



T.C.

**BATMAN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**

**ÖLÜMSÜZLÜK ARZUSU
PERSPEKTİFİNDEN POSTHÜMANİZM VE
SANAT ESERLERİNE YANSIMALARI**

Veysel ŞİMŞEK

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Resim Anasanat Dalı

**Danışman
Doç. Dr. Haydar BALSEÇEN**

**2022-ARALIK
BATMAN
Her Hakkı Saklıdır**

TEZ KABUL VE ONAYI

Veysel ŞİMŞEK tarafından hazırlanan “ÖLÜMSÜZLÜK ARZUSU PERSPEKTİFİNDEN POSTHÜMANİZM VE SANAT ESERİNE YANSIMALARI” adlı tez çalışması 12/12/2022 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından oy birliği ile Batman Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Resim Anasanat Dalı’nda YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri

İmza

Başkan (Danışman)

Doç. Dr. Haydar BALSEÇEN

.....

Üye

Dr. Öğr. Üyesi Ebru YILDIRIM

.....

Üye

Dr. Öğr. Üyesi Gülay KARAKUŞ

.....

Yukarıdaki sonucu onaylarım.

Prof.Dr. Osman PAKMA
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

TEZ BİLDİRİMİ

Bu tezdeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edildiğini ve tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada bana ait olmayan her türlü ifade ve bilginin kaynağına eksiksiz atıf yapıldığını bildiririm.

DECLARATION PAGE

I hereby declare that all information in this document has been obtained and presented in accordance with academic rules and ethical conduct. I also declare that, as required by these rules and conduct, I have fully cited and referenced all material and results that are not original to this work.

İmza

Veysel ŞİMŞEK
BATMAN - 2022

ÖZET

YÜKSEK LİSANS

ÖLÜMSÜZLÜK ARZUSU PERSPEKTİFİNDEN POSTHÜMANİZM VE SANAT ESERLERİNE YANSIMALARI

Veysel ŞİMŞEK

**Batman Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Resim Anasanat Dalı**

Danışman: Doç. Dr. Haydar BALSEÇEN

2022, 73 Sayfa

Jüri

Danışmanın Doç. Dr. Haydar BALSEÇEN

Dr. Öğr. Üyesi Ebru YILDIRIM

Dr. Öğr. Üyesi Gülay KARAKUŞ

İnsanlık her zaman varoluşunu tehdit eden sınırlılıklardan kurtulmak istemiştir. İnsanlığın sınırlarını aşma konusundaki en büyük arzusu ölümsüzlüktür. İnsanların bir gün öleceğini bilmesi ve ölümden sonra da ne olduğunun bilinmemesi, insanlığın ölümsüzlük peşine düşmesinin en büyük nedenlerindendir. İlk insandan, günümüze kadar devam eden ölümsüzlüğü arama serüveni; geçmişte mitolojilere, kutsal din ve inançlara, filozofların ruh üzerindeki düşüncelerine konu olmuşken, günümüzde hızla gelişen teknolojinin etkisiyle, insanlığın ölümsüzlük arayışı tekrar filizlenmiş ve bu arzunun bilim ve teknolojiyle aşılabileceğine inanılan, transhümanizm ve posthümanizm gibi düşünceler ortaya çıkmıştır. Transhümanist ve posthümanist filozofların çoğu, ölümsüz bir insan türü arzulamaktadır. İnsan bilincinin aktarıldığı süper bilgisayarlar, süper yapay zekâlar, dijital bedenler, simülasyonlar, sanal gerçeklikler, insansı robotlar, biyoteknoloji, nanoteknoloji ve daha niceleri insanlığın ölümsüzlük arzusunu besleyen araçlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu araçlardan beslenen sanatçılar farklı türde sanat eserleri ortaya koymaktadır. Posthümanizm ve transhümanizm düşüncesini benimseyen sanatçılar, hem ölümsüzlük arayışının şekillendirme yollarını yaratıcı bir şekilde keşfetmede hem de bilimsel bulguları arzu edilebilir hatta erişilebilir hale getirecek şekilde halka aktarmada önemli bir rol oynar. Tezimiz geçmişte; mitolojilerin, kutsal din ve inançların etkisiyle meydana gelen ve ölümsüzlük arzusu teması taşıyan sanat eserlerine değinecek olup, günümüzde transhümanizm ve posthümanizm ile alevlenen ölümsüzlük arayışının, sanat eserlerine ne şekilde yansıdığına ilişkin düşünce ve görüşlere yer vermektedir.

Anahtar Kelimeler: Ölümsüzlük, Posthümanizm, Tekillik, Transhümanizm

ABSTRACT

MS THESIS

POSTHUMANISM FROM THE PERSPECTIVE OF IMMORTALITY DESIRE AND ITS REFLECTIONS ON ARTWORKS

Veysel ŞİMŞEK

**BATMAN UNIVERSITY SOCIAL SCIENCES INSTITUTE
ART DEPARTMENT**

Advisor: Assoc.Prof.Dr. Haydar BALSEÇEN

2022, 73 Pages

Jury

Advisor Assoc.Prof.Dr. Haydar BALSEÇEN

Asst. Prof. Ebru YILDIRIM

Asst. Prof. Gülay KARAKUŞ

Humanity has always wanted to get rid of the limitations that threaten its existence. Its greatest desire to transcend its limits is immortality. Knowing that people will be able to die and not knowing what happens after their deaths are the biggest reasons in terms of humanity's pursuit of immortality. The adventure of seeking immortality from the first human to present; while it has been the subject of his thoughts on it such as mythologies, sacred religions and beliefs, the souls of philosophers in the past, humanity's pursuit of immortality has sprouted again with the effect of developing technology in the present. This desire is believed to overcome with science and technology. Because of that, thoughts as transhumanism and posthumanism have emerged. Many transhumanist and posthumanist philosophers have desired an immortal human species super computers that have transferred human's consciousness, super artificial intelligences, digital bodies, simulations, virtual realities, humanoid robots, biotechnology, nanotechnology and so on have appeared as tools affecting the desire of immortality. Artists who are impressed with these tools have exhibited different kinds of artworks. Artist who have assimilated the idea of post humanism and transhumanism play an important role to explore ways of shaping pursuit of immortality. Moreover, they help to transfer to the public in a way that makes them desirable and accessible. Our thesis will refer to works of arts that have occurred with the effect of mythologies, sacred religions, beliefs and have a theme of the desire for immortality from the past. Also, it includes thoughts and views how to search for immortality, which is inflamed with transhumanism and post humanism, is reflected on the works of art.

Keywords: Immortality, Posthumanism, Singularity, Transhumanism

ÖNSÖZ

Transhümanizm konusuyla beni tanıştıran Sayın Prof. Dr. Seçkin Aydın’a, çalışmamın şekillenmesinde, bilgi ve tecrübeleriyle destek aldığım değerli danışmanım Doç. Dr. Haydar Balseçen’e ve tez süresince desteğini esirgemeyen aileme sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Veysel ŞİMŞEK
BATMAN-2022

İÇİNDEKİLER

ÖZET	iv
ABSTRACT.....	v
ÖNSÖZ	vi
İÇİNDEKİLER	vii
GÖRSELLER LİSTESİ	viii
1. GİRİŞ	1
1.1. Sınırları Aşmak	1
1.1.1. Hümanizm.....	3
1.1.2. Transhümanizm	5
1.1.3. Posthümanizm.....	8
2. ÖLÜMSÜZLÜK ARZUSU	13
2.1. Ölümsüzlüğün Mitolojisi	15
2.2. Din ve İnançta Ölümsüzlük	24
2.3. Ruhun Ölümsüzlük Felsefesi	26
3. ÖLÜMSÜZLÜK VE POSTHÜMANİZM BAĞLAMINDA SANAT	28
3.1. Sanal Gerçeklik ve Simülasyon	30
3.2. Sanal Bedenler ve Avatarlar	34
3.3. Yapay Zekâ ve Günümüz Ölümsüz Sanatçıları	38
3.4. Teknolojik Tekillik ve Yükleme	46
4. KONUSYA İLİŞKİN KİŞİSEL ÇALIŞMALAR.....	52
5. SONUÇ	63
KAYNAKLAR	65
ÖZGEÇMİŞ	73

GÖRSELLER LİSTESİ

- Görsel 1.1.1.** Leonardo da Vinci, Vitruvius'un Adamı, 1492.
- Görsel 2.1.1.** Osama S.M. Amin, Yeni Bulunan Çalıntı Tablet, Irak.
- Görsel 2.1.2.** İhtar'ın İntikamı, illüstrasyon , 1998, Toronto.
- Görsel 2.1.3.** Gılgamış ve Ölümsüzlük Otunu Çalan Yılan betimlemesi.
- Görsel 2.1.4.** Ahmet Güneştekin, Yedi Yapraklı Ölümsüzlük Otu, 2018.
- Görsel 2.1.5.** Peter Rubens, Hygeia, 1615.
- Görsel 2.1.6.** Gustav Klimt, Hygeia, 1901.
- Görsel 2.1.7.** Peter Paul Rubens, Thetis dips Achilles in the Styx, 1635, Rotterdam.
- Görsel 2.1.8.** Ernst Herter, Ölen Achilles, 1884, Yunanistan.
- Görsel 2.1.9.** İskender ve Hızır Ab-ı Hayatı Ararken, 1582, İstanbul.
- Görsel 2.1.10.** Lucas Cranach the Elder, Gençlik Çeşmesi, 1546, Almanya.
- Görsel 2.2.1.** Michelangelo, Cenneten Düşüş ve Sürgün, 1512, Sistine Şapeli, Roma.
- Görsel 2.2.2.** Deccal penceresi, St. Marien Kilisesi Penceresi, 1367, Frankfurt.
- Görsel 3.1.1.** Charlotte Davies, Montreal Çağdaş sanat müzesi, 1995, Kanada.
- Görsel 3.1.2.** Charlotte Davies, Osmose, 1995.
- Görsel 3.1.3.** Anna Zhiyaevae, Louvre Müzesinde Canlı Performans, 2018, Paris.
- Görsel 3.1.4.** Munhwa Broadcasting Corporation, I Met You, Simülasyon Sahnesi, 2020.
- Görsel 3.1.5.** Munhwa Broadcasting Corporation, I Met You, Dış çekim, 2020.
- Görsel 3.2.1.** Natasha Vita-More, Primo Posthuman +3M, 2002.
- Görsel 3.2.2.** Stelarc, More Talk, Less Action Series, 2013, Avustralya.
- Görsel 3.2.3.** Victoria Vesna, Bodies INCorporated, 1995 – 1999.
- Görsel 3.2.4.** Sonmium Space, Live Forever, 2021.
- Görsel 3.3.1.** Harold Cohen, Aaron, San Diego Çağdaş Sanat Müzesi, 2007.
- Görsel 3.3.2.** Ahmed, Elgammal, AICAN, St. George Killing the Dragon, 2017, Amerika.
- Görsel 3.3.3.** Ai-Da, Otoportre, Tasarım Müzesi, Londra.
- Görsel 3.3.4.** Ai-Da, Kraliçe II. Elizabeth, 2022.
- Görsel 3.3.5.** Refik Anadol, Eriyen Hatıralar, Pilevneli Galeri, 2018, İstanbul.
- Görsel 3.3.6.** The Next Rembrandt, Portre, 2016.
- Görsel 3.4.1.** Ken Feingold, Sinking Feeling, 2001.
- Görsel 3.4.2.** Phillip Toledano, Time Dergi Kapağı, 2011.
- Görsel 3.4.3.** Transcendence Filminde Dr. Caster'in bilgisayara aktarılmış görüntüsü.
- Görsel 4.1.** Veysel Şimşek, Transhuman İzler 1, Dijital Tasarım, 100x100 cm, 2020.
- Görsel 4.2.** Veysel Şimşek, Transhuman İzler 2, Dijital Tasarım, 50x50 cm, 2020.
- Görsel 4.3.** Veysel Şimşek, Transhuman İzler 3, Dijital Tasarım, 45x50 cm, 2020.
- Görsel 4.4.** Veysel Şimşek, Neandertal'dan Transhuman'a, Dijital Çizim, 30x70 cm, 2020.
- Görsel 4.5.** Gattaca Filmi Afişi, 1997.
- Görsel 4.6.** Veysel Şimşek, Yaratılışa Müdahale, Dijital Çizim, 90x130 cm, 2021.
- Görsel 4.7.** Veysel Şimşek, Bedenden Kaçış, Dijital Çizim, 30x30, cm 2021.
- Görsel 4.8.** Veysel Şimşek, Klonlanmış Beden, Dijital Çizim, 110x150 cm, 2021.
- Görsel 4.9.** Veysel Şimşek, Aparat Bedenler, Dijital Çizim, 70x80 cm, 2021.
- Görsel 4.10.** Veysel Şimşek, Posthuman Zevkler, Dijital Çizim, 150x200 cm, 2022.
- Görsel 4.11.** Veysel Şimşek, İnsandan İnsan Ötesine, Dijital Çizim, 70x100 cm, 2022.

1. GİRİŞ

İnsanın en derin ve güçlü arzusu, yaşama isteğidir. Bu sebeple insanlığın en büyük amacı hayatta kalmak adına verdiği savaşı kazanmaktır. Bir gün öleceğini bilmek ölüme savaş açmak için yeterli bir sebep olsa bile ölümden sonra ne olduğunun net olarak bilinmemesi de insanın ölümsüzlük peşine düşmesinin nedenlerinden biridir. Ölümün korkusu ve bilinmezliği insanın hayal gücünün artmasına, yaratıcılığının gelişmesine ve bu sebeple insanın dünyada iz bırakmak istemesine sebep olmuştur. İnsanlık, yaşadığı dönemin şartlarına göre ölümsüzlüğü aramaktadır. Günümüzde gelişen teknoloji ve tıp ile birlikte ölümsüz olacağına inanan insan, eski çağlarda ölümsüzlüğü su, bitki ve hayvanlarda aramıştır. Dinlerin veya felsefelerin; ölümden sonra dirilme, cennet, cehennem, ruhun ölümsüzlüğü gibi inanç ve düşüncelerinde, insanlığın ölümsüz olma arzusunu hissettirmektedir. Ölümsüz olma arzusu sadece eski çağlara özgü bir arayış olmayıp günümüzde de varlığını sürdürmektedir. Günümüzde posthümanizm, transhümanizm felsefeleri ile insanın ölümsüz olma arzusunun gerçekleşebileceğine inanılıyor. “Yeni Aydınlanma” olarak nitelendirilen posthümanizm ve transhümanizmi kapsayan bu süreç (Lilley, 2013, s. 16), çağdaş sanatçıyı etkilemiştir. Çünkü sanata ve sanatçıya yüklenen roller çağın gereğine göre değişir. Toplum geliştikçe ve ilerledikçe sanatçı da bu ilerlemeye ortak ve öncü olmuştur.

1.1. Sınırları Aşmak

İnsanlık her zaman varoluşunu tehdit eden sınırlılıklarından kurtulmak istemiştir. Tür olarak aletler icat ederek, doğaya hükmetmeye çalışarak yeterince sınırlarımız aşılmış durumdadır. Fakat insanlık ellerindekiler ile yetinmek yerine her zaman daha fazlasını istemektedir.

İnsanlığın sınırlarını geliştirme arzusu, insan türünün kendisi kadar eskidir. Hz. Adem’in yasak meyveyi yemesinin sebebi sınırlarını aşma arzusundan kaynaklanmaktadır. İnsanlar her zaman varoluşlarının sınırlarını zihinsel ve bedensel olarak genişletmeye çalışmıştır. Fakat sınırları aşmanın insanlığa fayda mı zarar mı sağlayacağı konusunda her zaman belirsizlikler olmuştur. Bazı hırsların ulaşılamaz olduğu veya peşinden gidildiğinde geri tepeceği insanlık tarihinde veya farklı mitolojilerde görünen bir olgudur. Örneğin Antik Yunanların, *Prometheus* ve *Daidalos* Miti benzer belirsizlikleri sergilemektedir. *Prometheus*, yangını Zeus’tan çalar ve insanlara verir, böylece insanlığın durumunu iyileştirir. Fakat bu eylem için Zeus

tarafından ağır bir şekilde cezalandırılır. *Daidalos* mitinde, insan yeteneklerini genişletmek için sihirli olmayan araçlar kullanan zeki mühendis ve sanatçılar tanrılara defalarca başarılı bir şekilde meydan okur. Ancak *İkaryus* babasının uyarılarını görmezden gelip güneşe çok yakın uçuşması kanatlarındaki balmumunun erimesine neden olduğunda felaket başlar (Bostrom, A History of Transhumanist Thought, 2005, s. 2). İnsanlığın mevcut sınırlarını aşarak ilerleyeceği düşünen veya tam tersi bir şekilde bu düşüncenin insanlığa son vereceği fikirleri mevcuttur.

Sınırlarını aşmak isteyen insanlığın en büyük arzusu ölümsüzlüktür. Bir gün öleceğini bilmek ölüme savaş açmak için yeterli bir sebep olsa bile insanın ölümden sonra ne olup bittiğini bilmemesi de insanın ölümsüzlük peşine düşmesinin nedenlerinden biridir. Bu bilinmezlik, insanlığın daha uzun yaşamayı hatta ölümsüz olmayı istemesine neden olmaktadır. Fakat insanlar her ne kadar ölüme engel olmaya çalışmak isteseler de ölümsüz olamamışlardır. Ölümsüzlük arayışı geçmişte; mitolojilere, kutsal kitaplara, felsefelere konu olmuştur.

“Sümerlerin büyük kahramanı Gılgamış mitlerinde, Yunanlıların Hekim Tanrısı *Asklepios*’un, *Medusa*’nın boğazındaki kanı kullanmasında, Makedonyalı İskender’in “ab-ı hayat” için karanlıklar ülkesine gidişinde, ya da Lokman Hekim’in ölümsüzlüğün çaresini bulabilmek için bitkilerin dilini öğrenmesinde karşımıza çıkmaktadır. Bunların yanı sıra *Marduk* (Babil), *Dionis* (Yunan), *Osiris* (Mısır), *Adonis* (Fenike) gibi tanrısal mitlerden hareketle ölümsüzlük, cennet ve ölümden sonra dirilmeye dair mitlerin küçük farklılıklar göstermekle beraber birçok toplumda görüldüğünü söylemek mümkündür.” (Kılıç & Eser, 2017, s. 128).

Dünya üzerinde ilk insandan beri ölüm devam ediyor ve buna dayalı hissedilen duygularda devam etmektedir. Cenaze törenleri ve kutsal dinler insanların ölümünden rahatsız olduklarını ve başka bir dünya varsayarak bilişsel olarak kendilerini rahatlatmaya çalıştıklarını göstermektedir. Fakat ölümden sonraki yaşama fikrine rağmen, insanlık hâlâ yaşamı uzatmak veya ölümsüz olmak için çabalamaktadır. Geçmişte barınaklar inşa eden, taş ve sopayla av silahı oluşturan insanlar bunu hayatta kalmak için yapmıştır. Tüm teknolojik yeniliklerin insanın hayatını kolaylaştırma amacıyla yapıldığı söylene de insanın nihai olan amacı ölümü öldürmek arzusunu da taşıdığını söyleyebiliriz (Acar, 2007, s. 34).

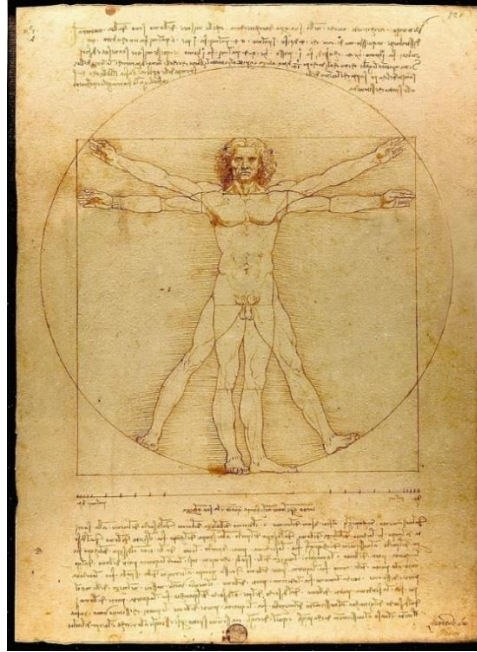
Modern dünyamız teknolojinin gelişmesiyle çok ileri bir noktaya geldiğinden dolayı insan yaratıcılığının sınırları aşılmaya başlanmıştır. Bazı yazarlar tarafından insanın; üst insan olacağı, kendini aşacağı, sonsuz güçte olacağı yani tanrılaşacağına inanılmaktadır. Nietzsche, “Böyle Buyurdu Zerdüş” kitabında üst-insanı şu şekilde tanımlar: “İnsan aşılması gereken bir varlıktır, hayvan ile üst-insan arasına bağlanmış bir halattır; öyle bir halat ki, bu halat bir uçurumun üzerinde yer alır.” (Uğur, Transhumanizm ve Öğrenmedeki Değişim, 2018, s. 59). Yuval Noah Harari’ye göre insan daha üst bir seviyeye ulaşabilir. İnsan sonsuz güç sahibi, yani tanrı olabilir. “İnsanlığı hayatta kalma mücadelesinde yukarılara taşıdık, artık insanları tanrı mertebesine yükseltmek için çalışıp Homo sapiensi, homo deus’a dönüştürebiliriz.” (Harari, 2016, s. 32). Tüm bu fikirler ve günümüzde hızla gelişen teknolojinin etkisiyle “Yeni Aydınlanma” olarak nitelendirilen; transhümanizm ve posthümanizm düşünceleri ortaya çıkmıştır. Transhümanizm ve posthümanizm, insanlığın teknolojinin yardımıyla, bilişsel ve fiziksel sınırlarını aşacağını savunmaktadır.

1.1.1. Hümanizm

Hümanizm sözlük tanımında: “Eski Yunan ve Latin kültürünü en yüksek kültür örneği olarak alan ve Orta çağın skolastik düşüncesine karşı XIV. yüzyılda doğan felsefe, bilim ve sanat görüşü.” ve ”insanlık sevgisini, insan ululuğunu en yüce amaç ve olgunluk sayan öğretisi.” (Anonim, 2019). Olarak karşımıza çıkmaktadır.

Rönesans döneminin en entelektüel hareketi olarak hümanizm ortaya çıkmıştır. 14. yüzyıldan sonra İtalya’da başlamıştır. 16. yüzyılda ise Avrupa’da çok baskın entelektüel bir harekettir. Hümanistler Orta Çağ’ın çöküşünden Antik Yunan ve Roma klasiklerinin revize edilmesi sonucunda kurtulabileceğine ve insanı yeniden doğuşun gerçekleştirebileceğine inanırlar. Hümanizmin çeşitli yaklaşımları, biçimleri ve yorumları olmasına rağmen genel olarak tüm yaklaşımlarda ortak görüş: İnsanın yetilerinin önem kazandığı bir dünya görüşünün temellerini attığı yönündedir. Bu sebepten hümanizm insan merkezilik olarak da bilinmektedir. Orta Çağ düşünce sistemi; doğayı, çevreyi kendini anlamada tanrıyı merkeze koyarken, hümanizm ise insan aklını merkeze koymaktadır. Rönesans’tan günümüze kadar gelen hümanizm, insanı biricik ve diğer türlerden üstün görmektedir. Hümanizm eşitlik ve adalet kavramlarına önem verir. Tüm insanların eşit olduğu ve akıl yoluyla kuracakları toplumda eşit haklara sahip olacağı fikirleri öne çıkmıştır (Kelekçi, 2021, s. 2-4).

Ölçü olarak insan bedenini görmek ve kullanmak, mükemmel ölçüleri insan bedeninde aramak, hümanizmin insanı merkeze nasıl koyduğunun göstergesidir (Balkan, 2015, s. 20). Leonardo da Vinci tarafından resmedilen “Vitruvius’un Adamı” eseri hümanizmin ikonik bir simgesi gibidir. Eser ideal insanın nasıl olması gerektiğini görselleştirmiştir.



Görsel 1.1.1. Leonardo da Vinci, Vitruvius’un Adamı, 1492, (Anonymous, 2007).

Hümanizm aynı zamanda bilimsel, ahlaki, kültürel ve manevi olarak oldukça gelişmiş olan çok yönlü bir insan idealini de yarattı. *Giovanni Pico della Mirandola*’nın 1486 yılında yazdığı “*Oration on the Dignity of Man*” adlı eser insanın hazır bir formu olmadığını ve kendini şekillendirmekten sorumlu olduğunu iddia eder. Bacon ise insanlığın yaşam koşullarını iyileştirmek için doğa üzerinde hâkimiyet elde etmek için bilimi savunur (Bostrom, A History of Transhumanist Thought, 2005, s. 2).

21. yüzyıl, teknolojinin çok hızlı geliştiği ve baskın olduğu bir zamandır. Hızla ilerleyen teknoloji insanı her yönden geliştirmektedir. Teknoloji, hümanizmin arzuladığı insanı ve hümanizmin ideallerini çok daha kolay gerçekleştirebilecek gibi görünmektedir. Hızla ilerleyen teknoloji, yeni fikirlerin ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Böylece yeni hümanistik söylemler olarak ifade edilen; transhümanizm ve posthümanizm düşünceleri ortaya çıkarmıştır (Kurt, 2019, s. 5-6). Transhümanizm, hümanizmin bir uzantısı olarak görülebilir. Hümanizm merkeze kusursuz insanı yerleştirirken, transhümanizm ise mükemmel olmayan insanı kabullenir. Fakat insanlığın durumunu iyileştirmek için kullandığımız teknolojiyi, insan bedenini geliştirmek içinde kullanabileceğimizi vurgular.

“Hümanizm, insanın gereksinimleri olan toplum içindeki bireyi temel alan, her şeyi insanın hak ettiği biçimde yaşaması gerektiğini savunan düşünceyken trans-hümanizm için sadece insanca yaşamak yetmeyip teknolojik olanaklar imkân verdiği sürece, insanın ve insanlığın daha üst düzeye çıkmasının mümkün olduğunu savunan düşüncedir.” (Akçay, 2020, s. 46).

Hümanizm, tanrıyı merkezden çıkararak insanı merkeze koyan bir sistem iken transhümanizm, hümanizmin ötesine geçmektedir. Çünkü transhümanizm insanı merkeze koymakla yetinmemiş, aşmaya çalıştığı tüm kusurlarının, hatta ölümün üstesinden gelme mücadelesine girmiştir.

1.1.2. Transhümanizm

İnsanlık son 2000 yıllık tarih boyunca hayatlarını kökten değiştirecek gelişmeler yaşamıştır. Özellikle 1700’lerde Avrupa Aydınlanmasının ortaya çıkmasıyla kendilerini akıl, bilim ve teknolojinin temelleri üzerine inşa etmiştir. Makineler ile yoksulluk ve zahmetten büyük ölçüde kurtulan insanlar, bilimsel tıp yardımıyla hastalıktan hatta ölümden kurtulacağına inanmaktadırlar (Dağ, 2018 , s. 161). Teknolojiyle etkileşime giren insanların hümanizm ile yetinmeyip yeni kuramlar üretmesiyle transhümanizm ortaya çıkmıştır.

