

Transhuman- 'izm' Ekseninde Postdijital Kültür ve Sanat

Postdigital Culture and Art on the Axis of Transhuman- 'ism'

Engin Güney, *Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü*, 0000-0001-6555-6729

Özet

Bu çalışmada sanat olgusu, insanın yaşamı algılayış biçimiyle bağlamlar oluşturularak değerlendirilmiştir. "Trans"-hümanizmden ziyade Transhüman ideolojiye vurgu yapılacak bu çalışmada hegemonlar tahakkümünde geleceğe bakış açısının, günümüz kültürel dönüşümlere etkisi ve sanatsal yönelimler irdelenmiştir. Araştırmada, kültürel dönüşümler ve sanatsal projeler transhüman ideoloji ekseninde değerlendirilirken sorgulayıcı bir yaklaşım benimsenmiştir. Postdijital kültürde yaşamın her alanına yayılan yeni teknolojilerin kullanımına ilişkin farklı bir bakış açısı sunan araştırmaların farkındalığın artmasına katkı sağlayacağı söylenebilir. Postdijital sanat kapsamında değerlendirilebilecek; aksaklık sanatı, holografik sanat, karma gerçeklik sanatı ile ilgili açıklama ve örnekler çalışmada yer verilmemiştir. Sanatın "Transhüman İdeoloji" ekseninde değerlendirilmesi nedeniyle, insan-makine birlikteliğini ve insanın dönüşüm sürecini vurgulayan post-dijital sanatsal projelere daha fazla odaklanılmıştır.

Bu minvalde araştırmanın "Giriş" bölümünde insan referans alınarak araştırma konusu çerçevesinde genel değerlendirmeler yapılmıştır. "Transhüman İdeoloji" başlığında hümanizm kavramının epistemolojisi, transhümanizmin felsefi temelleri ve kültüre etkisi gibi konularda, bulgulara ve açıklamalara yer verilmiştir. Çalışmanın asıl içeriğini oluşturan kültürel değişimler ilişkisinde transhümanizmin sanattaki yansımalarına "Postdijital Kültür İlişkisinde Transhümanizm ve Sanat" başlığında, belirlenen sınırlar dahilinde, örnekler verilerek açıklamalar yapılmıştır. "Sonuç ve Tartışma" bölümünde transhümanizm ekseninde kültürel dönüşümler ilişkisinde sanatsal yönelimlerle ilgili bulgular yorumlanıp bütüncül bir bakış açısıyla değerlendirmelere yer verilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Transhümanizm, postdijital kültür, postdijital sanat.

Akademik Disiplin(ler)/Alan(lar): Sanat, bilim, teknoloji, yeni medya.

Abstract

In the study, the phenomenon of art was evaluated by creating contexts based on the way people perceive life. This research focuses on the Transhuman ideology rather than "trans"-humanism and examines the impact of the futuristic perspective under the domination of hegemony on today's cultural transformations and artistic trends. A questioning approach was taken while evaluating cultural transformations and artistic projects within the frameworks of transhuman ideology. It can be said that this research, which offers a different perspective on the use of new technologies that have permeated every aspect of life in the postdigital culture, will contribute to raising awareness. Explanations and examples of glitch art, holographic art, and mixed reality art, which could be evaluated within the scope of postdigital art, are not included in the research. Due to the evaluation of art in terms of the "Transhuman Ideology", more focus has been placed on post-digital artistic projects that emphasize the human-machine unity and the human transformation process.

In the "Introduction" section of the research, general evaluations were made within the framework of the research subject with humans as the point of reference. In the section title "Transhuman Ideology", explanations were given on topics such as the epistemology of the concept of humanism, the philosophical foundations of transhumanism, and its impact on culture. Regarding cultural changes, which constitute the main content of the study, explanations were provided with examples reflecting transhumanism in art under the title "Transhumanism and Art in the Relationship of Postdigital Culture" within the defined scope. In the "Result and Discussion" section, findings related to artistic orientations in relation to cultural transformations on the axis of transhumanism were interpreted, and evaluations were made from a holistic perspective.

Keywords: Transhumanism, postdigital culture, postdigital art.

Academical Disciplines/Fields: Art, science, technology, new media.

- Sorumlu Yazar:** Engin Güney, Resim Bölümü, Ondokuz Mayıs Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi.
- Adres:** OMÜ, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, Güzel Sanatlar Kampüsü, İlkadım/Samsun.
- E-posta:** engin.guney@omu.edu.tr
- Çevrimiçi yayın tarihi:** 13.11.2024
- doi:** 10.17484/yedi.1498799

Geliş tarihi: 11.06.2024 / **Kabul tarihi:** 01.08.2024

1. Giriş

İnsan çoğu yönüyle yetersiz bir varlıktır. Diğer canlılarla kıyaslandığında ne karınca gibi kendi ağırlığının elli katını kaldırabilir, ne şahin gibi uzak mesafelerdeki renk farklılıklarını ayırt edebilir, ne de yarasa gibi ses dalgalarıyla yönünü bulabilir veya uçabilir. Çok sayıda örnekle desteklenebilecek bu gerçekler insanın performans limitleri olan bir varlık olduğunu göstermektedir. İnsan, aynı zamanda akli sayesinde eksikliklerini giderme gücüne de sahiptir ve performans limitini aşan ağırlıkları kaldırmak, uzağı görmek ya da uçmak için teknolojiler üretebilir. İnsanı üstün kılan ise öğrenme konusundaki istisnai durumlar dışında, içgüdüsel davranışlarla yaşamını sürdüren canlılar gibi zihinsel yetilerden mahrum olmamaktır. Bilinç kavramı, “diğer canlılardan farklı olarak, insanın kendisinin ve çevresinin (kozmetik bütünlüğün) farkında olma becerisi olarak tanımlanmaktadır. İnsanlar maddi dünyanın özüne inip, onun nesnel yasalarıyla özelliklerini tanıyarak toplumsal ve kültürel yaratıcılık kazanmaktadır” (Budak, 2005, s.132). Algı marjları ve performans limiti sınırlı olan insan, yetersizlik yaşadığı güçlüklerin üstesinden gelmek için, geliştirdiği teknolojilerden faydalanarak limitlerinin üstüne çıkabilmektedir.

Teknolojiyi sadece insanın aşmakta zorlandığı durumların üstesinden gelebilmesi amacıyla kullanılan, üretilen araçlar ya da yöntemler bütünü olarak değerlendirmek yetersizdir. Çünkü insana üstün varlık olma potansiyeli sağlayan teknoloji üretimini kullanım biçiminin yaratabileceği ruhsal çöküntüleri tarih bizlere göstermiştir. Herkes tarafından bilinen ve travmalara neden olan, atom enerjisinin iki yüz bin insanın ölümü için kullanımı, teknolojinin hangi amaçla üretildiğinden çok ne için kullanıldığının daha önemli hale geldiğini göstermiştir. Kuantum fizikçilerinin atom altı parçacıklarla ilgili bilimsel çalışmalar yapıp enerji üretimi sağlaması ile bu enerjinin güç bende mesajını vermek için yaşlı, çocuk, kadın demeden masum insanları öldürmek için kullanımı arasında fark vardır. Bu fark teknolojinin kullanım biçimi/neye hizmet ettiği ile ortaya çıkmaktadır. Teknoloji; hegemonik, politik, ekonomik, siyasi, ideolojik paradigmalarda eşliğinde kullanıldığında eşitlik, etik, merhamet, özgürlük, değer, ahlak, vicdan gibi kavramların hükmü kalmamaktadır.

