

# FELSEFE DÜNYASI

2024 YAZ/SUMMER Sayı/Issue: 79

FELSEFE / DÜŞÜNCE DERGİSİ

Yerel, süreli ve hakemli bir dergidir.

ISSN 1301-0875

## Sahibi/Publisher

Türk Felsefe Derneği Adına Başkan  
Prof. Dr. Murtaza Korlaelçi

Türk Felsefe Derneği mensubu tüm Öğretim üyeleri (Prof. Dr., Doç. Dr., Dr. Öğr. Üyesi) Felsefe Dünyası'nın Danışma Kurulu/Hakem Heyetinin doğal üyesidir.

*Felsefe Dünyası*, her yıl Temmuz ve Aralık aylarında yayımlanır. 2004 yılından itibaren Philosopher's Index ve TÜBİTAK ULAKBİM/TR DİZİN tarafından dizinlenmektedir.

*Felsefe Dünyası* is a refereed journal and is published biannually. It is indexed by Philosopher's Index and TUBITAK ULAKBİM/TR DİZİN since 2004.

## Editör/Editor

Prof. Dr. Hasan Yücel Başdemir (Ankara Üniversitesi)

## Yazı Kurulu/Editorial Board

Prof. Dr. Murtaza Korlaelçi (Ankara Üniversitesi)

Prof. Dr. Sema Önal (Kırıkkale Üniversitesi)

Doç. Dr. Fatih Özkan (Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi)

Doç. Dr. Muhammet Enes Kala (Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi)

Dr. Öğr. Üyesi Aynur Tunç (Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi)

Arş. Gör. Ahmet Hamdi İşcan (Ankara Üniversitesi)

## Alan Editörleri/Section Editors

Prof. Dr. Ahmet Emre Dağtaşoğlu (Trakya Üniversitesi)

Doç. Dr. Fatih Özkan (Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi)

Doç. Dr. Mehmet Ata Az (Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi)

Doç. Dr. Sebile Başok Diş (Necmettin Erbakan Üniversitesi)

Doç. Dr. Nihat Durmaz (Selçuk Üniversitesi)

Dr. Mehtap Doğan (Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi)

Dr. Muhammet Çelik (Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Dr. Kenan Tekin (Boğaziçi Üniversitesi)

Dr. Nazan Yeşilkaya (Şırnak Üniversitesi)

## Yazım ve Dil Editörleri/Spelling and Language Editors

Zehra Eroğlu (Ankara Üniversitesi)

Abdussamet Şimşek (Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Hatice İpek Keskin (Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

**Fiyatı/Price:** 300,00 TL | **Basım Tarihi :** Temmuz 2024, 300 Adet

## Adres/Address

Necatibey Caddesi No: 8/122 Çankaya/ANKARA

**Tel:** 0 (312) 231 54 40

<https://dergipark.org.tr/tr/pub/felsefedunyasi>

**Hesap No / Account No:** Vakıf Bank Kızılay Şubesi

**IBAN:** TR82 0001 5001 5800 7288 3364 51

**Tasarım / Design:** Turku Ajans

**Baskı / Printed:** Uzun Dijital

Zübeyde Hanım, İstanbul Çarşısı, İstanbul Cd. No:48 D:48,  
06070 Altındağ/Ankara

**Tel:** (0312) 341 36 67 | **Sertifika No:** 47865

*Derginin online versiyonu ücretsizdir.*

*The online version of the journal is free of charge.*

# YAPAY ZEKÂ SANATININ DOĞAL VE YAPAY KAVRAMINA TARİHSEL SÜREÇTE ETKİSİ

## THE IMPACT OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE ART ON THE CONCEPT OF NATURAL AND ARTIFICIAL IN THE HISTORICAL PROCESS

Betül YILDIRIM

Dr. Öğr. Görevlisi, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Felsefe Bölümü, Ankara, Türkiye

ORCID: [0000-0001-9494-9142](https://orcid.org/0000-0001-9494-9142), e-mail: [betul.yildirim@hbv.edu.tr](mailto:betul.yildirim@hbv.edu.tr)

*Felsefe Dünyası* Dergisi, Sayı: 79, 2024, ss. 280-306.

