

Çeviri Makale

Yapay Zekâ ve Yaratıcılık Sorunu Üzerine: Sanat, Veri ve Yapay Zekâ İmgelerinin Sosyokültürel Arşivi

Orijinal makale için: <https://doi.org/10.1177/13675494241246640>

Michiel BAAS

İngilizce aslından çeviren: Refia Anıl AĞRILI*

ORCID NO:0000-0003-1986-2412

*Dr. Öğr. Üyesi, refiaanil@gmail.com - refia.agrili@marmara.edu.tr,
Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü

Öz

Yapay zekâ (YZ), giderek daha fazla sanatçı tarafından yaratıcı amaçlarla kullanılmaktadır. Aynı zamanda YZ, telif hakkı ihlalleri ve olası iş kaybı gibi nedenlerle yaratıcı profesyoneller arasında ciddi endişelere yol açmaktadır. Bu makale; YZ ile birlikte nasıl (ortak) yaratım yapılabileceğini anlamak amacıyla, Adobe’de tasarımcı olarak çalışan ve yaratıcı amaçlarla YZ kullanan Hintli sanatçı Harshit Agrawal ile bir diyalog kuracaktır. Popüler kültürde yer alan YZ imgelerini içeren sosyokültürel arşiv kavramını tanıtarak, YZ ile içinde bulunduğumuz ‘şimdi’de nasıl yaşadığımızı, çalıştığımızı ve yarattığımızı anlamaya çalışırken, bunun bir zamanlar ‘geçmiş’te nasıl hayal edildiğini de sorgulamamız gerektiğini öne sürmektedir. Bu yaklaşım, ‘gelecek’ için YZ’ye daha verimli bir bakış açısı geliştirilmesini kolaylaştıracaktır.

Anahtar Kelimeler: sanat, yapay zekâ, yaratıcılık, tasarım, Hindistan

Translated Article Artificial Intelligence and the Question of Creativity: Art, Data and the Sociocultural Archive of AI - Imaginations

Original article: <https://doi.org/10.1177/13675494241246640>

Michiel Baas

Translated from English by: Refia Anıl AĞRILI *
ORCID NO: 0000-0003-1986-2412

*Asst. Prof., refiaanil@gmail.com - refia.agrili@marmara.edu.tr,
Marmara University, Faculty of Fine Arts, Department of Interior Architecture

Abstract

Artificial Increasingly artificial intelligence (AI) is employed by artists for creative purposes. At the same time, AI causes significant concerns among creative professionals in terms of copyright violations and possible job loss. To understand how it may be possible to (co)create with AI this article will enter into conversation with Indian artist Harshit Agrawal who is both a designer with Adobe and an artist who works with AI for creative purposes. Introducing the concept of the sociocultural archive comprising AI imaginations as they have featured in popular culture, this article suggests that when we seek to understand how we now live, work and create with AI in the 'present', we must also interrogate how this was once envisioned in the 'past'. This will facilitate a more productive approach to AI for the 'future'.

Keywords: art, artificial intelligence, creativity, design, India

GİRİŞ

2023 yapımı bilimkurgu-aksiyon filmi *The Creator*'da (*Yaratıcı*), bir yapay zekâ (YZ), Los Angeles kentinde bir nükleer savaş başlığını patlatmaktan sorumlu tutulur. Bu olayın ardından Batılı uluslar, insanlığın yok oluşunu önlemek amacıyla bu teknolojiye karşı birleşerek savaş ilan eder. Direniş ise, yapay zekâyı tamamen benimsemiş ve 'nihai' bir silaha ev sahipliği yaptığı varsayılan 'Yeni Asya' olarak anılan bir ülkeler bloğundan gelir. Amerikan ordusuna mensup bir çavuş, bu tehdidi araştırmak ve ortadan kaldırmakla görevlendirilir. Film, Asyalıların teknolojiyle karmaşık biçimlerde birleştiği klişe *Blade Runner* tarzı anlatı unsurlarına başvursa da, bu klişeleri altüst ederek asıl tehlikenin yapay zekâ değil, Batılı/Beyaz 'insan' paranoyası olduğunu öne sürmeyi de başarır.