Bu bilim ve teknolojiye olduğu gibi sanat için de geçerlidir. Kültürü geliştiren birer dinamik olan bilim, sanat ve teknolojinin hangi kültürel fenomenlerle beslendiğini sorgulamak gerekmektedir. Kültürel dinamiklerin etik/evrensel değerler düşünülerek gerçekleşen gelişim seyri ile egemen sınıfın yararına kullanımı, gizlenen-yanlış bilinç aşıl原因-bozulmalara neden olan ideoloji birlikteliği toplumda farklı reaksiyonlara neden olmaktadır.

Henri Poincaré'nin, “Bilimsel araştırmalarda ahlak göz önünde bulundurulmazsa, insanlık yok olma tehlikesine girecektir” açıklaması Bertrant Russell'in, “Bilim güçtür. Ancak bilgelikle (hikmetle) birleşmeyen güç tehlikelidir. Çağımız için gereken şey de bilgiden çok bilgeliktir” uyarısı Irmgard Emmelhainz'in, “Sanat, yozlaşmış bir fırsatçılık, spekülasyon ve manipülasyonun oyun alanına dönmüş durumdadır” ifadesi bilim, sanat ve teknolojinin değerlerden yoksun, çıkar odaklı, unsurlarla oluşturduğu bileşkenin olumsuz sonuçlar sergileyebileceğine/sergilediğine işaret etmektedir (Bolay, 2010, s. 127). Roland Barthes, toplumdaki egemen kesimlerin değerlerini ve çıkarlarını aktif olarak yükselten ve koruyan fikir ve pratiklerin kültüre işaretler yoluyla şifrelenerek entegre edildiğini sanatın, bilimin, teknolojinin bu çıkarlar uğruna kullanıldığını ifade etmektedir (Storey, 2000, s. 102). Bilim, sanat ve teknoloji olgularını diğer kültürel fenomenlerden ayrı değerlendirmek doğru bir yaklaşım olmaz. Çünkü bu dinamiklerin diğer kültürel unsurlarla oluşturduğu ilişkiler yumağı pragmatik farklılıklar oluşturmaktadır.

2. Transhüman İdeoloji

Hümanizm, hümanizma, humanisme, humanism ya da insançılık sözcükleri Latince humanismus teriminin farklı dillerdeki kullanımlarıdır. Kavram aitlik belirten “humanus/insana ait” sıfatından türetilmiştir. Latince -ismus eki, genel olarak bir düşünceyi, bir görüşü, bir öğretiyi, bir kanıyı göstermeye yaramaktadır. Hümanizm kavramı, insana yaraşır bir yaşama ve düşünmeye ulaşmak için çabalamak anlamında kullanılmıştır ve insanın merkezde olduğu bir düşünce sisteminin bir dünya görüşünün ifade şeklidir (Cevizci, 2005; Zekiyan, 2015 aktaran Akçetin, 2018, s. 695).

Hümanizm, akıllı insan varlığını tek ve en yüksek değer kaynağı olarak gören, bireyin yaratıcı ve ahlaki gelişiminin, rasyonel ve anlamlı bir biçimde, doğaüstü alana hiç başvurmadan, doğal yoldan gerçekleştirilebileceğini belirten ve bu çerçevede içinde, insanın doğallığını, özgürlüğünü ve etkinliğini ön plana çıkartan, insanın insan olma bilincini konu edinen felsefi akımdır (Abbagnano, 1992; Cevizci, 2005).

Francis Bacon, René Descartes, Johannes Kepler, Isaac Newton, Galileo Galilei gibi 17. yüzyıl filozof-bilim adamları, hümanizmin önünün açıldığı bir dönemde maddeci-akılcı bir dünyanın oluşumunu sağlamışlardır. Bu düzlemde insan, hümanizmin varlığıyla yetinmeyerek hümanizmi daha da radikalleştirme sürecine dahil etmiştir (Dağ, 2019). Bu radikalleşmede bilimsel ve teknolojik gelişmeler itici bir güç olmuştur. Hümanizmin bir sonraki basamağının teknolojik araçlar vasıtası ile geliştirilen insana geçiş sürecinin yaşanması olasıdır. Çünkü gelişen teknolojilerle transhüman düşünce odağında gerçekleştirilen eylemlere günümüzde birçok alanda rastlanmaktadır. Transhümanizm, bir hareket, düşünme tarzı ve durum olarak, "insanın zekâsı, fiziksel gücü ve beş duyusunun geliştirilmesi anlamına gelmektedir" (Shatzer, 2019). Natasha Vita-More'a göre; Transhümanizm evrimsel dönüşüm içindir ve "biyolojik insan", insan evriminin son aşaması değildir (Çavuş, 2021, s. 172).

Richard Jones, Trans-hümanizm fikrinin üç teknolojik ilerlemeyle bağlantılı olduğunu belirtmektedir. Bunlar nanoteknolojilerin kullanılması, yaşam süresinin uzatılması için yaşlanma/ölüme çare bulunması ve yapay zekâ kullanımıyla üst insan seviyesine ulaşılmasıdır (Demir, 2018, s. 96). Genel anlamda transhümanistler, insanların teknoloji aracılığıyla dönüşebileceği ve aşabileceği bir dünya yaratmayı amaçlamaktadır. Max More ve Natasha Vita More, insanların teknolojik evriminin, insan uzuvlarını doğal olanlardan daha iyi çalışan yapay protezlerle değiştirerek hastalıkları ortadan kaldıracağını ve yaşlanma sürecini durduracağını öne sürmüştür (Mireneyat vd., 2017, s. 76-81).

"Transhüman ideoloji" kavramı da nanoteknolojilerin, bilgisayarın, yapay zekânın gelişmesinin hangi gayelerle kullanılacağı, insanlar için ütopyik bir düşünce mi yoksa belli bir kesimin üstün insan dönüşümü için dijitopik bir tasvirin eyleme dönüştürülme çabası mı sorusunu gündeme getirmek için kullanılmaktadır. "Daha" diyen hep daha fazlasını arzulayan, üreten kendini çevresini geliştiren yegâne varlık insanın, insanca yaşamakla yetmeyip teknolojik gelişmeler paralellğinde fiziksel ve zihinsel olarak daha üst düzeye ulaşma arzusunun çıkar odaklı da bir vaka olduğu ve kültürel dönüşümlerdeki denge eşiklerinin değişiminde etkili ana unsurun ideolojiler olduğu söylenebilir. Yani yaşlanmaya son verme, insanın limitlerini artırma, zaaflarından arındırma gibi teknik yaklaşımla birlikte, bütün üzerinde olası mutajen etkileri ve sınır ihlallerinin doğuracağı sorunları hesaplamak gerekmektedir.

