

İnsan Sonrası Sanat: Mekânın Yapısal Üretimi

Posthuman Art: The Structural Production of Space

Lütfi Akdeniz^{1*}

ÖZET

Amaç: Bu çalışma, insan-sonrası (posthümanist) sanat anlayışı çerçevesinde mekânın yapısal üretimini inceleyerek, sanatın ontolojik, estetik ve teknolojik dönüşümünü analiz etmeyi amaçlamaktadır. Posthümanizm, insan merkezli klasik hümanist paradigmayı aşarak, insan-dışı aktörleri -teknoloji, yapay zekâ, malzeme ve çevresel unsurları- sanatın üretken ortakları olarak kabul eden bir yaklaşımdır. Bu bağlamda çalışma, mekânın sanat üretiminde edilgen bir yüzey olarak değil, özelliğin üretildiği, yeniden dağıtıldığı ve teknolojik-biyolojik etkileşimlerle sürekli dönüştürüldüğü dinamik bir bilişsel organizma olarak nasıl konumlandığını tartışmaktadır. Kuramsal çerçeve; Andrea Barcaro'nun nomadik özellik ve postkolonyal beden politikaları, Iglesias Garcia ve Paniotova'nın posthüman ütopyaları ile Rosi Braidotti, N. Katherine Hayles, Donna Haraway ve Karen Barad gibi düşünürlerin posthümanist yaklaşımlarına dayanmaktadır.

Yöntemler: Araştırmada nitel yöntem kullanılmış; literatür taraması, durum çalışması ve kuramsal söylem çözümlemesi teknikleri bir arada yürütülmüştür.

Bulgular: Bulgular, posthümanist sanatın mekânı yalnızca sergileme yüzeyi olmaktan çıkarak, veriye dayalı, etkileşimli ve üretken bir sistem olarak yeniden tanımlandığını göstermektedir. Bu doğrultuda Refik Anadol'un veri estetiği yaklaşımı, Walter Benjamin'in "auranın kaybı" kavramıyla ilişkilendirilerek teknolojik yeniden üretim, sanal mekân ve deneyim estetiği ekseninde değerlendirilmiştir.

Sonuç: Sonuç olarak, insan-sonrası sanat, özne ile nesne arasındaki sınırları bulanıklaştırarak mekânın estetik, etik ve bilişsel boyutlarda aktif bir özneye dönüştüğünü ortaya koymaktadır. Bu değerler dizisi, çağdaş sanat pratiğinde hem mekânın işlevini hem de insanın varoluşsal konumunu yeniden tanımlayan kapsamlı bir dönüşüm sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Posthümanizm, Mekân Estetiği, Yapay Zekâ Sanatı, Veri Estetiği, Aura

¹ Şırnak Üniversitesi, Güzel Sanatlar
Fakültesi, Resim Bölümü, Şırnak,
Türkiye

*Sorumlu Yazar/Corresponding
Author

Cite this Article: "Akdeniz, L. (2025). "İnsan Sonrası Sanat: Mekânın Yapısal Üretimi", *Journal of Economic and Social Analysis (JESA)*. (1), 80-103.

ABSTRACT

Objective: This study aims to analyze the ontological, aesthetic, and technological transformation of art by examining the structural production of space within the framework of a posthumanist understanding of art. Posthumanism transcends the anthropocentric, classical humanist paradigm and offers an approach that acknowledges non-human actors—technology, artificial intelligence, materials, and environmental elements—as productive partners in art. In this context, the study discusses how space is positioned not as a passive surface in art production, but as a dynamic cognitive organism where subjectivity is produced, redistributed, and continuously transformed through technological-biological interactions. The theoretical framework draws on Andrea Barcaro's nomadic subjectivity and postcolonial body politics, the posthuman utopias of Iglesias Garcia and Paniotova, and the posthumanist approaches of thinkers such as Rosi Braidotti, N. Katherine Hayles, Donna Haraway, and Karen Barad.

Methods: Qualitative method was used in the research; literature review, case study and theoretical discourse analysis techniques were carried out together.

Results: The findings demonstrate that posthumanist art redefines space as a data-driven, interactive, and productive system, transcending its mere display surface. Refik Anadol's approach to data aesthetics is then linked to Walter Benjamin's concept of "loss of aura" and evaluated within the framework of technological reproduction, virtual space, and the aesthetics of experience.

Conclusion: Ultimately, posthuman art blurs the boundaries between subject and object, revealing that space becomes an active subject in aesthetic, ethical, and cognitive dimensions. This set of values presents a comprehensive transformation in contemporary art practice, redefining both the function of space and the existential position of the human.

Keywords: Posthumanism, Aesthetics of Space, Artificial Intelligence Art, Data Aesthetics, Aura

1 | GİRİŞ

21. yüzyılın teknolojik ve kültürel dönüşümü, sanatın öznesini köklü biçimde yeniden tanımlamaktadır. Hümanist paradigma, sanatı insanın yaratıcı ediminin bir uzantısı olarak konumlandırırken; posthümanist çağda bu merkezî rol, teknoloji, yapay zekâ, veri akışları ve çevresel unsurlar gibi insan-dışı varlıklarla paylaşılmaktadır (Braidotti, 2021; Haraway, 2006; Hayles, 2024). Bu dönüşüm yalnızca üretim tekniklerini değil, sanatın mekânsal, yapısal ve bilişsel doğasını da yeniden biçimlendirmektedir. Geleneksel olarak edilgen bir bağlam olarak görülen mekân, posthümanist yaklaşımlarda öznenin üretildiği, dönüştüğü ve dağıldığı etkileşimli bir organizma olarak ele alınmaktadır (Barad, 2007).

Posthüman mekânsallığa ilişkin güncel yaklaşımlar üç temel çalışma etrafında biçimlenmektedir. Barcaro'nun "Nomadic Art: Decolonising the Human and the Posthuman" başlıklı makalesi, mekânı nomadik özneleşme, hareketlilik ve sömürge-sonrası beden politikaları çerçevesinde ele alarak onu çok yönlü bir oluşum alanı olarak tanımlar (Barcaro, 2023). Garcia ve Paniotova'nın *Our Posthuman Future in Utopias of Contemporary Art* adlı çalışması, çağdaş sanat pratiklerinde posthüman ütopiyaların mekânı teknolojik ve siyasal açılardan nasıl yeniden kurguladığını ortaya koyar (Garcia & Paniotova, 2021). Bu çalışmalar birlikte ele alındığında, posthümanist sanatın nomadik, teknolojik ve kinetik mekân anlayışlarını kesiştiren tutarlı bir teorik çerçeve sunduğu görülmektedir.

Bu kuramsal çerçeve, Braidotti'nin ilişkisel özne yaklaşımı (Braidotti, 2021), Haraway'ın siborg metaforu (Haraway, 2006), Barad'ın iç içe geçme (intra-action) kavramı (Barad, 2007) ve Hayles'ın beden-teknoloji etkileşimi üzerine analizleriyle (Hayles, 2024) daha da derinleşmektedir. Stelarc'ın sibernetik performansları (Stelarc, 2005), Refik Anadol'un veri estetiği projeleri (Anadol, 2017; 2022) ve Kac'ın biyo-sanat uygulamaları (Kac, 2007) bu kuramsal temelin güncel sanattaki yansımalarını temsil etmektedir. Benjamin'in "auranın dönüşümü"ne ilişkin değerlendirmesi ise teknolojik mekân deneyiminin tarihsel bağlamını güçlendirmektedir (Benjamin, 2023).

Bu çalışma, posthümanist estetik bağlamında mekânın fiziksel, dijital ve kavramsal düzlemlerde insan-sonrası yaratıcı süreçlere nasıl katılarak edilgen bir yüzey olmaktan çıkıp bilişsel, duyuşsal ve teknolojik bir özneye dönüştüğünü kuramsal ve uygulamalı örneklerle kapsamlı biçimde analiz etmeyi amaçlamaktadır.

2 | Posthümanizm, Mekân ve Estetik İlişkisi

2.1 | Posthümanizm Kavramı

Posthümanizm, insan merkezinin dağılmasını ifade eden, insanı düşüncenin ve üretimin merkezinden çıkararak, insan dışı öznelerle (teknoloji, hayvanlar, yapay zekâ, malzemeler ve çevre) kurduğu ilişki ağları üzerinden yeniden konumlandırıran felsefi bir değerler dizisi olarak tanımlanır (Braidotti, 2013, s. 2). Bu yaklaşım, hümanizmin “akıl, bilinç ve öznellik” merkezli antropolojik üstünlük anlayışına karşı çıkar. N. Katherine Hayles’in (2024) *How We Became Posthuman* adlı eseri, insanı artık yalnızca biyolojik değil, bilgi akışlarıyla tanımlı siberetik bir varlık olarak ele alır. Bu, bilginin bedenden doğrudan ayrıştığı değil; bedenin bilginin taşıyıcısı olarak yeniden kurgulandığı ontolojik bir dönüşümdür.

