sözü geçmemektedir:

> KRAL: Emrediyorum, döşemeden ağaçlar çıksın! Emrediyorum, çatı yok olsun. N'oldu? Olmadı mı? Emrediyorum, yağmur yağsın. Emrediyorum, yıldırım düşsün, elimle yakalayayım. Emrediyorum, yapraklar yeniden yeşersin. Yine mi olmadı? Emrediyorum, Juliette şu kapıdan girsin. O kapıdan değil, şundan! Şimdi şu kapıdan çık. Emrediyorum, burada kal. Emrediyorum, borazanlar çalsın. Emrediyorum, çanlar çalsın. Emrediyorum, şerefime yüz yirmi bir pare top atışı yapılsın. Çıt yok. … Bir dakka! Evet! … Bir ses duyuyorum.

Şaşkınlık ve korku içindeki Kral'ı Marie yeniden teselli etmeye çalışır ancak Marguerite Kral'a bu sefer otuz sekiz dakika[85] sonra öleceğini söyler. Kral inkârdan

[85] Bu süre, oyunun gerçek süresine göre hesaplanmıştır.

vazgeçip korku ile "Ölmek istemiyorum." diye bağırır. Bu sırada Juliette sahneye pudra getirir, Marie Kral'ın saçlarına pudra dökecek Kral'ı yaşlandırır. Marie, Kral'ın yüzüne korkuyla bakar: Kral'ın bir anda on dört yüzyıl birden yaşlandığını fark eder. Kral'ın sızlanmalarına karşılık Marguerite Kral'a nasıl sürekli sorumluluklarını ertelediğini hatırlatır. Kral bağırıp ağlar. Halkından medet umar ve halka seslenip yardım ister. Juliette Kral'ın bu halini izleyip yorum yapar*: "Bağırmanın ne faydası var anlamıyorum.", "Ağlıyor, herkes gibi ağlıyor."* Marguerite tekerlekli sandalyenin taht odasına girmesi için Marie'yi yönlendirmek üzere gerekli kodu girer. Marie, tekerlekli sandalye ile sahneye gelir. Juliette de bir uyku takkesi taşımaktadır. Kral sandalyeye oturmamak için kaçar. Takkeyi takmak istemez. Doktor'a doğru sürünmeye çalışır. Bacakları artık Kral'ı taşıyamamaya başlar. Yeniden bir çocuk olma fikri aklına gelir; her şeye yeniden başlamak ister. Dünyanın her yerinde doğmakta olan insanlara lanet eder. Öldüğü zaman arkasında kalanların neler yapmasını istediğini anlatır:

> KRAL: Ben gittiğim zaman, ben gittiğim zaman. Mezarımın üstünde kahkahalar atıp tepinecekler, çatlayıncaya kadar tıkınacaklar. Ben hiç var olmamışım gibi. N'olur unutturmayın beni onlara. Ardımdan ağlasınlar, umutsuzluğa kapılsınlar. Hatıram tarih kitaplarında ebedileşsin. Her bir kişi hayatımı ezbere bilsin. Hayatımı yeniden yeniden yaşasınlar. Okullardaki öğrenciler, alimler benden başka, krallığımdan başka, başarılarımdan başka hiçbir şeyle uğraşmasınlar. Geriye kalan kitapların hepsi yakılsın, heykellerin hepsi yıkılsın, bütün meydanlara benim heykelim dikilsin. Her bakanlıkta portrem asılı olsun, bütün hastanelerde, her belediyenin her dairesinde resmim olsun, vergi dairesi dâhil. Her uçağa, her gemiye, her el arabasına, her buharlı araca benim adım verilsin. Diğer komutanları, kralları, şairleri, tenorları, filozofları unutsunlar, zihinlerinde yalnızca ben kalayım. Herkesin soyadı benim adım olsun. Okumayı öğrenmeye adımı heceleyerek başlasınlar: B, E, BE, Berenger. Bütün ikonaların, kiliselerdeki milyonlarca haçın üstünde benim suretim olsun. Ayinler benim için yapılsın, şarabı ekmeği benim adıma dağıtsınlar. Bütün pencereler gözlerimin renginde ve biçiminde aydınlansın. Nehirler ovalarda profilimi çizerek aksın. Sonsuza dek adımı haykırsınlar, bana yalvarsınlar, bana yakarsınlar.

Juliette, ona belki geri geleceğini söyleyince benmerkezciliği daha da artar:

> KRAL: Belki geri gelirim. Bedenimi bir sarayda saklasınlar, bir tahtın üstünde ve bana yiyecekler, içecekler sunsunlar. Yanı başımda müzisyenler çalsın, buz gibi ayaklarıma bakireler sarılsın.

Bunun üzerine Juliette Marguerite'a Kral'ın saçmalamaya başladığını bildirir. Marie ise Kral'ı farklı şekilde durumu değerlendirmeye davet eder:

> MARIE: Yalvarırım, deniz kıyısında birlikte olduğumuz o Haziran sabahını hatırla. Sevinç tüm bedenini kaplamış, seni coşturmuştu. Sevincin ne olduğunu görmüştün o gün: benzersiz, canlandıran, bitmez tükenmez bir duygu bu demiştin. O gün dediğini bugün de diyebilirsin. O muhteşem şafak sende o gün vardıysa bugün de vardır. Yine ara bul onu içinde.

Kral Marie'yi de kendini de anlayamamaktadır. Güneş'e yalvarmaya başlar. Yeterince ağlayanı olmamasından yakınır ve ölüm zamanının başladığını kabul etmez. Son bir gayretle yeniden tahta doğru ilerler. Bir an bir bando sesi duyar ve yeniden dengesi bozulur. Marie'nin son anda kurtarması ile zemin yerine tekerlekli sandalyeye düşer. Marguerite hatırlatır: Yirmi iki dakika otuz saniye kalmıştır. Kral, Marie tekerlekli sandalyesini sürerken Juliette ile ilgilenmeye başlar. Juliette, hayatın pek hoş olmadığını, sürekli çalıştığını ve yorgun olduğunu anlatır. Kral kendisinden türlü ister ama Marguerite buna izin vermez. Kral türlüyü unutarak ilk defa bir şeyden vazgeçer. Marie Kral'a kendisine olan sevgisini hatırlatmaya çalışır*: "Olmuş olan her şey yine olacak, olacak her şey oluyor, olacak her şey önceden de oldu. Evrenin siciline kaydın yapıldı, hiç silinmemek üzere."* Evrenle farklı bir ilişki şekli kurduğu zaman var olmaya devam edebilmesinin bir yolu olduğunu Kral'a anlatmak ister gibidir: *"Başkaları senin yerine sevecekler, başkaları senin yerine gökyüzüne bakacaklar… Başkaları ol, onların içinde yaşa."* Kral'ın cevabı nettir: "Ben hep kendimi sevdim. Her şeye rağmen hala da kendimi seviyorum. Kendimin farkındayım, yalnızca kendime bakıyorum, yalnızca kendimi görüyorum."

Kral Marie'yi anlamaz. O öldüğü için her şeyin onunla birlikte ölmesini ister. Ama bu konuda da karar veremez. Ölmemeye karar vermek aklına gelir. Juliette yine duruma yorum yapar: Kral bir türlü iyileşmemektedir. Bu sırada Muhafız'ın taht odasına girmesi için Marguerite'ın kodlama ile izin verdiği görülür. Sahneye bir köpek girer.



**Figür 34. Muhafız, 12.09.2024. Yunus Emre Kültür Merkezi**

Köpek, oyunun başından beri zeminle aynı renkte olan, kendisi için belirlenmiş alandaki siyah mata oturur. Marguerite'ın ekranında Muhafız'ın replikleri akar:



**Figür 35. Muhafız, Marie, Marguerite, Kral, Juliette ve Doktor. 12.09.2024, Yunus Emre Kültür Merkezi**

**MUHAFIZ:** Barutu kim icat etti acaba? Tabii ki Majeste başkomutanım etti. Sonra? Sonra Tanrılardan ateşi çaldı ve barutun fitilini ateşledi. Az kaldı hepimiz güme gidiyorduk. Ama sonra parçaları elleriyle bir bir topladı, yine bir araya getirdi. Ben yardımcısıydım. Kolay iş değildi. Zor insandı. Dünya üzerindeki ilk demirhaneleri o kurdu. Çelik imalatını o keşfetti. Günde on sekiz saat çalışırdı. Bizleri daha da uzun çalıştırırdı. Başmühendisimiz oydu. Sayın Mühendis önce ilk balonu yaptı, ardından zeplini. Ve sonunda kendi elleriyle ilk uçağı inşa etti. Başlangıçta pek başarılı olmadı. İlk deneme pilotları İkarus ve diğerleri peş peşe denize düşünce pilotluğu da üstlendi. Makinisti de bendim. Ondan çok önceleri, henüz minik bir prens iken el arabasını icat etmişti. Birlikte

oynardık. Onun ardından raylar, demiryolları ve otomobil geldi. Eyfel Kulesi'nin tasarımı kendisine aittir, orağın, sabanın, harman makinesinin, traktörün tasarımları da. Doğru değil mi Sayın Teknisyen, hatırlıyor musunuz?