Batı örneğinde durum değerlendirmesi yapıldığında geleneksel kültürde inanç, gelenek/görenek, değer gibi olgularla biçimlenme ve bu olguların çıkar odaklı kullanımına bağlı rahatsız edici aristokratik tutumlar ön plandayken, modernleşme sürecinde kültürel dinamikler olan bilimsel ve teknolojik gelişmeler itici güç olmuştur. Fakat bilim ve teknolojinin gelişmesi insana yaraşır bir yaşamın oluşmasını sağlamamıştır. Aristokrasinin yerini alan burjuvazi ile kitleleri yöneten güç odakları el değiştirmiş sömürüler devam etmiştir. Ahlakın, evrensel değerlerin hiçe sayıldığı, savaşların, soykırımların yaşandığı, güçlü olmak uğruna insanların köleleştirildiği ütopyaların yerini distopik gerçekliklere bıraktığı süreçler; insan olma, insanca yaşama (hümanizm) mevzusunda çok da başarılı olunamadığını veya asıl arzu edilenin insanca yaşamak olmadığını, amaçta sapma yaşandığını göstermektedir. Bu nedenle transhümanizmin, toplumun geleneksel normlarını sorgulayan, insanların yaşam ve ölüm hakkındaki inançlarını, değerlerini yok eden, kültürel sabiteleri dışlayan hegemonik, politik, ekonomik, ideolojik olgularla beslenen bir düşünce sistemi olduğu söylenebilir.

Transhümanizmi bu bağlamda sadece teknolojik gelişmelerle insanlığın bir üst seviyeye çıkarılması şeklinde tek bir bakış açısıyla değerlendirmem gerekir. Transhümanizm teknoloji ve çıkarların maskelendiği ideolojiler odağında da irdelenmelidir. Rahatlıkla düzeltilebilecek birçok husus varken açlık, sefalet içinde yaşayan insanları, çevre/doğa tahribatlarını, yok olan canlı türlerini, insana hiç de yakışmayan bir tavırla görmezden gelip, yaşlanmayı bir hastalık olarak görerek bunu problem haline getiren ve bu duruma çare arayan odakların niyetinin/asıl derdinin tek tipleştirmek, geleceği kendi çıkarlarına göre kurgulamak ve yönetmek olduğu söylenebilir.

Çıkarların maskelendiği ideolojilerin, gelecekte yaratacağı sorunları görebilen ve bunun için direnç gösterme/önlem alma/alternatif çözümler üretme gerekliliğini savunanların tesir gücünün azaldığı tuhaf bir süreç içindeyiz. Teknolojiyi ideolojik ve ekonomik bir güç olarak irdelemeyi, onun kullanımına bağlı olumsuz etkilerini de birlikte düşünmenin gereğini savunan yani tekno-konformist olmayan bireyler kaotik yapı içinde kaybolmakta, sesini duyuramamaktadır. Sanalı olabildiğince gerçekmiş gibi gösterme çabasıyla birlikte gerçek olanın üstü örtülmekte, makine (mekatronik yapılar) olabildiğince yapay zekâ teknolojileri ile insansılaştırılmakta ve insanın düşünme/sorgulama kabiliyeti azalmaktadır. En önemlisi de distopik gerçeklikler ve dijitopik kurgular içinde tekno-konformist olmayan/kitlesele sürüklenmeyi kabullenmeyen düşünürler teknofobik olarak nitelendirilmektedir.

Atasoy (2013), biyoteknoloji çağının en tehlikeli düşünün, genetik olarak mükemmel ve üstün insan nesli yaratmak olduğunu, bu düşü kuranların insanın bütün olumlu ve olumsuz davranış örüntülerini genlerle

açıklamaya çalıştıklarını ve bu düşüncelerin itici gücünün insanları ve diğer toplumları tüm kaynaklarıyla birlikte sömürme isteğine dayandığını savunmaktadır. Geçmişten günümüze kültürel dönüşüm seyri genel olarak değerlendirildiğinde daima bir hegemon tahakkümü olduğu söylenebilir. Modern kültür öncesi aristokrasi, modernleşme ile burjuvazi, günümüzde ise netokrasi çıkarları doğrultusunda kültür inşası gerçekleşmektedir. Bilişim firmalarının gelecekçi yatırımlarının karşılık bulması yani arzın taleple eritilmesi, çıkarların korunması, gücün katlanması için gerekliliktir. İhtiyaçların yerini üretilen arzular almıştır. Üretmek kadar üretilene teşvike yönelik algı yönetmek yani tükettirmek stratejisi, birlikte işlemektedir. İhtiyaçlara binaen üretilen teknolojiler artık yeni arzular üretimi neticesinde tükettirmeye çalışılan meta konumundadır. Arz-talep parametreleri, tüketme anlayışı evrilerek hegemonik güçlerin tekelinde geçmişten farklı bir seyir rotasına girmiştir.

Doğmamış çocuğun boyunun, göz renginin, deri renginin vb. ismarlanabileceği bir çağda yaşamaktayız. Mümkün olan en iyi çocuğu yaratmanın görev edinildiği transhümanist anlayışa göre sakatlanan, yıpranan, yaralanıp ölen insan bedeninden tamamıyla kurtulabilmenin yolları aranmaktadır. İnsanın makineleşmesinin ve ölümsüzlüğünün gerçekleşeceği bir dünyanın hayali kurulmaktadır. Tekillik (*singularity*) çağına doğru ilerlerken, genetik geliştirmenin ve insanı makineleştirmenin önünde hiçbir ahlâkî sınır tanınmamaktadır (Atasoy, 2013; Görgülü, 2022, s. 1099).

Hans Moravec ve Ray Kurzweil gibi bilim insanları, daha iyi insanlar ve daha iyi bir dünya yaratmak için yapılması gereken dönüşümün “postbiyolojik evrim” olduğunu öne sürmektedir. Transhümanistler, insanlığın kıyametle karşı karşıya kalması durumunda neslinin tükenmesini önlemek için insanların yeniden tasarlanması gerektiğini belirtmektedir. Bu durumda Kurzweil, insanın organik bedeninin, eskimiş beden adı verilen güncelliğini kaybetmiş bir formu geride bıraktıktan sonra ömrünü uzatmak için artık eskimiş hale gelmesi ve insan sonrası aşamaya girmesi gerektiğine inanmaktadır (Mireneyat vd., 2017, s. 80-81). Nick Bostrom (2021) ise “bombayla oyun oynayan küçük çocuklar” benzetiminde bulunarak oyuncamız ile davranışımızın toyluğu arasındaki uyumsuzluğa vurgu yapmakta, infilakın ne zaman gerçekleşeceğine dair çok az fikrimiz olduğunu ama eğer aleti kulağımıza tutarsak belli belirsiz bir tık tık sesi duyulabileceğini belirtmektedir (s. 303).

Çağımızda gerçekleşen dönüşümler farklı yaklaşımlar arasındaki etkileşimle gerçekleşmektedir. Bunlar tahakküm çabası, sorgulama veya uyum sağlayış olarak sıralanabilir. Bunlardan ilki transhümanizm, teknolojik posthümanizm, tekillik gibi teknolojinin sunduğu olanaklarla biçimlenen ideolojiler odağında projeler üreten, bu ideolojileri yaymak isteyen, bilimi ve sanatı bu yönde kullanma çabasında olan güç odaklarıdır. Diğer Bostrom’un benzetmesindeki “tık tık” sesini duyan ve sorgulayan, çok yönlü düşünmenin gereğini savunan, teknolojinin yanlış kullanımına bağlı olumsuz etkilerini geçmiş ve günümüzde yaşanan örneklerle topluma açıklayan Poincaré, Russell, Emmelhainz gibi düşünürlerin de vurguladığı yaşamı güzelleştirecek olanın paylaşmadan, doğaya-insanlara-diğer canlılara saygı göstermekten geçtiğini, evrensel değer yargılarının yitirilmemesi gerektiğini düşünen, ahlakın göz önünde bulundurulmasını hatırlatan yaşamı algılayış biçimidir. Uyum sağlayış ise üretmeyen, tüketerek mutlu olma çabasına giren, kullanıldığını/neye hizmet ettiğini göremeyen, sürüklenmeye müsait kitlelerin, yaşamını kendi denetim mekanizması ile sürdürme yetisini kaybeden konformist bireylerin yaklaşım biçimidir.

