



T.C.

MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ

RESİM ANASANAT DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**POSTMODERN ÇAĞDA BEDEN İMGESİNİN SANATTA İZDÜŞÜMÜ:
TEKNO-BEDEN KAVRAMI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Aslıhan KAYA

DANIŞMAN

Prof. Dr. Erhun ŞENGÜL

2022 – MUĞLA

T.C.

MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

RESİM ANASANAT DALI

**POSTMODERN ÇAĞDA BEDEN İMGESİNİN SANATTA İZDÜŞÜMÜ:
TEKNO-BEDEN KAVRAMI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Aslıhan KAYA

DANIŞMAN

Prof. Dr. Erhun ŞENGÜL

2022 - MUĞLA

YEMİN

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “ Postmodern Çağda Beden İmgesinin Sanatta İzdüşümü: Tekno-Beden Kavramı” adlı çalışmanın, tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Kaynakça’da gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanmış olduğumu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

...26/07/2022...

Aslıhan KAYA

İmzası

Postmodern Çağda Beden İmgesinin Sanatta İzdüşümü: Tekno-Beden Kavramı

ÖZET

Bu çalışma ele aldığı kavramlar bakımından Türkçe literatürde, akademik anlamda henüz yer bulamamış yenilikçi kavramları ele alarak, bu bağlamda gelişen sanatsal etkinliklere ve araştırmalara kaynaklık etmeyi ve henüz mesafeli yaklaşılan bu kavramları analiz ederek bilinir hale getirmeyi hedeflemektedir.

Yirmi birinci yüzyıl itibariyle, hızla gelişen teknoloji çerçevesinde; ayna dünyalar; sanal gerçeklik platformunda tasarlanmış gerçek dünya simülasyonları ve ortamları oluşturulmaya başlanarak, yaşadığımız dünyanın dahi daha ileri bir medeniyetin tasarladığı bir simülasyon olabileceğine kadar varan uç teoriler gelişmeye başlamıştır. Bu ilerlemeler sonucunda; sibernetik, tekno-beden, yeni-medya, posthümanizm, transhümanizm, simülasyon, göstergebilim, sanal gerçeklik ve arttırılmış gerçeklik gibi kavramların etkisiyle, teknoloji ve sanatın kaynaşması doğrultusunda, siborgizm, video-art, interaktif sanat gibi yenilikçi sanatsal yaklaşımlar oluşmuştur.

Uluslararası anlamda henüz bilinirliği oldukça düşük olan bu felsefi, sanatsal yaklaşımlar, toplumsal tesiri ve etik bağlamında, konuyla ilgili yeterli bilginin de yaygınlaşmamış olması nedeniyle bazı çevrelerce çekimser karşılanmaktadır. 640 milyon yıl yaşındaki kayaların genetik analizlerinin yapılmasıyla ortaya çıkan, dünya üzerindeki ilk canlılar olarak kabul edilen deniz sürüngenlerinin insanlığa evrimi, insan-bilim-teknoloji iş birliği ile 21. inci yüzyılda yeni bir boyut kazanmıştır. Tekno-beden, trans-insan, sibernetik, yeni medya gibi kavramların hayatımıza girmesiyle ve postmodernizmin de etkisiyle sanat ve felsefe disiplinlerince bu durum yorumlanarak siborgizm gibi disiplinler arası sanat akımları gelişim göstermiştir.

Alman filozof Friedrich Nietzsche'nin üstinsan tanımına göre insan; hayvan ve üstinsan arasındaki geçiş evresidir ve insan bu nihilist süreçten ancak kendisini aşıp üstinsan mertebesine ulaşarak çıkabilir. Bu bakış açısına dayanarak transhümanizm bazı filozoflarca öngörülmüş, beklenen ve yaşanması gereken bir süreçtir.

Toplumsal, kültürel yaşamın, değişimlerin aynası olan sanat da bu süreçte kendi evrimini geçirerek yeni duyular keşfetmeye kadar dayanan etkinlikler içine

girmiştir. Bu deęişimler iyi yönlerinin yanı sıra yeni sorunlar ve uyum sağlanması uzun süreçlere ihtiyaç duyan durumlara yol açmıştır. İnsanın bilinen benliğinin en uç noktalarını keşfederek, onu aşma yolculuęu sanatçılarca betimlenmiştir. Bu yeni olgularla gelişen süreç, yer yer sanatçıların öncülüęüyle yorumlanarak, gündelik hayatın bir parçası olacağı geleceęe doğru, süre gelen kuşuları, sorunları da aşarak devam etmekte, günümüz ve gelecek sanat anlayışlarını şekillendirmektedir.

ANAHTAR KELİMELELER: postmodernizm, tekno-beden, melezleşme



The Projection Of The Body Image In Art In The Postmodern Age: The Techno-Body Concept

ABSTRACT

In terms of the concepts it deals with, this study aims to address innovative concepts that have not yet found a place in the academic sense in Turkish literature, to be a source for developing artistic activities and researches in this context, and to make these concepts known by analyzing these concepts, which are still approached from afar.

As of the twenty-first century, within the framework of rapidly developing technology; mirror worlds; By starting to create real world simulations and environments designed on a virtual reality platform, extreme theories have begun to develop that even the world we live in can be a simulation designed by a more advanced civilization. As a result of these developments; With the influence of concepts such as cybernetics, techno-body, new-media, posthumanism, transhumanism, simulation, semiotics, virtual reality and augmented reality, innovative artistic approaches such as cyborgism, video-art, interactive art have developed in line with the fusion of technology and art.

These philosophical and artistic approaches, which are not well known in the international sense yet, are regarded as hesitant by some circles due to the fact that sufficient information on the subject has not become widespread in the context of its social impact and ethics.

The evolution of marine reptiles, which emerged with the genetic analysis of rocks 640 million years old and are accepted as the first living things on earth, gained a new dimension in the 21st century with the cooperation of human-science-technology. With the introduction of concepts such as techno-body, transhuman, cybernetics, and new media into our lives and with the influence of postmodernism, this situation has been interpreted by the disciplines of art and philosophy, and interdisciplinary art movements such as cyborgism have begun to emerge.

According to the definition of the overman by the German philosopher Friedrich Nietzsche, human; It is the transitional stage between animal and superman, and man can only come out of this nihilistic process by surpassing himself and

reaching the rank of superman. Based on this point of view, transhumanism is a process that has been foreseen, expected and must be experienced by some philosophers.

Art, which is the mirror of social and cultural life and changes, has undergone its own evolution in this process and has been involved in activities based on discovering new senses. These changes, in addition to their good aspects, have led to new problems and situations that require long processes to adapt. The journey of man to discover the extreme points of his known self and to overcome it has been described by the artists. The process that develops with these new phenomena continues towards the future, where it will be a part of daily life, by being interpreted with the leadership of artists from time to time, overcoming the ongoing doubts and problems, and shapes today's and future understandings of art.

KEYWORDS: postmodernism, techno-body, hybridization

ÖNSÖZ

Sanatın tanımı günümüzde daha karmaşık bir hal almıştır. Postmodernizm ile başlayan kavramsal sanat hareketleri, beden sanatı, performans sanatı, video sanatı, enstalasyon ve biyoart gibi yönelimlerin doğuşunu sağlamıştır. Güncel sanatın oluşumuna zemin hazırlayan postmodernist düşünce, posthümanist anlayışı da ortaya çıkarmıştır. 19. Yüzyıl sonlarında, Rönesans'ın ana akım felsefi anlayışı olan Hümanizm düşüncesi 19. yy için önemli bir aydınlanma adımı olmuştur. Ancak günümüzde, Postmodern kuram dâhilinde eksiklikleri belirginleşen hümanist anlayışın evrilmesi ile posthumanist düşüncenin oluşması sağlanmıştır. Felsefi yaklaşımlarla doğrudan ilişkili olan sanatsal üretimler de, posthümanizm ışığında ve toplumun önemli bir kaygı öznesi haline gelen ekolojik dengedeki insan eliyle gerçekleşen bozulmaların etkisi ile Siborg Sanatı 2000'li yıllarda varlık göstermeye başlayan sanatsal eylemlerden biri olmuştur. Hibrit bir varlık olan “Siborg” olgusu, posthümanizm ve Siborg Sanatı dâhilinde, dişi ve eril, insan ve diğer canlılar gibi sınıflandırmalardaki çizgileri silikleştirerek insana ve bedene atfedilen kutsallığı sorunsallaştırır. Bu tez çalışması ile Siborg Sanatı'nın oluşum sürecindeki sanatsal yaklaşımlar ve felsefi teoriler irdelenmiş, Siborg Sanatı dâhilinde yapılan sanatsal üretimler incelenmiştir.

Bu tezin yazım sürecinde bana rehberlik eden ve destekleyen danışmanım Prof. Dr. Erhun Şengül'e ve aileme teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	I
İÇİNDEKİLER.....	II
GÖRSEL DİZİNİ.....	III
GİRİŞ	1
BİRİNCİ BÖLÜM SANAT VE TEKNOLOJİ İLİŞKİSİ	3
1.1. FÜTÜRİZM.....	3
1.2. AVANGARDİZM	12
1.3. TEKNOLOJİ TEMELLİ SANATSAL ARAYIŞLAR	20
1.4. POSTMODERNİZM	24
1.4.1. Hibrit-Tekno Beden Sanatçı Örnekleri.....	25
1.5. SANAL OLUŞUMLAR.....	38
1.5.1. Jean Baudrillard ve Postmodern Dünya'ya Bakışı.....	41
İKİNCİ BÖLÜM POSTHÜMANİZMİN FELSEFİ TEMELLERİ.....	43
2.1. DONNA HARRAWAY'İN VE ROSİ BRAİDOTTİ'NİN FEMİNİST SİBORGLARI.....	45
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM TRANSHÜMANİZM NEDİR	48
3.1. HİBRİT BEDENİN MİTSEL, TARİHSEL KÖKENLERİ	52
3.2. SİBERNETİK VE TRANS İNSAN	57
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM SİBORG SANATININ ÖNCÜLERİ.....	61
4.1. STELARC.....	64
4.2. ORLAN	67
4.3. EDUARDO KAC	72
BEŞİNCİ BÖLÜM SİBORG SANATI.....	76
5.1. SİBORG SANATÇILARI	79
5.1.1. İlk Siborg: Neil Harbisson.....	81
5.1.2. İlk Kadın Siborg: Moon Ribas.....	85
5.2. SİBORG VAKFI	94
ALTINCI BÖLÜM ÇALIŞMALARIM.....	96
YEDİNCİ BÖLÜM SONUÇ	125
KAYNAKÇA.....	129

GÖRSEL DİZİNİ

Şekil 1. Almanya, 1885'te ilk kez, tarımda olduğundan daha fazla insan sanayide çalışıyordu.	5
Şekil 2. Diego Rivera (1886-1957) Jacques Lipchitz, "Young Man in a Gray Sweater" (1914) Moma, New York, ABD 65,1 cm x 54.9 cm	6
Şekil 3. 'Autoportrait', Gino Severini (1883-1966)	7
Şekil 4. Fortunato Depero "Cyclist through the City" (1945)	8
Şekil 5. Gino SEVERINI, "Commedia dell'Arte", 1958, 68 x 52 cm, Litografi	9
Şekil 6. Enrico Prampolini, "Portrait of F. T. Marinetti", 1925, tuval üzerine yağlı boya, Galleria Civica d'Arte Moderna e Contemporanea, Turin.	10
Şekil 7. "Architettura" Tullio Crali (1910–2000) tuval üzerine yağlı boya, 65.5 x 80.6 cm. (25.8 x 31.7 in.)	10
Şekil 8. Umberto Boccioni , Unique Forms of Continuity in Space, bronz, 1913. Londra, Tate.	11
Şekil 9. Raoul Hausmann, "Mekanik Kafa (Zamanımızın Ruh)", buluntu nesnelere asemblaj, 32.5x21x20 cm, Musee National d'Art Modeme, Centre Pompidou, Paris.	13
Şekil 10. Vladimir Tatlin, Üçüncü Enternasyonal Anıtı Modeli, 1919-20.	14
Şekil 11. Raoul Hausmann, "Self-Portrait of the Dadasoph", 1920. El yapımı japon kağıdı üzerine kolaj ve fotomontaj. 36.2 28 cm. Özel Koleksiyon. Fotoğraf: 2007	16
Şekil 12. Raoul Hausmann, "The Iron Hindenburg", 1920. Kağıt üzerine mürekkep. 40,6 33,2 cm. Paris: Modern Sanat Müzesi.	17
Şekil 13. Raoul Hausmann, "Tatlin Lives at Home", 1920. Fotomontaj, 40.9 27.9 cm. Stockholm: Moderna Müzesi.	18
Şekil 14. Jean Tinguely, "Baluba 3", 1961, ahşap taban üzerinde motorlu hurda, metal, tüy, tel, plastik kayışlar, ziller ve elektrik lambası, 1.44 yükseklik, Koleksiyon, Museum Ludwig, Köln	19
Şekil 15. Charlotte Moorman performs Nam June Paik's TV Cello wearing TV Glasses, New York, 1971. Photo: Takahiko iimura.Museum der Moderne Salzburg	22
Şekil 16. Kutluğ Ataman, İçimdeki Düşman, 2010, İstanbul Modern Retrospektif Sergisi..	22
Şekil 17. Shawn Brixey, "Alchymeia", video sanatı, bioart, enstalasyonu, sporcu hormonu dopinginden elde edilen buz kristallerinin detayı.	23
Şekil 18. Kindred, Patricia Piccinini, 2017	26
Şekil 19. The Dreamer, Patricia Piccinini, Silikon, fiberglas, saç, poliüretan, alüminyum, 2020	27
Şekil 20. Behaving, DETAY, Kate Clark, ayı postu, kil, köpük, iplik, iğne, lastik gözler, 66- 26-26 inç, 2016	28
Şekil 21. Bully, Kate Clark, kurt postu, kil, köpük, iplik, iğne, lastik gözler, ahşap, boya, 82- 42-54 inç, 2010	29
Şekil 22. THE SISTERS' EMBRACE, Kate Clark, çakal derisi, köpük, kil, iğneler, iplik, lastik gözler, 48-35-14 inç 2019	30
Şekil 23. Unsettled dogs, Sam Jinks, 2012	31
Şekil 24. Kiki Smith, "Siren", Dökme plastik, hareket sensörü, ses cihazı, 2011	32
Şekil 25. "Custodian", "Jane Alexander, Surveys (From the Cape of Good Hope)" kapsamında St. John the Divine Katedral Kilisesi'nde sergileniyor. The New York Times için Agaton Strom tarafından çekilmiştir	33

Şekil 26. Fiona Hall, tel, kemik, boynuz, diş, zar, cam ve karışık teknik, (boyut değişken), Güney Avustralya Sanat Galerisi, Adelaide. Sanatçının ve Roslyn Oxley9 Gallery, Sidney'in izniyle. Fotoğraf Clayton Glen.....	34
Şekil 27. Matthew Barney, The Loughton Candidate Cremaster Cycle 4, 1994	35
Şekil 28. Del Kathryn Barton, “Inside Another Land 6” , foto-manipülasyon.....	36
Şekil 29. Rosalie Gascoigne The tea party, 1980, Boyalı ahşap, selüloit, plastik, emaye metal, tüyler, 82.0 x 35.0 x 190.0 cm, Gascoigne Aile Koleksiyonu, Canberra	37
Şekil 30. İllüstrasyon: Astrid Galsgaard	43
Şekil 31. 2016 yapımı Donna Haraway: Story Telling for Earthly Survival [Donna Haraway: Hayatta Kalabilmek için Hikâye Anlatıcılığı] filminden bir kare ©Icarus Film	45
Şekil 32. Rosi Braidotti, İnsan Dışılık Sempozyumu(Symposium Inhuman), 2015, Kassel, Almanya	46
Şekil 33. Sibernetik simge seti.....	48
Şekil 34. Anonim, Leonardo da Vinci'nin “Vitruvius Adamı” çiziminden ilham alınarak üretilmiş olan Trans insan görünümü, dijital resim.	50
Şekil 35. Ölüm Ve Ceza Tanrısı Aubis Görseli.....	53
Şekil 36. Sfenks Heykeli Görseli.....	53
Şekil 37. Medusa Heykeli Görseli	54
Şekil 38. Sığır Tanrıçası Kamadhenu Heykelciği.....	54
Şekil 39. Kentaur Görseli	55
Şekil 40. Peri Görseli	55
Şekil 41. Kurt Adam Görseli	56
Şekil 42. Görseldeki grafik, düşünceden sibernetiğe geçişin anlaşılabilirliği üzerinedir	58
Şekil 43. Dönüt döngüsüne sahip sibernetik bir sistemin prensip diyagramı.	58
Şekil 44. Sara Vuorio, Ilja Van de Rhoer Jasper van Tilburg, Nadine Werner ve Ståle Grut (2018) tarafından hazırlanan bulut platformları.	59
Şekil 45. Anonim çizim, Mary Shelley'nin Frankenstein romanından bir sahne betimlemesi	61
Şekil 46. 1927 yapımı Metropolis filminden sahne kesitleri	62
Şekil 47. Stelarc, “Üçüncü el: El Yazısı”, Maki Gallery, Tokyo 1982, Fotoğrafçı - Keisuke Oki.....	65
Şekil 48. Dış iskelet, Stelarc. Cankarjev Dom, Ljubljana, 2003. Fotoğrafçı: Igor Skafar.	66
Şekil 49. Stelarc, “Kol Üzerinde Kulak Süspansiyonu” performansı, 2014	66
Şekil 50. Stelarc, “Üçüncü el” performansı, 1980- 1998.....	67
Şekil 51. Orlan, “Omniprésence,” performansından görüntü, 1993	68
Şekil 52. Orlan, Ameliyat Sırasında Gerçekleştirdiği Performansı	69
Şekil 53. Orlan, “Harleyquin’s Coat” performansı, 2013	70
Şekil 54. Orlan, “Harleyquin’s Coat” sersinden bir çalışma, 2008	70
Şekil 55. Orlan “Orlanoide” isimli robot eseri, 2018.....	71
Şekil 56. Orlan “Orlanoide” isimli robot eseri, 2018.....	71
Şekil 57. Eduardo Kac, “GBF Tavşancığı” isimli bioart çalışması, 2000	72
Şekil 58. Eduardo Kac, “Sekizinci Gün” performansı, 2000-2001	73
Şekil 59. Eduardo Kac ,“Edunia” isimli bioart çalışması, 2009	74
Şekil 60. Neil Harbisson’ın siborg olmasına olanak sağlayan antenini gösteren bir fotoğraf.....	80
Şekil 61. Neil Harbisson’ın anteninin daha eski halini gösteren bir fotoğraf	81
Şekil 62. Neil Harbisson ile” Renkleri Dinlemek” isimli görsel	82
Şekil 63. Beethoven’ın “Fur Elisa” isimli bestesinin resmi.....	83

Şekil 64. Justin Bieber’ın “Baby Baby” isimli şarkısının resmi.	83
Şekil 65. Martin Luther King’in ve Hitler’in konuşmalarının resimleri.	84
Şekil 66. Moon Ribas, hissettiği yer hareketliliğinin etkisi ile dans ederken	85
Şekil 67. Moon Ribas, çevresindeki hareketliliği algılamasını sağlayan küpelerini kullarken	86
Şekil 68. Moon Ribas, hissettiği yer hareketliliğinin etkisi ile dans ederken	87
Şekil 69. Manel De Aguas’ın atmosferik basıncı duyumsamasını sağlayan implantını gösteren fotoğraf	89
Şekil 70. Manel De Aguas’ın atmosferik basıncı duyumsamasını sağlayan implantlarının gelişmiş halini gösteren fotoğraf.....	89
Şekil 71. Joe Dekni’nin, bedeninde kendi radar sisteminin olmasını sağlayan implantlarının takıldığı performansından bir görsel	90
Şekil 72. Pau Prats’in UV ışınlarını algılayabilmesini sağlayan cihazını gösteren bir görsel	91
Şekil 73. Alex Garcia’nın hava kalitesini algılayabilmesini sağlayan sensörünün fotoğrafı.	92
Şekil 74. Kai Landre’nin 6. (kozmetik) duyusunu ona kazandıran implantının bir görseli.....	93
Şekil 75. Neil Harbisson ve Moon Ribas.....	95
Şekil 76. “İsimsiz”, Tuval Üzerine Akrilik (130x130), 2017	96
Şekil 77. İsimsiz, Tuval üzerine akrilik, 60x60, 2020	97
Şekil 78. “Robotlar ‘Brunch’ta” Tuval üzerine akrilik, 60x60, 2019	98
Şekil 79. “Humanity+” Tuval üzerine akrilik, 120x120, 2022	99
Şekil 80. İsimsiz, Foto illüstrasyon, karışık teknik, 29x42, 2021	100
Şekil 81. İsimsiz, Foto illüstrasyon ve led uygulama, 30x42, 2022	101
Şekil 82. İsimsiz, Foto illüstrasyon, karışık teknik, 29x42, 2021	102
Şekil 83. İsimsiz, Foto illüstrasyon ve led uygulama, 30x42, 2022	103
Şekil 84. İsimsiz, Foto illüstrasyon, karışık teknik, 29x42, 2021	104
Şekil 85. İsimsiz, Foto illüstrasyon ve led uygulama, 30x42, 2022	105
Şekil 86. İsimsiz, Foto illüstrasyon, karışık teknik, 29x42, 2022	106
Şekil 87. İsimsiz, Foto illüstrasyon ve led uygulama, 30x42, 2022	107
Şekil 88. İsimsiz, Foto illüstrasyon, karışık teknik, 29x42, 2022	108
Şekil 89. İsimsiz, Foto illüstrasyon ve led uygulama, 30x42, 2022	109
Şekil 90. İsimsiz, Foto illüstrasyon, karışık teknik, 29x42, 2022	110
Şekil 91. İsimsiz, Foto illüstrasyon ve led uygulama, 30x42, 2022	111
Şekil 92. İsimsiz, Foto illüstrasyon, karışık teknik, 29x42, 2022	112
Şekil 93. İsimsiz, Foto illüstrasyon ve led uygulama, 30x42, 2022	113
Şekil 94. İsimsiz, Foto illüstrasyon, karışık teknik, 29x42, 2022	114
Şekil 95. İsimsiz, Foto illüstrasyon ve led uygulama, 30x42, 2022	115
Şekil 96. İsimsiz, Foto illüstrasyon, karışık teknik, 29x42, 2022	116
Şekil 97. İsimsiz, Foto illüstrasyon ve led uygulama, 30x42, 2022	117
Şekil 98. İsimsiz, Foto illüstrasyon, karışık teknik, 29x42, 2022	118
Şekil 99. İsimsiz, Foto illüstrasyon ve led uygulama, 30x42, 2022	119
Şekil 100. İsimsiz, Foto illüstrasyon, karışık teknik, 29x42, 2022	120
Şekil 101. İsimsiz, Foto illüstrasyon ve led uygulama, 30x42, 2022	121
Şekil 102. İsimsiz, Foto illüstrasyon, karışık teknik, 29x42, 2022	122
Şekil 103. İsimsiz, Foto illüstrasyon ve led uygulama, 30x42, 2022	123
Şekil 104. İsimsiz, Tuval üzerine led uygulama, 120x120, 2022	124

GİRİŞ

2000'li yıllara gelinmesi ile birlikte, deyimi yerindeyse, teknolojinin vites arttırarak ilerlemesi sonucunda, eskiden bilim kurgu filmlerinde görülen ama artık gündelik hayatımızın bir parçası haline gelen görünümünün sanattaki yansıması olan siborg sanatı, sanat ve bilimi harmanlayan sanat yaklaşımlarından biridir. 20. yüzyılın sonlarına doğru jenerasyonlar arasında yaşam tarzı ve dünya algısı gibi konularda çarpıcı farklar oluşmaya başlamıştır. Günümüzde, önceki nesillerce oluşturulan görüşlerin, hatta kesin doğru olarak kabul gören olguların dahi “post” bir çerçevede ele alınmasına ve bedenin kutsallığının somut bir biçimde yıkılmasına varan posthumanist ve transhumanist teoriler varlık göstermektedir. Bahsi geçen teorilerin sanattaki yansıması siborg sanatı adını almıştır.

Fikirselle yönüyle Sanayi Devriminin başlarına dayanmakta olan siborg sanatı, plastik ve uygulama açısından 1980 sonrası postmodern yaklaşımların bir kısmında yeşermeye başlamıştır. Bu postmodern yaklaşımlar arasında fütürizm, sürrealizm, dadaizm, beden sanatı, bioart sayılabilir. Orlan, Stelark, Eduardo Kac gibi isimler bilimsel çalışmaları sanatın malzemesi olarak görmüş ve insan bedenini, hayvanları, bitkileri malzeme skalasına ekleyerek hibrit eserler üretmişlerdir. Sanata ve üreticisine sınırsızlık sunan teknoloji, çoğunluğu Z kuşağı tarafından oluşturulan ve emekleme aşamasını henüz tamamlayan, neredeyse üreticileri ile yaşıt olan siborg sanatının var olabildiğini sağlamıştır.

Beden üzerinden oluşturulan her türlü kısıtlama ve tabuya karşı fiziksel ve somut bir müdahale olan, ekolojik duyarlılığın ön planda olduğu siborg sanatı, sanatçı tanımıyla da oynamaktadır. Yeni medya sanatı güncel sanat akımlarınca başlatılan, zanaat, sanat ve teknoloji üçlüsünü bir arada yürütebilen, “Maker” olarak da nitelendirilen kişiler haline gelmişlerdir.

Hızlandırılmış yaşamlarımız, iletişim, bilgi ve ulaşımın kolaylığı sayesinde, sanatsal yaklaşımlar kolayca aralarına yenilerini katabilmektedirler. Siborg sanatı öncüleri de bugünkü duruşları ve vadettikleriyle umut ve heyecan verici bir başlangıç görünümünü sergilemektedirler.

Bu çalışma, güncel sanatın “güzel sanatlar” algısını yıkışının da ötesine geçerek, sanat ve teknoloji arasındaki çizginin silikleşmesinin bir ürünü olan ve de güncel bir tartışma konusu olan, birçok farklı disiplini kapsayan posthümanizmin sanat dünyasındaki yansıması “Siborg Sanatı” üzerine bir incelemedir.

Tekno bedenlerin sanata yansıması yani “Siborg Sanatı”, 1970’lerde başlayan kavramsal sanat çerçevesinde değerlendirilen postmodern sanatsal yönelimlerin, 2000’lerde radikal teknolojik gelişmelerle hibrit bir yaklaşım sunmasıyla dikkat çeken gelecekçi bir sanat yaklaşımıdır.

Bu tez içeriğinin temel yapısını oluşturan ve postmodernizm bağlamında ele alınan tekno-beden, siborgizm, transhümanizm ve posthümanizm kavramlarının ele alındığı Türkçe akademik kaynakların kısıtlı olması ve Türkçe literatürde yeni, bilinmeyen kavramlar olmaları nedeniyle bu anlamda literatüre önemli bir katkı sağlamayı amaçlamaktadır. Bu çalışma henüz özümsememiş, sanatta oldukça yenilikçi ve az bilinen bakış açılarına sahip olan güncel sanat yaklaşımlarını ele alarak, bu yaklaşımların daha analitik incelenebilmesine katkı sağlamayı amaçlamaktadır.

Çalışmanın yöntemi büyük ölçüde yabancı kaynakların literatür taraması şeklinde uygulanacaktır. Çalışmanın öncelikli veri kaynağı tekno-beden kavramı ve bu kavramın sanat ve toplum üzerindeki etkisi bağlamındaki literatür taraması olacaktır. Çalışmanın ikincil veri kaynakları postmodernizmin oluşumu ve devam etmekte olan postmodern sürecin sanat ve toplum üzerine etkisi kapsamındaki literatür taraması olacaktır. Çalışmanın üçüncül veri kaynakları transhümanizm, melezleşme, yeni medya, sibernetik, siborgizm konularında literatür taraması olacaktır. Çalışmanın dördüncül veri kaynakları siborgizm kapsamında eser veren sanatçıların incelenmesi ve toplumsal yansımaların analizlerinin yapılmasıyla belgelendirilmesi şeklinde yapılacaktır. Çalışma, araştırma ve belgelendirme aşamasının ardından tasarım ve uygulamalardan oluşan bir sergi ile son bulacaktır.

BİRİNCİ BÖLÜM

SANAT VE TEKNOLOJİ İLİŞKİSİ

1.1. FÜTÜRİZM

Siborg sanatı 2000'lerde özellikle İspanya ve İngiltere'de varlık göstermeye başlamıştır. Ancak kökeni Sanayi Devrimi'ne ve dönemin Avrupa'sına dayanmaktadır.

Keşifler çağıyla gelen yağmacılık ve sömürgecilik sonucunda hammadde ve zenginliğin çoğalması, nüfusun artmasıyla kente göçün hızlanması, Protestan reformu, aydınlanma çağında aklın ve bilimsel bilginin öneminin artmasıyla teknolojik gelişmelerin ortaya çıkması ve daha birçok gelişme sonucunda sanayi devrimi gerçekleşmiş ve bu sayede toplumun özellikle de işçi sınıfının gündelik hayatının görünümü kırsaldan mekaniğe geçiş yapmıştır.

20. yüzyılın başlarında izlenimcilik ile başlayan sanat dünyasındaki radikal, devrimsel değişimin, ilerleyen yıllarda varlık gösteren çocuklarından olan fütürizm akımının, güncel kavramsal temelli ve de teknoloji ile iç içe geçmiş sanatsal anlayışlar üzerindeki etkisi günümüzde görünürlüğünü korumaktadır. 19. Yüzyıl sonlarında başlayan, sanatın ve sanatçının konumunu farklılaştıran değişimler, kendilerini yeni oluşan sanat akımları ile göstermişlerdir. Bu değişimin öncüsü olarak kabul edebileceğimiz akımlardan biri izlenimcilik akımı olmuştur. İlk dönemlerinde sanat eleştirmenlerince ve galerilerce eleştirilen ve hatta aşağılanan bu hareket, zamanla kabul görerek toplumun ve sanat dünyasının beğenisini kazanmış ve sanat galerilerindeki, müzelerdeki yerini almıştır. Böylece izlenimcilik akımı kendisinden sonra gelecek diğer avangart akımların önünü açmıştır. Devam eden yıllarda izlenimciliği, fovizm, puantilizm, kübizm, orfizm, vortisizm senkronizm, konstrüktivizm, süprematizm ve fütürizm akımları takip etmiştir. I. Dünya Savaşı'nın öncesinde gelişen ve savaş ortamında etkisini devam ettiren fütürizm akımında Sanayi Devriminin, gelişen seri üretim sürecinin, fabrikalaşmanın ve savaş teknolojilerinin izlerinin ve doğrudan görünümlerinin ilk adımları, 1900'lerin başlarında görünürlük kazanan Kübizm akımınca sanat dünyasına kazandırılmıştır.

Sanayi devrimi ekseninde, 1920’de, elektrikli motor ile çalışan ilk kinetik konstrüksiyonun (heykel) üretilmesi ile, fütürizm akımının ortaya çıkmasına sebep olan ilk yönelimler başlamıştır. Teknolojinin gelişmesi ile hız ve hareket olgusu gündelik hayatın temel dinamikleri haline gelmişlerdir. Bu duruma benzer şekilde teknoloji, sanat alanında bilgisayar merkezli tekniklerin de gelişiminin önünü açmıştır. 20. Yüzyılın sonlarına doğru ise dijital sanat gibi yaklaşımlar varlık göstermeye başlamıştır. (Tokdil, 2018)

Fütürizm akımının fikirsel yapısını, sanatsal oluşumunu temellendiren kişilerin önde gelenlerinden biri Filippo Tommaso Marinetti’dir. Marinetti, fütürist sanatçılara Varyete tiyatrosunu örnek göstermiştir. Doğaçlama olarak gelişen, izleyiciyi şaşırtmayı ve izleyiciyi de performansın bir parçası yapmayı hedefleyen, klasik anlayışı yansıtan giriş – gelişme – sonuç gibi yapıları yok sayan Varyete tiyatrosunu andıran performanslar sergileyen fütüristlerin düzenlediği etkinlikler, yapıldığı zamanda oldukça dikkat çekmiş, sansasyon yaratmış, dadaist ve sürrealist performanslara kaynaklık etmiştir.

Kelime anlamı “gelecekçilik” olan fütürizm özellikle İtalya’da ve Rusya’da etkisini güçlü bir biçimde göstermiştir. Fütürist sanatsal yaklaşımların Rusya’daki adı “rayonizm” olarak geçmektedir. Adının anlamından da anlaşılacağı üzere geleceğe odaklanan fütürizm geçmişe karşı oldukça sert bir tutumla yaklaşmıştır, geçmişin öğretilerini çöpe atmayı, müzelerden akademilerden kurtulmayı gerekli görmüşlerdir. Döneminin nasyonal sosyalist görüşlerine yakınlık göstermiş ve anti feminist görüşler öne sürmüşlerdir. Nazilerin bakış açılarına olan yakınlıkları ve kadını erkek karşısında alçak bir konumda bulundurmaları bakımından etkilendikleri ve etkiledikleri sanatsal yaklaşımlardan keskin bir biçimde ayrılmışlardır.

Şekil 1. Almanya, 1885'te ilk kez, tarımda olduğundan daha fazla insan sanayide çalışıyordu.



(2021, 09 01) https://www.planet-wissen.de/geschichte/persoenlichkeiten/kaiser_wilhelm_der_zweite/pwievomagrarstaatuzumglobalp-layer100.html

Gündelik hayattaki görünümün bu şekilde değişmesi elbette ki dönemin sanatına da yansımıştır. Modernizmin erken safhasındaki empresyonist - kübik eğilimler, heykel sanatındaki görünümün değişimi, romanların içeriklerinin farklılaşması ve ilerleyen süreçlerde fotoğraf ve sinemadaki gelişmelerle sanattaki görünüm teknoloji ile ilişkili bir hal almıştır.

Şekil 2. Diego Rivera (1886-1957) Jacques Lipchitz, “Young Man in a Gray Sweater”
(1914) Moma, New York, ABD 65,1 cm x 54.9 cm



(2021, 09 01) <https://bayaiyi.com/diego-rivera-jacques-lipchitz/>

Şekil 3. 'Autoportrait', Gino Severini (1883-1966)



(2021, 09 01). co.pinterest.com:
[https://co.pinterest.com/pin/81557443235498939/?amp_client_id=CLIENT_ID\(&mweb_unauth_id=&simplified=true](https://co.pinterest.com/pin/81557443235498939/?amp_client_id=CLIENT_ID(&mweb_unauth_id=&simplified=true)

Devam eden süreçte fütürizm, konstrüktivizm gibi sanat akımlarında daha belirgin hale gelen bu gelecekçi ve mekanik görünüm hızlanarak günümüz “Siborg Sanatı”nın köklerini oluşturmuştur.