Marguerite, Muhafız'ın sahneden çıkması için kod girer. Zaman kaybetmek istemez. Kral'ın geçmişteki başarılarını herkesin bildiğini söyler. Bu sırada Kral hala tekerlekli sandalyede ve yarı baygın haldedir. Bir an kendine gelir; Marie'yi görür ancak tanımaz. Ne var ki Marguerite'ı hâlâ hatırlamaktadır. Marguerite, Marie'nin Kral'a daha fazla umut vermemesi için onu yine bir kodlama ile sahneden çıkarır. Kral *"Daha var."* Diyerek tekerlekli sandalyeden düşer. Sürünerek ilerlemeye çalışır ancak artık gözleri görmemektedir. Tutunacak bir şey arar, duvarları bulmaya çalışır. Juliette'i ve Doktor'u bulmaya çalışır ancak ikisi de Kral'ı yalnız bırakır. Kral artık sadece Marguerite ile baş başa kalmıştır. Bu kısımdan finale kadar sahnede sadece Marguerite'ın sesi, yönlendirmeleri ve Marguerite'e bedenen ya da yer yer sözle cevap veren Kral bulunur. Finale doğru ışık giderek loş hale gelecektir.

Kral, uyurgezer gibi bir halde etrafta dolanır. Diğerlerini yanında ister. Marguerite ise *"Onlar sana yük oluyordu"* diyerek diğerlerinin hizmetlerini devraldığını belirtir. Kral'a artık Kral'ın diğerlerinin adlarını hatırlayamadığını söyler. Dünyaya bağlı olduğu her varlığın yükünden arındırarak Kral'ı yolculuğuna uğurlamak istemektedir:

MARGUERITE: Bu sen, sen değilsin. Bir yığın ıvır zıvırla kaplısın, yapışkan, iğrenç parazitler bunlar. Niye kambur durduğunu hep merak ederdim, bu torba yüzündenmiş. Bir de şu çanta. Ve şu yedek postallar.

Kral'ın kılıcını da alır, artık kendisini savunmasına gerek olmadığını söyler. Kral avucunu sımsıkı kapatmış haldedir. Avucuna doldurduğu krallığının, dağların, ovaların tekrar büyümeyecek kötü tohumlar olduğunu söyler. Onların hepsi tozdur. Kral Marguerite'ın yönlendirmelerine hâlâ direnmektedir. Marguerite Kral'dan yürüyüp ilerlemesini ister.

MRG: Hâlâ renkleri algılayabiliyor. Anıları renkli ne de olsa. Artık gece de gündüz de kalmadı. Önünde dönüp duran o çark sana yolu gösterecek, onu izle. Hadi ilerle, ben çalıları açıyorum. Başını çevirme. Solundaki uçuruma yaklaşma. O derenin şırıltısına da kulak verme.

O dere yok aslında. O çiçeği son bir kez kokla ve at gitsin. Artık konuşma yetini kaybettin. Zaten konuşacağın kimse de kalmadı. Evet, işte öyle, önce bir ayak, sonra öteki. Asma köprüye geldin, korkma başın dönmez. Çık şimdi, yukarı. Daha yukarı, daha da yukarıya, daha, daha, daha. Bana dön şimdi. Bana bak. Benden içeri bak. Bu görüntüsüz aynaya iyi bak. Dik dur. Şimdi bacaklarını ver bana. Sağ bacak. Sol bacak. Bir parmağını ver. İki parmak… üç… dört… beş… onunu birden ver. Sağ kolunu bırak bana, sol kolunu da göğsünü, omuzlarını, karnını. İşte oldu bitti, gördün mü? Artık konuşamıyorsun. Kalbinin atmasına gerek yok artık. Nefes alıp vermene de gerek kalmadı. Bir hiç uğruna ne kıyametler koptu, değil mi? Yerine geçebilirsin.



**Figür 36. Son Sahne**

Kral, Marguerite'in yönergelerini takip eder. Kral'ın yüklerinden arındığı bölümde oyuncunun bedenindeki kamburluk azalır. Kral, aynı zamanda tacını, asasını, terliklerini ve pelerinini bırakmıştır. Yüzünü Marguerite'a doğru dönerek ilerler. Yavaşça bedenini Marguerite'ın tarif ettiği hiçliğe bırakır. Sahne kararır.

Oyuna uygulanan Posthümanist dramaturji, konvansiyonel bir metne yeni bir bakış açısı geliştirilmesini sağlamıştır. Bu sayede Posthümanist düşünce ile dramatik sahadaki performans alanı yeniden tanımlanmaktadır. Bu yaklaşım ile performans, sabit ve insan üzerine dayalı bir ilişkilenme değil, insanın insan dışı diğer varlıklar ile var olduğu bir etkileşimlilik yaratmaktadır. Proje bağlamında sahnede kelimenin gerçek anlamıyla aktif bir rol oynayan insan dışındaki varlıklar, dramatik alandaki tek "rol"ün insanda olmadığı bir yapı önermektedir. Marie karakterinin temsil ettiği teknoloji yardımı ile ortaya çıkan makine-insan temsili varlıklar, melez kimlik

barındırarak Posthümanist bir potansiyel taşımaktadır. Bitki, robot, hayvan ile melez türleri temsilen sahnede bulunan siborg estetiği ile donanımlandırılmış insan ve yapay zekâyı temsil eden teknoloji ile organik ya da inorganik bedenler arasında ayrım yapılmaksızın oyunda var olan tüm bedenler metinde bulunan rollerin çerçevesinde performatif alanda eşit derecede yer almaktadır. Kral'ın kendisini tedavi etmesi için ümit bağladığı Doktor'u anlamak için Marguerite'ın çevirisine ihtiyaç duyuşu bu ilişkiselliği öne çıkarmaktadır. Her varlığın kendi varoluşunun getirdiği ritm, bu varlıkların oyun içerisindeki manipüle edilirliğini belli bir oranda sınırlayarak kendi varoluşlarını dramatik sahaya taşımalarına olanak tanımıştır. Bu sayede alımlayıcıya insan bedeninin ötesinde bir hareket dilinin imkânları yaratılmaktadır.

Bu haliyle Posthümanist perfpektifte oyun, insan ve insan olmayanın arasında yeni bağların kurulabileceği bir uzam yaratmaktadır. Finalde Hümanizm'in insanı olarak tanımlanabilecek Kral'ın gidişi ile "yaşamaya devam eden" karakterlerin oluşturduğu kolektif, ortak bir varlık alanı ve insan merkezci bakışın alternatifi bir yaşayışın simgesi haline gelmektedir.

# SONUÇ

Antik Yunan'dan beri içinde bulunduğu dönemin düşünüşü ile şekillenmiş ve dönemin teknolojisini içinde barındırarak biçim kazanmış olan tiyatro sanatını çağdaş felsefe ve teknoloji ile birbirinden ayrı düşünmek mümkün görünmemektedir. Buna göre, 20. yüzyılın sonlarından başlayarak gittikçe güç kazanan ve 21. yüzyılın en önemli düşünce biçimlerini kapsayan bir felsefe olarak Posthümanizm, tiyatro yoluyla bugünün yeniden değerlendirilmesi ve tiyatronun üretim alanları adına yepyeni ihtimaller ortaya koymaktadır. Zira Posthümanizm, sadece bir felsefe olarak kalmamakta, içinde bulunduğu çağın teknolojisi ve teknolojisinin imkânları üzerine de kuram üretmekte hem felsefeyi hem de teknolojiyi kapsayan bir noktada durmaktadır.