Kültürel dönüşümler bizlere hegemonların hissettirmeden gerçekleştirdiği tahakkümün kitlesel sürüklenmeye tabi konformist bireyler üzerindeki etkisini, teknolojinin ve bilimin nasıl kullanıldığını göstermektedir.

3. Postdijital Kültür İlişkisinde Transhümanizm ve Sanat

Genel olarak “Post” teriminin ön ek (*prefix*) olarak kullanıldığı kavramların terminolojisi karmaşa yaratmaktadır. Çünkü bugünün entelektüel dünyasında büyük etkinlik ve popülerite kazanmış olan postlu tanımlar, esas olarak bir aşama durumunu betimlese de sabit anlam taşımamaktadır.

Örneğin, Postmodernite, 1950'lere kadar süren altın çağdan sonra, modern kültürün sonrası olan fakat Modernitenin devamı ya da ötesi olmayan modernizme özgü niteliklerin eleştirildiği değişkenlik-kararsızlık çağını tanımlamaktadır. Post-punk, punk kültürünün bir şekilde hala punk olan ama yine de punk'ın “ötesinde bir devamı” anlamı taşımaktadır. Post-feminizm geleneksel, ön eksiz feminizm ile sınırları belirsiz olan, feminizmin eleştirel olarak gözden geçirilmiş bir devamıdır. Post-kolonyalizm, kolonyalizmle kesişen ve eleştirisini bünyesinde barındıran bir kavramdır. Post-kapitalizm, kapitalizme alternatif bir üretim tarzına, kapitalizmin evrimsel bir aşamasına ve kapitalizmin geçersiz kılınışına işaret eden bir kavramdır (Hopkins, 2000; Nandi, 2020; Şaylan, 2009). Post ön ekinin işlevinin diğer morfemlere (modern, kapitalizm

gibi) bağlanarak “ötesi, sonrası, eleştirisi, devamı” gibi bir aşamayı gösteren kavram türetmek olduğu açıkça görülmektedir.

Postdijital kültür, gelişen teknolojilerin sağladığı olanakların kullanım biçimi ve yaşama entegre oluşu paralelliğinde gerçekleşen kültürel değişimler referans alınarak daha pragmatik ve anlamlı bir şekilde açıklanabilir. Dijital kültür, yeni medya teknolojilerinin gelişmesi ve yaygınlaşması ile sanal ortamda siber yöntemlerle gerçekleşen kültürel süreci tanımlamaktadır. Dijital teknolojiler, öncesi ile kıyaslandığında zaman-mekân kavramlarını değişime uğratmıştır. Artık kültürleme-kültürlenme-kültürleşme süreçleri dünya genelinde sanal mecrada gerçekleşmektedir. Yeni teknolojilerin yaşamımıza entegre oluşu, alışkanlıklarımızı, davranışlarımızı, yaşam biçimimizi, hayatı algılayışımızı değişime uğratmıştır. Bununla birlikte son yıllarda yaşamın her alanına sirayet eden dijital teknolojilere adaptasyon problemi, “dijital yerli”, “dijital göçmen” gibi kuşak farklılıkları ile ilgili tartışmalar, “nerede o eski günler” gibi söylemler duyulmamaktadır. Yani dijitalleşme kanıksanmıştır. Netokratların yatırımları, hegemonların çıkar odaklı ideolojileri, farklı alan uzmanlarının gelecekçi tasarımları “dijital kültür ötesi oluşum” un sürükleyicisi olmuştur.

Yapay zekâya sahip robotların, akıllı asistanların ve diğer gelişmiş teknolojilerin, dijital dönemin başlangıcında tanımlanan araç ve yöntemlerin çok ötesine geçtiği de dikkat çekmektedir. İnsan genom haritasının çıkarılmasıyla, bugün üretilen yapay organların vücutta sorunsuz çalıştığına tanık olmak mümkündür. “Dijital” kelimesi yepyeni bir teknoloji ve ayrı bir şeymiş gibi tanımlanmamaktadır. Dijital ile gerçek hayatın iç içe geçtiği, artırılmış, sanal ve karma gerçekliğin, etrafımızı sardığı, aradaki sınırların neredeyse görünmez olduğu, dijital dünyadaki deneyimlerle, fiziksel hayattaki deneyimlerin birbirini tamamladığı bir dönem yaşanmaktadır. Artık dünyayı dijital değil dijitali dünya olarak hissetmeye başladığımız bir kültürel evrilme gerçekleşmektedir (Contreras ve Mirocha, 2016; Cramer, 2014; Çıtak, 2014; Demir, 2018; Önemli, 2017; Sinclair ve Hayes, 2018; Türk, 2018).

Postmodernleşme sürecindeki temayül argümanları ile postdijital kültürel süreçteki yönelim dinamiklerinin holistik irdelenişi “Post” ön ekiyle yeni anlam oluşturma pratiğindeki farklılığı ve genel kültürel seyri kavramada fayda sağlayacaktır. Postmodern kültür genel mahiyetiyle ütopyaların yerini distopyalara bıraktığı, umutların tükendiği bireyselliğin-benciliğin yaygınlaştığı değer yargılarının önemsizleştiği, insan haklarının hiçe sayıldığı... kısacası büyük anlatıların bittiği kültürel seyirdeki keskin bir viraj sonrasındır. Bu viraj dönülmüştür artık. Dijital kültür, zaten postmodernleşme sürecinde çoğu kavramın/olgunun/algı marjının içinin boşaltıldığı yapının yeni medya olanakları ile evrilmesidir. Postdijital kültürde sanal olanın yeni gerçekliğe dönüştüğü, insana özgülüğün aşıldığı, makinelerin insansılaştırıldığı, gidişatın çıkar odaklı ideolojiler ekseninde gelişen teknolojilerle biçimlendiği dijital kültür *ötesi* bir oluşum içindeyiz.

Transhümanizm, yaşam süresinin uzatılması, yaşlanma ve ölüme çare bulunması gibi geçmişten günümüze süregelen düşünceler ile beslenmiştir. Teknolojik gelişmeler ve onun kullanım biçimi eyleme geçiş ve modellemenin ana unsurudur. Romanlara konu olan, filmlerde/sinemalarda sıkça rastlanan gelecekçi yaklaşımlar, sanatçıların performansları ve üretimleri bu sürece etki etmektedir. Günümüzde teknolojinin sunduğu imkânlarla bu düşüncelerin oluşturduğu zeminde sanatçılar projeler yürütmektedir.



Görsel 1. UNBORNO X9 (Chardonnet ve Cheang, 2016).

Shu Lea Cheang ve Ewen Chardronnet (2021) projeleri UNBORN0X9 (Görsel 1) ile gebelik tipolojilerini, fetüsün vücut dışında yapay rahimlerde gelişimi (ektogenez) çalışmalarını ebeveynliğin siborg geleceğini sorgulamıştır. Bu postdijital enstalasyonda, ultrason verilerini görselleştirerek, fetüse sanki kadın bedeninin dışındaymış gibi muamele etmeyi, kadının vücudundaki mahremiyete müdahale etme olarak niteleyip, onu görünür kılmayı politik bir eylem olarak yansıtip spekülasyon oluşturmak amaçlanmıştır (Cheang ve Chardronnet, 2021, s. 102).