Şekil 4. Fortunato Depero “Cyclist through the City” (1945)



(2021, 09 01). www.artranked.com:
<https://www.artranked.com/topic/Filippo+Marinetti#&gid=1&pid=4>

Şekil 5. Gino SEVERINI, "Commedia dell'Arte", 1958, 68 x 52 cm, Litografi



(2021, 09 01). www.artprice.com: <https://www.artprice.com/marketplace/2238229/gino-severini/print-multiple/commedia-dell-27arte>

Şekil 6. Enrico Prampolini, “Portrait of F. T. Marinetti”, 1925, tuval üzerine yağlı boya, Galleria Civica d'Arte Moderna e Contemporanea, Turin.



(2021, 09 01). tr.pinterest.com: <https://tr.pinterest.com/pin/486811040943409225/?d=t&mt=login>

Şekil 7. “Architettura” Tullio Crali (1910–2000) tuval üzerine yağlı boya, 65.5 x 80.6 cm. (25.8 x 31.7 in.)



(2021, 09 01). <http://www.thelonelypalette.com/episodes/2017/10/30/episode-23-umberto-boccionis-unique-forms-of-continuity-in-space-1913>

Şekil 8. Umberto Boccioni , Unique Forms of Continuity in Space, bronz, 1913. Londra, Tate.



(2021, 09 01). <http://www.thelonelypalette.com/episodes/2017/10/30/episode-23-umberto-boccionis-unique-forms-of-continuity-in-space-1913>

1.2. AVANGARDİZM

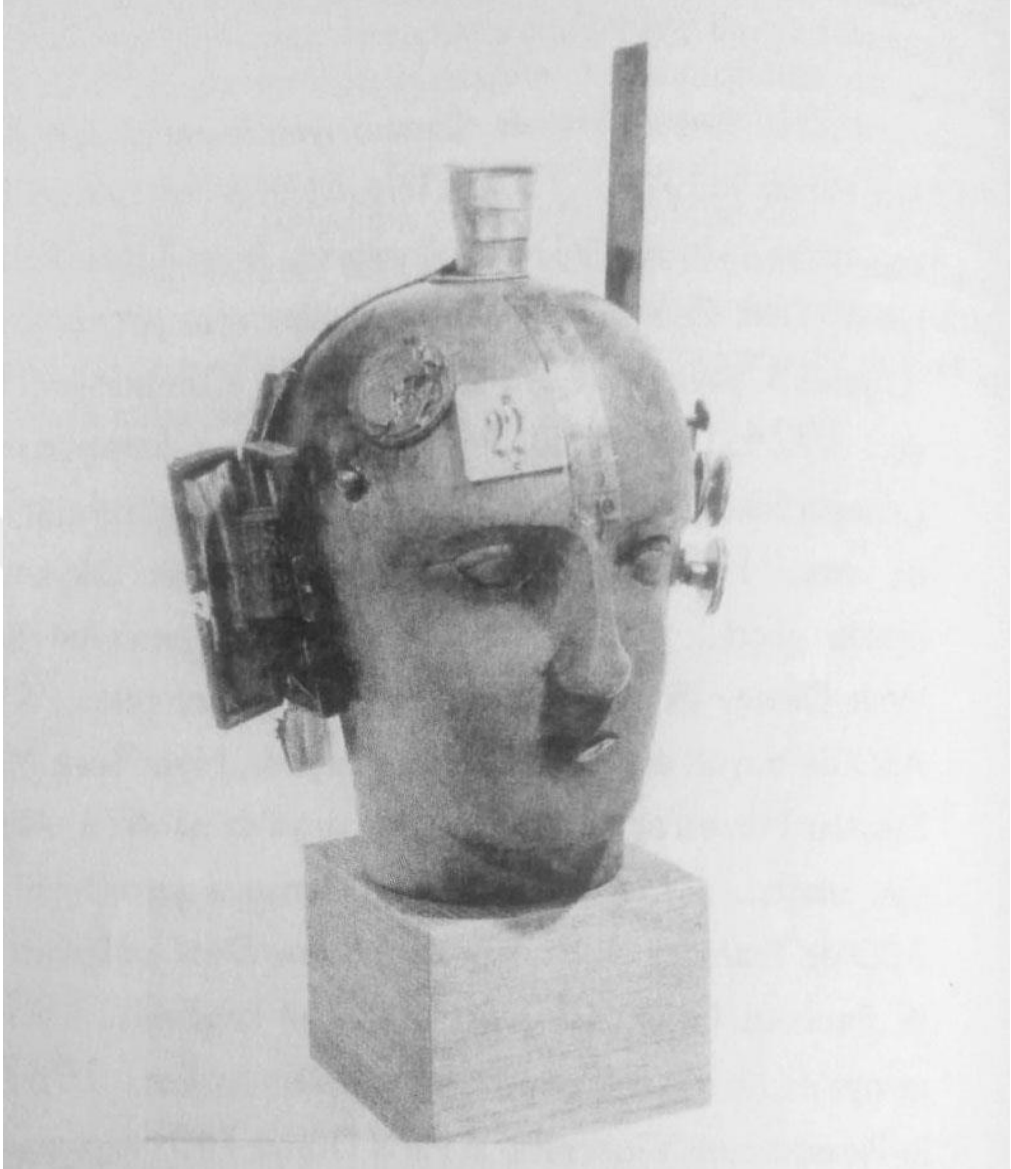
Askeri literatürden sanat literatürüne geçmiş olan ve kelime anlamı “öncü” olan avangart kelimesi sanat dünyasında modernizm çerçevesinde ele alınan birçok sanat akımını içine dahil etmesi nedeniyle modernizmin imzası gibidir. Avangart akımların ortak ve en önemli özellikleri ürettikleri eserler ve öne sürdükleri fikir bakımından yeni ve dalgalandırıcı olmalarıdır. Kendilerinden önce gelen akımlara karşı tepkileri “yıkıcı” olarak ifade edilebilir. Varlık gösterdikleri dönemlerde dikkat çekmiş, eleştirmenlerce kabul görmeleri zaman almış, ancak zaman içerisinde değer kazanarak kendilerinden sonra gelen akımları şekillendirmişlerdir.

Modernizm ve Avangardizm paralel adımlara sahiptir. 20. Yüzyılın başlangıcı ile sanat ve sanatçı üzerine oluşturulan tanımlamada kullanılan standartlarda değişimler yaşanmıştır. Sanatçı, bireyselliği ve özgünlüğü ile ön plana çıkmaya başlamıştır. Bu değişimler sanatçı ve eserin anlaşabilmesini daha karmaşık bir süreç haline getirmiştir. Artık eserler açıklayıcı kitaplar ve uzun düşünme süreleri ile anlaşılabilir olmuşlardır. (Fineberg, 2014)

Avangardizm, fütürizm, fovizm, dadaizm, kübizm, ekspresyonizm, durumcu enternasyonal (situationist international), cobra sanatçıları, kavramsal sanat, soyut dışavurumculuk, konstrüktivizm, de stijl, fluxus, oluşum sanatı (happening), empresyonizm, arazi sanatı, nabiler, minimal sanat, rayonizm, süprematizm, sürrealizm, sembolizm, taşizm gibi bir çok sanat akımı ve topluluğu içinde barındırmaktadır.

Sanat tarihinde internet sanatının kökenleri, avangart bir sanat akımı olan Dada kapsamında eserler veren, Marcel Duchamp tarafından oluşturulmuştur. Dada'dan etkilenen Fluxus topluluğu ile 1950'lere taşınan bu yenilikçi yaklaşımlar 1960'larda bir araya gelen, mühendis ve sanatçıların ortak bir çalışma sürdürmelerini sağlayan multidisiplinel bir topluluk olan EAT (Experiments in Art and Technology) grubu ile daha ileri taşınmıştır. (Greene, 2004:19-22). (İlker BERKMAN, ÇARIKÇI WONG, & BOZKURT, 2017)

Şekil 9. Raoul Hausmann, “Mekanik Kafa (Zamanımızın Ruhü)”, buluntu nesnelere asemblaj, 32.5x21x20 cm, Musee National d’Art Moderne, Centre Pompidou, Paris.



(2022, 01 01). Antmen, A. (2016). 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar. İstanbul: Sel Yayıncılık

İkinci dünya savaşı döneminde hızlanarak gelişen savaş teknolojileri sibernetik, bilgi teorisi, genel sistem teorisi gibi alanların gelişimini tetiklemiştir. Bu gelişmelerin sanat alanındaki etkileri John Cage gibi sanatçıların sanatsal deneylerine kaynaklık etmiştir. John Cage’in bu deneyleri de Fluxus hareketini başlatmıştır ve Fluxus dahilinde çalışan diğer sanatçılar da sanat ve teknoloji iş birliği çerçevesinde üretimlerde bulunmuşlardır. (İlker BERKMAN, ÇARIKÇI WONG, & BOZKURT, 2017)

Şekil 10. Vladimir Tatlin, Üçüncü Enternasyonal Anıtı Modeli, 1919-20.



(2022, 04 11). <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2012/inventingabstraction/?work=226>

Avangart sanat hareketlerinden biri olan Konstrüktivizm dahilinde üretim yapan önde gelen sanatçılardan biri Vladimir Tatlin'dir. Soyut düşüneyi ve inşacı

anlayışı, faydacılık içeren sanat görüşü ile ele alan Tatlin eserlerinde metal bloklar, kablolar ve teller gibi endüstriyel görünümün ön planda olduğu çalışmalar üretmiştir. (BAYAV & AYTEŞ, 2011)

Modernizmin kökeni, Akıl Çağı ve Aydınlanma Çağı düşüncesinde varlık gösteren özgürlük, demokrasi, akıl ve hümanizm düşüncelerince yoğurularak gelişmiştir. Temel olarak Endüstriyel Devrim ile ortaya çıkmıştır. Postmodernizm ise “post-endüstriyel” ve “geç-kapitalist” toplum yapısı ile paralellik göstermiştir. Postmodernizm, modernizmin direnen yüzü olarak tarif edilebilirken günümüzde yaygın olarak öne sürülen görüş, postmodernizmin, modernizmin yerini aldığı yönündedir. (Fineberg, 2014)

“Modernizm, sağduyuyu, nesnellığı ve ilerlemeyi vurgularken, “Postmodernizm” olarak anılmaya başlayan tavır bunların var olup var olamayacaklarını bile sorgular. Modernist düşüncenin peşinde olduğu evrensellik ve bütünsellik, Postmodernizmde savunulması mümkün olmayan “meta-anlatılar olarak reddedilir. Postmodernist, bunların isteğe göre yeniden tanımlanabileceğine inanarak sembollerin anlamında nesnellığın ve hatta istikrarın pratik olasılığını yadsır.”¹

Sanatta modernizm ve postmodernizm geçişinin yaklaşımları arasında yer alan Dada hareketi içinde çalışmalar gerçekleştirmiş olan avangart sanatçı Raoul Hausmann kolajlarıyla dönemin ruhunu yansıtırken erken siborg görünümleri de sunmuştur ve Matthew Biro’nun ifadesi ile;

“...sibernetik vizyonunu, çoklu gerçeklikleri ve bakış açılarını parçalayabilen, dönüştürebilen ve sentezleyebilen, güçlü ve potansiyel olarak sömürücü ama aynı zamanda potansiyel olarak özgürleştirici bir vizyon olarak temsil ediyor.”² dur.

¹ (Fineberg, 2014)

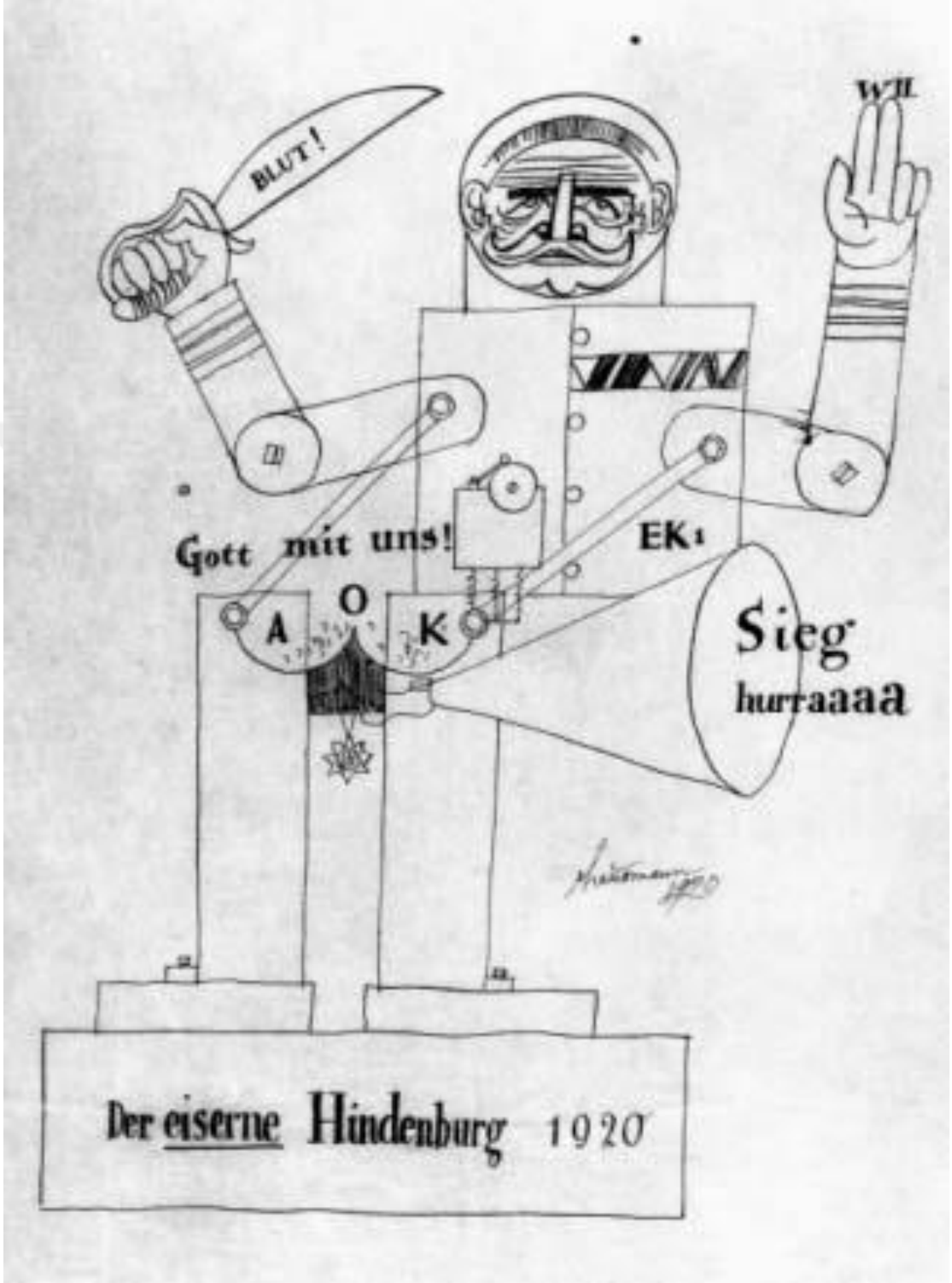
² (Biro, 2007)

Şekil 11. Raoul Hausmann, "Self-Portrait of the Dadasoph", 1920. El yapımı japon kağıdı üzerine kolaj ve fotomontaj. 36.2 28 cm. Özel Koleksiyon. Fotoğraf: 2007



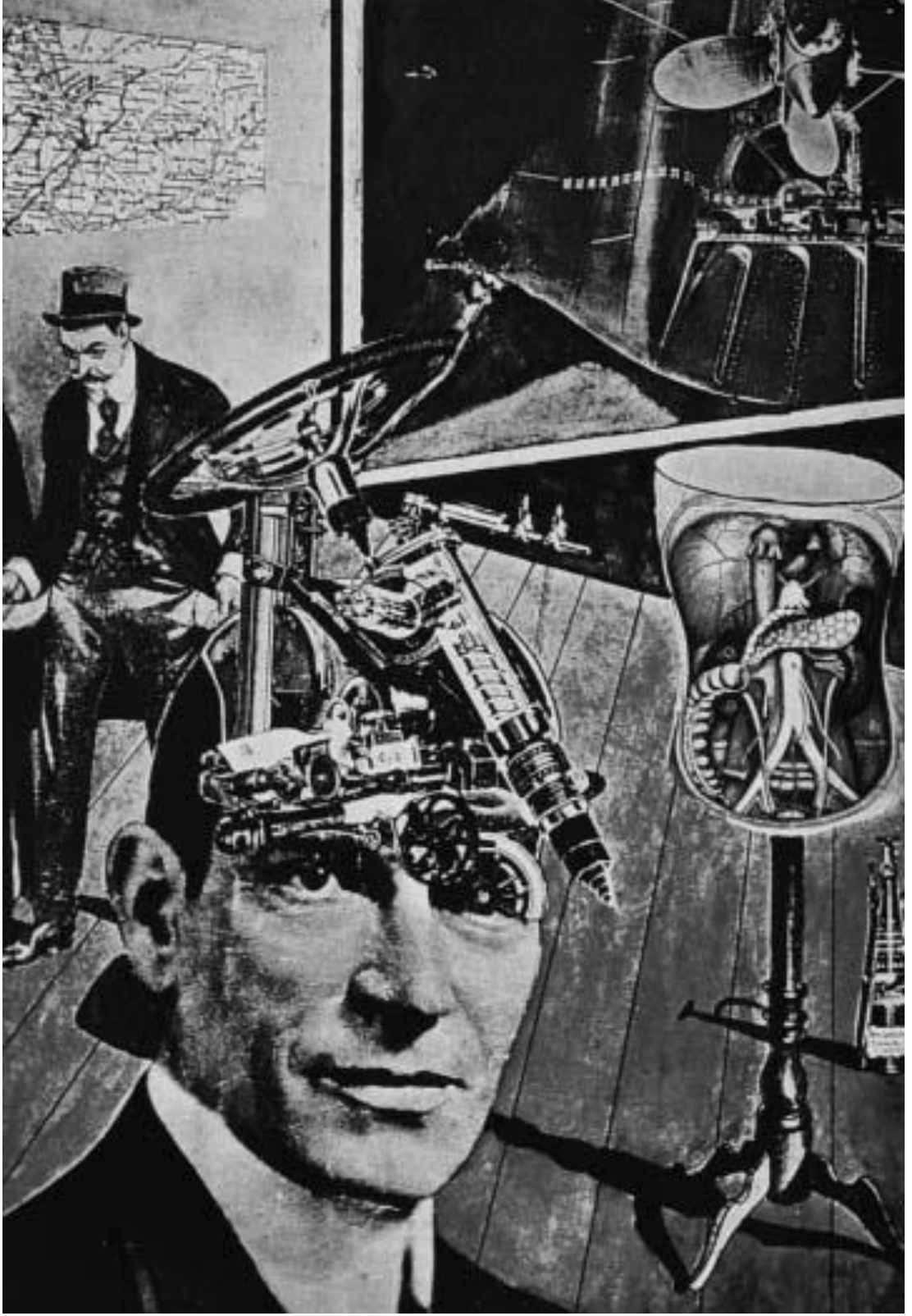
(2021, 09 01). Biro, M. (2007). Raoul Hausmann'S Revolutionary. Art History

Şekil 12. Raoul Hausmann, "The Iron Hindenburg", 1920. Kağıt üzerine mürekkep. 40,6 33,2 cm.
Paris: Modern Sanat Müzesi.



(2021, 09 01). Biro, M. (2007). Raoul Hausmann'S Revolutionary. Art History

Şekil 13. Raoul Hausmann, "Tatlin Lives at Home", 1920. Fotomontaj, 40.9 27.9 cm. Stockholm: Moderna Müzesi.



(2021, 09 01). Biro, M. (2007). Raoul Hausmann'S Revolutionary. Art History

Yeni Gerçekçilik (Nouveau Realisme) kapsamında üretimlerde bulunan Jean Tinguely(1925-1991), bazen oda boyutlarını dahi aşan büyüklükteki mekanik heykelleri ile öne çıkmaktadır. Sanatçının eserlerinde dadaist ve fütürist etmenler bir aradadır ve çalışmaları avangart sanat kapsamında değerlendirilebilir. Sanatçının “Baluba 3” eserinde diğer birçok diğer eserlerinde de var olan mekanik etmenlerin yanında doğal ve yapay, işlevsel ve işlevsiz gibi ikiliklerin melez bir biçimde yer aldığı görülmektedir.

Şekil 14. Jean Tinguely, “Baluba 3”, 1961, ahşap taban üzerinde motorlu hurda, metal, tüy, tel, plastik kayışlar, ziller ve elektrik lambası, 1.44 yükseklik, Koleksiyon, Museum Ludwig, Köln



(2022, 01 01). Fineberg, J. (2014). 1940'tan Günümüze Sanat. İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.

1.3. TEKNOLOJİ TEMELLİ SANATSAL ARAYIŞLAR

20. yüzyıl başlarında fütürizm, konstrüktivizm, Bauhaus gibi sanat ve tasarımı bir arada barındıran sanatsal hareketler doğrultusunda sanatçının tanımlanmasında aydınlanma çağının sanatçı anlayışına dönüş yapılarak, sanatçı ve tasarımcı, sanat ve zanaat tekrar bir araya gelmiştir. II. Dünya Savaşı'nın ardından, savaş döneminin ihtiyaçları doğrultusunda gelişen bazı teknolojilerin ve uluslararası rekabet neticesinde gelişen uzay teknolojileri gibi inovasyonların, gündelik hayattaki ihtiyaçlara uygun biçimde değişimleri ile teknoloji, toplumsal yaşam ile bütünleşme sürecine girmiştir. Toplumsal yaşamın izlerinden arınması olanaksız olan sanatta da bu değişimin etkileri görülmüştür.

Modernizm ile başlayan değişimler, postmodern dönemde teknolojinin de eklenmesiyle daha radikal bir hal almıştır. 21. yüzyılın başlaması ile teknoloji hızını arttırmış, postmodern döneme girilmesi ile sanatın tanımının sınırları yıkılmıştır. Bu sınırsızlık ile Dijital Sanat, Yeni Medya Sanatı gibi çeşitli yaklaşımlar gelişmiştir. Günümüzde net sanatı, generatif sanat, fraktal sanat, dijital resim, algoritmik sanat, veri sanatı, video oyunu sanatı, pixel sanatı, glitch art gibi teknoloji temelli sanatsal arayışlar varlık göstermektedir.

Etkileşimi temel alan, yeni medya etkisinde gelişen sanatsal yapıların da, bu etkileşim kültüründen payını almasıyla yeni sanat uygulamalarının doğmasına olanak sağlanmıştır. 1960'larda başlamış olan kavramsal sanat kapsamında gelişen sanat akımlarının, sosyal-politik konuları eserlerinde daha yoğun olarak işlemeleri yeni medya sanatında da benzer bir eğilim görülmesine etkiye bulunmuştur. Bahsi geçen iki bileşeni de barındıran yeni medya sanatı, günümüzde sanatçılara sınırsız üretim olanakları sağlamaktadır. (ŞENGÜL, 2017)

“70’lerden sonra ortaya konulan çalışmalar öznenin nesne konumunu reddederek iki boyutla sınırlandırılmış yüzeyin dışına taşmış ve kendi yeni gerçekliğini yaratmıştır. 90’larda yeni medya ve internet teknolojileri özneyi bambaşka bir konuma taşıırken, yaratılan sanat eserleri de interaktif bir görünüm elde etmiş ve bilgisayar tabanlı teknolojiler akışkan bir yeni gerçekliğin önünü açmıştır. Bu doğrultuda sanat ve yeni medya sanatı farklı kategorilere ayrılmış (multimedya sanatı, dijital sanat, internet sanatı, interaktif sanat, yeni medya sanatı), bu kategoriler/biçimlendirme anlayışları medyanın farklı bir yönünü ortaya çıkarmış/ondan yararlanmıştır.”³

³ (Tokdil, 2018)

Ağ Sanatı (Networked Art) ‘nın temeli posta sanatı veya yazışma sanatı olarak adlandırılan sanat çalışmalarınca atılmıştır. Ancak 80’li yıllardan önce, faks cihazlarının kullanımı ile üretilen eserler de ağ sanatına dahil edilmektedir. (İlker BERKMAN, ÇARIKÇI WONG, & BOZKURT, 2017)

1973 yılında Harold Cohen tarafından geliştirilmeye başlanılan Aaron isimli çizim programının, bilgisayar mühendislerince kullanılmaya başlanması ile “Dijital sanat terimi” ilk kez kullanılmaya başlanmıştır. Bu program tarafından üretilen çizimler siyah-beyazdı. Kapsayıcılığı günümüzde çok daha geniş olan dijital sanat terimi genellikle bilgisayarda üretilen eserleri tanımlamakta kullanılmaktadır. (Farthing, 2013)

Başlarda dijital sanat kapsamında üretilen eserler daha çok geleneksel sanat formlarının tekrarı niteliğini taşıırken, teknoloji ve sanat bütünleşmesinin artması ile teknolojik üretim, sanattaki özne rolünü kazanmıştır. Günümüzde sanal yapılar, yapay zeka üzerine üretimler gibi bir çok mühendisliği araçsallaştıran sanatsal üretim, dijital sanat kapsamında ele alınmaktadır. (Çuhacı, 2009, s.1). (SAĞLAMTİMUR, 2010)

Yeni medya sanatının önemli mecralarından olan video sanatı sanatçıların üretim süreçlerini oldukça rahatlatan bir adım olarak sayılabilir. Büyük esnekliğe sahip video sanatı enstalasyonlarla da bütünleştirilebiliyordu. Video sanatına örnek olarak, video sanatının öncülerinden olan Nam June Paik’in, Çarpık TV (1963) isimli ve cellist Charlotte Moorman ile birlikte gerçekleştirdiği “TV Çellosu ve Gözlükleri” isimli çalışmalarını sıralayabiliriz. (FARTHING, 2013)

Şekil 15. Charlotte Moorman performs Nam June Paik's TV Cello wearing TV Glasses, New York, 1971. Photo: Takahiko iimura.Museum der Moderne Salzburg



(2022, 01 01). <https://www.e-flux.com/announcements/102601/a-feast-of-astonishments-charlotte-moorman-and-the-avant-garde-1960s-1980s/>

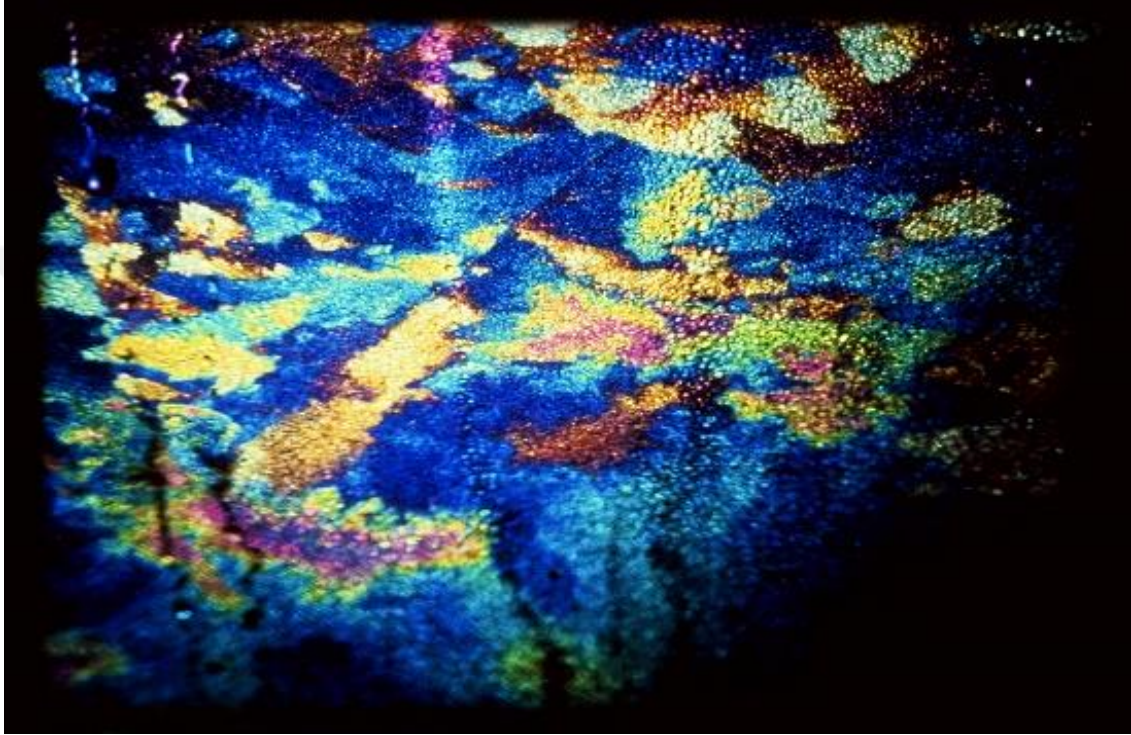
Şekil 16. Kutluğ Ataman, İçimdeki Düşman, 2010, İstanbul Modern Retrospektif Sergisi



(2022, 01 01). Tokdil, E. (2018). Yeni Medya, Temel Bileşenleri Ve Sanatın Değişen Estetik Dili . İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi

“Kutluğ Ataman’ın çalışmasında (Görsel 24) görüldüğü gibi ekranlar farklı boyut ve farklı uzamlara yerleştirilebilir hale gelmiş, böylece mekanın üç boyutlu derinliği farklı bir boyuta taşınmıştır. Sanatçının 56. Venedik Bienalinde sergilenen çalışması ise (Görsel 25) yine led ekranlardan yansıyan yüzlerce fotoğrafın galeri mekanının tavanına farklı düzlemlere yerleştirilmesi ile elde edilmiştir. Böylelikle ekranın stabil ve katı biçimsel kurgusu esnek ve hareketli bir etkiye doğru evrilerek yeni bir gerçeklik yaratmıştır.”⁴

Şekil 17. Shawn Brixey, “Alchymeia”, video sanatı, bioart, enstalasyonu, sporcu hormonu dopinginden elde edilen buz kristallerinin detayı.



(2022, 01 01). <https://ucsdvis159.wordpress.com/2015/02/09/week-5-brixey-s-alchymeia-and-the-future/>

1961 doğumlu Amerikalı sanatçı Shawn Brixey, video sanatı, bioart ve enstalasyonu bir arada ele alarak eserler üretmiştir. Öne çıkan eserlerinden “Alchymeia” isimli çalışmasında; 1998 yılında yapılan ve Japonya’nın Nagano kentinde düzenlenen Kış Olimpiyatları için hazırladığı eserinde, atletlerin kanlarındaki steroidleri, kar tanelerine empoze ettiği ve atletlerin idrarlarında bulunan dopingi kullanarak görseller oluşturmuştur. (ATMACA, 2011)

Geçmiş dijital sanat ve yeni medya sanatından önceki yıllara dayanan generatif sanat, birçok farklı disiplinden ilham alarak, sanatsal üretimin genişlemesine

⁴ (Tokdil, 2018)

ve yenilikçi üretimlere kaynaklık etmiştir... Generatif sanatta eser üretim sürecinde sanatçının rolü yaratıcıdan ziyade bir küratörün rolüne daha yakın olabilir (Pearson, 2011). Generatif sanatta sanatçı sistemlerden ve algoritmalarından faydalanarak, elemanları düzenleyerek üretimde bulunur. Bu sistemler fraktallar, yapay zeka, yapay sinir ağları gibi karmaşık sistemlerdir. (AL, 2019)

“Pek çok piksel sanatçısı, bir empresyonizm yan dalı olan pointillizmden de etkilenmektedir (McCallum, 2014). Bir diğer dijital sanat örneği olan dijital resim, kullanılan teknikler bakımından şu şekilde sınıflandırılarak açıklanabilir; İndeks boyama, kısıtlı renk çeşitleri ile ve özel fırçalarla üretilir. Oekaki, detaylara girilmeden, geniş alan boyama araçları ve tek piksellik fırçalar ile üretilir. Voxel, pikselin üç boyutlu halidir. Temelde piksel sanatına benzer ve küplerden oluşur.” (Ünlüer, 2017) Evrimsel bir yaklaşımı olan, bir diğer dijital sanat akımı glitch sanatının temeli, manipülasyon, istemsiz oluşum ve hatalı yapılar olarak nitelenebilir. (Heijer, 2013: 1). (Sotiraki, 2014: 19).”

...Sıklıkla rastgelelikle icra ediliyor olarak algılanan glitch sanatı, görüntülerdeki spesifik deformasyonlarla da oluşturulan aksak sanatsal görünümüleri de kapsamaktadır. Glitch sanatı üretim yolları açısından şu isimlerle sınıflandırılabilir;

“Glitche uygun (Appropriated), Kazara (Accidental), Tesadüfen (Coincidental), Bulunmuş (Found), Gerçek (Real), Bilerek (Deliberate), Planlanmış (Planned), Tasarlanmış (Designed), Yapay (Artificial)” (Somer, 2013:3) şeklinde sınıflandırması yapılan Glitch sanatta, eser üretiminde ise iki kavramla karşılaşıyoruz; Datamoshing ve Databending.” (KANAT, 2018)

1.4. POSTMODERNİZM

Modernizmin insanı yücelten, biricikliği ve yeni olma durumunu önceleyen tavrına, biçimci doktrinlerine karşı bir çıkış olarak doğan postmodernizm, çağımızın etkin felsefi, sosyal, kültürel, sanatsal yönelimlerini şekillendirmektedir. Temelleri fütüristler, dadaistler, sürrealistler gibi öncü sanat toplulukları ile atılan postmodern sanat 1960'lardan itibaren varlık göstermiştir.

1960'lardan sonra gelişen teknoloji, sanatı araçsal yönden etkilemiştir. Ancak 1980'lerden sonra ise teknoloji, araç olmaktan çıkıp, sanatın öznesi haline gelmiştir. Teknolojinin sağladığı sınırsızlık, teknoloji odaklı kültür ve sosyal yaşantı, sanatı doğadan bağımsızlaştırmıştır. Çağdaş sanatçı Alan Kaprow'a göre; “Artık sanatçı

doğayı üretimlerinde yansıtmak yerine, teknolojinin varlığını kabullenerek onu üretiminde kullanmış ve bilgisayarların sınırsız işlem gücü ile kendine birçok yeni ifade biçimi bulmuştur” (Tokdil, 2018)

Postmodernizm terimini kullanan ilk kişi “Postmodern Durum” adlı kitabı ile Jean-François Lyotard’dır. Postmodernizmin, modernizm ile paralel gelişen yapısalcılık ve daha sonrasındaki postmodern dönemin felsefi düşünsel temelini oluşturan fenomenoloji, yapısöküm ve postyapısalcılık gibi teorilerle Derrida, Kiegegard, Deleuze, Guttari, Lacan, Lyotard gibi birçok farklı disiplinden filozofun fikirlerini bir çatıda toplamıştır. Postmodernizm kendisini sanat dünyasında öncelikle kavramsal sanat, beden sanatı, performans sanatı gibi oluşumlarla göstermiştir. Postmodern dönem dâhilindeki sanat akımlarını sıralayacak olursak; kavramsal sanat, performans sanatı, fakir sanat, süreç sanatı, beden sanatı, fluxus hareketleri, arazi sanatı, bioart, video sanatı ve bir önceki başlıkta da geçen teknoloji temelli sanatsal akımlardır.