“Transhümanizm” teriminin ilk olarak kimin tarafından kullanıldığına dair görüş ayrılıkları vardır. Fakat çoğunluğa göre "Transhümanizm" kelimesi ilk olarak Aldous Huxley'in kardeşi Julian Huxley tarafından kullanılmıştır (Kelekçi, 2021, s. 4), (Kurt, 2019, s. 7), (Karağuz, 2020, s. 55). Transhümanizm, Julian Huxley'in 1957 yılında yayınladığı “New Bottles for New Wine” isimli eserinde şöyle kullanır: “Transhümanizme inanıyorum. Bir kere şunu içtenlikle söyleyebilecek yeterince insan var: İnsan türleri bizimkilerden farklı olarak, bizimkiler de Pekin adamından farklı olarak yeni bir varoluş türünün eşiğinde olacak. En sonunda gerçek kaderini bilinçli bir şekilde yerine getirecek.” (Huxley, 1957, s. 17). Transhümanizm; insan türünün, insan doğası için yeni olasılıkları gerçekleştirerek kendini aşabileceği ve aşması gerektiği inancı olarak tanımlanmıştır (Hauskeller, 2016, s. 11). Huxley'in ortaya attığı kavram, insanlığın durumunu teknoloji ile dönüştürmeyi amaçlayan bir felsefeye dönmüştür (Karağuz, 2020, s. 55).

İnsan ve insan ötesi arasında geçiş bir forma sahip olan transhümanizm, insan vücudunun sınırlarını, teknoloji kullanarak aşmaya çalışır. İnsanın posthumana ulaşabilmesi için öncelikle transhuman olması gerekmektedir. Transhümanizm;

nanoteknoloji, biyoteknoloji, genetik mühendisliği, klonlama, kriyoni, zihin aktarımı vb. teknolojiler ile insan ömrünün uzatılması hatta ölümsüzlük sağlanması gerektiğini savunur. İnsanın tüm yeteneklerinin artırılması, insan bedenindeki yaşlanma, hastalanma gibi istenmeyen durumların ortadan kaldırılmasını amaçlar. Bu sebeple insanlığın; bilişsel, zihinsel ve duyuşsal yapısını geliştirebilecek her türlü bilimsel çalışma ve teknoloji transhümanizmin konusu olmaktadır. Bundan yola çıkarak disiplinlerarası bir sistem olduğunu söyleyebiliriz. Bilim insanları, hukukçular, doktorlar, mühendisler, sanatçılar, edebiyatçılar, teknoloji araştırma kurumları transhümanizmin başarısı için çalışmaktadır (Uğur, Transhumanizm ve Öğrenmedeki Değişim, 2018, s. 60).

Dünya Transhümanist Derneği, 1998 yılında Nick Bostrom ve David Pearce tarafından, siyasi yelpazedeki tüm transhümanist gruplar ve çıkarlar için genel bir temel sağlamak üzere kurulmuştur. Derneğin kurulmasındaki amaç, daha olgun ve akademik olan saygın bir transhümanizm biçimi geliştirmektir (Bostrom, A History of Transhumanist Thought, 2005, s. 12). Dünya Transhümanist Derneğinin (World Transhumanist Association) kurulmasıyla, transhümanizm kurumsal bir düşünce hareketine dönmüştür. Birçok destekçi bulmasıyla, çeşitli toplantılar ve akademik konferansların düzenlendiği küresel bir örgüte dönüşmüştür. Kurulduktan yaklaşık 20 yıl sonra 2008 yılında ismini “Humanity+” olarak değiştirmiştir. Dernek sekiz maddeden oluşan ve içeriğinde transhümanist bakış açıları ve geleceğe dair varsayımlar olan bir bildiri yayınlamıştır (Yeşilyurt, 2017, s. 31). Dünya Transhümanist Derneği’ne ait Transhümanist Deklarasyonu İnsanlığın teknolojiyle tamamen değişeceğine olan inancını şu şekilde açıklar: “İnsanlığın bilişsel eksiklikleri, karşı koyamadığı acıları, yaşlanma, Dünya’ya hapsedilmeyi aşarak, insan potansiyelini genişletmekte olasılığı öngörülmekte ve insanlığın potansiyelinin büyük oranda gerçekleşmediğine inanılmaktadır.” Transhümanistler, insanın ilerlemesi için teknolojinin bireyler üzerinde uygulanmasını savunur ve bireylerin teknolojiden sonuna kadar faydalanmalarını arzu eder. İnsan bedenini sınırlayıcı olarak görür ve insanı hayatta tutmak için yollar arar. Günümüzde bile insanlar teknolojik araçları bedenlerinde kullanmaya başlamışlardır. Kaybedilen uzuvların yerine, yeni mekanik uzuvlar, mekanik gözler gibi (Akçay, 2020, s. 50). Hatta Serap Uğur’a göre bedenimiz üzerinde kullandığımız teknolojilerin çoğu transhümanizm kapsamına girmektedir.

“Aslında günümüzde işitme kaybı olan bireylerin kullandıkları işitme cihazları, görme kaybı olanların gözlük ya da lens kullanarak bu yetilerini normale

çevirebilmelerinin sağlanması, son yıllarda renk körlüğü olanlar için geliştirilen renk gözlüğü gibi ürünler de transhuman gelişim süreci kapsamında değerlendirilebilecek teknolojiler olarak düşünülebilir.” (Uğur, Transhumanizm ve Öğrenmedeki Değişim, 2018, s. 60).

Transhümanizm, mevcut haliyle insan türünün gelişimimizin sonunu değil, nispeten erken bir aşamayı temsil ettiği öncülüne dayanan gelecek hakkında düşünmenin bir yoludur. Dünya Transhümanist Derneği kurucularından olan Nick Bostrom transhümanizmin iki ana çerçevesi olduğunu belirtmektedir:

“(1) Olanağı onaylayan entelektüel ve kültürel hareket özellikle yaşlanmayı ortadan kaldırmak ve insan entelektüel, fiziksel ve psikolojik kapasitelerini büyük ölçüde geliştirmek için yaygın olarak kullanılabilir teknolojiler geliştirerek ve sunarak, uygulamalı akıl yoluyla insan koşulunu temelden iyileştirme arzusu.”

“(2) Temel insani sınırlamaların üstesinden gelmemizi sağlayacak teknolojilerin sonuçları, vaatleri ve potansiyel tehlikelerinin incelenmesi ve bu tür teknolojilerin geliştirilmesi ve kullanılmasıyla ilgili etik konuların ilgili çalışması.” (Bostrom, Nickbostrom, 2003, s. 4).

Transhümanizm ile ilgili makaleler yazan ve bu ideallerin nasıl siyasete dönüşebileceği düşünceleri doğrultusunda çalışmalar yapan Transhümanist Partisi kurucusu Zoltan Istvan’a göre:

“Transhümanizm, bütün dünyada patlayan yeni bir sosyal harekettir. Bazı transhümanistler kendilerini makinelerle birleştirmek isterler. Diğerleri bilim ve teknolojiyi kullanarak toplumu ve kültürü geliştirmeyi arzular. Kişisel olarak ben, transhümanizm yeniliğini kullanarak daha uzun belki sonsuza kadar yaşamak istiyorum. Transhümanizm ile ilgili en heyecan verici şey, bu hareketin on yıl önce bir grup insan ile başlayıp şimdi bütün dünyada milyonlarca insana yayılmasıdır.” (Istvan, 2019, s. 5).

Transhümanistlerin en büyük amaçlarından biri ölümsüz olmayı istemeleridir. Kendi kaderlerini kendileri tayin etmek ister. Ölümsüzlük yeni bir arayış değildir elbette. Ölümlü bir varlık olan insanın ilk günden beri aşmaya çalıştığı ama hiçbir zaman alt edemediği bir şeydir. “Akıl, bilim ve ilerleme adına ve aydınlanma ve hümanizm adına insan doğasında radikal bir dönüşüm aranır ve talep edilir.

Transhümanistler, korkunç ölüm gerçeğine karşı bir şeyler yapmak istiyorlar.” (Hauskeller, 2016, s. 11).

İlk çağlardan beri insanlığın doğa ile mücadelesin ve varlıklarını sürdürmek için yaşanan gelişmeler (ateşi keşfetme, alet kullanma vb.) ne ise günümüz teknolojileriyle insanın kurduğu ilişkiler aynıdır. Bu sebeple insanlık geçmişte yaşanan teknolojik değişimleri, ilerlemeleri hayatına alıp adapte olduğu gibi günümüz ve gelecek teknolojileri ile de aynı ilişkiyi yakalayacaktır. 21. yüzyıl insanlığa ve insanlığın geleceğine dair farklı seçenekler sunmaktadır. Bu seçenekler, teknoloji aracılığıyla zihnin sınırlarını zorlayan, hatta insanı aşan ve teknoloji yardımıyla insan aklını kontrol altına alan gelişmeler olarak karşımıza çıkmaktadır (Demir A. , 2018, s. 96). Fütürist yazar Ray Kurzweil “İnsanlık 2.0” isimli kitabında bedenın geçici bir şey olduğunu vurgular ve bedenden kurtulmayı arzular. “Beden sağlığını en iyi durumuna getirip, aklımızın kapasitesini genişleterek bu örüntüleri iyileştirmeye çalışmamız gerekir. İşin sonunda teknolojimizle birleşerek zihinsel yetilerimizi çok büyük ölçüde genişletebileceğiz.” (Kurzweil R. , 2016, s. 546). İnsanlar her yaşanan teknolojiye adapte olmakla kalmayıp tepeden tırnağa teknolojik bir varlık olabilirler. Çünkü insan bedeninin evrimi, hızla gelişen teknolojinin evrimi karşısında yetersiz kalmaktadır. Kusurlu insan bedeni, yükselen teknolojiye karşı her geçen gün daha da yetersizleşmektedir. Bu sebeple ölümsüz, kusursuz, dayanıklı yeni bir insan bedeni için yeni bir arayışa girilmiştir. İnsanın mevcut bedeni değişecekse, insan olmanın tanımı da değişmez mi? İnsan, bildiğimiz insan olarak kalmayacaktır. Bostrom’a göre: “Bu tür varlıklar için standart kelime “post-human”dır.” (Bostrom, Nickbostrom, 2003). Gelişen teknolojiler transhümanizmin hedeflerini gerçekleştirmekte önemli bir araç olmaktadır. Günümüzde birçok farklı disiplinden beslenen transhümanizm; insanı dönüştürme, yükseltme ve post-human olarak adlandırılan duruma taşıma amacına hizmet etmektedir.

1.1.3. Posthümanizm

Evren sürekli bir değişim içindedir. Evrende yer alan her şeyin bu değişime tabi olduğu gibi insanın da varlığını devam ettirmek için sürekli değişimler geçirdiği bilinmektedir. Her yeni felsefe akımı, yeni teknolojik gelişmeler, bilimsel ilerlemelerden dolayı bireyin kendisini, toplumu, dünyayı algılama ve değerlendirme şeklinde değişimler yaşanabilmektedir. Bu değişimlerden biri, teknolojinin zamanla varoluşumuzda edindiği yeri inceleyen posthümanizm düşüncesidir. Teknolojinin

hayatımızda önemli ve kalıcı bir yer tuttuğu kaçınılmaz bir gerçektir. Yaşamımızın kaçınılmaz bir parçası haline gelen akıllı telefonlar, sosyal medya vb. teknolojik ilerlemeler günlük yaşamımızı birçok yönden etkilediği söylenebilir. Teknoloji ve insan ilişkisi 21. yüzyılda doruğa ulaşmış ve bu çağın biyoteknoloji çağı olarak anılmasını sağlamıştır. Biyoteknoloji çağıyla makine ve insan arasındaki etkileşimin artmasından dolayı; insanın sonunun geleceği bir kaynaşmanın gerçekleşmesi durumunda insanın, “insan-ötesi” olacağı durum “post-human” olarak adlandırılmaktadır (Aydoğan D. , 2018, s. 9). Hızla ilerleyen teknolojinin, gelişmiş ve güçlenmiş yeni bir insan tanımını yarattığı ifade edilmektedir.

1990’lardan sonra adından sıklıkla bahsettiren posthumanizmin iki baskın anlamı olduğu söylenebilir: İlk anlamı “post” ekinin zamansal olarak “sonra” anlamında kullanılması, ikinci anlamı ise “post” ekinin “ötesi” anlamında kullanılmasıdır. Posthumanizmin “post” eki “Sonra” anlamında kullanıldığında; posthümanizm düşüncesinin, hümanizm düşüncesinden sonra geldiği anlamını taşır. Postumanizm “Ötesi” anlamında kullanıldığında ise insanın, insan ötesinde bir varlık olacağı anlamı taşır (Kara, 2013, s. 33). Hümanizm sonrası, “post-hümanizm” geçmişten günümüze gelmiş olan hümanizmin eleştirisidir. İnsan-ötesi, “posthümanizm” ise günümüzde hızla gelişmeye devam eden teknolojiler sayesinde insanlığın gelecekte daha üstün özelliklere sahip olacağı ve bu günkü insan doğasının sınırlarının ötesine geçebileceği düşüncesidir. Günümüzde gerçekleştirilmeye çalışılan, zihin aktarımı, süper yapay zekâ, insan makine kaynaşması ile insanın doğal sınırlarını aşabilir. Bu değişim farklı sosyal yapıları ortaya çıkarabilir. Literatürümüzde kullandığımız post-hümanizm kelimesinde ki “post” eki “sonrası” değil “ötesi” anlamında kullanılmaktadır. Türkçe literatüründe ise bu kavram “insan-sonrası” olarak kullanılmaktadır. Ballı’ya göre: “Bu kavramın daha doğru kullanım şekli ya da olması gereken çevirisi İnsan-ötesi 'dir.’” (Ballı Ö. , 2020, s. 45). Bu kullanımla anlaşılabileceği gibi güçlenmiş bir insandan bahsedilebilir.

Posthümanizm; insanın her yönden yeteneklerinin geliştirilmesi ve yaşlanmanın engellenmesi, yani insanı yavaşlatan ve sonlandıran herhangi bir şeyin üstesinden gelinmesinin teknoloji ve bilimden yararlanarak olacağını ifade eden bir harekettir. Pek çok soru sorarak, sınırları zorlayarak ve oldukça geniş bir ağ oluşturarak (sanat, politika, bilim, eğitim, teknoloji vb.) her şeyi sorgulamaya hevesli insanların ulaşabileceği felsefi bir açık kaynak da denilebilir. Posthümanizm insanlığın geldiği konumu yetersiz görüp, şu anki konumunu yeniden yapılandırarak değiştirmenin yollarını aramaktadır.

İnsanın sadece biyolojik bir varlık olarak değil, mekanik olarak da görmek konusunda düşünebileceğimizi ve bunla ilgili yeni kuramlar üretebileceğimizi savundukları söylenebilmektedir. Posthümanizm bedeni insanın ilk protezi olarak görür ve yeni protezler ile bedenin genişletilip değişmesini arzular (Kara, 2013, s. 39). Alın yazılarını kendileri yazmak isteyen insanlar; kendi bedenlerini değiştirmek, hatta kendi bedenlerini seçme hakkına sahip olmak isterler. Son yıllarda hızla gelişen plastik cerrahi vücudumuza birçok işlem yapmamıza olanak sağlamaktadır. Fakat insanlığın istediği sadece vücutlarının belli bir bölümünü değiştirmek değildir. Her şeye hâkim olmak, her şeye karar verme gücüne sahip olmak istemektedirler. Vücutlarını tamamen kendileri seçmek isteyen insanlar öncelikle biyolojik vücutlarından kurtulmayı istemektedirler. Kendi bedenine hapsolmuş insanlar; değiştirilebilen, tasarlanabilen, protez, biyonik, ileri teknolojiyi barındıran bedenlere sahip olmak isterler çünkü biyolojik olmayan bedenleri; yenilemek, değiştirmek, tasarlamak daha da kolaydır.

Biyolojik bedeni yetersiz gören posthümanistler bedene ihtiyaç duyulmadan bile bilincin yaşayabileceğini düşünürler. Fakat Hayles insanın bedensel bir varoluşa ihtiyacı olduğunu düşünür. “Post-insan için bedensel varoluş ve bilgisayar simülasyonu, sibernetik mekanizma ve biyolojik organizma, robot erekbilimi ve insan amaçları arasında temel farklılık ya da sınırlama yoktur.” (Hayles, 1999, s. 3). Hayles’in tanımladığı posthuman, tamamen bedensiz bir varlığı işaret etmez. Ona göre insan ötesi için zorunlu bir bedensizleşme koşulu yoktur.

İnsanın, insan ötesi olabilmesini sağlayacak birçok farklı yöntem ve teknoloji olduğundan dolayı insanlığın gelecekte ne şekilde insan ötesi olacağı konusu günümüzde hâlâ belirsizdir. Posthumanın ne olacağını hayal etmek bizim için çok zor. Posthumanlar bizim beyin kapasitemizin algılayamayacağı düşünceler olabilir. Bazı insanlar bedenleri ölürken, vücutlarını atmayı ve süper hızlı bilgisayar ağlarında yaşamayı avantajlı bulabilir. Posthumanların sadece zihinleri bizimkinden güçlü olmayabilir, aynı zamanda da farklı bilişsel yollar kullanabilir veya sanal gerçeklik ortamlarında daha fazla var olabilecekleri yeni duyuşsal özellikler olabilir. Posthumanlar zihinleri, anıları ve deneyimleri doğrudan paylaşabilir, posthumanların zihinleri arasındaki sınırlıklar, insanlar arasındaki sınırlar kadar keskin tanımlanmayabilir. İnsanlığın, ne şekilde insan ötesi olacağı konusunda belirsizlikler varken; Max More insan ötesi varlığın sahip olacağı özellikleri hakkında şunları söylemektedir:

“Posthuman olmak, ‘insan durumunun’ arzulanan yönlerini tanımlayan sınırlamaları aşmak anlamına gelir. Posthuman varlıklar artık hastalık, yaşlanma ve kaçınılmaz ölümden mustarip olmaz (ancak diğer zorluklarla karşılaşmaları muhtemeldir). Genellikle ‘daha fazla morfolojik özgürlük’ olarak adlandırılan fiziksel yetenek ve form özgürlüğüne sahiplerdir. Posthumanlar ayrıca daha büyük bilişsel yeteneklere ve daha rafine duygulara (daha fazla neşe, daha az öfke veya her bireyin tercih ettiği şeyleri değiştirecek imkâna) sahip olacaktır.” (Max More, 2013, s. 20).

Max More’nin tarif ettiği “posthuman’ın” özelliklerine göz atacak olursak: İnsanlığın varoluşundan itibaren aşmaya çalıştığı ama aşamadığı bir çok durumun kontrolüne sahip, ölümsüzlük durumu bile buna dahil, bedensel sınırlarını aşmış özgür insan profili çıkmaktadır.

İnsana dair bilinen her şeyin değişime uğraması, insana yönelik yeni bir değerlendirmeyi mecbur kılmaktadır. İnsanın ne olduğu sorusunu sorduğumuzda; insanın, hissedebilen en zeki varlık diye tanımlayamıyoruz. Çünkü insanın hayata eklediği her yeni bilgi ile eski bilgiler geçerliliğini kaybetmiştir. Değişen ve yenilenen bir dünyada insanın kesin bir tanımını yapmak oldukça zordur. 70 yıl önce günümüz dünyasının böyle olacağını anlatsak “imkânsız” cevabını almamız muhtemeldir. Bugünkü teknolojinin geçmişte imkânsız görünen birçok şeyi rutin olarak yapmamızı sağladığı düşünüldüğünde şu anki halimizle bile birçok sınırimızı aştığımız söylenebilir. İnsanlığın ilerlemesi devam ettiği sürece insanların er ya da geç insan-ötesi olma seçeneğine sahip olmaları kaçınılmaz görünüyor. Transhümanistlerin çoğunluğu nanoteknolojinin ve süper zekânın yüzyıldan kısa bir süre içerisinde gerçekleşeceğini düşünüyor. “Post-İnsanlık denilen şey, “ne yeni insan ne de eksiksiz insandır” Post insanlık teknolojinin kaçınılmazca gelip dayandığı noktadan ibarettir. (Lecourt, 2005, s. Arka Kapak).

Hızla gelişen teknolojiler transhümanizme ve posthümanizme ilham kaynağı olup insan ötesi olma durumunun gerçekleşmesi için önemli araçlar olmaktadır. Teknolojiden beslenen birçok farklı disiplin; insanlığı, insan ötesi yapmaya çalışmaktadır. Teknolojinin hızlı ilerlemesine şahit olup, kolaylıkla teknolojiye adapte olan insanlar ölümsüzlüğü teknolojik gelişmelerde aramaya başlamışlardır. Batukan’a göre insan ötesi olmak “Robotlaşmak, sayborglaşmak, androidleşmek insanoğlu için ölümsüzlüğün ilk adımı olabilir.” (Batukan, 2017, s. 32). Ölümsüz olmayı istemek sınırlarını aşmak isteyen insanın var olduğu andan itibaren en büyük arzudur.

Valera'ya göre “İnsan olmak ile insan ötesi olmak farklı şeylerdir. İnsan ötesi olmak, insanın ihtiyaç ve arzularıdır.” (Valera, 2014, s. 490). En büyük arzularımızı yerine getirmek için insan bedeni yetersiz konumdadır. Çünkü insan bedeni dayanıksız ve ölümlüdür. Ölümsüz olma arzusu günümüzde transhümanizm, posthümanizm ile ortaya çıkan bir arzu değildir. Geçmişte; mitolojiye kutsal metinlere, destanlara, masallara, felsefeye konu olmuş dolayısıyla gelenek ve görenekleri etkilemiştir. Sanatçılarda toplumdan bağımsız olmadığı ve yaşadıkları toplumların kültüründen esinlendikleri için sanat eserlerinde ölümsüzlük arzusunun izlerini görmemiz mümkündür.

2. ÖLÜMSÜZLÜK ARZUSU

Ölüm; geçmişten, günümüze her insanın deneyimlediği kaçınılmaz bir gerçektir. Ölüm kabullenilmiş bir gerçek olduğundan dolayı, insanlık uzun bir dönem boyunca ölümle son bulan hayatları karşısında yapacağı bir şey olmadığına inanmıştır. Ölüme yenilen ve ölümsüz olmayı isteyen insanlık; dönemin şartlarına, dönemin felsefe ve düşüncesine göre ölümü aşmaya çalışmıştır. Kimi zaman doğada, kimi zaman bir iksirde, kimi zaman büyüde, kimi zaman da kutsal inançlarda aranan ölümsüzlük, günümüzde insanlık medeniyetinin ilerlemesiyle, gerek teknolojik yenilikler gerek ölümsüzlük hakkındaki felsefik görüşlerin etkisiyle devam etmektedir.

Ölümsüzlük arayışı, sayısız anlatı ve efsanede önemli bir tema olmuştur. Kutsal inançların, ruhsal ölümsüzlük hakkındaki öğretileri, ölümden sonraki yaşamın temelini oluşturur. Ölüm doğal ise ölümü yenme arzusu da öyledir. Acar'a göre: "Ölüm her zaman karşı koymaya çalıştığımız ama katlandığımız bir kavramdır." (Acar, 2007, s. 23). Ölüme katlanmak zorundayız çünkü ölümü öldürmeyi, günümüzde hâlâ başaramadık.

Tarih boyunca salgınlardan, virüslerden, savaşlardan, trafik kazalarından, kanserden, kalp krizinden veya insanın hayatını sona erdirecek herhangi bir şeyden ötürü yaşayan her insan ölmüştür. İnsan hayatı çok belirsizdir. Öyle ki insanlar; ne zaman, ne şekilde öleceğini bilmemektedir. Fakat herhangi bir şekilde, herhangi bir sebepten dolayı insanlar ölmeseydi bile eninde sonunda yaşlandığı için ölmüş olacaktı (Frazer, 2015, s. 551). Günümüzde bile yaşlı insanlar öldüğü zaman "yaşlı olduğu için öldü" gibi cümleler duymamız mümkündür. Ölüm, tüm insanların deneyimlediği bir şey olduğu için eşsiz bir yere sahiptir. Yeryüzünde yaşayan insanların hiçbiri (En güçlü krallar, din adamları, hatta peygamberler bile) ölüm karşısında bir ayrıcalığa sahip değildir. Ölüm korkusu tüm insanlıkta ortak bir duygu olduğundan dolayı tüm insanlar ölümle baş etmenin yollarını arayıp durmuştur. İnsanın bir gün öleceğinin bilincinde olması, insanın ölümden korkmasının en büyük nedenidir.

Ölümün eninde sonunda bizi alt edeceğini bilmek, ölüme bir düşmanmış gibi bakmamıza neden olabilir. Eski metinlerde, efsanelerde, mitlerde karşımıza çıkan ölümsüzlük arayışı, insanlığın ölümü yenme isteğinin bir ifadesi olarak düşünülebilir. Ölüm sadece kaçınılmaz olduğu için değil, ayrıca bilinmez olduğu içinde korkutucudur (Çetin, 2014, s. 13). İnsanlık paleolitik dönemlerden beri ölümün bilinmezliğine kafa yorup durmuştur. İlk çağlarda ölüm, anlamlandırılmayan bir son buluş hali olmalı ki; ölünün yanına yiyecek, değerli eşya bırakma gibi gelenekleri ortaya çıkmıştır. Çağlar

boyunca bedeninin korunması gerektiği inanişından dolayı birçok defin yöntemi çıkmıştır. Ölümün bilinmezliği ve korkusu çeşitli arayışları beraberinde getirmiştir. Örneğin, Mezopotamya medeniyetlerinde ölümün bilinmezliği; tıp, matematik, din, kültür, astronomi, gibi bilimlerin ortaya çıkmasında etken olmuşken Antik Mısır’da ise yaşam; ruh ve ruhu olan beden, ölümsüzlüğü üzerine inşa edilmiştir (Piyadeoğlu, 2021, s. 482). Günümüz dünyasına baktığımızda ise insan yaşamında dair çoğu şey değişmiştir. Bu değişimler insanlığın ölümsüzlük arayışının yollarını değiştirmiştir.

Ölümsüzlüğü elde edemeyen insanların, yaşam sürelerini uzattığı ve dolayısıyla yaşam süresi beklentisinin uzadığı söylenebilir. Taş devrinde yeni doğan bebekler için yaşam beklentisi 20-34 yıl arası olduğu tahmin edilmektedir. 2006 yılında En yüksek yaşam beklentisine sahip Japonya’da ise bebekler için yaşam beklentisi süresi 81’e çıkmıştır. Bu nedenle son bin yılda insanların ortalama yaşam süresi beklentisi kabaca üç katına çıkmıştır. Bu gelişmenin nedeni insan biyolojisindeki herhangi bir evrimsel değişiklikten ziyade, sosyal ve teknolojik gelişmelerden kaynaklanmaktadır (Bostrom & Roache, *Ethical Issues in Human Enhancement*, 2008, s. 3). Bu sebeple günümüzde çoğu insan son derece doğal olmayan uzun ömürler yaşamaktadır. Atalarımız arasındaki bulaşıcı hastalık, kaza, açlık ve şiddetli ölüm oranlarının yüksek olması nedeniyle, bunların çok azı 60 veya 70 yılın ötesinde yaşamıştır. 21. yüzyılda yaşamı uzatmanın en önemli gelişmeleri arasında, biyolojimizi doğrudan teknolojik yollarla değiştirmemizi sağlayacak olanlar yer almaktadır. İnsan yaşamının süreçlerinin nasıl kontrol edileceği öğrenilirse, sağlıklı yaşam süresi radikal bir şekilde uzatılabilir. Böylece 20 yaşlarındaki bir çocuğun yaklaşık 1000 yıllık bir yaşam beklentisi olacaktır (Bostrom, *The Future of Humanity*, 2009, s. 201). Noah Harrari 21.yüzyılda ölümsüzlük konusundaki tahminlerini şu şekilde açıklamaktadır. “21. yüzyılda ölümsüzlük konusunda muhtemelen ciddi adımlar atılacak. Yaşlanmaya ve ölüme karşı mücadele; kıtlık ve hastalıklara karşı gelenekselleşmiş savaşın devamı niteliğinde sürerken, günümüzün üstün değerini, insan yaşamının değerini ortaya koyacak.” (Harari, 2016, s. 33).