Posthümanizmin tarihsel sürecine bakıldığında kavramı anlayabilmek için öncelikle Hümanizm düşüncesinin doğuşunu hatırlamak gerekmektedir. Antik Yunan'dan beri Sokrates, Platon, Protagoras gibi düşünürler insanı akıl ve erdem üzerinden merkeze almıştır. Rönesansta ise güç kaybetmiş olan kilise ve yeniden canlanan antikite kültürü yoluyla Hümanist düşünce doğmuş, insanın doğa üzerindeki üstünlüğü ve hakimiyeti düşüncesi güçlenmeye başlamıştır. Aydınlanma dönemi ile akıl ve bilim önemi en üst noktaya ulaşmıştır. Burada, hemen Aydınlanma sonrası Romantizm ile bu merkeziyete eleştiriler başlamış ve doğa ile ilişki yeniden gündeme gelmiştir. Özellikle iki büyük dünya savaşının ardından gelen yıkım, bilimin de sorgulandığı, umutsuz bir atmosfer yaratmıştır ve Varoluşçuluk akımı ile insanın dünyadaki, evrendeki yerinin, sorumluluğunun, özgürlüğünün ve sınırlarının sorgulandığı bir döneme girilmiştir. Postmodern dönem ile birlikte başlayan sorgulamaların izinde pek çok yeni kavram ortaya atılmış, Postyapısalcılık ile kavramların yapısöküme uğratılarak yeniden sorgulandığı ve tanımlandığı bir döneme girilmiştir. İkili zıtlıklar dışında dünyayı tanımlamayı ve algılamayı öneren bu anlayış, doğa-insan karşıtlığı dışında doğaya yeniden konumlanma, cinsiyet temelli eleştiri kuramları, Postkolonyal eleştiri, Yeni Maddecilik gibi pek çok yeni perspektifin doğmasına sebep olmuştur. Bu dönemde teknoloji tarafından dönüşen insan kavramı Transhümanist düşüncenin zeminini hazırlamış ve insan bedeninin teknoloji vasıtasıyla hastalıklardan kaçınması, yeteneklerinin artırılması ve hatta ölümsüzlüğe ulaşması fikri ivme kazanmıştır. İnsan merkezli doktrini reddeden

Posthümanizm ise pek çok diğer felsefeyi de içinde barındırarak, teknolojiyi de içine alan organik-inorganik, biyolojik-teknolojik, canlı-cansız varlıkları kapsayıcı bakış ile ortaya çıkmıştır.

Posthümanist düşünce insan dışındaki yeryüzü, doğa, bitkiler, mikroorganizmalar hayvanlar, makineler, robotlar, siborg, android, yapay zekâ gibi tüm varlıkları birer özne olarak değerlendirmektedir. Buna göre Posthümanist bakışla tiyatro sanatının eyleyicileri de insan dışındaki bu gibi varlıklar olabilmektedir. Tiyatronun bileşenlerine bakıldığında oyuncu dışında yönetmen, seyirci, reji, senografi, metin, mekân, dramaturji gibi öğeler bulunmaktadır. İnsan dışındaki oyun kişileri kullanmak oyuncuyu, var olan metinlere Posthümanizm bağlamında okuma yapmak dramaturjiyi, devised denilen biçimde üretim yapmak ilişkiselliği önceliediği noktada yönetmeni ve rejiyi, hiyerarşik oyun alanı- seyir alanı yerleşiminden farklı alanlar kurmak seyir mekânını ve seyirciyi, tasarımda ekolojik ve geri dönüşüm estetiği kullanmak senografiyi Posthümanist bir bakışla yeniden değerlendirmenin yollarını açmaktadır.

Tiyatroda Posthümanizmin dünyadaki örneklerine bakıldığında çalışma bağlamında Rimini Protokoll, Görkem Acaroğlu, Romeo Castellucci, Manuela Infante ve Silke Huysmans ile Hanners Dereere gibi tiyatro insanlarının/ekiplerinin uygulamaları dikkat çekmektedir. Sahnede sadece bir hümanoid bulunan "Tekinsiz Vadi" oyunu ile Rimini Protokoll, içinde insan olmayan bir tiyatro oyunu yaparak insan merkezli görünen tiyatro sanatında yepyeni bir seyir alanı yaratmaktadır. Görkem Acaroğlu "Robots, Avatars and Ghosts" oyunu ile Henrik İbsen'ın "Hortlaklar" oyununun son bölümünü sahneye insan oyuncu, VR teknolojisi ve bir robot ile birlikte taşımış, hem tercih ettiği rejiyle sahne üzerindeki eyleyicileri Posthümanist bir bakışla çeşitlemiş, hem de klasik bir metne Posthümanist bir dramaturji uygulamıştır. Romeo Castellucci, "Neither" isimli yapıtıyla boşlukla, insan dışındaki varlıklar ve parçalı insan bedeni yapısı ile insan merkezci bakışın dışında, atmosferik olarak güçlü bir sahneleme ortaya koymuştur. Manuela Infante, "Taşa Nasıl Dönülür?" adlı oyununda hem insan bedeni ve insan bedenine yakın şekilde biçimlenmiş kuklaları bir arada kullanarak sahnede canlı ve cansız olanın birbirine karış(tırıl)masına olanak verip sahne üzerinde insan merkezci eyleyiciği sorgulatmakta hem de oyun metni ile milyonlarca yıldır yeryüzünde var olan bir taşı

ve insanı aynı anlatının kendi hikâyesini aktaran parçaları haline getirmektedir. Silke Huysmans ile Hanners Dereere, belgesel tiyatro türündeki "Cennet Ada" adlı oyunlarında maden avcılığı sebebiyle tüm kaynaklarını tüketen bir coğrafyada yaşananları aktarmaktadır. Oyunun "oyuncuları" olan ikili, oyun boyunca sahnede sadece durmakta ve cep telefonları ile olan yazışmaları yapmaktadır. Seyirci, adada yaşananları, adadaki insanları ve adanın durumunu sahne üzerindeki dev telefon ekranlarından takip etmektedir. Bu haliyle oyun, sahne üzerindeki insan bedenini sembolik bir bedenlenmeye indirgeyerek merkezden çıkarmakta ve gerçekliğin barındırdığı tema sebebiyle insan merkezli bakışın getirdiği geri dönülmez doğa katliamını sahneye taşımaktadır.

Tez kapsamında Eugene Ionesco'nun "Kral Ölüyor" oyunu Posthümanist bir yaklaşımla yeniden yorumlanmıştır. Oyunda var olan altı farklı karakter altı farklı varlığa ve varlık temsiline dağıtılarak sahne üzerinde insan türünün merkezde olmadığı bir dramatik yapı elde etmek amaçlanmıştır. Oyundaki Muhafız karakteri bir köpek, Doktor karakteri bir bitki tarafından, hizmetçi Juliette bir hümanoid robot tarafından temsil edilmiş, Kral'ın birinci karısı Marie melez türleri temsilen bir siborg estetiğiyle, Kral'ın birinci karısı Marguerite ise yapay zekâyı temsilen bir ekran ile birleşen dış ses yoluyla sahneye taşınmıştır. Kral, kendini diğer türlerden üstün gören "insan"ı temsilen sahnede yer almıştır. Tıpkı günümüzdeki teknolojik gelişmelerin ve araştırmaların gösterdiği şekilde insanlığın kayda değer bir kısmı gibi ölümü ve sonluluğu kabul etmek istememekte, kendisi dışındaki tüm türleri ve varlıkları kendisinden aşağı görmekte, bu türlerin hepsinin hizmetinde olduğu bir dünya dilemektedir. Oyunun sahneleme sürecinde insan ve insan olmayan oyuncuların hem tek başlarına hem de birbirleriyle ilişkileri bağlamında sahne üzerindeki varoluşları, her varlığın kendi "doğasından" gelen sınırlar üzerinden şekillenmiştir. Kendi tempo ve ritimlerine sahip olan farklı varlıklar, hem oyunun sahneleme olanaklarını hem de tüm reji akışını belirlemiştir. Sadece belirli bir hızda ilerleyen bir robot, belirli bir nefes alıp verme hızına sahip ve oyundan önce mekâna alışmaya ihtiyaç duyan bir köpek, insan gözüyle görülemeyen bir harekete sahip ama tamamen canlı bir bitki ve ihtiyaçları, bunun yanında teknik oyuncuların verdiği komutlar ile var olan bir tarafı teknolojik diğer tarafı bir insan sesi "kaydı" olması sebebiyle biyolojik olan "dış ses" karakter ve bunların hepsinin yanında bu farklı

varlıkların getirdiği sınırlar ve özgürlük alanları içinde kendi oyun alanlarını bulmaya/kurmaya çalışan insan oyuncular konvansiyonal bir oyun süreci yönetiminin çok dışında bir çalışma şekli gerektirmektedir.