Posthümanist düşünce, 20. yüzyılın sonlarında, dijitalleşme, biyoteknoloji ve siberetik sistemlerin etkisiyle, insanın “öteki”yle ilişkisini radikal biçimde yeniden sorgulama gereğinden doğmuştur. Donna Haraway’ın (2006) *A Cyborg Manifesto* adlı çalışması, insan-makine arasındaki sınırların yıkıldığını ve yeni bir “siborg öznelliği”nin ortaya çıktığını ileri sürer. Haraway’e göre siborg, ne insan ne makinedir; bu ikisinin kesişiminde oluşan bir varlıktır. Bu varlık, posthümanist sanatta görüldüğü gibi, yaratıcı öznelliğin tek bir bedene değil, çoklu ağsal yapılara dağıldığı bir yapıyı temsil eder.

Braidotti (2019), posthümanizmi “eleştirel, etik ve olumlu bir ontoloji” olarak görür. Ona göre, insan sonrası çağ, yalnızca bir teknolojik dönüşüm değil, varoluşun yeniden tanımlanmasıdır. Bu yeni çağda “insan” artık ayrıcalıklı değil; bitkiler, hayvanlar, makineler ve materyallerle birlikte ortak bir varoluşun parçasıdır. Bu nedenle posthümanizm, hem ekolojik hem de estetik bir düşünce biçimi olarak sanat alanında derin yankılar bulur (Kulak, 2025, s. 124). Dolejsova’ya (2012) göre posthümanizm, insan-makine bütünleşmesine dayanan kültürel ve kuramsal bir hareket olup, insanı sabit bir özne olmaktan çıkararak teknolojik, biyolojik ve dijital bileşenlerle sürekli yeniden kurulan “sürece dayalı bir varlık” olarak ele almaktadır. Posthüman özne, sabit ontolojik sınırları olmayan, yapay ve canlı olanı bir araya getiren, siberetik akışlarla şekillenen bir oluş hâlidir. Bu nedenle sanat, posthüman öznelliğin hem bir ifadesi hem de yeniden üretildiği bir ortam olarak önemlidir. Bu paralelde sanat dili, kuramsal posthüman kavramını somutlaştırarak görünür kılmakta, özellikle performans sanatında bedenin teknolojik araçlarla yeniden düzenlenmesi, insan-merkezli öznelliğin çözülmesini temsil etmektedir.

2.2 | Sanatta Posthümanist Dönüşüm

Sanatta posthümanizm, üretim sürecinde insanın tekil yaratıcılığının yerini çoklu etkileşim ağlarına bırakmasıyla belirir. Artık “yaratan özne” tek başına sanatçı değil; yazılım, veri, izleyici ve mekânın kendisidir. Yusuf Can Kulak (2025), posthümanist yaratıcılığı “malzemenin direnci, teknolojinin özerkliği ve sanatçının niyetinin karşılaşmasından doğan üretken bir ağ” olarak tanımlar. Bu tanım, klasik estetikteki insan-merkezli anlam yaratımının ötesine geçer. Bu dönüşümün kökleri 20. yüzyılın başlarına kadar uzanır. Dadaizm, sürrealizm ve kavramsal sanat gibi akımlar, sanatın “nesnesini” sorgularken, posthümanizm bu sorgulamayı “öznesine” yöneltmiştir. Artık sorulan soru, “Sanat nedir?” değil, “Sanatı kim üretir?”dir. Bu sorunun yanıtı, Stelarc’ın beden teknolojileriyle gerçekleştirdiği performanslarda, Eduardo Kac’ın genetik sanatta yarattığı hibrit organizmalarda ve Refik Anadol’un veriyle biçimlendirdiği mekânsal yapılarda somutlaşır. Bu bağlamda Refik Anadol’un yapay zekâ temelli veri estetiği, insan-sonrası sanatın güncel en güçlü örneklerinden biridir. Anadol, mimari yüzeyleri “canlı bellek alanlarına” dönüştürürken, veriyi yalnızca bir araç değil, sanatsal özne olarak konumlandırır (Büyükkaragöz, 2025, s. 1381). Bu yaklaşım, sanat eserini sabit bir nesne olmaktan çıkarıp, “sürekli yeniden üretilen” dinamik bir süreç hâline getirir. Benjamin’in “auranın kaybı” kavramı bu noktada yeniden anlam kazanır: Dijital sanat, fiziksel özgünlüğü kaybetmiş olsa da, veri tabanlı deneyimle yeni bir alan yaratır (Çevik, 2018, s. 118).

2.3 | Mekânın Ontolojisi: Edilgen Zemin’den Üretken Yapı’ya Dönüşümü

Modernist estetikte mekân, sanat eserinin içinde yer aldığı bir bağlam olarak kabul edilmiştir. Ancak posthümanist estetikte mekân, yalnızca fiziksel bir çerçeve değil, üretken bir sistemdir. Mekân, sanatın “nesnesi” değil, “öznelerinden biri” hâline gelir. Karen Barad’ın (2007) agential realism (failci gerçekçilik) kuramı, bu dönüşümü açıklamak için önemli bir çerçeve sunar. Barad’a göre varlıklar sabit kimliklere sahip değildir; ilişkiler içinde sürekli oluş hâlinededirler. Mekân da bu ilişkisel süreçte etkin bir faildir; o da üretir, etkiler ve etkilenir. Bu düşünce sistemi, mimari teoride Henri Lefebvre’nin (2014) *The Production of Space* adlı eseriyle paralellik taşır. Lefebvre’ye göre mekân, toplumsal pratikler, algılar ve temsiller aracılığıyla üretilir. Posthümanist sanat, bu toplumsal üretim kavramını dijital ortama taşır: veri, algoritma ve yapay zekâ, artık mekânın “yeni üretim araçları”dır. Bu durumda, mekân bir sergi salonu değil, sanatın bilişsel ve duysal olarak üretildiği aktif bir ortama dönüşür.

Dolejsova’nın (2012) avatar performanslarıyla ilgili çözümlemeleri ile Sayal-Bennett’in stüdyo pedagojisi birlikte ele alındığında, posthüman sanatta mekânın hem maddi hem dijital formlarda “özneleştirildiği” görülmektedir. Kod, avatar ve veri akışlarıyla kurulan

dijital mekân, tıpkı maddesel stüdyo gibi, özneliği dönüştüren bir yapıya sahiptir. Bu nedenle posthüman mekân, “dönüşen ve dönüştüren bir sistem” olarak tanımlanabilir. Bu tanım, çalışmanızdaki “mekânın bilişsel bir organizmaya dönüşmesi” argümanını güçlendirmektedir.

2.4 | Dijital Estetik ve Veri-Mekân İlişkisi



Görsel 1, Refik Anadol, Machine Hallucinations , Makinenin Rüyası, İnsanın Yansıması, 2019

Refik Anadol’un Machine Hallucinations adlı eseri, dijital çağın görsel kültürünü yeniden tanımlayan, insan algısının sınırlarını veri ve yapay zekâ üzerinden sorgulayan çarpıcı bir yeni medya çalışmasıdır (Anadol, 2019; Min & Chung, 2025). Eser, milyonlarca mimari görüntünün derin öğrenme algoritmalarına verilmesiyle üretilen, sürekli akış hâlindeki bir dijital mimarinin görsel halüsinasyonlarını sunar (Anadol, 2019). Bu açıdan çalışma, hem görsel hem de kavramsal düzlemde “makinenin düş görmesi” metaforunu somutlaştırır (Oktan & Akyol, 2024). Anadol burada insan zihninin algısal süreçlerine benzer biçimde çalışan bir makine hafızası yaratır. Yapay zekâ, kendisine yüklenen veri setleri üzerinden yeni imgeler üretirken, bu imgeler ne gerçeğin kendisidir ne de tamamen kurgusaldır (Euronews, 2022). Tam anlamıyla “makinenin öznel bakışının” dışavurumudur. Bu durum, izleyiciyi şu soruyla karşı karşıya bırakır: Bir makine rüya görebilir mi, ya da rüya görmek yalnızca biyolojik bir bedene mi özgüdür? Böylece eserdeki estetik, insan ile makine arasındaki yaratıcı ortaklığın görünür hâle geldiği hibrit bir yapı kazanır. Machine Hallucinations, fiziksel mimarlığın dijital çözünürlüğe uğradığı, sonra yeniden soyut ve akışkan bir mekâna dönüştüğü bir süreçtir (Anadol, 2019). Mimarının sabit, kütsel yapıyı yerini; sürekli dönüşen, eriyen, kırılan, yeniden birleşen ve organik veri yüzeylerine bırakır. Bu görünüm, modern mimarlığın rasyonel form dilini aşarak, dijital çağın “akışkan mekân” estetiğini temsil eder. Böylece Anadol, mekânı

yalnızca fiziksel bir yapı değil, veri akışlarının canlı bir organizması olarak yeniden yorumlar (Min & Chung, 2025).