Günümüzde hızla gelişen teknoloji ve bilim birçok alana katkı sağlamış genetik mühendisliği, tıp alanlarında yüzyıl öncesine göre olağanüstü sayılabilecek gelişmelerin meydana geldiği bilinmektedir. Bu gelişmeler, insanın ebedi arzusu olan ölümsüzlük arayışının dinamikleşmesini sağlamıştır (Efil, 2016 , s. 267). Teknolojinin gelişimi, insanın ölümsüzlük arzusunu farklı boyutlara taşımıştır. Geleneksel ölümsüzlük arayışında var olan “öbür dünyada ölümsüz olma düşüncesi” yerine “günümüz

dünyasında ölümsüz olma” düşüncesi gelmiştir (Demir A. , 2018, s. 99). İnsanlar ölümsüz olmayı başaramadığı sürece, ölümü yenme arayışları son bulmayacaktır.

2.1. Ölümsüzlüğün Mitolojisi

İnsanlık binlerce yıldır, ölümlü yaratılışlarına karşı gelmeye çalışmış olmasına rağmen her zaman kaybeden taraf olmuş fakat hep umudunu taze tutmuştur. Ölümsüzlük arzusunun ve beraberinde getirdiği arayışların içyüzünü anlayabilmek için bu arayışın geçmişine gitmek gerekir. Çünkü ölümsüz olma arzusu günümüze özgü bir arayış olmayıp bin yıl öncesine kadar uzanmaktadır. Bu arayış edebiyata, masallara, kutsal metinlere, destanlara konu olmuştur.

Ölümsüzlük arzusuna, mitolojide birçok anlatıda rastlamamız mümkündür. Mitoloji, insanın hayal gücünün eseri olmakla beraber bünyesinde gerçek olayların kırıntılarını da barındırır. Mitolojik anlatılarda ölümsüzlüğün sırları doğada aranmıştır. Ölümsüzlüğün çaresi; bitki çeşitleri, su ve hayvan türleri olarak karşımıza çıkmaktadır (Kılıç & Eser, 2017, s. 149). Bu tür ölümsüzlük arayışının en önemli örneklerinden birisi, tarihin en eski destanı olarak bilinen “Gılgamış Destanı”dır (Demir A. , 2018, s. 99).



Görsel 2.1.1. Osama S.M. Amin, Yeni Bulunan Çalıntı Tablet, Irak (Bursalı, 2015).

Gılgamış Destanı tarihin en eski yazılı destanı olup 12 kil tablet üzerine Akad yazısı ile kaydedilmiştir. Gılgamış; Sümerce metinlerde birbirinden ayrı hikâyelerin kahramanı olarak görülürken, Eski Babil Dönemi (M.Ö. 1900-1600) sonrasında bu metinler bir araya getirilerek Gılgamış Destanı’nı oluşturmuştur. Gılgamış,

Mezopotamya’da yaşayıp hüküm sürdüğüne inanılan Gılgamış Destanı’nın başkahramanı olan efsanevi Uruk kralıdır. Fakat Gılgamış’ın gerçek bir tarihi karakter olup olmadığı günümüzde hâlâ tartışma konusudur (Karakurt, 2011, s. 341-342). Kral Gılgamış kentin çevresini surlarla kaplatmak istediği için halkı çalıştırır, bu tür işlerden yorulan halk surları yapmak istemez ve Gılgamış’ı tanrılara şikâyet eder. Tanrılar halkı koruması için Enkidu’yu görevlendirir. Fakat Enkidu ve Gılgamış dost olur. Gılgamış ve Enkidu çeşitli kahramanlıklar göstererek halkı düşman yaratıklardan kurtarır. Tanrılar bu durumdan rahatsız olduğu için Gılgamış ve Enkidu’yu cezalandırırlar. Bu cezalar Enkidu’nun ölmesine, Gılgamış’ın da ölümden korkmasına neden olur (Piyadeoğlu, 2021, s. 488).



Görsel 2.1.2. İştâr'ın İntikamı, illüstrasyon , Toronto, 1998 (Anonymous, 2012).

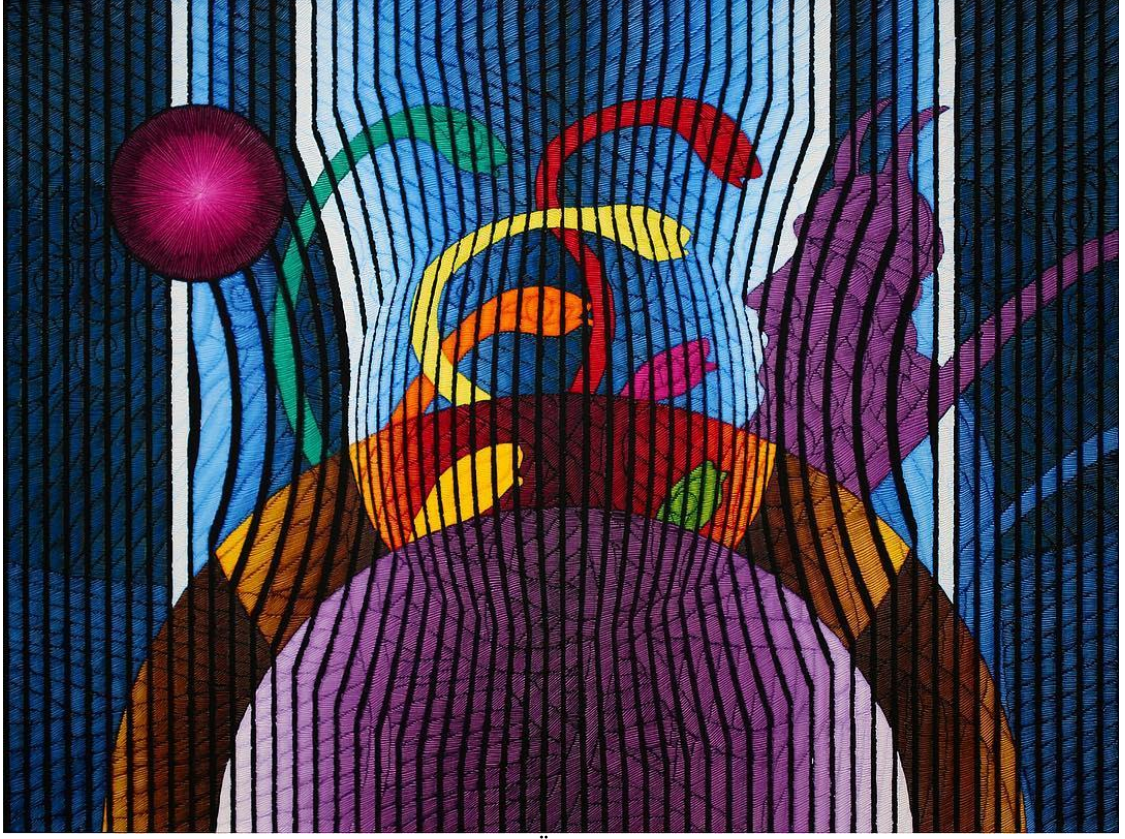
Bu olaydan sonra Kral Gılgamış: “Bir gün uyumalı mıyım ve bir daha asla uyanmamalı mıyım?” diye bir ağıt yakmıştır ve ölümsüzlük arayışı düşüncesine kapılmıştır. Ölümsüzlük arayışına çıkan Gılgamış’a yolculuk sırasında karşılaştığı tanrılar, ölümsüzlüğü hiçbir yerde bulamayacağını ve ölümün insanlara, ölümsüzlüğün ise tanrılara ait bir özellik olduğunu söylemişlerdir (Efil, 2016 , s. 267). Fakat Gılgamış kendine yardım edebilecek bir insan olduğunu öğrenmiştir. Bu adam da büyük tufandan kurtulmuş olan ve tanrıların kendisine sonsuz yaşam bahsettiğine inanılan Utnapiştım’dır. Gılgamış ölümsüzlüğün sırrını bilen Utnapiştım’i bulmak için yola

çıkıştır. Yolda karşılaştığı zorlukları aşan Gılgamış sonunda Utnapiştim'i bulmuştur. Gılgamış Utnapiştim'e nasıl ölümsüz olduğunu ve kendisinin nasıl ölümsüz olabileceğini sormuştur. Utnapiştim ona denizin dibinde yetişen bir büyülü otun olduğu ve o otu yediği takdirde ölümsüz olacağını söylemiştir. Ayaklarına taş bağlayan Gılgamış, otu bulmak için denize dalmıştır. Otu bulduktan sonra suyun yüzeyine çıkmış ve otu alıp eve döndüğü sırada su içmek için bir pınarın başında durmuştur. O sırada bir yılan otu çalmıştır ve Gılgamış ölümsüz olma umudunu kaybetmiştir. (Çoraklı, 2020, s. 191).



Görsel 2.1.3 Gılgamış ve Ölümsüzlük Otunu Çalan Yılan betimlemesi (Gürz, 2019).

Gılgamış amacına ulaşamamış olsa da, öyküsü bize önemli bir şey öğretir: Gılgamış'ın hastalıklarını aşma, yaşlanma ve ölümün kendisini aşma arzusunun bize yabancı olmadığı (Comito, 2019). Karamanlı'ya göre Gılgamış Destan'ının ortaya koyduğu şey "Kader karşısındaki insan. Dünyaya dair ne derece bir statüsel üstünlük elde bulundurulursa bulundurulsun, ölümü son kertede sessizce kabullenme yükümlülüğü ve bunu deneyimleyecek olmanın kaçınılmazlığı." (Karamanlı, 2018, s. 93). İnsanlığın ölümlü olduğu yazgısına karşı değişmeyen ölümsüzlük arzusunu tasvir eden Gılgamış Destanı, günümüz sanatçılarından Ahmet Güneştekin'i de etkilemiştir.



Görsel 2.1.4. Ahmet Güneştekin, Yedi Yapraklı Ölümsüzlük Otu, 2018 (Güneştekin, instagram, 2018).

Güneştekin, "Yedi Yapraklı Ölümsüzlük Otu" çalışması için:

"Gılgamış, ölümsüzlük iksirini bulmak için yedi gün yedi gece, yedi dipli denize dalar. Yedi gün yedi gecenin sonunda, yedi yapraklı ölümsüzlük otunu bulur. Fakat elinde tuttuğu yedi yapraklı iksiri kedi başlı yılan kapıp karanlığa karışır. Gılgamış'ın kaybettiği ölümsüzlük arayışını insanoğlu binlerce yıldır arıyor." (Güneştekin, Facebook, 2018).

Gılgamış gibi ölüme çareyi bir bitkide bulan başka bir mitoloji Yunan *Glaukos*'un öyküsüdür. Girit Kralı *Minos*'un oğlu *Glaukos*, henüz küçükken ortadan kaybolmuş ve ölmüştür. Çok üzülen ve çareler arayan *Minos*, *Glaukos*'a yeniden hayat vereceğini düşündüğü *Polyeidos* adında bir adam bulmuştur. *Polyeidos*'i, *Glaukos*'u diriltmesi için cesedin yanına götürmüş ve kilitlemiştir. *Polyeidos* Cesede doğru bir yılan gittiğini görünce cesede zarar vermesin diye yılanı öldürmüştür. Bu sırada ağzında ot tutan başka bir yılan odaya girmiş ve ölen yılanın ağzındaki ot ile dokunmasıyla tekrar canlanmıştır. Şaşırان *Polyeidos* otu alıp *Glaukos*'un cesedine dokununca *Glaukos* yeniden canlanmıştır. Yılanın Sümer Kralı Gılgamış'tan çaldığı otu Yunanlı *Glaukos*'a iade ettiği gibi bir düşünce ortaya çıkarabilir (Kılıç & Eser, 2017, s. 131-132).

Yunan Mitolojisi, Ölümsüz kahraman *Glaukos* dışında başka bir ölümsüz kahraman olan *Asklepios*’u da barındırır. *Asklepios* Yunan Mitolojisinde tıp ve sağlığın tanrısı olarak bilinmektedir (Sadık, 2018). Bu Sebeple Hekim Tanrısı olarak da adlandırılır. Hakkında bilgi verdiği bilinen ilk kaynak *Homeros*’un *İlayda* eseridir (Patacı, 2016, s. 156). *Asklepios*’un çok ilginç ve acıklı bir yaşam hikâyesi vardır. *Apollon*, *Lapit* Kralı *Phleias*’ın kızı *Koronis*’e aşık olmuş ve ilişkiye girmiştir. Fakat *Apollon* ihanete uğrayıp aldatılmıştır. İntikam alması için kız kardeşi *Artemis*’i görevlendirmiş ve *Artemis*’in oklarıyla *Koronis*’i öldürmüştür. *Apollon* bedeni yakılan *Koronis*’in karnındaki bebeği kurtarması için *Hermes*’ten yardım istemiş ve *Hermes* çocuğu anne karnından çıkarıp kurtarmıştır. *Asklepios* adı verilen bu çocuk *Kheiron* adında bilge birine büyütülmesi için verilmiştir. *Asklepios*, *Kheiron*’un yanında doğa bilgilerini öğrenip bildiklerini aktarmak için ihtiyacı olan insanlara yardım etmek için hekimliğe başlamıştır. Damarlarında ölüme karşı etkili bir ilaç içeren *Medusa*’nın öldürülmesiyle bu kanları ele geçiren *Athena*, kanı *Asklepios*’a vermiştir ve *Asklepios* bu kanı kullanarak ölen insanları diriltmeye başlamıştır. Kurduğu ölüm sisteminin bozulmasından rahatsızlık duyan *Zeus*, *Asklepios*’u gönderdiği yıldırımlar ile öldürmüştür. Ölümsüzlük ilacı elinden düşmüş, toprağa karışmış ve karıştığı yerden sarımsak çıkmıştır (Kılıç & Eser, 2017, s. 146-147). *Asklepios*’un ölümünden sonra hekimlik sanatını kızı *Hygieia* ve oğulları “*Asklepiades*” adında bir lonca düzeni içinde iki yüzden fazla mabed kurarak sürdürmüşler. Bu mabedler ilk çağ hastaneleridir ve giriş kapılarının üzerinde “Buraya Ölümün Girmesi yasaktır” yazmaktadır (Ağartan, 2009, s. 50).

Hygieia, *Asklepios*’un en meşhur kızlarındanıdır. *Asklepios* hastaları iyileştirir, *Hygieia* ise hastaları başka hastalıklardan korur ve onları temiz tutar. Sanat eserlerinde bir elinde yılan diğer elinde kâse ile tasvir edilir. Elindeki kâse ve yılan figürü birleştirilerek eczalığın simgesi haline gelmiştir. *Hygieia*, Rubens ve Klimt gibi önemli sanatçılara da ilham kaynağı olmuştur. Gustav Klimt’in eserinde *Hygieia* elinde yılan ve kâse ile betimlenmiştir (Sadık, 2018).



Görsel 2.1.5. Peter Rubens, Hygeia, 1615
(Anonymous, 2022) .



Görsel 2.1.6. Gustav Klimt, Hygeia, 1901
(Anonymous, 2022) .

Yunanların ölümsüz olmaya duyduğu ilgi, insanların bireysel hayatlarını kuşatmış olan ölümsüz bir doğa ve ölümsüz tanrılarla ilgiliydi. Asklepios ölümsüzlüğü tanrıların lanetlediği *Medusa*'nın kanında bulmuşken, *Glaukos*, ölümsüzlüğü bir otta bulmuştur. *Glaukos* Mitoloji'sine benzer şekilde ölümsüzlüğü doğada bulan başka bir Yunan Mitoloji'si ögesi de *Akhilleus*'tur. Truva Savaşı'nın önemli kahramanlarından biri olan *Akhilleus*, Yunanlı *Peleus* ve Deniz Tanrıçası *Thetis*'in oğludur. *Homeros*'un İlayda Destanı'nda *Thetis* oğlu *Akhilleus*'un ölümünden endişe duymaktadır ve *Akhilleus*'u *Styks* ırmağına batırılarak ölümsüz olmasını sağlamaktadır. Fakat *Akhilleus*'u ayak topuğu annesinin elinde olduğu için suya temas etmemiştir. Bu sebeple Truva savaşında zayıf noktası olan ayak topuğundan okla vurularak öldürülecektir (Çoraklı, 2020, s. 190). Bu anlatı farklı türde sanat eserlerinde karşımıza çıkmaktadır.



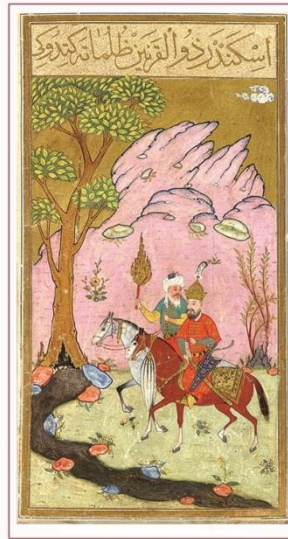
Görsel 2.1.7. Peter Paul Rubens, Thetis dips Achilles in the Styx, 1635, Rotterdam (Anonim, 2016).

Paul Rubens'in eserinde; *Thetis*, oğlu *Akhilleus*'u *Styxs* ırmağına batırılarak ölümsüz olmasını sağladığı an canlandırılmıştır (Anonim, 2016). Avusturya İmparatoriçesi Elizabeth'ın tek oğlu olan Avusturya Veliaht Prensi Rudolf'un ölümünden duyduğu üzüntüden dolayı yaptırdığı *Achilleion* Sarayında Ernst Herter'in tasarladığı heykelde Akhilleus ayağını uzatmış ölmeyi beklemektedir. Elizabeth saray için şunları yazmıştır. "Sütunlu ve asma bahçeli, meraklı bakışlardan korunan bir saray istiyorum tüm ölümlüleri hor gören ve tanrılardan bile korkmayan *Akhilleus*'a layık bir saray." (Haslip, 2000, s. 419).



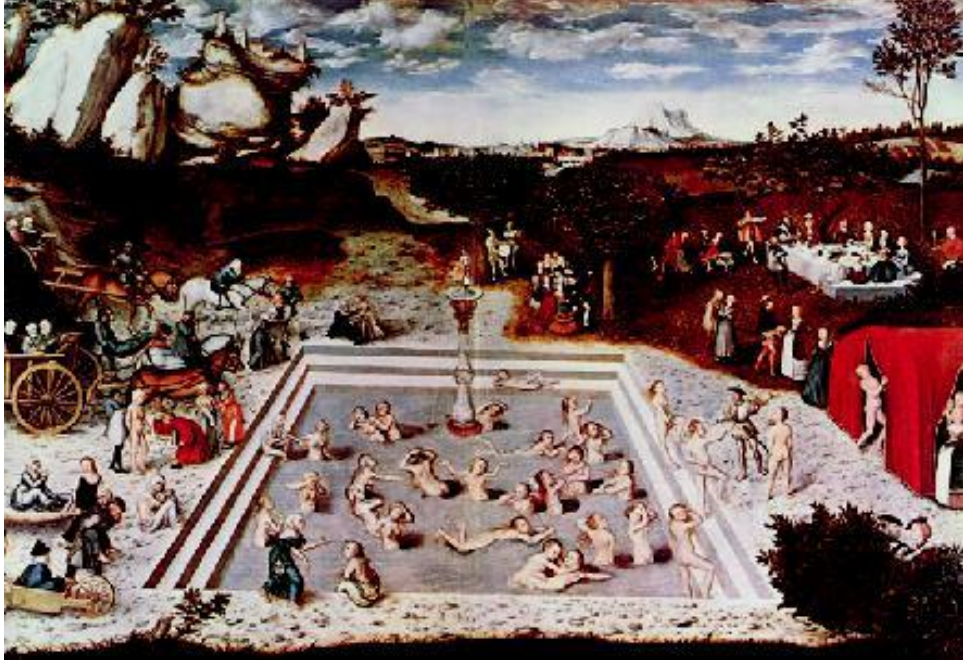
Görsel 2.1.8. Ernst Herter, Ölen Achilles, 1884, Yunanistan (Anonymous).

Suda ölümsüzlüğü arayan anlatılardan başka biri de Makedonyalı İskender'in "Hayat Suyunu" aradığı efsanedir. İskender doğu seferinde ele geçirdiği bölgelerdeki bilginleri toplar ve onlara sonsuz hayatın sırlarını sorar. Bilginlerden biri kuzeyde zifiri karanlık bir bölgede hayat suyu denilen bir çeşme olduğu ve o çeşmeden su içenlerin ölümsüz olacağını söyler. Bunu duyan İskender yola koyulup suyu aramaya başlar. İskender zorlu yolculukta ordusundan ayrı düşer ve aşçısıyla yalnız kalır. Aşçısı yemek için hazırladığı balığı yıkamak için gittiği çeşmede balık suya değince canlanır. Bu suyun kendisini ölümsüz kılacağını anlayan aşçı sudan içer ve İskender'e olanları anlatır. İskender aramalara rağmen çeşmeyi bulamayınca öfkelenir ve aşçısını öldürmeye çalışır fakat başaramaz çünkü aşçısı ölümsüzleşmiştir (Çoraklı, 2020, s. 191). Bu efsane birçok gelenekte farklı şekilde anlatılmıştır. Yunanlı ve Mısırlı tarihçilerin farklı biçimde anlattıkları İskender'in hayat suyu ile ilgili efsanesi, İslam tarihçilerinin de işlediği bir konu olmuştur. Çünkü Kur'an-ı Kerim'de Zülkarneyn Peygamber'i anlatan kıssanın kaynağı olarak birçok İslam tarihçisi İskender Efsanesine atıf yapmaktadır. Nuh Peygamberin torunu Zülkarneyn, insan-üstü güçler kazandıran ve ebedi bir hayat veren hayat çeşmesi olduğunu duyar ve Halasının oğlu, Hızır diye bilinen Elyasa ile birlikte yanlarına askerler alarak yolculuğa başlar. Yolda fırtınadan dolayı askerlerden ayrılmak zorunda kalan Zülkarneyn ve Hızır karanlık ülkesine varırlar ve yollarını ayırırlar. Günlerce yol alırlar sadece Hızır hayat çeşmesini bulur ve bu sudan içip, yıkanır. Hızır insan-üstü güçler kazanır ve ölümsüzlüğü elde eder. Zülkarneyn ile karşılaşır ve durumu anlatır fakat Zülkarneyn ne kadar ararsa arasın hayat çeşmesini bulamaz ve ölümlü kaderine razı olur (Öztabak, 2017, s. 29). Hızır ve Büyük İskender'in Osmanlı Sanatında tasvir edildiği çeşitli örnekler bulunmaktadır.



Görsel 2.1.9. İskender ve Hızır Ab-ı Hayatı Ararken, İstanbul, 1582 (Öztabak, 2017, s. 29)

Ölümsüzlük çeşmesi söylentileri M.Ö. 4. yüzyılda Büyük İskender'den, Erken Haçlı Seferleri Kralı Prester John'a, 1513'te İspanyol Kâşif Juan Ponce de León'a kadar sürmüştür (Lee, 2019, s. 327). Yaşamın ve büyümenin kaynağı olan su kutsal sayılır. Bu nedenle ebedi yaşam veren hayat suyu, dünya üzerinde farklı mitolojilerde rastlanan bir konudur (Eliade, 2017, s. 200).



Görsel 2.1.10. Lucas Cranach the Elder, Gençlik Çeşmesi, 1546, Almanya (Anonymous, 2013).

Lucas Cranach'ın Tablosu: Yaşlı kadınların yıkandığı, gençleştiği ve sonunda müzik, dans ve yemekle ödüllendirildiği bir çeşmeyi gösteriyor. Eser, insanlığın arzularını betimliyor ve ebedi gençlik verdiği için cennetin bir sembolü olarak görünebilir. Çünkü cennet insanların ebedilik arzusunun farklı bir boyutta var olduğunun başka bir göstergesidir. Birçok farklı toplumda suyla sağlanan ölümsüzlük konusu işlenmiştir. Roma Mitolojisinde *Jupiter*, sevgilisi *Juventa*'yı yıkananları gençleştiren bir çeşmeye dönüştürmüştür ve gençlik tanrıçası olarak anılmıştır. Hint Destanı Mahabharata'da, Yudhisthira Ganj nehrinde yıkandıktan sonra ebediyete kavuşmuştur (Çoraklı, 2020, s. 190). Eski Türk kültüründe de ölümsüzlük arzusuna ilişkin örnekler vardır. Cengizhan'ın ölümsüzlük iksiriyle bu arzusuna ulaşmayı istediği ve elde edemediği, Lokman Hekim'in ise ölümsüzlüğün çaresini bulduğu ve kaybettiğinden bahsedilir (Efil, 2016 , s. 267-268). Ölümlüğünü bilen ilk insandan itibaren, farklı zamanda, farklı inançlarda, farklı toplumlarda, hemen hemen tüm insanlar ölmek istemediğini, ebedi hayatı arzuladığını mitler, destanlar, semboller yoluyla dile getirmiştir. Ölümsüzlüğe kavuşma arzusu insanlığın ortak hayali olmuştur.

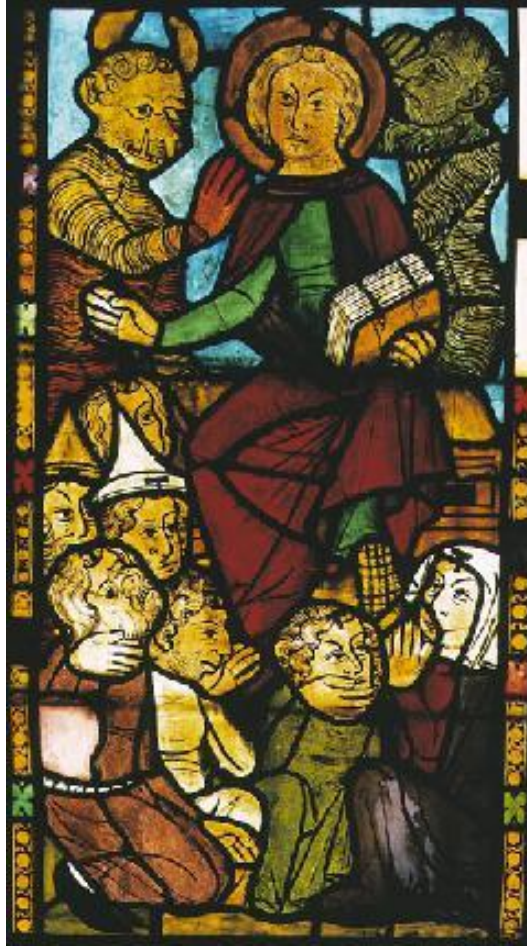
2.2. Din ve İnançta Ölümsüzlük

Kutsal dinlerde; ölümden sonra dirilme, cennet, cehennem inancı, ruhun ölümsüzlüğü gibi inanç ve düşüncelerle insanların ölümsüz olma arzusunun varlığını sürdürdüğünü hissettirmektedir. Kutsal dinlerdeki ölümsüzlük arzusu, genellikle sonsuz bir varoluş vaadinde bulunarak karşımıza çıkmaktadır. Kutsal kitaplarda, cennet ve cehennemin sunduğu ebedi bir varoluşun dışında, ölümsüzlük ile ilgili kıssaların da yer aldığı metinler de bulunmaktadır. Bunlardan en çok bilinenlerinden biri “yasak meyvenin” konu olduğu kıssalardır. Tevrat ve Kur’an-ı Kerim’in yasak meyveyi “ölümsüzlük ağacı” olarak nitelendirmesi dikkat çekicidir. Kur’an- Kerim’in A’raf suresi 19. ayeti “Ey Âdem! Sen ve eşin cennette yerleşip dilediğiniz yerden yiyeceğinizi. Ancak şu ağaca yaklaşmayın, sonra zalimlerden olursunuz...” diye başlar ve devamında Hz. Âdem ve Havva’nın cennetten kovulmasını anlatır. A’raf süresinin 20. Ayetinde “Derken Şeytan birbirlerine kapalı ayıp yerlerini kendilerine göstermek için onlara vesvese verdi ve Rabbiniz size bu ağacı sırf melek olursunuz veya ebedi kalanlardan olursunuz diye yasakladı.” Hz. Âdem ve Hz. Havva şeytan tarafından kandırılıp yasak meyveyi yemişlerdir. Tanrının buyruğuna karşı çıktıkları için Hz. Havva ve Hz. Âdem cezalandırılmıştır. Tanrı, cezalarını çekmeleri için, onları yeryüzüne indirmiştir ve artık onlara sunulan nimetlerden yararlanamayacaklardır (Demir N. S., 2020, s. 113-114). İlk günah olarak bilinen bu olay sanatçılar tarafından çok işlenen bir konu haline gelmiştir (Paolo Ucello, Hugo Van-Der Goes, Jan Gossart, Albrecht Dürer, Tiziano Vecellio, Michelangelo Bounarroti, Jan Bruegel, Massaccio, Charles-Joseph Natoire). Yasak meyvenin yenmesi ile ilk günah gerçekleşmiştir günahın sebebine ise insanın ölümsüz olma arzusundan kaynaklandığı söylenebilir.