Geliş Tarihi: 25.05.2024 | Kabul Tarihi: 13.07.2024

[DOI: 10.58634/felsefedunyasi.1489983](https://doi.org/10.58634/felsefedunyasi.1489983)

*Araştırma Makalesi - Research Article*

### Öz

Sanat tarihsel ve teknolojik değişimlerle kendini sürekli yeniler. Antik Yunan'ın mimesis odaklı sanatı, doğayı taklit ederek gerçeklikle sanat arasında sınır çizerken, 20. yüzyılda bu sınırlar belirsizleşmiştir. Andy Warhol'un "Brillo Kutuları" eseri, gerçeklikle sanat arasındaki farkı muğlaklaştırırken, bilgisayar ve yapay zekânın sanata dahil olması bu ayrımı daha da karmaşık hale getirmiştir. Turing'in "Makineler düşünebilir mi?" sorusu ve Turing Testi, yapay zekânın temellerini atmış, McCarthy'nin "yapay zekâ" terimini tanıtmalarıyla bu alandaki çalışmalar hız kazanmıştır. Dijital sanat, insan ve makine iş birliğiyle ortaya çıkan eserlerle sanatsal ifadenin sınırlarını genişletmiş ve sanatçının rolünde değişime neden olmuştur. 2000'lerden itibaren algoritmaların gelişimiyle yapay zekâ, özellikle Üretken YZ, sanatın tanımını ve üretim süreçlerini yeniden şekillendirmiştir. Bu makale, yapay zekâ programları, yerli ve yabancı kaynaklar aracılığıyla doğal ve yapay kavramlarının değişimini, sanat akımları ve teknolojik gelişmelerin bu kavramlara etkisini ve yapay zekâ teknolojisinin bu kavramların yeniden tanımlanmasını gerektirdiği tartışacaktır. Bu doğrultuda sanatta yeni teknolojilerin doğal ve yapay kavramlarına yarattığı etki tespit edilerek sanatın dönüşümü analiz edilecektir.

**Anahtar Kelimeler:** doğal, yapay, sanat, yapay zekâ, üretken yapay zekâ.

### Abstract

Art constantly renews itself with historical and technological changes. While the mimesis-oriented art of Ancient Greece drew boundaries between reality and art by imitating nature, these boundaries have become blurred in the 20th century. While Andy Warhol's "Brillo Boxes" obscured the difference between reality and art, the inclusion of computers and artificial intelligence in art has made this distinction even more complex. Turing's question "Can machines think?" and the Turing Test laid the foundations of artificial intelligence, and McCarthy's introduction of the term "artificial intelligence" accelerated studies in this field. Digital art has expanded the boundaries of artistic expression with works created through the collaboration of man and machine and caused a change in the role of the artist. With the development of algorithms since the 2000s, artificial intelligence, especially Generative AI, has reshaped the definition and production processes of art. In this article, through artificial intelligence programs and local and foreign sources, it will discuss the change in the concepts of natural and artificial, the impact of art movements and technological developments on these concepts, and that artificial intelligence technology requires the redefinition of these concepts. In this direction, the transformation of art will be analyzed by determining the impact of new technologies on the concepts of natural and artificial in art.

**Keywords:** natural, artificial, art, artificial intelligence, generative artificial intelligence.

## Giriş

Düşünce tarihi, insanlığın kim olduğunu, nerede olduğunu, varoluş amacını ve buraya nasıl geldiğini sorguladığı, dünyayı ve kendi zihninde olup bitenleri kavrayıp onu aktarmanın farklı yollarını aradığı bir sürecin tarihidir. Bu aktarım sürecinin en somut örnekleriyle sanatta karşılaşırız. Sanat, insana doğrudan ya da dolaylı olarak anlamı en kısa yoldan aktarabileceği bir zemin hazırlar ve neticesinde mağara resimleri, piramitler, heykeller, resimler vb. pek çok şekilde bu anlam bir eserde cisimleşir.<sup>1</sup> Anlam üretirken de içinde bulunduğu kültürün felsefesini, bilimini, tarihsel kırılmalarını, sıradan olaylarını damıtarak kendisine konu edinir. Sanatı her dönem yeniden tanımlama ihtiyacının kökeninde kültürün durağan olmayıp sürekli değişken olması yatar. Bu doğrultuda sanata evrensel bir tanım aramaktan ziyade, onu tarihsel süreçte gelişimiyle anlamak daha doğru görünüyor.