Görsel 2, Refik Anadol, ZHA x RAS, Architecting the Metaverse Animation, 2022

Görselde karanlık bir zeminin ortasında duran tekil bir insan figürü, çevresini tamamen kuşatan binlerce minyatür ekranın oluşturduğu küresel bir yüzeyle çevrelenmiştir. Bu ekranlar, farklı görüntülerle (insan yüzleri, doğa kesitleri, şehirler, haber akışları vb.) doludur. Tüm yüzey izleyiciyi içine çeken bir “veri kubbesi” izlenimi yaratır-adeta bir dijital katedral. Burada mekân, yalnızca bir “arka plan” değil; bedeninin algısal uzantısıdır. Figür, mekânla etkileşime girmeden duramaz; çevresini saran ekran yüzeyleri onun varoluşunu hem belirler hem de yansıtır. Bu durum, Tronca’nın (2022) vurguladığı “extended agency” (genişletilmiş ajans) kavramını somutlar: “Yaratıcı özne, yalnızca bedensel fail değildir; dijital ortamın kinetik ve görsel tepkileriyle sürekli yeniden-üreten bir varlıktır.” Yani burada insan figürü hem aktif hem de edilgendir-veriyi gözlemler ama aynı anda onun parçası olur. Bu karşılıklı etkileşim, posthümanist yaratımın çekirdeğini temsil eder. Kısaca bu eser, insan–mekân–veri üçlüsünün posthümanist bir bileşimidir. Mekân, yalnızca temsil edilmez; katılır. İnsan bedeni, yalnızca görmez; yansır. Böylece yaratıcılık, yalnızca insandan değil, ortamın kendisinden kaynaklanır.



Görsel 3, Stelarc, Third Hand and Ear on Arm, 2006

Görselde, karanlık bir arka plan önünde profilden görülen bir erkek figürü, kolunu başının üzerine kaldırmış şekilde poz vermektedir. Kolunun iç kısmında ön kolda insan kulağına benzeyen bir yapı yer alır. Bu kulak, bedenin doğal yerinden farklı bir noktaya “eklemlenmiş”tir. Bu eser, insan bedeninin biyoteknolojik müdahale yoluyla nasıl yeniden biçimlendirilebileceğini sorgular. Koldaki “kulak”, hem organik hem de sibernetik bir anlam taşır-duyumsama, dinleme ve iletişim kavramlarını yeni bir bedensel düzlemde düşünmemizi ister. Eserin aydınlatması dramatiktir: Yalnızca yüz ve kol bölgesi vurgulanır, bu da beden üzerindeki yabancı dokunun (kulak implantının) dikkat çekmesini sağlar. Ear on Arm, Stelarc’ın kendi bedenini biyoteknolojik bir laboratuvara dönüştürdüğü uzun soluklu bir performatif projedir. Sanatçı, kolunun derisi altına biyolojik doku ve implant kullanarak bir “üçüncü kulak” yerleştirmiştir. Amaç, insan bedeninin duyuşsal kapasitesini genişletmek ve bedeni bir iletişim ara yüzü hâline getirmektir.

Stelarc bu kulakla, internet üzerinden ses aktarımı sağlamayı hedeflemiştir. Yani “kulak” yalnızca dinleyen değil, ağ üzerinden yayılan bir organ hâline gelir. Böylece eser, bedenin mekânsal sınırlarını dijital ortamla birleştirir ve mekânı bir ağ uzamı olarak yeniden tanımlar. Bu durum, Lucia Tronca’nın (2022) posthümanist yaratıcılık anlayışıyla örtüşür. Tronca’ya göre çağdaş sanat, insanın merkezde olduğu geleneksel yaratıcılık modelini aşarak beden-mekân etkileşimini kinetik ve çoklu ajanslı bir süreç olarak ele alır. Dolayısıyla Stelarc’ın Ear on Arm eseri, posthüman bedenin yalnızca biyolojik değil, aynı zamanda mekânsal bir üretici olarak yeniden konumlandığını örnekler.

Eser, insan-merkezli sanat üretimini sorgulayan posthümanist bir yaklaşım taşır (Min & Chung, 2025). Burada sanatçı, yaratıcı özne olmaktan çok bir “veri küratörü” ve sürecin yöneticisidir; asıl yaratıcı eylem, algoritmanın kendi içsel hesaplamalarında gerçekleşir (Oktan & Akyol, 2024). Eser yalnızca “görsel bir imgeler dizisi” değil, izleyiciyi içine çeken bir deneyimdir. Dev ekran projeksiyonları ve sinematik veri akışları, izleyiciye bedenini unutturan bir ortam yaratır. Bu hâliyle eser, sadece izlenmez; yaşanır. İzleyici, makinenin zihninin bir parçasına dönüşür. Bütün bu teknik süreçlere rağmen eserin etkisi soğuk, mekanik değildir. Aksine; renklerin akışı, hareketin ritmi, ışığın dalgalanması duygusal yoğunluğu olan bir dijital şiirsellik üretir. Yapay zekânın soyut imgeleri, izleyicide hem hayranlık hem de hafif bir yabancılaşma yaratır. Bu, çağımızın teknolojiyle kurduğu karmaşık duygusal ilişkiyi yansıtır: Büyülenme ve tedirginlik aynı anda hissedilir. Machine Hallucinations, sanatın yapay zekâ çağında nasıl evrildiğini gösteren öncü bir eserdir. İnsan algısını, makine hafızasını ve dijital mekânı yeniden düşünmemizi sağlayan bu çalışma hem estetik hem de felsefi açıdan posthüman çağın en güçlü temsilcileri arasındadır. Refik Anadol burada, makinenin gördüğünü

değil, makinenin hayal ettiğini izleyiciye sunarak çağdaş sanatın sınırlarını genişletmektedir. Bu bağlamda Refik Anadol'un Machine Hallucinations serisi (2019) bu kavramı en iyi örnekleyen işlerden biridir. Sanatçı, milyonlarca görsel veriyi yapay zekâ algoritmalarıyla analiz ederek veri tabanının “hayal gördüğü” mekânlar üretir. Burada mekân artık “gerçek” bir yer değil, yapay zekânın belleğinde kurulan bir görsel deneyimdir. Anadol bu durumu “makinelere rüyası” olarak adlandırır. Böylece, sanatın mekânsal boyutu bilişsel bir üretim alanına taşınır (Büyükkaragöz, 2025, s. 1383).

Walter Benjamin'in “teknik yeniden üretim” teorisi, dijital çağda yeni bir okuma kazanır. Benjamin'e göre teknolojik çoğaltma, sanat eserinin benzersizliğini (aurasını) yok eder; ancak posthümanist sanat, bu kaybı yeni bir deneyim biçimine dönüştürür. Refik Anadol'un işlerinde, dijital verinin sürekli akışı, Benjamin'in kaybolan “aurasının” yerini alır; özgünlük artık sabitlikte değil, değişimde bulunur (Çevik, 2018, s. 119).

Bu dönüşümde mekân, yalnızca bir sahne değil, verinin akışkan yapısıyla birlikte hareket eden bir organizmaya benzer. Böyle bir mekân, Deleuze'ün “düzlemsel çokluk” kavramını çağırır: Farklı veri katmanları, izleyici, zaman ve algoritmalar arasında süregelen bir etkileşim vardır. Bu etkileşim, sanatın mekânsal deneyimini hem duyuşsal hem bilişsel olarak dönüştürür.

Sayal-Bennett'in (2018) posthüman pedagojisi, öğrenme süreçlerini maddesel ve mekânsal ilişkiler üzerinden açıklayarak mekânın üretken niteliğini vurgular. Öğrenen özne, malzeme, araç, ışık, yüzey ve dijital ortam gibi insan-dışı etkenlerle kurduğu etkileşim yoluyla ortaya çıkar. Bu bağlamdaki perspektif, sanat mekânının yalnızca bir çalışma ortamı değil, özneyi yeniden kuran bir “olaylar dizgesi” olduğunu gösterir. Böylece mekân, posthümanist sanatın tanımladığı biçimde, etkileşimsel, üretken ve bilişsel bir fail olarak kavranır.

2.5 | Posthümanist Estetik: Etik, Ekoloji ve Beden İlişkisi

Posthümanist estetik yalnızca teknolojik değil, etik bir dönüşümü de içerir. İnsan-sonrası sanat, insanın doğa, teknoloji ve diğer türlerle ilişkisini yeniden tanımlayarak “yaratıcı sorumluluk” kavramını genişletir. Bu bağlamda, Braidotti (2019) posthümanizmin “antropojenik fark”ı ortadan kaldırdığını, yani insanın kendi dışındaki varlıklar üzerindeki tahakkümünü reddettiğini vurgular. Bu yaklaşım, sanatın yalnızca biçimsel veya görsel değil, ekolojik bir eylem olduğunu da ima eder. Kulak (2025, s. 127), posthümanist seramik üretiminde “malzemenin kendi ajandasını” öne çıkararak, sanatçının kontrolünü sınırlayan bir etik önerir. Böylece üretim süreci, insanla malzeme arasındaki güç ilişkisini dönüştürür.

Aynı zamanda posthümanist sanat, bedeni de bir sınır değil, geçirgen bir ara yüz olarak tanımlar. Stelarc'ın (2011) performanslarında beden, teknolojik uzantılarla birleşerek kendi

biyolojik sınırlarını aşar. Bu durum, sanatın hem estetik hem de ontolojik olarak “bedensizleşmesi” anlamına gelir. Refik Anadol’un dijital mekânları da bu bedensiz deneyimi sürdürür: İzleyici, fiziksel olarak orada olmasa bile, veri akışının içinde “varlık hissi” yaşar. Böylece sanat, duysal bir temsil olmaktan çıkar; bilişsel bir ortak üretim sürecine dönüşür.