1.4.1. Hibrit-Tekno Beden Sanatçı Örnekleri

Mitler, bilim kurgu edebiyatı ve de bilim kurgu sinemasında görülen hibrit figürler sanatta da özellikle 1960'lardan sonra kavramsal sanat kapsamında özellikle foto manipülasyon, beden sanatı, hiperrealist heykel sanatı örnekleri gibi sanat mecralarının icra edilmeye başlanmıştır.

Sanat eserinde melez olma durumu, farklı kültürel ve farklı plastik öğelerin bir arada bulunması durumu olarak açıklanabilir. Postmodernizm ile 80’lerde başlayan kavramsal eğilimlerin kışkırtıcı olma etkisi doğrultusunda, sanatta rahatsızlık yaratma yönünde melez oluşumlara yönelinmiştir. Bu ikililikler, cinsiyet, ırk ve köken gibi olgular çevresinde toplanmıştır. (BARRETT, 2015)

Bahsi geçen bu sanat çalışmalarına örnek olabilecek eserler bu başlık altında incelenecektir.

Birçok hiperrealist heykeltıraşa ilham veren Patricia Piccinini; deforme görümlü, zihni manipüle eden ve izleyende karmaşık duygular oluşturan ve kafa karıştıran eserler üretmektedir. Hem ürettiği eserlerde çeşitli hayvanların ve insanların bir bütün olarak yeniden oluşturulmaları hem de kullandığı malzemelerin (silikon,

gerçek ve yapay deri, t y, sa, ...) yapay ve doęal olarak bir arada olması bakımından melezlik olgusu eserlerinde yoęun biimde g zlemlenebilmektedir.

Őekil 18. Kindred, Patricia Piccinini, 2017



(2022, 01 01). <https://www.gallerieswest.ca/news/patricia-piccinini-s-curious-imaginings-coming-to-vancouver/>

Şekil 19. The Dreamer, Patricia Piccinini, Silikon, fiberglas, saç, poliüretan, alüminyum, 2020



(2022, 01 01). <https://www.roslynnoxley9.com.au/artwork/patricia-piccinini-the-dreamer-2020/33:26621>

Heykeltıraş Kate Clark New York temelli, insan-hayvan hibritliliğini ön plana çıkardığı eserler ile tanınmaktadır. Sanatçı eserlerinde, doğa-insan ilişkisini, içgüdüleri ve insanın ilkel yönlerini irdelemektedir.

Şekil 20. Behaving, DETAY, Kate Clark, ayı postu, kil, köpük, iplik, iğne, lastik gözler, 66-26-26 inç, 2016



(2022, 01 01). <https://www.kateclark.com/#/new-page-5/>

Şekil 21. Bully, Kate Clark, kurt postu, kil, köpük, iplik, iğne, lastik gözler, ahşap, boya, 82-42-54 inç, 2010



(2022, 01 01). <https://www.kateclark.com/#/new-page-67/>

Şekil 22. THE SISTERS' EMBRACE, Kate Clark, çakal derisi, köpük, kil, iğneler, iplik, lastik gözler, 48-35-14 inç 2019



(2022, 01 01). <https://www.kateclark.com/#/the-sisters-embrace/>

Heykeltıraş Patricia Piccinini gibi gerçekçi eserler üreten ve Piccinini ile beraber çalışmış olan sanatçı Sam Jinks, akademik bir eğitimi olmamasına karşın akademik sanat çerçevelerince de kabul görmüştür. Malzeme kullanımı bakımından da Piccinini ile benzer özellikler gösteren, eserlerinin geneline narinliğin hakim olduğu sanatçı hibritliğin ön planda olduğu eserler de üretmiştir.

Şekil 23. Unsettled dogs, Sam Jinks, 2012



(2022, 01 01). <https://www.portrait.gov.au/content/sam-jinks>

Karanlık bir atmosfer eşliğinde masalsı figürler tasarlayan Kiki Smith, resim ve heykel çalışmalarında dışavurumcu bir tutum sergilemektedir. Mitlerden ve

efsanelerden faydalanan Smith'in eserlerinde fantastik ve melez oluşumları görmek mümkündür. Sanatçı "Siren" serisinde çeşitli metaforlardan faydalanmıştır. Siren serisinde, adından da anlaşılacağı üzere deniz kızlarının aksine korku figürleri olarak varlık gösteren, kurbanlarını şarkılarla tuzaklarına çeken mitolojik kötücül kadınlar olan sirenleri , antik melez mitlerde sıkça görülen kuş figürleriyle bütünleştirerek ele almıştır.

Şekil 24. Kiki Smith, "Siren", Dökme plastik, hareket sensörü, ses cihazı, 2011



(2022, 01 01). <https://elanartista.com.ar/2016/06/29/pequenos-umbrales/09-kiki-smith-sirens-and-harpies/>

Foto-montaj, yerleştirme ve heykel disiplinlerinde eserler veren Jane Alexander, eserlerindeki hibritleşme imgesi ile türler arası ve ırklar arası ayrımlar üzerinde durarak sosyal-politik konulara odaklanmıştır.

Şekil 25. "Custodian", "Jane Alexander, Surveys (From the Cape of Good Hope)" kapsamında St. John the Divine Katedral Kilisesi'nde sergileniyor. The New York Times için Agaton Strom tarafından çekilmiştir.



(2022, 01 01). <https://www.nytimes.com/2013/04/26/arts/design/jane-alexanders-work-at-st-john-the-divine.html>

Müzecilik de yapan Avustralyalı sanatçı Fiona Hall, sanatsal üretimlerinde disiplinler arası bir yol izlemiştir. Sanatçı heykel çalışmalarında, müzeciliğinin etkisinin gözlemlenebildiği materyaller kullanmıştır ve eserlerinde sosyal politik konulara yer vermiştir.

Şekil 26. Fiona Hall, tel, kemik, boynuz, diş, zar, cam ve karışık teknik, (boyut değişken), Güney Avustralya Sanat Galerisi, Adelaide. Sanatçının ve Roslyn Oxley9 Gallery, Sidney'in izniyle. Fotoğraf Clayton Glen.



(2022, 01 01). <https://www.adelaidereview.com.au/festivals/sala/2016/07/28/fiona-hall-all-the-kings-men-wrong-way-time-sala-2016/>

Matthew Barney, disiplinler arası çalışmaları olan, eser üretimi süreçlerinde, sanat disiplinleri dışında bilimsel alanlardan da aktif biçimde faydalanan ABD’li sanatçıdır. Barney, özellikle kendi bedeni üzerine uyguladığı geçici plastik modifikasyonları ile tanınmaktadır. Bu modifikasyonlar, melez yönelimde gerçekleşmekte, oluşan görünümler izleyicisinde, irkiltme ve rahatsız etme gibi duygulara yol açabilmektedir.

Şekil 27. Matthew Barney, The Loughton Candidate | Cremaster Cycle 4, 1994



(2022, 01 01). http://www.marthagarzon.com/contemporary_art/2011/02/matthew-barney-cremaster-films/

Del Kathryn Barton, viktoryen, fantastik, masalsı atmosferlerin hakim olduđu illüstrasyonları ve foto-illüstrasyonları ile tanınmaktadır. Sanatçı eserlerinde, hayvan-insan ikililiğini ve ilişkisini, vahşiliğini ve melezliğini işlemektedir. Plastik yönden eserleri parlıtlı, renkli ve göz alıcı olmakla birlikte psikedelik bir ruh haline sahiptirler.

Şekil 28. Del Kathryn Barton, “İnside Another Land 6”, foto-manipülasyon



(2022, 01 01). https://cdn.habitusliving.com/wp-content/uploads/BART0010_inside-another-land_006_HR.jpg

Rosalie Gascoigne, kitsch ve eski objeleri kullanarak asamblaj heykeller üretmiştir. Eserlerinde doğal-yapay, süslü-kaba ikilikleriyle melez görünümler oluşturmuştur.

Şekil 29. Rosalie Gascoigne The tea party, 1980, Boyalı ahşap, selüloit, plastik, emaye metal, tüyler, 82.0 x 35.0 x 190.0 cm, Gascoigne Aile Koleksiyonu, Canberra



(2022, 01 01). <https://artblart.files.wordpress.com/2009/02/Rosalie-Gascoigne-The-tea-party-1980-WEB.jpg>

1.5. SANAL OLUŞUMLAR

Sanal oluşumlar, günden güne toplumun daha çok etkisine girdiği bir olgudur. Çağımızda teknolojiden kültüre, sanattan sosyal hayata, her alanda karşımıza çıkan sanal oluşumları şu şekilde tanımlayabiliriz; öncelikle bilgisayar oyunlarında ve sinemada kendisini gösteren sanal gerçeklikle hayatımıza giren sanal oluşumlar, cihazlar aracılığıyla insan zihninde, bulunduğu alana ilişkin ya da çevresinde gelişen duygusal değişimlere ilişkin yanılsama hissi yaşanmasıdır.

Sanal oluşumlar içerisinde önemli bir yere sahip olan sanal gerçekliğin tanımı ise şu şekilde yapılabilir;... sanal gerçeklik, bilgisayar ortamında oluşturulan üç boyutlu resimlerin ve animasyonların teknolojik araçlarla insanların zihinlerinde gerçek bir ortamda bulunma hissini vermesinin yanı sıra, ortamda bulunan bu objelerle etkileşimde bulunmalarını sağlayan teknoloji olarak tanımlanabilir. Sanal gerçeklik, gerçek dünyaya ilişkin bir durumun, bilgisayar tarafından yaratılmış üç boyutlu bir benzetim içinde, kullanıcının bu benzetim ortamını vücuduna giydiği çok özel aygıtlar yardımıyla duygusal olarak algıladığı ve bu yapay dünyayı yine bu aygıtlar aracılığı ile etkin olarak denetleyebildiği sistemlerdir. (SELMANPAKOĞLU, 2015)

Yeni medya çerçevesinde gelişen sanal gerçeklik, katmanlarca ve piksellerce oluşturulması bakımından puantilist sanatçıların kurduğu yapıyla benzerlikler taşımaktadır. Modernizm ile başlayan devrimsel bakış açısına ek olarak, kendisini tekrar eden atomistik yapı doğrultusunda, günümüz sanatı ile 1920'lerde gelişen sanatsal üretimler arasında plastik yönden de bağ olduğu görülmektedir. (Tokdil, 2018)

1960'lardan itibaren oluşan ve şekillenen sanal oluşumlar, transhümanizmin ileri aşamasında insanların dijital yaşam formlarına dönüşerek, içinde yaşayacakları dijital dünyaların da temelini atmaktadır. Bilim kurgu sineması ve bilim kurgu romanları ile hayatlarımıza giren sanal dünyaların, günümüzde gerçek hayata geçirilmesinin öncülerini görmekteyiz. 1981'de yayınlanan "Simülakrlar ve Simülasyon" kitabı ile sosyolog Jean Baudrillard, postmodern dönemde değişen dünyamızı ve gündelik hayattaki gerçekliğin örtülerek yeni bir gerçekliğin oluşturulduğu üzerine düşüncelerini aktarmıştır. Hayatın bir simülasyon olması ihtimali ilk olarak Matrix film serisi ile popüler bir tartışma konusuna dönüşerek hayatın,

imgelerin gerçekliğinin sorgulanmasını sağlamıştır. Kült bir film olan Matrix Serisi konusu itibari ile insanların dijital varlıklara dönüşmesi üzerine kavramsal bir bakış açısı sunmaktadır. Biyolojik insanın makinalar tarafından enerji kaynağı olarak kullanılırken bir yandansa bilinçlerinin sanal bir dünyada hapsedilmiş oluşunu ve bu simülasyon dünyaya hapsolan bireylerden birinin konfor alanını yırtarak bu simülasyonla ve simülasyonun üreticisi olan makinalarla verdiği mücadeleyi konu almaktadır. Ancak bu seri “Jean Baudrillard ve Postmodern Dünyaya Bakış” başlığında daha detaylı bir biçimde ele alınacaktır. 1998 yapımı olan ve Matrix serisinden önce yayınlanan Truman Show filmi Platon’un oluşturduğu “Mağara Alegorisi” ile paralellikler taşımaktadır. Mağara alegorisi özetle şu şekilde açıklanabilir; bir mağarada, mağaranın çıkışını göremeyecek biçimde zincirlenmiş üç mahkûmdan bahsedilir. Bu üç mahkum mağaranın dışındaki dünya ile doğrudan bir etkileşim deneyimlememişlerdir. Dış dünyaya dair tek bilgileri dışarıdaki canlıların mağara duvarlarına düşen gölgelerinden çıkardıkları bilgilerdir. Mahkumlardan biri bir anda serbest kalır ve dış dünyayı görür, mağaraya geri dönüp diğer mahkumlara gördüklerini anlatır, onları da çıkmaya ikna etmeye çalışır ancak mahkumlar ona inanmazlar ve onu delilikle suçlayarak dışlarlar. “Truman Show” filmine geçecek olursak, filmin konusu özetle şu şekildedir; filmde daha bebekken bir reality tv programının ana karakteri olması amacıyla evlat edinilen Truman’ın gerçek dünyaya kavuşma mücadelesi gösterilmektedir. Tamamen kurgusal olan bir dünyada her şey Truman karakterinin dış dünyadan haberinin olmaması ve yaşadığı kurgusal kasabadan ayrılmaması üzerine kurulmuştur. Bu sanal dünyada yaşayan Truman’ın her anı ise bir TV programı olarak 24 saat boyunca yayınlanmaktadır. Uzun yıllarını Truman Show’un ana karakteri olarak geçiren, buna rağmen hiçbir şekilde şüphelenmeyen Truman artık orta yaşlarına geldiğinde hayatını sorgulamaya başlar. Bu sorgulama süreci doğrultusunda Truman, her gün birebir tekrar eden durumlar, sahte gökyüzünden düşen aydınlatmalar gibi absürtlüklerin farkına varır ve içinde bulunduğu sanal dünyanın farkına vararak bu dünyadan kaçmayı başarır. Hem Matrix serisi hem de Truman Show filmi birçok referans ve metafor içermektedir. Bu çalışmanın içeriği bağlamından yola çıkarsak bu referanslar ve metaforlar arasından en çok göze çarpanlar, yazıda daha önce bahsi geçen mağara alegorisi ve de yazıda ilk kez bahsedilecek olan Descartes’ın “Kötücül Cin” teorisidir. Descartes’ın bu teorisine

göre özünde duyumsadığımız hiçbir şey gerçek değildir. Yaşadığımızı sandığımız her şey kötücül cinin kendisini eğlendirmek amacıyla, bizi yaşadığımızı inandırdığı simülasyonlardır. Sanal olgular üzerine bir diğer teori ise Nick Bostrom tarafından öne sürülen “Simülasyon Teorisi”dir. Simülasyon teorisine göre yaşamakta olduğumuz dünya daha gelişmiş bir uygarlığın ürettiği sanal bir yapıdır ki bu teori ile Matrix serisi arasında ciddi bir benzerlik vardır. Teoriler ve sinema ile sorgulanan gerçekliğimiz ve bu sorgulama durumu, ilerleyen yıllarda teknolojik arayışlara sirayet etmiş ve bu yönde üretimler gelişmiştir. İnternet aracılığı ile erişilebilen çevrimiçi oyunlar sayesinde “Ayna Dünyalar” diyebileceğimiz sistemler gelişmiştir.

“Siber uzay” terimini literatüre kazandırmış olan yazar William Gibson’ın tanımına göre siber uzay “ortak halüsinasyon”dur. Bahsi geçen terim bilim kurgu romanlarından sanal bir oluşum olan sanal gerçeklik ile bağlantılı olarak değerlendirilmeye başlanmıştır. “VR” gözlüklerin bize sağlamış olduğu “başka bir dünyada” olma duyusal yanılsaması, bilgisayarlarca yönlendirilebildiğimiz bir yol inşa edilmesine olanak sağlamıştır. Bunun dışında siber uzay internet sayesinde ulaşabildiğimiz her şey (internet üzerinden aldığımız objeler, kurduğumuz diyaloglar, öğrendiğimiz bilgiler, edindiğimiz deneyimler...) olarak da tanımlanabilir. (Sauter, 1997:144). (Tan, 2015)

Oyunlara paralel olarak sosyal medyanın köklerini oluşturan ve kişilerin kendi avatarlarını oluşturabildikleri sohbet siteleri de benzer bir oluşum olarak kendilerini göstermişlerdir. Sanal oluşumlar açısından dönüm noktası olarak 4 Şubat 2004’ü yani Facebook’un kuruluş tarihini ve dolayısıyla sosyal medyanın bugünkü bildiğimiz halini alışıını gösterebiliriz. Özellikle içinde bulunduğumuz günlerde teknoloji dünyasının gündeminde olan “Metaverse” kavramı özetle Facebook platformunun kurucusu Mark Zuckerberg tarafından sosyal medyanın geleceği olarak tanıtılmıştır. Metaverse; bir sanal gerçeklik gözlüğü olan “Oculus” gibi cihazlar sayesinde deneyimlenen simülasyon dünyaları ifade etmektedir. “Ready Player One” filmi bu oluşumu anlayabilmemiz için iyi bir sinema örneğidir, ancak teknolojinin bize sunduğu tek deneyim “sanal gerçeklik (VR)” değildir. Son yıllarda popülerleşen gelişimlerden olan “arttırılmış gerçeklik (AR)” ve “karma gerçeklik (MR)” de sanal oluşumlar arasında sayılmaktadır. Temel olarak VR gerçek dünyadan ayrı olarak var olan dijital mekanları ve bu mekanlardaki görmenin ötesine geçen duyusal

etkileşimleri temsil ederken AR elektronik aygıtlar ile görüntüleyebildiğimiz, yaşamakta olduğumuz dünyanın üzerine inşa edebildiğimiz dijital yapıları temsil etmektedir. MR ise AR'ın daha ileri bir seviyesi olarak da betimlenirken, VR ile deneyimlenen tamamen dijital dünyaların gerçek dünyaya bir katman gibi eklenmesi yoluyla, kişilerin bu simülatif yapılarla daha aktif bir etkileşim yaşayabildikleri oluşum olarak tanımlanabilir. Önceleri sadece sinema, oyunlar ve sosyal etkileşim olarak ön plana çıkan bu sanal yapılar, günümüzde eğlence sektörünün dışına da çıkarak gündelik hayatlarımızı kolaylaştıran araçlar olarak da varlık göstermektedirler. Örneğin riskli ya da deneysel tıbbi operasyonlar AR sayesinde sanal olarak denenerek geliştirilebilmekte ya da Google Maps gibi uygulamaların AR gibi teknolojileri kullanmaları ile uzun yolculuklar olmaksızın uzak bölgeler hakkında etkili deneyimler ve bilgiler elde edilebilmektedir.

1.5.1. Jean Baudrillard ve Postmodern Dünya'ya Bakışı

Baudrillard tarafından 1981'de yayınlanan "Simülakrlar ve Simülasyon" kitabı, içinde bulunduğumuz postmodern dönemin gündelik pratiklerini yine postmodern bir bakış açısı ile yorumlamakta ve yapısöküme uğratmaktadır. Baudrillard'ın yorumuna göre postmodern dönemin başlangıcı ile gerçek "şeylerin" yeri simulakrlarla işgal edilmiş ya da gerçek şeyler simulakrlar tarafından oluşturulan katmanlarca örtülmüştür. Felsefede simulakrum (simulakrum) anlamı; mimesisin ötesine geçerek kopyanın kopyası olup, orijinali ile ilgisi kalmamış olan olarak tanımlanabilir. Özetle Baudrillard bu eserinde artık sıradan bireyin sıradan hayatının simülasyonlarla çevrelenerek, gerçek ve doğru olarak kabul gören olguların özünde orijinalinden kopmuş olan göstergeler olduklarına ve de artık her birimizin bu göstergelerden oluşan sanal bir yapıda hapis olduğumuza dikkat çekmektedir. Dolayısıyla bu eser ile Matrix üçlemesinde geçen simülasyon dünya arasında doğrudan bir bağ vardır ve bahsi geçen kitap serisinin 1999 yılında vizyona giren ilk filminin başlarında göze çarpan metaforlardan biri olarak yerini almıştır.

Matrix serisindeki dünya da simulakrlarda olduğu gibi orijinaliyle bağını kaybetmiş, artık gerçekliği olmayan bir dünyanın taklidir. Baudrillard'ın da değindiği gibi çıkarlar doğrultusunda gelişmiş sistemlerce kontrolümüz elimizden alınmıştır, ancak bu

kontrol kaybının da, içinde bulunduğumuz sanallığın da bilincinde olmamız, farkındalık kazanmamız, yine kurulmuş olan sistemce engellenmektedir. (Tan, 2015)

Gerçeklik ve temsili arasındaki ayrımın çöküşü Matrix serisinin ilk filminde, serinin ana karakteri olan Neo'nun, Simülakrlar ve Simülasyon kitabının içini boşaltarak, kitabı, yasadışı işinin kılıfı olarak kullanması ile öne çıkartılmıştır. (BARRETT, 2015)

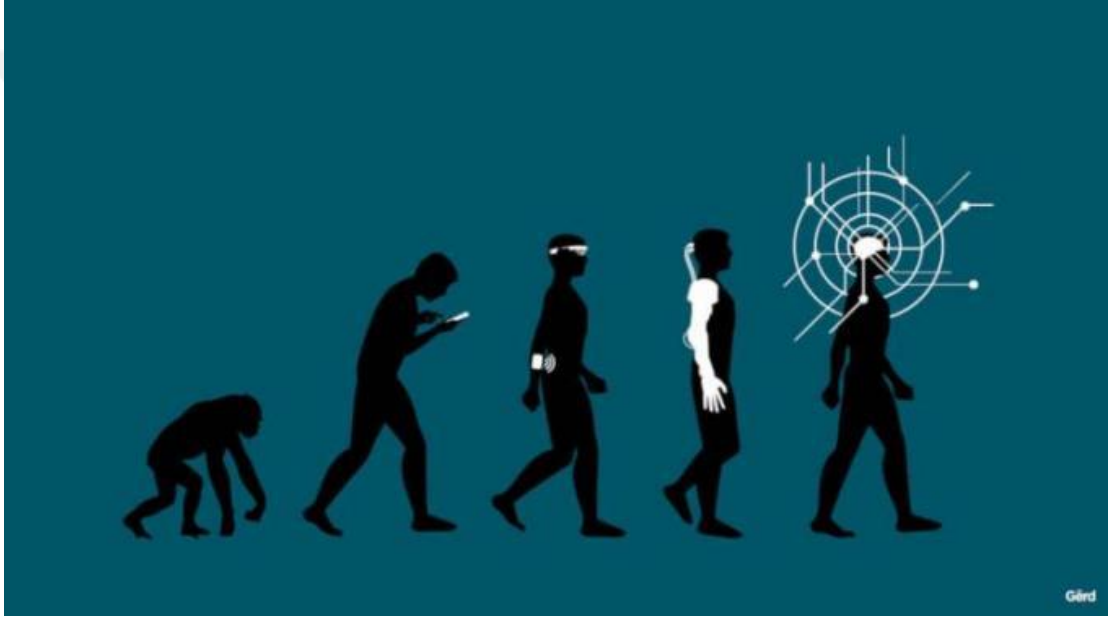


İKİNCİ BÖLÜM

POSTHÜMANİZMİN FELSEFİ TEMELLERİ

Hümanizme karşı duruş olarak gelişen posthümanizm ya da “insan sonrası”, postmodern çağda ortaya çıkmış, son yıllarda bilinirliği artmış, birçok farklı disiplini içine alan gelecekçi bir kavramdır.

Şekil 30. İllüstrasyon: Astrid Galsgaard



(2021, 09 01). pro.ing.dk: <https://pro.ing.dk/datatech/artikel/human-computer-interaction-action-8437>

“İnsan sonrası” kulağa insanın yok oluşunu çağrıştırırsa da temelde hem hümanizmin devamı, hem de hümanizme bir tepki niteliğini taşır. Hümanizm kökensel açıdan, 19. yüzyıl sonlarında varlık göstermiş, geleneksel eğitimi ifade etmek için kullanılmış olan terimdir. Ancak daha geriye gidilecek olursa, 15. yüzyılda yine geleneksel eğitim dahilinde var olmuş ve başlangıçta argo bir sözcük olarak ortaya çıkmış, “insan bilimleri” anlamında kullanılmıştır. (DAĞ A. , 2020)Hümanizmin gelişiminin ilk tohumları Rönesans dönemi sanatında da görülen insan ve Tanrı benzeşmesine, insana Tanrısal yücelik addedilmesine dayanmaktadır. Tanrıya atfedilen insansılık yani antropomorfik bakış açısı tanrının yüceliğinden insana da pay

düşmesine neden olmuştur. Türçülüğün teorik olarak da insanın düşünce sistemine dahil olması da bu duruma paralel gelişmiştir. İnsanın sanattaki görünümü de yine bu insanı yüceltme anlayışına uygun olarak, idealize edilmiş insan figürleri ile sanatta kendisini göstermiştir. Sanattaki idealize insan figürünü akımlaştırılmış olarak Rönesans'ta görmek mümkündür. Michelangelo'nun eserlerindeki mükemmelleştirilmiş görünümünden de insana verilen kıymet anlaşılabilir. (DAĞ A. , 2018) Döneminde insan hakları için ilerici bir hareket olan hümanizm, çağdaş filozoflarca günümüzde derin eksiklikler barındırmaktadır. Odak noktasına insanı (beyaz erkek) koyarak ona üstünlük vermektedir. Derinlerinde türçülük, ırkçılık, hatta cinsiyetçilik barındırmaktadır ve bu sebeplerle de insan hakları ve hayvan hakları eksikleriyle 21.yy'a uyum sağlayamamaktadır.

”Edward Said şu görüşü savunmaktadır:

Hümanizm adına hümanizm karşısında eleştirel bir tutum takınmak mümkündür. Avrupa merkezlik ve imparatorluk deneyimleri üzerinden hümanizmin ne şekilde suistimal edildiğini öğrenen kişinin, geçmişten edinilen muazzam dersleri özümseyecek şekilde kozmopolit, metne ve dile bağlı farklı bir hümanizm geliştirmesi (...) ve şimdinin çoğu sürgünde, sınır ötesi ve evsiz yeni yeni ortaya çıkan fikirlerine ve akımlarına uyumlanması mümkündür.”⁵

20. yy. sonlarına doğru hümanizme gelen eleştirilere karşılık olarak gelişim gösteren posthümanizm, 21. yy.da popülerleşen bir bakış açısına dönüşmüştür.

“ Posthümanizm, bir şeyin üstesinden gelmek veya bir şeyin maskesini düşürmek değil, çok yeni ve farklı bir şekilde yaşanmış bir dünyada yaşamaya eşlik eden uyanıklık, sorumluluk ve alçakgönüllülükteki artış anlamına gelir.”⁶

Posthümanizm temelde kadın-erkek, insan-diğer hayvanlar, genç-yaşlı gibi özne ve öteki arasında bağ kurarak biyolojik temelli ayrımları yıkan, eşitlikçi bir zemine sahiptir.

“İnsan uygarlık yolunda ilerledikçe ve küçük kabileler birleşerek daha büyük topluluklara dönüştükçe, en basit bir akıl yürütme bile, her insana toplumsallık içgüdülerini ve sempatilerini genişletmesi, tanımadıkları da dahil aynı ulusun tüm üyelerini kapsamaması gerektiğini gösterecektir. Bir kez bu noktaya ulaşıncaya da, bu sempatinin bütün uluslardan ve ırklardan insanları kapsayacak biçimde genişlemesini önleyecek engeller yapay olmaktan öteye geçmez.

-Charles Darwin, The Descent of Man (İnsanın Türeyişi)”⁷

⁵ (BRAİDOTTİ, 2021)

⁶ (RATELLE, 2011)

⁷ (PİNKER, 2016)

Post-insan, teknoloji ile bütünleşerek, var oluşumuzdaki eksiklikleri gidermeyi hedeflemektedir. Ancak bunu yaparken kendisini doğadan üstün görme yönelimini dışarıda bırakarak doğa ile bir bütün olup, teknolojiyi de içine alan çoğulcu bir gelişim sürecine yönelmektedir. Postmodern dönemde gelişim gösteren birçok farklı entelektüel yaklaşımı da içinde barındırmaktadır.

2.1. DONNA HARRAWAY'IN VE ROSİ BRAİDOTTİ'NİN FEMİNİST SİBORGLARI

Donna Haraway ve Rosi Braidotti, posthümanizmi kurumsallaştıran ilk yazarlardandır. Donna Haraway “Siborg Manifestosu” isimli çalışmasına hepimizin birer melez, birer siborg olduğunu iddia ederek başlar ve siborg imgesi üzerine odaklanır. Haraway’ın siborgu dine bağlı kavramları reddeder. Sınıfların eşitliği üzerine ütöpik yaklaşımıyla da Marksist bir çizgi çizmektedir. Haraway, hibritleşmemiz konusundaki fikrini şu şekilde dile getirmiştir; Haraway’e göre hepimiz zaten siborglaşmış canlılarız. Mitolojide geçen “kimera (tek bir bedende, birden fazla canlıya özgü yapıların bir arada bulunması)” kavramının günümüzdeki hali olan siborglarız, ancak mitolojideki kimeralardan farklı olarak biz robotik oluşumlarla hibritleşmekteyizdir. (Haraway, 2006)

Şekil 31. 2016 yapımı Donna Haraway: Story Telling for Earthly Survival [Donna Haraway: Hayatta Kalabilmek için Hikâye Anlatıcılığı] filminden bir kare ©Icarus Film



(2021, 09 01). t24.com.tr: <https://t24.com.tr/k24/yazi/donna-haraway-ile-konusmak,2578>

Haraway, kapitalizmin ötekini dışlayarak, tek bir bakış açısından yola çıkarak oluşturduğu sistemleri reddeder. Hayvan ve insan, kadın ve erkek, fakir ve zengin gibi farkların ortadan kalktığı ütopyik bir karakter olarak siborgu inşa etmiştir. Henüz görünürlük kazanmış somut bir siborg örneği vermese de, siborg sürecinin başladığına, insanlık olarak yavaş bir dönüşüm dönemine girdiğimize işaret etmektedir. Haraway’ın cinselliğe yaklaşımı sınırları yıkan bir temele sahiptir. Hetero ilişki gibi geleneksel yapılara karşı durur. Kültürümüzdeki isimlendirmelerin bir kısmının ötekileştirme amacı taşıdığını iddia eder. Örnek olarak “dişi” nitelemesini ele almıştır ve bu durumu feminizm çerçevesinde değerlendirmiştir. Tarihsel-kültürel yapımıza zorla kazandırılmış olan tabuların günümüzde kapitalizmin araçlarına dönüştüklerini iddia eder. Siborg odağında ilerlemese de Haraway ile birçok paralel yaklaşım sunan feminist kuramcı filozof Rosi Braidotti “İnsan Sonrası” isimli kitabıyla posthüman kavramının kurumsallaşmasına katkı sağlamış önemli yazarlardandır.

Şekil 32. Rosi Braidotti, İnsan Dışılık Sempozyumu(Symposium Inhuman), 2015, Kassel, Almanya



(2021, 09 01). www.ici-berlin.org: <https://www.ici-berlin.org/events/rosi-braidotti/>

Braidotti’nin kitabının, posthümanist geleceğin felsefi sorunsalları hakkında öngörülü bir kaynak olduğu şeklinde yapılan betimlemeler yaygındır. Braidotti bu çalışmasında, özellikle insan ile insan dışındaki (öteki) hayvanlar ve bitkiler, yani doğa ve insan arasındaki bağlantılara dikkat çekmiştir. Hümanizmin öncelediği beyaz-

insan-erkek figürüne addedilen ayrıcalığı eleştirmiştir. Harraway'ın de şiddetle karşı çıktığı ırkçılık, cinsiyetçilik, türcülük gibi hiyerarşik yaklaşımlara karşı durmuştur.

Posthümanist dönemin ilerleyen sürecinde ortaya çıkması olası etik problemler üzerine öngörülerini paylaşmıştır. Entelektüel, akılcı, empati yetisi güçlü posthüman bireyleri betimlemiştir.

Spinoza'ya dayanan monist bakış açısına sahiptir ve bu düşüncesini şu şekilde ifade etmiştir;

“Benim için başlangıç noktası hâlâ doğa-kültür sürekliliği, ama şu aşamada bu çerçeveye, Lloyd'un ifadesiyle, hepimiz “doğanın bir parçasıyız” (1994) diyen monist görüşü de eklememiz gerekiyor.”⁸

Harraway gibi ekofeminizm ile paralel düşünceler sunmuştur. Şiddete yol açan sağlıksız duygu durumlarını eleştirmiş, çözüm teorileri sunmuştur. İkel yöntemlerle teknolojik yöntemlerin sonuçlarını ele alarak kıyaslama yoluna gitmiştir. Savaşlarda kullanılmak üzere üretilmiş robotlar dahi yaşamın dehşetinin azalmasına katkı sunma potansiyeline sahiptir, örneğin savaşlarda yaşanan yüksek tecavüz oranlarının azalmasına, sivillerin yaşam alanlarına ve canlarına kastedilmesi durumunun ortadan kalkmasına olanak sağlayabilmektedirler. Yüksek teknoloji cihaz kullanımının faydaları üzerine, otomatik teknolojilerin, manuel olan ve ağırlıklı olarak insan kontrolüne dayanan araçlara kıyasla kaza riskinin daha düşük olması, Antarktika kıyılarındaki yasak avlanmanın dronlar aracılığı ile tespit edilerek engellenebilmesi gibi örnek verilebilecek birçok durum karşımıza çıkmaktadır. (BRAİDOTTİ, 2021)

Özetle zeka, gelişim ve teknoloji işbirliği Harraway ve Braidotti'nin gelecek için daha iyi bir toplum fikrinin temellerindedir ve Steven Pinker gibi yazarlarca da bu durum dile getirilmiştir. Steven Pinker'a göre, daha zeki insanların şiddet olaylarından daha mı fazla kaçındığı yoksa kendilerine daha iyi bir öz denetim uygulayarak kendilerini daha düşük şiddet düzeyi olan bir çevrede tutarak mı bu sonuca ulaştıklarını belirlemek olanaksız bir durumdur. Diğer yandansa, yapılmış olan herhangi bir sosyolojik araştırmada akıllı bireylerin daha az akıllı bireylere kıyasla şiddet olaylarına daha az dahil olduğu açıktır. (PINKER, 2016)

⁸ (BRAİDOTTİ, 2021)

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

TRANSHÜMANİZM NEDİR

“Kimsenin söylemeye cesareti yok, fakat yeni genler ekleyerek daha iyi insanlar yapabiliyorsak, neden yapmayalım ki?”