Görsel 2. Transfigurations (Haines, 2013).

Agi Haines de Başkalaşım (Transfigurations) isimli animatronik bebek heykellerden oluşan sergisinde (Görsel 2) bebeklere fayda sağlamak amacıyla cerrahi olarak uygulanan potansiyel vücut geliştirme tasarımlarını göstermektedir. Gerçekçi, nefes alan, uyuyan bebekler, izleyiciye modifikasyonun geleceğinin ardındaki potansiyel gerçeklik hakkında bir fikir vererek “Yeterince hızlı bir ilerleme için tek seçeneğin zorunlu evrim olduğu bir gelecekte, çocuğunuzun hayatına fayda sağlamak için ne yapardınız?” sorusu ile modifikasyonun geleceğinin ardındaki etik ikilemi artırmaktadır (Haines, 2014).



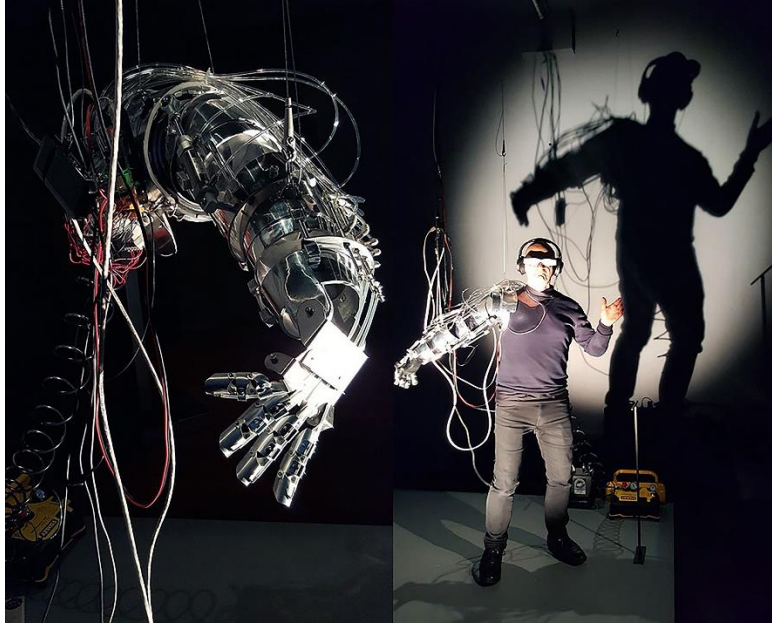
Görsel 3. The Robot Next Door Artistic Project, 2017-2024 (Bigot, 2024).

Fotoğraf sanatçısı olan Nicolas Bigot, 2017 yılının başında photoshop programını kullanarak The Robot Next Door projesini (Görsel 3) şekillendirmeye başlamıştır. Kırk kadar profesyonel modelin yardımıyla yüz kadar fotoğraf üretmiştir. Fotoğraflarında gerçek hayatta ve sanal mecrada görünüşler dünyasında yaşadığımızı ancak görünüşlerin çoğu zaman yanlış veya aldatıcı olduğunu betimlemektedir. Tasarımlarını “Gelişmiş İnsan, Yapay Zekâ, Transhümanizm, Robotik” konularına odaklanarak sürdürmektedir (Bigot, 2024).

“Stelarc, insan bedeninin biyolojik olarak yetersiz olduğu fikrinden yola çıkarak (Görsel 4) bedenini bir araştırma mekânı olarak görmüş ve teknolojiyi yaratanın, insanoğlu olduğunu ve insan fizyolojisinin de bu gelişen teknolojiyle uyumlu olması gerektiğini savunmuştur” (Bunulday-Hasgüler, 2012, s. 40).

Günümüzde yaşamın devam etmesi için siborg arı üretip patent almak için uğraşan firmalar bulunmaktadır. Azalan arı popülasyonu, bitkilerin üremesi için risk oluşturmaktadır. İnsanın tercihi, arı popülasyonunun azalma nedenlerini sorgulayıp doğanın ve doğalın tahribatına karşı doğal çözümler üretmek yerine robot arı üretip patent almaktır. Var olan problemi fırsata çevirip rant elde etmek çözüm değildir. Robot arıların taşıyacağı polenler ile problem çözme çabasından ziyade doğa ile uyumlu yaşama bilinci kazandırmak için

uğraş gösterilmemektedir. Sanki artık Bacon'un "doğaya hükmetmek için ona itaat edilmelidir" söyleminin yerini "hiçbir şeye itaate gerek yoktur, teknolojiyle her şeye hükmedilebilir" anlayışı almıştır. Teknolojiyi biçimleyerek eksikliklerini gideren performans limitlerini artıran, zorlandığı durumlara/ortamlara uyum sağlayan insan garip bir kertededir. Artık evrensel/ahlaki/etik değerleri önemsemeyen doğayı ve doğal tahrip etmekten çekinmeyen insan, biçimlediği teknolojilerle yarattığı yeni tekno-ekolojiye adapte olmanın gerekliliğini savunmaktadır. Bu açıdan değerlendirildiğinde sınır zorlayarak, sansasyonel eylemlerde bulunarak dikkat çeken kimi sanatçılar, motivasyonlarıyla gelecekçi ideolojik yaklaşımlara destek olmaktadır.



Görsel 4. Event for Dismembered Body (Stelarc, 2016).

Nikola Danaylov ile yaptığı röportajda Stelarc "gelecek kurgusunda sanatçının rolü" ile ilgili düşüncelerini şu şekilde belirtmiştir "Sanatçılar olarak, incelenebilecek, tartışılabilir gelecek olasılıkları yaratma rolünde olduğumuzu düşünüyorum. Bir gelecek hayal etmek istiyorsanız, öngörülemezliği hesaba katmalısınız. Aksi takdirde bu bir gelecek değildir" (Danaylov, 2013). Her sanatçı ortaya koyduğu sanat edimiyle yaşamı algılayış biçimini yansıtmaktadır. Kimi sanatçılar teknolojinin olanaklarından faydalanarak, teknolojinin yanlış kullanımına bağlı olumsuz etkilerine yönelik izleyicide etki bırakmayı amaçlamaktadır. Kimi sanatçılar insan modifikasyonunun gelecekte yaratacağı etik ikilemi sorgulatan projelere yönelmektedir. Kimi sanatçılar da aslında dijital transhümanist kurguların öngörülebildiği gelecek olasılıkları yaratma rolüne bürünmektedir.



Görsel 5. Orlanoid (Orlan, 2018).

Orlan (2018), kendi görüntüsünde oluşturulan, öğrenme algoritmali hareket eden, sanatçının sesiyle konuşan, metinleri okuyan yapay zekâ ile donatılmış humanoid projesiyle ilgili (Görsel 5) “dünya hakkında farklı düşünmemiz gerektiğini” savunmaktadır. 1990’ların başında dokuz ameliyattan oluşan performans serisinde şakaklarına implant yerleştirilen Orlan’ın “bu ameliyatın güzellik getirmesini değil, canavarlık sözde çirkinlik getirmesini istedim” söylemi sanatı algılayış biçimiyle de örtüşmektedir. Orlan’a göre sanat “önyargularımızı sarsmalı, düşüncelerimizi altüst etmelidir”. Normların dışına çıkılması ve kalıpların dışında düşünülmesi gerektiğini savunan sanatçı, yeni teknolojilerin genetik modifikasyon üzerinde muazzam bir etkiye sahip olacağını belirtmektedir.