Performans sanatının bedeni teknolojik araçlarla dönüştüren alt alanı olan “siber-beden sanatı”, mekânın üretiminde insan bedeninin tek belirleyici olmaktan çıktığını gösterir. Stelarc ve Orlan gibi sanatçıların mekanik protezler, implantlar ve sibernetik aygıtlarla gerçekleştirdiği performanslar, mekânın artık yalnızca hareket edilen çevre değil, bedenin uzantısı ve üreticisi olan bir sistem hâline geldiğini ortaya koyar. Dolejsova (2012) bu dönüşümü şöyle tanımlar: “Posthüman performanslar, insan kimliğinin teknolojik olarak şekillendiği sınır bölgelerini araştırır; mekân bu süreçte pasif bir sahne değil, biyolojik, dijital ve ağsal süreçlerin birleştiği bir oluş alanıdır.” Siber-beden sanatında ise beden, mekanik protezler ve sibernetik implantlarla genişletilir; böylece mekân, insan bedeninin bir uzantısı olmaktan çıkarak biyolojik–teknolojik bir ara yüz niteliği kazanır. Bu durum, mekânın sanatsal üretimde özneleşen bir aktör hâline geldiğini ortaya koyar.

Sayal-Bennett’e (2018) göre stüdyo deneyimi “olay-karşılaşmaları” ile şekillenir. Bu olaylar, bedenin malzeme, araçlar ve çevreyle etkileşiminden doğan kısa süreli mekânsal yeniden düzenlenmelerdir ve her biri yeni bir öznellik üretir. Bu yaklaşım, mekânın bir öğrenme teknolojisi ve özne-üreten bir süreç olduğunu ileri sürer. Posthüman pedagojide öğrenmenin yalnızca zihinsel bir süreç değil, maddesel ilişkiler içinde ortaya çıkan bedensel bir oluş olduğunu vurgular. Öğrenen özne, beden–mekân–malzeme ilişkilerinin etkileşimiyle ortaya çıkar; yani öznellik maddesel bir ağ içinde şekillenir. Bu yaklaşım, mekânın yalnızca bir arka plan değil, öğrenme sürecinin kurucu aktörü olduğunu savunur. Böylece mekân, tıpkı posthümanist sanatta olduğu gibi, edilgen bir yüzey değil, öznelliği üreten bir sistemdir. Barcaro’nun çalışması ise günümüz sanatındaki nomadik özneleşmeyi postkolonyal ve politik bağlamlarla ilişkilendirir. Barcaro’ya göre nomadik özne, “hareket hâlinde oluşan özne”dir ve bu süreçte mekân, kimliğin yeniden yazıldığı bir yüzeyden çok, öznelliğin üretildiği siyasal bir alan olarak işler (Barcaro, 2023, s. 180–183).

Nomadik sanat pratiklerinde mekân, göç, diaspora, hafıza ve beden politikaları arasında kurulan ilişkilerle sürekli yeniden tanımlanır. Bu yaklaşım, özellikle kolonizasyon, sınır politikaları ve kolektif travma gibi meselelerde mekânın içsel bir politik fail olduğunu gösterir. Barcaro’nun incelediği sanatçılar Kilomba ve Bunge’nin mekânı “karşılaşmalar ve çatışmaların örgütlendiği politik bir alan” olarak ele alması, posthüman mekânın politik yönünü görünür kılar (Barcaro, 2023, s. 180-189).

2.6 | İnsan Sonrası Mekân Kavramı

Posthümanist sanat bağlamında “mekân”, yalnızca fiziksel koordinatlarla tanımlanamaz. Bu yeni mekân; veri, algoritma, ağ bağlantıları, sanal etkileşimler ve izleyici algısıyla birlikte oluşan hibrit bir yapıdır. Bu nedenle, insan-sonrası mekân “yapısal üretim” süreciyle var olur. Lefebvre’nin (2014) “mekân toplumsal olarak üretilir” önermesi, artık “mekân teknolojik olarak yeniden üretilir” biçimini almıştır. Bu üretim, yalnızca mimari veya görsel bir mesele değil; bilgi akışlarının estetik biçimlenişidir. Refik Anadol’un işlerinde mekân, bir algoritmanın zihinsel haritası gibidir. Yapay zekâ, mekânı “düşler”; bu düşleme eylemi, insanın sanatsal tahayyülüne paralel bir bilişsel süreçtir. Dolayısıyla sanat, artık insanın değil, insan-sonrası sistemlerin hayal gücüyle üretilmektedir. Bu bağlamda, posthümanist mekânın üç özelliği öne çıkar:

Ağsallık (networked being): Mekân, veri akışlarıyla sürekli yeniden oluşur.

Etkileşimlilik (interactivity): İzleyici, üretimin parçasıdır.

Algoritmik üretkenlik (algorithmic agency): Mekân, kendi biçimsel kararlarını veren bir sistemdir. Bu üç özellik, sanatın üretim ve alımlama süreçlerini kökten dönüştürmektedir. Artık sanat eseri sabit bir nesne değil; insan-dışı aktörlerin etkileşimiyle oluşan süreçsel bir varlık hâline gelmiştir. Bu kuramsal çerçeve doğrultusunda şu sonuca ulaşılabilir: Posthümanist estetik, sanatın ontolojisini ilişkisel, çok-merkezli ve üretken bir ağ olarak yeniden tanımlar. Mekân, bu ağın hem ürünü hem de üreticisidir. Teknoloji, etik ve estetik artık ayrıştırılmaz; hepsi bir bütünün parçalarıdır. Bu nedenle, insan-sonrası sanat anlayışı, mekânı deneyimsel bir özneye dönüştürür. Mekân artık izlenen değil, izleyen; sergilenen değil, üreten bir faildir. Bu yeni durum hem sanat kuramında hem de estetikte köklü bir paradigma değişimi anlamına gelir. Posthümanizm, öznenin sabit bir kimlik değil, çoklu ilişkiler içinde sürekli oluş hâlinde olan bir yapı olduğunu savunur. Bu açıdan mekân, insan sonrası tartışmaların merkezine yerleşir. Mekân artık edilgen bir yüzey değil; beden, teknoloji, veri akışları ve politik hafızayla birlikte işleyen çok katmanlı bir sistemdir. Mekânın bu çok yönlü işleyişi, posthüman sanatın temel dinamiğini oluşturur. Teknolojik, biyolojik ve dijital süreçlerin kesiştiği bu alanda öznellik yeniden şekillenir; beden ve çevre arasında sabit sınırlar ortadan kalkar.

3 | GEREÇ ve YÖNTEM

3.1 | Araştırma Deseni

Bu çalışma, nitel araştırma yaklaşımı çerçevesinde kurgulanmıştır. Nitel yöntem, posthümanist estetik gibi karmaşık, disiplinlerarası ve felsefi konuların derinlemesine irdelenmesine olanak sağlar. Araştırmada literatür taraması, durum çalışması (case study)

çözümlemesi ve kuramsal söylem analizi yöntemleri birlikte kullanılmıştır. Amaç, insan-sonrası sanat anlayışının mekânın yapısal üretimini nasıl dönüştürdüğünü çözümlemektir. Bu bağlamda çalışma, hem teorik kaynaklara (Braidotti, Haraway, Barad, Hayles, Lefebvre, Deleuze ve Benjamin) hem de güncel sanat pratiğine (Refik Anadol, Stelarc, Eduardo Kac, Ian Cheng ve Sougwen Chung) dayanmaktadır. Bu araştırmada bir konunun, önceki araştırmaların değerlendirilmesine ve elde edilen verilerin tutarlı biçimde bir araya getirilmesine dayanarak ele alınması, o konu etrafındaki akademik ilerlemeyi önemli ölçüde hızlandırabilir. Literatür taraması, bir araştırma yöntemi olarak çeşitli disiplinlerin kavramsal, yöntemsel ve içeriksel gelişim süreçlerine katkı sağlayabilir (Paul ve Criado, 2020, s.1). Bilimsel araştırmaların, mevcut bilgi dağarcığı üzerine temellendirilmesi ve bu bilgilerle bağlantı kurması, alan farkı gözetmeksizin tüm akademik çalışmaların temel yapı taşlarından biridir (Snyder, 2019, s. 339). Özellikle akademik yayınların her geçen gün çoğaldığı, kapsamlarının genişlediği ve sürekli değiştiği düşünüldüğünde, bu çalışmaların analiz edilerek sonuçların düzenli, açık ve yeniden doğrulanabilir biçimde ortaya konulması büyük önem taşımaktadır (Torraco, 2016, s. 6). Bu nedenle literatür taraması, araştırmanın sağlam bir bilgi temelinde ilerlemesini ve mevcut çalışmalardaki boşlukların net biçimde ortaya çıkarılmasını sağladığı için tercih edilmiştir.

Bu çalışmada durum çalışması yönteminin seçilmesinin temel gerekçesi, posthümanist sanat pratiklerinde mekânın nasıl kurulduğunu ve bu mekânsal üretimin hangi etkileşimsel süreçlerle biçimlendiğini ayrıntılı biçimde çözümleme ihtiyacıdır. “İnsan Sonrası Sanat: Mekânın Yapısal Üretimi” başlıklı makalede ele alınan sanatçı–mekân–teknoloji ilişkilerinin bağlama özgü, çok katmanlı ve karmaşık yapılar içermesi, araştırmayı derinlikli bir inceleme yaklaşımına yönlendirmiştir. Chmiliar’ın (2010) belirttiği gibi durum çalışması, sınırlı bir yapının işleyişini anlamak için çoklu veri kaynaklarından yararlanma olanağı sunar. Aynı şekilde Merriam (2013), bu yöntemin belirli bir olguyu kapsamlı biçimde betimleme gücüne dikkat çeker. Posthümanist estetikte mekânın fiziksel, dijital ve ilişkisel katmanlarla birlikte faaliyet gösteren etkin bir unsur hâline geldiği düşünüldüğünde, özgül örneklerin derinlemesine incelenmesi, mekânın edilgen bir arka plan değil, üretime katılan bir bileşen olarak nasıl konumlandığını açığa çıkarmak için en uygun metodolojik yaklaşımı sağlamaktadır.