—JAMES WATSON, Nobel Ödülü Sahibi

Bu yüzyıl içinde vücudumuzun açığa çıkmamış herhangi bir sırrının olacağına gerçekten inanmıyorum. Dahası, aklımıza getirebildiğimiz her şey muhtemelen gerçekleşecektir.

—DAVID BALTIMORE, Nobel Ödülü Sahibi

Zamanın çok da doğru olduğunu düşünmüyorum, ama yakındır. Korkarım, ne yazık ki, ben ölümü tadacak son neslin içindeyim.

—GERALD SUSSMAN”⁹

Şekil 33. Sibernetik simge seti.



(2021, 09 01). www.pixtastock.com: <https://www.pixtastock.com/illustration/74318255>

⁹ (Kaku, 2016)

“Transhümanizm” kavramı çoğunlukla “posthümanizm” kavramıyla karıştırılmaktadır. Yazının posthümanizm başlığında da bahsedildiği üzere posthümanizm de teknoloji ile iş birliğini önceleyen bir yapıya sahiptir; ancak transhümanizm, posthümanizmin kapsayıcılığına sahip değildir ve bu iki kavramın tanımları farklı elementleri içermektedirler.

Transhumanizm temel olarak; insanın biyolojik engellerinden, hastalıklardan ve yaşlılıktan sıyrılarak, insanın, zeka ve yaratıcılık gibi özelliklerinin yükselmesini, potansiyelinin olabilecek en ileri seviyesine ulaştırılmasını hedefleyen, entelektüel ve kültürel bir düşünce hareketidir. (DAĞ A. , 2018)

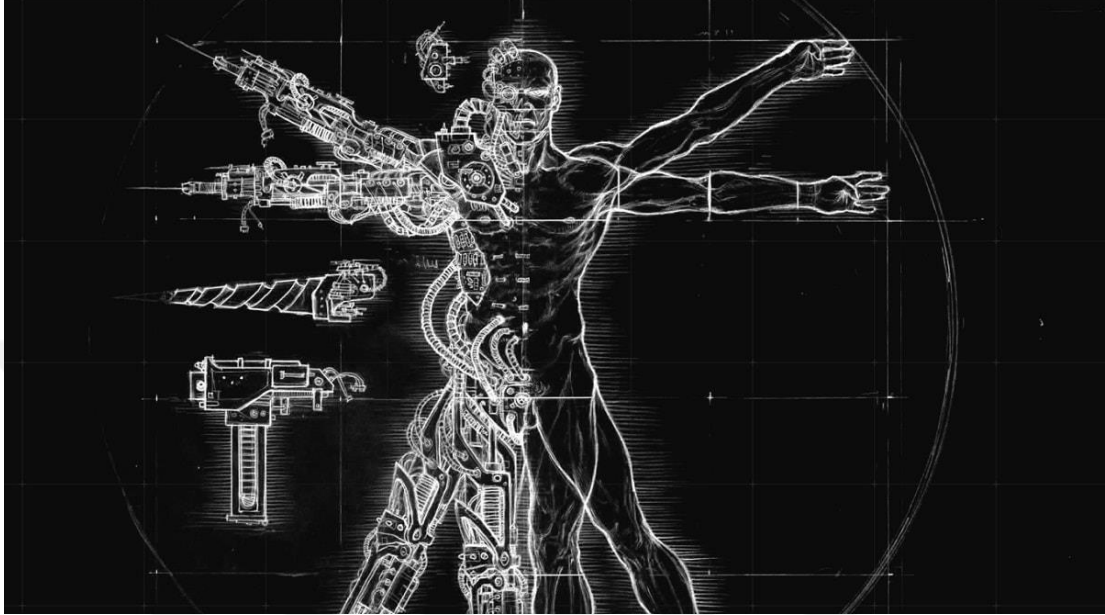
Birbirleri ile eş anlamlı olduğu yanlışlığı yaygın olan posthümanizm ve transhümanizm terimlerinin aralarındaki farklılıkları, Robert Ranisch ve Stefan Lorenz Sorgner’in editörlüğünü birlikte yürüttükleri ”Post- ve Transhümanizm: Bir Giriş” isimli kitaplarının giriş bölümünde şu şekilde açıklamışlardır;

"teknolojiler vasıtasıyla insanın biyolojik kapasitelerinin ve sosyal koşullarının radikal dönüşümünü olumlayan bir duruş" (2014, 7-8) olarak tanımlandığı görülmektedir. Transhümanizmde ulaşılacağı öngörülen bu son noktaya 'posthuman,' içinde bulunduğumuz 'beşeri hal' ile bahsi geçen üst mertebeye varıncaya kadar yaşanan süreçte dönüşüme uğrayacak olan organizmaya da 'transhuman' denilmektedir."¹⁰

20. yy. sonlarına doğru postmodern düşüncenin etkileriyle Donna Haraway, Rosi Braidotti gibi filozoflarca posthümanizmin kurumsallaşmasının ilk örnekleri oluşmuştur. Posthüman, Friedrich Nietzsche'nin “üstinsan”ına referanslı gibi anlaşılabilir da bu iki olgu arasındaki bağ tartışmalıdır.

¹⁰ (Ağın, 2020)

Şekil 34. Anonim, Leonardo da Vinci'nin "Vitruvius Adamı" çiziminden ilham alınarak üretilmiş olan Trans insan görünümü, dijital resim.



(2021, 09 01). up-magazine.info: <https://up-magazine.info/en/decryptages/analyses/29112-le-transhumanisme-liberal-contre-legalitarisme-ecologique/>

Transhümanizmi ve Nietzsche'nin üstinsanının paralel giden özelliklerini ele alacak olursak; her ikisinde de insanın güç istenci ön plandadır, üstinsan mevcut insanı alt etmeyi hedefler, transhümanizm de insanın sınırları aşması gerekliliğini savunur. Ancak transhümanizmin ulaşmayı hedeflediği insan figürü daha çok fiziksel özellikleri üzerinden ele alınırken, Nietzsche'nin üstinsanı ise erdemli bir varlık olarak betimlenir ve de yaşamsal özellikleri bakımından yorumlanır. (DAĞ A. , 2020)

Nietzsche'nin tanımına göre insan, hayvan ve üstinsan arasındaki geçiş formudur. Üstinsan ve posthüman kendisini geliştirmişliği bakımından benzerlikler gösterse dahi, posthümanın ölümsüzlük arayışı ve eşitlikçi bakış açısı gibi özellikleri bakımından farklılıklar göstermektedirler.

Üstinsan ve transhüman birey, toplumsal gelişime ve bireysel gelişime addettikleri önem bakımından farklılıklar göstermektedirler. Üstinsan için kişisel

gelişim ön plandadır, eşitlik gereklilik değildir. Transhümanizmde ise demokrasi, eşitlik gibi toplumsal değerler önemlidir.

“Transhümanistler sözmerkezci / logosantirik geleneği destekleyip organik beden yer değiştirebileceğini düşünürlerken, Nietzsche zihni, icat ve bedeni çok önemli görür.”

Transhüman ve üstinsan ölümlülüğü ele alışları bakımından farklılık gösterirler. Ölümsüzlük Transhüman için ana hedefdir fakat Nietzsche üstinsanı oluştururken bu görüşle hemfikir ilerlememiştir.(Tuncel, 2017:1-2).” (DAĞ A. , 2020)

“Lilley, transhümanistlerin eşitlikçi toplumu inşa etme çabasını ‘Transhümanizm, radikal demokratik geleneğin doğrudan bir ürünüdür. Transhümanistler, demokrat hümanist ataları gibi, düşünce ve duygu kapasitelerinin temelinde eşit vatandaş olarak katılabilen herkesin içinde olduğu küresel bir toplum yaratmak istiyorlar’ cümlesiyle ifade eder (Lilley, 2013:9).”¹¹

Transhümanizm bedeni yapısöküme uğratarak, bedenin daha iyi bir halini ortaya çıkarma gayesi taşımaktadır. Ölümlülüğün insana verdiği aciziyet, hastalıkların insan potansiyelinde sebep olduğu kısıtlayıcılık gibi mevcut doğal insan bedenine gelen eleştiriler arasında Braidotti şu ifadeyle dahil olmaktadır;

“Ölüm, insandıışı kavramsal fazlalıktır: Hepimizin korktuğu, temsil edilemez, düşünülemez ve üretken olmayan kara deliktir.”¹²

Transhümanizmin ana mecrası insan bedenidir. Hatta radikal bir öngörü olan, insanın fiziksel bedenini tamamen kaybederek dijital bir yapıya dönüşmesi gibi uç fikirleri dahi gündeme getirmektedir ve Braidotti bu durumu şu cümle ile özetlemiştir;

“İnsan sonrası bedenlerin neye muktedir olduğunu bilmediğimiz gibi, insan merkezlik sonrası bedenli beyinlerin gerçekte neyi düşünmeye muktedir olacağını da tahmin bile edemeyiz.”¹³

¹¹ (DAĞ A. , 2020)

¹² (BRAİDOTTİ, 2021)

¹³ (BRAİDOTTİ, 2021)

Bir başka açıdansa Gökhan Balkan, 2015’de yazdığı yüksek lisans tezinde, doğal evrim sürecinin kendiliğinden yaşanan değişiminin güvenilirliğini belirtmiştir;

“...evrimin kusurları vardır, teknolojiden çok daha yavaş ilerler, geleceği öngöremez ve çıkmaz sokaklardan birine sapması dahil birçok riskin önceden tahlilini yapamaz. Öyleyse insan ırkının bu öngörüsüz varoluşa teslim olmasını beklemek acaba en akılcı seçim midir?”¹⁴

Gökhan Balkan’ın dile getirdiğine ek olarak Max More, Braidotti’nin öne sürdüğü belirsizliğe rağmen düşünme pratiğinin geleceği aydınlatma amacıyla sürdürülmesi gerektiğini ifade etmektedir. Max More’a göre, kesinlik niteliğinde tahminler mümkün değildir, fakat bu durum gelecek üzerine düşünmemizi ve olası geleceğe dair sorulara çözümler aramamızı engellememelidir. Bu teorik, kurgusal düşünce süreçleri sayesinde gelecek karşısında acizliğimizi dizginleyebiliriz. (Hansell & Grassie , 2011)

3.1. HİBRİT BEDENİN MİTSEL, TARİHSEL KÖKENLERİ

Melez insan figürü tasvirleri antik çağlardaki mitolojik karakterlere kadar uzanmaktadır. Geçmişte masallara da ilham kaynağı oluşturan insan-hayvan melezleri, fantastik figürler olarak mitolojik karakterlerle günümüzdeki fantastik kurgu / bilim-kurgu romanlarının, çizgi filmlerinin, dizilerinin, filmlerinin, sanat eserlerinin ve hatta teknolojik bilimsel araştırma alanlarının ilham kaynakları olmuşlardır.

Yine mitolojik hikayelerde de yerini alan ölümsüzlük olgusu, günümüzde çözüme ulaşması olası bir sorunsal olarak karşımıza çıkmaktadır. Eski bir tarihi olan melez insan figürü sanayi devrimi ve onu takip eden teknoloji çağı ile evrim geçirerek yüksek teknoloji ile harmanlanmış bir insan figürü olan siborg kavramına dönüşmüştür.

Ölüm ve ceza tanrısı Aubis, antik Mısır’ın önemli miraslarından olan efsanevi Sfenksler, yılan saçları ile bilinen ve gözlerine bakanları taşa çevirebilen Medusa, Hinduizm inancında adı geçen sığır tanrıçası Kamadhenu, Yunan mitolojisindeki kısmen at kısmen insan görünümlü Kentaurlar, birçok farklı çağlarda farklı biçimlerde tasvir edilen büyüly yaratıklar, periler ve günümüz popüler kültüründe yer bulan

¹⁴ (BALKAN, 2015)

efsanevi yaratıklar, kurt adamlar gibi daha nice melez insan-hayvan karışımından ortaya çıkan ve yaratıcılıkta sınır tanımayan figür, tarih boyunca karşımıza çıkmaktadır.Ö

Şekil 35. Ölüm Ve Ceza Tanrısı Aubis Görseli



(2021, 09 01). facebook.com:
<https://m.facebook.com/MitolojiSembolizm/photos/a.424798034244377/2482340281823465/?type=3>

Şekil 36. Sfenks Heykeli Görseli



(2021, 09 01). www.metmuseum.org: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/544442>

Şekil 37. Medusa Heykeli Görsele



(2021, 09 01). www.britannica.com: <https://www.britannica.com/topic/Medusa-Greek-mythology>

Şekil 38. Sığır Tanrıçası Kamadhenu Heykelciği



(2021, 09 01). <http://www.harekrsna.de/>: <http://www.harekrsna.de/kamadhenu.htm>

Şekil 39. Kentaur Görseli



(2021, 09 01). tr.m.wikipedia.org: https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:Centaur_mosaic_-_Google_Art_Project_-_CropFrame_-_Plus1ev.jpg

Şekil 40. Peri Görseli



(2021, 09 01). www.irelandbeforeyou die.com: <https://www.irelandbeforeyou die.com/an-a-z-guide-to-irish-mythological-creatures/>

Şekil 41. Kurt Adam Görseli



(2021, 09 01). theconversation.com: <https://theconversation.com/the-ancient-origins-of-werewolves-104775>

Bu yaratıkların en önemli ve dikkat çekici özelliği ise farklı eklemeler sonucu sıradan insana kıyasla güçlü olmalarıdır. Bunun dışında tanrısallık, ölümsüzlük, uçabilme yetisi gibi birçok insanın hayalini kurduğu özelliklere sahip olmaları da onları arzu nesnelere dönüştürerek günümüz popüler medyasında yer bulmalarını sağlamıştır. Geçmişten günümüze ulaşmayı başaran bu mitler dönüşerek günümüz bilim-kurgusunun ve hatta fütürist teknolojik arayışların da öznesi haline gelmiş olan transhümanlara ilham vermişlerdir.

Bu ilham güncel filozofların fikirlerine sirayet ederek transhümanizmin farklı açılardan, farklı bakış açılarıyla ele alınmasını sağlamıştır. Slavoj Žižek bu konuda fikir üreten filozoflardan biri olmuştur. Žižek'e göre, benliğimizin temeli ağlardan oluşmaktadır ve zihnimiz bir yazılım kalıbı olarak ele alınabilir. Böylece bireylerin tek bedene bağlı kalma zorunluluğu ortadan kalkarak bedenden bedene dolaşım fikri mümkünleşerek "insanın gerçek doğuşuna" olanak sağlanabilecektir. (Zizek, 2021)

Bir yandansa kimi yazar ve filozoflar Donna Harraway'in dile getirdiği gibi, günümüzde zaten melezeleşme sürecimizin başladığını, tekno-beden olgusunun gündelik hayatımıza tıp sektörü ve kitle iletişim araçları dahil edildiğini ifade etmektedirler. Zorunlu tıbbi müdahalelerin yanında "plastik, rekonstrüktif ve estetik cerrahi"yi de içine alan tıp sektörü, kozmetik sektörü, fitness sektörü gibi sektörlerce

sunulan hem tanrısallık hem siborgluk niteliklerini bir arada bulunduran figürler tekno-bedenler olarak nitelendirilirken, bedenın postmodernleşmesinde de etkili konumdadırlar. (PAKER & AKŞİT, 2012)

N.Katherine Hayles ise, insanın beden üzerindeki bu sınırsızlaşan kontrolünün endişe verici olabilirliğine dikkat çekmiştir. Beden üzerinde değişimlerin ve insanın bedensizleşme ihtimalinin, insan olma tanımını geçersizleştirebileceği üzerine sorgulamalarda bulunmuştur. (Miah, 2009)

Ölümsüzlüğü merkeze alarak var olan transhümanizm, doğadaki diğer hayvanların güçlü yönlerini örnek alarak insan bedenini tedavi etmenin de ötesine geçip, kaybettiği uzvunu yeniden oluşturabilen, uçabilen, su altında nefes alabilen, gelişmiş duyuları sayesinde başka hayvanların algılama seviyelerinde hissedebilen ve daha nice yeni özelliği olan kendi evrim sürecini şekillendiren ölümsüz bir canlıya dönüştürerek robot-hayvan-insan melezine ek olarak klasik din anlayışı çerçevesinde bir insan-tanrı melezini de ortaya koymaktadır.

“Tanrı insan olduğu gibi insan da Tanrı olabilir (Rummel, 2008:15).”¹⁵

Ancak hem transhümanizmde hem de posthümanizmde ateizmin yaygın görüş olduğunu göz önüne alırsak bu melezleşmenin insanın tanrısallaşmasındansa, tanrının yok oluşuna ön ayak olduğunu söyleyebiliriz.

3.2. SİBERNETİK VE TRANS İNSAN

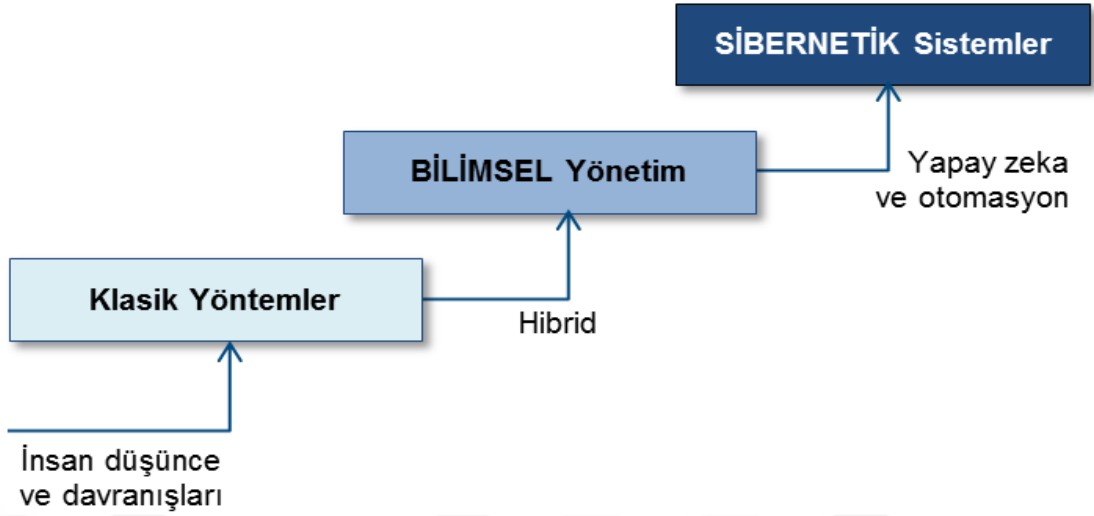
Türkçe karşılığı ‘güdüm bilim’ olarak tanımlanan sibernetiğin tanımı şu şekildedir;

”Sibernetik bazı kaynaklarda, kısaca canlılardaki sinir sistemini bilgisayar sistemlerine uyarlamaya çalışan bilim dalı olarak açıklanır. Modern sibernetiğin kurucuları arasında gösterilen Amerikalı matematikçi ve felsefeci Norbert Wiener, sibernetiği, insan ve hayvanlarda kontrol ve iletişimi konu alan çalışma alanı olarak tanımlamıştır.”¹⁶

¹⁵ (DAĞ A. , 2020)

¹⁶ (Uyar, 2021)

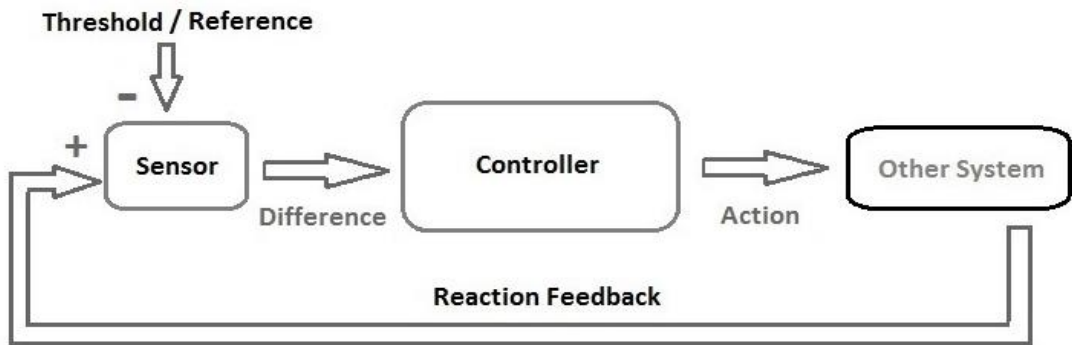
Şekil 42. Görseldeki grafik, düşünceden sibernetiğe geçişin anlaşılabilirliği üzerinedir



(2021, 09 01). <http://www.sibernetiks.com/>: http://www.sibernetiks.com/sayfalar-Sibernetik%20Sistem_Sibernetik%20Sistemler_Sibernetik%20Nedir

Canlı ve cansız sistemlerden oluşan organizmaların ve kendi içlerindeki sistemlerin iletişimlerini en basit biçimde “dönüt tepkisi” ile, bir diğer deyişle “sibernetik döngü” ile görseldeki basit formül yoluyla algılayabiliriz. Dolayısıyla sibernetiğin neden canlılar arasındaki iletişim ve canlıların gelişimi bakımından önem arz ettiğini daha iyi anlayabiliriz.

Şekil 43. Dönüt döngüsüne sahip sibernetik bir sistemin prensip diyagramı.



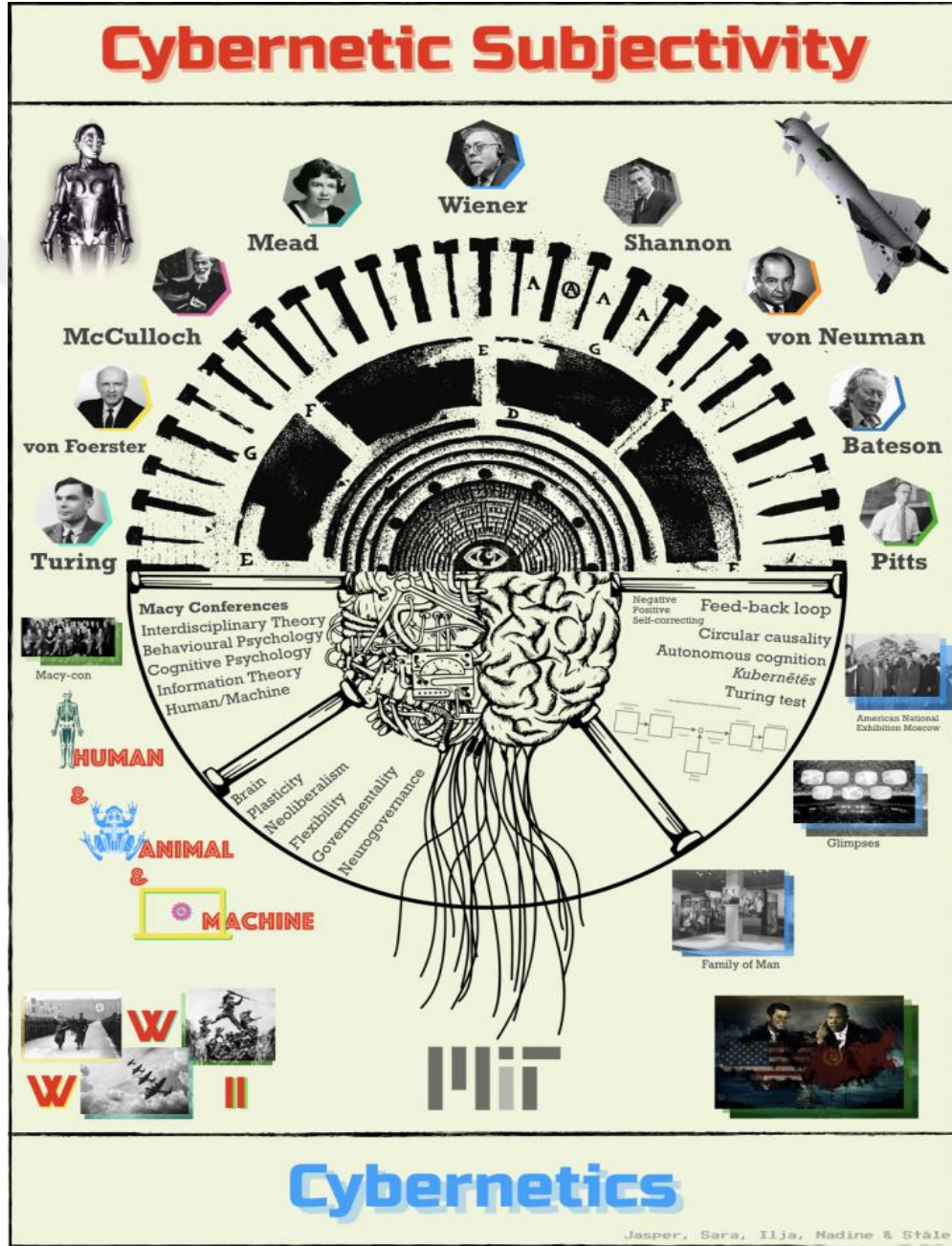
A Cybernetic Loop

(2021, 09 01). [en.wikipedia.org: https://en.wikipedia.org/wiki/Cybernetics](https://en.wikipedia.org/wiki/Cybernetics)

Sibernetik terimi 1950'lerden sonra popülerse de bilim dünyasındaki tarihi 19. yüzyıl başlarına dayanmaktadır.

El Ceziri sibernetiğin öncüsü olarak kabul edilmektedir.

Şekil 44. Sara Vuorio, Ilja Van de Rhoer Jasper van Tilburg, Nadine Werner ve Ståle Grut (2018) tarafından hazırlanan bulut platformları.



(2021, 09 01). <http://mastersofmedia.hum.uva.nl/>:
<http://mastersofmedia.hum.uva.nl/blog/2018/04/23/a-foucauldian-genealogy-of-cybernetic-subjectivity/>

Tanımında da belirtildiği gibi “sibernetik” terimi birçok farklı disipline sirayet etmiştir. Kökeni Yunanca’daki dümenci anlamına gelen “kybernetes” sözcüğüne dayanmaktadır.

Disiplinler arası bir hareket olan transhümanizm için sibernetik önemli bir araçsallık niteliği taşımaktadır. Hümanizmin ötesine geçmeyi hedefleyen transhümanist bakış açısına göre hümanizm araçsal olarak yetersizdir ve gelişimi yalnızca kültürel-sosyal alanda yapılan ilerlemelere dayandırması eksiklidir. Gelişim hem düşünsel hem de fiziksel olarak ilerletilmelidir. Hali hazırdaki sınırlı, kırılğan insan bedenleri aşılmalıdır. Transhümanizme göre “doğal” olan kusurludur ve geliştirilmelidir. Bu iyileştirme ve hatta yapay evrimleştirme sürecinin sağlanmasında da öncelikle sibernetikten ve bilgi teknolojisi, bilgisayar bilimi ve mühendisliği, bilişsel bilim ve sinirbilimleri, sinir-bilgisayar arayüzü araştırması, malzeme bilimi, yapay zeka, rejeneratif tıp, genetik mühendisliği ve nanoteknoloji gibi disiplinlere ihtiyaç duyulmaktadır. (More & More, 2013)

Sibernetik transhümanizmin farklı yaklaşımlarıyla da iç içedir, insan bedenini değiştirip geliştirmek için başvurulan genetik mühendislik, robotik, artırılmış gerçeklik gibi farklı tekniklerin tamamında başvurulabilen bir bilim dalıdır.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

SİBORG SANATININ ÖNCÜLERİ

Siborg figürünün sanat çalışmalarına sirayet etmesinin temelleri romanlar ve filmlerle atılmıştır. Bir siborg figürünü içinde barındıran ilk romanlardan biri, 1817’de yayınlanan Mary Shelley’nin “Frankenstein” romanıdır. Sinemada ise 1927 yapımı olan “Metropolis” filmi tam olarak bir siborg figürü sunmasa da, makine ve insan ilişkisini-melezini ön plana çıkararak siborgun ilk sinyallerini veren yapımlardandır.

Şekil 45. Anonim çizim, Mary Shelley’nin Frankenstein romanından bir sahne betimlemesi



(2021, 09 01). beyinsizler.net: <https://beyinsizler.net/mary-shelleye-frankenstein-icin-ilham-vermis-olabilecek-5-bilimsel-deney/>

Şekil 46. 1927 yapımı Metropolis filminden sahne kesitleri



(2021, 09 01). tr.pinterest.com: <https://tr.pinterest.com/pin/87538786477788458/>

Robert Pepperell, ilk olarak 1994 yılında yayınlanan “İnsan Sonrası Durum: Beynin Ötesinde Bilinç” adlı kitabında, insanoğluna olan inancın anlamsızlaştığını dile getirdiği bir manifesto yazmıştır. Pepperell manifestosunda; insanların artık evrendeki en önemli varlıklar olmadıklarından, insan sonrası dönemde insanlığa özgü inançların önemini yitireceğinden, insanlığın tanrılar gibi olduğundan ve ancak varlıklarına inanıldığı sürece önem arz ettiklerinden, insan vücudunun sınırsız

olduğundan, çevre-beden-beyin üçlüsü arasında sonlu bir ayırım olamayacağından bahseder.

19. yüzyılda başlayan siborgun tasarım süreci, günümüzde Pepperell örneğinde de gördüğümüz üzere kuramlarla da desteklenerek daha net sınırları olan tanımlara kavuşmuştur Siborg varlığının akademikleşmesi ve transhümanizm kavramının popülerlik kazanmasıyla, sanat dünyasındaki görünümü değişerek siborg sanatının oluşması için geçerli ortam oluşmuştur.

Devam eden yıllarda sanat ve teknoloji iş birliğinin artması ile sanatsal faaliyetlerdeki değişim hızlanmıştır.

“Son beş on yıl veya daha fazla yıl boyunca, sanatçılar biliş, hareketlilik ve duyuları genişletmeyi amaçlayan sanatsal çalışmaların bir sonucu olarak çeşitli tanımlayıcı varlıklar (siborg, transhüman, protez varlık, post-insan, avatar ve yükleme) geliştirdiler. . Sanatçılar ayrıca, oyunun sanal atmosferi, etkileşim, Metaverse ve henüz gerçekleştirilmemiş yeni ortamlar gibi içinde var olmak için alternatif ortamlar geliştirdiler (artırılmış gerçeklik ve telepresence). Sanatçılar ayrıca telematik ve teknoetik gibi teorik görüşleri ve transhümanizm gibi felsefi dünya görüşlerini de geliştirdiler. Bu çabalar, biyolojik ve yapay modifikasyon bilimleri ve teknolojileri ile bilinç ve kimlik konuları hakkında beklenen bir farkındalığı yansıtmaktadır.”¹⁷

Teknoloji ve sanatın yol arkadaşı olarak ilerleyişi Rönesans dönemi sanatçıları da daha önce görülmüş olan sanatçı ve bilim insanı, sanat ve bilim birlikteliğini tekrar gündeme getirmiş ve değişen bir sanatçı profilinin oluşumunun önu açılmıştır. Gökhan Balkan, 2020 yılında yazdığı doktora tezinde sanat ve bilimin birbirinden kopuk ele alınmasının ne kadar sorunlu bir düşünce olabileceğini ifade etmiştir. Özellikle teknokrat dünya görüşünün egemenliğini ve piyasa odaklı üretimin bir sonucu olan bilimsel araştırma pratiğindeki sığlaşma durumunu eleştirmiştir. Bu bakış açısı, bilim ve felsefeyi ayırıştırarak sosyal bilimlerin gündelik hayattaki ağırlığının indirgenmesine yol açmıştır. Balkan, yalnızca mekanik ve empirik anlayışa güvenmenin “küresel biyotiğin devamlılığı” açısından sakıncalı olduğunu dile getirmiştir. Günümüzde çağdaş düşünce bu dogmatik bakış açısına karşı koyma gayretindedir, sanatçılar sanat, felsefe ve bilimi bütünleştirme üzerine üretimlerde bulunmaktadır. Çağdaş düşünce, günümüz insan merkeziliğini sorunsallaştırarak, türçülükten ve

¹⁷ (Hansell & Grassie , 2011)

teknokrat bakış açısından sıyrılmış bir bakış açısı sunma gayesiyle hareket etmektedir ve sanat bu yolda araçsallık niteliği taşımaktadır. (Hansell & Grassie , 2011)

20. Yüzyılın sonlarına doğru bilimkurgu filmlerindeki olguların gerçek hayat düzlemine geçişiyle, insan bedeninde sınırların aşılabildiği, dünün bakış açısıyla marjinalleşilen bir zaman diliminin içine girilmiştir. Teknolojinin de katkısıyla artan sanatsal kapasite sanatçılara canlı bedenleri “malzemeleştirme“ olanağı sağlamıştır. Yaratıcılığın sınırlarının daha da silikleşmesinin önünü açan bu yenilikler beraberinde etik sorunları da getirmektedir. Özellikle 21. yüzyılın başlangıcıyla, genetik, biyoteknoloji, bilgisayar teknolojileri gibi alanlardaki ilerlemelerle, canlılar arasındaki sınıflandırmaların belirsizleşmesi ve canlıların melezleşmesi, yeni felsefi, ahlaki soruları gündeme getirmektedir. Sanat gündemi de bu değişimlerden etkilenerek siborg ve tekno-beden görünümüne ev sahipliği yapmaktadır. (Doğan, 2017)

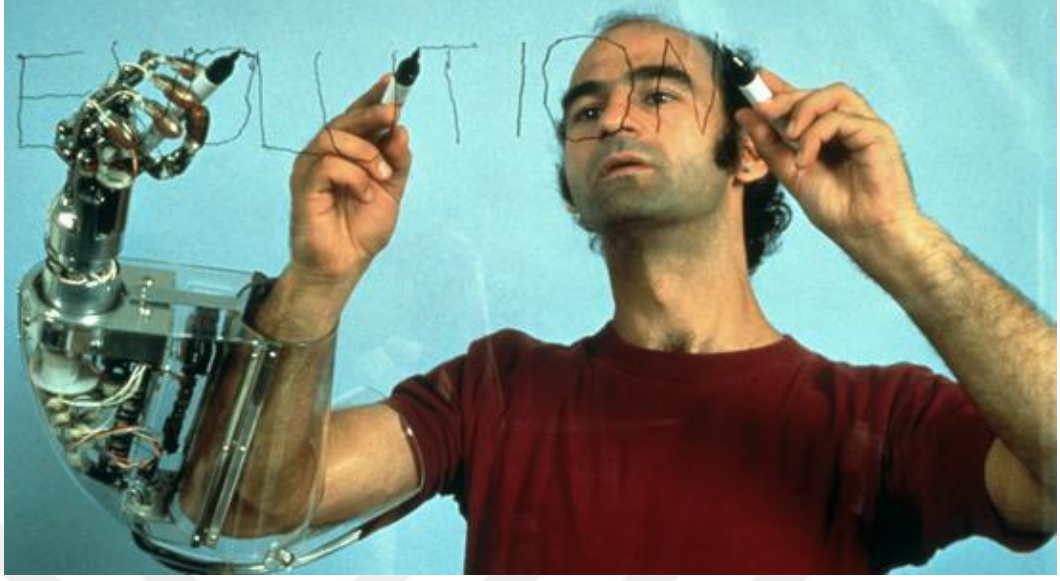
Siborg sanatının ilk adımları olan, performans sanatı, vücut sanatı ve bioart gibi kavramsal sanat çerçevesinde değerlendirebilecek yaklaşımlar sunan, siborg sanatına öncülük eden sanatçılar arasında Stelarc, Orlan ve Eduardo Kac gösterilebilir.