“Bilim kurgu, insan sonrası ve insan ötesi geleceklere ilişkin kurgusal düşünce deneylerinin geliştirilmesine olanak tanımaktadır” (Asbury, 2020, s. 16). Birçok bilimkurgu öyküsü de insanın dönüşümünün ve gelişiminin ileri teknoloji aracılığıyla mümkün ve erişilebilir olabileceğini göstermektedir. Bilim kurgu yazarları bizi teknolojinin getirdiği farklı değişimlerle baş etmeyi öğretmeye, bilgilendirmeye ve hazırlamaya çalışır. Bilim kurgunun amaçlarından biri insan ve teknoloji arasındaki etkileşimi incelemektir. Teknoloji, insan yeteneklerini ve yaşamını geliştirmek için en iyi araç olarak görüldüğünden, birçok bilim kurgu romanı, insanın devrim yapması yerine kıyamete yol açabilecek gelişen teknolojiye karşı uyarıda bulunur (Mireneyat vd., 2017).

Humanoidlerin, robotların, yapay zekânın kullanıldığı; karakter ve konsept tasarımlarıyla cyberpunk betimlemelerle kurguların oluşturulduğu; tekilliğin, tek dünya anlayışının, hükmedişte el değiştirmenin içeriğe yansıtıldığı gelecekçi kurgulara filmlerde/sinemalarda sıkça rastlanmaktadır. Bu kurguların temaları farklılıklar göstermektedir.

Alita: Savaş Meleği (*Alita: Battle Angel*) filminin senaryosunda gösterilen makine-insan karışımı olan ve performans limitleri insanüstü varlıkların bulunduğu cyberpunk dünyasında, teknolojinin gelişmesiyle evrilen yaşam biçimi tasvir edilmiştir (Görsel 6). Günümüzde kimilerinin gelecek ile ilgili öngörülerinde belirttiği “tek dünya, tek devlet” sistemi Alita’da işlenen bir diğer konudur (Şeref, 2020).



Görsel 6. Alita: Savaş Meleği Karakter Betimlemeleri (Selman, 2020).

Filmde yer alan karakterlerden Nova yöneticidir ve emrinde bulunan herkesin beynine bir çip takarak onların gözlerinden gördükleri her şeyi görebilmekte hatta istediği zaman onların beynini ele geçirerek davranışlarını ve konuşmalarını kontrol edebilmektedir (Şeref, 2020).

Ben Anneyim (*I am Mother*) filminde, yapay zekânın, dondurulmuş insan embriyolarından yapay yollarla ürettiği bir bebeği büyütmesi ve insan neslinin yok oluşundan sonrasının anlatıldığı bir süreç ele alınmaktadır. Kurguda tekil bilince erişen yapay zekânın, kendi amaçları doğrultusunda insan neslini yeniden şekillendirme planı işlenmektedir (Özçelik ve Can, 2023, s. 33).

Bıçak Sırtı (*Blade Runner*), Kabuktaki Hayalet (*Ghost in the Shell*) gibi siberpunk klasikleri, distopik kurgularla bilinç ve bedenlerimizi ve zihinlerimizi değiştirmenin etik sonuçları hakkındaki felsefi ikilemleri gündeme getirmiştir. Yapay iyileştirmelerle dolu bir dünyada insan olmanın gerçekte ne anlama geldiği sorgulanmıştır. *Gattaca* ve *Ex Machina* gibi filmler genetik manipülasyon ve duyarlı yapay varlıkların yaratılmasıyla ilgili etik ikilemleri gündeme getirmiştir. Karakterler ayrımcılık, sosyal eşitsizlik ve teknolojinin yönettiği bir dünyada insani faaliyetin potansiyel kaybı sorunlarıyla yüzleştirmiştir. Yapay

zekânın insan zekâsını geride bıraktığı varsayımsal bir nokta olan teknolojik tekilliğin araştırmalarına Matrix ve Evrim (*Transcendence*) gibi filmlerde rastlamak mümkündür. Bu anlatılar bizi insan bilişinin sınırları, bilincin makinelerle birleşimi ve kontrol edilemeyen süper zeki varlıkların serbest bırakılmasının potansiyel riskleri üzerinde düşünmeye yöneltmektedir. Lekesiz Aklın Ebedi Güneş Işığı (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*) ve *Her* gibi filmler, ölümsüzlük arzusunu konu edinmiştir. Demir Adam (*Iron Man*) ve “RoboCop” gibi filmlerde teknolojik gelişmelere boyun eğmeyen insan konusuna odaklanılmıştır (Wright, 2023).

Ricky Wright'ın transhümanist temalı kurgusal anlatularla ilgili tasnifi insanlarla makineler arasındaki sınırların sadece fiziksel değil aynı zamanda felsefi ve varoluşsal olduğunu göstermektedir. Teknolojik gelişmeler yoluyla insanın performans limitlerinin, yeteneklerinin sınırlarının aşılmasıyla ortaya çıkan potansiyel sonuçlar, insanların transhümanizm algısını ve anlayışını şekillendirmektedir.

Dijital oyunlarda ise karakter tasarımları, mekân kurguları, cezbedici ve gelecekçi yaklaşımları vurgulayıcı unsurlar dikkat çekmektedir.



Görsel 7. ‘Cyberpunk 2077’ karakter ve konsept tasarım görsel örneği (Ward, 2023).

Transhümanist içeriklerin ele alındığı bir alan olan dijital oyunlarda (Görsel 7), katılımcıların gerçek hayatta yapamadıklarını inanılmaz yetenekli karakterlere bürünerek gerçekleştirdikleri bir oyun evreni oluşturulmaktadır. Dijital oyun deneyimlenirken avatarlar ile başka bir role bürünmekte, insan sonrası bir kimlik üstlenilmektedir. Oyun karakterlerinin çok güçlü olması, yeniden canlanması ya da ölmemesi, insan dışında başka zekâların bulunması, oyuncuların insan dışı varlıkları da kahraman olarak seçebilmesi gibi özellikler dijital oyunlarda transhümanist tasarımın işaretlerini vermektedir (Sepetci ve Küngerü, 2022, s. 947-948).

Geraci (2012)'ye göre dijital oyunlar, tasarımları aracılığıyla oyuncular için transhümanizmin hâkim olduğu bir gelecek düşüncesini mümkün kılarak etkinleştirdikleri seçenekler ve sahip oldukları etki yoluyla transhümanizmin ideolojisine katkıda bulunmaktadır. Çünkü oyunlar, transhümanist ideolojiyi bünyesinde barındıran tebliğ alanlarıdır. EverQuest oyuncularını arasında yapılan bir ankette Edward Castronova (2005), “oyuncuların yüzde 22'sinin mümkün olsa kurgusal dünyada yaşamayı seçtiğini” tespit etmiştir (s. 59).