Antik Yunan'dan 19. yy.'ın son çeyreğine kadar sanatı estetiğin çatısı altında "güzel, mimesis"<sup>2</sup> üzerinden; sonrasında ise -20. yy.'ın ortalarına kadar- "temsil"<sup>3</sup> üzerinden tanımlamak mümkündür. Daha kapsayıcı bir şekilde ise yapısı gereği bir yeniden yaratma alanı olarak tanımlanabilir.<sup>4</sup> Bu yaratma alanı, var olandan (gerçeklikten) yola çıkarak var olmayanın inşa edilmesi anlamındadır. Bu doğrultuda mimesis, bir şeyin aslına benzer bir taklidini yapmaktır. Mimesis, sanat eseriyle var olan arasına ister istemez bir sınır koymak demektir. Doğa, sanat eseri için bir araç, bir modeldir. Antik Yunan'dan itibaren, sıradan nesneyle sanat nesnesinin tamamıyla farklı olduğu, mimesise dayalı bir sanat anlayışının kabul edildiği bu görüş, uzunca bir süre etkisini sürdürmüştür.

Sanatın gerçeklikle arasındaki sınırın ortadan kalkışı bir anda gerçekleşmez. 18. yy.'dan itibaren iki yüzyıl boyunca gerçekleşen olaylar, sanata bakış açımızı değiştirecek zemini hazırlar. Bu doğrultuda sanatı doğalın karşısına alan bakış açısının sarsılmasını başlatan pek çok tarihi kırılma yaşanmıştır. Matbaanın İcadı, Sanayi Devrimi, Fotoğraf Makinesinin icadı, Erken Modernizm, I. Dünya Savaşı, II. Dünya Savaşı, Modernizm, Avrupa'dan Amerika'ya

1 "Cisimleşmiş anlam" tanımı Arthur Danto'nun *Sanat Nedir?* eserinden alınmıştır (2014: 48).

2 Grekçe μίμησις, εως, ή; (*mimisis, eos, i*), (*feminen*): Taklit, öykünme; resim, portre; tiyatro oyunu, temsil (Çelgin, 2018: 509).

3 Grekçe "εἰκάζω" (*eikazo*) kökünden gelen temsil, Platon ve Aristoteles kullanımında "παράδεικνυμι" (*paradeiknymi*) taklit ya da resim vasıtasıyla temsil etmek anlamına karşılık gelir (Yonge & Drisler, 1870: 402).

4 Bu tanım Nicolai Hartmann'ın *Estetik* eserinde geçen "objektivasyon" kavramı düşünülerek yapılmıştır (2014: 90).

göç etmek zorunda kalan sanatçıların yenilik çabaları, Post-Modernizm, bilgisayarın icadı vb. pek çok etken bizi sanatı yeniden düşünmeye sevk eder.

Makalenin akışında, sanatın dünü, bugününü kavrayabilmek ve geleceğini tayin edebilmek adına öncelikli olarak sanatta doğal ve yapay kavramları ele alınacaktır. Sonrasında Yapay Zekânın (YZ) hayatımıza nasıl dahil olduğu hakkında bilgi verilecektir. Sonraki aşamada YZ sanatının gelişimi ve Üretken Yapay Zekâ (ÜYZ) sanatının insan ve makine iş birliğiyle sanatın tanımında paradigmaları nasıl değiştirdiğine değinilecektir. Son aşamada ise YZ'nin sanatta doğal ve yapay arasındaki ayrımın giderek bulanıklaşarak sanatsal ifadelerin gelişmesi ve dönüşmesine nasıl olanak sağladığı ortaya koyulacaktır.

## Sanatta Doğal ve Yapay

Sanat üzerine felsefi düşünüşün kökeni Antik Yunan'a kadar uzanır. Sanat kavramı kaynaklarda karşımıza çıktığı andan itibaren kelime itibariyle doğalla arasına bir mesafe koyar. Bir nesnenin sanat olabilmesi için onun doğala koşut, yapay olması gerekir. Bu kavram o kadar açıktır ki düşünce tarihi boyunca aksini kanıtlayan eserler olmadığından, farklı bir tespitte yüzyıllar boyunca rastlamayız. Öyle ki bir tarafta doğa bulunurken diğer tarafta sanat eseri bulunduğu düşüncesi kuşku götürmez bir gerçeklik olarak bulunur. Ancak 20. yy.'ın ikinci yarısından itibaren sınırları adeta yıkan sanat eserleri karşısında doğal ile yapay, gerçeklikle sanat eseri arasındaki sınır gittikçe muğlaklaşır. Sanatın bu tarihe kadar açık ve seçik kabul ettiği bu ayrım sorgulanmaya ve sanatı yeniden tanımlama ihtiyacı ortaya çıkmaya başlar.