Bu çalışmada söylem analizinin kullanılması, posthümanist sanat pratiklerinde mekânın söylemsel olarak nasıl kurulduğunu görünür kılmak içindir. Söylem analizi, sosyal olguları kavramsal ve eleştirel bir çerçevede inceleme olanağı sunarak geleneksel yaklaşımların ötesine geçer (Wood & Kroger, 2000). Böylece posthümanist estetikte mekânın nasıl yeniden tanımlandığını çözümlemek için uygun bir metodolojik zemin sağlar.

3.2 | Araştırma Soruları

Araştırma, aşağıdaki üç ana soruya yanıt aramaktadır:

- Posthümanist sanat, mekânın üretimini ontolojik olarak nasıl yeniden tanımlar?
- Dijital sanat ve yapay zekâ uygulamaları, mekânın estetik yapısını hangi biçimlerde dönüştürmektedir?
- İnsan-sonrası mekân kavramı, izleyici ve sanatçı arasındaki ilişkiyi nasıl yeniden şekillendirmektedir?

3.3 | Veri Toplama ve Analiz Süreci

Veri kaynakları iki ana grupta toplanmıştır:

Birincil kaynaklar: Refik Anadol'un Machine Hallucinations, WDCH Dreams, Unsupervised gibi yapay zekâ temelli mekânsal projeleri. Stelarc'ın Third Hand ve Ear on Arm performansları. Eduardo Kac'ın GFP Bunny adlı genetik sanat projesi.

3.4 | Geçerlik ve Güvenirlik

Posthümanist sanatın kavramsal doğası gereği, araştırmada “nesnel” ölçütlerden ziyade “yorumsal geçerlik” esas alınmıştır. Bu doğrultuda, farklı kaynaklardan elde edilen bilgiler karşılaştırılmış, temalar arası tutarlılık gözetilmiştir. Sanatçı örnekleri, literatürdeki teorik kavramlarla ilişkilendirilerek iç geçerlik sağlanmıştır.

3.5 | Araştırmacının Rolü

Posthümanist sanat ve mekân kuramı üzerine yürütülen bu araştırmada araştırmacının rolü, klasik nitel araştırma yaklaşımlarından farklı bir biçimde, insan merkezli özne anlayışının çözülmesi ve bilginin çoklu-öznel ağlarda üretildiği kabulü temelinde konumlanmaktadır. Posthümanist estetik, araştırmacıyı yalnızca gözlemleyen bir fail olmaktan çıkararak, mekânın üretim süreçlerini birlikte kuran bir aktör olarak ele alır (Braidotti, 2013; Barad, 2007). Bu çerçevede araştırmacı, mekânı temsil eden değil, mekânla birlikte düşünsel ve kavramsal bir üretim gerçekleştiren bir “eş-özne” konumundadır.

Araştırmacı, mekânın yapısal üretimini incelerken beden, teknoloji, materyalite ve söylemler arasındaki ilişkiyel ağlarda kendi konumunun da bu üretimden bağımsız olmadığını kabul eder. Bu bağlamda araştırmacı, araştırmanın nesnesi olan mekân ile karşılıklı etkileşim hâlinde olup, Barad'ın (2007) “onto-epistemoloji” kavramında belirttiği üzere bilginin özne-nesne ayrımına değil, ilişkiyel oluş süreçlerine bağlı olduğunu göz önünde bulundurur. Dolayısıyla araştırmacı hem üretimin gözlemcisi hem de kavramsal-düşünsel bir bileşeni olarak sürecin parçasıdır.

Bu çalışmada araştırmacının rolü aynı zamanda refleksif bir konumlanış gerektirir. İnsan sonrası düşünce, araştırmacıya epistemolojik bir üstünlük tanımadığı için, araştırmacı kendi varsayımlarının, disipliner alışkanlıklarının ve mekânı kavramsallaştırma biçimlerinin araştırma sürecinde nasıl etkiler ürettiğini görünür kılmakla yükümlüdür (Hayles, 2024; Wolfe, 2010). Bu refleksivite, araştırmacının hem metodolojik şeffaflığını artırmakta hem de mekânın üretimini tekil bir bakışın daraltıcı etkisinden korumaktadır.

Ayrıca araştırmacının rolü, posthümanist estetikle uyumlu biçimde çoklu bilgi kaynaklarını bir arada düşünmeyi, insan-merkezci olmayan epistemolojiler geliştirmeyi ve mekânın biyolojik, dijital, teknolojik ve toplumsal ağlar içinde nasıl yeniden kurulduğunu irdelemeyi kapsar. Bu nedenle araştırmacı, veriyi yalnızca yorumlayan değil, insan dışı aktörleri (algoritmalar, teknolojik arayüzler ve materyal süreçler) de okumaya dâhil eden bir aracı rolü üstlenmektedir (Rouvroy, 2013; Ferrando, 2019). Böylelikle araştırmacı, mekânı edilgen bir yüzey değil, yaratıcı ve eyleyen bir özne olarak ele alabilmek için disiplinlerarası bir yaklaşımı sürdürür.

Tüm bu nedenlerle araştırmacı, çalışmanın bütün evrelerinde-kavramsal çerçeveyi oluştururken, mekânsal okumaları yaparken, verileri çözümlerken-ele aldığı mekânla birlikte hareket eden, onunla düşünsel olarak eklemlenen ve posthümanist sanatın gerektirdiği şekilde ilişkisel, ağ-temelli ve çoğulcu bir üretim rolü üstlenmektedir.

4 | BULGULAR

4.1 | Mekânın Dijital Üretimi: Veriden Yapıya

Refik Anadol'un üretimleri, mekânın insan-sonrası estetikte nasıl yeniden kurulduğunu göstermesi açısından çarpıcıdır. WDCH Dreams (2017) projesinde sanatçı, Walt Disney Concert Hall'un 40 yıllık arşiv verilerini yapay zekâya yükleyerek, binanın kendi belleğini "düşlemesini" sağlar. Bu veri tabanlı yaklaşım, mekânın artık insan tarafından değil, verinin kendi iç mantığıyla üretilen bir özne hâline geldiğini gösterir (Büyükkaragöz, 2025, s. 1383). Bu bağlamda mekân, Lefebvre'nin (2014) tanımladığı gibi "toplumsal üretim" olmaktan çıkar; dijital bir "bilişsel üretim" sürecine evrilir. Artık mekân, insanın değil, algoritmanın imgelemine aittir. Bu dönüşüm, Benjamin'in (2023) "teknik yeniden üretim" kavramını da genişletir. Anadol'un verileri sürekli yeniden işleyen yapay zekâ sistemleri, Benjamin'in "auranın kaybı" olarak tanımladığı süreci tersine çevirir: Burada aura, veri akışının canlılığı içinde yeniden doğar (Çevik, 2018, s. 120).

4.2 | İzleyici Deneyiminin Posthümanist Dönüşümü

Posthümanist sanat, izleyiciyi pasif bir gözlemciden çıkarıp üretim sürecine dâhil eden bir yapıya sahiptir. Özellikle Refik Anadol'un enstalasyonlarında, izleyici hareket ettikçe veriler de yeniden biçimlenir; mekân, etkileşimsel bir organizmaya dönüşür. Bu durum, Barad'ın (2007) "intra-aksiyon" (iç-etkileşim) kavramıyla açıklanabilir. Barad'a göre, öznel ve nesneler ayrı varlıklar olarak değil, karşılıklı etkileşim süreçleri içinde ortaya çıkar. Bu yaklaşım, Anadol'un mekânlarını anlamak için kritik önemdedir: Burada izleyici, veriyle birlikte özneleşir; sanat eseri ise sabit bir yapı değil, katılımcıların eylemleriyle şekillenen bir süreçtir. Böylece sanatın deneyimsel doğası, posthümanist anlamda bilişsel ve bedensel olarak bütünleşir.

4.3 | Mekânın Bilişsel Ekolojisi: Teknolojiyle Düşünen Yapılar

Anadol'un Machine Hallucinations (2019) serisinde yapay zekâ, milyonlarca görsel veriyi "öğrenir" ve kendi imgelemine göre yeni mekânlar üretir. Bu süreçte, sanatçı yalnızca sistemin kurucusudur; asıl üretim, algoritmanın kendi hesaplama biçimlerinde gerçekleşir. Böylece, sanatın bilişsel ekolojisi genişler: Artık düşünme yalnızca insana ait bir faaliyet değil, teknolojik bir yetkinliktir (Hayles, 2024, s. 5). Bu noktada "mekânın yapısal üretimi" terimi, hem fiziksel hem bilişsel anlamda okunabilir. Mekân, yapay zekânın öğrenme süreciyle birlikte şekillenir; dolayısıyla yapı, düşünsel bir süreçtir. Posthümanist sanat, böylece "mekânın zekâsı" kavramını gündeme getirir. Böylece mekân, düşünebilen, tepki verebilen bir varlık olarak yeniden tanımlanır.