4.1. STELARC

1946'da Kıbrıs'ta doğan Avusturyalı, teknoloji ile iç içe geçmiş performansları ile tanınan sanatçıdır.

İlk olarak 1980'lerde gerçekleştirdiği, sağ koluna eklenen üçüncü robotik kolu ile diğer iki kolunu senkronik bir biçimde kullanarak yazı tahtasına yazdığı “Evolution / Üçüncü El” isimli performansı, siborg sanatına yönelik ilk çalışmalarından olmuştur.

Şekil 47. Stelarc, “Üçüncü el: El Yazısı”, Maki Gallery, Tokyo 1982, Fotoğrafçı - Keisuke Oki



(2021, 09 01). teknoloji.org: <https://teknoloji.org/performans-sanatlari-ve-teknoloji-stelarc/>

İlerleyen yıllarda bu çalışmasına, vücuduna eklenen daha gelişmiş bir robotik kolun özne olduğu, “Gelişmiş Kol” adlı performansı eklemiştir. Bu çalışmalarına ek olarak, altı bacaklı bir yürüme makinesi ile gerçekleştirdiği performansı ya da kendisini internete bağlayarak vücudunun uzaktan kontrol edilmesine izin verdiği performansı gibi birçok dikkat çekici çalışma sergilemiştir.

En dikkat çeken çalışması, birden fazla kez tekrarladığı, çoğunlukla arka planda kendisinin geliştirdiği teknolojik aletleri kullanarak ve bedenini kancalara asıp sallandırarak sergilediği performanslar serisidir.

Şekil 48. Dış iskelet, Stelarc. Cankarjev Dom, Ljubljana, 2003. Fotoğrafçı: Igor Skafar.



(2021, 09 01). www.sleek-mag.com: <https://www.sleek-mag.com/article/stelarc-interview-posthumanism/>

Şekil 49. Stelarc, “Kol Üzerinde Kulak Süspansiyonu” performansı, 2014

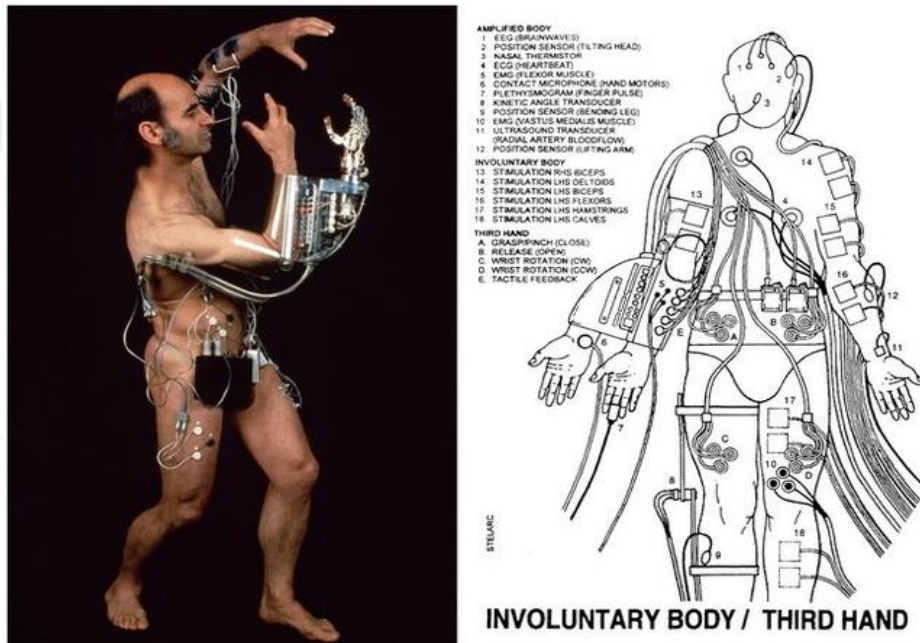


(2021, 09 01). www.trebuchet-magazine.com: <https://www.trebuchet-magazine.com/stelarc/>

Sanatçı performanslarının ve siborglaşma durumunun toplumun bir kısmının üzerinde yarattığı korku hissi ile ilgili fikrini şu şekilde ifade etmiştir;

“İstem dışı olandan korkuyoruz ve otomatikleşme konusunda endişeliyiz. . . Ama aslında bu, her zaman olduğumuz ve halihazırda ne olduğumuza dair bir korkudur. Hep aynı anda hem zombi hem de siborg olduğumuzu düşünmüşümdür; hiçbir zaman gerçekten kendimize ait bir zihnimiz olmadı ve hiçbir zaman tamamen biyolojik varlıklar olmadık.”¹⁸

Şekil 50. Stelarc, “Üçüncü el” performansı, 1980- 1998.



(2022, 04 11). <https://www.proteomedia.com/manjunan-gnanaratnam>

4.2.ORLAN

Orlan 1947 doğumlu Fransız postmodern performans sanatçısıdır. Kariyerine 1960'larda Fransa'da yaptığı çok yavaş yürümesi durumunun odak noktası olduğu performansı ile başlamıştır.

Performanslarına “Beden Heykeltraşlığı”, “Vücut Kolajı” gibi farklı isimlendirmeler yapılmış olsa da, 2000'lerin başında kendisi sanatını “Carnal Art” adıyla tanımlamıştır. Carnal Sanatı Kubilay Akman tarafından güncel bir otoportre

¹⁸ (Stephens, 2013)

olarak tanımlamıştır. Bu çağdaş otoportre, teknolojinin imkanlarıyla yapı söküme elverişli hale gelen bedenin “figürasyon ve disfigürasyonu arasında duran bir yapıt” olarak karşımıza çıkmasını sağlamıştır. Orlan geçirdiği cerrahi operasyonların yol açtığı acının beden sanatındaki “katarsis” anlayışından farklı olduğunu öne sürmektedir. Orlan, geçirdiği süreçleri, beden imgesi üzerinden toplumsal bir tartışmayı başlatmak amacı için kullanmayı hedeflemektedir. (Akman, 2006)

Şekil 51. Orlan, ” Omniprésence,” performansından görüntü, 1993



(2021, 09 01). www.dadablob.com: <https://www.dadablob.com/orlan-performance-art/>

Orlan'ın performansları Foucault'un “Bioiktidar” çerçevesinde ele aldığı, kapitalist sistemin insan bedeni üzerine yaptığı dayatmalara karşı protest bir nitelik taşır. “Doğal” olanın dayatmalarından kaçınarak doğa ve sanatçının rekabet içinde olduğunu vurgulamıştır. Çoğunlukla ideal güzellik ve bedene yaptığı eleştirel yaklaşım doğrultusunda girdiği plastik cerrahi operasyonların öznesi olduğu ve çoğunlukla lokal anestezi uygulaması sayesinde kendisinin de uyanık kalarak aktif katılım sağladığı kışkırtıcı performansları ile tanınmaktadır.

Şekil 52. Orlan, Ameliyat Sırasında Gerçekleştirdiği Performansı



(2022, 01 01). ŞANGÜDER, M. K. (2016). Cyborg Formations in Art. International Journal of Social Relevance & Concern,

Sanatçının çalışmaları Kubilay Akman tarafından şu şekilde betimlenmiştir;

“Orlan’ın bu sanatsal üretimi, Antik Yunan’dan bir hikâyenin, Zeuxis’in farklı kadınların en güzel parçalarını alarak, ideal kadın görüntüsünü sağlayabilmek için bunları bir araya getirmesinin bir parodisi gibidir.”¹⁹

Yıllar içerisinde bedenini (özellikle yüzünü) yapısöküme uğratarak kendi bedenini bir sanat nesnesine dönüştürdüğünü iddia eder.

Son yıllarda teknolojinin yeniliklerinden de verimli bir biçimde yararlanan sanatçının özellikle iki çalışması dikkat çekicidir.

Bunlardan ilki Orlan’ın ilk olarak 2008’de gerçekleştirdiği “Harleyquin’s Coat” isimli performansdır. Gönüllü donörlerin cilt hücresi bağıışı ve sanatçının kendi hücresini de eklediği, hatta hayvan hücresi de dahil edilerek oluşturulan yapay deri kumaşla gerçekleştirdiği melezleşmenin ve insan eliyle doğal olana müdahalenin yoğun olarak görüldüğü, insanın ya da diğer canlıların yapısının ne kadar değişebileceğine dikkat çeken, biyoteknolojiden yararlanan sanat çalışmasıdır.

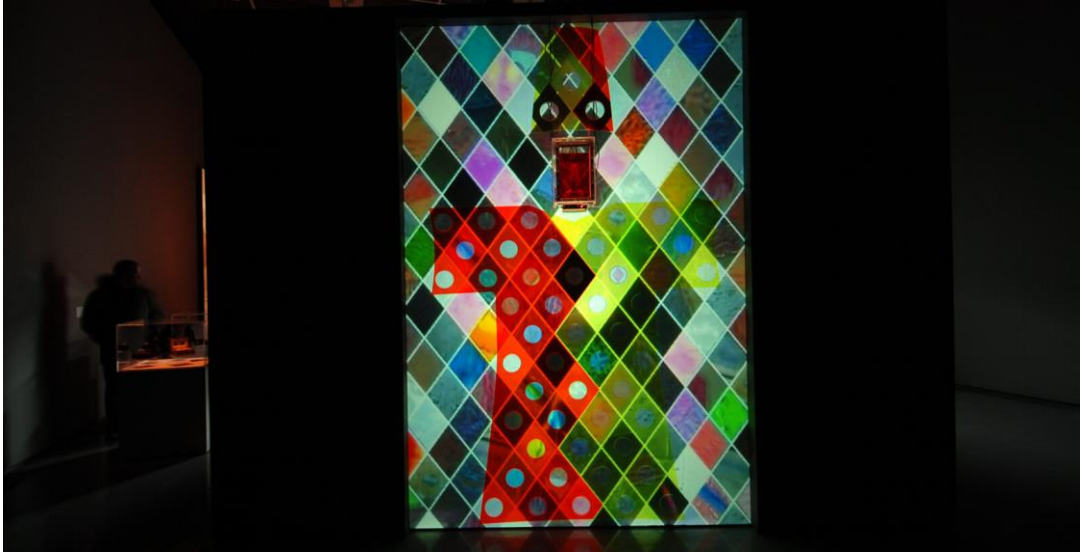
¹⁹ (Akman, 2006)

Şekil 53. Orlan, “Harleyquin’s Coat” performansı, 2013



(2021, 09 01). <http://www.creative-mapping.com/>: <http://www.creative-mapping.com/controversial-french-artist-orlan-is-perhaps-most-infamous-for-using-her-own-body-as-a-tool-for-a-series-of-performance-surgeries-known-as-the-reincarnation-of-saint-orlan/>

Şekil 54. Orlan, “Harleyquin’s Coat” sersinden bir çalışma, 2008

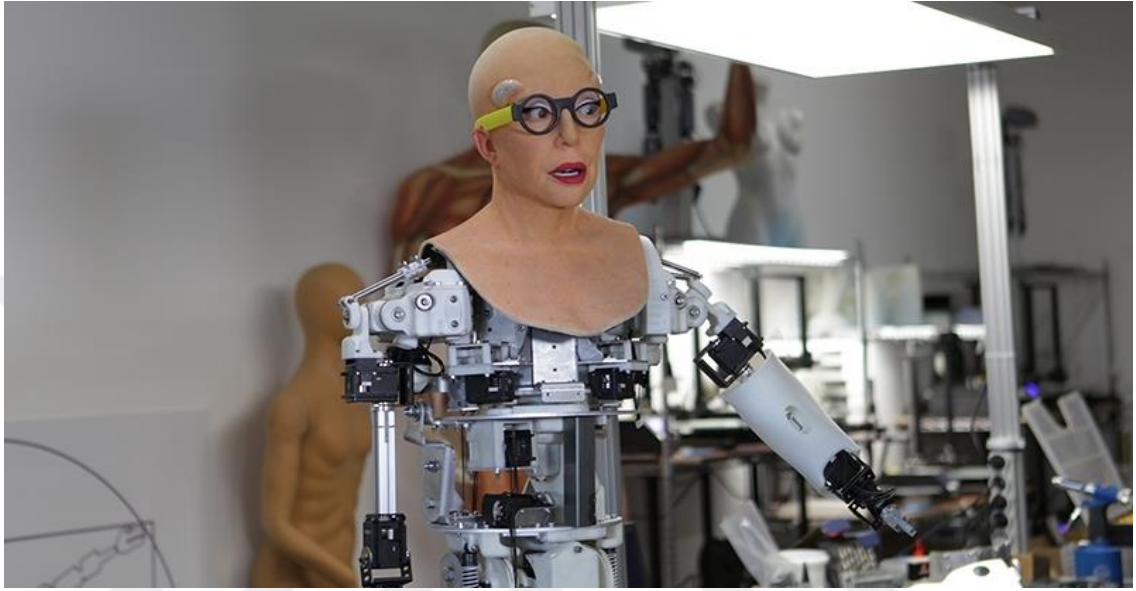


(2022, 04 11). <https://www.fact.co.uk/artwork/harlequin-coat-2008>

Orlan'ın bir diğer dikkat çekici çalışması ise yine disiplinlerarası bir çalışma olan, içine robotiğin de girdiği “Orlanoide” isimli robottur. Bu eserin büst kısmı sanatçı Orlan'a benzemektedir, robotun geri kalanının ise mekanik bir görünümü

vardır. Mekanik kısına yer yer organik görünümler ve görseller yerleştirilmiştir. Ayrıca robot, sanatçısının sesini taklit edebilmekte; hatta onun gibi dans edebilmektedir.

Şekil 55. Orlan “Orlanoide” isimli robot eseri, 2018



(2021, 09 01). www.orlan.eu: <https://www.orlan.eu/>

Şekil 56. Orlan “Orlanoide” isimli robot eseri, 2018



(2022, 04 11). <https://www.artworkinpromess.com/blog-articles/2018/5/14/artistes-robots-pourquoi-on-a-aim-lexposition-du-grand-palais>

Özetle Orlan da Stelarc gibi vücudunun sınırlarını silikleştirerek yeni çağın insan görünümünün tasarlanmasına, potansiyelinin keşfedilmesine yönelik arayışlar sunmuştur.

4.3. EDUARDO KAC

Eduardo Kac 1962 doğumlu Brezilyalı yeni medya sanatçısıdır. Disiplinler arası sanatçı, özellikle biyoteknolojiden faydalanarak oluşturduğu işleri ile tanınmaktadır. Sanatçının performansları, insan, hayvan, bitki ve robotik gibi farklı olgular arasında geçişler sunmaktadır; izleyicisini, insanın melezleşme ihtimali, melezleşmenin etik sorunları, “insan” olmanın silikleşen sınırları gibi sorgulamalara sürüklemektedir. 2000 yılında sergilediği “GFP Bunny” isimli transgenik çalışması hem daha sonraki işlerine olan etkisi bakımından önemlidir hem de en tanınmış çalışmalarından biridir. Sanatçı moleküler biyolojiden faydalanarak denizanası ve tavşan DNA’sını birleştirmiştir. Bu birleşmenin sonucunda yeşil floresan tavşan “Alba” meydana gelmiştir. Alba, mavi ışığın altında yeşil bir ışık saçmaktadır. Sanatçının çalışması bununla sınırlı değildir. Tavşan Alba'nın sosyal uyum aşaması da çalışmanın kapsamındadır.

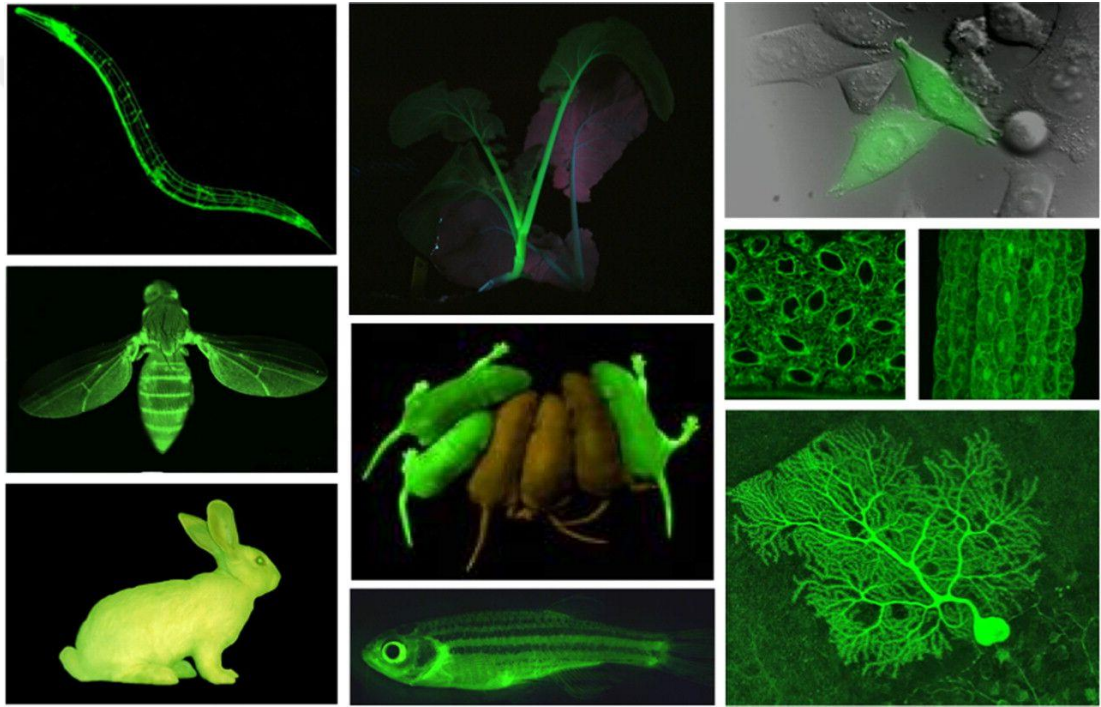
Şekil 57. Eduardo Kac, “GBF Tavşancığı” isimli bioart çalışması, 2000



(2022, 01 01). Andermann, J., & Giorgi, G. (2017). We are never alone: a conversation on bioart with. Journal of Latin American Cultural Studies,

2001 yılında gerçekleştirdiği “Sekiz Gün” çalışması da “GFP Bunny”nin devamı olarak görülebilmektedir. Çalışmasının ismi Hristiyan ve Yahudi yazıtlarındaki dünyanın yaratılışının sürdüğü yedi güne bir gün daha eklenmesi ile oluşmuştur. Bu çalışma biyolojik ve mekanik yapıların bir araya gelmesi ile oluşmuş canlı bir enstelasyondur ve bioart olarak adlandırılmıştır. Akvaryumvari bir robotun içine GFP hayvanları ve GFP bitkilerinin yerleştirilmesi ile oluşmuştur. Bu çalışmadaki GFP canlılar amipler, fareler, balıklar ve bitkilerdir.

Şekil 58. Eduardo Kac, “Sekizinci Gün” performansı, 2000-2001



(2021, 09 01). www.pinterest.it: <https://www.pinterest.it/pin/564075922053885680/>

Sanatçı, işlerinin ana temellerinden biri olan özne ve öteki arasındaki bağı şu şekilde ifade etmiştir;

“Burada hepimiz tek bir ağa takılmış durumdayız – canlı ve cansız, yerel ve uzak, biyolojik ve teknolojik – bir tanesini çıkarırsanız tüm sistem çözülür.”²⁰

Sanatçı 2009 yılında yeni medya çalışmalarının ödüllendirildiği “Ars Electronica” ödüllerinde “Golden Nice Award” kazanmıştır. Sanatçıya bu ödülü

²⁰ (Andermann & Giorgi, 2017)

kazandıran eseri, 2003 ve 2008 yılları arasında geliştirdiği “Natural History of Enigma” isimli çalışmasıdır. Sanatçı bu çalışmasında kendi DNA’sını Petunya isimli çiçeğin DNA’sı ile birleştirerek ortaya “Edunia” isimli çiçeği çıkarmıştır. Çalışmanın hem bir insan melezi olması sebebiyle siborg sanatıyla olan bağı, hem de insan ve öteki ile olan çizgileri eriterek posthümanizmin türçülük karşıtı duruşuyla bağ kurması dikkat çekicidir.

Şekil 59. Eduardo Kac ,“Edunia” isimli bioart çalışması, 2009



(2022, 01 01). Andermann, J., & Giorgi, G. (2017). We are never alone: a conversation on bioart with. *Journal of Latin American Cultural Studies*,

Kac'ın eserleri türler arası geçişkenliği sorgulayarak, gelecekte oluşması muhtemel etik sorunları akla getirmektedir, bir yandan ise sanatçının performansları da birer etik tartışma haline gelmiştir. Ek olarak hayvanlar üzerindeki deneysel çalışmaları nedeniyle hayvan hakları açısından da tartışmaya açıktır ki bu yönüyle posthümanizmin öteki (hayvan, kadın...) ile empati kurmayı gerekli kılan ve hümanizmin insanı (beyaz erkeği) yücelten duruşuna karşı insan ve diğer canlıları eşit gören duruşuna ters düşebilmektedir.



BEŞİNCİ BÖLÜM

SİBORG SANATI

20. yüzyılın sonlarında, kapitalizmin her alandaki yoğun etkisiyle sanat ve ticaret içe içe geçerek, sanatın aşınmasına ve sanatın bağlamından koparılmasına yol açılmıştır. Her içeriğin pazarlanabilir oluşu sanatın da kendi içinde bölünmesine ve yeniden tanımlanmasına yol açmıştır. Örneğin, sanatçı Larry Miller 1989'da, kendi DNA'sının patentini mahkeme kararı ile satın alarak sanatta yeni bir bakış açısının ve yeni tartışmaların açılmasına zemin hazırlamıştır. Takip eden yıllarda, Larry Miller gibi başka sanatçıların da kavramsal temelli öncü, deneysel sanatsal arayışlarda bulunmasıyla, 1997'de küratör Benjamin Buchloh'un da dile getirdiği üzere kavramsalılık, günümüz sanatının temel yapı taşlarından biri haline gelmiştir. (Fineberg, 2014)

Benjamin Buchloh'un da küratörlerinden olduğu Documenta ve New Tendencies gibi çağdaş sanat etkinlikleri, öncü yaklaşımlara ev sahipliği yaparak, sanatçıların, galeri sahiplerinin, sanat eleştirmenlerinin ve sanat tarihçilerinin toplanmasını sağlayan bir topluluk oluşmasının önünü açmıştır. Yeni medya sanatı, bioart ve dijital sanat gibi teknoloji ve bilim ile bütünlük gösteren hareketlerin fikirlerinin geliştirildiği ve uygulamaya geçirilebildiği bu etkinliklerin görünümü Fransız sanatçı François Morellet tarafından;

“Biz sanatta, bilim alanında gerçekleşmekte olan kadar büyük bir devrimin arifesindeyiz. Bu nedenle, sağduyu ve sistematik araştırma ruhu, sezgi ve bireysel ifadenin yerini almak durumundadır.”

Şeklinde ifade edilmiştir. (Ertan & Fritz, 2014)

New Tendencies gibi sanat oluşumlarının tetiklediği, 21. yüzyıl sanat hareketlerinden olan siborg sanatındaki siborg görünümü, bilim kurgu filmlerindeki yabancı, canavarımsı görünümdense, gündelik hayattaki sıradan insanlardan pek farklı değildir ki bu yönüyle korkutucu olmaktan uzak, özünde akıllı telefonlar gibi teknolojilerle zaten hayatımıza dahil olmuş bir görünümdür. Siborg sanatı kapsamında çalışan sanatçılar teknolojiye adapte olmuş sıradan insan figüründen farklı olarak hem

bu dönüşümü felsefi yönüyle ele alıp sorgulamakta hem de sibernetik implantlar sayesinde yeni duyular oluşturma amacı taşımaktadırlar.

Karl Marx, insan duyularının algılama farklılıklarını birer yetenek gibi ele almıştır, dolayısıyla Marx'a göre duyularımız entelektüel bir biçimde gelişime açıktır. (Ertan & Fritz, 2014) Marx'a ek olarak 17. yüzyılda Decartes, insan bedeninin maddeselliğini ön plana çıkararak, bedenin topraktan, heykelden, makineden farksız olduğunu ifade etmiştir. (BOYNUKALIN & DOĞAN, 2020)

Yazının devamında detaylandırılacak olan bu sanatçıların bir kısmı, aynı zamanda yeni edindikleri duyularla sanat eserleri de üretmişlerdir ve üretilen bu eserler de siborg sanatının parçasıdır. 2000'ler ve sonrasında varlık gösteren siborg sanatçılarının öncüleri olan Stelarc, Orlan, Eduardo Kac gibi sanatçılar farklı bir yaklaşım sunmaktadır.

Stelarc'ın çalışmaları izleyici gözünden bakıldığında 2000 sonrası siborg sanatından farklı performanslar ve enstalasyonlar içermektedir. Diğer siborg sanatçıları gibi bedenin potansiyelinin sınırlarını zorlayan sanatçı bunu yaparken, siborg sanatçılarından farklı olarak şu ana kadarki çalışmalarında yeni bir duyu edinme amacıyla çalışmamıştır.

2000 öncesinde sanat çevresini siborg görünümle tanıştıran ilk siborg sanatçılarıdır ve toplumu yabancı olan ile tanıştırmayı yönüyle 2000 sonrası siborg sanatçıları ile paralellik göstermektedir.

Orlan da, Stelarc ve Eduardo Kac gibi yeni bir duyu geliştirme çabasına girmemiştir. Çalışmalarında bedenin potansiyeline yönelik geliştirme arayışı yoktur. O, bedeni bir karşı duruş, beden üzerine sistematik biçimde kurulmaya çalışılan iktidarı yıkan bir araç ve eser olarak kullanmıştır. Bu başkaldırısı sırasında bedeninde yaptırdığı deformasyonlar (ya da geliştirmeler, bakış açısına göre değişiklik göstermektedir) bakımından siborg sanatçılarından farklıdır. Orlan'ın bedenindeki değişimler görüntüsel iken, siborg sanatçılarının yaptırdığı değişimler daha çok pratiğe yöneliktir.

Orlan bedenin kutsallığının yıkılması, günümüz tıbbi ile bedene ne düzeyde müdahale edilebileceği, bedenin hem fırça, hem tuval, hem sanat eseri, hem de isyan

aracı ve isyan manifestosu olabileceğini göstermesi bakımından 2000 sonrası siborg sanatçıları ile paraleldir.

Eduardo Kac, siborg sanatçılarından farklı olarak, kendi bedeninden aktarım yapması dışında çalışmalarını doğrudan kendi bedeninde sürdürmemiştir. Melezleşme kavramının varlığı ile insan ve diğer organizmalar arasındaki geçişkenlik bakımından posthüman olgusunun izleri, sanatçının çalışmalarında yoğun olarak görülebilmektedir. Bu yönüyle de sanatçı 2000 sonrası siborg sanatçılarıyla benzerlikler taşımaktadır.

Makineleri antropomorfik biçimde ele alan, insanları ise makineleştiren teknolojik atılımlar neticesinde, zihin yükleme gibi bilim kurgu filmlerinden ya da romanlarından fırlamış duygusu uyandıran fikirlerin gerçekleşme ihtimalleri sanatçıların deneysel süreçleri eşliğinde gündelik hayatlarımıza dahil olmaktadır.

Örneğin;

“Beynin yüksek bilişsel süreçlerini artıracak, bilinçli beyin dışında kurgulanan dışsal bellekle, beyin bilgisayar arayüzü sağlanarak insanın siborg ya da insan ötesi bir varlığa dönüşmesi varsayılmaktadır. Exocortex ile beyin işlemcisi, çıkış ve giriş birimleri ve yazılım sistemleriyle enformasyon işleyebilen bir sisteme dönüşmesi düşünülmektedir (Mutlu, 2015:194).”²¹

gibi gerçekleşmesi olası siborg formları, siborg sanatı gibi nice sanatsal hareketi fikirsel olarak besleyerek karşımıza çıkarmaktadır.

2000'ler sonrası gelişim gösteren, oldukça genç olan ve bilgisayar, akıllı telefon gibi teknolojilerle iç içe büyümüş bu sanatçı topluluğu, bu günün olmasa da hiç uzak olmayan geleceğin insan profilini çizmekte ve bu konuda öncü tasarımcılar olarak karşımıza çıkmaktadırlar. Bu yaklaşımlarını, kendilerinin kurduğu ve yazının devamında da bahsedilecek olan “Cyborg Fondation” (Siborg Vakfı)’nın web sitesinde geçen bir cümle ile kendileri de dile getirmişlerdir “We are the first generation able to decide what organs and senses we want to have” (Biz, hangi organlara ve duylara sahip olmak istediğine karar verebilen ilk jenerasyonuz).

²¹ (GÜNEY & UYSAL, 2019)

5.1. SİBORG SANATÇILARI

Siborg sanatçısı Moon Ribas, siborg sanatçılarının beyne bir heykeltıraş gibi yaklaştıklarını söylemiştir ve siborg sanatını, kendi duygularımızı yaratma sanatı olarak tanımlamıştır. Moon Ribas ve Neil Harbisson, siborg sanatı ve siborglaşma sürecindeki insanın değişiminden korkulmasının yersiz olduğunu ifade etmişlerdir. Onlara göre, evrimi geniş kapsamlı düşündüğümüz takdirde geçmişte de insan değildik, dolayısıyla gelecekte de günümüzdeki insan tanımının sınırlarını aşmak korkutucu olmak zorunda değildir. Kaldı ki, günümüzde insanların bütünleştiği cep telefonu gibi aygıtların tamamen tehlikesiz olduğu söylenemez, fakat her an bu tehlikeler üzerine düşünüp kaygılanmak anlamlı değildir. (Alcaraz, 2019)

Siborg sanatçıları, siborglaşmanın geleceğimiz için kaçınılmaz olduğunu savunmaktadırlar. Ayrıca siborg sanatçıları teknolojinin onları doğadan uzaklaştırmadığını, tam tersi, duygularının gelişmesi sonucunda doğa ile daha yoğun bir bağ kurduklarını iddia etmektedirler. Onlar için siborg olmak sadece duyularımızı geliştirmek ve ölümsüzlük arzumuza karşılık bulmak değil, aynı zamanda doğayla uyum sağlayabilmemiz için bir gerekliliktir. Artan nüfus, bozulan doğal denge gibi faktörler neticesinde deyim yerinde ise doğada daha az yer kaplayan, karbon ayak izi küçülen, farklı ve zorlu doğal şartlara ayak uydurabilen, çevresiyle, kendi türüyle, diğer türlerle güçlü bir biçimde empati kurup, daha barışçıl yaşayabilen bir türe dönüşmemiz, siborg sanatçılarınca geleceğimizin kaçınılmazıdır.

“Antropolog ve sanatçı David Thomas’a göre iki tür siborg gelecekte var olacaktır: birincisi, daha önce yaşamış kişi olarak ya da genetik olarak imal edilmiş, organik insan bedenini organik olmayan bir protezle birleştirerek birleşen tür, ikincisi ise, organik olmayan bilgisayar yazılımında korunmuş insan zihninden oluşan türdür.”²²

David Thomas’ın yaklaşımı böyleyken, siborg sanatçılarınca siborglar dörde ayrılmıştır;

Psikolojik siborg: Kendisini teknoloji ile uyumlu hissedenen,

Biyolojik siborg: Teknoloji ile vücutsal bütünlük gösteren,

Nörolojik siborg: Zihin ve beyin modifikasyonu gerçekleşmiş olan,

Hayalet siborg: Bir siborg organının kaybının ardından hissedilen duyunun hala kendisini hissettirebilmesi durumu.²³

²² (BOYNUKALIN & DOĞAN, 2020)

²³ (Bureau, 2021)

5.1.1. İlk Siborg: Neil Harbisson

1984'te İspanya'da doğmuş olan İngiliz-İrlandalı sanatçısıdır. Kendisine Birleşik Krallık tarafından siborg pasaportu verilmiştir ve bu şekilde dünyanın ilk siborgu olmuştur.

Neil Harbisson akromatopsi denilen tam renk körlüğü ile dünyaya gelmiştir ve bu nedenle her şeyi siyah beyaz, çoklukla grinin tonları halinde görerek büyümüştür. Çocukken hastalık tanısı konulan bu rahatsızlığının bir tedavisinin olmadığı söylenmesi üzerine, gençlik döneminde sanata yönelmesinin de etkisiyle renkleri algılayabilmesinin ve bunun da ötesinde yeni bir duyu kazanabilmesinin mümkünatı ve yolları üzerine araştırmalar yapmaya koyulmuştur. 2003 yılında Adam Montandon'un da yardımıyla çalışmalara başlamış ve 2004 yılında onu siborga dönüştüren antenin tasarımı tamamlayarak vücuduna entegre edilmesini sağlamıştır.

Şekil 60. Neil Harbisson'ın siborg olmasına olanak sağlayan antenini gösteren bir fotoğraf



(2021, 09 01). www.bilimkurgukulubu.com: <https://www.bilimkurgukulubu.com/genel/roportaj/daha-az-insan-olmaktan-korkmaniza-gerek-yok/>

Harbisson, sahip olduğu bu anten sayesinde renkleri göremeyip titreşimlerini hissederek, duyma yoluyla ayırt edebilmeye başlamıştır. Diğer bir deyişle renkleri duyabilmeye başlamıştır. Geçen yıllar boyunca anteninde değişiklikler yaparak gelişmesini sağlamıştır. Günümüzde, renk körlüğü olmayan, sağlıklı görme yetisine sahip olan bireylerin dahi göremediği kızılötesi ve ultraviyole renkleri de

duyabilmektedir. Neil Harbisson kendisini “beni bir siborga dönüştüren yazılım ve beynim arasındaki birlik. Rüyalarımda renklerin sesini duymaya başladığımda kendimi bir siborg olarak düşünmeye başladım” şeklinde ifade etmiştir.