Görsel 2.2.1. Michelangelo, Cenneten Düşüş ve Sürgün, 1512, Sistine Şapeli, Roma (Anonymous, 2009).

Hristiyanlıkta Mesih'in tekrar dirilmesi, Hz. İsa'nın ölümleri diriltmesi yaygın bilinen bir inançtır. Kur'an'da Hz. İsa'nın hastaları iyileştirdiği, ölümleri dirilttiği, çamurdan yapılan kuşu nefesiyle canlandırdığı gibi ebedilik ve ölümsüzlük ile ilgili temalar vardır (Kurt, 2019, s. 65-66). Öte yandan tek tanrılı dinlerdeki Deccal inanına göre Deccal'ın etrafına takipçilerini toplayıp sonsuz yaşam vaat edeceğine inanılıyor (Schinzel, 2021, s. 210.). Deccal tarafından insanlara sunulacağına inanılan sonsuz yaşam, Âdem ve Havva'ya şeytan tarafından, yasak ağaç aracılığıyla sunulan sonsuz yaşam ile paralellik gösterdiği düşünülebilir. Kutsal kitapların, İnsanlara ölümsüzlük vaadi sunulması, ölümsüzlüğün insanın en büyük arzularından biri olduğuna işaret etmektedir.



Görsel 2.2.2. Deccal penceresi, St. Marien Kilisesi Penceresi, 1367, Frankfurt (Anonymous, 2022).

Tüm dinlerde ve inançlarda tanrılar sonsuza kadar yaşar. Bu görüş ölümsüzlüğün tanrılara ait olduğu, insanların ölümlü olduğu düşüncesini hâkim kılar. Fakat ruhun ölümsüzlüğüne olan inancın, insanın ebedilik arzusunun bir uzantısı olarak görmek mümkün olabilir.

2.3. Ruhun Ölümsüzlük Felsefesi

Ruh genellikle canlının ölümünden sonra varlığını sürdüren kısmı olarak kabul edilir. Tarih öncesi yaşayan toplumlarda bile vücut ile onu canlı kılan arasında bir ayrım yapıldığı görülmektedir. Birçok dini ve felsefi akımda ruh; her yaşayan canlının bir unsuru, varlığını devam ettirmek için fiziksel bir yapıya ihtiyaç duymayan, algılanamaz, sonsuz, yaşama yeteneğine sahip olarak tanımlanır. Çeşitli filozoflar ve dinler; ruhun beden ile ilişkisi, doğası, kökeni, ölümsüz olup olmaması konusuna farklı görüşlerde teoriler ortaya koymuşlardır. Bu teorilerde ruhlar genellikle ölümsüz olarak kabul edilir (Karakurt, 2011, s. 636).

Ruhun ölümden sonra ebedi varlığını sürdürdüğüne dair düşünce, insanda farklı bir formda ölümsüz bir varlık olarak algılanmasına neden olmaktadır. Ölen insanların ruhunun var olacağı ve yaşayan insanların dünyasına etki edeceği inancı ilkel toplumlarda karşılaşılan inançlardan biridir. Ölüm, bedeni yok etmekte ancak aynı anda da ruhu bağımsız ve ölümsüz kılmaktadır. Ölümsüzlük ise genellikle ilkel toplumlarda tanrıların sahip olduğu bir özellik olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu sebeple kimi ilkel inançlarda ruhun, insanın kutsal bir parçası olduğu düşünür. Antik Mısır'da kişinin ölümünden sonra, ruhu bir yargılamanın beklediği, bu sebeple ruhun ölümsüzlüğü inanın bir cezalandırma veya ödüllendirme mekanizması olduğu inancı hâkimdi. Yani hayatta sağlanamayan adalet ölümünden sonra sağlanacaktı. Öte yandan ruhun ölümsüzlüğü ve farklı bedenle yeniden dünyaya gelmesi birçok kültürde özellikle Hint kültüründe yaygın karşılaşılan bir temadır (Çetin, 2014, s. 15). Reenkarnasyon olarak adlandırılan bu olay, ruhun; beden ölümünden sonra, başka bir bedende yeniden doğması olarak tanımlanır (Yasa, 1997, s. 242). Ruhun ölümsüz olduğuna inanılması, insanın ölümsüzlük isteği ve din gibi etkenler ruhu yüceltmıştır (Erdoğan, 2019, s. 25). Ruhun ölümsüzlüğü düşüncesi sadece inanç ve kültürlerde değil ayrıca felsefede de üzerine durulan bir konu olmuştur.

Ölümsüzlük düşüncesini felsefi bir problem olarak ortaya koyan ilk filozofun Eflatun (M.Ö. 427-347) olduğu söylenebilir. Eflatun'un "*Phadion*" adlı eserinde ruh ve beden ayrımını kabul ederek ruhun ebedi olduğunu ileri sürmüştür. İslam Filozofu Kindi (796-866), Farabi (870-950) ruhun ölümsüzlüğü konusunda Eflatunu destekleyici görüşler ortaya koymuştur. Ayrıca İbn-i Sina (980-1037) ruhun ölümsüz olduğuna inanmakla kalmamış çeşitli deliller ile ispat etmeye çalışmıştır (Dölek, 2010, s. 200). Ruh, ölümden sonra yaşamla ilişkilendirilmesine rağmen ölümden sonra ne olup bittiği konusunda büyük bir bilinmezlik vardır. Bu sebeple ruh ile ilgili görüşler son derece

çeşitlilik gösterir. Mevcut bilimsel araştırmalar ruhun olup olmadığını ortaya koyamamaktadır (Karakurt, 2011, s. 636). Eski çağlardan günümüze dek ruhun olup olmaması, varsa bile ebedi olup olmaması konusunda birçok farklı fikir ortaya çıkmıştır. Fakat tüm fikirlerin kökeninde, insanın ölümlü bedenini kabul etmek zorunda kalıp, ölen bedeninden sonra farklı bir formda ebedi bir hayat arzulamasının yattığı söylenebilir.

3. ÖLÜMSÜZLÜK VE POSTHÜMANİZM BAĞLAMINDA SANAT

Günümüz dünyasının hemen hemen her alanında teknoloji karşımıza çıkmaktadır. Ekonomi, tıp, eğitim, iletişim, sanat ve daha niceleri teknolojiyle donatılıp değişime uğramıştır. Türk Dil Kurumu teknolojiyi şu şekilde tanımlamaktadır: “İnsanın maddi çevresini denetlemek ve değiştirmek amacıyla geliştirdiği araç gereçlerle bunlara ilişkin bilgilerin tümü.” (TDK). Açıklama teknolojinin son birkaç yüzyılın icadı olmadığı, insanlığın çevresini denetlemek ve değiştirmek için yaptığı her yeniliği kapsadığı anlamını vermektedir. İnsanlığın ilk alet kullanmaya başlamasından, günümüzde uzaya gönderilmesine kadar geçen süreç teknolojiyle ilgilidir. İnsanlık, sadece yeni ekolojik ortamlara uyum sağlamakla kalmayıp aynı zamanda çevreyi kendi niyet ve ihtiyaçlarına göre değiştiren ve yeni yaşam yöntemleri yaratan, Dünya üzerinde yaşayan tek türdür (Pickster, 2005, s. 2). İnsanlığın asırlardır kullandığı teknoloji dünyayı değiştirmiş ve insanda bu değişimden nasibini almıştır. Artut, teknoloji ve insanlığın birlikteliğini şu sözleriyle aktarmıştır.

“Teknoloji, insanoğlunun kullanımında, insanlığın varlığını beslemiş ve karakterini, büyük ölçüde yine insanlıktan beslenerek geliştirmiştir. ...Teknoloji insanoğluyla birlikte yaşayan, paralel bir dünya aktörüdür. Durumu ve davranışı sürekli değiştiren bir olgudur. ...İnsanların egemenliğinde yoğun bir şekilde ilerleme gösterdiği varsayılan teknoloji, aslında insanları başkalaştıran bir faaliyettir.” (Artut, 2014).

Teknolojinin insanın ürünü olması ve teknolojinin dünyayı şekillendirmesi elbette sanatı da etkilemiştir. Hakan Uğurlu teknoloji, sanat ve insan ilişkisini şu sözleriyle aktarmıştır: “İnsan teknoloji ilişkisi ilk insandan günümüze kadar gelişimini sürdürerek gelmiştir. Kültür olarak nitelendirilen, insanın doğanın yarattığı değerlere karşı, ürettiği değerleri ki buna sanat da dâhildir, oluşturmada tarihin her sürecinde teknolojinin izlerini bulmak mümkündür.” (Uğurlu, 2008, s. 255).

Eski Yunan ve öncesinde sanat ve teknik tek bir sözcük “*techne*” ile ifade edilirdi. Eski çağlarda iş birliğinde olan teknik ve sanat adamları, 1900’lerin başında tekrar işbirliğine girmiş bunun sonucunda mühendisler sanatçılaşmış, sanatçılar mühendisleşmiştir. Dönem dönem sanatçıların, bilim ve teknolojiye bakış açıları değişse de sanatın ve teknolojinin etkileşimi varlığını hep korumuştur (Kurtuluş, 1996, s. 18). Sağlamtimura göre “Teknoloji ve sanat, tarih boyunca birbiriyle doğru orantılı gelişmiştir. Aynı zamanda bu iki kavram insanı diğer varlıklardan ayıran iki temel unsur olarak var olmuştur. Dolayısıyla, bir yapıtın üretim sürecinde teknolojinin varlığı,

sanatta doğayı yansıtmaktan uzaklaşarak bir deney görüntüsü vermiştir.” (Sağlamtimur, 2018, s. 215). Teknolojinin sanatı etkilediğini hatta yön verdiğini bile söyleyebiliriz. Sanat asırlardır evrilerek, farklı söylemlerle yaşama dâhil olmuştur. Özellikle 18. ve 19. yüzyılda sanayi devriminden itibaren bilginin hızla evrildiği ve bunla ilişkili olarak dünyamızın hızla biçim değiştirdiği bir dönem geçirmekteyiz (Reyhanlı, 2019, s. 2).

“Endüstri Devrimi tarihin akışını son derece hızlı ve radikal bir şekilde değiştirmiş ve on nesilden kısa bir süre içerisinde (ki bu evrimsel zaman olarak düşündüğümüzde göz açıp kapayacak kadar kısadır) dünyanın yüzünü yeniden şekillendirmiş olan teknolojik, ekonomik, bilimsel ve sosyal dönüşümlerin birleşmesinden oluşuyordu.” (Lieberman, 2015, s. 302).

Teknoloji günümüzde oldukça hızlı bir şekilde ilerlemektedir. Son 20 yılda, önceki 150.000 yıldan fazla ilerleme kaydedilmiştir. Sayısız nesiller boyunca hayat, bir nesilden ötekine hemen hemen aynı olmasına rağmen bu gün çocukların hayatlarının, büyük babaları ve büyük annelerinin hayatlarından ne kadar farklı olduğu bilinen bir gerçektir. İnternet, akıllı telefonlar, yüz ve ses tanıma, sanal gerçeklik, kendi kendine giden arabalar, sanal bankalar, video konferanslar ne kadar radikal görünüyorsa önümüzdeki birkaç nesildeki değişimlerin ne kadar aşırı radikal görüneceğini tahmin edebilirsiniz. Bu ilerleme hızında geleceğimizde hemen hemen her şeyin mümkün olacağı hayal edilebilmektedir (Lee, 2019, s. 359). Günümüzde ileri teknolojiyle insan zihninin sınırlarını zorlayan, hatta onu aşan gelişmeler karşımıza çıkmaktadır.

Teknolojinin hızı, ölüm engelinden kurtulmak isteyen insanlığın ölümsüzlük arzusunu tekrar filizlendirmiş ve bu arzusunun bilim ve teknolojiyle aşılabileceğine inanılan posthümanizm, transhümanizm gibi düşünceler ortaya çıkarmıştır. Bu düşünceler sanatçıyı ve dolayısıyla üretilen eserlerini de etkilemiştir. Çünkü sanat toplumdan bağımsız değildir.

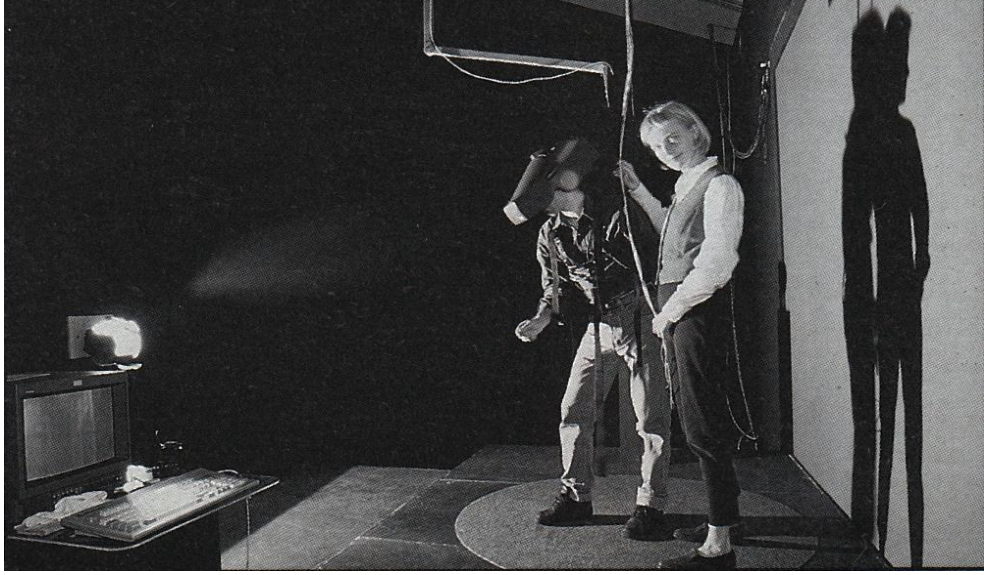
Posthümanizm ve transhümanizm düşüncesini benimseyen sanatçılar, hem ölümsüzlük arayışının şekillendirme yollarını yaratıcı bir şekilde keşfetmede hem de bilimsel bulguları erişilebilir hatta arzu edilir hale getirecek şekilde halka aktarmada önemli bir rol oynar (Mocan, 2020, s. 119). Özellikle 21. yüzyıl teknolojisinin dijital bir dönemi meydana getirmesiyle sanat oldukça çeşitlenmiştir. Günümüzde teknoloji ile farklı biçimlerde ilişki kuran sanatçılar, insan ve diğer türler üzerine değişimin hatlarını göstermeye çalışmışlar. Teknoloji, bilim ve sanat arasında yer alan transhümanist ve posthümanist sanat disiplinleri arası bir türdür. Bu sanatı benimseyen sanatçılar, posthümanizm ve transhümanizm felsefelerinden etkilendiği için insanın doğa

tarafından sınırlanan yapısından kurtulduğu bir gelecek hayal etmektedirler. Transhümanist ve posthümanist sanat insanın geleceğinin ne olacağına dair farklı düşünceler barındırır. Günümüzde insan-ötesi olmadığımız için, insan-ötesi insanlığın nasıl bir tür olacağı muallaktır. Bu bilinmezlik sanatçıların sanatlarını çeşitlendirmekte bu sebeple insanın geleceğine dair birçok farklı düşünceyi barındırmaktadır. Transhümanist ve posthümanist filozofların çoğu, ölümsüz bir insan türü arzulamaktadır. İnsanın bilincinin aktarıldığı süper bilgisayarlar, süper yapay zekâ, dijital beden, simülasyon, hiper gerçeklik, robotlar, biyoteknoloji, nanoteknoloji ve daha niceleri insanlığın ölümsüzlük arzusunu besleyen araçlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu araçlardan beslenen sanatçılar farklı türde sanat eserleri ortaya koymaktadırlar.

3.1. Sanal Gerçeklik ve Simülasyon

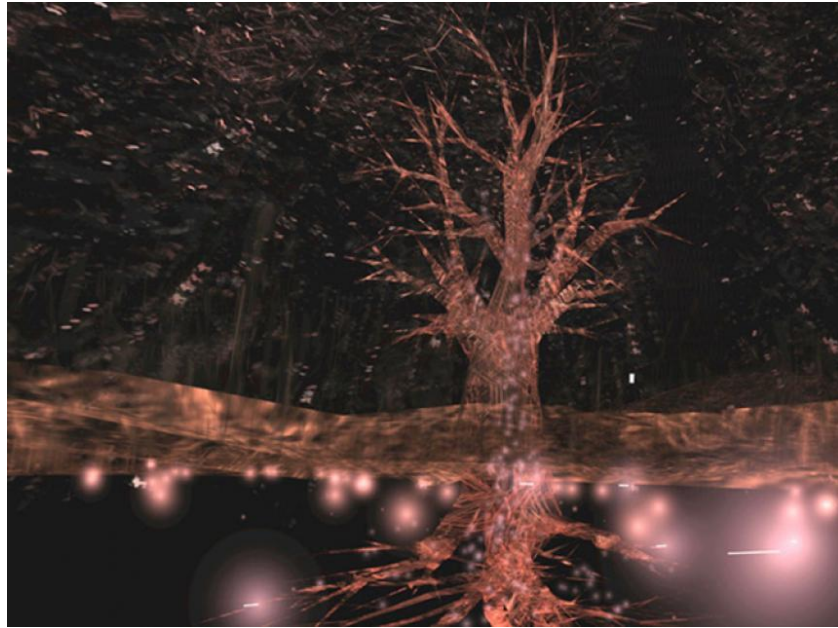
Hızla dijitalleşen dünyamızda yapay zekâ ve robotik teknolojiler ile gerçeklik algısı yeniden tanımlanmaktadır. Gerçeğin üretilebilen bir forma dönüşmesiyle somut gerçeğin yanında bir de sanal gerçeklik yer almaya başlamıştır. Sanal gerçeklik kavramı Virtual Reality (VR)’den gelmektedir. Sanal gerçeklik, teknolojinin ilerlemesi ile üretilen, üç boyutlu olarak etkileşime girebildiğimiz sanal ortamları tanımlamak için kullanılan bir terimdir. Sanal gerçeklik teknolojilerini kullanan insanlar sanal dünyanın bir parçası olmaktadır (Ballı Ö. , 2020, s. 40). Sanal gerçeklik, duyarımızın gerçek gibi algıladığı simüle edilmiş bir ortamdır. Sanal gerçeklik, gerçeklik algısını değiştirmiştir. Baudrillard’a göre “Gerçek ya da hakikate özgü perspektifle bir ilişkimizin kalmadığını gösteren bu farklı bir uzama geçiş olayıyla birlikte, tüm gönderen sistemlerinin tasfiye edildiği bir simülasyon çağına girilmiştir” (Baudrillard, 2003, s. 15). Sanal gerçeğin, gerçeklik üzerindeki etkisi insana özgü birçok şeyin yeniden üretilebileceği düşüncesini ortaya çıkarmaktadır. Günümüzde ise dış dünyanın somut gerçekliği her geçen gün yerini sanal gerçekliğe bırakmaya başlamış ve sanal gerçeklik sanatsal ifadenin de bir parçası olmuştur. Sanal gerçeklik teknolojiyi sanat eserlerinde kullanım bakımından en yeni uygulamalardan biridir. Sanal gerçeklik teknolojisi ile eserlerin doğrudan üretilebilmesi, sergilenebilmesi, paylaşılabiliyor olması ve geleneksel yöntemlere göre izleyiciye daha gerçekçi deneyimler yaşatması sanatçıları cezbetmiştir (Aydoğan & Kaplanoğlu, 2020, s. 80). Char Davies sanal gerçeklik sanat türünün en önemli temsilcilerinden biridir. 1990’larda sanal gerçeklik odaklı dijital sanata öncülük etmiştir. Char Davies en bilinen eserlerinden biri Osmose, çalışmasını 1995 yılında gerçekleştirmiştir. Osmose, üç boyutlu bilgisayar grafikleri ve etkileşimli

ses kullanılarak başa takılabilen bir ekran ile nefes ve dengeye dayalı, gerçek zamanlı hareket izleme teknolojisiyle, sürükleyici bir sanal gerçeklik ortamı kurulumudur. Dünya ve benlik arasındaki algısal etkileşimi keşfetme alanıdır, yani kişinin kendi benliğinin farkındalığını, somutlaşan bilinç olarak kolaylaştırdığı bir yerdir (Davies, Immersence).



Görsel 3.1.1. Charlotte Davies, Montreal Çağdaş sanat müzesi, 1995 (Bernier, 1995).

Osmose, doğanın mucizevi yönlerine dayanır. Bunlar arasında, orman, ağaç, yaprak, bulut ve uçurum bulunur. Char Davies bu çalışması ile sanal gerçekçilik ile geleneksel yaklaşımlara meydan okumaktadır. Osmose'nin görsel estetiği yarı saydamdır. Böylece figür zemin ilişkileri belirsizdir ve dünyalar arasında geçişler yavaştır.



Görsel 3.1.2. Charlotte Davies, Osmose, 1995 (Davies, Personal Umich).

Sanal gerçeklik teknolojisinin sanatsal üretim örneklerinden biri, sanal gerçeklik teknolojisi üreticilerinin sanatçılar için piyasaya sürdüğü cihazların, sanatçılar tarafından kullanarak eserler üretilmesidir. Sanal gerçeklik alanında çeşitli donanım ve yazılım kullanarak sanatsal üretim yapan sanatçılardan biri Anna Zhiyaeva'dır. Önceleri geleneksel yöntemler ile resimler yapan sanatçı, sanat ve teknolojiyi birleştirerek sanal gerçeklik teknolojisi üzerinde çalışmıştır. Sanal gerçeklik teknolojilerini kullanarak seyirciler karşısında canlı performanslar gösteren sanatçı Masterpiece, Tilt-Brush, Anim VR gibi yazılımlar kullanarak üç boyutlu eserleri farklı bir boyutta, sanal gerçeklikte üretmektedir. “Boyalı heykel” olarak adlandırdığı heykellerdeki sanal fırça vuruşları empresyonist tarzı anımsatmaktadır (Ballı Ö. , 2021, s. 70-71).



Görsel 3.1.3. Anna Zhiyaeva, Louvre Müzesinde Canlı Performans, 2018, Paris (Zhiyaeva, 2018).

Geleneksel yöntemler ile çağdaş yöntemleri birleştiren Anna, Dedacroix'in en çok bilinen eserlerinden biri olan “Halka Yol Gösteren Özgürlük” eserini sanal gerçeklik teknolojisini kullanarak yorumlayıp, canlı bir performans şeklinde Louvre Müzesinde gerçekleştirmiştir (Güney, 2020, s. 139). Anna Zhiyaeva eserlerini seyirci karşısında canlı olarak yapması “performans sanatı” ayrıca eserlerin üretim aşamalarını video kaydına alarak yayınlaması ile “video art” yaptığı söylenebilir. Geleneksel yöntemler ile yapılan “Halka Yol Gösteren Özgürlük “ eserinin günümüzde çağdaş teknoloji ve yöntemler ile tekrar yorumlanması, kültürel değişimin sanat üzerindeki etkisini açıkça göstermektedir.

Sanal gerçeklikte sonsuza dek yaşayabilir miyiz? Beynimize yüklediğimiz çip ile sanal gerçeklik dünyalarına mekanik ara-yüze ihtiyaç duymadan bağlanabilir miyiz? Beynimizi sanal gerçeklikte oluşturduğumuz avatarımıza yükleyebilir miyiz? Ölen bir yakınımızı sanal gerçeklikte yaşatabilir miyiz? Bu ve benzeri soru ve düşünceler ile sanal gerçeklik transhümanizm ve posthümanizmin konusu olmaktadır. Transhümanist Filozof Nick Bostrom günümüzdeki sanal gerçeklikleri ilkel olarak tanımlamaktadır. Fakat ona göre ilerleyen zamanlarda bilgisayar teknolojisinin daha da ilerlemesiyle, sanal gerçeklik insan yaratıcılığı için olağanüstü imkânlar sağlayabilir. İnsanlar sanal dünyalarda iş, eğlence ya da dünyanın karşı tarafında yaşayan arkadaşlarını ziyaret edebilir. Beyne yapılan bir yükleme ile mekanik bir ara-yüze ihtiyaç duymadan, simüle edilmiş ortamlarla etkileşime girebilir ve türümüz zamanının çoğunu sanal gerçeklikte geçirebilir (Bostrom, Nickbostrom, 2003, s. 15).

“Gerçeklik, teknolojinin olanaklarıyla var olması için gereken tüm engellerin içinden sızarak üretilebilir hale gelmiştir.” (Karakoç & Kaya Erdem, 2022, s. 253). Ölüm insanlığın en çok karşı koymak istediği ve yenemediği bir gerçektir. Günümüz sanal gerçeklik teknolojisi ve dijital teknolojilerin etkisi ile ölüm gerçeği bir nebze dahi olsa gerçekliğini yitirmiş görünmektedir.

Güney Koreli Munhwa Broadcasting Corporation tarafından hazırlanan bir belgesel olan “I Met You” simülasyonu genç bir annenin yakın zamanda ölen kızıyla yeniden bir araya gelmesini karma gerçeklik ortamı ile simüle eden kliptir. Annenin ölen kızının simülasyonu ile konuştuğu, el ele tutuştuğu ve sevdiği görülebiliyor. Karma gerçeklik ortamları ve ilgili senaryolar ailenin paylaştığı anılardan ve resimlerden oluşturulmuştur. Projenin yapay zekâ teknolojisi kızın annesiyle neredeyse gerçekçi ilişki kurmasını sağlamıştır (Mocan, 2020, s. 118).



Görsel 3.1.4. Munhwa Broadcasting Corporation, I Met You, Simülasyon Sahnesi, 2020 (Loubak, 2020).



Görsel 3.1.5. Munhwa Broadcasting Corporation, I Met You, Dış çekim, 2020, Güney Kore (Best, 2020).