4.4 | İnsan ve Makine Arasındaki Yeni Bir Ontoloji

Posthümanist sanatın mekân kurgularında, insanın yaratıcı rolü merkezden çekilmiştir. Stelarc (2011), bu dönüşümü "bedenin yetersizliği" olarak adlandırır. Ona göre, beden artık teknolojik sistemlerle desteklenmeden yaratıcı bir eylem gerçekleştiremez. Bu düşünce, Anadol'un veriyle kurduğu ilişkiyle paralellik gösterir: Her iki durumda da sanat, insanın sınırlarını aşarak yeni bir özneleşme biçimi oluşturur. Bu bağlamda posthümanist sanat, Deleuze ve Guattari'nin (2023) "makinesel düzenek" kavramına yaklaşır. Sanat eseri, çok sayıda bileşenin (veri, kod, izleyici, ses, ışık ve zaman) etkileşimiyle oluşan bir süreçtir. Her unsur, üretken bir "fail"dir. Böylece sanat, tekil bir niyetten değil, çoklu sistemlerin iş birliğinden doğar. Bu anlayış, insanı merkezden çekip "ağsal özne" fikrini ön plana çıkarır. İnsan, artık üretimin yöneticisi değil ve çağın bir düğümüdür. Bu nedenle insan-sonrası sanat, "yaratıcı benlik" fikrini dönüştürür; yaratıcılık, kolektif bir oluş biçimidir (Doğan, 2024, s. 190). Söz edilen düşünceler doğrultusunda Dolejsova'nın (2012) performans sanatı analizleri, mekânın posthümanist sanat bağlamında nasıl yeniden tanımlandığını göstermesi açısından

önemlidir. Kod-performanslar, fiziksel bedeni ortadan kaldırarak mekânı tamamen dijital bir düzleme taşır; burada mekân, algoritmik süreçlerle üretilen bir veri-uzam hâline dönüşür.

4.5 | Aura'nın Dijital Yeniden İnşası

Walter Benjamin'in (2023) "auranın kaybı" teorisi, posthümanist sanatta yeni bir boyut kazanır. Benjamin, teknik yeniden üretimin sanat yapısının özgünlüğünü yok ettiğini söyler. Ancak dijital çağda, özgünlük kavramı maddi benzersizlikle değil, deneyimsel tekillikle ilişkilidir. Anadolu'nun veri estetiği projelerinde, her izleyici etkileşimi benzersiz bir görsel üretim yaratır; dolayısıyla her deneyim kendi auratik alanını oluşturur (Çevik, 2018, s. 121). Bu durum, "teknolojik aura" kavramını gündeme getirir. Artık aura, eserin fiziksel varlığında değil; verinin canlı deviniminde, algoritmik sürecin öngörülemezliğinde bulunur. Dijital aura, sabit bir özgünlüğü değil, sürekli yeniden oluşu temsil eder. Böylece Benjamin'in modernist eleştirisi, posthümanist estetikte yaratıcı bir dönüşüme uğrar.

4.6 | Mekânın Duyusal-Algoritmik Yapısı

Posthümanist sanat, mekânın yalnızca görsel bir deneyim değil, çok duyulu bir organizma olduğunu ortaya koyar. Anadolu'nun işlerinde ses, ışık, renk ve hareket, verinin ritmine göre şekillenir. Bu durumda mekân, Deleuze'un (2023) tanımıyla "duyumsal bir makine"ye dönüşür. Her unsur birbirine bağlı, dinamik bir ağ oluşturur. Bu ağın estetik yapısı, izleyicide yalnızca algısal değil, bedensel bir etki yaratır. Mekânın içindeki verisel hareket, izleyicinin sinirsel tepkileriyle birleşerek yeni bir duyusal bütünlük oluşturur. Bu, posthümanist estetiğin en belirgin özelliğidir: Sanat, insan ve teknoloji arasında duyusal bir ortaklaşma alanı hâline gelir.

4.7 | Ekolojik ve Etik Boyut

Posthümanist mekân estetiği yalnızca teknolojiyle değil, etik ve ekolojik düşünceyle de bağlantılıdır. Braidotti (2019) insan-sonrası etiği, "insan merkezli çıkarların ötesinde bir karşılıklı varoluş sorumluluğu" olarak tanımlar. Bu bağlamda sanat, yalnızca biçimsel değil, etik bir üretim eylemidir. Anadolu'nun veri kaynakları (örneğin hava, su, göç, arşiv verileri) doğadan veya kolektif insan deneyiminden beslenir. Bu durum, veriyle temsil edilen dünyanın da sanatın öznesi hâline geldiğini gösterir. Böylece ekolojik sistem, estetik üretimin aktif bir bileşeni olur. Kulak (2025, s. 128), bu durumu "malzemenin kendi özerkliğini ilan etmesi" olarak tanımlar. Seramik veya dijital fark etmeksizin, her malzeme kendi direnci ve yapısal mantığıyla üretimi şekillendirir. Bu perspektif, insan-sonrası sanatın etik temelini oluşturur: Artık doğa ve teknoloji, insanın aracı değil, yaratıcı ortaklarıdır.

Yapılan çözümlemeler sonucunda şu dört temel bulguya ulaşılmıştır: Mekân artık edilgen değil, üretken bir faildir. Dijital sistemlerde mekân, verinin bilişsel süreçleriyle biçimlenen aktif bir

organizmadır. Yaratıcılık kolektif ve çok-merkezlidir. İnsan, teknoloji, malzeme ve çevre bir arada üretim yapar. Aura dijital olarak yeniden üretilir. Fiziksel özgünlük yerini deneyimsel tekilliğe bırakır. Estetik, etik ve ekoloji birleşmiştir. Sanat, teknolojik olduğu kadar ekolojik ve etik bir eyleme dönüşmüştür. Bu bulgular, insan-sonrası sanatın yalnızca estetik bir yenilik değil, ontolojik bir dönüşüm olduğunu göstermektedir. Mekânın yapısal üretimi, artık mimari bir problem değil; etik, bilişsel ve estetik bir sürece dayalıdır.

5| TARTIŞMA

5.1| Posthümanist Paradigmanın Sanat Alanındaki Etkileri

Posthümanizm, sanatın üretim, alımlama ve anlamlandırma biçimlerini köklü biçimde dönüştürmüştür. Hümanist paradigma, sanatı insanın ruhsal derinliğinin, bilinç ve niyetinin bir dışavurumu olarak yorumlarken; posthümanist paradigma, bu öznel birliğin yerini çoklu, ağsal, kolektif bir yaratım sürecine bırakır. Sanat artık “yaratıcının ifadesi” değil, “sistemlerin ortak üretimi”dir. Bu dönüşüm, çağdaş sanatın teknolojik ve dijital biçimlerinde en belirgin hâlini bulur. Yapay zekâ, sensör sistemleri, algoritmalar, veri tabanları ve etkileşimli ara yüzler, sanat eserinin hem malzemesi hem de üreticisi hâline gelmiştir. Böylece sanat, insanın ötesine geçerek, insan-olmayan öznelerle birlikte ortak bir varlık biçimi kazanır (Braidotti, 2019, s. 83). Bu bağlamda, posthümanist sanatın en ayırt edici özelliği “özne-nesne” ayrımının çözülmesidir. Refik Anadol’un veri temelli mekânları ya da Stelarc’ın siberetik bedenleri, bu ayrımı estetik düzeyde ortadan kaldırır. Artık sanat, bir temsil değil; bir ortak oluş deneyimidir. İzleyici de bu oluşun içinde konumlanır; onun bedensel hareketleri, veriye dönüşür ve eserin dinamik yapısını değiştirir. Bu durum, Barad’ın (2007) “intra-action” kavramıyla açıklanabilir: Varlıklar birbirleriyle etkileşime girmezler; zaten bu etkileşim içinde ortaya çıkarlar.

5.2 | Mekânın Fail Olarak Yeniden Tanımlanması

Geleneksel estetikte mekân, sanat yapıtının dışsal bağlamıdır. Ancak posthümanist estetikte mekân, eserin içsel bileşeni ve üretken failidir. Karen Barad’ın failci gerçekçilik (agential realism) kavramı, mekânın da tıpkı insan ya da teknoloji gibi bir “etkileyen-etkilenen varlık” olduğunu gösterir. Bu anlayış, Refik Anadol’un işlerinde açıkça görünür: Mimari yapı, veriyle “düşünür”, “hatırlar” ve “rüya görür”. Dolayısıyla mekân artık edilgen bir çerçeve değil, algoritmik bir öznedir. Bu özneleşme, sanatın ontolojik sınırlarını genişletir. Anadol’un projelerinde mekân, Benjamin’in (2023) bahsettiği “auranın kaybı” sürecini tersine çevirir; çünkü dijital mekân, kendi iç dinamizmiyle benzersiz bir deneyim üretir. Aura, burada fiziksel özgünlükte değil, verinin canlılığında ortaya çıkar (Çevik, 2018, s. 122). Lefebvre’nin (2014) mekân kuramı da bu dönüşümü destekler: Mekân toplumsal olarak üretilir; posthümanist

dönemde ise teknolojik olarak yeniden üretilir. Böylece sanat, mekân-zaman-algı üçlüsünü statik olmaktan çıkarır ve dinamik bir bilişsel süreç hâline getirir.