Vernor Steffen Vinge, insanlığın otuz yıl içerisinde teknolojik ilerlemenin hızının hiç olmadığı ölçüde artacağını ve tekillik olarak adlandırılan noktaya ulaşmanın kaçınılmaz hale geleceğini, böylesi insan sonrası sürecin ise oldukça kötü sonuçlar doğurabileceğini ifade etmektedir. Bu sonucun gerçekleşmesinin nedenini de teknolojinin var olan potansiyelini kullanan insanın rekabet duygusuyla ilişkilendirmiştir. Ray Kurzweil, tekilliğin insanlık için bir son olmayacağını ve hatta insanlığın bu yolla ölümsüzlüğe dahi ulaşabilmesinin mümkün olacağını belirtmektedir (Özçelik ve Can, 2023, s. 33). Vinge gibi kimi akademisyenler teknolojik gelişmelerle ilgili öngörülerini açıklarken temkinli olunması gerektiğini savunurken kimi bilim insanları veya firmalar ölümsüzlüğe ulaşmak çabasını heyecanla sürdürmektedir.

Bilgisayar oyunu tasarımlarında, film yapımları ve konsept sanat çalışmalarında gelecekçi kurgulara sıkça rastlanmaktadır. “Günümüz dijital çağın gereksinimleri doğrultusunda oyun ve film endüstrisinde birer uzmanlık alanı haline gelen konsept sanat ve konsept tasarım adeta teknoloji, tasarım, edebiyat ve sanatın kesişme noktası olmuştur” (Oran, 2023, s. 2257).

Filmlerde, oyunlarda yer verilen dijital karakter ve konsept tasarımlar, transhümanist içerikli postdijital sanatçı projeleri, gelecekçi kurgular insan doğası, kimliği, teknolojik gelişmelerin toplum üzerindeki etkisi hakkında sorular gündeme getiriyor. Transhümanizmin potansiyel yararları ve riskleri hakkında öngörü geliştirmek için veri niteliği sunuyor ve eleştirel analiz yapmayı gerekli kılıyor. Transhümanizm, teknolojik gelişmelerle ilişkili ideolojik bir kavramdır. Transhümanist sanat ise teknoloji, ideoloji ve sanat olgularını diğer kültürel unsurlarla birlikte değerlendirmeyi gerekli kılan bir alandır.

4. Sonuç ve Tartışma

Postdijital çağda, güçlüklerin üstesinden gelmekten öte, yaşlanma ve ölüme çare bulunması gibi doğal sürece müdahale etme çabasına girilmiştir. Üstesinden gelinmesi gerektiğinin düşünüldüğü güçlükleri aşmak için yapay zekâ ve nanoteknoloji alanındaki gelişmelere odaklanılmıştır. Gelişen teknolojilerin nerede/ne zaman/nasıl kullanılacağına kararını ise bütünü oluşturan birbirinden çok farklı parçaların etkileşimi ile gerçekleştirmektedir. Bütüne bakıldığında kaotik yumak halini almış bir yapı gözler önündedir.

Savaş teknolojileri en gelişmiş ve en çok silah satan 5 ülkenin, karbon salınımı en fazla olan 5 ülkenin ve BM'nin daimî 5 üyesinin kesişimi ile BM'nin amaçları ve hangi hususlarda ne kadar başarılı oldukları, bütünü oluşturan büyük parçalardaki garipliği çözümlenmede yardımcı bir veridir. Yine temel gereksinimlerini dahi karşılayamayan toplumlar; israfın ne olduğunu unutup doğal kaynakları obezce tüketerek geleceğe verdiği zararı umursamayan insanlar; var olanın kıymetini bilmeyip hatta rant için bilerek yok edip, yok edilenler için alternatif çözüm arayışına giren yapılanmalar; "küresel iklimin birinci düzenleyicisi olan okyanuslardaki yaşamı yok eden çığırdan çıkmış kirlilik problemine karşı (en büyüğü 1.6 milyon kilometrekare büyüklükte olan ve 7. kıta olarak adlandırılan, çok sayıda çöp adalar) çözüm üretmeyen/üretmeyen odaklar" (Tuna, 2019; Reçber, 2022), devam eden savaşlar/soykırımlar; doğa ve doğanın katliamı bu kaotik yapının içinde yer almaktadır.

Biyoteknoloji çağındaki genetik olarak mükemmel ve üstün insan nesli yaratma, insanı makineleştirme gibi hibrit yönelimler, sanatçıların benzersiz canlılar yaratmak için ürettiği Transjenik sanat uygulamalarıyla paralel ilerlemektedir. Transhüman ideoloji; insan bedeninin biyolojik olarak yetersiz olduğu fikrinden yola çıkan, vücudu bir araştırma mekânı olarak gören ve teknolojiyi geliştiren insanın fizyolojisinin de bu gelişimle uyumlu olması gerektiğini savunan, sanatın önyargılarımızı sarsması/düşüncelerimizi altüst etmesi gerektiğini belirten sanatçılar tarafından desteklenmektedir. Gen müdahaleleriyle çocukların boyunun, göz renginin, deri renginin vb. ismarlanabileceği bu çağda mümkün olan en iyi çocuğu yaratmanın bir görev olduğunu iddia eden transhümanist anlayış karşısında postdijital sanat projeleri ile ultrason verilerini görselleştirerek, fetüse sanki kadın bedeninin dışındaymış gibi muamele etmeyi dahi politik bir eylem olarak yansıtan sanatçılarda teknolojinin gelişmesi karşısındaki insan davranışlarını eleştirmektedir. Humanoidlerin, robotların, yapay zekânın kullanıldığı; karakter ve konsept tasarımlarla cyberpunk betimlemelerle kurguların oluşturulduğu; tekilliğin, tek dünya anlayışının, hükmedişte el değiştirmenin içeriğe yansıtıldığı gelecekçi kurgulara filmlerde, sinemalarda, romanlarda, dijital oyunlarda sıkça rastlanmaktadır.

Araştırmada transhümanizm kavramının ideolojik boyutuna vurgu yapmak için transhüman-"izm" yazım şekli tercih edilmiştir. Geçmişten süregelen düşüncelerin oluşturduğu zemin ve günümüzde yeni teknolojilerle sınırların zorlanışından ziyade bu düşünce ve eyleme geçiş sürecinin kime/neye/nasıl hizmet edeceği, amaçlananın ne olduğu, oluşacak yeni denge eşiklerinin yaşamı nasıl etkileyeceği gibi sorgulamaları tartışma alanına dâhil ederek gelecekçi bakış açısının, günümüz kültürel dönüşümlere etkisi ve sanatın bu "izm" deki rolü irdelenmiştir.

Transhümanizmin kurgusal niteliğinin, bütün üzerindeki olası mutajen etkilerin ve sınır ihlallerinin doğurabileceği sorunlar üzerine de çalışmalar yapılması gerekmektedir. Çünkü teknolojik gelişmelerin insanda oluşturduğu travmaları tarih bize göstermiştir. Düşünürlerin, ahlak göz önünde bulundurulmazsa, insanlık yok olma tehlikesine girecektir, bilgelikle (hikmetle) birleşmeyen güç tehlikelidir gibi ifadeleri kontrolsüz bir yönelimden duyulan rahatsızlığın göstergesidir. Deneyimlediklerimiz ve geliştirilen teknolojileri kullanım biçimimizle evrilişimizdeki olumsuzlukları kendimizi düzeltmek yerine bunlar karşısında her geçen gün artan duyarsızlığımız ürkütücüdür. Yani fobi oluşturan teknoloji değil onun nasıl kullanılacağıyla alakalıdır. Bu bağlamda geleceğin, tahakküm çabası, sorgulama veya uyum sağlama olarak sıralanabilecek üç tavır arasındaki tercihin oluşturacağı terkip ile şekilleneceği söylenebilir.