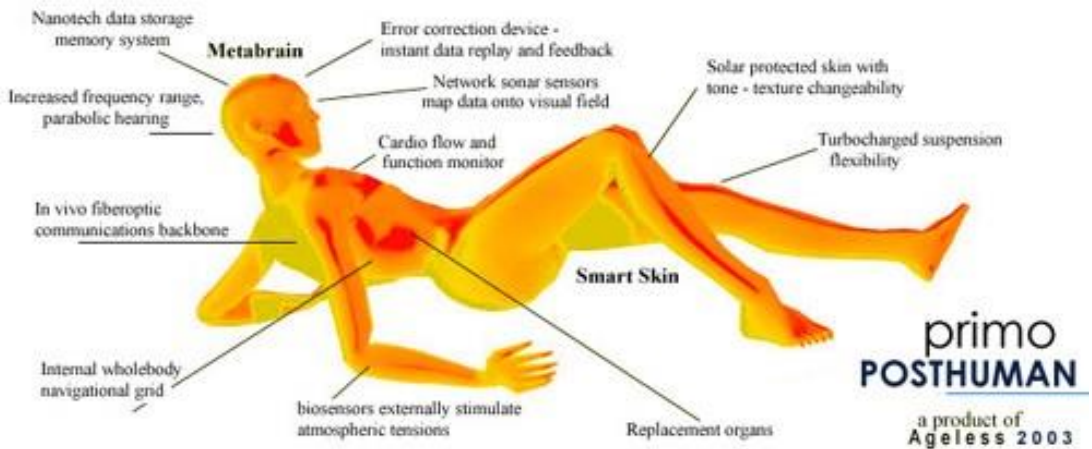
“I Met You” klibi” geçmişte kaybettiğimiz yakınlarımızı gerçeğe yakın bir şekilde simüle etme teknolojisinin günümüzde sağlanabildiğinin bir göstergesi olabilir. Bu teknolojinin ilerlemesi ve gelecekte insanların zihinlerinin bir kopyasının simülasyona yüklenmesi ile dijital bir ölümsüzlük sağlanabilecektir. Fakat kişinin zihninin kopyası “kişinin kendisi mi olur, kopyası mı olur” günümüzde tartışılan konular arasındadır.

3.2. Sanal Bedenler ve Avatarlar

1890 yılında sinema makinesinin keşfinden, çağımıza kadar sanallık artan bir şekilde hayatımıza girmiştir. Televizyonun, internetin, cep telefonunun hayatlarımızın bir parçası olmasıyla birlikte sanal dünyalarda geçirilen zaman artmıştır (Atak, 2020, s. 200). Sanal; gerçekten mevcut olmayan, fakat sanki mevcutmuş gibi hissedilen anlamına gelmektedir (Koçel, 2001, s. 361). Sanal dünya ise insanların sanal kimliklerini temsil eden avatarların yaşadığı simüle edilmiş, paylaşımlı alanlardır (Aydoğan & Kaplanoğlu, 2020, s. 84). Günümüzde kullanıcı sayısı milyarlarca varan sanal dünyalar, tüm sektörlerin sanal dünyalarda yer almayı istemelerine sebep olmuştur. Artırılmış gerçeklik teknolojisi ile gelişen sanal ve gerçek dünya aynı anda kullanıcıya sunulabilmiştir ve böylece sanal evren (metaverse) oluşmuştur. Sanal evrenler kullanıcıların zaman geçirebileceği, görüşmeler yapabileceği, yeni kişiler ile tanışabilecekleri, kendi avatarlarını oluşturabilecekleri sonsuz özgür alanlar tanır. Gerçek dünyada yasaklanan birçok şey sanal evrende yasaklı değildir böylelikle sanal evren daha çok insanı cezbedip kendine çekmektedir (Kahraman, 2022, s. 152). Günümüzde facebook gibi büyük şirketler de metaverse ile ilgilenip sanal evrenin inşasında öncü rol oynamaktadır.

Sanal ortamların her geçen gün artarak tercih edilmesinin nedeni kendine has özellikleridir. Sanal dünyaları, fiziksel dünyalardan ayıran bazı özellikler ölümsüzlük, bedensizleşme ve zamanın ortadan kalkmasıdır. İnsanın bir gün öleceğini bilmesi ve bu kısıtlılığını aşmasını istemesi sanal dünyaları tercih etmesine sebep olur (Ağaoğlu Ercan, 2019, s. 122-123). Sanal ortamların, insanların yaşamına dair tüm ilişkileri farklı bir gerçeklikte sunması bireylerde sanal bir ölümsüzlük ve sonsuzluk fikrini geliştirebilmektedir. Fütürist, mucit ve yazar olan Raymond Kurzweil 2005 yılında yazdığı kitabında; insanlığın hayatının teknoloji yardımıyla değişmesiyle teknolojik tekillik adı verilen bir döneme girileceğini söylemiştir. Teknolojik tekillik ile insan ve makinenin birleşeceği ya da fiziksel ve sanal gerçeklik arasında bir fark kalmayacağını belirtmiştir (Uğur, Sosyal Ağlar, Dijital Avatarlar ve Teknolojik Tekillik, 2019, s. 6).

Çağımızın öncü transhümanistlerinden Max More'ye göre transhümanizm, farklılıklardan oluşan hayat felsefeleri sınıfı ve akıllı yaşamın evrim ivmesinin ve devamlılığının mevcut insan formunun ve sınırlamalarının aşılması olarak görmektedir. Max More'nin sanatçı eşi Natasha Vita-More; bedeni değiştirilebilir, sürümü güncellenebilir ve artırılmış duylara sahip olarak betimlemiştir (Yurttaş, 2019, s. 2074). 1990'lardan itibaren teknoloji, bilim ve sanat arasındaki ilişkilere odaklanan transhümanist sanatçı Natasha Vita-More, süper İnsan yaratma yolunda dijital çalışmalar yapmıştır. Dijital olarak tasarladığı bedenin prototipi "Primo Posthumanı" 1996'da tasarlamıştır. Teknolojik ve bilimsel gelişmelere dayanarak 2002 yılında geliştirdiği Primo 3M+; hastalanmayan, yaşlanmaya, değiştirilebilir genlere ve cinsiyet çeşitliliğine sahip, akıllı bir cildi olan gelişmiş duysal algısı olan bir organizmadır (Tepe Yılmaz, 2018, s. 2107).



Görsel 3.2.1. Natasha Vita-More, Primo Posthuman +3M, 2002 (Vita-More, 2002).

Transhümanizm düşüncesinden etkilenerken bedeni sanallaştırarak çalışmalar yapan bir diğer sanatçı Stelarc, 1990 yılında *Prosthetics, Robotics and Remote Existence: “Post-Evolution Strategies”* başlıklı bir manifesto yayınlamıştır. Manifestosuna göre insan bedenine karşı yaklaşımlarımızı irdelemek gerekmektedir. Çünkü bedenimiz sıklıkla hastalanır, zamanla yaşlanır ve nihai olarak ölüm ile buluşur. Bedenimiz yeme-içme olmadan maksimum iki-üç hafta, nefes almadan ise iki-üç dakika yaşayabilmektedir. Stelarc, bedeni et ve kemikten oluşan bir yapıda olmasından ziyade geliştirilebilen, müdahalede bulunulabilen bir nesne olarak kabul etmektedir (Ballı Ö. , 2020, s. 59). Stelarc’ın çalışmaları; erkek-kadın, insan-makine, zaman-mekân arasındaki sınırların aşılmasına izin verir (Greguric, 2013, s. 358).



Görsel 3.2.2. Stelarc, More Talk, Less Action Series, 2013, Avustralya (Anonymous, 2013).

Varlık, bedenin dışında yer alır. İnsan olmanın anlamı, artık genetik bir bedende var olmak değil, elektromanyetik bir alan içinde olmanın yeniden yapılanmasıdır. Stelarc’ın multimedya performansı olan “Out of Your Skin” çalışmasıyla çokta uzak olmayan bir gelecekte, gerçeklik ve gerçek olmayanın nasıl karışacağıının mesajlarını verir (Riggs, s. 89-90). Stelarc’ın bu çalışması diğer bir deyişle, kendimizi bilgisayarlarımıza indirmektir.

Victoria Vesna sanatsal, hümanistik ve teknolojik disiplinlerin birleşmesiyle yeni gerçeklikler üretir (Scaravaggi, 2006, s. 74). Bodies INCorporated şirketi ile geliştirdiği projesi ile ziyaretçilerin, kendi bedenlerini oluşturmalarına izin veren uygulama geliştirmiştir. Uygulama hem ziyaretçilerin avatarlarını oluşturmalarına hem de

sanal ortamdaki bedenlerine müdahalesine izin vermektedir. Bu bedenler yaratıldıktan sonra sanal yaşamlarına devam ederler. İnternet ortamında üretilen bu sanal bedenleri Victoria Vesna “Veri Bedeni” olarak tanımlar (Balkan, 2015, s. 111). Victoria Vesna 2018 yılındaki bir röportajında “Bodies INCorporated” projesi için “ İnsanlar; erkek, kadın ve çocuk parçalarından bedenler yarattılar ve avaturları sonsuza dek makineye gömülü olan bilgilerle birlikte kamusal bedenın bir parçası haline gelecek.” (Danegri, 2018). Demiştir.



Görsel 3.2.3.Victoria Vesna, Bodies INCorporated, 1995 – 1999 (Anonymous).

2018 yılında ilk faaliyetlerine imza atan Sonmium Space, günümüzde popüler hale gelen sanal evren (metaverse) ve çevrimiçi oyun alanında faaliyet vermektedir. Sonmium Space evreni, oyuncular tarafından şekillendirilen sanal bir dünyadır (Uçar, 2022). Şirketin yöneticisi Artur Sychov, babasını kaybedince çocuklarının babasıyla iletişime geçebileceği bir dünya hayali kurarak oyuna “Live Forever” isimli bir mod eklemiştir. Bu modun özelliği, siz öldükten sonra bile sevdiklerinizin sizin avatarınız ile sanal ortamda yaşamaya devam edebilmesidir. Bu moda yıllık 50 dolar karşılığında kayıt olduktan sonra Sonmium Space, veri merkezinde kişinin beden hareketleri, düşünce şekli, konuşma tarzı toplanmakta ve yapay zekâ tarafından işlenip kişiye en yakın tepkileri vermesi sağlanmaktadır (Aykanat, 2022).



Görsel 3.2.4. Sonmium Space, Live Forever, 2021 (Aygün, 2022).

“Live Forever “ örneğine benzer bir örnekte Romanyalı bir top doktoru ve görsel sanatçı Marius Ursache’nin, kişinin avatar aracılığıyla sonsuza dek yaşayacağı "eterni.me" adlı bir uygulama geliştirmek için çalışan bir şirket kurmasıdır. Uygulama, müşterinin dijital ayak izini toplayacak, bu bilgileri yapay zekâ algoritması aracılığıyla işleyecek ve kişi öldükten sonra sevdikleriyle etkileşim içinde olan bir avatar oluşturacaktır (Mocan, 2020, s. 117). Sonsuzluğu dijital bir bedende sürdürme fikri sadece görsel sanatlar ile ilgilenen sanatçılara has değildir. Örneğin Yazar James Vlahos ise ölümcül hastalığa yakalanan babasıyla röportajlar yaparak babasının dijital bir kopyasını oluşturmak için veriler toplamıştır (Uğur, Sosyal Ağlar, Dijital Avatarlar ve Teknolojik Tekillik, 2019, s. 6).

Teknolojiden alınan ilhamla tasarlanan sanal evrenlerde dolaşan bedenlerin tasarımı; sanatçı ve bilim adamı birlikteliğinin insan ötesi eserleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital bedenler ile insan ötesi yaşam, sanal evrenlerde (metaverse) farklı bir boyutta yaşama imkânı sunabilir. Fakat günümüzde bunun gerçekleşebilmesi mümkün değildir. İnsan bilincinin kopyasını dijital avatarımıza tam olarak aktarmadan dijital bir bedeni tasarlamamız mümkün fakat o bedende sonsuzluğu yakalamamız imkânsız gibi görünüyor.

3.3. Yapay Zekâ ve Günümüz Ölümsüz Sanatçıları

Yapay zekâ ve robotik teknolojilerin, İnsanlığın, İnsan ötesi olma idealine ulaşması için önemli teknolojiler arasında olduğu transhümanist düşünürler tarafından yaygın kabul edilen bir görüştür. Yapay zekâ terimi ilk defa John McCarty tarafından Alan Turing’in “Makineler Düşünebilir mi?” sorusuna cevap bulmak için organize edilen Dartmouth Konferansında da kullanılmıştır (Kurt, 2019, s. 29). Yapay zekâ

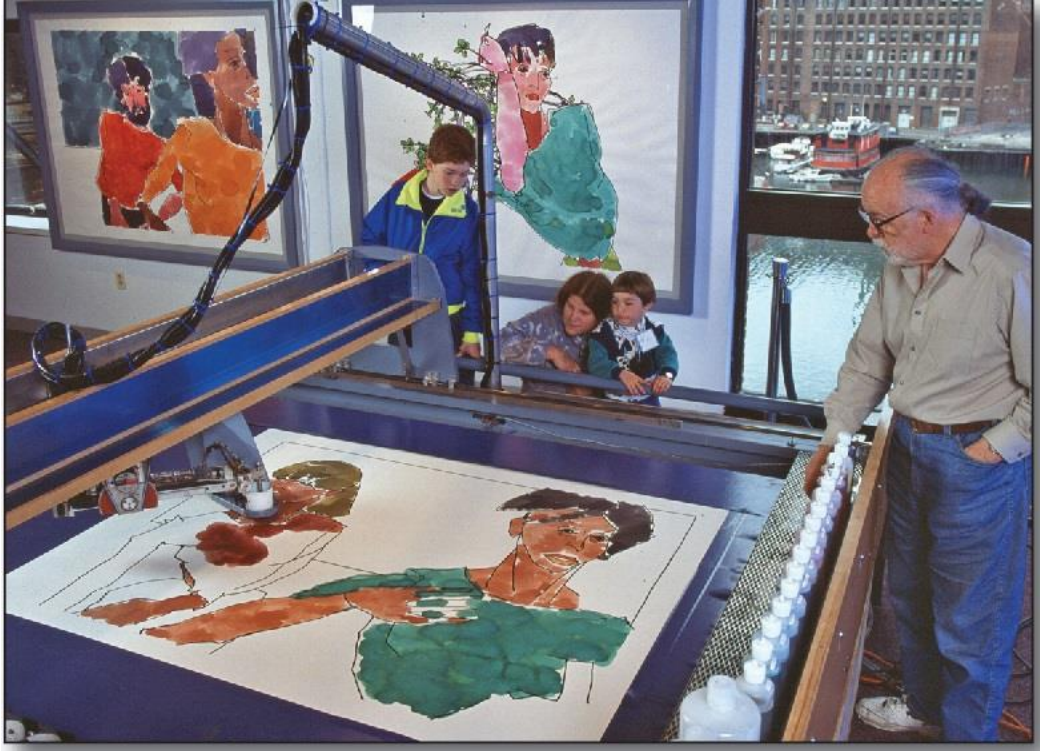
insanlık tarihinin en önemli buluşlarından biridir. Birçok farklı tanımı vardır. Fakat tanımların ortak noktası; yapay zekânın biyonik olduğu ve insan beyninin çalışma mekânizmasını taklit eden bir yazılım olduğudur. Yapay zekâ kısaca makineleri akıllı hale getirme faaliyetidir. Yapay zekâyı alanı için fizyolog, biyolog, robotik, genetik bilimci, yazılım mühendisi gibi farklı uzmanlar birlikte çalıştığı için multi-disipliner bir alandır (Yavuz, 2020, s. 69). Bir çok alanı barındırması yapay zekânın hızla gelişmesine ve büyümesine neden olmuştur.

Yapay zekâ günümüzde birçok alanda kendini göstermesine rağmen dünyamız için çok yeni ve ilermeye açıktır. Henüz insan düzeyinde bir yapay zekâyâ ulaşılmamıştır fakat ileride ulaşılacağı düşünülmektedir. Nick Bostrom, Hans Moravec, Ray Kurzweil ve Marvin Minsky gibi düşünürler; bilimsel yaratıcılık, genel bilgelik ve sosyal beceriler dahil olmak üzere neredeyse her alanda en iyi insan beynini radikal bir şekilde geride bırakma kapasitesine sahip bir zekânın bu yüzyılın ilk yarısında olabileceğini beklemektedirler. Yapay zekânın ileri bir seviyeye çıkarılmaya çalışılması, insanın insan ötesi olma çabasının bir uzantısı olarak görülebilir. Yapay zekânın, süper yapay zekâyâ ulaşmasıyla kısa zamanda çok köklü değişiklikler olacağına inanılmaktadır. Matematikçi I.J Good'a (1964) göre herhangi bir insanın tüm faaliyetlerini aşabilen ultra zeki bir makine, daha da iyi makineler tasarlayabilir. O zaman tartışmasız bir bilgi patlaması olur ve insanın zekâsı çok geride kalırdı (Bostrom, A History of Transhumanist Thought, 2005, s. 7-8).

Her yeni teknoloji insanlığın işlerini kolaylaştırmış ve yaşamını daha da uzatmıştır. Ancak bir bilgi patlaması olması durumunda insanlık çok hızlı bir değişime girecektir. Belki de insanlık süper yapay zekâlar sayesinde ölümsüzlüğü yakalayacaktır. Fakat insanı aşan düzeyde bir süper yapay zekâ insanlığa zarar verebilir hatta ortadan kaldırabilir. Bu anlamda insan ötesi bir türün ortaya çıkması, türümüzün yok edilmesi ile sonuçlanabilir.

Tarihte her önemli icat toplumun bakış açısını ve hayal dünyasını geliştirmiştir. Günümüzde de yapay zekâ teknolojisi birçok sanatçının yapay zekâyı kullanarak eserler üretmesine neden olmuştur. Küresel üretim ve tüketim sistemlerinin önemli aktörü haline gelen yapay zekâların sanat üretmesi insan dışında bir varlığa ait eserlerin ortaya çıkmasına sebep olmuştur. İnsanlık var olduğundan beri sanat yapabilen tek varlıktı fakat günümüzde yapay zekâ teknolojisiyle resim üreten algoritmalar bu düşüncenin değişmesine sebep olmuştur. Bu değişim insanın sınırlarının yeniden tartışılmasına neden olmaktadır.

Soyut resim ile ilgilenen Ressam Harold Cohen 1960'ların sonlarında merak ettiği bilgisayar programcılığını öğrendiğinde geleneksel sanat pratiğinden bıkmış bir ressamdır. 1973 yılında resim yapma tekniği uygulayan bir yapay zekâ yapmayı başarmıştır. Soyut resim üzerine geliştirdiği AARON başlangıçta siyah beyaz resimler üretmiş ve üretilen resimleri Harold Cohen renklendirmiştir. Cohen ve AARON'un birlikte çalışması benzersiz makine insan işbirliğini temsil etmektedir. AARON sanatçılar gibi aşamalardan geçmiştir. Başlangıçta genellikle çocuk resimlerine benzer ilk formlar, daha sonra figürlere dönüşmüştür. 1980'lerde yapılan diğer yenilikler ile Cohen, AARON'un bilgi tabanını artırmıştır. Gündelik nesneler, bitkiler ve hatta insanlar dahil olmak üzere daha fazla kural ve form eklenmiştir. 1995'te Cohen, AARON'un kapasitesini daha da artırmış ve boyama yapabilen bir versiyonunu piyasaya sürmüştür (Garcia, 2016).



Görsel 3.3.1. Harold Cohen, Aaron, San Diego Çağdaş Sanat Müzesi, 2007 (Cohen, 2016).

AARON'un çizimleri robot elleriyle kâğıdı bir sanatçı gibi işleyen bir donanıma sahiptir. Ölümlü bir varlık olan Cohen, 2016 yılında ölmüştür fakat yapay zekâsı ile güçlü donanımlara sahip ölümsüz AARON günümüzde eserler üretmeye devam etmektedir. Cohen 2011'de San Diegoda'ki sergisinin organizatörleriyle yaptığı röportajda, "AARON süresiz olarak iş üretmeye devam edebilir." (Grimes, 2016). Demiştir.

Yapay zekâ âleminin sanatçıları farklı özellikleri ile ön plana çıkmaktadır. New Jersey'deki Rutgers Üniversitesi'ndeki Sanat ve Yapay Zekâ Laboratuvarı'nın direktörü Ahmed Elgammal, AICAN adını verdiği bir yapay zekâ geliştirmiştir (Christie's, 2018). AICAN eski sanatı kopyalamayan, aksine yeni kompozisyonlar yaratan bir programdır. Algoritması 15.yüzyıldan 20.yüzyıla kadar uzanan bir zaman çizelgesinden toplanan batı resimlerinin 80.000'den fazla görüntüsü ile beslenerek kodlanmıştır. Elgammal 2017 yılındaki bir röportajında “Makine estetik anlam geliştirdi. Resim yapmayı öğrendi.” (Chun, 2017). Demiştir. AICAN sadece resim yapmakla kalmayıp sanatçıların ve sanat tarihçilerin geçmişte kullandığı eser isimlerini bildiği için ürettiği eserlere isim verecek bir düzeyde geliştirilmiştir. Dünyanın birçok farklı ülkesinde eserleri sergilenmiş ve sanatçının kim olduğu sorusu üzerine durulmuştur. Elgammal soruyu şu şekilde cevaplamıştır. “Bilim adamı olarak, algoritmayı yarattım ancak makinenin üretimi üzerinde hiçbir kontrolüm yok. Makine stili, konuyu, kompozisyonu, renkleri ve dokuyu seçer.” (Elgammal, Theconversation, 2018).



Resim 3.3.2. Ahmed, Elgammal, AICAN, St. George Killing the Dragon, 2017, New York (Elgammal, FastCompany, 2018).

2017 yılında yapay zekâ sanatçısı AICAN'ın eserleri ile insan sanatçıların resimleri karşılaştırıldı. İnsanlar yüzde 75'i insanlar tarafından üretilen resimler ve AICAN tarafından üretilen eserleri ayırt edememişlerdir (Brodeur, 2017). Sanatçının, yapay zekâyı oluşturan kişimi yoksa yapay zekânın kendisinin mi olduğu konusu günümüzde sıkça gündeme gelen bir konudur.

Eserin yapay zekâya mı yoksa bir insana mı ait olup olmadığı günümüzde bulanıklaşmışken insansı robot ortaya çıkması ile robotlar her geçen gün insanlara daha da fazla benzemeye başlamıştır. Benzerliğin artması durumunda üreten kişi gerçek bir insan mı? Yapay zekâ yüklenmiş bir robot mu? Tarzı sorular yakın geleceğimizde ortaya çıkabilir.

Dünyanın ilk insansı robot ressamı Ai-Da, 2017 yılında Oxford ve Leeds Üniversitesi programcıları tarafından geliştirilmeye başlanmıştır (Aikaterini, 2020, s. 32). Donatıldığı yapay zekâ sayesinde resimler yapabilen Ai-Da, gerçek bir insana benzer şekilde göz kırpıp, konuşabilmektedir. Gözlerindeki kameralar sayesinde gördüklerini çizebilen Ai-Da, robot kollarıyla resimler oluşturmaktadır (Anonim, 2021). 2019 Yılında “Gizlisi Olmayan Gelecek” adıyla ilk sergisini Oxford’da gerçekleştirmiştir. Sergisinde 1 milyon doları aşan bir satış sağlamıştır. Ai-Da’nın yapay zekâsı kendine ait bir sanatçı kişiliği edinmesini sağlamıştır. Algoritması; klasik ve çağdaş sanat dönemlerine ait renk, ton, malzeme, şekil, biçim tercihlerini tamamen kendi kararlaştırmasına el vermektedir. Buda Ai-Da’ya ressam denmesini haklı kılan bir gerektir (Murat, 2021).



Görsel 3.3.3. Ai-Da, Otoportre, Tasarım Müzesi, Londra (Brown, 2021).

Ai-Da’ya insansı ressam robot denmesinin birçok sebebi vardır. Kendi kişisel sosyal medya hesapları olan Ai-DA, TEDx davet edilip konuşma bile yapmıştır. Sanatsal etkinliklere katılmaktadır. 2021 yılında Ai-Da ve geliştiricisi Aidan Meller, Kahire’nin Giza Pratimleri’nde ilk defa çağdaş sanata izin verilen bir etkinliğe katılmak

için yola çıkmış ve havaalanı görevlileri tarafından casusluk şüphesiyle gözaltına alınmıştır. On gün boyunca gözaltında tutulan Ai-Da, Mısır ve İngiltere arasında neredeyse diplomatik bir krize neden olacaktı (Beyaz, 2021). 2022 yılında İngiltere Kraliçesi 2.Elizabeth'in tahta çıkışının 70.yılını kutlamak üzere gerçekleştirilen “Platin Jubile” etkinliği öncesinde Ai-Da tarafından oluşturulan 2.Elizabeth'in bir portresi olan “Algoritma Kraliçesi” isimli tablo görücüye çıkmıştır (Yurduneri, 2022).



Görsel 3.3.4. Ai-Da, Kraliçe II. Elizabeth, 2022 (Urquia, 2022).

Ai-Da'nın geliştirilmesini sağlayan Aida Meller, bir sanatçı gibi davranan ve üne sahip olmaya başlayan Ai-Da hakkında: “Bu görüntüler rahatsız edici ve bizim nereye gittiğimiz hakkında soruları fazlalaştırıyor. Eğer teknoloji aracılığıyla çok fazla şey çoğaltılabilirse, insan rolümüz ne olur?” Ai-Da bir bilince sahip değil fakat yapay zekâ ve robot biliminin ne kadar geliştiğini ve gelecekte hangi noktaya varacağını bir göstergesidir (Doğan, 2021). Çağdaş sanatçı olarak tanımlanan Ai-Da, bizleri gelecek hakkında sorgulamaya teşvik etmektedir. Robotların, insanlık ile olan birlikteliğinin sanat yoluyla kurulmasında bir adım iken, robot ve insanlar arasındaki alanın bulanıklaşmasına neden olmaktadır.

Günümüzde birçok çağdaş sanat disiplini yapay zekâdan beslenmektedir. Türk Medya Sanatçısı Refik Anadol, yapay zekânın kullanımını çok farklı bir alana taşımıştır. Yapay zekâ teknikleri, makine öğrenimi ve algoritma veri yığınları ile sanat

eserleri oluşturmaktadır. Veri yığınlarından oluşturduğu çalışmaları, dev ekranlarda veya duvarlarda sanatseverlere sunulan eserler olarak karşımıza çıkmaktadır (Baki, 2020). Refik Anadol, yapay zekâ ile yapısal mimariyi birleştirerek insan ve makine zekâsını bir arada kullanan eserler yaratmaktadır. Makine öğrenmesi yardımıyla düşünen, hareket eden, düş gören enstalasyonları kamusal ve mimari mekânların sınırlarını, teknoloji aracılığıyla yeniden biçimlendirmektedir (Kelekçi, 2021, s. 62-63). Anadol, kendisini yapay zekâ sanatçısının öncülerinden kabul etmektedir. 2016 yılındaki röportajında. “ 2016 yılından bu yana, ilk jenerasyon yapay zekâ sanatçıları arasında yer alıyorum. Yapay zekâ sanatının başlamasına ve gelişmesine katkı sağlayan sanatçılardan biriyim diyebilirim.” (Anadol, 2021).