Şekil 61. Neil Harbisson’ın antenin daha eski halini gösteren bir fotoğraf



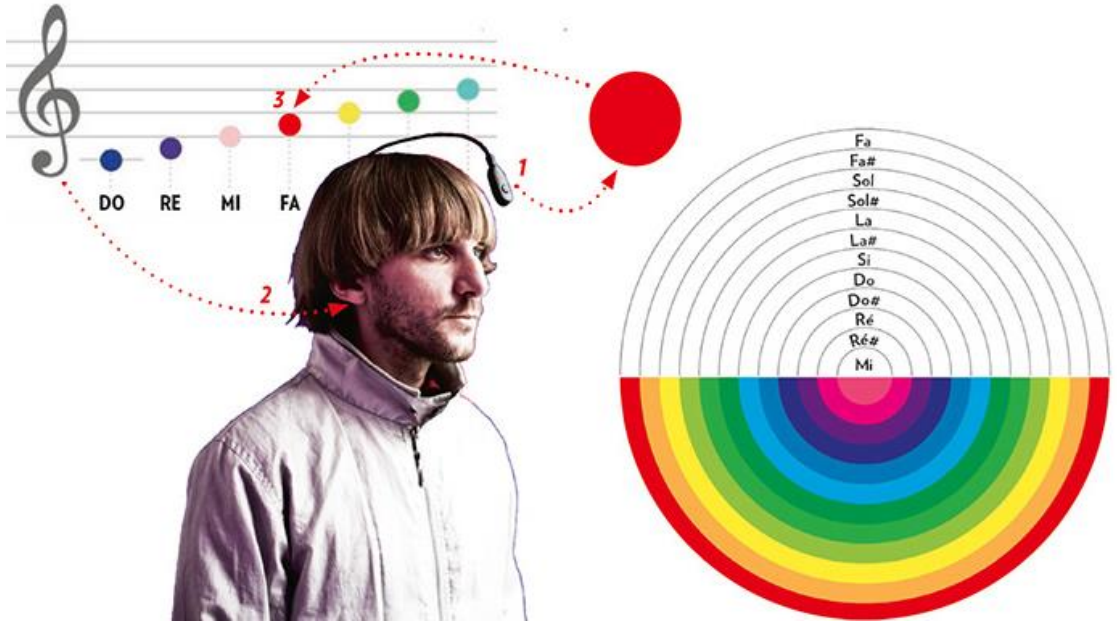
(2021, 09 01). moblobi.com: <https://moblobi.com/yasam/renkleri-duyabilen-adam-neil-harbisson/>

Günümüzün gelişen tıp teknolojileri sayesinde farklı renk körlüğü çeşitlerinin tedavilerinde de gelişmeler olmasına rağmen, takıp çıkartılan bir tedavi aracındansa, vücudunun bir parçası, yani bir organı olan, üstelik renk körlüğü tedavisinin ötesine geçen ve aynı zamanda kendi tasarımı olan anten, Neil Harbisson’un tercihidir. Harbisson’a göre, siborg olmak yöntemsel olarak ikiye ayrılmaktadır; yeni bir duyuya sahip olarak veya yeni bir organa sahip olarak. Yeni bir duyu kazanma süreci vücuda sensörler eklenmesi ile icra edilebilmekte iken, yeni bir organ ise genellikle görsel yönden ön plana çıkan, anten ve benzeri yapıların vücutla bütünleşmesi şeklinde yapılmaktadır. Harbisson bu iki farklı deneyimi şu şekilde ifade etmiştir;

“Yeni duyu, gerçekliği birdenbire yeniler, çünkü rutini değiştirir. Böylece bu oda her gün aynı olabilir, ancak yeni bir anlam eklerseniz tamamen yeni bir oda olur. Tüm realitemiz yeni olur: Çevrenizi keşfetmek gibidir, yeni organ size bu tanıdık ortamın daha önce hiç yaşamadığımız deneyimini verir. Anten gibi yeni bir organa sahip olduğunda diğer insanlar, toplum üzerindeki etki daha güçlüdür, çünkü bir kişinin dahili bir sensörüne sahip olmasına kıyasla görünür durumdadır. İnsanlar, antenin ilgisini çekmesiyle benimle sık sık etkileşime giriyor”.²⁴

Harbisson’ın insanlarla etkileşiminde değişimlere neden olan yapay organı yani anteni, aynı zamanda insan dışındaki canlı türleriyle etkileşimini farklılaştırmıştır. Sanatçı, doğadaki anteni olan canlılarla, böceklerle daha yüksek bir duygudaşlık ve türdeşlik hissi yaşayarak, doğa ile bağının güçlendiğini ifade etmektedir. Harbisson’ın türdeşlik durumumuzu pekiştiren trans tür olma halinin, toplumumuzun geleceği olduğunu da ifade etmektedir. (Alcaraz, 2019)

Şekil 62. Neil Harbisson ile “Renkleri Dinlemek” isimli görsel

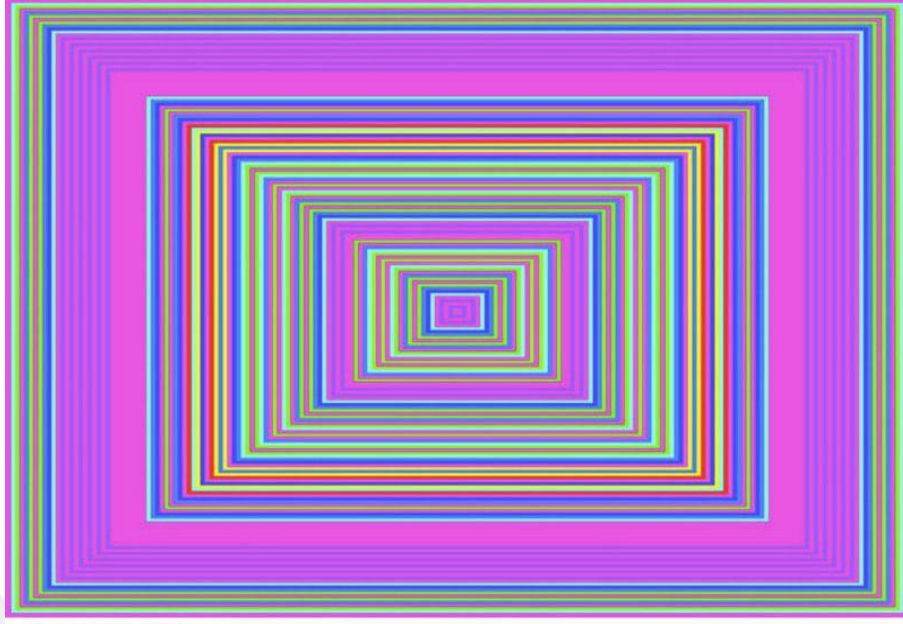


(2021, 09 01). hpluspedia.org: https://hpluspedia.org/wiki/Neil_Harbisson

Sanatçı bu yeni duyusu nedeniyle hem kendisini bir sanat yapıtı olarak kabul etmiştir, hem de yeni duyusuyla sanat eserleri oluşturmuştur. Farklı müzik türlerinden şarkıların onda ifade ettiği renk karşılıklarıyla, şarkıların resimlerini yapmıştır.

²⁴ (Alcaraz, 2019)

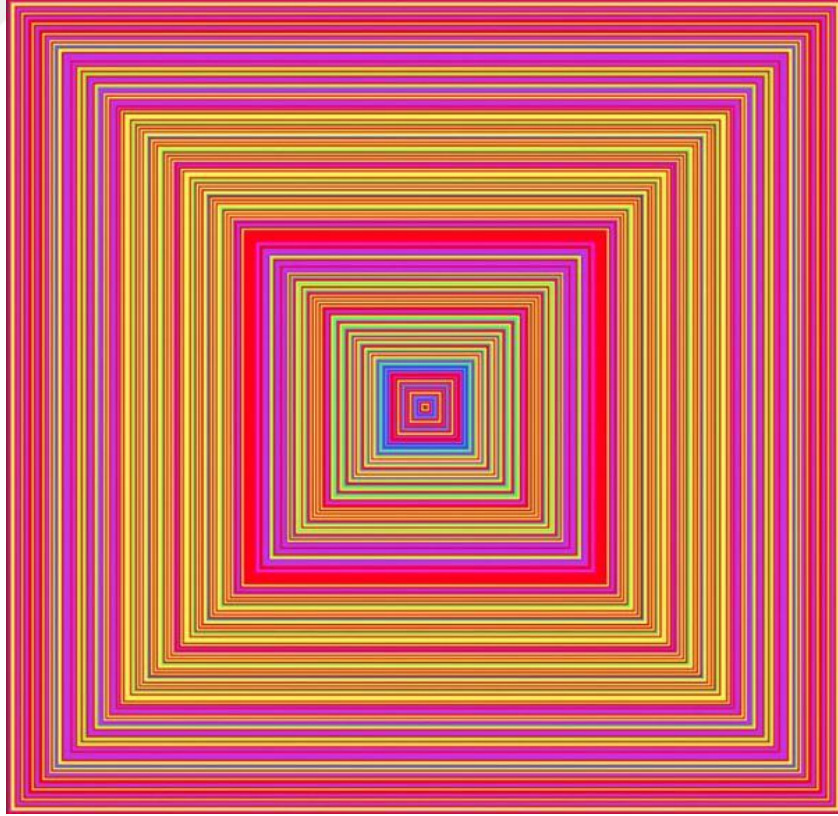
Şekil 63. Beethoven'ın "Für Elisa" isimli bestesinin resmi.



BEETHOVEN - Für Elisa

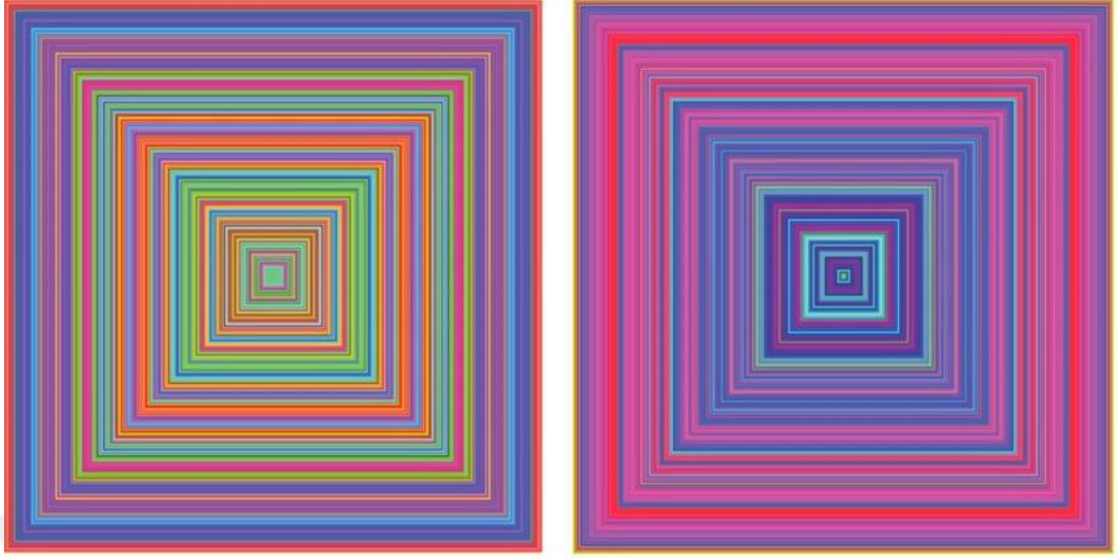
(2021, 09 01). arthur.io: <https://arthur.io/art/neil-harbisson/beethoven-fur-elise>

Şekil 64. Justin Bieber'in "Baby Baby" isimli şarkısının resmi.



(2021, 09 01). tr.pinterest.com: <https://tr.pinterest.com/pin/430727151840784714/>

Şekil 65. Martin Luther King'in ve Hitler'in konuşmalarının resimleri.



(2021, 09 01). birdinflight.com: <https://birdinflight.com/inspiration/experience/neil-harbisson-people-aren-t-black-and-white-we-re-all-different-shades-of-orange.html>

Renklerin onda hissettirdiği titreşimlerle insanların melodik portrelerini oluşturmuştur. Şehirlerin seslerini dinleyerek renklerini belirlemiştir. Bu çalışmaları ile hem çevresindeki hem de farklı coğrafyalardaki sanatçı, tasarımcı ve mühendisi etkilemiştir. Sanatçı yeni projeler geliştirmeye ve zaman algısını değiştirebilmek üzere tasarlanan bir cihaz üretmeye çalışmaktadır.

5.1.2. İlk Kadın Siborg: Moon Ribas

1985 İspanya doğumlu avangart dansçı ve koreograftır. Pek çok konuşmasında ve röportajlarında da belirttiği üzere gençken teknoloji karşıtıydı ve de teknolojiye oldukça soğuk ve mesafeli duran bir sanatçıydı. Sonraları teknolojiyi araç olarak kullanmaktansa, dans deneyimi olarak kullanıp, daha doğal bir bağlantı kurabileceğini fark etmiştir.

Şekil 66. Moon Ribas, hissettiği yer hareketliliğinin etkisi ile dans ederken



(2021, 09 01). www.flickr.com: <https://www.flickr.com/photos/copdecap/8294481345>

Bunun üzerine 2007 yılında ilk duyuşal deneyimi, üç ay boyunca kullandığı kaleydoskopik (çiçek dürbünü) gözlükler ile edinmiştir. Bu süreç boyunca gözlükler nedeniyle şekilleri görememiş, sadece renklerle çevresini algılamaya çalışmış, aynı zamanda farklı şehirler gezerek bu algı biçimiyle gözlemler yapmıştır.

2008 yılında eli ile işaret ettiği kişilerin hızlarını algılamasını sağlayan bir eldiven geliştirmiştir. Ancak 2010 yılında bu şekilde insanları işaret ederek hızlarını algılamının pek kullanışlı olmadığına karar vermiştir ve çevresindekilere, onları işaret etmeden hızlarını algılamasını sağlayacak küpeler takmıştır. Ardından bu deneyimi çeşitlendirerek küpeleri ters çevirip arkasında kalan hareketliliği de hissetme durumunu deneyimlemiştir.

Şekil 67. Moon Ribas, çevresindeki hareketliliği algılamasını sağlayan küpelerini kullanırken



(2021, 09 01). upload.wikimedia.org:
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6a/Moon_Ribas.jpg

2013'te ayaklarına çevrimiçi sismograflara bağlı implantlar yerleştirildi. Bu implantlar aracılığıyla dünyanın her yerinden depremleri hissedebiliyordu. Bu hissi dansının bir parçası haline getirdi ve “Depremi Beklerken” isimli performansı gerçekleştirdi, dansı rastlantısal ve belirsizdi. Hissettiği depremler ile bir ritim gösterisi de sergiledi ve bu iki performansını farklı şehirlerde tekrar etti. 2019'da deprem sensörlerini çıkarttırdı, fakat ilerleyen süreçte implantları aydaki hareketliliği

de hissedebileceği şekilde geliştirmeyi ve bu implantları yeniden vücuduna dahil etmeyi planlamaktadır.

Şekil 68. Moon Ribas, hissettiği yer hareketliliğinin etkisi ile dans ederken



(2021, 09 01). graffica.info: <https://graffica.info/revista-graffica-13-moon-ribas/>

5.1.3. Diğer Siborg Sanatçıları

Ribas ve Harbisson, Sibor Vakfı gibi girişimlerde bulunarak topluluklar kurup, siborg sanatı çerçevesinde üretimlerde bulunmak isteyen genç sanatçıların da üretim fırsatı yakalamalarını sağlamışlardır. Siborg sanatı dahilinde öne çıkan diğer sanatçılara örnek olarak; Manuel De Aguas'a (Manel Munoz), Joe Dekni'yi, Paul Prats'i, Alex Garcia'yı ve Kai Landre'yi sayabiliriz. (Cyborg Artists, 2021)

Manel De Aguas; 1996 İspanya doğumlu fotoğrafçı ve siborg sanatçısıdır. İnsan dışı canlıların algıladıkları çok farklı bir gerçeklik olması durumuna ve insan-doğa ilişkisine odaklanmıştır.

Röportajlarında yağmur ile hep özel bir bağı olduğundan bahsetmektedir. Yağmur yağacağı zaman romatizma ağrıları olan kişiler gibi yağmurun gelişini vücudunda hissedebilen insanlardan ve canlılardan etkilenmiş ve atmosferik basıncın bu durumlara sebep olarak yağmurun haberciliğini yaptığını dile getirmiştir. Bunun üzerine havadaki değişiklikleri algılamasını sağlayacak bir proje başlatmaya karar vermiştir. 17. yüzyılda ritüel olarak oluşturulan barometre listesini bulup ardından yeni teknolojik parametrelere yönelmiştir. Sahip olduğu implantlar için otuz avro gibi düşük bir fiyat ile gerekli çipi aldığından, dolayısıyla teknoloji ile bütünleşme durumunun büyük bir ekonomik kaynak gerektirmediğinden bahsetmiştir. Göçmen kuşların göç ederken havayı ne kadar gözlemlediklerinden ve onlardan ilham aldığından bahsetmiştir. Elektrik mühendisi olan Matteo Suryo ile çalışarak ilk projesine başlamıştır. Birlikte tasarladıkları implant sayesinde atmosferik basıncı kulakları ile algılayabilmektedir. Yine bir mühendis olan Phoenix Bean Oreon'la beraber kafatası ile (temporal kemiği ile) algılayabildiği yeni bir sensör geliştirmiştir. Sanatçı bu implantın öncekine kıyasla daha organik hissettirdiğine değinmiştir. Yeni sensörlerine, Phoenix Bean Oreon ile birlikte, wifi özelliği kazandırmışlardır. Sanatçı artık wi-fi sayesinde dünyanın farklı yerlerindeki hava durumunu hissedebilmektedir. Hatta sanatçı bu sensörleri ile “barometrik gezinti” adını verdiği gezinti yöntemi ile uzaya dahi gitmeyi planlamaktadır. Wi-fi ile bir hava balonuna bağlandığında zihni ile uçuyormuş gibi hissettiğini söylemektedir. Sanatçının sensörünü şarj etmesi gerekmektedir. Ancak, yeni organımızın enerji ihtiyacını karşılama amacıyla, ona güneş enerjisi eklentisi entegre ederek bir çeşit fotosentez yapılabileceğini söylemektedir. Balık yüzgeçlerinden esinlenerek güneş enerjisi ile şarj olabilecek bir proje geliştirmiştir. Sanatçı damarlara tribün eklenmesi yoluyla da enerji üretilebileceğini düşünmekte ama pıhtılaşmaya sebep olabileceği için bunun henüz uygulanabilir görünmediğinden bahsetmektedir. Yeni projesi olarak sıcaklık ve nemi de algılamayı sağlayacak bir sensör geliştirmeyi ve kendi hücreleri, kendi DNA'sı ile organlar üretmeyi de hedeflemektedir. Sanatçı her siborg sanatçısının kendi algısını ve

gerçekliğini yarattığına ve de siborglaşmanın bir sosyal reaksiyon projesi olduğuna değinmektedir. (School, 2021)

Şekil 69. Manel De Aguas'ın atmosferik basıncı duyumsamasını sağlayan implantını gösteren fotoğraf



(2021, 09 01). [www.eltiempo.com: https://www.eltiempo.com/cultura/gente/transespecie-el-artista-manuel-de-aguas-se-implanto-dos-aletas-552906](https://www.eltiempo.com/cultura/gente/transespecie-el-artista-manuel-de-aguas-se-implanto-dos-aletas-552906)

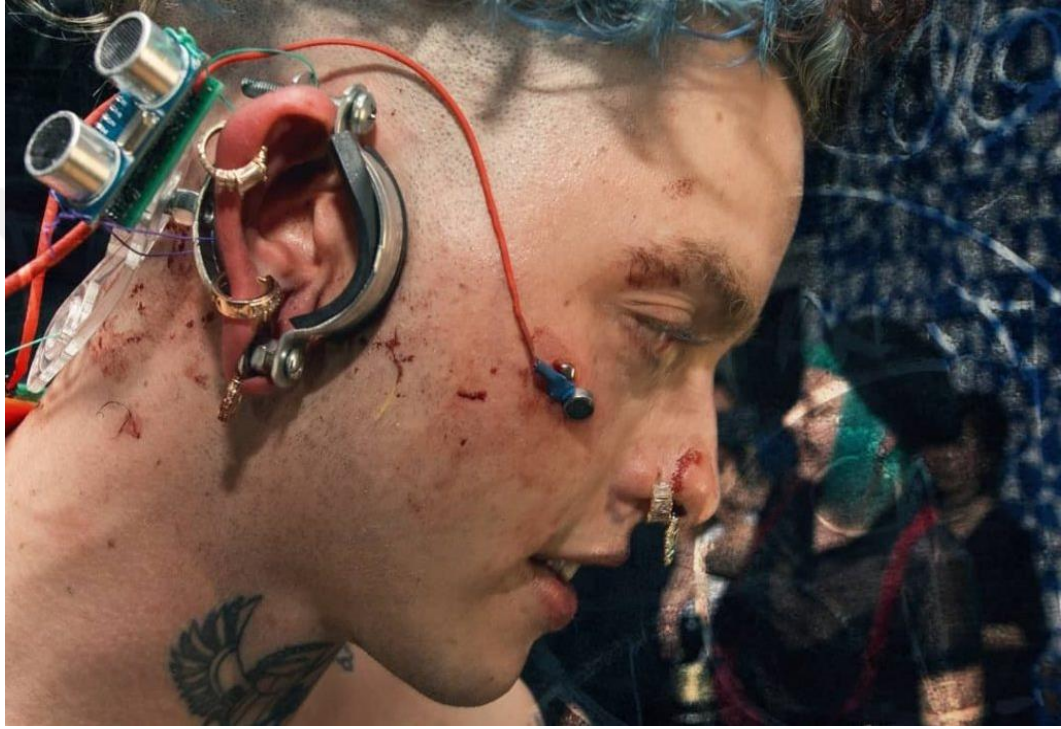
Şekil 70. Manel De Aguas'ın atmosferik basıncı duyumsamasını sağlayan implantlarının gelişmiş halini gösteren fotoğraf



(2021, 09 01). [www.elindependiente.com: https://www.elindependiente.com/tendencias/2021/01/16/manel-de-aguas-el-artista-ciborg-con-aletas-que-es-una-estacion-meteorologica-movil/](https://www.elindependiente.com/tendencias/2021/01/16/manel-de-aguas-el-artista-ciborg-con-aletas-que-es-una-estacion-meteorologica-movil/)

Elmacık kemiklerine implantlar eklenmesi işlemi ile bedeninde kendi radar sistemini kuran Joe Dekni, yarasalardan ilham aldığını ifade etmektedir. İmplantların bedenine yerleştirilmesi işlemini, Barcelona’da performans olarak gerçekleştirmiştir. (Zas, 2021)

Şekil 71. Joe Dekni’nin, bedeninde kendi radar sisteminin olmasını sağlayan implantlarının takıldığı performansından bir görsel



(2021, 09 01). biohackinfo.com: <https://biohackinfo.com/news-transpecies-society-presents-more-cyborgs-with-novel-senses/>

Genç bir Katalan sanatçı olan Pau Prats, kolundaki bir eklenti cihazı aracılığıyla UV ışınlarını algılayabilmektedir. Onu böyle bir duyu geliştirmeye yönelten başlıca nedenler; bir sanatçı olarak kendi gerçekliğini oluşturmak ve çoğunluğun kayıtsız yaklaştığı bir gerçek olan dünyanın deformasyonu ile ortaya çıkan ultraviyole radyasyonun zararlarını azaltmak istemesidir.

Şekil 72. Pau Prats'ın UV ışınlarını algılayabilmesini sağlayan cihazını gösteren bir görsel



2021, 09 01). biohackinfo.com: <https://biohackinfo.com/news-pau-prats-uv-ultraviolet-sense/>

Genç bir aktivist olan Alex Garcia hava kirliliği konusundaki farkındalığı arttırmak amacı ile göğsüne bir sensör yerleştirmiştir. Bu implant aracılığı ile hava kalitesini algılayabilmektedir. (Transpecies Society presents new cyborgs with novel senses, 2021)

Şekil 73. Alex Garcia'nın hava kalitesini algılayabilmesini sağlayan sensörünün fotoğrafı



(2021, 09 01). biohackinfo.com: <https://biohackinfo.com/news-transpecies-society-presents-more-cyborgs-with-novel-senses/>

Kai Landre bir siborg müzisyendir ve kozmik ışınları hissederek uzaydan gelen radyasyonu algılamayı ve bunları ses olarak duymayı hedefleyen bir proje yürütmektedir. Kendisinin kozmik duyu adını verdiği, 6. duyusunu kullanmaktadır. Çalışmaları ile “gerçekliğe meydan okuduğu” iddiasındadır, sanatçının bu yeni 6. duyusu kozmik ışınları duyabilme yetisidir, bu nedenle evreni duyabilen müzisyen olarak tanımlanmaktadır.

Şekil 74. Kai Landre'nin 6. (kozmetik) duyusunu ona kazandıran implantının bir görseli



(2021, 09 01). nextnature.net: <https://nextnature.net/magazine/story/2021/an-interview-with-a-cyborg>

5.2. SİBORG VAKFI

“Hayat kendini bulmakla ilgilidir.
Hayat kendini yaratmakla ilgilidir.”
George Bernard Shaw

“Bu dünyada bir dev var.
Bu devin öyle kolları var ki, hiç güçlük çekmeden bir lokomotif kaldıracaktır.
Bu devin öyle ayakları var ki, günde binlerce kilometre koşabilir.
Bu devin öyle kanatları var ki, bulutlar üzerinde, kuşların çıkamadığı yüksekliklerde uçabilir.
Bu devin öyle yüzgeçleri var ki, su altında balıklardan daha iyi yüzebilir.
Bu devin öyle gözleri ve kulakları var ki, görülmeyeni görür, başka bir kıtada konuşulanları işitir.
Bu dev o kadar güçlüdür ki, dağları delip geçer ve doludizgin akıp giden suları durdurur.
Bu dev, yeryüzünü istediği gibi değiştirir, ormanlar diker, denizleri birleştirir, çölleri sular.
Kindir bu dev?
Bu dev insandır.”²⁵

(İnsan Nasıl İnsan Oldu) M. İlin - E. Segal

Siborg Vakfi 2010 yılında Neil Harbisson ve Moon Ribas ortaklığıyla Mataro’da kurulmuştur. Amacı insan bedeni ve teknolojinin birleşmesini desteklemek, bu anlamda çalışmalar sürdürenlere destek olmak, siborg haklarını belirlemek ve savunmak ve de insanları siborg olmaya teşvik etmektir. Kurulmasının ardından önce Barcelona'ya, daha sonra da New York'a taşınmıştır.

²⁵ (İlin & Segal, 2008)

Şekil 75. Neil Harbisson ve Moon Ribas



(2021, 09 01). residencyunlimited.org: <https://residencyunlimited.org/residencies/neil-harbisson-and-moon-ribas/>

Dünyanın birçok yerinde farklı kuruluşlar inovatif projeler gerçekleştirmişlerdir. Vakıf bir proje olarak 2017 yılında Moon Ribas, Manel Munoz, Neil Harbisson ortaklığı ile Trans Türler (Transperies) Derneğini kurmuştur. Derneğin hedefi insan kimliğinin dışına çıkan ve Manel Munoz'un ifade ettiği şekliyle kendilerini %100 insan olarak tanımlamayan bireylerin bir araya gelmesini ve seslerini duyurabilmesini sağlamaktır.

Neil Harbisson ve Moon Ribas birbirleriyle, Mors alfabesini kullanarak, Bluetooth bağlantısına sahip birer diş aracılığıyla iletişim kurmaktadır, ek olarak Neil Harbisson ağzına, tıkladığında ışıldayabilen bir diş modifikasyonu yaptırmıştır. Fingerborg Projesi, parmağını kaybetmiş olan bir öğrencinin duygularını geliştirme hedefi ile oluşturulmuş bir projedir. Proje dahilinde fotoğraf ve video çekebilen yapay bir parmak oluşturulmuştur. Manyetik saç, güneş ısısındaki değişimleri ölçebilen sensör gibi projeleri devam etmektedir. Çalışmalarını, sanal gerçeklik ya da artırılmış gerçeklik ile ifade etmemektedirler, bunun yerine “açığa çıkmış gerçeklik(revealed reality)” tanımını kullanmaktadırlar.

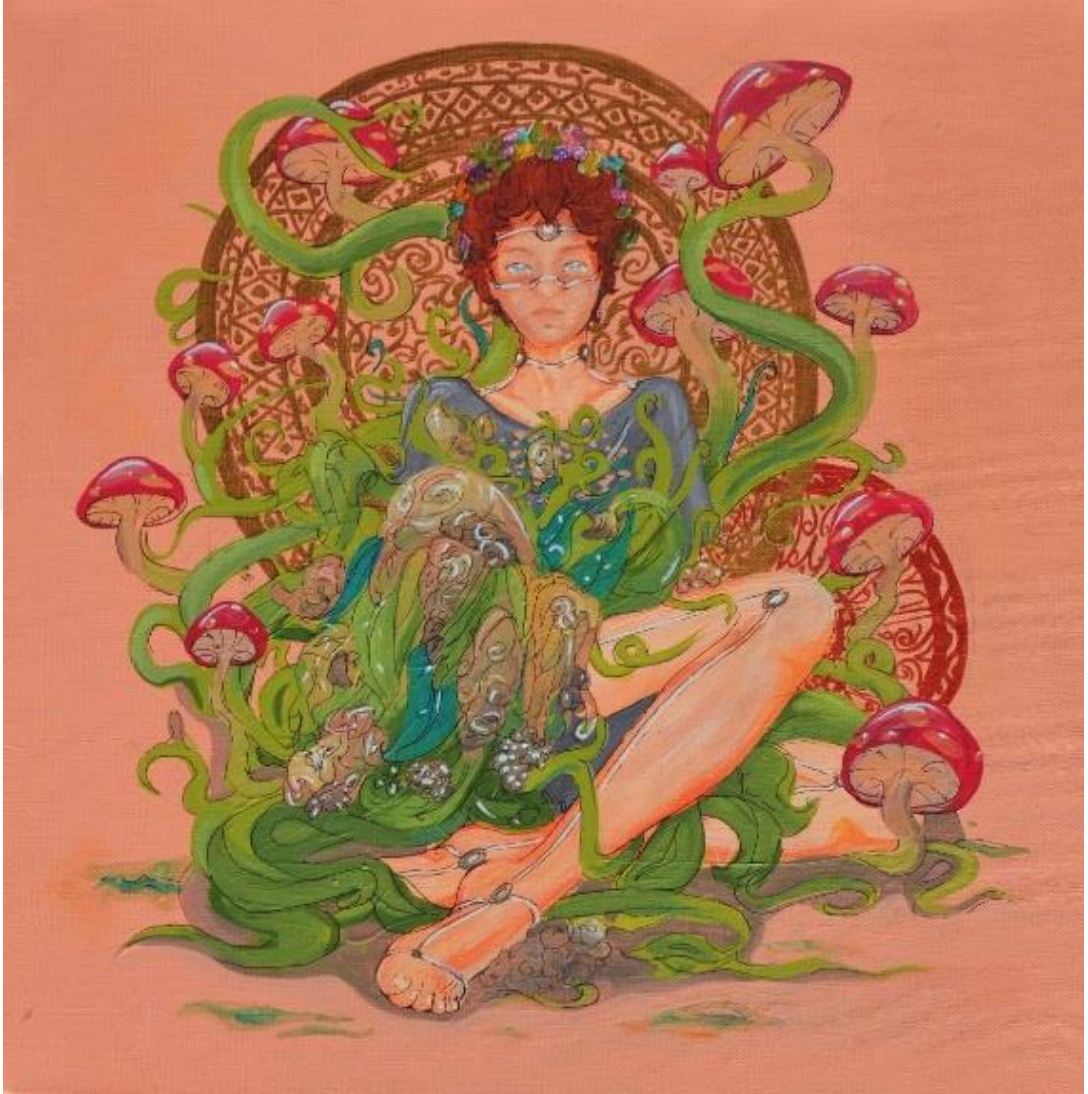
ALTINCI BÖLÜM

ÇALIŞMALARIM

Şekil 76. “İsimsiz”, Tuval Üzerine Akrilik (130x130), 2017



Şekil 77. İsimsiz, Tuval üzerine akrilik, 60x60, 2020



Şekil 78. “Robotlar ‘Brunch’ta” Tuval üzerine akrilik, 60x60, 2019



Şekil 79. "Humanity+" Tuval üzerine akrilik, 120x120, 2022



Şekil 80. İsimsiz, Foto illüstrasyon, karışık teknik, 29x42, 2021



Şekil 81. İsimsiz, Foto illüstrasyon ve led uygulama, 30x42, 2022



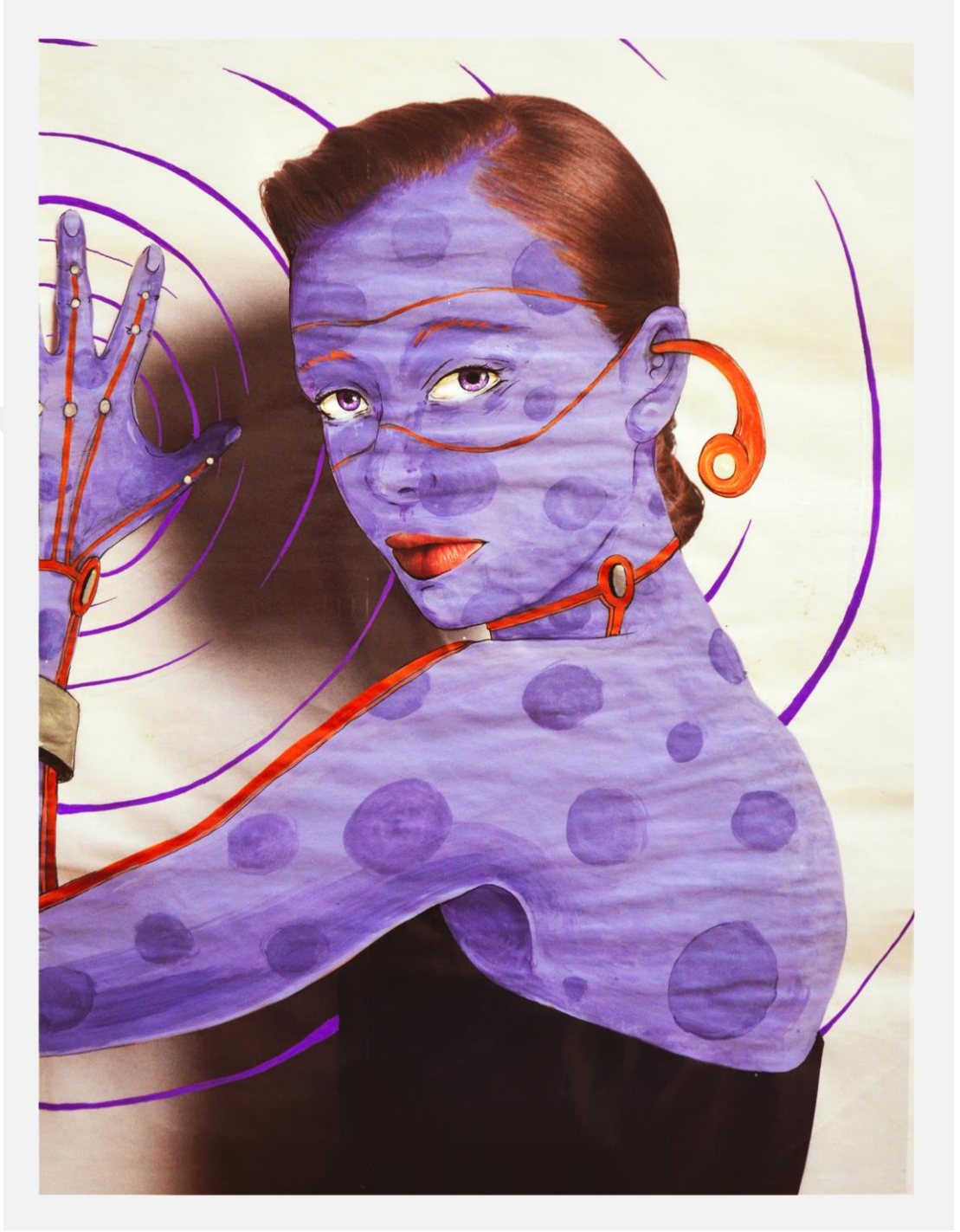
Şekil 82. İsimsiz, Foto illüstrasyon, karışık teknik, 29x42, 2021