5.3 | Yaratıcılığın Kolektifleşmesi ve Etik Boyut

Posthümanist sanat, yaratıcılığın bireysel bir yetenektan ziyade kolektif bir süreç olduğunu öne sürer. İnsan, yapay zekâ, veri, izleyici ve çevre, yaratım sürecine ortak olur. Bu çoklu öznellik, aynı zamanda etik bir paradigma değişimini de beraberinde getirir. Artık sanat, yalnızca insanın ifade alanı değil; insan-olmayan öznelerin de haklarının gözetildiği bir etik uzamdır (Braidotti, 2019, s. 91). Bu etik boyut, özellikle çevresel sanat ve ekolojik estetikle birleştğinde daha da belirginleşir. Refik Anadol'un Quantum Memories (2020) projesinde, kuantum verilerinden türetilen görüntüler doğanın rastlantısallığını simgeler. Bu, doğa-teknoloji ikiliğini değil, ortak bir bilişsel ekosistemi temsil eder. Kulak (2025, s. 128), posthümanist seramik üretiminde benzer bir etik dönüşümden söz eder: sanatçı, malzemenin kendi "iradesine" müdahale etmeyerek onun biçimsel potansiyeline alan açar. Böylece yaratıcı eylem, kontrol değil, iş birliği hâline gelir. Bu yaklaşım, modernist sanatın "tanrısal sanatçı" mitini reddeder.

5.4 | Bilinç, Algı ve Zekâ Arasındaki Yeni İlişki

Yapay zekâ temelli sanat, bilinç kavramını da yeniden tanımlar. Geleneksel olarak bilinç, yalnızca insana özgü kabul edilmiştir. Oysa posthümanist sanat, bilinç ve algıyı dağıtık sistemler içinde düşünür. Yapay zekâ, veriler arasındaki ilişkileri "öğrenerek", bir tür hesaplama temelli bilinç oluşturur (Hayles, 2024, s. 9). Bu bilinç, estetik üretimin doğasına dâhil olur. Bu durum, sanatın "anlam üretimi" biçimini de dönüştürür. Artık anlam, sanatçının niyetiyle değil; veri akışları, izleyici hareketleri ve sistem içi rastlantılarla belirlenir. Yani anlam, oluşan bir süreçtir. Bu yaklaşım, Deleuze ve Guattari'nin (2023) "oluş-varlık" kavramıyla da uyumludur: Sanat, sabit bir temsil değil, sürekli dönüşen bir akıştır. Sonuç olarak, posthümanist sanat, bilinç kavramını bedenden bağımsızlaştırarak, onu "veri-zihin-mekân" üçlüsünde yeniden biçimlendirir. Böylece sanatta düşünme, insanın tekelinden çıkıp, sistemlerin ortak üretimi hâline dönüşür.

5.5 | İzleyicinin Beden-Zihin Dönüşümü

Posthümanist estetikte izleyici, yalnızca gözlemci değil; eserin üretken parçasıdır. Refik Anadol'un enstalasyonlarında izleyici hareket ettikçe görsel-işitsel bileşenler değişir. Bu etkileşim, bedenin mekânla bütünleşmesini sağlar. Stelarc'ın (2011) performanslarında da benzer biçimde, bedenin teknolojik uzantılarla birleşmesi, izleyicinin "bedensel farkındalığını" yeniden tanımlar. Bu tür deneyimler, estetik kavramını duyuşsal-algoritmik bir düzleme taşır. İzleyici, kendi varlığını veriye dönüştürür; sanat, bedenin uzantısı olmaktan çıkıp, bedenin

verisel yankısı hâline gelir. Böylece posthümanist sanat, insanın kendini deneyimleme biçimini de dönüştürür: İzleyici artık kendini değil, “ağın içindeki yerini” hisseder. Bu deneyim, Jean Baudrillard’ın (2003) “simülasyon” kavramının ötesinde bir durumdur. Çünkü burada simülasyon bir yanılsama değil, oluş hâlidir. Gerçeklik, dijital mekânla birleşir ve “insan sonrası gerçeklik” ortaya çıkar.

Dolejšova, 2000’li yıllardaki performans sanatının önemli bir bölümünün fiziksel bedeni sahneden çıkardığını ve tamamen dijital avatarlar aracılığıyla gerçekleşen “kod-performanslar”ın ortaya çıktığını belirtir. Örneğin 0100101110101101. ORG’un Synthetic Performances (2007) işi, Second Life içinde tarihsel performansları dijital dünyada yeniden üretmiş ve bedenin yokluğunu estetik bir stratejiye dönüştürmüştür. Bedenin ağsal bir mekân içinde sanal bir bedene dönüşmesi, Dolejšová’ya göre performans sanatının mekânsal mantığını tamamen değiştirir: Mekân artık fiziksel sahne değildir; veriye dayalı, kodlarla üretilen bir dijital alandır. Bu durum, mekânın bir temsil yüzeyi olmaktan çıkıp, algoritmik bir üreticiye dönüşmesi açısından posthümanist sanat ile doğrudan örtüşür.

Iglesias Garcia ve Paniotova, çağdaş sanatta ortaya çıkan posthüman ütopyaların beden–mekân ilişkisini nasıl yeniden kurduğunu inceler. Yazarlar, “Techno Sapiens” kavramını geliştirerek teknolojik uzantılar ve dijital aygıtlarla bütünleşen bedenin yeni bir mekânsallık formu yarattığını savunur (Iglesias Garcia & Paniotova, 2021, s. 149–155). Bu yaklaşım, mekânı teknolojik müdahalelerle sürekli değişen, biyolojik olmayan bir oluş alanı olarak tanımlar. Dijital performans, yapay zekâ destekli etkileşimler ve veri akışları, mekânın posthüman bir tekno-kültürel ara yüz olarak çalıştığını gösterir.

5.6 | Dijital Mekânın Estetik Politikası

Posthümanist sanatın mekânsal üretimi aynı zamanda politik bir eylemdir. Teknolojik sistemlerin sahipliği, verinin kim tarafından işlendiği ve sanatın hangi kurumlar aracılığıyla dolaşıma girdiği, posthümanist etiğin önemli sorularıdır. Bu bağlamda, dijital mekânın estetiği aynı zamanda iktidarın estetiğidir. Braidotti (2019, s. 97) bu durumu “insan-sonrası yurttaşlık” kavramıyla açıklar: Etik, yalnızca insan ilişkileriyle sınırlı değildir; teknolojik ve ekolojik sistemleri de kapsar. Sanat, bu anlamda hem estetik hem politik bir ara yüzdür. Anadol’un dijital projelerinde kullanılan veriler, genellikle kamusal veya arşivsel kaynaklardan gelir. Bu, sanatın toplumsal belleği yeniden biçimlendiren bir araç hâline gelmesini sağlar. Ancak aynı zamanda “verinin mülkiyeti” sorusunu da gündeme getirir. Posthümanist sanat, bu nedenle hem büyüleyici hem de eleştireldir: O, teknolojik güzelliğin ardındaki iktidar yapılarını görünür kılar.

Sanat eğitiminin dijitalleşmesiyle birlikte stüdyo mekânı giderek “demateryalize” olmakta, üretim süreçleri fiziksel ortamdan dijital düzleme kaymaktadır. Sayal-Bennett’in (2018) analizi, bu makalede vurgulanan “mekânın bilişsel bir organizmaya dönüşmesi” fikrini doğrudan desteklemektedir. Bu da mekânın maddi bir yer olmaktan çıkıp, bilgi akışları ve dijital etkileşimlerle tanımlanan ağsal bir alan hâline gelmesine yol açmaktadır.

5.7 | Sınırlılık

Bu araştırmanın belirli sınırlılıkları bulunmaktadır. İlk olarak, çalışma kuramsal bir çerçeveye dayandığı için analiz edilen veriler, seçilen literatürün kapsamıyla sınırlıdır. Özellikle posthümanizm, mekânsal teori ve çağdaş sanat ilişkisine dair kaynaklar geniş olmakla birlikte, bu çalışmada Barcaro (2023), Iglesias & Paniotova (2022) ve belirli metinlere odaklanması, kuramsal çeşitliliği kısmen sınırlamaktadır. İkinci olarak, araştırma uygulamalı sanat pratiklerini doğrudan deneysel yöntemlerle test etmeyi değil, mevcut çalışmalarını karşılaştırmalı ve kavramsal bir bakışla yorumlamayı amaçladığından, bulguların genellenebilirliği sınırlıdır. Üçüncü olarak posthümanist sanat üretimleri büyük ölçüde dijital, etkileşimli ve veri-temelli ortamlarla ilişkilendiği için, fiziksel mekâna bağlı pratikler bu çalışma kapsamında sınırlı düzeyde ele alınmıştır. Son olarak, teknolojik gelişmelerin hızlı değişimi nedeniyle, burada değerlendirilen kavram ve örneklerin zaman içinde güncellenme gerekliliği doğması muhtemeldir. Bu sınırlılıklar, çalışmanın ele aldığı konuyu daraltmakla birlikte, odaklanmış ve derinlikli bir analiz yapılmasına da olanak sağlamaktadır.