2017 Yılında Refik Anadol “Arşivin Rüyası” sergisinde SALT Araştırma arşiv koleksiyonundan aldığı yaklaşık 1 milyon 700 belgeyi yapay zekâ ve makine öğrenimi algoritmalarıyla özelliklerine göre gruplamış ve verileri görselleştirerek medya enstalasyonuna dönüştürmüştür (Tuna, 2019). Bu sergisi büyük ilgi toplamış ve hemen ardında 2018 yılında Pilevneli Galeride “Eriyen Hatıralar” isimli bir sergi açmıştır. Sergide öfkeli, heyecanlı, mutlu gibi duygu anılarının frekanslarından veri heykelleri oluşturup sergilemiştir (Çolak, 2021).



Görsel 3.3.5. Refik Anadol, Eriyen Hatıralar, Pilevneli Galeride, 2018, İstanbul (Anonim, 2018).

Refik Anadol “Eriyen Hatıralar” çalışmasında beynin nasıl hatırladığını görsel alanda sunmak istemiştir. Yapay zekâ ve algoritmalarından faydalanarak, ışık ve projeksiyon kullanarak veri heykellerini birleştirmiştir. Beynin nasıl çalıştığına dair kanıtlar bulmak için California Üniversitesi Neuroscape Laboratuvarı’nda deneyler yapmış ve verileri oluşturmuştur. Bu verileri yapay zekâ sanat algoritmalarıyla birleştirmiş ve benzersiz çalışmalar ortaya koymuştur (Toprak, 2020, s. 56). Yapay zekâ ve veriler toplayarak mekânları canlıymış ve bizleri hissediyormuş gibi yeniden tasarlayan Anadol “Bir mekân bizi hissedebilir mi, bizimle gerçekten etkileşime geçebilir mi, kendi kendine hatıralar yaratabilir ve rüya görebilir mi?” (Burçoğlu, 2018). Eserlerini üretirken bu soruların cevaplarını aramaktadır.

Yapay zekâ ressamlarının ilk defa ortaya çıktığı bir çağda yaşamaktayız. Yapay zekâ kullanan algoritmalar sadece yeni bir sanat üretmekle kalmamakta aynı zamanda yüzyıllar önce sanat dünyasına ismini duyurmuş bir ressamın resim tekniğini taklit eden ölümsüz bir sanatçı olarak karşımıza çıkabilmektedir. “The Next Rembrandt” projesi: Büyük ressam yeni bir resim yapmak için hayata döndürülebilir mi? Sorusundan yola çıkarak sınırları zorlamıştır. Proje kapsamında Barok Sanatının öncüsü Rembrandt’ın eserlerinin incelemesi yapılmış ve bir veri tabanı oluşturulmuştur. Dört aşamadan oluşan projenin ilk aşamasında algoritmaya eklenecek çalışmalar belirlenmiş ve ikinci aşamada sanatçının çalışmaları incelenmiş ve veri çerçevesi doğal bir çıktıya yönelmesi için daraltılmıştır. Üçüncü aşamada yapıldığı dönemin demografik özellikleri göz önünde bulundurulmuş. Son aşamada ise Rembrandt’ın kullandığı fırçaların tuval üzerinde bıraktığı dokunun yükseklik haritaları oluşturulmuştur (Gül, 2021, s. 7).



Görsel 3.3.6. The Next Rembrandt, Portre, 2016 (McCarthy, 2016).

Rembradt'ın 3D olarak taranan eserleri derin öğrenme algoritması kullanarak dijitalleştirilmiştir. Rembrandt'ın sanatsal tarzı yüz tanıma tekniği ile taklit edilmiştir. Çalışma sonucunda ressamın kullandığı fırça darbeleri, ışık ve gölle kullanımı taklit edilerek yeni bir Rembrandt çalışması elde edilmiştir. Tamamen yapay zekâ olan eser 3D yazıcı kullanılarak üretilmiştir (Karayılıanoğlu, 2020, s. 435). “The Next Rembrandt” projesi ölen bir sanatçının yeteneğinin yapay zekâ kullanılarak ölümsüzleştirilmesinin bir göstergesi olarak yorumlanabilmektedir. Yapay zekânın ilerlemesiyle süper yapay zekâların ortaya çıkması durumunda bu teknolojiler sadece yüzyıllar önce ölen bir sanatçının yeteneğini ölümsüzleştirmekle yetinmeyecek gibi görünmektedir.

3.4. Teknolojik Tekillik ve Yükleme

Makine ve insan etkileşimi her geçen gün artmaktadır. Bu birlikteliğin artması ile bazı transhümanist düşünürler tarafından, insan zihninin bir kopyasının bilgisayara yüklenebileceği ve böylelikle insanın bedeni dışında bir varoluş sürdürebileceğine inanılmaktadır. Yükleme İnsan zihnini biyolojik beyinden bir bilgisayara aktarma işlemidir. İnsan zihninin bir kopyasını yapmak için zihnin ayrıntılı taramasının yapılıp süper güçlü bir bilgisayara aktarılması gerekir. Zihnin bozulmadan aktarılması durumunda, yüklenen zihin sanal gerçeklikte veya robotik bir bedende yaşayabilir. Yüklemenin bariz sonucu yüklenen tek bir zihnin birçok kopyasının oluşturulabilmesidir. Orijinalinin tüm becerilerine sahip olan bir kopya üstel bir hızda büyüme gerçekleştirebilir. Yükleme gerçekleştirdikten sonra teknolojinin üstel hızda devam etmesiyle organik bir beyinden binlerce veya milyonlarca kat daha hızlı çalışan ve düşünen yüklemeler mümkün olabilecektir (Bostrom, The Future of Humanity, 2009, s. 207-208). Yüklemenin gerçekleşmesi durumunda insan ötesi olmamız kaçınılmaz olarak görülmektedir. Ayrıca yüklemeler kopyalanarak, sınırsız bir ömre sahip olup ölümsüzlüğe erişmemizi sağlayabilir.

Yüklemenin insanlığı zorunlu olarak bedensiz yapacağı ve yüklemelerin biyolojik bedenin deneyimlerinden mahrum kalacağı yaygın olarak düşünülür. Biyolojik bedenimiz ve bir sanal gerçekliğe aktarılan yükleme aynı hislere sahip olabilir. Yüklemeler gelişmiş sanal gerçeklikle yiyecek içeceğin tadını alabilir. Hatta yüklemelerin sanal gerçeklik ile sınırlı kalması gerekmemektedir. Dışarıdaki insanlarla etkileşime girebilir, fiziksel gerçeklikte çalışmak isteyebilir veya robot gövdeler kiralayabilir. Yüklemenin yedek kopyalarıyla yaşam süresi sonsuz olabilir (Bostrom,

Nickbostrom, 2003, s. 18). Transhümanistler gibi düşünmeyen ve yüklemenin bir kopyadan ibaret olacağını düşünen filozoflarda bulunmaktadır. Bunlardan biri olan Michio KAKU, yükleme hakkındaki düşüncelerini Zihnın Geleceği kitabında şu şekilde aktarmıştır:

“Bugün bu robotun sahte olduğunu fark etmek doğal olarak kolay olacaktır. Ancak, ilerleyen yıllarda gerçeğine yaklaşmak gitgide daha mümkün olabilir, hatta bazı insanları kandıracak kadar iyi bile olabilirler. Bütün bunlar felsefi bir soruyu akıllara getiriyor. Bu insan gerçekten de orijinali ile aynı mı olacaktır? Gerçek kişi hâlâ ölüdür, bu yüzden klon ya da robot, doğrusu bir suretten ibarettir. Örneğin, bir ses kaydedicisi, yaptığımız bir konuşmayı mükemmel bir doğrulukla yeniden oluşturabilir, ancak bu yüzden ses kaydedicisine "aslı budur" diyemezsiniz. Aslı gibi davranan bir robot ya da klon, orijinalinin yerine geçebilir mi?” (Kaku, 2015, s. 322).

Ray Kurzweil ise Michio KAKU’nun düşüncelerinin aksine düşünceleri benimser. “Zihnimi ve aynı zamanda bana ait tüm özellikleri bir bilgisayara aktarmayı başardıktan sonra var olan özün gerçekten ben olmaması önemli mi? Pek değil. Benim birebir kopyam da benim kadar iyidir çünkü o, tüm niyet ve amaçlarıyla birlikte benim kendimdir.” (Hauskeller, 2016, s. 99).

Yükleme fikrini destekleyenler ve karşı gelenler olsa da yükleme transhümanistlere göre insan-ötesi olmak için ölümlü bedenden kurtulmamızın önemli bir yoludur. “Beden insanda ölümün yeridir. İnsanın belini büken kırılganlığın ve ölümün yükünden kurtarmak için kontrol edilebilir düzeneklere dönüştürmekte can attığı kısımdır beden.” (Breton, 2019, s. 13).

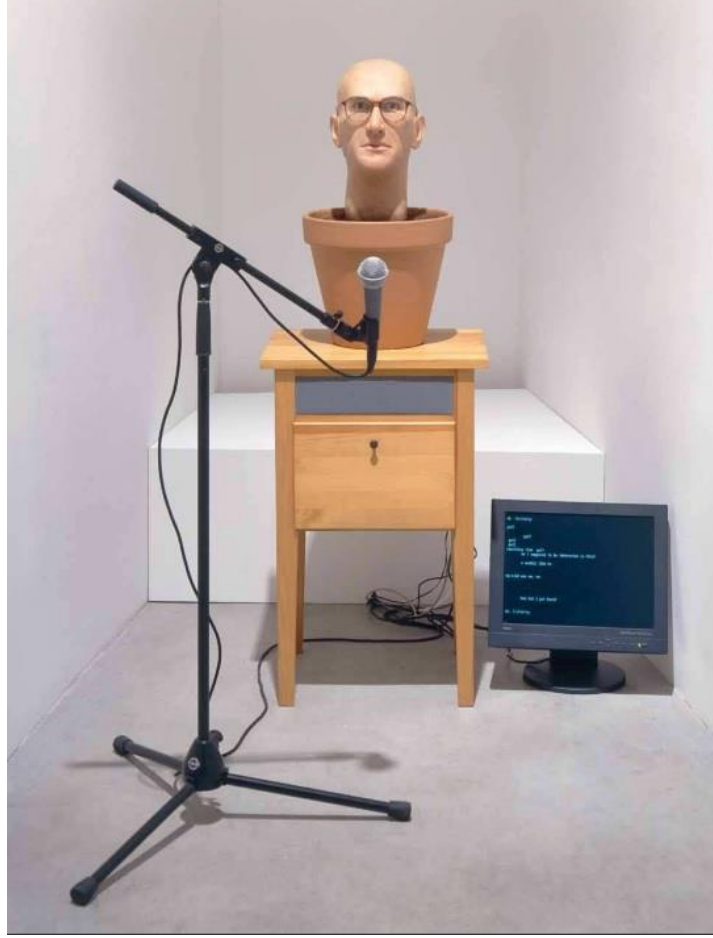
Yükleme gelecekte teknolojik olarak mümkün olursa, bir bilgi patlamasını ve insanlığın çok hızlı bir değişimini içeren bir tekillik senaryosunu olası kılar. Tekillığe göre dünya çok kısa bir süre içinde (aylar günler hatta sadece saatler), nerdeyse tanınmayacak şekilde değişebilir. Tekilliğin en olası nedeni hızla kendini geliştiren ve insandan daha ileri bir zekâ biçiminin yaratılması olacaktır. Yapay zekâ alanındaki gelişmeler, internet erişimi olan süper güçlü bilgisayar sistemleri, bilgisayar-insan bütünleşmesi veya başka tür bir zekâ büyümesi gibi teknolojik ilerlemeler insanlardan bile daha akıllı sistemler oluşturabilir ve bu sistemler kendilerinden daha hızlı ve daha ileri sistemler oluşturabilir. Bu durumda yetenekleri hızla aşan süper zeki sistemin çıkmasına yol açacak bu durumda da bilgi patlaması olacaktır (Bostrom, Nickbostrom, 2003, s. 19). Tekilliğin en önemli savunucularından biri Ray Kurzweil’dir. 2005 yılında

“Singularity is Near” kitabını yayınlamıştır. Eseri tekillik düşüncesini detaylandırıp, tekillik fikrinin tüm dünyaya yayılmasını sağlamıştır.

“Tekillik, hala insan olan ama biyolojik köklerimizi aşan bir dünya ile sonuçlanan teknolojiyle, biyolojik düşüncemizin ve varoluşumuzun birleşmesinin doruk noktasını temsil edecektir. İnsan ve makine veya fiziksel ve sanal gerçeklik arasında, tekillik sonrası hiçbir ayrım olmayacak. Bu tekillik biyolojik bedenlerimizin ve beyinlerimizin bu sınırlamalarını aşmamıza izin verecektir. Kaderlerimiz üzerinde güç kazanacağız. Ölümümüz kendi elimizde olacak. İstedığımız kadar yaşayabileceğiz (sonsuz kadar yaşayacağımızı söylemekten çok farklı bir ifade). İnsan düşüncesini tam olarak anlayacağız ve erişimini büyük ölçüde genişletip genişleteceğiz. Bu yüzyılın sonunda, zekâmızın biyolojik olmayan kısmı, destek almadan insan zekâsından trilyonlarca trilyonlarca kat daha güçlü olacak.” (Kurzweil R. , 2005).

Kurzweil’e göre tekillik senaryosu 2045 yılında meydana gelecektir. Makineler zekâ bakımından insanları aşacak hatta kendilerinden daha zeki olan süper robotlar yaratacaklardır. Bu süreç sonsuza kadar devam edeceği için makinelerin gücü sonsuz bir yükselişe geçecektir (Kaku, 2015, s. 319). Makine insan yakınlığı her geçen gün artmakta ve nihayetinde insan-makine birleşimi yeni bir türün ortaya çıkacağı iddia edilmektedir.

Tekillik senaryosu günümüzde birçok sanatçıyı ve bilim adamını etkilemiştir. Ken Feingold, gelişmiş etkileşimli bilgisayar uygulamalarını teorik stratejiler ile birleştirerek karmaşık etkileşimli enstalasyonlar üreten bir sanatçıdır (Kluszczyński, 2014). 2001 yılında sergilenen “Sinking Feeling“ çalışmasında saksının içindeki gerçekçi bir insan kafası masanın üzerinde durmaktadır. Sanki bilinçliymiş gibi sorulara cevap verip gerçek bir insan gibi gözlerini kırpmıştır. Kendi varlığına inanmış tek kafadan oluşur. Neden herkes gibi bir vücuda sahip değilim? Buraya nasıl geldim? Burada ne yapıyorum? Sorularının cevabını bilmek için günümüzde yetersizdir (Tepe Yılmaz, 2018, s. 2107). Ama bir gün bu soruları cevabını bilecekleri gün transhümanistler tarafından arzulamaktadır. İnsanın makineyle yakınlaşması sadece insanın makineleşmesi demek değil aynı zamanda makinelerinde insanlaşması demektir.



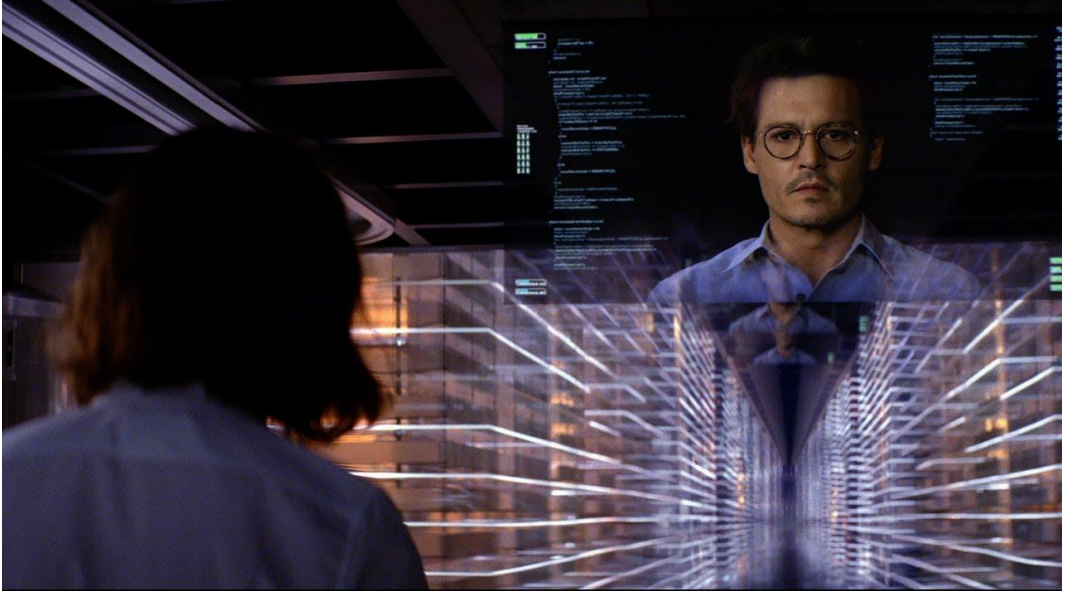
Görsel 3.4.1. Ken Feingold, Sinking Feeling, 2001 (Kluszczyński, 2010, s. 6).

Time dergisi 10 Şubat 2011 tarihli sayısında teknolojik tekillik konusuna değinmiş ve kullanılan kapak görselinde; androjen, tüysüz bir insan kafası ve ensenin hemen üstünde yanan yeşil bir led, ledin altında ise bir kabloya yer verilmiştir. Görsel makine-insan birleşiminin bir tasviri olarak tanımlanabilir. Görsel üzerindeki büyük yazıda “2048: İnsanın Ölümsüz Olacağı Yıl” yazmaktadır. Kapağın sağ alt kısmında küçük yazıda ise “insanların ve makinelerin bir olacağına inanıyorsanız tekillik hareketine hoş geldiniz.” Yazmaktadır. Kapağın hikâyesi ise Time dergisi eleştirmeni ve teknoloji yazarı Lev Grossman ile Ray Kurzweil’in sözleriyle “Bilgisayarların sadece akıllı değil insanlardan daha akıllı hale geleceği bir ana yaklaşıyoruz. Bu olduğunda; insanlık, bedenlerimiz, zihinlerimiz ve medeniyetimiz geri döndürülemez bir şekilde dönüştürülecek” yazmaktadır (Myers, 2013, s. 67-68). Time dergisi Kurzweil’in tekillik senaryosunu beklediği 2045 yılına atıfta bulunmaktadır.



Görsel 3.4.2. Phillip Toledano, Time Dergi Kapağı, 2011 (Time, 2011).

2014 yılında çıkan Yönetmen Wally Pfister ve Senarist Jack Paglen tarafından çekilen, Johnny Deep'in başrolde oynadığı Transcendence filmi (Aral & Kadan, 2022, s. 8) teknolojik tekillik konusuna açıkça değinmektedir. Transcendence filmi yapay zekânın ilerlemesiyle nasıl bir noktaya ulaşacağımızı gözler önüne sermektedir. Filmde evrenin sırlarını merak eden bir bilim insanı teknolojik tekillik seviyesi ulaşma amacıyla bilince sahip bir bilgisayar üretmektedir. Üretilen bilgisayar sayesinde insanın doğal evriminin, teknolojik olarak devam edilmesi istenmektedir. Bu teknolojiye karşı çıkan militan guruplar, bilim adamlarının birçoğu ortadan kaldırır. Bilim adamlarından biri olan Dr. Caster da bu saldırılar sonucunda bir ay ömrü kalacak şekilde yaralanmıştır. Çözüm olarak zihninin tamamını bu teknolojik bilgisayarlara yükleme kararı almıştır. Bu karar ile bedeni ölse de bilinci varlığını sürdürecektir (Bakırcı, 2020). Filmde açıkça değinilen şey süper yapay zekânın gerçekleşmesi durumunda tekilliğin kaçınılmaz olduğudur.



Görsel 3.4.3. Transcendence Filminde Dr. Caster’ın bilgisayara aktarılmış görüntüsü (Anonymous, 2014).

Transcendence filminin bir sahnesinde yapay zekânın gelişmesi durumunda insanlığı aşacağına değinen Will Caster:

“130 bin sene boyunca neden akıl kapasitemiz gelişmedi. Nörologların, mühendislerin, matematikçilerin ve bu salondaki herkesin zekâsını birleştirek en basit yapay zekâyla boy ölçüşemez bile. Bir kez çevrimiçi olursa, hisli bir makine biyolojinin limitlerini kolayca aşabilir ve kısa bir süre içinde analitik gücü dünya tarihinde doğmuş tüm insanların kolektif beyninden daha iyi hale gelir.” (Yılmaz & Yengin, 2021, s. 532).

Beden yüzyıllardır insanın ölümünün sebebi olarak görünür. David Le Breton’a göre “Bedenin; geçiciliği, dayanıksızlığı, acıdan ve hastalıklardan mustarip bir şekilde kaçınılmaz olarak yaşlanıp ölümü beklemesi bedene itiraz edilmesine sebep olur. Günümüzde transhümanist düşünürler; biyoloji sonrası, organik sonrası, evrim sonrası gibi zamanların yani bedenin sonunun geldiğini sevinçle gözlemlemektedirler.” (Breton, 2019, s. 11). Transhümanistler tekillikle bedeni aşıp ölümsüzlüğe erişmek isterler. Transhümanizmin temel hedeflerinden olan, teknoloji aracılığıyla insanın biyolojik sınırlarını aşma düşüncesinin, teknolojik tekillikle yakından ilişkili olduğu açıkça anlaşılmaktadır. Birçok transhümanist bir gün tekilliğin geleceğine inanmaktadır. Tekilliğin gerçekleşmesi durumunda, zihin herhangi bir makineye yüklenebilir ve böylelikle insan bedeni tasarlanabilecek bir nesneye dönüşebilir. Tekillik senaryosunun gerçekleşmesi bedenin tasarımı konusunda sanatçıları ön plana çıkacaktır.

4. KONUYA İLİŞKİN KİŞİSEL ÇALIŞMALAR

Rönesans Avrupa'sında sanat din argümanından sıyrılarak hümanizmden etkilenmeye başlamıştır. Böylece yüzyıllar boyunca sanatın kurallarını oluşturan ve sanat eserleri için gerekli olan kuralları belirleyen hümanizm olmuştur. Fakat zamanla hümanizmin evrilmiş bir şekli olarak kabul edilen posthümanizm; teknolojiyen faydalanarak insanlığı geliştirip, değiştirmeyi hedeflemiştir. Posthümanizm; insanı fiziksel, zihinsel, duyuşal olarak etkileyerek algısında değişim yaratmıştır. Böylece insan ürünü olan sanatta, posthümanizmden etkilenmiştir. Çünkü sanat hayatı taklit etmekte ve yeni düşüncelere uyum sağlamaktadır.

İlerleyen bilimsel ve teknolojik gelişmelerle ile bir tür olarak insanın dünyadaki otoritesi zayıflamıştır. İnsanın sahip olduğı yetenekler benzer şekilde birçok özellik ile donatılmış dijital makinelerin varlığı tür olarak insanın önemini azaltmıştır. Bu gelişmelerle ortaya çıkan bu anlatılar sanat dilliyile ifade edilmeye ve yansıtılmaya çalışılmıştır. Posthümanizmin etkisiyle insanın, kendi sınırlarını aşarak yeni bir türe doğru ilerlemesi düşüncesinin çağdaş sanat aracılığıyla yansıtıldığı görülmektedir. Örneğin Stelarc, Victira Vesna ve Vita-More gibi sanatçıların pratiğı, insanlık sonrası geleceğın bazı yönlerine dair bir fikir vermektedir. İnsan bedeninde yaptıkları değişimlerle vücut yapımızın modasının geçebileceğine dair bazı sinyaller vermektedirler. Bazı sanatçıların teknolojiyle bütünleşerek, insanlık ötesi özneliğı genişleten yeni algılar ürettiğı eserlerinde sıklıkla görülmüştür. Teknoloji ve bilimin ilerlemesi bedene bakış açısını değiştirmiştir. Her geçen gün doğal beden yerine, doğal olmayan ve tasarlanabilen bedene ilgi artmakta böylelikle yapay ile doğal olanın sınırları bulanıklaşmaktadır.

Günümüzde insan ötesi durumun nasıl olacağı akıllarda soru işaretidir. Homo sapiens türü, nesli tükenen neandertal vb. türler gibi yok mu olacak? Şuan transhuman mıyız? İnsanın yerini yapay zekâlar mı alacak? Sonsuzluğu yeni bedenlerde mi yakalayacağız? Bir sanal gerçeklik evreninde mi yaşayacağız? İnsan var olan bedeni dışına çıkıp başka bir beden de mi yaşayacak yoksa herhangi bir bedene ihtiyaç duymayacak mı? Bedenimiz dışına çıkamayacak fakat teknolojik müdahaleler ile benimizin kapasitesini geliştirerek ölümü erteleyebilecek miyiz? İnsan ötesi, ölümsüz geleceğimizin ne şekilde olacağının net şekilde bilinmemesi insan ötesi ile ilgili düşüncelerimi, hayal dünyamı zenginleştirmiş ve bu konu ile ilgili çalışmalarımı çeşitlendirmiştir.

Evren sürekli bir değişim içindedir. Evrende yer alan her şey bu değişime tabi olduğu gibi insanın da varlığını devam ettirmek için sürekli değişimler geçirdiği bilinmektedir. Günümüzde de insanlığın değişiminin devam edeceği düşünülür. Her büyük, yeni felsefi ve bilimsel kavramın arkasında kendimizi, çevremizi, dünyayı ve hatta evrenle olan ilişkimizi düşünme ve algılama şeklimizde değişimler olur. Teknolojinin hayatımızda önemli ve kalıcı bir yer tuttuğu kaçınılmaz bir gerçekliktir. Yaşamımızın kaçınılmaz bir parçası haline gelen akıllı telefonlar, sosyal medya gibi teknolojik ilerlemelerin günlük yaşamımızı birçok yönden etkilediği söylenebilir. Gelişen teknolojinin gelişmiş ve güçlenmiş yeni bir insan tanımını yarattığı ifade edilebilmektedir.

Posthümanizm savunucularının, genel olarak teknoloji ve tıbbi alandaki ilerlemelerin, insan ve insan olmayan, doğal ve doğal olmayan arasındaki zıtlıkların kırılabilecek düşünceler olduğunu savunduğu görülmektedir. Hatta insanı sadece biyolojik bir varlık olarak değil, mekanik olarak da görmek konusunda düşünebileceğimizi ve bununla ilgili yeni kuramlar üretebileceğimizi savundukları söylenebilmektedir. Transhümanist ve posthümanistler, insanlığın günümüz dünyası için yetersiz olduğu ve teknoloji kullanarak insanın evrimini tamamlaması gerektiği görüşünü savunur. Transhümanistler günümüz insanının, posthumana geçiş türü olduğunu düşündüklerinden dolayı günümüz insan bedenini “transhuman” olarak kabul etmektedir (Yurttaş, 2019, s. 59). Çünkü günümüz insanının bedenine doğrudan teknolojik müdahaleler yapılmıştır. İnsan artık eski insan değildir. Görme kaybı olan kişilerin, gözlük veya lens kullanması veya cerrahi işlemler ile göz içi lensler takılması, işitme kaybı olan insanların işitme cihazları kullanması, kalp ve diş implantları, protezler, bedenin estetik operasyonlar ile tekrardan tasarlamaya çalışması ve hatta beyin çipleri gibi sayabileceğimiz birçok teknolojik müdahale ile insanlık artık sadece biyolojik bir varlık değil aynı zamanda biyonik bir varlıktır. Bu ve benzeri gelişmeler günümüz insanını geçiş insanı olarak tanımlamak için yeterli bir sebeptir.