Şekil 83. İsimsiz, Foto illüstrasyon ve led uygulama, 30x42, 2022



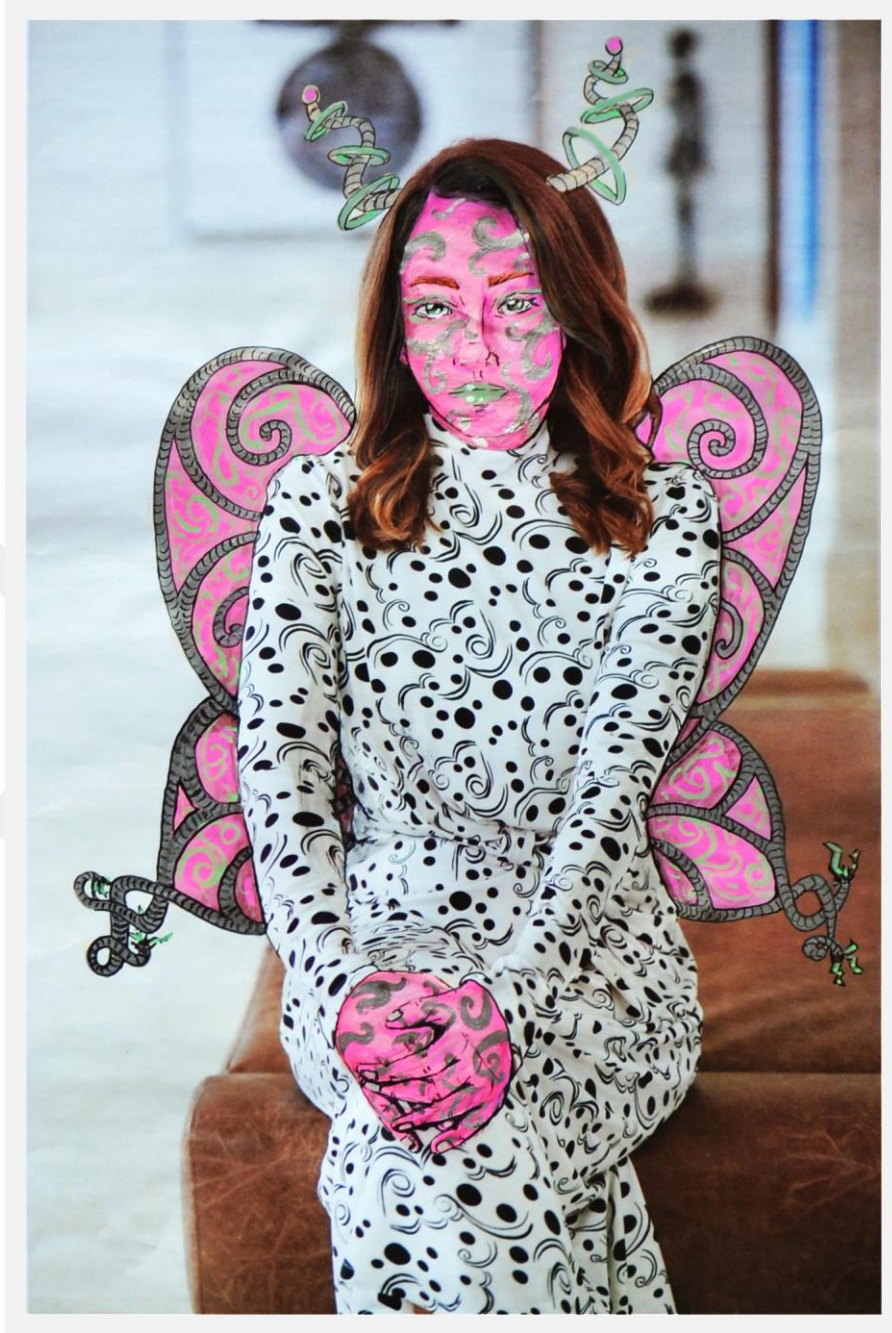
Şekil 84. İsimsiz, Foto illüstrasyon, karışık teknik, 29x42, 2021



Şekil 85. İsimsiz, Foto illüstrasyon ve led uygulama, 30x42, 2022



Şekil 86. İsimsiz, Foto illüstrasyon, karışık teknik, 29x42, 2022



Şekil 87. İsimli, Foto illüstrasyon ve led uygulama, 30x42, 2022



Şekil 88. İsimsiz, Foto illüstrasyon, karışık teknik, 29x42, 2022



Şekil 89. İsimsiz, Foto illüstrasyon ve led uygulama, 30x42, 2022



Şekil 90. İsimsiz, Foto illüstrasyon, karışık teknik, 29x42, 2022



Şekil 91. İsimsiz, Foto illüstrasyon ve led uygulama, 30x42, 2022



Şekil 92. İsimsiz, Foto illüstrasyon, karışık teknik, 29x42, 2022



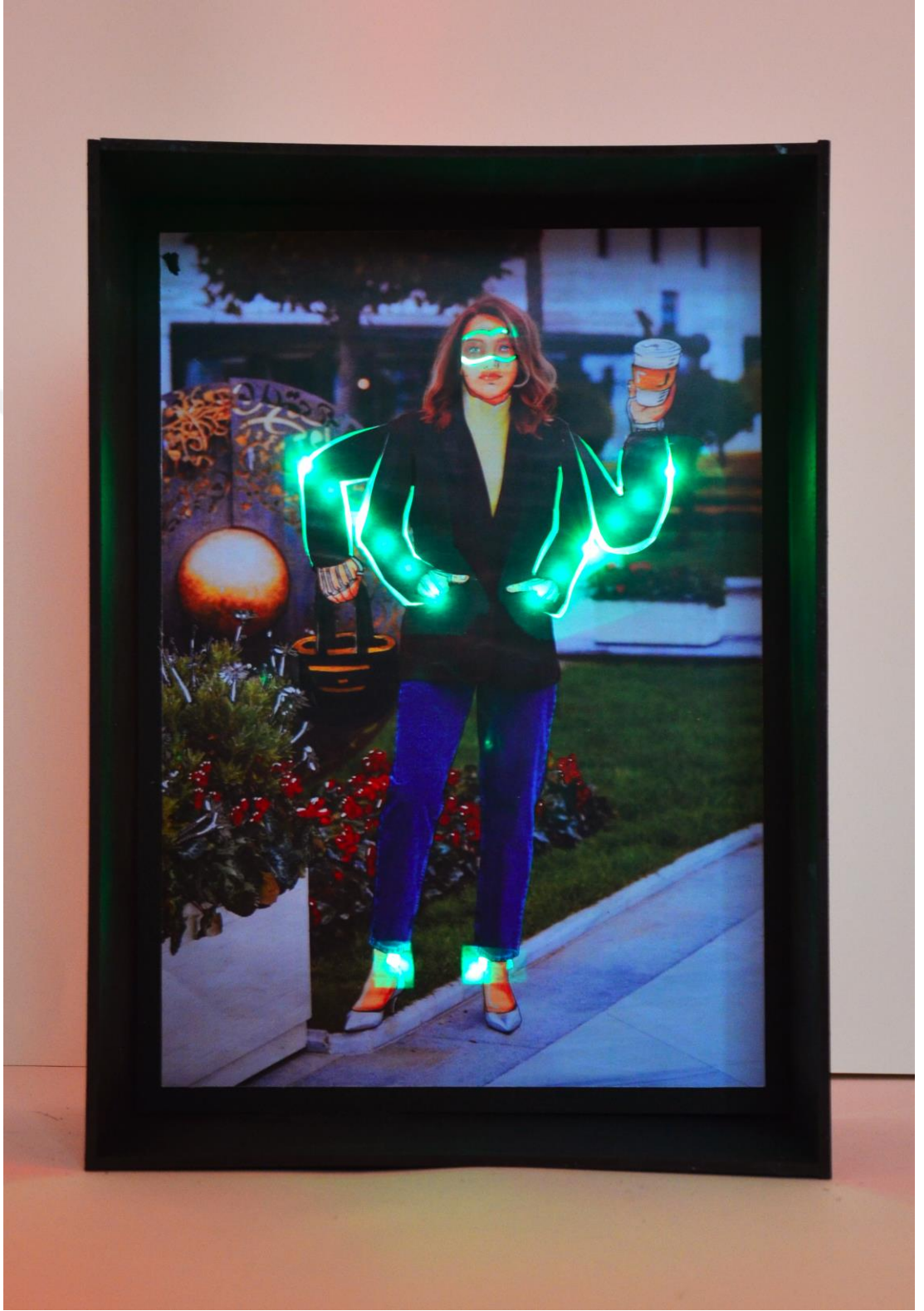
Şekil 93. İsimsiz, Foto illüstrasyon ve led uygulama, 30x42, 2022



Şekil 94. İsimsiz, Foto illüstrasyon, karışık teknik, 29x42, 2022



Şekil 95. İsimsiz, Foto illüstrasyon ve led uygulama, 30x42, 2022



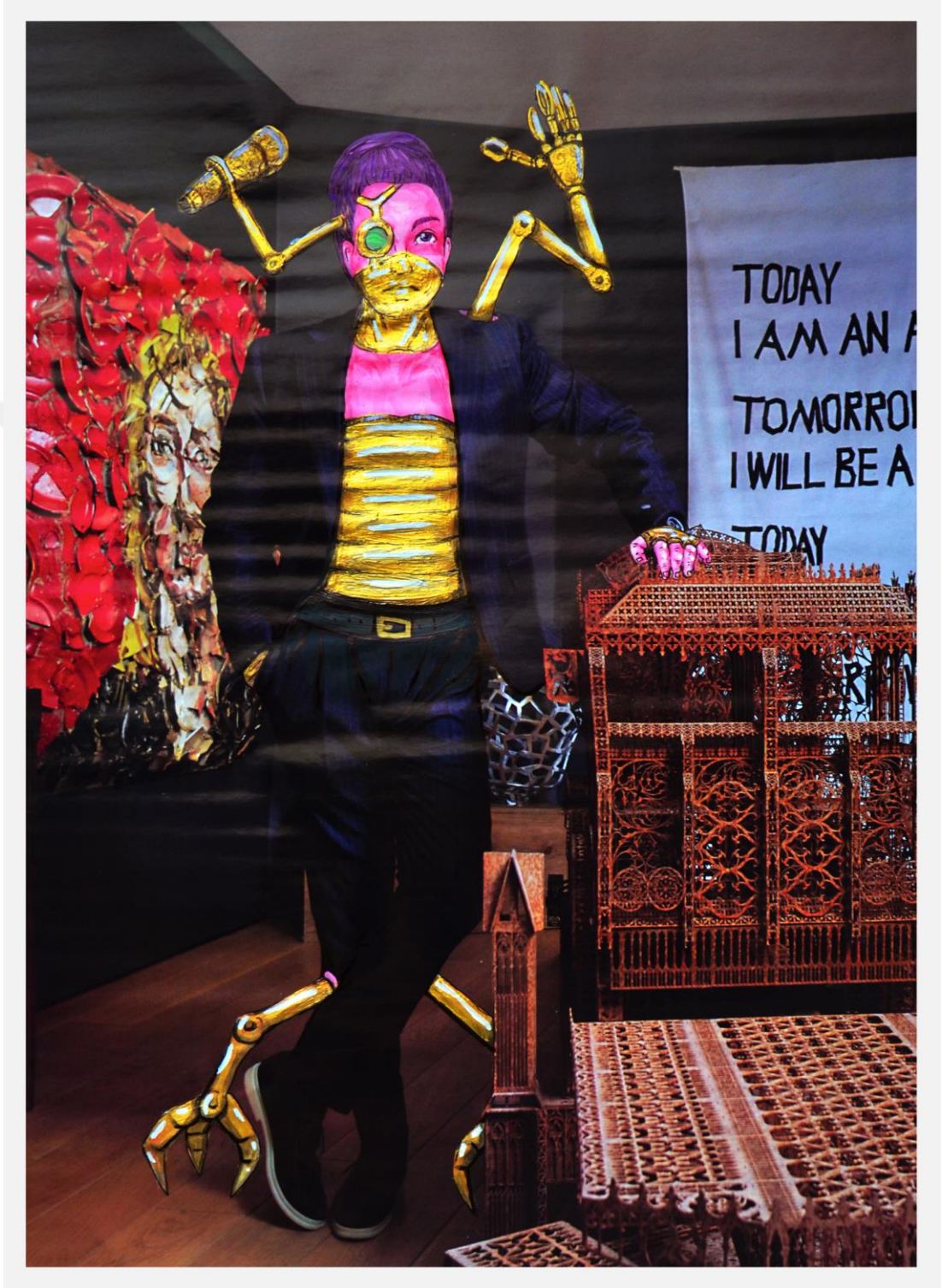
Şekil 96. İsimsiz, Foto illüstrasyon, karışık teknik, 29x42, 2022



Şekil 97. İsimsiz, Foto illüstrasyon ve led uygulama, 30x42, 2022



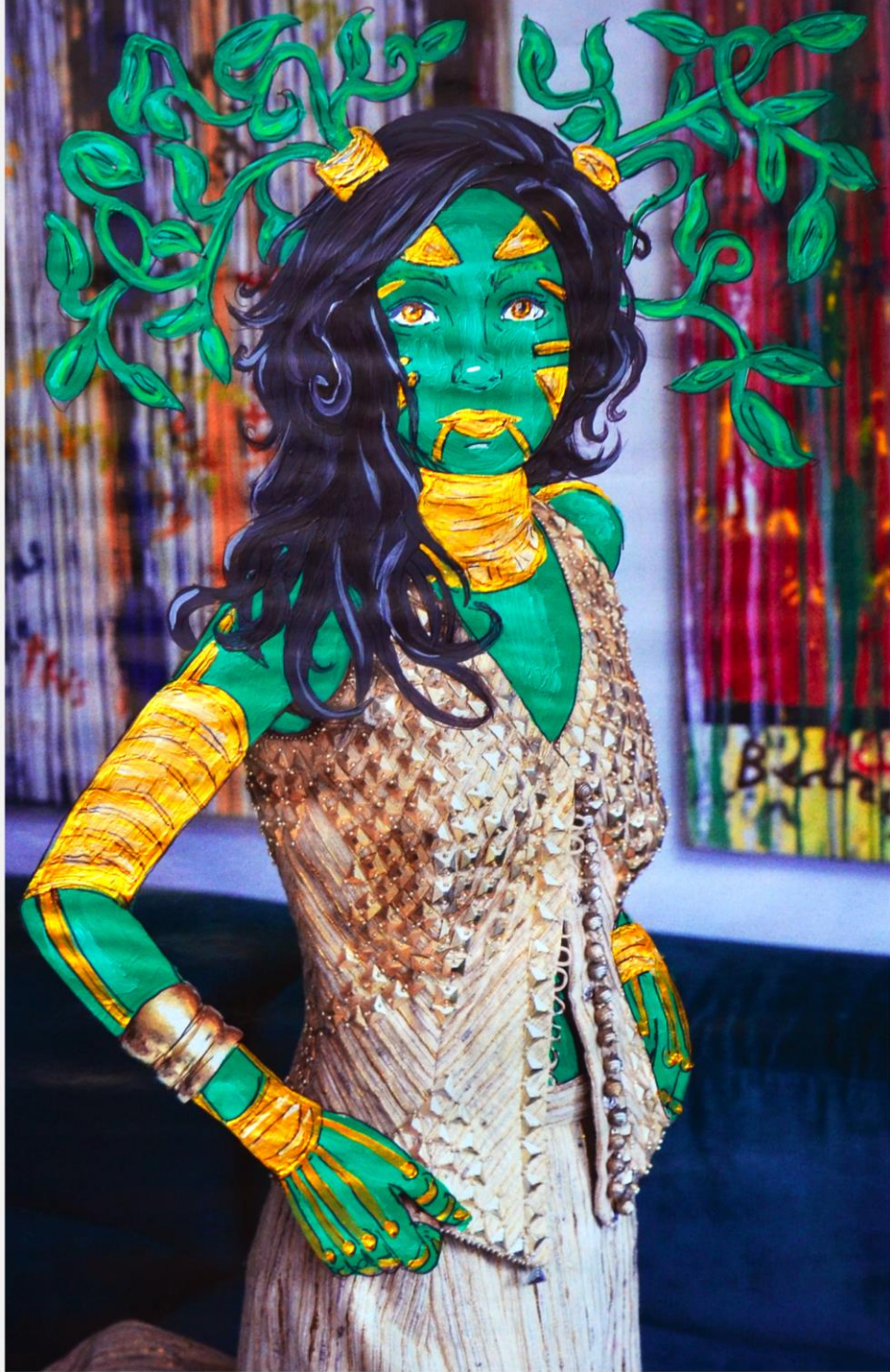
Şekil 98. İsimsiz, Foto illüstrasyon, karışık teknik, 29x42, 2022



Şekil 99. İsimsiz, Foto illüstrasyon ve led uygulama, 30x42, 2022



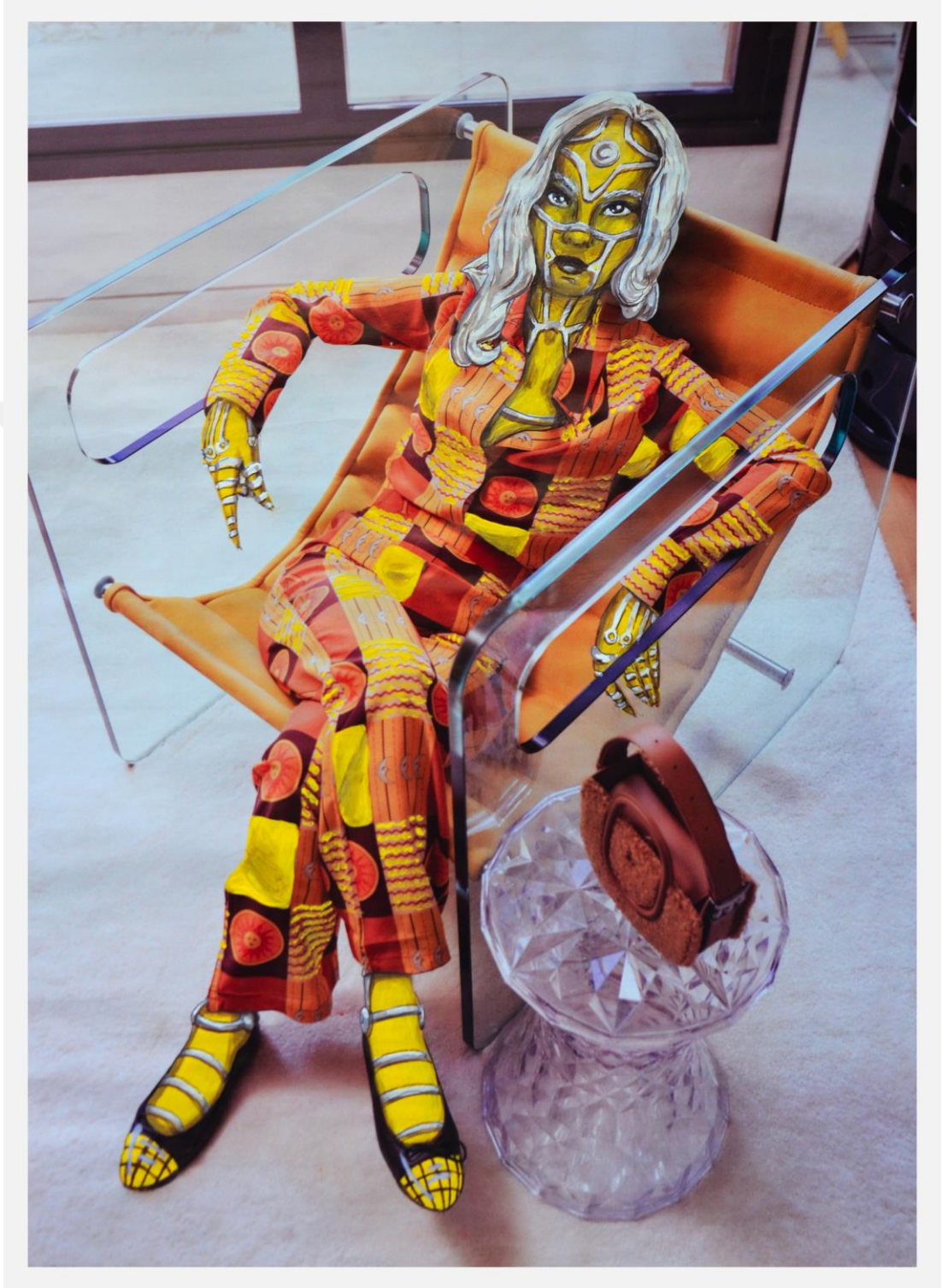
Şekil 100. İsimsiz, Foto illüstrasyon, karışık teknik, 29x42, 2022



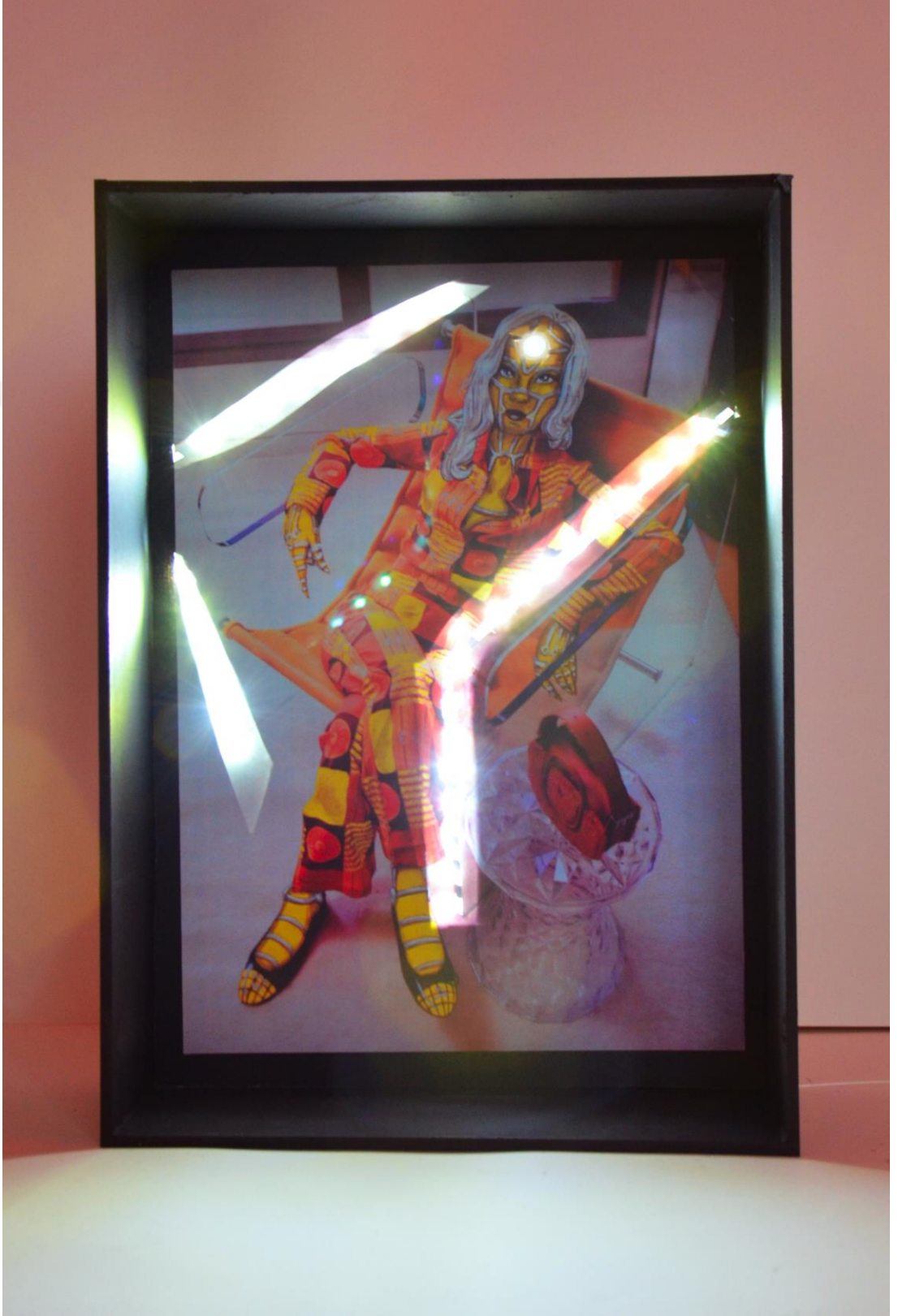
Şekil 101. İsimsiz, Foto illüstrasyon ve led uygulama, 30x42, 2022



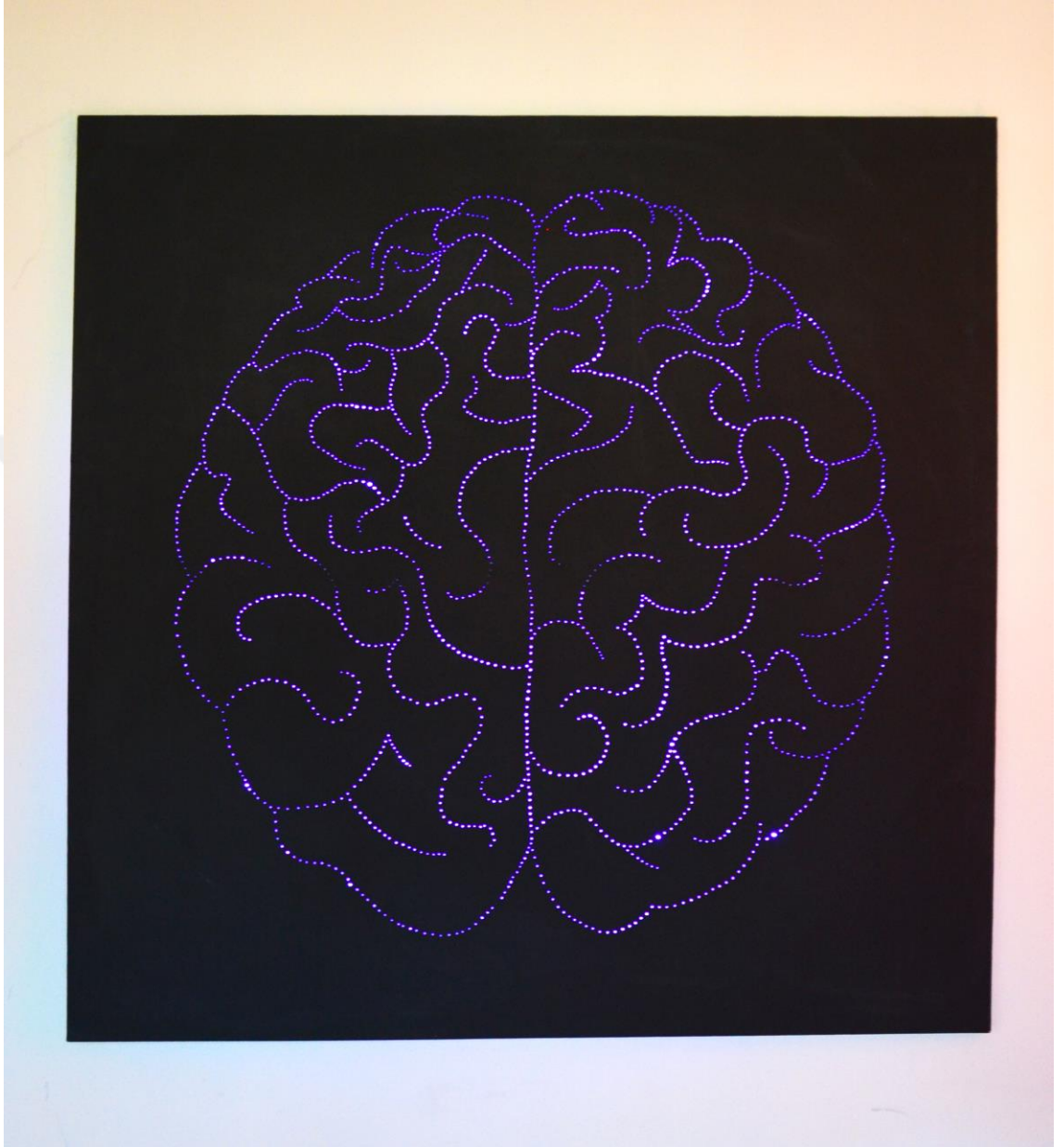
Şekil 102. İsimsiz, Foto illüstrasyon, karışık teknik, 29x42, 2022



Şekil 103. İsimsiz, Foto illüstrasyon ve led uygulama, 30x42, 2022



Şekil 104. İsimsiz, Tuval üzerine led uygulama, 120x120, 2022



YEDİNCİ BÖLÜM

SONUÇ

Bu çalışma, teknoloji çağı doğrultusunda yoğunlaşan postmodern düşünceden etkilenen bir dizi felsefi, sanatsal yaklaşımı ve pratiği ele almıştır.

Araştırmada; postmodernizmin bir uzantısı olan posthümanizma kavramı genel hatlarıyla tanıtılmaya çalışılmıştır. Günümüzde gelişen transhümanist hareketi ve bu hareketin sanatsal yansımalarının alt metinlerine ait literatür incelenmiştir. Sanatçıların disiplinler arası üretim yöntemlerini anlamaya çalışıp, bu yeni yaklaşımları sanatçıların açıklamalarındaki bilgiler ışığında henüz anlamlandırılmamış olan tekno beden kavramı ve siborgizme olan önyargıları azaltabilmek adına fütürist bir bakış açısı sunabilmesi hedeflenmiştir.

Siborg sanatı ya da Siborgizm; sanatı, insanlığın gelişimine eşlikçi ve öncü yönüyle ele alarak; hümanizmi, hümanizmin eksikliklerini, hümanizme bir tepki olarak doğan ve bu eksiklikler üzerine fikirler sunan posthümanizmi ele alan transhumanist düşüncenin oluşum zincirinin sonucu olarak var olmuştur. Siborgizm, bilim insanları, filozoflar ve sanatçılar gibi birçok farklı disiplinden insanın söylemiyle yeni bir çağın ilk adımlarını oluşturmuştur. Sanayi devriminden bu yana yaşanan gelişmeler, şimdiden hayallerimizin ötesine geçmiştir ve bu gelişmeler hızlanarak sürmektedir. İnsan eliyle gerçekleşen evrimin (yani bildiğimiz anlamda insanın yok olmasının ve bir anlamda, zorunlu olarak geçilecek olan post-insan döneminin) bir adım gerisinde olduğumuzu gören sanatçıların, insanları bu sürece hazırladıklarını söyleyebiliriz. Özellikle genç sanatçıların ilgisini çeken siborg sanatı; tabuların yıkıldığı, doğa ile iletişimin yoğunlaştığı ve sadece doğanın bize uyum sağlamadığı, bizim de geleceğimiz için doğrudan kendimizi doğaya daha uyumlu hale getirdiğimiz, çeşitliliğin ve fiziksel özgürlüklerin arttığı ütöpik bir vizyon sunmaktadır.

Sanayi devrimiyle gelen teknolojik gelişmeler, ekolojinin insan tarafından bozulması sürecini hızlandırdı ve bu hız dünyanın yaşanamayacak bir yer haline gelmesi yönünde artarak devam etmektedir.

Ancak posthümanist düşünce bu gidişatla ilgili değişimin kaçınılmaz olduğunu irdelemektedir. İnsanlar ilk dönemlerinde geliştirdikleri ilkel aletler aracılığıyla diğer canlılara karşı üstünlük kurabilmişlerdir. Takip eden yüzyıllarda bu üstünlük durumu güçlenerek devam etmiştir. 20. yüzyılın sonlarına doğru bu güç dengesi ironik bir biçimde, yine insanlar tarafından geliştirilen cihazlar aracılığıyla değişime uğramış ve insan-hayvan, insan-makine arasındaki çizgileri silikleştirmiştir.

Aşırı tüketim, aşırı atık üretimi, aşırı kirlilik, hayvanlara uygulanan aşırı şiddet (mezbahalar, hayvan deneyleri, sokak hayvanlarına uygulanan şiddet, avcılık...), ırkçılık, homofobi, türcülük gibi daha birçok sorun ile mücadele edilmektedir. Tüm bu sorunlarla ilgili toplumun bilinç düzeyi artsa da, geçmişten günümüze şiddet eğilimi oranları azalsa da, kendimiz yerine değişim konusunda çevremize yüklenerek sürdürdüğümüz çözüm arayışımızın, hızla yaklaşan toplumsal çöküş ve çevre felaketleri gibi tehlikeler karşısında yetersiz kaldığı ortadadır.