Kaynak metindeki insan-insan çatışması ve iktidar temelli yapı, sahneleme yorumunda insan ve insan dışı varlıklar arasındaki ilişki ağına ve kolektif bir varoluşa evrilmektedir. Bu durumun seyirciye yeni düşünme alanları açarak sahnede kalan bu kolektifin başka bir varoluş biçimini desteklediği görülmektedir. Burada, oyunun sadece tema ve öz anlamında değil, oyun kişilerinin de farklı varlıklardan seçilmesi ve kendini temsil etmesi projenin yenilikçi anlayışını ortaya koymaktadır. Çoklu disiplinli bir araştırma ile proje, sadece sahnede farklı varlıkların ilişkiselliği ile değil, tiyatronun da farklı alanlarla ilişkiselliği üzerinden Posthümanist bakışı taşımaktadır. Bu anlamda proje özelinde biçim ve içerik olarak Posthümanizmin önerdiği aynı ilişkisellik alanı doğmaktadır. Bununla birlikte, sahne üzerindeki insan dışı varlıkların seyirci cephesinde nasıl karşılanacağı konusu bambaşka bir araştırma alanı teşkil etmektedir.

Metne ve sahnelemeye dair bu tercihlere bakıldığında ülkemizde de oldukça popüler olan yazarın oyunlarının daha önce bu gibi tercihlerle Posthümanist bir reji anlayışıyla ele alınmadığı görülmektedir. Hatta bitki, hayvan, robot insan dışı gibi varlıkların sahnede bir arada birer unsur yerine karakter olarak kullanıldığı bir uygulama göze çarpmamaktadır. Buna ek olarak sahnedeki altı farklı varlığın bir arada bulunduğu bir reji anlayışının konvansiyonel bir metne uygulanışına dünyada da rastlanmamaktadır. Bu haliyle proje, akademik orijinalliğin yanında sanatsal olarak da ilk kez denenmekte olan bir model olarak nitelenebilir.

Sonuç olarak bu çalışma, insan-merkezci Hümanist bakış açılarını Posthümanist kuram çerçevesinde sorgularken, yapılan uygulama sayesinde tiyatroya yeni bir perspektif sunmaktadır. Klasik metinlerin yeni dramaturjiler ile ele alındığı ve var olan metinlerin çağımız düşünüşleri ile buluşarak zenginleştiği uygulamalar düşünüldüğünde sahne üzerindeki hem eyleyiciler hem de temalar özelinde Posthümanist bakış, daha çok doğa ile, yapay zekâ ile etkileşimi desteklemekte, insan bedeni dışındaki bedenlere de sahnede temsiliyet alanı açarak anlatıda keşfedilebilecek yeni olanakları işaret etmektedir. Bu perspektif ile dramatik uzamda Posthümanist bir varoluş ile yeni bir kolektif ve yeni bir ilişkilenme biçimi ortaya

konulmuştur. Bu yeni ilişkilenme biçimi felsefi, sanatsal ve etik açıdan farklı sorgulamalar ile yeni bir tiyatro pratiği alanı yaratmakta, çağdaş tiyatro pratikleri açısından keşfedilecek farklı alanları göstermektedir.

## KAYNAKÇA

### *1. Kitaplar*


Ağın, B. (2020). Posthümanizm, Kavram, Kuram, Bilim-kurgu, Siyasal Kitabevi

Bacon, F. (2012) Novum Organum, Tabiatın Yorumu ve İnsan Alemi Hakkında Özlü Sözler, Say Yayınları, Çev.: Sema Önal

Braidotti, R. (2017). Göçebe Özneler Çağdaş Feminist Kuramda Bedenleşme ve Cinsiyet Farkllılığı, Çev.: Öznur Karakaş, Kolektif Kitap Bilişim Ve Tasarım Ltd Şti.

Braidotti, R. (2014). İnsan Sonrası, Çev. Öznur Karakaş, Kolektif Kitap, İstanbul.

Breton, D. L. (2016). Bedene Veda, Çev. Aziz Ufuk Kılıç, Sel Yayınları, İstanbul

Boran, S. (Ed.). (2020), Edebiyatta Posthümanizm, Transnational Press, London

Buran, S. & Kümbet P. (Ed.). (2022). Çokdisiplinli Çalışmalarda Posthümanizm, Transnational Press, London

Candan, A. (2013). Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro, İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Cevizci, A., (1999). Felsefe Sözlüğü, Paradigma Yayınları, İstanbul

Cox, D, Levine M. (2018). Filmle Düşünmek, Ütopya Yayınevi. *Çev: Onur Orhangazi*

Çalışkan, D. (2019). Cezeri'nin Olağanüstü Makineleri, Herkes İçin Cezeri, Babil Kitap, Elma Basım Yayın ve İletişim Hiz. San. Tic. Ltd. Şti, İstanbul, *Yayına Hazırlayan: Mehmed Ali Çalışkan*

Çöm, Ş. (2021) Hakan Aytekin'in 'Kültürel Hümanizma' Kavramsallaştırılması Çerçevesinde Suha Arın Belgeselleri

Dixon, S. (2007) Digital Performance: A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art and Instalation, Cambridge, MIT Press.

Eco, U. (2016) Yorum ve Aşırı Yorum. Ayrıntı Yayınları

Farrell, J. P., & Hart, S. D. (2011). *Transhumanism: A grimoire of alchemical agendas*. Feral House.

Ferry, L. (2016). Transhümanist Devrim, Çev.: Kaan Kahveci, İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.

Foucault, M. (2015). Biyopolitikanın Doğuşu : College De France Dersleri 1978 - 1979, Çev.: Alican Tayla, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları

Foucault, M. (2001). Kelimeler ve Şeyler, Çev.: Mehmet Ali Kılıçbay, İmge Kitabevi

Frolov, I. (1991). Felsefe Sözlüğü, Çev.: Aziz Çalışlar, Cem Yayınevi, Birinci Basım

Haraway, D. (2006). Siborg Manifestosu, Çev. Osman Akınhay, Agora Kitaplığı, İstanbul.

Hayles, K. (1999). Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics, The University of Chicago Press Chicago, London

İpşiroğlu, Z. (1995). Tiyatroda Düşünsellik: Dramaturgi'ye Giriş, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul

Ionesco, E. (1999). Toplu Oyunları 3, Kral Ölüyor, Gönüllü Katil, Ölüler Ülkesine Yolculuk, Mitos Boyut Yayınları, Çev: Lale Arslan, Marina Crespin, Şehsuvar Aktaş

Kakoudaki, D. (2017). Robot Anatomisi, Çev. Deniz Aras, Kolektif Kitap, İstanbul.

Kant, İ., (1784). Aydınlama Nedir?, Felsefe Yazıları, 1983, çev. Nejat Bozkurt

Kurzweıl, R.(2016). İnsanlık 2.0, Çev. Mine Şengel, Alfa Kitap, İstanbul.

More, M., & Vita-More, N. (Eds.). (2013). *The transhumanist reader: Classical and contemporary essays on the science, technology, and philosophy of the human future.* Wiley-Blackwell.

Mutlu, E. (2004). İletişim Sözlüğü, Bilim ve Sanat Yayınları, 4. Baskı, Ankara

Nikolic, M. (2017). Minoritarian Ecologies: Performance Before a More-Than-Human World, University of Westminster

Nietzche, F. (2011). Böyle Söyledi Zerdüşt, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Çev.: Mustafa Tüzel

Nutku, Ö. (1989). Sahne Bilgisi, Kabalcı Yayınevi.

Oddey, A. (1996). Devising Theatre: A Practical And Theoretical Handbook, Routledge Taylor & Francis Group New York and London

Pavis, P. (2000). Gösterimlerin Çözümlenmesi, Çev: Şehsuvar Aktaş, Dost Kitabevi Yayınları

Said, E. (1978). Orientalism, Penguin Books, New York.

Sartre, J.P. (2018), Varlık ve Hiçlik, İthaki Yayınları, Çev: T. Ilgaz, G. Çankaya Eksen

Say, C. (2018) 50 Soruda Yapay Zekâ, Bilim ve Gelecek Kitaplığı, 7 Renk Basım Yayın ve Filmcilik Ltd. Şti.

Schofield D. Young D. (2016). “Waiting For A Robot Godot: A Cyborg Theatre Case Study” State University of New York, Oswego, New York, USA

Stepien, J. (2022). Posthuman and nonhuman entanglements in contemporary art and the body, Routledge Taylor & Francis Group New York and London

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

Timuçin, A. (2004). Felsefe Sözlüğü, Bulut Yayın Dağıtım Tic. ve San. Ltd. Şti. İstanbul

Zekiyan, B. (2005). Hümanizm (İnsancılık) Düşünsel İçlem ve Tarihi Kökenler. İnkılap Kitapevi.