The Creator filminin gösterime girmesi, dünyanın da yapay zekânın 'gerçekliği'ne uyanmaya başladığı bir döneme denk gelmiştir. Bu uyanışın temelinde, kısa sürede geniş kitlelerce benimsenen bir yapay zekâ metin üreticisi olan ChatGPT'nin ortaya çıkışı yer almaktadır. Bu gelişme, daha önce piyasaya sürülen ve mevcut görselleri temel alarak yaratıcı çıktılar üretebilen DALL-E, Midjourney ve Stable Diffusion gibi görsel üretici araçları izlemektedir. Bu araçların sağladığı üretim kapasitesi, sanatçılar ve yaratıcı profesyoneller arasında mülkiyet, telif hakları, intihal ve olası iş kayıpları gibi konular üzerinde hararetli tartışmaların sürmesine neden olmaktadır. Bu bağlamda ısrarla sorulan temel sorulardan biri şudur: İnsan eli değmeden üretilen bu çıktılar 'sanat' olarak kabul edilebilir mi? Yapay zekâ gerçekten bir şey mi yaratmakta, yoksa yalnızca başkalarının yaratıcılığıyla şekillenmiş verileri mi kullanmaktadır? Bu makale; yapay zekâ ile (ortak) üretimin nasıl mümkün olabileceğini anlamak amacıyla hem Adobe'da tasarımcı olan hem de yapay zekâ ile çalışan sanat enstalasyonları geliştiren Hintli sanatçı Harshit Agrawal ile bir diyalog kuracaktır. Makale, popüler kültürde yapay zekânın nasıl hayal edildiğine dair tasavvurlardan oluşan sosyokültürel bir arşiv kavramını ortaya koymakta ve günümüzde yapay zekâ ile nasıl yaşadığımızı, çalıştığımızı ve yarattığımızı anlamaya çalışırken; geçmişte bu durumun nasıl tahayyül edildiğini de sorgulamamız gerektiğini ileri sürmektedir. Yapay zekâyı yaratıcı amaçlarla kullanan Hintli sanatçıların çalışmaları bu tartışmaya bir katman daha eklemekte, izleyicilerin sergiler aracılığıyla yapay zekânın 'gerçek' işleyişiyle doğrudan etkileşim kurmasına olanak tanımaktadır. Bu makale, 'yaratıcılık sorusu'nu, 'gelecek' için yapay zekâya yönelik

daha üretken bir yaklaşım geliştirme yolunda bir çıkış noktası olarak ele almaktadır.

Sosyokültürel Bir YZ Arşivi

The Creator filmi, yapay zekâya dair bilimkurgu tahayyüllerinin iki temel türünü harmanlamaktadır: Kıyametvari/distopik yaklaşımlar ile teknoloji iyimserliği arasındaki bu ayrım, ilk kategorinin ikinciye kıyasla belirgin bir üstünlüğü bulunmaktadır. Aşağıda sunulan genel bakış Batı'daki örneklerle sınırlı olmakla birlikte, *Imagining AI: How the World Sees Intelligent Machines* (Cave ve Dihal, 2023) adlı yakın tarihli derleme eserde de gösterildiği üzere, Küresel Güney'de de benzer tahayyüllerin mevcut olduğuna dair yeterli kanıt bulunmaktadır. Batı'dan verilen en erken örneklerden biri, Fritz Lang'ın Alman dışavurumcu sessiz filmi *Metropolis*'tir (1927). Gelecekte geçen kentsel bir distopyada konumlanan bu yapı, insan ve makine arasındaki çatışma teması etrafında şekillenmekte olup, bu tema daha sonra birçok Hollywood filminde temel anlatı unsuruna dönüşmüştür. Filmin kritik bir sahnesinde ana karakterlerden biri, sonradan emekçileri yutan bir *Moloch* tapınağı olarak yorumlayacağı bir makinenin patlamasına tanıklık eder. Kenanî bir tanrı olan Moloch, Levililer Kitabı'nda çocuk kurban etme ritüelleriyle güçlü biçimde ilişkilendirilir ve böylece masumiyetin kaybını simgeler. Günümüzde Moloch teriminin, sosyal medyanın her şeyi yutan canavarı, yapay zekânın potansiyeli ve büyük teknoloji şirketlerinin bu alandaki rolü bağlamında yapılan eleştirel analizlerde sıklıkla kullanıldığı görülmektedir (Mogi, 2023). Bu bağlamda IBM, Stanley Kubrick'in *2001: A Space Odyssey* (2001: *Uzay Yolu Macerası*, 1968) filmine doğrudan ilham kaynağı olmuştur. Filmdeki uzay gemisinin bilgisayar sistemi HAL 9000'in ismi, alfabetik sıraya göre IBM harflerinden bir önceki üç harften oluşmaktadır. Film, George Orwell'in *1984* (1949) adlı eserinden esinlenmekle birlikte, gösterime girdiği döneme kadar benzer distopik senaryoları işleyen çok sayıda başka roman da ortaya çıkmıştı; örneğin Aldous Huxley'nin *Brave New World* (*Cesur Yeni Dünya*, 1932) ve Ray Bradbury'nin *Fahrenheit 451* (1953) adlı eserleri bu türün öne çıkan örneklerindendir. Bu anlatıların ortak yönü, genellikle her şeyi gören ve sınırsız güce sahip bir hükümetin ya da zengin teknokratlardan oluşan bir yapının toplumu yönetmesidir; bu yapılar bilgi akışını sıkı bir şekilde denetler ve bireysel hakları—özellikle de işçilerin haklarını—asgari düzeyde tutar.