Bu endişeler doğrultusunda posthümanist yaklaşım çeşitli çözümler sunmaktadır. Posthümanizmin içerdiği transhümanist yaklaşımsa basitçe ölümsüzlük arayışından çok daha fazlasını kapsamaktadır ve transhümanizmin kapsayıcılığının bir yansıması olan siborg sanatı da sadece yeni duyuşlar oluşturmakla kalmayıp, bir yandan da günümüzdeki ve geleceğimizdeki sorunlarla ilgili çözümler sunmaktadır.

Siborg sanatçıları, hem kişisel ihtiyaçlarından hem de insanlığın ihtiyaçlarından yola çıkarak, sahip oldukları sanatçı bakış açısıyla, yaratıcı ve ileri görüşlü fikirleriyle, bizlere sanatsal heyecanlar yaşatırken, dünyayla daha uyumlu yaşayabilmemiz adına da projeler oluşturmaktadırlar.

Siborg sanatçıları vücutlarına, depremi hissedebilen, hava basıncını algılayabilen, hava kirliliğini ölçebilen, zararlı güneş ışınlarını fark edebilen implantlar entegre ederek doğa ile bütünleşmeyi başarmakta, çevresel değişimlerle ilgili farkındalık sağlamakta, bir yandan da gece görüşü olan gözler, kendi ısını ayarlayabilen vücutlar gibi fikirler üreterek enerji tasarrufu sağlayabilecek yeni çözümler öne sürmektedirler.

Bireylerin dünyayı algılayış biçimleri, toplumsal örgütlenme sistemlerini oluşturma biçimlerine doğrudan etki etmektedir. Dolayısıyla post-dijitalin kökleri, sibernetikten ve 1960'ların teknolojik sistemlerinin estetik algılayışı etkileyişinden, seri üretim mekaniğinin dijital olana evrimine kadar dayanmaktadır.

İnsan vücudunun doğaya uyum sağlayabilmesi ve yeni duyuların keşfedilmesi üzerine eğilen sanatçı sayısının artması sonucunda ortaya çıkabilecek ekolojik fayda ve duyularımızın artması aracılığıyla ortaya çıkabilecek yeni sanatsal hazlar sınırsız görünmektedir. Kısa bir düşünme pratiğiyle bile, cildin yapısındaki değişikliklerle insan vücudunun görünümünün içten kontrol edilebilmesi sayesinde kozmetik sektöründe yapılacak tasarruflar ve bu sayede azalacak olan tüketim ve hayvan deneyleri; ya da tat algımızın kontrolü üzerine geliştirilebilecek bir implant sayesinde gıda tüketiminde tada bağlı seçimler yerine sürdürülebilirlik üzerine tercihlerin yapılmasını sağlamak gibi fikirler düşünmek, hayal etmek ve geliştirmek için çabalamak, her bir bireyin bu yönde farkındalık geliştirip mücadele etmesi, gelecekte yaşama ihtimalimiz olan felaket senaryolarından kaçınmak için katkı sağlayabilecek yaklaşımlar arasında görülmektedir.

İnsan, varoluşundan bu yana gelişip evrimleşmeye devam etmektedir ve zaman ilerledikçe evrimine olan müdahalesi, çevresine olan müdahalesi hızla artmaktadır. Geleceğimiz üzerine karar alma konusundaki yetkinliğimizin artması her bir bireye nasıl bir gelecek oluşturulacağı hususunda daha fazla sorumluluk yüklemektedir.

Günümüz sanatçıları da bu sorumluluğu paylaşarak izleyicisinin hayal gücünü zorlayan yeni yaklaşımlar geliştirmekte ve “Siborg Sanatı” da, tanık olanların ufkunu genişletip, insanın yeniden şekillendirilişi sürecine izleyicisini dahil etmektedir.

İzleyicinin aktif dahiliyeti ve siborg sanatının kaynağı olan siborglaşmanın genel geçerleşmesi, her bireyin eşit katılım imkanının sağlanması ile demokratik bir sistem oluşturularak daha eşit bir toplum modeli sunmaktadır. İçeriği ne olursa olsun bilimsel ve teknolojik gelişmelerin kısıtlı bir grupça bilinip, uygulanabilmesi toplumsal eşitsizliği güçlendirmektedir. Posthümanizmin eşitlikçi fikirlerinden etkilenen siborg sanatı, bir hareket olarak, gelecekte yaşanması muhtemel olan insan bedenindeki büyük değişimlerin toplumun tamamını kapsamasını, dolayısıyla bireylerin bu konuda eşit düzeyde bilinç kazanmasını önemsemektedir. Yine posthumanist düşüncenin etkisiyle ekolojik düşüncenin ön planda olduğu siborg sanatı, toplumsal sayborglaşma sürecinin eşitlikçi olması kadar çevreyle daha iyi bir bağ kurarak, kişilerin doğada bıraktıkları izleri de önemsedikleri bir değişim yaşanmasında mümkün kılmayı hedeflemektedir. Böyle bir hedefe ulaşılabilmesi de bahsi geçen değişimin şirketlere,

hükümetlere, belirli uluslara bırakılmadan, dünyadaki bütün toplumları, bu toplumlardaki bütün bireyleri kapsamıyla mümkün olabilecektir.

Posthümanist düşünce doğrultusunda uygulanan bedensel dönüşümlerin, insan bedeninin kutsallığının, dolayısıyla da insana atfedilen üstünlüğün yıkılışının bir ayağı olduğu söylenebilir. Siborg sanatı, insan türünün kendi içinde sahip olması gereken eşitliği, diğer türlerle de paylaşabilmesinin yolu olarak, insan bedeninin kutsallığının yıkılması gereğini savunmaktadır.

Siborg sanatı vadettiği duyuşsal etkileşim açısından da sınırsızlık içermektedir. Bedenin ve teknolojinin malzeme skalasını oluşturduğu bu sanat anlayışı dahilinde çalışan az sayıdaki sanatçı şimdiden yeni deneyim yollarını mümkün kılmışlardır. Sonuç olarak siborg sanatı, varoluşumuzla ve var olmanın farklı yorumları ile ilgilenir. Aristoteles'in ontolojiye dair düşüncesine göre varlık nesne değildir, nesnelere varlıktan oluşur. Varlığı varlık yapan zamandır. Aristoteles'in kurduğu zaman ve varlık bağlantısı ile evrim ve var olmanın zamanla uğradığı değişimleri siborg sanatını analiz ederken kullanabiliriz. Ontolojinin soruları arasında yer alan "Bir nesne ne zaman yok olur, ne zaman değişir? Varlığı gerçek yapan nedir?" soruları burada karşımıza çıkmaktadır. İnsan olma durumu varlığını hangi aşamada kaybeder, hangi sınıra kadar değişim yok oluştan ayrılır? İnsanı, insan olarak kabul ettiğimiz nelere bağlıdır? Defalarca farklı içerikler bağlamında sorgulanan ontolojinin temel sorunsallarından olan "varlık", cevapları değişiklik gösteren ve farklı yorumları ile tanımlanabilen bir kavram olur ve bu kavrama dair soruların kesin bir cevabının olması felsefi sorgulamalardaki temel imkânsızlık nedeniyle mümkün değildir. Ancak maruz kaldığımız olguları yorumlamaya çalışmak ve gerçekleşecek olan yeni oluşlara ne tepki vereceğimize karar vermek de, yeniliklere ve soru sormaya yönelmedikçe bilinçsiz bir bilgi yumağından farksız olacaktır. Bu durum günümüz entelektüel, bilinçli insan tanımının dışında kalarak en başta insan olmayı bırakmak olarak da yorumlanabilir.

KAYNAKÇA

Kitaplar

AĞIN, B. (2020). *Posthümanizm*. Ankara: Siyasal Kitabevi.

ALCARAZ, A. L. (2019). Cyborgs' Perception, Cognition, Society, Environment, and Ethics: Interview with Neil Harbisson and Moon Ribas. *Journal of Posthuman Studies* (s. 60-73). New York: Penn State University Press.

BARRETT, T. (2015). *Neden Bu Sanat?* İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

BRAİDOTTİ, R. (2021). *İnsan Sonrası 3*. baskı. İstanbul: Kolektif Kitap.

DAĞ, A. (2020). *Transhümanizm: İnsanın ve Dünyanın Dönüşümü 2*. Baskı. Ankara: Elis Yayınları.

DOĞAN, H. (2017). Güncel Sanata Yeni Canlı Türleri: Hibritleşme ve Metamorfoz. 2. *Uluslararası Sanat Sempozyumu "Sürüm 21"* (s. 213-226). Muğla: Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi.

ERTAN, E., & FRİTZ, D. (2014). *Histories of Post-Digital*. İstanbul : Akbank Sanat.

FARTHING, S. (2013). *Sanatın Tüm Öyküsü*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

FİNEBERG, J. (2014). *1940'tan Günümüze Sanat*. İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.

HANSELL, G., GRASSİE, W., BLACKFORD, R., BOSTROM, N. & DUPUY P.. (2011). *H± : transhumanism and its critics*. Philadelphia, PA: Metanexus Institute.

HARRWAY, D. (2006). *Siborg Manifestosu*. İstanbul: Agora Kitaplığı.

İLİN, M., & SEGAL, E. (2008). *İnsan Nasıl İnsan Oldu 15*. Baskı. İstanbul: Say Yayınları.

KAKU, M. (2016). *Geleceğin Fiziği 5*. Baskı. Ankara: ODTÜ Yayıncılık.

MİAH, A. (2009). A Critical History of Posthumanism. B. Gordijn, & R. Chadwick içinde, *Medical Enhancement And Posthumanity* (s. 71-94). Londra: Springer Yayıncılık.

PEPPERELL, R. (2003). İnsan Sonrası Durum: Bilinç. Bristol: Intellect Books.

PİNKER, S. (2016). *Doğamızın İyilik Melekleri*. İstanbul: Alfa Bilim.

SELMANPAKOĞLU, C. (2015). Gerçekliğin Kimlik Kurgusuna Ajansal Sanat Girişimi. *Uluslararası Sanat Sempozyumu "Sanat, Gerçeklik ve Paradoks"* (s. 523-536). Muğla: Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi.

ŞENGÜL, E. (2017). Elektronik Medya Sanatında Kodlu Formlar Ve Yeniden Üretim. *Uluslararası Sanat Sempozyumu "Sürüm 21"* (s. 493-504). Muğla: MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ BODRUM GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ.

TAN, F. Ç. (2015). Kurguya Dönüşen Gerçeklik Ortamında, Matrix Filmi ve Sam Shepard'ın İki Oyunu Örneğinde "Üretmiş Gerçeklik". *Uluslararası Sanat Sempozyumu "Sanat, Gerçeklik ve Paradoks"* (s. 167-181). Muğla: Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi.

Tezler

BALKAN, G. (2015). Posthuman; Bedenin Toplumsal İnşasının Sonu. İstanbul: Işık Üniversitesi.

BALKAN, G. (2020). İnsansonrası Durum Ve Çoklu Platformlarda Sanat. İstanbul: Işık Üniversitesi.

Makaleler

AKMAN, M. K. (2006). Orlan: Kırılan Ten. *Yapı Kredi Yayınları - Cogito Dergisi*, 44-45.

AL, B. (2019). Generatif Sanat Kavramı Ve Görsel Sanatlarda. *Dergipark*, 78-91.

ANDERMANN, J., & GİORGİ, G. (2017). We are never alone: a conversation on bio art with. *Journal of Latin American Cultural Studies*, 279-297.

ATMACA, A. E. (2011). Modern Sanat Ve Bilgisayar Destekli Sanat Çalışmaları. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 293-302.

BAYAV, D., & AYTEŞ, E. (2011). 20.Yüzyıl Resim Sanatında Yüzeyin Sınırlarını. *Dergipark*, 35-57.

BERKMAN, İ., ÇARIKÇI WONG, D., & BOZKURT, M. (2017). Web'e Özgü Bir Sanat Biçimi Olarak Internet Art. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication* .

BİRO, M. (2007). Raoul Hausmann's revolutionary media: dada performance, photomontage and the cyborg. *Art History*, 30(1), 26-56.

BOYNUKALIN, A. R., & DOĞAN, N. (2020). Tektipleşen Beden ve Siborg Sanat. *ODÜ Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 881-893.

DAĞ, A. (2018). Sinema ve Romanda Transhümanizm: “Blade Runner” Filmi ve “Neuromancer”. *Rumeli de Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 89-98.

GÜNEY, E., & UYSAL, S. (2019). Kültürel Dönüşümler Ve Teknolojik Gelişmeler İlişkisinde Jeneratif Sanat. *Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, 289-314.

KANAT, S. (2018). Glitch Sanatı. *İnönü Üniversitesi Kültür Ve Sanat Dergisi*, 28-35.

PAKER, K., & AKŞİT, O. (2012). Popüler Kültürde Bedenin Dönüşümü Ve Tekno-Bilimsel Güzelliğin İnşası. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 553-571.

RATELLE, A. (2011). Review of Cary Wolfe, What is Posthumanism? *MediaTropes*, 147-150.

SAĞLAMTİMUR, Z. Ö. (2010). Dijital Sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 213–238.

TOKDİL, E. (2018). Yeni Medya, Temel Bileşenleri Ve Sanatın Değişen Estetik Dili . *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 168-190.

İnternet

BigSpeak Speakers Bureau (2021, 09 01). *Moon Ribas - The dancer whose arm vibrates every time there's an earthquake.* www.youtube.com: <https://www.youtube.com/watch?v=A8o9ISOGLBc> adresinden alındı

Bostrom, N. (2021, 09 01). *The Transhumanist FAQ.* <https://www.nickbostrom.com/>: <https://www.nickbostrom.com/views/transhumanist.pdf> adresinden alındı

Cyborg Artists. (2021, 09 01). www.cyborgart.org: [https://www.cyborgart.org/adresinden alındı](https://www.cyborgart.org/adresinden%20alindi)

ESSEC Business School (2021, 09 01). *The art of creating yourself - Manel Muñoz - iMagination Week Global BBA 2018*. www.youtube.com: <https://www.youtube.com/watch?v=OYVecNuP2L8> adresinden alındı

Uyar, T. (2021, 09 01). www.iienstitu.com: <https://www.iienstitu.com/blog/sibernetik-nedir> adresinden alındı

Stephens, E. (2013) (2021, 09 01). *Wonder Machines: The Strange Science of Stelarc. "The Science of Stelarc" conference paper Curtin University*. Perth, Avustralya: Curtin University, www.academia.edu: https://www.academia.edu/3771992/Stelarc_as_Wonder_Machine

Transpecies Society presents new cyborgs with novel senses. (2021, 09 01). biohackinfo.com: <https://biohackinfo.com/news-transpecies-society-presents-more-cyborgs-with-novel-senses/> adresinden alındı

Zas, R. (2021, 09 01). *this artist got a piece of machinery implanted in his cheekbones*. i-d.vice.com: https://i-d.vice.com/en_uk/article/gye7kw/artist-joe-dekni-cyborg-cheekbone-implant adresinden alındı

Zizek, S. (2021, 09 01). *NO SEX, PLEASE, WE'RE POST-HUMAN!* www.lacan.com: <https://www.lacan.com/nosex.htm> adresinden alındı

Görsel Kaynakça

Şekil 1. Almanya, 1885'te ilk kez, tarımda olduğundan daha fazla insan sanayide çalışıyordu.

(2021, 09 01). https://www.planet-wissen.de/geschichte/persoenlichkeiten/kaiser_wilhelm_der_zweite/pwievomagrarstaatzumglobalplayer100.html

Şekil 2. Diego Rivera (1886-1957) Jacques Lipchitz – “Young Man in a Gray Sweater” (1914) Moma, New York, ABD 65,1 cm x 54.9 cm

(2021, 09 01). <https://bayaiyi.com/diego-rivera-jacques-lipchitz/> adresinden alındı

Şekil 3. 'autoportrait' de Gino Severini (1883-1966)

(2021, 09 01). co.pinterest.com:
[https://co.pinterest.com/pin/81557443235498939/?amp_client_id=CLIENT_ID\(&mweb_unauth_id=&simplified=true](https://co.pinterest.com/pin/81557443235498939/?amp_client_id=CLIENT_ID(&mweb_unauth_id=&simplified=true) adresinden alındı

Şekil 4. Fortunato Depero “Cyclist through the City” (1945)

(2021, 09 01). www.artranked.com:
<https://www.artranked.com/topic/Filippo+Marinetti#&gid=1&pid=4> adresinden alındı

Şekil 5. Gino SEVERINI - Commedia dell'Arte, 1958, 68 x 52 cm, Litografi

(2021, 09 01). www.artprice.com:
<https://www.artprice.com/marketplace/2238229/gino-severini/print-multiple/commedia-dell-27arte> adresinden alındı

Şekil 6. Enrico Prampolini, “Portrait of F. T. Marinetti” , 1925, tuval üzerine yağlı boya, Galleria Civica d'Arte Moderna e Contemporanea, Turin.

(2021, 09 01). tr.pinterest.com:
<https://tr.pinterest.com/pin/486811040943409225/?d=t&mt=login> adresinden alındı

Şekil 7. “Architettura” Tullio Crali (1910–2000), tuval üzerine yağlı boya, 65.5 x 80.6 cm. (25.8 x 31.7 in.)

(2021, 09 01). www.gazeteduvar.com.tr: <https://www.gazeteduvar.com.tr/dunya-forum/2017/08/13/futurizm-makinelerin-ve-olumun-tapinagi> adresinden alındı

Şekil 8. Unique Forms of Continuity in Space, bronz, 1913. Londra, Tate.

(2021, 09 01). <http://www.thelonelypalette.com/episodes/2017/10/30/episode-23-umberto-boccionis-unique-forms-of-continuity-in-space-1913>

Şekil 9. Raoul Hausmann, “Mekanik Kafa (Zamanımızın Ruhu)”, buluntu nesnelere assemblaj, 32.5x21x20 cm, Musee National d'Art Modeme, Centre Pompidou, Paris.

Antmen, A. (2016). 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar. İstanbul: Sel Yayıncılık.

Şekil 10. Vladimir Tatlin, Üçüncü Enternasyonal Anıtı Modeli, 1919-20.

(2022, 04 11). <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2012/inventingabstraction/?work=226> adresinden alındı

Şekil 11. Raoul Hausmann, “Self-Portrait of the Dadasoph”, 1920. El yapımı japon kağıdı üzerine kolaj ve fotomontaj. 36.2 x 28 cm. Özel Koleksiyon. Fotoğraf: 2007

Biro, M. (2007). Raoul Hausmann'S Revolutionary. Art History, 26-56.

Şekil 12. Raoul Hausmann, “The Iron Hindenburg”, 1920. Kağıt üzerine mürekkep. 40,6 33,2 cm. Paris: Modern Sanat Müzesi.

Biro, M. (2007). Raoul Hausmann’S Revolutionary. Art History, 26-56.

Şekil 13. Raoul Hausmann, “Tatlin Lives at Home”, 1920. Fotomontaj, 40.9 27.9 cm. Stockholm: Moderna Müzesi.

Biro, M. (2007). Raoul Hausmann’S Revolutionary. Art History, 26-56.

Şekil 14. Jean Tinguely, “Baluba 3”, 1961, ahşap taban üzerinde motorlu hurda, metal, tüy, tel, plastik kayışlar, ziller ve elektrik lambası, 1.44 yükseklik, Koleksiyon, Museum Ludwig, Köln.

Fineberg, J. (2014). 1940’tan Günümüze Sanat. İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.

Şekil 15. Charlotte Moorman performs Nam June Paik’s TV Cello wearing TV Glasses, New York, 1971. Photo: Takahiko iimura. Museum der Moderne Salzburg
<https://www.e-flux.com/announcements/102601/a-feast-of-astonishments-charlotte-moorman-and-the-avant-garde-1960s-1980s/>

Şekil 16. Kutluğ Ataman, İçimdeki Düşman, 2010, İstanbul Modern Retrospektif Sergisi

Tokdil, E. (2018). Yeni Medya, Temel Bileşenleri Ve Sanatın Değişen Estetik Dili . İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi, 168-190.

Şekil 17. Shawn Brixey, “Alchymeia”, video sanatı, bioart, enstalasyonu, sporcu hormonu dopinginden elde edilen buz kristallerinin detayı.

<https://ucsdvis159.wordpress.com/2015/02/09/week-5-brixey-alchymeia-and-the-future/>

Şekil 18. Kindred, Patricia Piccinini, 2017

<https://www.gallerieswest.ca/news/patricia-piccinini-s-curious-imaginings-coming-to-vancouver/>

Şekil 19. The Dreamer, Patricia Piccinini, Silikon, fiberglas, saç, poliüretan, alüminyum, 2020

<https://www.roslynxley9.com.au/artwork/patricia-piccinini-the-dreamer-2020/33:26621>

Şekil 20. Behaving, DETAY, Kate Clark, ayı postu, kil, köpük, iplik, iğne, lastik gözler, 66-26-26 inç, 2016

<https://www.kateclark.com/#/new-page-5/>

Şekil 21. Bully, Kate Clark, kurt postu, kil, köpük, iplik, iğne, lastik gözler, ahşap, boya, 82-42-54 inç, 2010

<https://www.kateclark.com/#/new-page-67/>

Şekil 22. THE SISTERS' EMBRACE, Kate Clark, çakal derisi, köpük, kil, iğneler, iplik, lastik gözler, 48-35-14 inç, 2019

<https://www.kateclark.com/#/the-sisters-embrace/>

Şekil 23. Unsettled dogs, Sam Jinks, 2012

<https://www.portrait.gov.au/content/sam-jinks>

Şekil 24. Kiki Smith, "Siren", Dökme plastik, hareket sensörü, ses cihazı, 2011

<https://elanartista.com.ar/2016/06/29/pequenos-umbrales/09-kiki-smith-sirens-and-harpies/>

Şekil 25. "Custodian", "Jane Alexander, Surveys (From the Cape of Good Hope)" kapsamında St. John the Divine Katedral Kilisesi'nde sergileniyor. The New York Times için Agaton Strom tarafından çekilmiştir.

<https://www.nytimes.com/2013/04/26/arts/design/jane-alexanders-work-at-st-john-the-divine.html>

Şekil 26. Fiona Hall, tel, kemik, boynuz, diş, zar, cam ve karışık teknik, (boyut değişken), Güney Avustralya Sanat Galerisi, Adelaide. Sanatçının ve Roslyn Oxley9 Gallery, Sidney'in izniyle. Fotoğraf Clayton Glen.

<https://www.adelaidereview.com.au/festivals/sala/2016/07/28/fiona-hall-all-the-kings-men-wrong-way-time-sala-2016/>

Şekil 27. Matthew Barney, The Loughton Candidate | Cremaster Cycle 4, 1994

http://www.marthagarzon.com/contemporary_art/2011/02/matthew-barney-cremaster-films/

Şekil 28. Del Kathryn Barton, “Inside Another Land 6” , foto-manipülasyon

https://cdn.habitusliving.com/wp-content/uploads/BART0010_inside-another-land_006_HR.jpg

Şekil 29. Rosalie Gascoigne The tea party, 1980, Boyalı ahşap, selüloit, plastik, emaye metal, tüyler, 82.0 x 35.0 x 190.0 cm, Gascoigne Aile Koleksiyonu, Canberra

<https://artblart.files.wordpress.com/2009/02/Rosalie-Gascoigne-The-tea-party-1980-WEB.jpg>

Şekil 30. İllüstrasyon: Astrid Galsgaard

(2021, 09 01). pro.ing.dk: <https://pro.ing.dk/datatech/artikel/human-computer-interaction-action-8437> adresinden alındı

Şekil 31. 2016 yapımı Donna Haraway: Story Telling for Earthly Survival [Donna Haraway: Hayatta Kalabilmek için Hikâye Anlatıcılığı] filminden bir kare ©Icarus Film

(2021, 09 01). t24.com.tr: <https://t24.com.tr/k24/yazi/donna-haraway-ile-konusmak,2578> adresinden alındı

Şekil 32. Rosi Braidotti, İnsan Dışılık Sempozyumu(Symposium Inhuman), 2015, Kassel, Almanya

(2021, 09 01). www.ici-berlin.org: <https://www.ici-berlin.org/events/rosi-braidotti/> adresinden alındı

Şekil 33. Siberetik simge seti.

(2021, 09 01). www.pixtastock.com: <https://www.pixtastock.com/illustration/74318255> adresinden alındı

Şekil 34. Anonim, Leonardo da Vinci'nin “Vitruvius Adamı” çiziminden ilham alınarak üretilmiş olan Trans insan görünümü, dijital resim.

(2021, 09 01). up-magazine.info: <https://up-magazine.info/en/decryptages/analyses/29112-le-transhumanisme-liberal-contre-legalitarisme-ecologique/> adresinden alındı

Şekil 35. Ölüm Ve Ceza Tanrısı Aubis Görseli

(2021, 09 01). facebook.com:
<https://m.facebook.com/MitolojiSembolizm/photos/a.424798034244377/2482340281823465/?type=3> adresinden alındı

Şekil 36. Sfenks Heykeli Görseli

(2021, 09 01). www.metmuseum.org:
<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/544442> adresinden alındı

Şekil 37. Medusa Heykeli Görseli

(2021, 09 01). www.britannica.com: <https://www.britannica.com/topic/Medusa-Greek-mythology> adresinden alındı

Şekil 38. Sığır Tanrıçası Kamadhenu Heykelciği

(2021, 09 01). <http://www.harekrsna.de/>: <http://www.harekrsna.de/kamadhenu.htm> adresinden alındı

Şekil 39. Kentaur Görseli

(2021, 09 01). tr.m.wikipedia.org:
https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:Centaur_mosaic_-_Google_Art_Project_-_CropFrame_-_Plus1ev.jpg adresinden alındı

Şekil 40. Peri Görseli

2021, 09 01). www.irelandbeforeyoudie.com:
<https://www.irelandbeforeyoudie.com/an-a-z-guide-to-irish-mythological-creatures/> adresinden alındı

Şekil 41. Kurt adam Görseli

(2021, 09 01). theconversation.com: <https://theconversation.com/the-ancient-origins-of-werewolves-104775> adresinden alındı

Şekil 42. Görseldeki grafik, düşünceden sibernetiğe geçişin anlaşılabilirliği üzerinedir

(2021, 09 01). <http://www.sibernetiks.com/>: http://www.sibernetiks.com/sayfalar-Sibernetik%20Sistem_Sibernetik%20Sistemler_Sibernetik%20Nedir adresinden alındı

Şekil 43. Dönüt döngüsüne sahip sibernetik bir sistemin prensip diyagramı.

(2021, 09 01). en.wikipedia.org: <https://en.wikipedia.org/wiki/Cybernetics> adresinden alındı

Şekil 44. Sara Vuorio, Ilja Van de Rhoer Jasper van Tilburg, Nadine Werner ve Ståle Grut (2018) tarafından hazırlanan bulut platformları

(2021, 09 01). <http://mastersofmedia.hum.uva.nl/>: <http://mastersofmedia.hum.uva.nl/blog/2018/04/23/a-foucauldian-genealogy-of-cybernetic-subjectivity/> adresinden alındı

Şekil 45. Anonim çizim, Mary Shelley'nin Frankenstein romanından bir sahne betimlemesi

(2021, 09 01). beyinsizler.net: <https://beyinsizler.net/mary-shelleye-frankenstein-icin-ilham-vermis-olabilecek-5-bilimsel-deney/> adresinden alındı

Şekil 46. 1927 yapımı Metropolis filminden sahne kesitleri

(2021, 09 01). tr.pinterest.com: <https://tr.pinterest.com/pin/87538786477788458/> adresinden alındı

Şekil 47. (2021, 09 01). teknoloji.org: <https://teknoloji.org/performans-sanatleri-ve-teknoloji-stelarc/> adresinden alındı

Şekil 48. Dış iskelet, Stelarc. Cankarjev Dom, Ljubljana, 2003. Fotoğrafçı: Igor Skafar.

(2021, 09 01). www.sleek-mag.com: <https://www.sleek-mag.com/article/stelarc-interview-posthumanism/> adresinden alındı

Şekil 49. Stelarc, “Kol Üzerinde Kulak Süspansiyonu” performansı, 2014

(2021, 09 01). www.trebuchet-magazine.com: <https://www.trebuchet-magazine.com/stelarc/> adresinden alındı

Şekil 50. Stelarc, “Üçüncü El” performansı, 1980- 1998.

(2022, 04 11). <https://www.proteomedia.com/manjunan-gnanaratnam>

Şekil 51. Orlan, “Omniprésence,” performansından görüntü, 1993

(2021, 09 01). www.dadablob.com: <https://www.dadablob.com/orlan-performance-art/> adresinden alındı

Şekil 52. Orlan, Ameliyat Sırasında Gerçekleştirdiği Performansı

ŞANGÜDER, M. K. (2016). Cyborg Formations in Art. *International Journal of Social Relevance & Concern*, 8-18.

Şekil 53. Orlan, “Harleyquin’s Coat” performansı, 2013

(2021, 09 01). <http://www.creative-mapping.com/>: <http://www.creative-mapping.com/controversial-french-artist-orlan-is-perhaps-most-infamous-for-using-her-own-body-as-a-tool-for-a-series-of-performance-surgeries-known-as-the-reincarnation-of-saint-orlan/> adresinden alındı

Şekil 54. Orlan, “Harleyquin’s Coat” sersinden bir çalışma, 2008

(2022, 04 11). <https://www.fact.co.uk/artwork/harlequin-coat-2008>

Şekil 55. Orlan “Orlanoide” isimli robot eseri, 2018

(2021, 09 01). www.orlan.eu: <https://www.orlan.eu/> adresinden alındı

Şekil 56. Orlan “Orlanoide” isimli robot eseri, 2018

(2022, 04 11). <https://www.artworkinpromess.com/blog-articles/2018/5/14/artistes-robots-pourquoi-on-a-aim-lexposition-du-grand-palais>

Şekil 57. Eduardo Kac, “GBF Tavşancığı” isimli bioart çalışması, 2000

Andermann, J., & Giorgi, G. (2017). We are never alone: a conversation on bioart with. *Journal of Latin American Cultural Studies*, 279-297.

Şekil 58. Eduardo Kac, “Sekizinci Gün” performansı, 2000-2001

(2021, 09 01). www.pinterest.it: <https://www.pinterest.it/pin/564075922053885680/> adresinden alındı

Şekil 59. Eduardo Kac ,“Edunia” isimli bioart çalışması, 2009

Andermann, J., & Giorgi, G. (2017). We are never alone: a conversation on bioart with. *Journal of Latin American Cultural Studies*, 279-297.

Şekil 60. Neil Harbisson’ın siborg olmasına olanak sağlayan antenini gösteren bir fotoğraf

(2021, 09 01). www.bilimkurgukulubu.com: <https://www.bilimkurgukulubu.com/genel/roportaj/daha-az-insan-olmaktan-korkmaniza-gerek-yok/> adresinden alındı

Şekil 61. Neil Harbisson’ anteninin daha eski halini gösteren bir fotoğraf

(2021, 09 01). moblobi.com: <https://moblobi.com/yasam/renkleri-duyabilen-adam-neil-harbisson/> adresinden alındı

Şekil 62. Neil Harbisson ile” Renkleri Dinlemek” isimli görsel

(2021, 09 01). hpluspedia.org: https://hpluspedia.org/wiki/Neil_Harbisson adresinden alındı

Şekil 63. Beethoven’ın “Fur Elisa” isimli bestesinin resmi.

(2021, 09 01). arthur.io: <https://arthur.io/art/neil-harbisson/beethoven-fur-elise> adresinden alındı

Şekil 64. Justin Bieber’ın “Baby Baby” isimli şarkısının resmi.

(2021, 09 01). tr.pinterest.com: <https://tr.pinterest.com/pin/430727151840784714/> adresinden alındı

Şekil 65. Martin Luther King'in ve Hitler'in konuşmalarının resimleri.

(2021, 09 01). birdinflight.com: <https://birdinflight.com/inspiration/experience/neil-harbisson-people-aren-t-black-and-white-we-re-all-different-shades-of-orange.html> adresinden alındı

Şekil 66. Moon Ribas, hissettiği yer hareketliliğinin etkisi ile dans ederken

(2021, 09 01). [www.flickr.com: https://www.flickr.com/photos/copdecap/8294481345](https://www.flickr.com/photos/copdecap/8294481345) adresinden alındı

Şekil 67. Moon Ribas, çevresindeki hareketliliği algılamasını sağlayan küpelerini kullarken

(2021, 09 01). [upload.wikimedia.org: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6a/Moon_Ribas.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6a/Moon_Ribas.jpg) adresinden alındı

Şekil 68. Moon Ribas, hissettiği yer hareketliliğinin etkisi ile dans ederken

(2021, 09 01). graffica.info: <https://graffica.info/revista-graffica-13-moon-ribas/> adresinden alındı

Şekil 69. Manel De Aguas’ın atmosferik basıncı duyumsamasını sağlayan implantını gösteren fotoğraf

(2021, 09 01). www.eltiempo.com:
<https://www.eltiempo.com/cultura/gente/transespecie-el-artista-manuel-de-aguas-se-implanto-dos-aletas-552906> adresinden alındı

Şekil 70. Manel De Aguas'ın atmosferik basıncı duyumsamasını sağlayan implantlarının gelişmiş halini gösteren fotoğraf

(2021, 09 01). www.elindependiente.com:
<https://www.elindependiente.com/tendencias/2021/01/16/manel-de-aguas-el-artista-ciborg-con-aletas-que-es-una-estacion-meteorologica-movil/> adresinden alındı

Şekil 71. Joe Dekni'nin, bedeninde kendi radar sisteminin olmasını sağlayan implantlarının takıldığı performansından bir görsel

(2021, 09 01). biohackinfo.com: <https://biohackinfo.com/news-transpecies-society-presents-more-cyborgs-with-novel-senses/> adresinden alındı

Şekil 72. Pau Prats'ın UV ışınlarını algılayabilmesini savlayan cihazını gösteren bir görsel

2021, 09 01). biohackinfo.com: <https://biohackinfo.com/news-pau-prats-uv-ultraviolet-sense/> adresinden alındı

Şekil 73. Alex Garcia'nın hava kalitesini algılayabilmesini sağlayan sensörünün fotoğrafı

(2021, 09 01). biohackinfo.com: <https://biohackinfo.com/news-transpecies-society-presents-more-cyborgs-with-novel-senses/> adresinden alındı

Şekil 74. Kai Landre'nin 6. (kozmetik) duyusunu ona kazandıran implantının bir görseli

(2021, 09 01). nextnature.net: <https://nextnature.net/magazine/story/2021/an-interview-with-a-cyborg> adresinden alındı

Şekil 75. Neil Harbisson ve Moon Ribas

(2021, 09 01). residencyunlimited.org:
<https://residencyunlimited.org/residencies/neil-harbisson-and-moon-ribas/> adresinden alındı