***2.Makaleler, Bildiriler, Diğer Basılı Yayınlar***

Akkağıt, Ş. F. (2022). Aristoteles’te İnsan Kavramı, Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi Yıl: 2022/1, Sayı: 42, s. 124-151 https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2062067

Altun, A. (2024). Eko-Eleştiri ve Belgesel Sinema: Doğa ve İnsan Temsili, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sinema-Televizyon Anabilim Dalı.

Altun, H. (2019). *Bir Montaj ve Düzenleme Pratiği Olarak Oyuncu Dramaturgisi*. Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi**,** 28**,** 31-54.

Arıkan, H. (2021). İnsan Ve Doğa Ekseninde Ekolojik Sanat. İnönü Üniversitesi Kültür Ve Sanat Dergisi, 7(1), 76-87. https://doi.org/10.22252/ijca.878968

Aydoğan, N**.** (2023). *Hümanizm, Posthümanizm ve Yeni Öznellikler* (Yüksek Lisans Tezi). Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Felsefe Anabilim Dalı.

Van Baarle, K. (2016) The Performer İs Absent: Spaces Of Absence İn The Contemporary Performing Arts, Ghent University https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=b_91T0oAAAAJ&citft=1&citft=3&email_for_op=ulkusahin87%40hotmail.com&citation_for_view=b_91T0oAAAAJ:ufrVoPGSRksC

Ballı, Ö. (2020). Günümüz Sanatında Dijitalleşme; Posthümanizm Bağlamında Sanat Ve Sanatçının Yerini Alan Algoritma: Post-Sanatçı. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Heykel Anasanat Dalı

Bozkurt, Yüksel, A, E. (2017). “Robot Hukuku”. TAAD, Yıl:7, Sayı:29 https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/981809

Bilgil, S. (2013). Samuel Beckett'in Tiyatro Oyunlarında Fiziksel Kısıtlanmışlık Üzerinden Performatif Unsurların İncelenmesi. Kadir Has Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Film ve Drama Yüksek Lisans Programı

Clynes, M., Kline N. S. (1960). Astronautics Dergisi, Eylül Sayısı.

Condorcet, J. A. N. De C., (1795). Sketch for a Historical Picture of the Progress of the Human Mind, https://archive.org/details/outlinesofhistor00cond/page/n7/mode/2up?view=theater

Crutzen, P. J., & Stoermer, E. F. (2000). The "Anthropocene." *IGBP Newsletter, 41*(May), 17–18.

Çağlar, S. S. (2023). İnsanın Biyoçeşitlilik Üzerindeki Etkisi: Milyarlarca Yılda Oluşanı Birkaç Yüzyılda Yok Etmek, Türkiye Tabiatını Koruma Derneği, Tabiat ve İnsan Dergisi sayı 193, 2023, s.59) https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2953577

Çavuş, C. Ç. (2021). Transhümanizm, Posthümanizm ve Siborg Kimliği", Fe Dergi: Feminist Eleştiri 13, sayı 1, (Çev: Çetingül, N.)

Çelik, C. S. (2023). Sibernetik Sanatta Organizma ve Makineler, Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İstanbul, 2023 Tez Danışmanı Prof. Dr. Turan Aksoy

Çetin, F. (2019). Tiyatroda Namevcudiyet Estetiği: Heiner Goebbels Oyunları, T. C. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Eleştirmenliği Ve Dramaturji Anabilim Dalı

Çilingir, L. (2022). Her Şeyin Ölçüsü İnsan, Felsefe Dünyası Dergisi Sayı 76 https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2687787

Doğrusoy, G. (2019), Tiyatroda Teknoloji Kullanımı Ve Robert Wilson Rejilerinde Teknoloji, İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sahne Sanatları Anasanat Dalı Sahne Sanatları Programı

Er, C. (2019). Batı ve Türkiye Tiyatrosunda Mekan Dramaturjisi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Eleştirmenliği Ve Dramaturji Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Tez Danışmanı Doç. Dr. Hasibe Kalkan

Fakılı, N. (2021), Hümanizmden Posthümanizme Sıradan İnsanın Reddi, T.C. Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Ve Beşeri Bilimler Fakültesi Felsefe Anabilim Dalı Felsefe Bilim Dalı

Ferrando, F. (2013). Posthumanism, Transhumanism, Antihumanism, Metahumanism, and New Materialisms: Differences and Relation, Existenz: An International Journal in Philosophy, Religion, Politics, and the Arts, Volume 8, No 2, Fall 2013

Gonagova Y. (2020). Ekoeleştiri Bağlamında Buket Uzuner'in "Tabiat Dörtlemesi" Serisindeki Üç Roman Üzerine Bir Değerlendirme, Ondokuz Mayıs Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Türk Dili Ve Edebiyatı Anabilim Dalı

Güvenç, G. (2022). Antroposen (İnsan Çağı) Ekseninde Posthümanist İdeolojilerle Müziğin İnsan-Merkezci Bakış Açısı Dışında Değerlendirilmesi, Ankara Müzik Ve Güzel Sanatlar Üniversitesi Müzik Ve Güzel Sanatlar Enstitüsü, Müzikoloji Anabilim Dalı Müzikoloji Yüksek Lisans Programı

Hassan, I. (1977): Prometheus as Performer: Toward a Posthumanist Culture? In: Benamou, M. and Caramello, C. (Eds): Performance in Postmodern Culture. Coda Press, Madison, Wis. 201-217.

Işıltan, Ö. (2021). Rimini Protokoll'den Tekinsiz Vadi. *TEB Oyun*, Kış. Erişim: https://tiyatroylailgilihersey.com/wp-content/uploads/2021/12/TEB-Oyun_Sayi-42.pdf

Kesik, M. (2019). Rönesans Dönemi Sanatçılarından Leonardo Da Vinci'nin Kullandığı Teknik Ve Yöntemler, Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi

Kowzan, T. (1968). The Sign in the Theater: An Introduction To the Semiology of the Art of the Spectacle. *Diogenes, 16* (61), 52-80. https://doi.org/10.1177/039219216801606104

Lee, Ran Hee, (2018). A Posthuman Vision: Transhuman Characters Between Humans and Posthumans from Samuel Beckett's Endgame, 10.15732/jecs.11.2.2018.8.63

Lepage, L. (2017). *Believing in Robots* [Basılmamış seminer metni]. Department of Theatre, Film and Television, University of York. https://eprints.whiterose.ac.uk/191768/1/Believing_in_Robots_Research_Paper_May_2017.pdf

Mori, M. (1970). The Uncanny Valley. IEEE Robotics & Automation Magazine, 98-102. https://web.ics.purdue.edu/~drkelly/MoriTheUncannyValley1970.pdf

Özkan F. (2019) Sokrates ve Platon Felsefesinde İnsan Sorunu, Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi Sayı / No. 18, Nisan

Sekendiz A. (2020). Redesigned Posthuman As A Consequence Of Misuse Of Technology İn Cyberpunk; An Examination Of The Two Science Fictional Works The Machine Stops And Do Androids Dream Of Electric Sheep, Karabük Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İngiliz Dili ve Edebiyatı Ana Bilim Dalı

Sevgi, O. (2015). Ecology Teriminin Türkçe Karşılıkları Üzerine Bir Değerlendirme, Avrasya Terim Dergisi, Cilt/3, Sayı:1, S. 27-46.