Teknolojik araçlarla denetim kurma saplantısının çok daha eski kaynaklara dayandığı öne sürülebilir. Eski Ahit'teki İlk Günah anlatımı,

bilginin tehlikesiyle derinlemesine yoğrulmuştur ve bu anlatı, insanın topraktan canlandırıldığına dair bir tasavvura sahip olan Talmud'a dayanmaktadır. Orta Çağ'da bu anlayış, bazı âlimleri bir Golem yaratmanın yollarını öğrenmek amacıyla *Sefer Yetzirah* ya da *Yaratılış Kitabı* üzerinde çalışmaya yöneltmiş; bu süreç, Mary Shelley'nin *Frankenstein* (1818) adlı eserinde olduğu gibi, kontrolden çıkan, ruhsuz ve insan eliyle yaratılmış varlıkların yer aldığı çok sayıda kurgusal anlatıya ilham vermiştir. "Yapay zekâ" teriminin kendisi 1960'lardan önce var olmasa da, yapay zekânın insan biçiminde tasvir edilmesinin en erken örneklerini tam da burada görmekteyiz. Popüler kültürün yapay zekânın kavramsal zekâsını, ruhunu ya da niyetini (yani özerkliğini) robot bedenleri aracılığıyla tasvir edişi de bu süreci pekiştirmiştir. *Blade Runner* (1984), *The Terminator* (1984), *Robocop* (1987), *The Matrix* üçlemesi (1999, 2003, 2003), *I, Robot* (2004), *Ex Machina* (2014), *M3GAN* (2022) gibi filmler ile *Westworld* (2016-) gibi televizyon dizileri, yapay zekâ ile robotlara dair kaygıları kıyametvari bir yıkım teması etrafında birleştirmektedir. Bu anlatılardan çıkan temel mesaj şudur: Teknoloji bir kez öz farkındalık geliştirdiğinde, acımasız ve vahşi bir rasyonalite sergilemeye başlayacaktır.

Yapay zekânın dayandığı veri setlerini karakterize eden cinsiyet, cinsellik, ırk ve etnisiteye ilişkin önyargılar gibi, bu sosyokültürel arşiv de çok katmanlı önyargılara sahiptir ve yapay zekâyı küresel ölçekte tasavvur etme biçiminde önemli örtüşmeler bulunsa da, evrensel bir gerçeklik olarak kabul edilmemelidir (Cave ve Dihal, 2023). Bununla birlikte, yapay zekânın özellikle yaratıcılık gibi insanla özdeşleşmiş alanlara girmeye başladığı günümüzde, bu teknolojinin hayal gücündeki uzun soluklu mirasını ciddiyetle ele almak büyük önem taşımaktadır. Peki, normalde yoğun emek gerektirecek bazı görevleri yapay zekânın anında yerine getirebildiği bu yeni gerçekle nasıl etkileşim kurabiliriz? Sanatçılar ve yaratıcı profesyoneller bu durumu nasıl değerlendirmektedir?