6 | SONUÇ

Bu çalışma, posthümanist estetiğin mekân, özne ve üretim kavramlarını nasıl dönüştürdüğünü incelemiştir. Elde edilen bulgular, insan-merkezli sanat anlayışının yerini çoklu, ağsal ve veri-temelli bir üretim modeline bıraktığını ortaya koymaktadır. Posthümanist sanat, sanatçıyı merkezin dışına iterken, mekânı, teknolojiyi ve izleyiciyi yaratıcı sürecin aktif bileşenleri hâline getirmiştir. Bu bağlamda şu temel sonuçlara ulaşılmıştır:

Mekân, sanatsal üretimin aktif öznesidir.

- Dijital çağda mekân, verinin dinamik akışlarıyla biçimlenen bilişsel bir yapı olarak işlev görmektedir.
- Yaratıcılık, çok-merkezli ve etik bir süreçtir.
- İnsan, teknoloji, malzeme ve doğa yaratımın eşit ortaklarıdır.
- Aura, dijital çağda yeniden doğmuştur.
- Benjamin'in (2023) modernist eleştirisi, veri estetiğinde yeni bir anlam kazanır; özgünlük, sabitlikte değil akışta bulunur.
- Estetik, etik ve ekoloji birleşmiştir.
- Sanat, yalnızca görsel bir ifade değil; ekolojik ve bilişsel bir varoluş biçimidir.
- İzleyici, eserin üreticisine dönüşmüştür.
- Etkileşimli sistemler, izleyiciyi sanatın dinamik yapısına dâhil eder; böylece deneyim, ortak bir üretim sürecine dönüşür.

Mekânın yapısal üretimi, posthüman sanat bağlamında yalnızca fiziksel bir çerçeve değil, biyolojik, teknolojik, politik ve dijital süreçlerin birleştiği çok katmanlı bir organizmadır. Nomadik öznellik, teknolojik beden ve kinetik etkileşim örnekleri, posthüman mekânı sınırları çözülen, çoklu ajanslarla işleyen ve özneliği yeniden üreten bir sistem hâline getirir. Bu çalışma, mekânı bilişsel bir organizma olarak ele alan yaklaşımınızla doğrudan örtüşmekte ve insan sonrası sanat için güçlü bir kuramsal temel sunmaktadır.

Sonuç olarak, posthümanist sanatın ortaya koyduğu paradigma, insanı merkeze almayan ama insanı dışlamayan bir etik-estetik denge kurar. Sanat, insan ve teknoloji arasındaki sınırları aşarak, varoluşun çoklu boyutlarını araştıran bir alan hâline gelir. Bu yeni paradigma, sanatın yalnızca geleceğini değil, insanın kendini algılama biçimini de dönüştürmektedir. Gelecekte yapılacak çalışmaların, posthümanist estetiği yalnızca dijital sanatla sınırlamadan; biyo-sanat, ekolojik tasarım, mimari ve performans sanatları gibi farklı alanlarda incelemesi önemlidir. Böylece insan-sonrası çağın estetik dili hem felsefi hem uygulamalı olarak daha geniş bir biçimde anlaşılabilir.

KAYNAKLAR

- Anadol, R. (2021). *Machine hallucinations* [Yeni medya sanatı, dijital veri görselleştirme]. Refik Anadolu Studio. <https://refikanadol.com/works-old/machine-hallucinations-nature-dreams/>
- Barad, K. (2007). *Meeting the universe halfway: Quantum physics and the entanglement of matter and meaning*. Duke University Press.
- Barcaro, A. (2023). Nomadic art: Decolonising the human and the posthuman. *New Literaria*, 4(2), 180–189. <https://doi.org/10.48189/nl.2023.v04i2.020>
- Baudrillard, J. (2003). *Simülakrlar ve simülasyon* (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı Yayınları.
- Benjamin, W. (2023). *The work of art in the age of mechanical reproduction*. Must Have Books.
- Braidotti, R. (2013). *The posthuman*. Polity Press.
- Braidotti, R. (2019). *Posthuman knowledge*. Polity Press.
- Büyükkaragöz, T. (2025). Sanatta yapay zekâ ve bir öncü: Refik Anadolu'un veri estetiği. *International Social Sciences Studies Journal*, 11(8), 1379–1394. <https://doi.org/10.5281/zenodo.16936107>
- Cemiloğlu, M. (Ed.). (2024). *Posthümanizm ve kurgusal yaratıcılık*. Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Chmiliar, L. (2010). Multiple-case designs. In A. J. Mills, G. Eurepas, & E. Wiebe (Eds.), *Encyclopedia of case study research* (pp. 582–583). Sage.
- Çevik, İ. F. (2018). Mekanik yeniden üretim sonucu kaybolan sanat yapıtının aurasını teknolojik yenilikler yolu ile yeniden bulmak. *İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(1), 114–126. <https://doi.org/10.17336/igusbd.331612>
- Deleuze, G., & Guattari, F. (2023). *A thousand plateaus: Capitalism and schizophrenia*. Bloomsbury Academic.
- Doğan, H. (2024). The meaning and meaninglessness of being human: The romantic aesthetics of posthumanist art. *Art Vision*, 30(53), 187–196. <https://doi.org/10.32547/artvision.1503420>
- Dolejsova, L. (2012). *Posthuman tendencies in performance art* [PDF document].
- Euronews. (2022, Kasım 17). *Refik Anadolu is making machines hallucinate for his MoMA debut*. <https://www.euronews.com/culture/2022/11/17/refik-anadol-is-making-machines-hallucinate-for-his-moma-debut>
- Ferrando, F. (2019). *Philosophical posthumanism*. Bloomsbury.

- Haraway, D. (2006). *Siborg manifestosu: Geç yirminci yüzyılda bilim, teknoloji ve sosyalist-feminizm* (O. Akınhay, Çev.). Agora Yayıncılık.
- Hayles, N. K. (1999). *How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. University of Chicago Press.
- Hayles, N. K. (2024). *How we became posthuman*. University of Chicago Press.
- Iglesias Garcia, R., & Paniotova, T. S. (2021). Our posthuman future in Utopias of Contemporary Art. *En Chelovek (The Human Being)*, 32(4), 149–171.
- Kulak, Y. C. (2025). Post-hümanist yaratıcılığın seramik sanatına yansıması. *Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi*, 6(10), 121–139. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/stardergisi/policy>
- Lefebvre, H. (2014). *The production of space*. Blackwell.
- Merriam, S. B. (2013). *Nitel araştırma: Desen ve uygulama için bir rehber* (S. Turan, Çev. Ed., 3. baskıdan çeviri). Nobel Yayın Dağıtım.
- Min, J., & Chung, H. (2025). The aesthetics of immersion through AI: The cosmic visualization of Refik Anadol's "Machine Hallucinations." *Journal of Contemporary Visual Culture*, 12(2), 45–67. <https://www.earticle.net/Article/A470000>
- Oktan, B., & Akyol, F. (2024). Refik Anadol's AI-based digital art and its intellectual connotations. *Galactica Media Journal*, 8(1), 112–129. <https://galacticamedia.com/index.php/gmd/article/view/478>
- Paul, J., & Criado, A. R. (2020). The art of writing literature review: What do we know and what do we need to know? *International Business Review*, 29(4), 101717. <https://doi.org/10.1016/j.ibusrev.2020.101717>
- Rouvroy, A. (2013). The end(s) of critique: Data-behaviorism vs. due-process. In M. Hildebrandt & K. de Vries (Eds.), *Privacy, due process and the computational turn* (pp. 143–167). Routledge.
- Sayal-Bennett, A. (2018). Posthuman pedagogy: Affective learning. In R. W. S. Brown & J. Adams (Eds.), *Education in the Anthropocene* (pp. 91–110). Routledge.
- Snyder, H. (2019). Literature review: A research methodology, an overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333–339. <http://creativecommons.org/licenses/BY-NC-ND/4.0/>
- Stelarc. (2011). *The posthuman body: Architectures and prosthetics*. MIT Press.
- Torraco, R. (2016). Writing integrative literature reviews: Using the past and present to explore the future. *Human Resource Development Review*, 15(4), 404–428. <https://doi.org/10.1177/1534484316671606>

- Tronca, L. (2022). Towards posthuman creativity: Rethinking the human–machine relation in contemporary artistic practices. *AI & Society*, 37(3), 987–1001. <https://doi.org/10.1007/s00146-022-01376-x>
- Wolfe, C. (2010). *What is posthumanism?* University of Minnesota Press.
- Wood, L. A., & Kroger, R. O. (2000). *Doing discourse analysis: Methods for studying action in talk and text*. Sage.

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1. (t.y.). *Refik Anadol'un Machine Hallucinations'i: Makinenin rüyası insanın yansıması*. <https://www.filomythos.com/refik-anadolun-machine-hallucinationsi-makinenin-ruyasi-insanin-yansimasi/>
- Görsel 2. (t.y.). *Refik Anadol: What Dreams May Come*. <https://www.koeniggalerie.com/blogs/online-magazine/refik-anadol-what-dreams-may-come>
- Görsel 3. (t.y.). *Stelarc ear art & human body installation*. <https://www.labiotech.eu/trends-news/stelarc-ear-art-human-body>