Sezgin, S. E. (2017). "Özneden Nesneye: Söylem Analizi Üzerinden Hayvanın Değişen Statüsü Hakkında Bir İnceleme", Hacettepe Üniversitesi / Sosyal Bilimler Enstitüsü / Antropoloji Ana Bilim Dalı, Danışman: Prof. Dr. Suavi Aydın

Sivrikaya, E. Z. (2019). Sophia Kişi Midir? Marmara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Hukuk Araştırmaları Dergisi • Cilt 25, Sayı 2, Prof. Dr. Ferit Hakan Baykal Armağanı, Aralık 2019, ISSN 2146-0590, ss. 1253-1263 • DOI: 10.33433/maruhad.665527 https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/902758

Şahin, Ü. (2017). Jean Anouilh'in Antik Yunan Uyarlamalarında Modern Dünyanın Yorumlanması, İstanbul Aydın Üniversitesi Lisansüstü Bilimler Enstitüsü, Sahne Sanatları Ana Sanat Dalı Sahne Sanatları Programı

Toprak, F. (2022). Feminizmin Doğa Bilimleri İle Buluşması: Kuantum Felsefesinden Yeni Materyalizm Ve İnsan-Sonrası'na (Post-Human) Eleştirel Bir Okuma, Türkiye Cumhuriyeti Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Kadın Çalışmaları Anabilim Dalı Doktora Tezi, Danışman: Prof. Dr. Güzin Yamaner

Yeşilyurt, Y. (2017), Posthümanizm Ve Bilimkurgu Sineması, Maltepe Üni. SBE İletişim Bilimleri Ana Bilim Dalı

Yıldız, P. (2005). Sahne ve Seyirci Etkileşiminin Tarihsel Gelişiminde Göstergebilimsel Bir Açıdan Analiz, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi sayı: 13

Yüksel, R. (2021) Heidegger'in Hümanist Özne Eleştirisi, FLSF (Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi) 2021 Güz, sayı: 32, ss. 233-252, ISSN 2618-5784, https://dergipark.org.tr/tr/pub/flsf

***3. Elektronik Kaynaklar***

Artful Living. (2022, Kasım). Manuela Infante'nin "Taşa Nasıl Dönülür" Oyunu Kundura Sahne'de. Artful Living. https://www.artfulliving.com.tr/gundem/manuela-infantenin-tasa-nasil-donulur-oyunu-kundura-sahnede-i-26601

Arch-SRS. (2022, Ekim). Unspeakable Home: "Neither" by Romeo Castellucci. Arch-SRS. https://www.arch-srs.com/single-post/2016/10/09/unspeakable-home-neither-by-romeo-castellucci

AudioKit Pro. (2024, Ağustos). Synth. AudioKit Pro. https://audiokitpro.com/synth/

Acaroğlu, G. (2022, Aralık). Görkem Acaroğlu Resmi Web Sitesi. Görkem Acaroğlu. https://www.gorkemacaroglu.com/

Argonotlar. (2023, Eylül). Argonotlar Almanak 2022. Argonotlar Yayınları. https://argonotlar.com/wp-content/uploads/2023/09/Argonotlar-Almanak-2022.pdf

Beykoz Kundura. (2022, Aralık). İnsan Olmayan Dönemeçte Bir Tiyatro Sanatçısı: Manuela Infante. Beykoz Kundura. https://beykozkundura.com/insan-olmayan-donemecte-bir-tiyatro-sanatcisi-manuela-infante-2

Beykoz Kundura. (2022, Ekim). Hakkımızda. Beykoz Kundura. https://www.beykozkundura.com/hakkimizda

Beykoz Kundura. (2021, Şubat). Tekinsiz Vadi. Beykoz Kundura Kültür Sanat. https://kultur.beykozkundura.com/tekinsiz-vadi

Britannica. (2023, Ocak). Life on Earth. Encyclopedia Britannica. https://www.britannica.com/science/life/Life-on-Earth

Britannica. (2022, Aralık). Übermarionette. Encyclopedia Britannica. https://www.britannica.com/art/Ubermarionette

Cryonics Institute. (2023, Nisan). Cryonics Myths. Cryonics Institute. https://cryonics.org/cryonics-myths/

Euronews. (2023, Ağustos). Suudi kadınlara yeni haklar: Erkeksiz seyahat etme, evlenme ve boşanma başvurusu. Euronews Türkçe. https://tr.euronews.com/2019/08/02/suudi-kadinlara-yeni-haklar-erkeksiz-seyahat-etme-evlenme-ve-bosanma-basvurusu

Fukuyama, F. (2023, Mart). Transhumanism. University of Kentucky. https://philosophy.as.uky.edu/sites/default/files/Transhumanism%20-%20Francis%20Fukuyama.pdf

Hürriyet. (2022, Aralık). Dünyada bir ilk! Böyle otel yok. Hürriyet Gazetesi. https://www.hurriyet.com.tr/ekonomi/dunyada-bir-ilk-boyle-otel-yok-40994827

National Geographic. (2023, Aralık). World's first cyborg: Human evolution and science. National Geographic. https://www.nationalgeographic.com/science/article/worlds-first-cyborg-human-evolution-science

Resolume. (2024, Ağustos). Resolume Official Website. Resolume. https://www.resolume.com/

Su Hakkı Kampanyası. (2022, Mayıs). Yeni Zelanda'da bir nehir canlı varlık olarak tanındı, hukuki statü verildi. Su Hakkı. https://suhakki.org/2017/03/yeni-zelandada-bir-nehir-canli-varlik-olarak-tanindi-hukuki-statu-verildi/

TEB. (2022, Ocak). TEB Oyun Sayı 42. Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi. https://tiyatroylailgilihersey.com/wp-content/uploads/2021/12/TEB-Oyun_Sayi-42.pdf

Türk Dil Kurumu. (n.d.). TDK Resmi Web Sitesi. Türk Dil Kurumu (TDK). https://tdk.gov.tr

Wikipedia. (2023, Eylül). Eugène Ionesco. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Eug%C3%A8ne_Ionesco

Wikipedia. (2023, Ocak). Mars'ın kolonileştirilmesi. Wikipedia. https://tr.wikipedia.org/wiki/Mars%27%C4%B1n_kolonile%C5%9Ftirilmesi

Wikipedia. (2023, Ocak). Neom. Wikipedia. https://tr.wikipedia.org/wiki/Neom

Wikipedia. (2022, Mayıs). Neil Harbisson. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Neil_Harbisson#cite_note-40

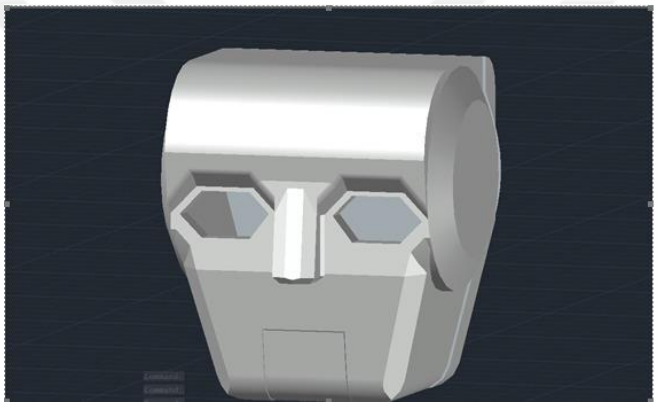
Wikipedia. (2022, Şubat). Transhumanism. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Transhumanism

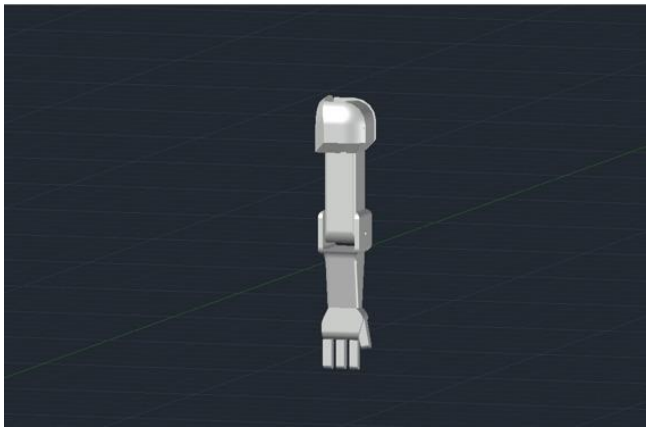
# EKLER

## EK 1

*Bu ek, "Kral Ölüyor" oyununda kullanılan Voly karakterinin ilk versiyonuna ait üç boyutlu (3D) tasarım çizimlerini içermektedir. Çizimler, Oğuzhan Şen tarafından hazırlanmış olup oyun için Voly'nin alt beden tasarımı değiştirilmiş ve üst bedeni bir kaide üzerinde yükseltilerek sahneleme sürecinde farklı bir form kazanmıştır.*