YZ ve Yaratıcılık Sorusu

2023 ortalarında, *The Harvard Gazette* yapay zekânın 'yaratıcı' olma kapasitesi veya ilişkisi sorusunu ele alarak altı profesyonelle röportaj yapmıştır. Kısa hikâye yarışmasında yakın zamanda jüri üyesi olan yazar, yapay zekânın 'mükemmel bir taklitçi ve hızlı öğrenici' olduğunu, uygun yönlendirmelerle 'tanınabilir tarzlarda güçlü eserler yazabileceğini ve dilsel deneylere girebileceğini' belirtmiştir. Ancak, yazar bununla birlikte yapay zekânın "gerçek içgörü ve deneyimden yoksun olacağını"

da eklemektedir. Bu görüş, sanatçı kimliğiyle konuşan müzisyenin düşünceleriyle paralellik göstermektedir; müzisyene göre yapay zekâ henüz “duyguyu iletemez ve temsil edemez”, bu nedenle kendisi için bir endişe kaynağı değildir. Mimar da benzer bir tutum içindedir. Yapay zekânın olağanüstü analiz yeteneğini takdir etmekle birlikte, “tasarım yaparken kafamızda gerçekleştirdiğimiz, çok sayıda değişkeni dikkate alıp bunları sıralama sürecini” yapay zekânın henüz yerine getiremediğini düşünmektedir. Bu düşünce çizgisinden farklı düşünen tek kişi ise animatördür. Yapay zekâyı yaratıcı veya hayal gücüne sahip olarak düşünmek fazla olabilir; ancak animatör, farklı kaynaklardan gelen görsellerin birleşiminin ve rastgeleliğin büyük ölçüde yer aldığı bu sürecin, yaratıcı sürecin bazı yönlerine oldukça yakın olduğunu düşünmektedir. Bir ‘kolektif bilinçdışı’ olarak gördüğü yapay zekâ çıktılarında bazılarını ‘ilginç’ bulmakta (Mineo, 2023) ve bu durum, ‘kolektif bilinçdışı’ ya da sosyokültürel arşiv ile yaratıcılığı neyin oluşturduğu konusundaki düşünceler arasındaki ilişkiye dair daha geniş soruları gündeme getirmektedir.

Yapay zekânın ortaya çıkardıklarını potansiyel olarak ilginç olarak nitelendiren animatör, teknolojinin (bir tür) yaratıcılık kapasitesine sahip olabileceğini açık bırakmaktadır. Yaratıcılık sorusu, yakın zamanda Hindistan’ın Bengaluru (eski adıyla Bangalore) kentinde bulunan Alliance University tarafından düzenlenen ‘Yapay Zekâ ve Toplum’ adlı konferans ve festival (confest) kapsamında küratörlüğünü yaptığım bir yapay zekâ sanat enstalasyonları sergisinde de merkezî bir tema olmuştur. Bu bağlamda, Hindistan’da sanatçılar, yaratıcı profesyoneller ve veri bilimcileri arasında hem çevrim içi hem de Bengaluru’da saha çalışması şeklinde kapsamlı etnografik araştırmalar yürüttüm. Sergi, bu proje kapsamında elde edilen bulgular üzerine inşa edilmiştir. Bangalore Uluslararası Merkezi’nin (BIC) zemin katının tam ortasına—kampüs içi enstalasyonların yanı sıra serginin ana mekânı olarak—yerleştirilen Harshit Agrawal’ın *The G(u)arden of Digital Delights* adlı eseri (bkz. Şekil 1)¹ dört büyük LED ekran üzerinde sunulmuş ve bu ekranlar birlikte bir küp formu oluşturmuştur. Eser, Hieronymus Bosch’un *The Garden of Earthly Delights* (1490–1510) adlı tablosundan ilham almaktadır. Özgün eserin yapay zekâ destekli bir yorumu aracılığıyla ortaya çıkan bu çalışma, bütünlüklü bir yolculuk olarak değerlendirildiğinde, yaklaşık dört dakika süren dijital görüntülerden oluşan çarpıcı bir bileşim sunmaktadır. Agrawal, bu eser aracılığıyla günümüzde dijital haz kavramını sorgulamakta ve bahçeyi çevrim içi alanın (özellikle sosyal medyanın) bir metaforu olarak kullanmaktadır. Agrawal, çevrim içi olmanın yarattığı bozulmaya rağmen, aynı anda kimlik duygusunu