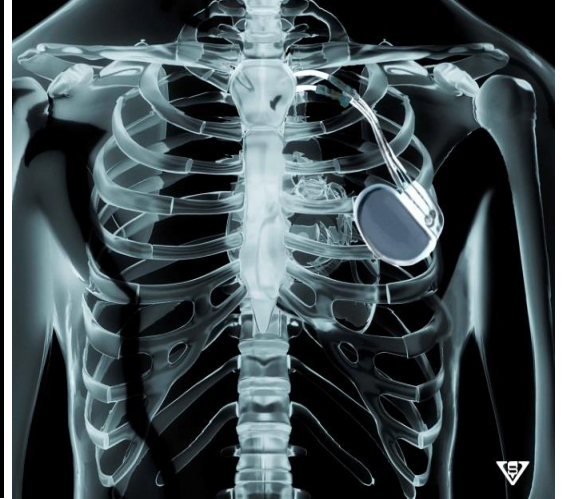
Günümüzdeki insana ait transhuman izleri ortaya çıkarmak için dijital karma teknik ile tasarladığım “Transhuman İzler” çalışmalarındaki amaç X-Ray cihazından geçmiş bedenler üzerindeki teknolojik müdahaleleri gün ışığına çıkarmaktı. Artık insanlık 100 yıl öncesindeki insanlık değildir ve bedenimizle birleşen teknolojilerle yeni bir varoluş içindedir.



Görsel 4.1. Veysel Şimşek, Transhuman İzler 1, Dijital Tasarım, 100x100 cm, 2020.



Görsel 4.2. Veysel Şimşek, Transhuman İzler 2, Dijital Tasarım, 50x50 Cm, 2020.



Görsel 4.3. Veysel Şimşek, Transhuman İzler 3, Dijital Tasarım, 45x50 Cm, 2020.

Türümüz, ilkel insan türü gibi nesli tükenme tehlikesiyle karşı karşıya olabilir. “Neandertal’dan Transhuman’a” isimli çalışmam insanlığın bir geçiş aşamasına geçtiğini ve neandertal’in yerine geçen homosapiensin yerine, transhumanın geçeceğini görsel bir ifadesidir. Transhuman kafatasındaki çip Elon Musk’un “Neuralink” projesine gönderme yapmaktadır. Musk’un 2016 Yılında başlanan

Neuralink projesiyle, beyne implante edildikten sonra beyinde yapılan aktiviteleri kaydeden bir çip geliştirilmiştir. Yakın zamanda bu mikroçiplerin beyin ara yüzüne yerleştirilmesi planlanmaktadır. Böylelikle çeşitli hastalıkların tedavisinin yapılması amaçlanmaktadır. Neuralink çiplerinin gelecekte sanal evrenler(metaverse) için önemli erişim yöntemlerinden biri olacağı düşünülmektedir. Hatta şirketin gelecekteki beklentileri arasında güçlendirilmiş beceriler ve dijital ölümsüzlük yer almaktadır (Ayaz & Ersöz, 2022). Musk'un projesine benzer şekilde bir proje de ABD ordusuna hizmet eden DARPA tarafından geliştirilmektedir. DARPA beyinlerinde çip olan askerler üzerinde deneyler yapmaktadır (Sepetçi & Küngerü, 2022).



Görsel 4.4. Veysel Şimşek, Neandertal'dan Transhuman'a, Dijital Çizim, 30x70 cm, 2020.

İnsanlık, ilkel zamanlardan günümüze kadar sayısız icat geliştirmiş ve teknolojinin hızlı ve inanılmaz gelişimine tanık olmuştur. Teknoloji yardımıyla gücüne güç katan tıp bilimi, gen alanındaki ilerlemelerle insanlığın zihinsel, fiziksel ve psikolojik olarak geliştirilmesini mümkün kılacak düzeye gelmiştir. Hastalık önleyici girişimlerde bulunma gibi gen tedavileri bu amaçlarının ötesine geçip sonsuz bir yaşam beklentisine dönüşmüştür. Gen teknolojilerinin gelişmesiyle, genler üzerinde istenilen değişiklikler kolaylıkla yapılabilmektedir. Gen düzenleme teknolojileri, embriyoda bilişsel ve fiziksel kapasiteyi artırmak amaçlı kullanıldığında; saç, göz, ten rengi, boy uzunluğu, hastalıklara karşı dirençli olması gibi fiziksel özellikleri belirleyebilir ve zihinsel ve psikolojik olarak üstün bebekler geliştirebilir (Görgülü, 2022, s. 1099).

Yönetmenliğini Andrew Niccol'un yaptığı, 1997 yılında vizyona giren Gattaca filmi genetik mühendisliğinin 21. yüzyılda geldiği noktayı ve sonuçlarını kurgulamıştır (Unver, 2020, s. 102). Filmde genetik mühendisliği sayesinde insanlık kusursuzluğa doğru gitmektedir. Freeman ailesi ilk çocuklarını genetik mühendisliğinden

yararlanarak dünyaya getirmek yerine işi kadere bırakmak isterler ve Vincent adında bir çocuğa sahip olurlar. Freeman ailesi ikinci çocuklarında aynı riskleri almak istemezler ve genetik mühendisliğin tüm imkânlarından yararlanarak kusursuz bir çocuğa sahip olurlar (Baran, 2014).



Görsel 4.5. Gattaca Filmi Afişi, 1997 (Anonymous) .

Senaryoya göre, genetik mühendisliğin ilerlemesiyle kusursuz üst insan yaratma dönemi başlamıştır. Genetik müdahale ile dünyaya getirilen bireyler üst sınıfı oluşturmaktayken, doğal yollarla dünyaya gelen bireyler toplumun alt sınıfını oluşturmaktadır. Gattaca filmi konusu bakımından Aldous Huxley'in 1932 yılında yazdığı "Cesur Yeni Dünya" benzerlikler göstermektedir (Yamanol, 2017). Huxley'in Cesur Yeni Dünya Devletinde bebekler doğarak değil kuluçka makinasından çıkarak dünyaya gelmekte, Pavlovcu şartlandırma ve uykuda öğretim yoluyla yetiştirilmektedir. Embriyo aşamasında alfa, beta, gama, delta, epsilon diye isimlendirilen belli bir kast sistemlerine göre ayrıştırılırlar ve kastlar arası geçişe izin verilmemektedir. Ayrıca kitapta doğal üreme yüz kızartıcı ve yasak kabul edilir (Halidi, 2017, s. 114-115).

Günümüzde anne karnındaki çocuklara müdahalede bulunup bazı kusurları giderilebilmektedir. Ayrıca gebelik dönemi kadınlar için birçok probleme neden olduğundan dolayı yapay rahim fikri ön plana çıkmaktadır. Suzhou Biyomedikal Mühendisliği ve Teknoloji enstitüsü bünyesinde çalışan bilim adamları yapay bir rahim geliştirdiklerini duyurmuşlardır. Yapay zekâ teknolojisi ile donatılan yapay rahim prematüre bebeklerin yaşam şansını artırmakla kalmayıp aynı zamanda da bebekteki sağlık sorunlarını tespit edip tedavi edebilecektir (Taş, 2022). Gattaca filmi gibi inanılmaz gelen senaryolar bile yüz yıldan kısa bir süre içerisinde teknoloji yardımıyla hayatımıza dahil olabilmektedir. Bundan yüz yıl önce yaşayan insanlar günümüzdeki kadar gelişmiş bir dünya hayal edememişlerdir. Teknoloji hızı aynı varsayımı bizim içinde geçerli kılmaktadır çünkü bizlerde yüz yıl sonrasının nasıl olacağı konusunda tahminlerde bulunacak olursak muhtemelen tahminlerimiz teknolojinin yükselişi karşısında eksik ve yetersiz kalacaktır.

“Yaratılışa Müdahale” isimli çalışmamda Cesur Yeni Dünya kitabındaki kuluçka makinelerinden esinlenerek tasarladığım yapay rahim, takviye boruları yardımı ile bebeği beslemektedir. Yapay rahme bağlı olan hologram bir ekrana sahip bilgisayar aracılığıyla çocuğun gelişim özellikleri, eksiklikleri yapay zekâ tarafından tespit edilebilmekte ve düzenlenebilmektedir.



Görsel 4.6. Veysel Şimşek, Yaratılışa Müdahale, Dijital Çizim, 90x130 cm, 2021.

Transhümanistler, insan bedeninin akıl sayesinde geliştirilebileceği ve doğasında olan biyolojik kısıtlamaları aşabileceğini düşünmektedirler. Transhümanistler doğal evrimin yerine yapay bir evrimi savunur çünkü yapay evrim denetlenebilir ve insanlığın sağlıklı yaşaması için uygun teknolojiler geliştirebilir. İnsan bedeni, uzun yıllar boyunca herhangi bir değişime uğramamıştır. Fakat zihinsel olarak insanlık ciddi ilerlemeler sağlamıştır. Zihinsel evrimin, bedensel evrimden hızlı ilerlemesi bedene teknolojik bir evrim gerektiği fikrini ortaya çıkarmıştır. Yapay organ üretimi, protezler, giyilebilir akıllı cihazlar, genetik mühendisliği, insan bedenine takılan çipler gibi insanlığın yaşamını kolaylaştıran ve ömrünü uzatmayı amaçlayan uygulamalar insanlığın yapay evrimini hızlandırmaktadır (Yeşilyurt, 2017, s. 35). İnsanlık çok hızlı bir değişimin eşiğindedir ve bu değişime inanılmaz bir şekilde adapte olabilmektedir. İnsanlık ilk alet kullanmaya başladığından beri mi bir geçiş aşamasına geçti? İlk teknolojik cihazlar bedene ilk entegre edildiğinde mi? Henüz bir geçiş aşamasına geçilmedi mi? Bu soruların cevabı kişiden kişiye değişmektedir. Ancak insanın hızlı bir değişime girdiği ve bedenlerimizin teknolojik müdahalelerle şekillendiği bir çağda yaşadığımız reddedemeyeceğimiz bir gerçektir.

Bedenimiz dünyamız için oldukça güçsüz ve savunmasızdır. Kolayca zarar görebilir veya yok edilebilir. Ölüm ve yok oluş karşısında güçsüz ve dayanıksız bir bedene sahip olduğumuz farkında olduğumuz için sürekli olarak tehlikelerden kaçmaktayız. İnsanlık ne kadar mücadele ederse etsin, günümüze dek her zaman ölüm karşısında yenilmiştir. Beden insanda ölümün yeri olarak görünür. Zihnin gelişmesi, teknolojinin hızla ilerlemesine sebep olmuştur. Zihin ve teknolojinin karşısında gelişmeyen insan bedeni eskimeye mahkûm ve yetersiz kalmıştır. Bu sebeple insan bedenine yapılan teknolojik müdahalelerle beden engeli aşılma istenmektedir. İnsanlar kendi bedenlerini kendileri tasarlamak ister ve hatta bir bedene ihtiyaç duymadan sonsuz bir varoluş sergilemek istemektedirler.

İnsan beyni, bedeni bir yük olarak görmektedir. Bu sebeple insanlar bu yükten kurtulup sonsuzluğu yakalamak istemektedir. “Bedenden Kaçış” isimli çalışmam tam da bu konuya işaret etmektedir. Beden bir yük çuvalı olarak görselleştirilmiştir. Beyin bedenden yükselerek kopmaktadır. Beynin dört bir yanını saran kablolar teknolojiyle beyin bütünlüğünün bir göstergesidir.



Görsel 4.7. Veysel Şimşek, Bedenden Kaçış, Dijital Çizim, 30x30 cm, 2021.

İnsan beyninin yükselişi ve teknolojiyle bütünleşmesi farklı senaryolarda karşımıza çıkmaktadır. İnsan bilinci herhangi bir cihaza yüklenebilirse eğer insanlık çok farklı varoluş formlarında sonsuzluğu yakalayabilecektir. Herhangi bir bilgisayarda, robotta, sanal gerçeklikte, bedenimizin klonlarında, veya bedensiz bir şekilde bilincin varlığını sürdürebileceği transhümanist ve posthümanistler tarafından düşünülmektedir.

Kendi bedenlerimizi kendimiz seçemedik fakat yükleme senaryosunun gerçekleşmesi durumunda insanlığın birçok seçeneği olacaktır. Bedenimizin birçok klonuna bilincimizi kopyalamamız durumunda ne olur? O zaman tüm işlerimizin üstesinden gelebilir miyiz? Günümüzde birçoğumuz zamanın yetersizliğinden şikâyetçi durumdayız. Hayatın akış hızı bizlerde keşke kendimden birkaç kopyam olsaydı dedirtmektedir. Bilincin aktarıldığı birçok klon olması durumunda klon olan ve olmayan ayırt edilebilir mi? “Klonlanmış Beden” isimli çalışmam bu tür soruları düşünürken ürettiğim bir çalışmadır. Çalışmada aynı odanın içinde bulunan dört klon vardır.

Bunlardan üçünün alnında kod yazmaktadır birinin başında yuvarlak hale vardır. Başında hale olan klon asıl bilinçtir ve boş vakte sahiptir. Geri kalan üç klon ise ev ile ilgili işleri yerine getirmekte asıl bilince sahip klona yardımcı olmaktadır.



Görsel 4.8. Veysel Şimşek, Klonlanmış Beden, Dijital Çizim, 110x150 cm, 2021.

Bilinç aktarımının, posthuman geleceğimizi nasıl şekillendireceği bilinmezliklerle doludur. Şu anki duygu ve düşüncelerimizin çağa göre sürekli değiştiği bilinmektedir. Günümüzde bilinç aktarımının bir ütopya mı distopya mı olduğu kişinin bakış açısıyla ilgilidir. Fakat yüklenecek kişinin gerçek insan mı yoksa insanı taklit eden bir kopya mı olduğu konusu bizleri bilinç yükleme konusunda distopik düşüncelere itebilmektedir.

Bilinç aktarımını riskli bulup, tercih etmeyen insanlar eskiyen bedenleri karşısında bir şeyler yapmak isteyeceklerdir. Posthümanizme göre beden tamir edilebilir ve hatta başkasıyla değiştirilebilir olmalıdır. Bedenimiz araba parçaları gibi sökülüp takılabilen, zarar gördüğünde yenisi ile değiştirilebilen bir yapıda olsaydı eğer basit bir şekilde bu parçaları temin edebilecek ve yenileyebilecektik. “Aparat Bedenler” isimli çalışmamı bu konu üzerindeki düşüncelerimden esinlenilerek dijital çizim şeklinde tasarlanmıştır. Çalışmada kolay bir şekilde kişi tarafından sökülen eski el, kargo ambalajı içindeki yeni el ile değiştirilecektir.



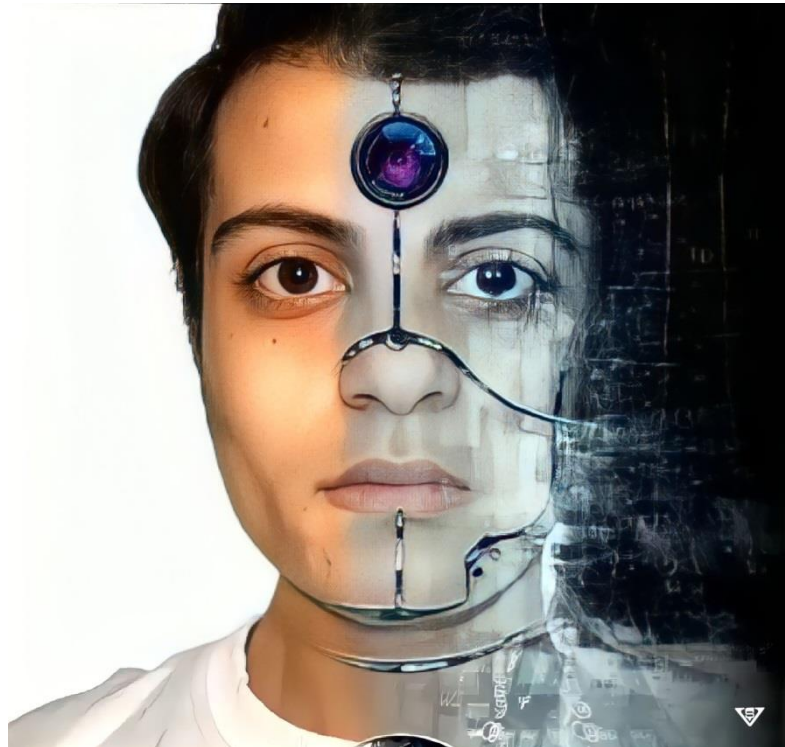
Görsel 4.9. Veysel Şimşek, Aparat Bedenler, Dijital Çizim, 70x80 cm, 2021.

Dönemin şartlarına göre arzularımız isteklerimiz değişmektedir fakat hiçbir zaman yaşamımıza anlam katan arzularımız yok olmamıştır. İnsanlığın yerini alacağına inanılan, insan ötesi varlıkların kendi zevkleri ve istekleri olacağı tarafımda düşünülmektedir. Bu konuyla ilgili tasarladığım “Posthuman Zevkler” isimli çalışmada bilinç aktarılmış bir robot, modası geçmiş ayakkabısının yerine yeni bir ayakkabı almaktadır. Ayakkabı mağazası çalışanı ise yapay zekâ ile güçlendirilmiş işçi bir robottur. Günümüzde işlerimizi kolaylaştırmak için ürettiğimiz teknolojiler, insan ötesi varlıkların işlerini kolaylaştırmak için üretilmeye devam edebilir.



Görsel 4.10. Veysel Şimşek, Posthuman Zevkler, Dijital Çizim, 150x200 cm, 2021.

İnsanlığın, insan ötesi duruma geçmesi için belli aşamalardan geçeceği düşünülmektedir. “İnsandan, İnsan-ötesine” isimli çalışmam insan ötesi evrimin aşamalarını (insan, siborg, robot, bedensizlik) gözler önüne sermektedir.



Görsel 4.11. Veysel Şimşek, İnsandan İnsan Ötesine, Dijital Çizim, 70x100 cm, 2022.

5. SONUÇ

İnsanlar, ölümden sonra ne olacağını net olarak bilmemektedirler. Bu durum insanları tedirgin edip, ölümsüzlüğü yaşadıkları dünya üzerinde elde etmeyi istemelerine neden olmaktadır. Geçmişten günümüze birçok alanda karşımıza çıkan ölümsüzlük arzusu; tarih boyunca mitolojilerde, kutsal din ve inançlarda, felsefelerde karşımıza çıkmaktadır. Ölümsüzlükle ilgili her çaba, ölümün yaratılışımızın bir gerçeği olduğunu ortaya koymaktadır. Çünkü günümüze kadar olan süreçte insanlar ölümlü bir varlık olarak, doğup, yaşayıp ölmüşlerdir. Geçmişte ölümsüzlüğü arayan kahramanlar genellikle doğada ölümsüzlüğü aramışlardır. Çünkü doğa insanlığa yaşam veren yerdir. Mesela Kral Gılgamış ölümsüzlüğü bir otta ararken, Makedonyalı İskender bir ırmakta aramıştır. Bazı inanç ve felsefelerde ölümsüzlük doğada aranmazken insanın kendisinde olduğuna inanılmaktadır. Bedenin ölümlü fakat ruhun ölümsüz olduğuna ilişkin anlatılar bu durumu örnekler niteliktedir.

Geçmişte olduğu gibi günümüzde de ölümsüzlük arzusu devam etmektedir. Fakat ölümsüzlük doğada değil teknolojiye aranmaktadır. İnsanlık teknolojinin yükselişi karşısında karşısın da zayıf kalmaya başlamıştır. Nesiller boyunca hayat, nesilden nesille hemen hemen aynıken, bu gün yaşayan çocukların hayatları yüz yıl önce yaşamış çocukların hayatlarından neredeyse tamamen farklıdır. Günümüzde yaşam yüz yıl öncesine göre ne kadar farklı görünüyorsa, gelecekteki yüz yıl içinde günümüz o kadar farklı olacaktır. Teknolojinin bu baş döndürücü hızı insanlığın ölümsüzlük arzusunu tekrar alevlendirmiştir ve posthümanizm düşüncesini ortaya çıkarmıştır.

Posthümanizm, dünyayı cennete çevirmek ve inşa ettiği dünyada insanlığa sonsuza kadar mutlu ve sağlıklı yaşam imkânı vermeyi amaçlamaktadır. Fakat böyle bir amacın gerçekleşmesine imkân verecek ciddi gelişmeler henüz gerçekleşmemiştir. Bu nedenle posthümanizm felsefesinin insana ölümsüzlük ümidi vermesi şimdilik bir fantezi olarak görünmektedir. Transhümanizm; sonsuzluk ve mükemmellik arayışı, insanı yüceltmesi, aşkınlık ve tanrısal zekâ gibi dinlerin konu edindiği vaatleri içermesi onu diğer dinlere alternatif bir dinmiş gibi gösterebilir. Fakat bu vaatlerin insan tarafından dünyada gerçekleştirilmesi düşüncesi geleneksel dinlere tehdit unsuru olmaktadır. Günümüzde dünyadaki ölümsüzlük fikrine karşı çıkan birçok etik, ahlaki ve dini itirazlar vardır. Çünkü her dinde, birey öldükten sonra ne olduğuna dair farklı inançlara sahip olsa da, posthümanizmle gelmesi beklenen ölümsüzlük, bu olasılıkları ortadan kaldıracaktır.

Fiziksel, zihinsel ve duyuşal olarak üstesinden gelmemiz gereken engellerimizle doğmuş olmamız ve geleceğimizde neyin yattığını bilmememiz yaşamımıza anlam katmaktadır. Tıp hastalara yardım etmek ve yaraları iyileştirmek için yeni teknikler geliştirirken, transühmanistler bu uygulamaları, sağlıklı bir bireyi, insan üst seviyeye çıkarmak için kullanmayı istemektedirler. Akla gelen herhangi bir fikir, potansiyel bir gerçeğe dönüştüğü bir çağdayız. Geleceğin insanları ne kadar geliştirebildiğini bize gösterecek tek şey zamandır.

İnsan ötesinin “ne olacağı” sorusu bu alanda radikal ilerlemeler olmadığı için bulanıktır. Ama makine ve insan yaklaşması her geçen gün artmaktadır. Görünüşe göre teknolojik aletler artık bedenın dışında değil içinde işlem görecektir. İnsanlık bedeninin parçalarını modifiye edebilen yeni bir tür olacaktır. Posthümanizm ve transhümanizm senaryoları günümüzde gerçek dışı görünse bile teknolojinin hayatımızı ve dünyamızı değiştirdiğı inkâr edilemez. Değişen yaşam şeklimiz ve yükselen standartlarımız ile geçmişte yaşayan insanlardan daha iyi bir konumda olduğumuz söylenebilir. 21. Yüzyılda hızla gelişen teknoloji dünyaya bakış şeklimizi değiştirmiştir. Değişime ortak ve öncü olan günümüz sanatçıları eserlerinde teknolojiyi kullanmaya başlamıştır. İnsan ötesi durumun ne olacağının bilinmemesi, sanatçıların hayal dünyasını geliştirmiş ve çok farklı eserler üretmelerini sağlamıştır.

Sonuç olarak transhümanizm ve posthümanizm düşüncelerinin barındırdığı insan ötesi varlıklar ve ölümsüzlükleri günümüzde bir ütopya olarak görölmektedir. Buna rağmen filozoflar, mühendisler, sanatçılar, bilim adamları posthümanizmi besleyen çalışmalar yapmaktadır. Posthümanizm sanatçıların ufkunu ve bakış açısını geliştirmiş bu alanda çeşitli çalışmalar yapmalarına olanak sağlamıştır.

KAYNAKLAR

- Acar, E., 2007, *Ölümlülük, Ölümsüzlük ve Yapay Zeka*, Altıkitap.
- Ağaoğlu Ercan, E., 2019, Sanal Gerçeklik, Hakikat Kavramının Dönüşümü ve Popüler Kültürdeki Yansımaları, *Türkiye İletişim Araştırmaları Dergisi*(34), 115-143.
- Ağartan, C. A., 2009, Sanat Eserlerinde Yaşayan Bir Mit: Sağlık Tanrısı Asklepios ve Kızı Hygieia, *Zeynep Kamil Tıp Bülteni*, 40(1), 49-52.
- Aikaterini, P., 2020, Ai - Da: The World's First Humanoid AI artist. Will AI Become Art's Next Medium?, Yüksek Lisans Tezi, *School Of Economics, International Hellenic University Business Administration & Legal Studies*, Selanik.
- Akçay, E., 2020, Biyoteknolojinin Transhümanizm ve Evrim Bağlamındaki Yeri: İnsan Genom Projesi ve Etik Tartışmalar, Yüksek Lisans Tezi, *Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İstanbul.
- Anadol, R., 2021, Makineler Rüya Görebilir mi? [online], <https://www.bmw.com.tr/tr/topics/fascination-bmw/bmw-joy-blog/makineler-ruya-gorebilir-mi.html> [Erişim Tarihi: 12 Ekim 2022].
- Aral, N., & Kadan, G., 2022, Günümüzde Azalan Sevgi ve Saygının Evrim Transcendence Filminden Yola Çıkarak İncelenmesi, *Sinemada Yeni Bildiri Kitabı* (s. 3-20), Lefkoşa: Yakın Doğu Üniversitesi Yayınları.
- Artut, S., 2014, *Teknoloji-İnsan Birlikteliği*, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Atak, M., 2020, Sanal Dünya Sarmalında Gençlik, *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi (ASEAD)*, 7(9), 199-209.
- Ayaz, Z., & Ersöz, B., 2022, Metaverse Evrenine Doğru Reklamcılık, *Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi İktisadi Ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 24(2), 708-729.
- Aydoğan, D., 2018, Post-Human Anlayışın Sanata Etkisi, Yüksek Lisans Tezi, *Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Eskişehir.
- Aydoğan, D., & Kaplanoğlu, L., 2020, Toplum, Sanat ve Sanal Gerçeklik, *Yeni Medya Elektronik Dergi -eJNM*, 4(2), 79-88.
- Aygün, Y., 2022, Gerçek Hayatta Ölen Kişiler Avatarları Sayesinde Metaverse'de yaşayabilecek [online], Listelist, <https://listelist.com/somnium-space-sonsuz-kadar-yasa-modu/> [Erişim Tarihi: 15 Haziran 2022].
- Aykanat, A., 2022, Metaverse'de Dijital Ölümsüzlük [online], HWP, <https://hwp.com.tr/olumsuz-olmak-ister-misiniz-metaversede-dijital-olumsuzluk-205989> [Erişim Tarihi: 3 Ekim 2022].
- Baki, O., 2020, Türk Sanatçı Refik Anadol, Yapay Zeka Yardımıyla Veriyi Sanata Çevirdi[online], Webtekno, <https://www.webtekno.com/refik-anadol-yapay-zeka-sanat-h83836.html> [Erişim Tarihi: 9 Ekim 2022].
- Bakırcı, Ç. M., 2020, Transcendence Filmi Işığında Yapay Zekanın Bilimsel Analizi [online], Evrimağacı, <https://evrimagaci.org/transcendence-evrim-filmi-isiginda-yapay-zekanin-bilimsel-analizi-155> [Erişim Tarihi: 25 Eylül 2022].
- Balkan, G., 2015, Posthuman; Bedenin Toplumsal İnşasının Sonu Bio-Konstrüktif Sanat, Yüksek Lisans Tezi, *Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İstanbul.
- Ballı, Ö., 2020, Günümüz Sanatında Dijitalleşme; Posthümanizm Bağlamında Sanat Ve Sanatçının Yerini Alan Algoritma: Post-Sanatçı, Sanatta Yeterlik Raporu, *Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü*, Ankara.
- Ballı, Ö., 2020, Transhümanizm Bağlamında Bir Yapay Zeka Sanatçı Uygulaması: OBv21, *Tykhe Sanat ve Tasarım Dergisi*, 5(9), 141-162.
- Ballı, Ö., 2021, Dijitalleşen Sanat Bağlamında Sanal Gerçeklik Teknolojisinin Sanatsal Üretim Sürecinde Kullanımı, *Uluslararası İdil Sanat ve Dil Dergisi*(77), 63-78.