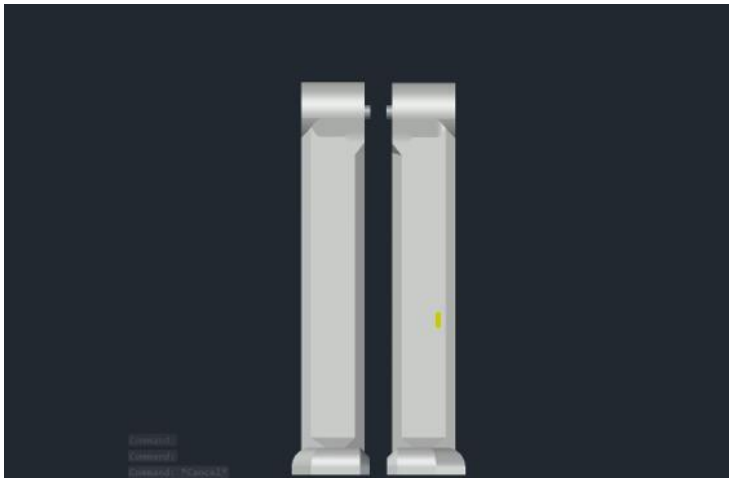
## VOLY ADLI ROBOTA AİT ÇEŞİTLİ ÇİZİMLER VE ÇALIŞMALAR

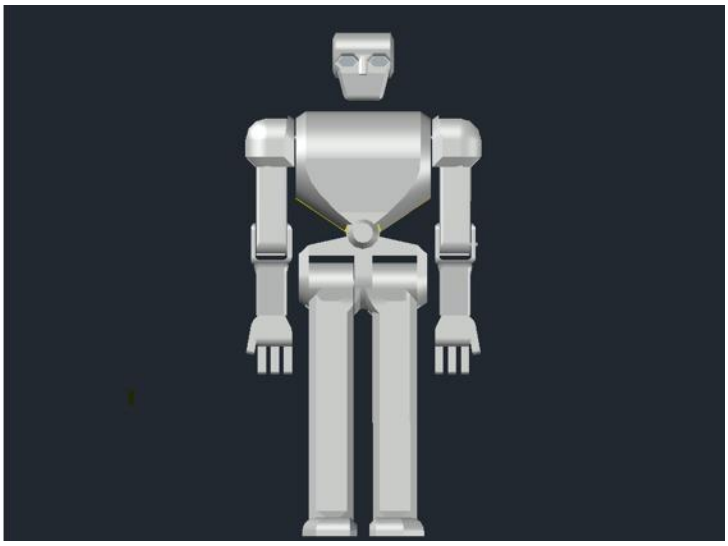


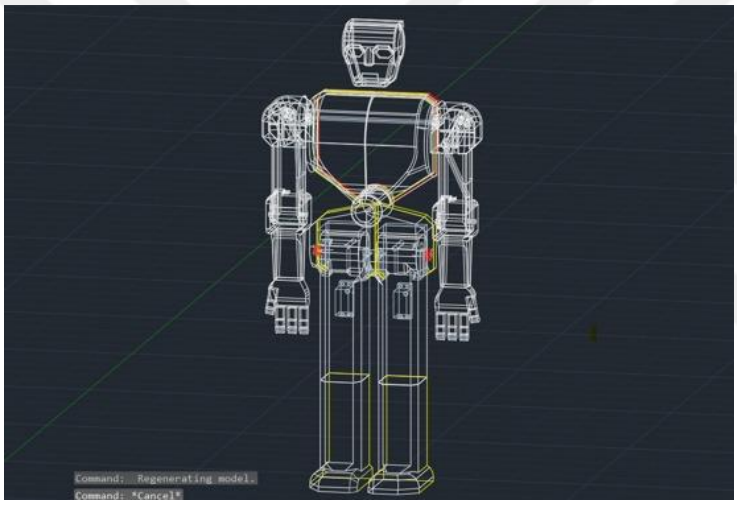


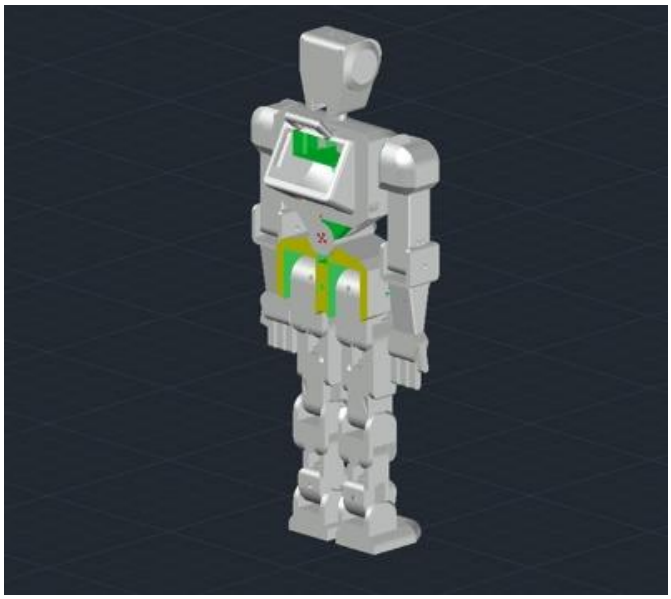




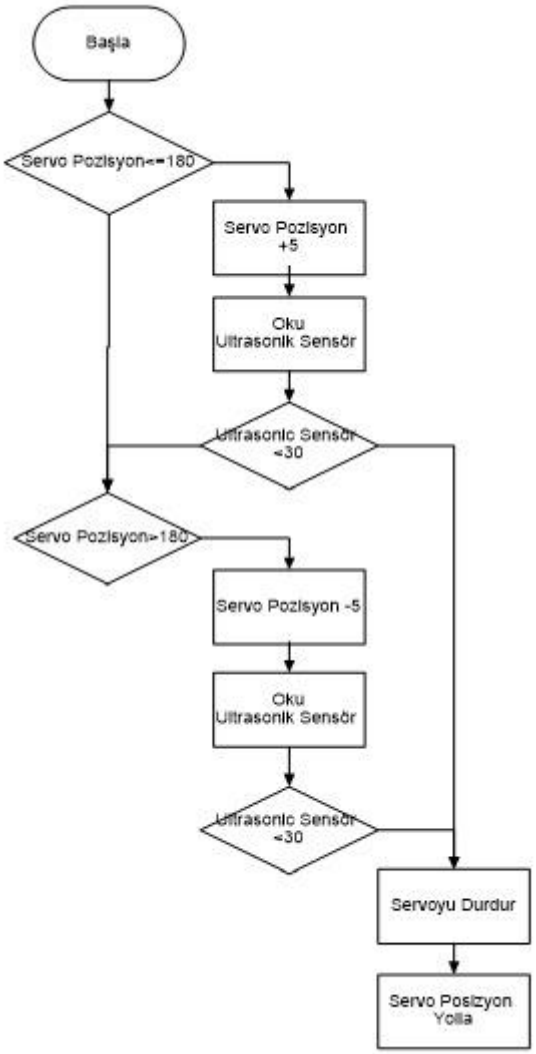





Command: Regenerating model.
Command: *Cancel*



```
Başla
  └── Setup() Fonksiyonu:
        └── Servoları Ata ve Başlangıç Pozisyonlarına Ayarla
        └── Motor Pinlerini Tanımla
        └── PS2 Kumandasını Yapılandır
        └── PS2 Bağlantı Durumunu Kontrol Et
  └── Loop() Fonksiyonu:
        └── PS2 Kumandasından Okuma
        └── Buton Kontrolleri:
              ├── L3: Konsola Yazdır
              ├── R2: Motorları Durdur
              ├── L1 + R1 + L2: Ağız Hareketi
              ├── L3 Çekildi: Sol Kol Hareketi
              ├── R3 Çekildi: Sağ Kol Hareketi
              └── START Çekildi: Koordineli Kol Hareketi
        └── Döngüyü Tekrarla
Bitti
```



**EK 2**

*Bu çalışma,* Kral Ölüyor *oyununda yer alan bitki arayüzünün çalışma prensiplerini paylaşmak üzere Melih Serhat Soyyiğit ile birlikte yürütülmüş ve yapay zekâ desteğiyle hazırlanmıştır.*

## DOKTOR KARAKTERİ İÇİN HAZIRLANAN BİTKİ ARAYÜZÜ YAZILIMI VE ÇALIŞMA PRENSİPLERİ

### Biyolojik Ritimler: Bitkiden Müziğe Bir Yolculuk

Proje canlı bir bitkinin biyoelektriksel aktivitelerini gerçek zamanlı olarak müzikal ifadeye dönüştürmeyi amaçlamaktadır. Proje ile teknoloji, müzik ve doğa arasındaki sınırları bulanıklaştırarak, bitkilerin sessiz dünyasına kulak vermek amaçlanmaktadır.