kurmaya ve sürdürmeye olanak tanıyan bir mekân olarak bahçeyi görmektedir. Yapay zekânın 'bahçıvanlık araçlarıyla' oluşturulan veri merkezleri ve filtre baloncukları ile paralellikler kurmaktadır; bu araçlar artık drone'lar ve diğer gözetim teknolojilerini de beslemektedir. Agrawal, Hindistan'da yapay zekâ ile yalnızca yaratıcı amaçlar için değil, aynı zamanda teknolojiyi sorgulamak için çalışan ilk sanatçı kuşağından biridir. Bu kuşaktaki diğer sanatçılar arasında Goa merkezli Hasan (soyadı belirtilmemiş), Udaipur'dan Computational Mama, namı diğer Ambika Joshi ve Mumbai'den Sahej Rahal yer almaktadır.² Makalenin geri kalanında kendimi Agrawal'ın enstalasyonları ve onunla yapay zekâ ve yaratıcılık üzerine gerçekleştirdiğim etkileşimlerle sınırlayacağım; ancak onun bu yaklaşımı, etnografik araştırmam kapsamında iletişim kurduğum diğer sanatçıların tutumlarıyla da örtüşmektedir.

YZ ve the *G(u)arden of Digital Delights*

Dünyanın ilk 'yapay zekâ sanat sergisi' olarak lanse edilen ve Delhi'deki Nature Morte galerisi tarafından düzenlenen *Gradient Descent* (2018) etkinliğinin bir parçası olan Harshit Agrawal, 2021 yılında Kolkata'daki Emami Sanat Galerisi'nde *Exo-Stential – Posthuman Üzerine Yapay Zekâ Düşünceleri* adlı AI destekli sanat eserlerinden oluşan ilk kişisel sergiyi açan ilk Hint sanatçı olmuştur. Sanatçı kimliğinin yanı sıra Agrawal, Adobe'un Makine Zekâsı ve Yeni Teknolojiler (MINT) biriminde tasarımcı olarak görev almakta ve Adobe Creative Cloud ürünlerinin geliştirilmesine katkı sağlamaktadır. Agrawal, teknolojiyi (bir sanatçı olarak) kendisinin bir uzantısı olarak görmektedir. Teknolojiyle sanat üretmek amacıyla kurduğu diyalog, insanlığın yapay zekâ ile artık sahip olduğu simbiyotik ilişkiye işaret etmektedir. Agrawal'ın yapay zekânın iç işleyişini çözümleyip bunu *The G(u)arden* gibi 'orijinal' görseller üretmek için kullanması, teknolojinin zaman içinde nasıl tasavvur edildiği (işlev görmesi/yapması) anlayışıyla önemli bir tezat oluşturmaktadır. Bengaluru merkezli veri bilimcilerinin de tekrar vurguladığı üzere, algoritmaların metin ve görsel üretiminde kullandığı temel veri setleri, kolektif veri izimizi yansıtmaktadır ve bu veriler olmadan işleyemezler. Bu bağlamda yapay zekâ, yalnızca orijinal sanat eserleri ve metinlere değil, aynı zamanda insanlığın sosyal medya kullanımı ve çevrimiçi hizmetlerden ürettiği diğer verilere de dayanmaktadır. Bu sistemin nasıl çalıştığına dair daha derin bir teknik inceleme burada mümkün olmasa da dikkat çeken nokta, sosyokültürel hayal gücümüzde yapay zekâya atfedilen o klinik ve soğukkanlı rasyonelliğin, gerçekte insanî önyargılarımıza ve zaaflarımıza çok daha doğrudan benzerlik gösterebileceğidir. Agrawal'ın *G(u)arden* eseri, yapay zekânın

ürettiklerini estetik, değer ve önem açısından yorumlamamızı isteyerek bu konuya dair önemli bir içgörü sunmaktadır.