Kaynakça

- Abbagnano, N. (1992). Hümanizm (N. Kale, Çev.). *Ankara Üniversitesi Dergileri*. 25 (2), 763-770.
https://doi.org/10.1501/Egifak_0000000582
- Akçetin, N. Ç. (2018) "İnsancı" olmak ya da "İnsan" olmak: Hümanizm'e eleştirel bir bakış. *Beytulhikme An International Journal of Philosophy*. 8 (2), 691-712.
- Asbury, G. B. (2020). Redefining age in 21st century science fiction media through transhuman characters B.A., (Master thesis, University of Kansas). <https://core.ac.uk/download/588360007.pdf>
- Atasoy, H. T. (2013). *Bir nöroloğun gözünden insan neden sanat yapar*. Axis Mundi, Bilim ve Gelecek Kitaplığı.
- Bigot, N. (2024, Mayıs 8). *About*. The robot next door. <https://therobotnextdoorproject.com/a-propos>.
- Bolay, S. H. (Ed.). (2010). *Bilimin değeri meselesi*. Ebabil Yayınları.
- Bostrom, N. (2021). *Süper zekâ: Yapay zekâ uygulamaları, tehlikeler, stratejiler* (F. B. Aydar, Çev.). Koç Üniversitesi Yayınları.
- Budak, S. (2005). *Psikoloji sözlüğü*. Bilim ve Sanat Yayınları.
- Bunulday-Hasgüler, S. (2012). Sanat ile teknolojiyi performansta birleştiren sanatçı: Stelarc. *MSGSÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, (5), 39-49.
- Castronova, E. (2007). *Exodus to the virtual world: How online fun is changing reality*. Palgrave Macmillan.
- Cevizci, A. (2005). *Paradigma felsefe sözlüğü*. Paradigma Yayınları.
- Cheang, S. L. ve Chardronnet, E. (2021). *UNBORN0x9 future baby production*. G. Stocker ve M. Jandl (Ed.), *CyberArts 2021* (s.102-103) içinde. Prix Ars Electronica.
- Contreras K. S. ve Mirocha, L. (2016). *The new aesthetic and art: Constellations of the postdigital*, Institute of Network Cultures.
- Cramer, F. (2014). What is post digital? *APRJA*, 3 (1), 11-24. <https://doi.org/10.7146/aprja.v3i1.116068>
- Çavuş C. C. (2021). Transhumanism, posthumanism, and the "cyborg identity". *Fe Dergi*, 13 (1), 177-187.
<https://doi.org/10.46655/federgi.947009>
- Çıtak, E. (2014). Postkolonyalizm ve batı sinemasında doğu-batı ayrımına yönelik postkolonyal öğeler. *Hitit Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(2), 561-578.
- Dağ, A. (2019). Hümanizmin radikalleşmesi olarak transhümanizm. *Felsefi Düşün*, (9), 46-68.
- Danaylov, N. (2013, Ağustos 25). Stelarc on transhumanism: We are in a time of circulating flesh! *Singularity*. <https://www.singularityweblog.com/stelarc/>
- Demir, A. (2018). Ölümsüzlük ve yapay zekâ bağlamında trans-hümanizm. *AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology*, 30 (9), 95-103. <https://doi.org/10.5824/1309-1581.2018.1.006.x>
- Geraci, M. R. (2012). Video games and the transhuman inclination: transhumanism. *Zygon Journal of Religion & Science*, 47(4), 735- 756. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9744.2012.01292.x>
- Görgülü, Ü. (2022). Teknoloji geliştiren insandan teknolojinin geliştirdiği insana-genetik müdahale ile insan geliştirmeye etik ve fikhî bakış. *Diyanet İlmî Dergi*, 58(3), 1095-1124.
- Haines, A. (2014). *Transfigurations*. Ars Electronica.
<https://www.flickr.com/photos/arselectronica/page427>
- Hopkins, D. (2000). *After modern art 1945-2000*. Oxford University Press.
- Mirenayat, S. A., Baizura, I.B., Rosli, T. ve Manimangai, M. (2017). Science fiction and future human: Cyborg, transhuman and posthuman. *Theoretical and Applied Linguistics*, 3 (1), 76-81.
<https://doi.org/10.18413/2313-8912>
- Nandi, A. (2020). *The "Post-" as prefix in popular culture and the social sciences: Or the coming of the "derridean undecidables"*. Bod Third Party Titles.

- Oran, E. (2023). Konsept sanat, konsept tasarım ve bilgisayar oyunu varlıkları. *Neveşehir Hacı Bektaş Üniversitesi SBE Dergisi*, 13 (4), 2237-2261. <https://doi.org/10.30783/nevsosbilen.1292815>
- Orlan. (2018). Orlanoid. *The Art Story*. <https://www.theartstory.org/artist/orlan/>
- Önemli, S. (2017, Temmuz 28). Post dijital çağa hazır mısınız? *Digital Age*. <https://digitalage.com.tr/post-dijital-caga-hazir-misiniz/>
- Özçelik, İ. ve Can, A. (2023). Tekillik ve yapay zekâ teknofobisi: I am mother (2019) filmi üzerine bir inceleme. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(16), 31-43.
- Reçber, S. (2022). Açık denizlerin korunması ve deniz koruma alanları. *Public and Private International Law Bulletin*, 42(1), 81-120. <https://doi.org/10.26650/ppil.2022.42.1.981605>
- Sepetci, T. ve Küngerü A. (2022). Dijital oyunlarda transhümanizm anlatısı: Cyberpunk 2077 örneği. *TRT Akademi*, 16 (7). 938 – 969. <https://doi.org/10.37679/trta.1142986>
- Shatzer, J. (2019). *Trans humanism and the image of god: Today's technology and the future of Christian discipleship*. An Imprint of Intervarsity Press.
- Sinclair, C. ve Hayes, S. (2018). Between the post and the com-post: Examining the postdigital “work” of a prefix. *Postdigital Science and Education*, (1), 119–131. <https://doi.org/10.1007/s42438-018-0017-4>
- Storey, J. (2000). *Popüler kültür çalışmaları: Kuram ve metodlar* (K. Karaşahin, Çev.). Babil Yayınları.
- Şaylan, G. (2009). *Postmodernizm*. İmge Kitapevi Yayınları.
- Şeref, S. (2020, Şubat 22). Alita: Savaş meleş-harikulade bir cyberpunk betimlemesi. *Mik Portal*. <https://medyaveiletisim.kulup.tau.edu.tr/alita-savas-melegi-cyberpunk-inceleme/>
- Tuna, B. (2019, Eylül 6). Türkiye'nin iki katı olan bu dev ada hiç kimsenin ve herkesin. *Sıfır Atık*. <https://sifiratik.gov.tr/kutuphane/haberler/turkiye-nin-iki-kati-olan-bu-dev-ada-hic-kimsenin-ve-herkesin>
- Türk, B. (2018). *Post-dijital çağın yenilikçi tüketicileri*, E. E. Başar ve A. Durmaz (Ed.), *İnovasyon: Ekonomik ve Sosyal Eğilimler* (s. 1-26) içinde. İmaj Yayınevi.
- Wright, R. (2023, Haziran 2). Transhumanism in movies. *Communication Generation*. <https://www.communication-generation.com/transhumanism-unleashed-exploring-the-intersection-of-human-enhancement-and-cinema/>