### Tarihsel Arka Plan: Biyomüzik ve Teknoloji

### MIDI'nin Müzikteki Yeri

MIDI (Musical Instrument Digital Interface), 1980'lerin ortasında müzik teknolojisinde devrim yaratan bir standarttır. Elektronik müzik aletlerinin birbirleriyle iletişim kurmasını sağlayan bu protokol, müzisyenlere:

Farklı enstrümanlar arasında veri aktarımı
Hassas nota kontrolü
Gerçek zamanlı performans imkanı sunmuştur.

### Biyolojik Veri ve Müzik İlişkisi

Biyolojik sinyallerin müziğe dönüştürülmesi fikri 20. yüzyılın deneysel sanat hareketlerinde ortaya çıkmıştır. Bilim insanları ve sanatçılar, canlı organizmaların içsel ritimlerini keşfetmek için teknolojiden yararlanmaya başladılar.

**Teknik Altyapı: Sensörler ve Dönüşüm**

**AD8232 EGC (Elektrokardiyogram) Sensörü**

AD8232, biyolojik elektriksel sinyalleri ölçmeye yarayan hassas bir sensördür. Orijinal olarak kalp aktivitelerini izlemek için geliştirilmiş olsa da, bu projede bitkilerin biyoelektriksel iletimini yakalamak için kullanılmaktadır.

**Sensör Nasıl Çalışır?**

Canlı dokudaki elektriksel potansiyel değişimlerini algılar,
Analog sinyalleri dijital verilere dönüştürür,
Gürültüyü azaltan gelişmiş filtreleme teknolojisi içerir.

**Kodun Mimari Yapısı ve Detaylı İnceleme**

1. **Kütüphane ve Başlangıç Ayarları**

```cpp
#include <USB-MIDI.h>
USBMIDI_CREATE_DEFAULT_INSTANCE();


#include <Adafruit_NeoPixel.h>
#define PIN 10
#define PIXELS 1
Adafruit_NeoPixel strip = Adafruit_NeoPixel(PIXELS, PIN, NEO_GRB + NEO_KHZ800);
```

Bu bölüm projenin temel kütüphanelerini ve görsel/işitsel çıktı için gerekli başlangıç ayarlarını içerir:

USB-MIDI: Dijital müzik arabirimi
Adafruit_NeoPixel: LED kontrol kütüphanesi
PIN tanımlamaları ile sensör ve LED bağlantıları yapılandırılır.

## 2. Gelişmiş Filtre Sınıfı

```cpp
template <int order>
class LowPass {
  // Düşük geçiren filtre sınıfı
  private:
    float a[order];
    float b[order+1];
    float omega0;
    float dt;
    bool adapt;
    // ... diğer değişkenler

  public:
    LowPass(float f0, float fs, bool adaptive){
      // Adaptif filtre oluşturma
      // f0: kesme frekansı
      // fs: örnekleme frekansı
      // adaptive: dinamik ayarlama bayrağı
    }

    float filt(float xn){
      // Gelen ham sinyali filtreleme
      // Adaptif olarak katsayıları güncelleme
    }
};
```

Bu sınıf, projenin en karmaşık bileşenlerinden biridir: Dinamik (adaptif) filtre algoritması Gürültüyü azaltma ve sinyali yumuşatma İki farklı filtre örneği oluşturulur (lp ve lp2)

## 3. Çok Kanallı Nota Çalma Sistemi

```cpp
class MultiChannelNotePlayer {
private:
    NotePlayer channelPlayers[MAX_CHANNELS];

public:
    void update() {
        // Tüm MIDI kanallarını güncelleme
    }

    void playNote(int note, byte velocity, byte channel, unsigned long duration) {
        // Belirli bir kanalda nota çalma
    }
};
```

MIDI protokolünün tüm 16 kanalını yönetebilen bir sınıf:

Her kanal için bağımsız nota çalma

Esnek müzik üretim mekanizması

Aynı anda farklı notalar ve kanallar

## 4. Dinamik Pencere Hesaplama

cpp Copy

```cpp
void updateWindow(int newValue) {
  // Son dakikadaki minimum ve maksimum değerleri hesapla
  // Verilerdeki değişimleri yumuşak bir şekilde takip et
}
```

**Bu işlev, sensörden gelen verilerin dinamik aralığını hesaplar:**

60 saniyelik bir veri penceresi

Yumuşak geçişler için algoritma

Ani değişimlere karşı dayanıklı hesaplama

## 5. Ana Döngü ve Veri Dönüşümü

cpp Copy

```cpp
void loop() {
  // Ham veriyi okuma
  rawread = analogRead(A0);

  // Filtreleme ve sınırlama


  filtered_lp = lp.filt(rawread);
  filtered_lp2 = lp2.filt(rawread);

  // Nota ve müzik parametrelerini hesaplama
  int note = map(constrained_data1,smoothMin,smoothMax,0,21);
  int notefmaj = fmaj[note] + 24;
  int velocity = map(constrained_data2,0,1023,127,30);

  // MIDI ve LED çıktıları
  MIDI.sendNoteOn(notefmaj, velocity, 1);
  strip.setPixelColor(0, red/dim, 0, blue/dim);
}
```

Projenin kalbi olan bu döngü:

Sensör verilerini işler
Müzikal parametrelere dönüştürür
MIDI notaları gönderir
LED ile görsel geri bildirim sağlar

**Sanatsal Yaklaşım ve Konsept**

Bu proje ile teknoloji ve doğa arasındaki sınırlar sorgulanmaktadır. Bitkilerin genellikle sessiz olarak algılanan dünyasına kulak vererek, onların da bir tür "konuşma" biçimi olduğu gösterilmektedir. Zira her canlının kendine özgü bir ritmi olduğu gibi her bitki de her an farklı bir "müzik" üretmektedir. Proje, doğanın görünmeyen titreşimlerini dinlenebilir kılmayı amaçlamaktadır.

**Teknolojik Detaylar**

Kullanılan Platform: Arduino
Sensör: AD8232 EGC
Görsel Çıktı: NeoPixel LED
Ses Çıktı: MIDI Protokolü
Filtre Teknolojisi: Adaptif Düşük Geçiren Filtre

**Projinin Katmanları**

1. Bilimsel Hassasiyet
2. Teknolojik Yenilikçilik
3. Sanatsal İfade
4. Doğayla İlişkilenme

**Sonuç olarak proje, teknolojinin sanatla ve doğayla nasıl bütünleşebileceğinin canlı bir örneğini teşkil etmektedir.**

# ÖZGEÇMİŞ

Ülkü Şahin, İstanbul Üniversitesi Amerikan Kültürü ve Edebiyatı Bölümünden Pedagojik Formasyon eğitimini de alarak 2011 yılında mezun oldu. 2013 yılında başlayan ikinci lisans eğitimini İstanbul Yeni Yüzyıl Üniversitesi Sahne Sanatları Bölümünde birincilikle tamamladı. 2019 yılında, Jean Anouilh'in Antik Yunan uyarlamalarını varoluşçuluk bağlamında incelediği teziyle İstanbul Aydın Üniversitesi Sahne Sanatları / Tiyatro Yönetmenliği programında yüksek lisans eğitimini bitirdi. Kocaeli Üniversitesi Sahne Sanatları Ana Sanat Dalı Dramatik Sanatlar Programında "Tiyatro Sanatında Posthümanizm" başlıklı doktora tezini hazırladı. Farklı oyunculuk metotları, stilleri ve tiyatro türleri üzerine Stefan Kaegi, Ole Brekke, Matteo Destro, Claudio Massimo Paterno, Carolina Pizarro, Cecile Richards ve Thomas Richards, Eric Morris, Kevin Casey, Unga Klara, Güray Dinçol, Erkan Uyanıksoy, Burcu Halaçoğlu, Duygu Bayar Ekren gibi tiyatro insanlarından / ekiplerinden eğitim aldı. Fiziksel Tiyatro ve Komedi Okulunu bitirdikten sonra "İlerici 40 Yaş Altı Tek Eserli Kadın Yazarlar Derneği", ve "Bayan Kostak ve Kuzgun" oyunlarını fiziksel tiyatro temelli bir yaklaşımla sahneledi. Daha sonra "Romeo'yu Beklerken" ve "Kral Ölüyor" adlı oyunları yönetti. "Nilüfer Kent Tiyatrosu", "Proje Difüzyon", "Fiziksel Tiyatro Araştırmaları", "Atta Festival", "Hangardz", "Altıdan Sonra Tiyatro" gibi ekipler için dekor, kostüm ve makyaj tasarımları yaptı. Akademik çalışmalarının yanı sıra, tiyatronun farklı alanlarında oyuncu, yönetmen, tasarımcı ve eğitmen olarak üretimlerine devam etmektedir.