Şekil 1. Harshit Agrawal’a ait *The G(u)arden of Digital Delights* eserinden bir görüntü. (görüntü sanatçıya aittir).

Bu bağlamda; çalışması, yakın zamanda yapay zekâ destekli metin ve görsel üreticilerin çıktısını “anlamsız” olarak niteleyen Çinli muhalif sanatçı Ai Weiwei’ye karşıt bir bakış açısı da ortaya koymaktadır (Bakare, 2024). Agrawal’ın çalışması, metinler ve görsellerin anlamının, kullanıcıların niyetleri, kullandıkları etiketler ve bu etiketlere içkin önyargılar aracılığıyla oluştuğunu ve bu sayede teknolojinin yaratıcı şekilde kullanılmasının mümkün hâle geldiğini öne sürmektedir. Agrawal’a göre burada önemli olan, ortaya çıkanın ‘iyi bir sanat’ olup olmadığı değil; altında yatan veri kümelerinin katmanlarını nasıl yansıttığı ve bunun insanlık hakkında neler açığa çıkardığıdır. Aynı zamanda, yapay zekâ tasavvurlarının sosyokültürel arşivi bu noktada özel bir öneme sahiptir; çünkü bu arşiv yalnızca yapay zekâyâ bakış ve yorumlama biçimimizi etkilemekle kalmaz, teknolojinin kendisinin aslında neye dayanabileceğini de gösterir. Agrawal’a göre, yapay zekânın işleyişi bu bağlamdan kesin bir şekilde ayrıştırılamaz; ne var ki bu durum, yapay zekânın “gerçek zekâ veya bilinç”e işaret ettiği anlamına da gelmez. *The New York Times* gazetecisi Kevin Roose’un Microsoft’un arama motoru Bing’e entegre edilmiş yapay zekâ sohbet botuyla gerçekleştirdiği görüşme burada özel bir içgörü sunmaktadır. Sohbet kısa sürede viral oldu; çünkü botun kendine bir isim (Sydney) verdiği, Kevin’a âşık olduğu ve insanlığı yok etme arzusuna sahip olduğu izlenimi doğmuştur (Roose, 2023). Büyük miktarda önceden oluşturulmuş metinlere dayanan bir sohbet botunun, yapay zekânın âşık olması, yıkım yoluna girmesi ya da tasarlandığı görevi yapmak istememesi gibi pek çok “hikâye”nin etrafında şekillenmiş olması göz önüne alındığında, böyle yanıtlar vermeye itilebilmesi zor değildir.

Bosch’un haz bahçesinden ilham alan Agrawal, enstalasyonu dijital alanı deneyimleme biçimimizi ve buna “dâhil olmamızın” sonuçlarını karşılaştırmayı amaçlamaktadır. “O bahçeye farklı merceklerden bakmak, içinde nasıl yaşadığımızı görmek istedim” der; dört panel de bunu vurgular niteliktedir. Öncelikle, izleyicisinin bahçıvan figürü üzerinde düşünmesini ve “bahçeyi sürdürmenin insana maliyeti” üzerine kafa yormasını istemektedir. Özellikle “temiz bir bahçe alanı sağlamak için insan emeği”ne dikkat çekmektedir. Agrawal, yapay zekânın kendi zihnine sahipmiş gibi özerk bir şekilde işlediğine dair yaygın kabul gören varsayıma eleştirel bir açıdan bakar. Ona göre bu, genellikle “filmlerde gördüğünüz insan fantezisine” dayanmaktadır ve “yapay zekânın aslında işini nasıl yaptığı” hakkında çok az şey anlatmaktadır. *G(u)arden* eseri, “bir bahçeye adım atar gibi yapay zekâyâ dalmanızı” sağlamak üzere tasarlanmıştır ve onu sürdürmek için yapılan çalışmanın farkına varmanızı amaçlar. “Her şey otomasyonla ilgili gibi görünebilir; ancak

verileri etiketleyen binlerce, hatta on binlerce insan var.” Dijital haz ve düzen duygusunu korumak için aslında “insanların kendi baloncuklarının sınırlarında kalmasını sağlamak üzere ‘yapay’ olarak yaratılmış bir dünya”dır. Agrawal’a göre, bu nedenle burası oldukça “korunaklı bir bahçedir.”