- Baran, M. İ., 2014, Gattaca [online], <https://www.karanliksinema.com/2014/09/gattaca-1997.html> [Erişim Tarihi: 11 Ekim 2022].
- Batukan, C., 2017, *Robo-Tizm*, İstanbul: Altıkırkbeş.
- Baudrillard, J., 2003, *Simülaklar ve Simülasyon*, O. Adanır, Çev, Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Bernier, R., 1995, Char Davies Immersive Space Perceptive Space [online], <http://www.immersence.com/publications/1995/1995-RBernier-en.html> [Erişim Tarihi: 3 Mart 2022].
- Best, S., 2020, Mother 'reunites' with dead daughter using virtual reality technology [online], <https://www.mirror.co.uk/tech/mother-reunites-dead-daughter-using-21481780> [Erişim Tarihi: 20 Temmuz 2022].
- Beyaz, D., 2021, Robot Ressam Mısırdaki Casusluk Suçuyla Gözaltına Alındı [online], <https://kayiprihtim.com/haberler/bilim/robot-ressam-misir-da-casusluk-sucuyla-tutuklandi/> [Erişim Tarihi: 14 Ekim 2022].
- Bostrom, N., 2003, The Transhümanizm A General Introduction [online], <https://nickbostrom.com/views/transhumanist.pdf> [Erişim Tarihi: 27 Nisan 2022].
- Bostrom, N., 2005, A History of Transhumanist Thought. *Journal of Evolution and Technology*, 14, 1-25.
- Bostrom, N., 2009, The Future of Humanity, *New Waves in Philosophy of Technology* (s. 186-215). Birleşik Krallık: Palgrave Macmillan.
- Bostrom, N., & Roache, R., 2008, Ethical Issues in Human Enhancement, T. P. Jesper Ryberg içinde, *New Waves in Applied Ethics* (s. 120-152). Birleşik Krallık: Palgrave Macmillan.
- Breton, D. L., 2019, *Bedene Veda*, A. U. Kılıç, Çev, İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Brodeur, M. A., 2017, Can art be created by algorithms? [online], Bostonglobe, <https://www3.bostonglobe.com/arts/2017/08/03/can-art-created-algorithms/2MGWapvSfJVJOl8Sq1OIPO/story.html?arc404=true> [Erişim Tarihi: 13 Ekim 2022].
- Brown, M., 2021, Some people feel threatened [online], Theguardian, <https://www.theguardian.com/culture/2021/may/18/some-people-feel-threatened-face-to-face-with-ai-da-the-robot-artist> [Erişim Tarihi: 9 Eylül 2022].
- Burçoğlu, Z., 2018, Binaların İnsanlarla İletişim Kurma Biçimi Ve Refik Anadol [online], Aura Blog, <http://aura-istanbul.com/index.php/2018/11/16/binalarin-insanlarla-iletisim-kurma-bicimi-ve-refik-anadol/> [Erişim Tarihi: 14 Ekim 2022].
- Bursalı, A., 2015, Gılgamış Destanının Bilinmeyen Tabletleri Bulundu [online], Arkeofili, <https://arkeofili.com/kacirilan-tablette-gilgamis-destaninin-bilinmeyen-dizeleri-bulundu/> [Erişim Tarihi: 14 Ocak 2022].
- Christie, S., 2018, Is Artificial Intelligence Set To Become Art's Next Medium? [online], <https://www.christies.com/features/A-collaboration-between-two-artists-one-human-one-a-machine-9332-1.aspx> [Erişim Tarihi: 10 Ekim 2022].
- Chun, R., 2017, It's Getting Hard to Tell If a Painting Was Made by a Computer or a Human [online], <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-hard-painting-made-computer-human> [Erişim Tarihi: 12 Ekim 2022].
- Cohen, P., 2016, Hartold Cohen and AARON [online], Semantic Scholar, <https://www.semanticscholar.org/paper/Hartold-Cohen-and-AARON-Cohen/0835f128bfd720dcb1b2ab507781ff9ab4855cba> [Erişim Tarihi: 15 Ağustos 2022].
- Comito, K., 2019, How to Reach a Societal Turning Point on Life Extension, *The Transhumanism Handbook* (s. 431-454). Switzerland : Springer .

- Çetin, Z., 2014, Pre-Sokratiklerden Aristoteles'e Ruh ve Ölümsüzlük Anlayışları, Yüksek Lisans Tezi, *Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Bursa.
- Çolak, S. C., 2021, Refik Anadol: Yapay Zeka, Mimari ve Sanatın Kurucusu [online], <https://peyzax.com/yapay-zeka-mimari-ve-sanatin-bulusturucusu-refik-anadol/> [Erişim Tarihi: 14 Ekim 2022].
- Çoraklı, B., 2020, Anadolu Selçuklu Sanatında Ab-ı Hayat Sembolizmi, *Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi - SDÜ ART-E*, 13(25), 189-210.
- Dağ, A., 2018, *Transhümanizm İnsanın ve Dünyanın Dönüşümü*, Elis Yayınları.
- Danegri, D., 2018, Interview: Victoria Vesna [online], Arsake, <https://www.arshake.com/en/interview-victoria-vesna-pt-i/> [Erişim Tarihi: 29 Eylül 2022].
- Davies, C., tarih yok, Osmose[online], Immersence, <http://www.immersence.com/osmose> [Erişim Tarihi: 18 Eylül 2022].
- Davies, C., tarih yok, Osmose [online], *Personal Umich*, <http://www-personal.umich.edu/~kelzino/Char%20Davies/osmose.html> [Erişim Tarihi: 20 Ağustos 2022].
- Demir, A., 2018, Ölümsüzlük ve Yapay Zekâ Bağlamında Trans-hümanizm, *AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology*, 9(30), 95-103.
- Demir, N. S., 2020, Panofsky Ölçeğinde Karşılaştırmalı Adem ve Havva İkonografisi, *ASBİDER*, 7(21), 107-126.
- Doğan, B., 2021, Robot Aida Tüyler Ürpertici Otoportreler Yapıyor [online], Oksijen, <https://www.oksijendergi.com/insansi-robot-ai-da-tuyler-urpertici-oto-portreler-yapiyor/> [Erişim Tarihi: 14 Ekim 2022].
- Dölek, H., 2010, Ölümsüzlük Problemi Açısından Tehafütler, *İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 15(1), 199-207.
- Edman, T. B., 2019, *Transhümanizm ve Karşılıklı İzdüşümü*, İstanbul: Kastaş Yayınevi.
- Efil, Ş., 2016, Düşünce Tarihinde ve Modern Tıpta Ölümsüzlük Arayışı ve Eleştirisi, *Beytulhikme An International Journal of Philosophy*, 265-286.
- Elgammal, A., 2018, 75% of people think this AI artist is human [online], FastCompany, <https://www.fastcompany.com/90253470/75-of-people-think-this-ai-artist-is-human> [Erişim Tarihi: 10 Eylül 2022].
- Elgammal, A., 2018, Meet AİCAN [online], Theconversation, <https://theconversation.com/meet-aican-a-machine-that-operates-as-an-autonomous-artist-104381> [Erişim Tarihi: 13 Ekim 2022].
- Eliade, M., 2017, *İmgeler ve Simgeler*, M. A. Kılıçbay Çev, Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Erdinç, T., 2019, Beden Felsefesi Hiç Olanaklı Mıdır?, Yüksek Lisans Tezi, *Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Bursa.
- Frazer, J. G., 2015, *İnsan, Tanrı ve Ölümsüzlük*. (O. Aydın, Çev.) İstanbul: Altın Bilek Yayınları.
- Garcia, C., 2016, Harold Cohen and AARON a 40 Years Collaboration [online], Computer History Museum, <https://computerhistory.org/blog/harold-cohen-and-aaron-a-40-year-collaboration/> [Erişim Tarihi: 10 Haziran 2022].
- Görgülü, Ü., 2022, Teknoloji Geliştiren İnsandan Teknolojinin Geliştirdiği İnsana Genetik Müdahale ile İnsan Geliştirmeye Etik ve Fıkîhî Bakış, *Diyanet İlmî Dergi*, 58(3), 1095-1124.
- Greguric, I., 2013, Novi Mediji i Kiborgizirano Tijelo Kao Prostor Umjetnosti Transhumanizma, *In Medias Res Casopis Filozofije Medija*, 2(3).
- Grimes, W., 2016, Harold Cohen, A Pioneer of Computer-Generated Art Dies at 87 [online], The New York Times, <https://www.nytimes.com/2016/05/07/>

- arts/design/harold-cohen-a-pioneer-of-computer-generated-art-dies-at-87.html [Erişim Tarihi: 8 Ekim 2022].
- Gül, R., 2021, Doğa Görünümlerinin Sanal Uzaya Yansımalarının Dijital Sanat Bağlamında İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, *Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü*, Eskişehir.
- Güneştekin, A., 2018, <https://www.facebook.com/ahmetgunestekin/photos/yedi-yaprakl%C4%B1-%C3%B6l%C3%BCms%C3%BCzl%C3%BCk-otug%C4%B1lgam%C4%B1%C5%9F-%C3%B6l%C3%BCms%C3%BCzl%C3%BCk-iksirini-bulmak-i%C3%A7in-yedi-g%C3%BCn-ye/2028189767246407/> [Erişim Tarihi: 20 Kasım 2021].
- Güneştekin, A., 2018, *instagram*, https://www.instagram.com/p/BrmNXE6Hp-tA/?utm_source=ig_share_sheet&igshid=1wzwify7xshq3&epik=dj0yJnU9bm5Id1pLVR5Zk5EOEpvc292UkdSREYxb2ZXOHZVdmImcD0wJm49RE41M2FMX0gwYk9UUzBSZTR0enJhdyZ0PUFBQUFBR05UNG13 [Erişim Tarihi: 30 Şubat 2021].
- Güney, E., 2020, Kültürel Değişimler İlişkisinde Post-Dijital Sanat: Sınıf İhlalleri, *Journal Of Arts*, 3(2), 129-142.
- Gürz, S., 2019, Gılgamış Destanı [online], <https://www.kozmosungene-tigi.org/gilgamis-destani/> [Erişim Tarihi: 16 Ocak 2021].
- Halidi, G., 2017, Üç Öjeni Distopyası: Kızıl Nehirler, Cesur Yeni Dünya, Gattaca, *Türkiye Biyoetik Dergisi*, 4(3), 111-117.
- Harari, Y. N., 2016, *Homo Deus Yarının Kısa bir Tarihi*, P. N. Taneli Çev, İstanbul: Kolektif Kitap.
- Haslip, J., 2000, *Yalnız İmparatoriçe: Avusturya Elizabeth'in Biyografisi*, Anka kuşu.
- Hauskeller, M., 2016, *Mythologies of Transhumanism*, İngiltere: Palgrave Macmillan.
- Hayles, N. K., 1999, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press.
- Huxley, J., 1957, *New Bottles for New Wine*, Londra: Chatto and Windus Publishing.
- Kahraman, M. E., 2022, Blok zincir, Deepfake, Avatar, Kripto para, Değiştirilemez Belirteç (NFT) ve Sanal Evren (Metaverse) ile Yaygınlaşan Sanal Yaşam, *International Journal of Cultural and Social Studies (IntJCSS)*, 8(1), 149-162.
- Kaku, M., 2015, *Zihnin Geleceği*, Ankara: Odtü Geliştirme Vakfı Yayıncılık Ve İletişim A.Ş. Yayınları.
- Kara, U. Y., 2013, Bilgisayar Oyunları, Yeni Medya ve Kimlik: Kuramsal Arayışlar, Yüksek Lisans Tezi, *Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Ankara.
- Karakoç, E., & Kaya Erdem, B., 2022, Yas ve Melankolide Sanal Gerçekliğin Duygulanımsal Boyutu, *Intermedia International e-Journal*, 7(12), 252-269.
- Karakurt, D., 2011, *Türk Mitoloji Ansiklopedisi*. ISBN 978-605-5618-03-2: e-Kitap, Google Kitap Projesi.
- Karamanlı, S. İ., 2018, Metinlerarası İlişkiler ve Gılgamış Destanının Çağdaş Yorumları İncelemesinin Eleştirel Bir Okuması, *İçtimaiyat Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(2), 93-97.
- Karağuz, A. M., 2020, Cenneti Yeniden İnşa Uğraşı: Transhümanizm, *Türk Dili*, 52-59.
- Karayılanoğlu, G., 2020, Digital Interactive Experiences In Contemporary Art Museums, *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 10(4), 423-440.
- Kelekçi, M., 2021, Transhümanizm ve Posthümanizm Kavramlarının Sanatla İlişkisi, Yüksek Lisans Tezi, *Hacı Bayram Veli Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü*, Ankara.

- Kılıç, Y., & Eser, E., 2017, Eskiçağ Toplamlarının Mitolojisinin Ölümsüzlük Arayışı, *Akademik Tarih ve Düşünce Dergisi*, 123-156.
- Kluszczyński, R., 2010, Strategies of Interactive Art, *Article in Journal of Aesthetics and Culture*, 2, 1-27.
- Kluszczyński, R. W., 2014, *Ken Feingold Figury mowy*, Polonya: Laznia Center for Contemporary Art.
- Koçel, T., 2001, *İşletme Yöneticiliği*, İstanbul: Beta Baskı Yayınları.
- Kurt, İ., 2019, Transhümanizm ve Tekillik Bağlamında Dinin Geleceği, Yüksek Lisans Tezi, *Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Konya.
- Kurtuluş, Ö., 1996, Yirmibirinci Yüzyılın Etkileşim Ortamında Sanatçı ve Teknoloji, *Bilim ve Teknik* (345), s. 18.
- Kurzweil, R., 2005, *The Singularity is Near*, New York: Penguin Books USA.
- Kurzweil, R., 2016, *2.0 Tekillğe Doğru Biyolojisini Aşan İnsan*, M. Şengel, Çev., İstanbul: Alfa.
- Lecourt, D., 2005, *İnsan Post-İnsan*, H. T. Abadan, Çev., Ankara: Epos Yayınları.
- Lee, N., 2019, In Search of Super Longevity and the Meaning of Life, *The Transhumanism Handbook*, s. 313-354, Gewerbestrasse : Springer Nature Switzerland.
- Lieberman, D. E., 2015, *İnsan Vücudunun Öyküsü*, R. Bilgin, Çev., Ankara: Say Yayınları.
- Lilley, S., 2013, *Transhumanism and Society The Social Debate over Human Enhancement*, New York: Sociology Faculty Publications.
- Loubak, A., L. 2020, Virtual reality is used to promote 'encounter' between mother and deceased daughter [online], <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/02/realidade-virtual-e-usada-para-promover-encontro-entre-mae-e-filha-falecida.ghtml> [Erişim Tarihi: 2 Eylül 2021].
- Max More, N. V., 2013, *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*, İngiltere: Wiley-Blackwell.
- McCarthy, J., 2016, How a Microsoft machine learning AI created this entirely new Rembrandt [online], The Drum, <https://www.thedrum.com/news/2016/04/07/how-microsoft-machine-learning-ai-created-entirely-new-rembrandt> [Erişim Tarihi: 27 Eylül 2022].
- Mocan, R., 2020, From Co-Creator To Demiurge A Theological And Philosophical Perspective On Transhumanist Art, *Journal for the Study of Religions and Ideologies*, 19(53), 110-123.
- Murat, S., 2021, Dünyanın İlk Robot Ressamı Ai-DA [online], Sanat Perver, <https://www.sanatperver.com/dunyanin-ilk-robot-ressami-ai-da/> [Erişim Tarihi: 13 Ekim 2022].
- Myers, C. J., 2013, Imagining The Posthuman: Art, Technology, And Living In The Future, Yüksek Lisans Tezi, *Minnesota University*, Minnesota.
- Öztabak, M., 2017, Su ve Şifa: Ab-ı Hayat, *Z Dergi*(2), 24-31.
- Patacı, B., 2016, Tanrılaştırma ve Şeytanlaştırma Arasında Mitolojik Bir Figür Olarak Asklepios, *Milel ve Nihal*, 154-182.
- Pickster, C., 2005, Transhuman Bodies in Contemporary Art: Plastic Possibilities, Consumer Choices, Yüksek Lisans Tezi, *Johannesburg University*, Johannesburg.
- Piyadeoğlu, Ç., 2021, Popüler Kültür Odağında Bireyin Ölümsüz Olma Arzusu, *Mecmua Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(25), 480-500.

- Reyhanlı, U., 2019, Sanatta Bedensel Ve Zihinsel Sınırlar: UzuV-Uzanti Olarak Sanat Pratikleri, Sanatta Yeterlilik Raporu, *Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü*, Ankara.
- Riggs, L., tarih yok, Teknolojiyle Değişen İnsan Post:Human [online], Theposthuman, <http://www.theposthuman.org/uploads/8/8/7/7/8877263/leslieriggs-article.pdf> [Erişim Tarihi: 10 Şubat 2022].
- Sadık, C., 2018, Asklepios Hekimlerin Sağlığın ve Tıp Biliminin Tanrısı [online], <https://www.tarihli-sanat.com/asklepios/> [Erişim Tarihi: 12 Mayıs 2022].
- Sağlamtimur, Z., 2018, Dijital Sanat, *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(3), 213-238.
- Scaravaggi, S., 2006, L'esperienza Interattiva Di Victoria Vesna, *Digimag*(20), 74-80.
- Schinkel, B., 2021, Where from and Where to: Transhumanistic and Posthumanistic Phantasms: Antichrist, Headbirth and the Feminist Cyborg, *Transhumanism: The Proper Guide to a Posthuman Condition or a Dangerous Idea?* (s. 207-224). Saarbrücken: Springer Nature Switzerland AG .
- Sepetçi, T., & Küngerü, A., 2022, Dijital Oyunlarda Transhümanizm Anlatısı: Cyberpunk 2077 Örneği, *TRT Akademi*, 7(16), 940-969.
- Taş, D. B., 2022, Çinli Bilim Adamları Yapay Rahim Geliştirdiklerini Duyurdu [online], <https://cilginfizikciler.vbi.com/cinli-bilim-insanlari-yapay-rahim-elistir-diklerini-duyurdu/> [Erişim Tarihi: 11 Ekim 2022].
- TDK., tarih yok, Türk Dil Kurumu [online], <https://sozluk.gov.tr/> [Erişim Tarihi: 24 Mayıs 2022].
- Tepe Yılmaz, S., 2018, Bedene Bakış: Transhümanist İzler, *Social Sciences Studies Journal*, 2104-2110.
- Time., 2011, 2045: The Year Man Becomes Immortal [online], <http://content.time.com/time/covers/0,16641,20110221,00.html> [Erişim Tarihi: 2 Ekim 2022].
- Toprak, A., 2020, Yapay Zekâ Algoritmalarının Dijital Enstalasyona Dönüşmesi, *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Düşünceler Hakemli E-Dergisi*(14), 47-59.
- Tuna, Y., 2019, Refik Anadol ve Hislerimizin Heykelleri [online], Dadanizm, <https://www.dadanizm.com/refik-anadol-ve-hislerimizin-heykelleri> [Erişim Tarihi: 14 Ekim 2022].
- Uçar, Ö., 2022, Sonmum Space Cube Coin Nedir [online], BtcHaber, <https://www.btchaber.com/somnium-space-cube-coin-nedir/> [Erişim Tarihi: 2 Ekim 2022].
- Uğur, S., 2018, Transhumanizm ve Öğrenmedeki Değişim, *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi* , 58-74.
- Uğur, S., 2019, Sosyal Ağlar, Dijital Avatarlar ve Teknolojik Tekillik, *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi AUAd*, 5(2), 4-8.
- Uğurlu, H., 2008, Teknoloji Sanat İlişkisi: Günümüzde Teknolojik Sanatların Amacı, *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(2), 247-260.
- Unver, B., 2020, Distopik Bilim Kurgu Sinemasında Gelecek Mekânları ve Mimari Öngörüler, *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*(24), 95-111.
- Urquia, B. V., 2022, Robot Artist Paints Portrait of The Queen [online], E&T, <https://eandt.theiet.org/content/articles/2022/05/robot-artist-paints-portrait-of-the-queen/> adresinden alındı [Erişim Tarihi: 16 Eylül 2022].
- Valera, L., 2014, Posthumanism: Beyond Humanism?, *Cuadernos de Bioética*, 25(3), 481-491.

- Vita-More, N., 2002, Radical Body Desing Primo Posthuman [online], <https://www.kurzweilai.net/radical-body-design-primo-posthuman> [Eriřim Tarihi: 20 Nisan 2022].
- Yamanol, İ., 2017, Geleceęin Genetik Düzeni Gattaca [online], Bilimkurgukulübü, <https://www.bilimkurgukulubu.com/sinema/gelecegin-genetik-duzeni-gattaca/> [Eriřim Tarihi:10 Aralık 2022].
- Yasa, M., 1997, Reenkarnasyon Beřiri Ruhun Ölümsüzlük Arzusunu Tatmin Eder mi?, *Ondokuz Mayıs Üniversitesi İlahiyat Fakóltesi Dergisi*, 9(9), 239-246.
- Yavuz, H., 2020, Yapay Yařam Sanatı ve Yapay Zekanın Sanatta Kullanımı, Yüksek Lisans Tezi, *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü*, Samsun.
- Yeřilyurt, Y., 2017, Posthümanizm ve Bilimkurgu Sineması, Doktora Tezi, *Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İstanbul.
- Yılmaz, S., & Yengin, D., 2021, Film Çalışmalarında Dijital Gözetimin Duygusal Yaklaşım, *Analizicommunication And Technology Congress*, 523-536.
- Yurduneri, Ç. D., 2022, Sanatçı Ai-da Kraliçe Elizabeth'in Portresini Yaptı [online], <https://www.aksam.com.tr/teknoloji/sanatici-robot-ai-da-kralice-elizabethin-portresini-yapti-70-yil-donumunu-kutluyor/haber-1274216> [Eriřim Tarihi: 14 Ekim 2022].
- Yurttaş, M. K., 2019, Günümüz Çaędař Sanatında Disiplinlerarası Bir Kavram Olarak Posthuman Beden, *Social Sciences*, 5(33), 2071-2076.
- Zhiyaevae, A., 2018, Live Performance at the Louvre Museum Paris [online], <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=Zs3n07Clw7A> [Eriřim Tarihi: 20 Ağustos 2022].
- Anonim., 2016, Akhilleus [online], <https://okuryazarim.com/akhilleus/> [Eriřim Tarihi: 3 Ekim 2022].
- Anonim., 2018, Refik Anadol Eriyen Hatırlar [online], <https://www.pilevneli.com-tr/exhibitions/17/works/> [Eriřim Tarihi: 20 Ağustos 2022].
- Anonim., 2019, <https://nedirara.com/h%C3%BCmanizm> [Eriřim Tarihi: 27 Nisan 2022].
- Anonim., 2021, Dünyanın İlk Ressam Robotu Sergi Açtı [online], Ensonhaber, <https://www.ensonhaber.com/teknoloji/dunyanin-ilk-ressam-robotu-sergi-acti> [Eriřim Tarihi: 13 Ekim 2022].
- Anonymous., tarih yok, Achilleion Corfu [online], [https://stringfixer.com/tr/Achilleion_\(Corfu\)](https://stringfixer.com/tr/Achilleion_(Corfu)) [Eriřim Tarihi: 15 Şubat 2021].
- Anonymous., tarih yok, Bodies Incorporated [online], <https://www.digitalartarchive.at/database/general/work/bodies-incorporated.html> [Eriřim Tarihi: 15 Nisan 2022].
- Anonymous., tarih yok, <https://www.stan.com.au/watch/gattaca-1997> [Eriřim Tarihi: 10 Aralık 2022].
- Anonymous., 2007, *Wikipedia*, https://tr.wikipedia.org/wiki/Vitruvius_Adam%C4%B1#/media/Dosya:Da_Vinci_Vitruve_Luc_Viatour.jpg [Eriřim Tarihi: 1 Nisan 2022].
- Anonymous., 2009, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Michelangelo_S%C3%B-Cndenfall.jpg [Eriřim Tarihi: 4 Mart 2022].
- Anonymous., 2012, <https://nsaxonanderson.wordpress.com/2012/05/09/a-wild-man-tarzan-of-the-highlands/> [Eriřim Tarihi: 7 Şubat 2021].
- Anonymous., 2013, [https://en.wikipedia.org/wiki/Fountain_of_Youth#/media/File:-Lucas_Cranach_-_Der_Jungbrunnen_\(Gem%C3%A4ldegalerie_Berlin\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Fountain_of_Youth#/media/File:-Lucas_Cranach_-_Der_Jungbrunnen_(Gem%C3%A4ldegalerie_Berlin).jpg) [Eriřim Tarihi: 24 Şubat 2021].
- Anonymous., 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=RSsmjcl-BjA> [Eriřim Tarihi: 4 Ağustos 2021].

- Anonymous., 2014, https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=Do_vM26SEog [Eriřim Tarihi: 28 Eylöl 2022].
- Anonymous., 2022, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Peter_Paul_Rubens_-_Hygeia.jpg [Eriřim Tarihi: 22 Ekim 2022].
- Anonymous., 2022, https://en.wikipedia.org/wiki/Klimt_University_of_Vienna_Ceiling_Paintings [Eriřim Tarihi: 24 Nisan 2022].
- Anonymous., 2022, <https://nl.wikipedia.org/wiki/Antichrist#/media/Bestand:FensterbildAntichrist2.jpg> [Eriřim Tarihi:10 Ekim 2022].

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı : Veysel ŞİMŞEK
Uyruğu : Türkiye Cumhuriyeti

EĞİTİM

Lise : Batman Fatih Lisesi 2007/2011
 Üniversite : Dokuz Eylül Üniversitesi 2011/2015
 Yüksek Lisans : Batman Üniversitesi 2020/2023

İŞ DENEYİMLERİ

Yıl	Kurum	Görevi
2015	Milli Eğitim Bakanlığı	Öğretmen
2017-2022	Milli Eğitim Bakanlığı	Müdür Yardımcısı

YAYINLANAN ÇALIŞMALAR

Dr. Cengiz Dağdelen, Post-hüman, Kitap Kapak Tasarımı
 Genç Nazar Dergisi, 2022, Sayı:4, Dergi Kapak Tasarımı
 Kalemyâr Dergisi, 2022, Sayı3, Dergi Kapak Tasarımı

ÖDÜLLER

2015 Uluslararası İzmir Sanat Bienali “Jüri Teşvik Ödülü”

SERGİLER

2015 Uluslararası İzmir Sanat Bienali
 2015 “Grafik Tasarım Sergisi” Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi
 2021 “Gaiaya Dönüş” Uluslararası Karma Desen Sergisi
 2021 “Bizim Yunus” Yunus Emre ve Türkçe Yılı, Çevrimiçi Karma Sergi
 2021 “Online Karma Sergi” Batman Üniversitesi
 2021 “Mehmet Âkif Ersoy ve İstiklâl” Hacı Bayram Veli Üniversitesi Resim Sergisi
 2022 “Batman Sanat Günleri” Batman Sanat Merkezi Resim sergisi