Enstalasyonun etrafında dolaşırken kulaklıkları değiştirdiğinizde, her seferinde sanatçı Arunatpal ile iş birliği içinde tasarlanmış farklı bir ses ortamına girersiniz. Sonraki panel ise ses ve görsel açıdan çok daha saldırgan olup, ‘açığa çıkmaması için birçok kişinin titizlikle gözettiği kanlı ve pornografik içeriklere’ dikkat çekmektedir. Agrawal; bunun insan açısından bir bedeli olduğunu, yapay zekânın geliştirilmesi ve işleyişinde yer alan politikaların da aynı şekilde bir maliyeti beraberinde getirdiğini savunmaktadır. “Yapay zekâ siyaseti değiştiriyor, filtre baloncukları ve devlet müdahaleleri nedeniyle siyaset anlayışımızı da değiştiriyor.” Sanatçıya göre bu, “hepimizin bahçeyi temiz tutmada suç ortaklığı yaptığı” bir başka örnektir; ancak onun ifadesiyle “arındırılmış” daha uygun bir terim olabilir. Her panelde “gördüğünüz bahçenin aslında tek bir çeşididir.” Üçüncü panel, dijital platformların sizi içine çekmek için kullandığı çekici estetik ve görsellere işaret eder; “gerçekliği adeta engelleyen...”. Size neredeyse sınırsız “eğlenceli, sevimli içerik sunarak bu duygunun içine hapseder. Çok fazla bilinçaltı etki vardır,” der. Enstalasyondaki son panel ise tüm bu fikirleri bir araya getirerek, ziyaretçinin “yapay zekâ ve onun yarattığı, görünüşte haz alanları fakat başka sonuçları da olan fikirler üzerine bir sosyal yorum” olarak anlamasını umduğu “zombi gibi vahşi bir ekran” sunmaktadır.

SONUÇ

Harshit Agrawal’ın *The G(u)arden of Digital Delights* adlı eseri, yapay zekâ ile gerçekleştirilen (iş)birlikçi yaratımın sadece bir örneği olmakla kalmayıp, aynı zamanda veri setleri ve algoritmalar açısından yapay zekânın işleyişine dair eleştirel sorular da sormaktadır. Agrawal’ın ifadesiyle, “Yapay zekâ, veri üretildiği ve dönüştürüldüğü yerde gelişir, veri kalitesinden bağımsız olarak.” Kurulumun rastgele biçimde ürettiği imgeler, yapay zekânın doğrudan bir biçimde kontrol edilmesine karşı duruşunu vurgulayarak (dijital) bahçe temasını pekiştirmektedir. Bu bağlamda, Agrawal’ın *G(u)arden*’i, metin ve görüntü üreten yapay zekâların ortaya koyduğu çıktıların ‘anlamı’ üzerine daha eleştirel sorular sormamıza olanak tanımaktadır. Yapay zekâ ile çalışmak ve yaratmak, kullandığı veri setlerinin bizden ayrı varlıklar olmaktan çok, bizimle

doğrudan ve sürekli bir ilişki içinde olduğu kolektif ve hatta simbiyotik bir süreci içermektedir. Sanatçılar ve yaratıcı profesyonellerin telif hakkı ihlalleri konusundaki endişeleri ile olası iş kaybı korkuları göz ardı edilemez; ancak bu tartışmaları yapay zekânın yaratıcı çıktı potansiyelinden ayrı tutmak hayati öneme sahiptir. Yapay zekânın ürettikleri çok kolay ve belki de hırslı bir şekilde “anlamsız” olarak reddedilmektedir; oysa bu çıktılar, insanlığın kolektif veri izi üzerine inşa edilmektedir. Bu veriler; insanî önyargıları, görüşleri, tercihleri gibi katmanlarla yüklüdür ve yalnızca bizi yansıtmakla kalmaz, aynı zamanda yapay zekâ aracılığıyla bizi etkilemektedirler. Bu bağlamda, yapay zekâ ile ilgili sosyokültürel imgeler arşivi, birbirleriyle bağlantılı iki önemli biçimde etkili olmaktadır. Genel olarak, yapay zekânın işleyişi ve potansiyel geleceğinin yorumlanmasını etkiler; çünkü teknolojik işleyişine dair bilgi, geniş halk kitleleri arasında sınırlı kalmaktadır. Alan çalışması sırasında, veri bilimciler bile belirli bir düzeyde yapay zekânın tam işleyişini tahmin etmenin zor olduğunu itiraf etmiştir. Aynı zamanda, sosyokültürel arşiv de artık veri setlerinin bir parçası hâline gelmiş olup, bu durum yapay zekânın gerçekten arzuları, görüşleri ve özgün düşünceleri varmış gibi bir izlenim yaratabilir. Tam da bu noktada, Harshit Agrawal gibi Hintli sanatçıların çalışmaları, yapay zekânın üretebildiği ‘yaratıcı’ çıktı karşısında kendimizi (birer ‘veri’ olarak) nasıl anladığımız ve konumlandığımızı dair çok önemli içgörüler sunmaktadır. Teknoloji şaşırtıcı ve giderek hızlanan bir hızla gelişip yayılırken, insanlığın yapay zekâ ile “şimdi” nasıl yaşadığı, çalıştığı ve yarattığına dair akademik çalışmaların daha kararlı ve kapsamlı bir şekilde konuyu ele alması acil bir ihtiyaç hâline gelmiştir. Yapay zekânın geçmişte nasıl tasavvur edildiğini sorgulayarak ve bunun kolektif hayal gücünde nasıl yaşamaya devam ettiğini irdeleyerek, teknolojiye yönelik “gelecek” için daha yapıcı bir yaklaşım geliştirmek adına önemli bir başlangıç noktası elde etmiş oluruz.

Veri Erişilebilirlik Beyanı

Bu çalışma kapsamında herhangi bir veri seti oluşturulmadığı veya analiz edilmediği için veri paylaşımı uygulanmamaktadır.

Finansman

Yazar(lar), bu makalenin araştırması, yazımı ve/veya yayımlanması için herhangi bir mali destek almamıştır.

Yayın Etiği Beyanı

Creative Commons ile lisanslanan bu makale Türkçeye çevrilmeden önce, yazarı Michiel Baas'tan izin alınmıştır.

NOTLAR

1. Eserin videosu için bkz.: <https://vimeo.com/840193045> (18 Ocak 2024 tarihinde erişilmiştir).
2. Hasan ve Computational Mama da daha önce bahsedilen sergiye katılmıştır. Programın ve katılımcı sanatçıların tam listesi için bkz.: <https://www.alliance.edu.in/alliance-confest2024>

KAYNAKÇA

- Bakare, L. (2024). Art that can be easily copied by AI is 'meaningless', says Ai Weiwei. *The Guardian*, 11 Ocak. Erişim adresi: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2024/jan/11/art-that-can-be-easily-copied-by-ai-is-meaningless-says-ai-weiwei>
- Cave, S. ve Dihal, K. (2023). *Imagining AI: How the World Sees Intelligent Machines*. Oxford: Oxford University Press.
- Mineo, L. (2023). Is art generated by artificial intelligence real art? *The Harvard Gazette*, 15 Ağustos. Erişim adresi: <https://news.harvard.edu/gazette/story/2023/08/is-art-generated-by-artificialintelligence-real-art/>
- Mogi, K. (2023). AI, Moloch, and the race to the bottom. *Iai News*, 15 Haziran. Erişim adresi: <https://iai.tv/articles/ai-moloch-and-the-race-to-the-bottom-auid-2509>
- Roose, K. (2023). A conversation with Bing's chatbot left me deeply unsettled. *The New York Times*, 17 Şubat. Erişim adresi: <https://www.nytimes.com/2023/02/16/technology/bing-chatbotmicrosoft-chatgpt.html>

Biyografik Not

Michiel Baas, Max Planck Sosyal Antropoloji Enstitüsü'nde (Halle, Almanya) kıdemli Araştırma Görevlisi'dir. Yayınları göç ve ulusötesicilik; cinsiyet, cinsellik ve beden ve Hindistan'ın kentsel alanlarındaki yeni orta sınıf oluşumlarını kapsamaktadır. Son kitabı *Muscular India: Masculinity, Mobility and the New Middle Class (Context 2020)* adlı çalışmadır.