Amerikalı sanat eleştirmeni ve filozof Arthur Danto (1926-2013) bu sınıırın 1960'larda Pop-Art akımının önemli ismi Andy Warhol'un "Brillo Kutuları" eseriyle net bir şekilde ortadan kalktığını savunur. Markette satılan Brillo Kutularının birebir kopyası olan Andy Warhol'un "Brillo Kutuları" sıradan nesne ile sanat eseri arasındaki farkı görünmez hale getirir (2010: 36-37).<sup>5</sup> Danto "Sanatın Sonu" senaryosunu kaleme aldığında, bahsettiği şey geleneksel manada sanatı düşünme biçimimizin artık geçerli olamayacağı yeni bir dünyanın başlangıcının geldiğidir (2010: 164). Bu kırılma anı sanatçıların zihinlerinde her şeyin sanat eseri olabileceği, herkesin sanatçı

5 Danto bu değişimin ilk sinyallerinin Dadaizm akımının öncülerinden Marcel Duchamp'ın 1917'de yapmış olduğu "Çeşme" adlı eserinde atıldığını belirtir. Bir pisuarın ters çevrilerek sergilendiği bu eser, hazır-yapım nesnelerin sanata dahil edildiği ilk örnek olmasına rağmen dönemin sanat dünyası henüz böyle bir çalışmayı kabul etmeye hazır olmadığından, böyle bir radikal çalışma için koşulların olgunlaşmasını beklemek gerekir. Bu sebeple Danto, sıradan nesne-sanat eseri arasındaki gediği kapatan tarihsel süreci Duchamp'la başlatmak yerine, Andy Warhol'la başlatır (Danto, 2012).

olabileceği,<sup>6</sup> istediği teknikle istediği eseri özgürce üretebileceği düşüncesinin doğmasını sağlar. Sıradan nesne-sanat eseri ayrımının ortadan kalkışı, çoğulcu sanat ortamının oluşmasına, sanatçıların özgürleşmesine, doğal nesnelerin de sanat eseri olabileceği düşüncesinin başlamasına yol açması sebebiyle oldukça önemlidir. Bu noktadan sonra sanatın doğal ve yapay kavramlarına yüklediği anlamın sınırları da giderek silikleşmeye başlar.

60'ların özgürlükçü ruhunu besleyen bir diğer önemli gelişme, bilgisayarın sanat nesnesi üretmek için bir araç olarak ilk kez kullanılmaya başlamasıdır. Yapay Zekânın da (YZ) sürece dahil olmasıyla süreç gittikçe daha karmaşık bir hal almaya başlar. Tüm bu karmaşa içerisinde süreci doğru analiz edebilmek ve bugün sanata dair problemleri nasıl değerlendirebileceğimizi görmek adına en başa, kavramın kökenine inmek daha doğru görünüyor.

Eski Yunanca'da sanat kavramına karşılık gelen *tekhne*<sup>7</sup> (τέχνη), doğalın karşıtı olarak kabul gören "yapay" kavramını bünyesinde barındırır. Latince *artificialis*, *artificium*<sup>8</sup> da *ars* ve *facio* köklerinden gelir ve sanat yapmak anlamında kullanılmasının yanında yine yapay anlamına gelir. *Tekhne* sadece sanatçıların ve zanaatkarın becerileri değil, aynı zamanda zihinsel sanatların ve güzel sanatların da adıdır. En eski çağlardan Platon'a kadar *tekhne*, epistemeye bağlantılıdır (Heidegger, 1993: 318). Heidegger'in (1889-1976) *tekhne* kavramı ile ilgili belirlemeleri bu noktada dikkate değerdir. Heidegger için her ne kadar *tekhne*, bir tekniğe vurgu yapıyor olsa da bu kavram daha çok bilme tarzına işaret eder.

Antik Yunan düşüncesinde deneyimlenen bilgi olarak *tekhne*, yapma eylemini ifade etmekten ziyade mevcut olanın görünüşünün gizliliğinin açığa çıkarılması demektir (1993: 184). Platon'un erken dönem diyaloglarında *tekhne*, felsefi tartışmalarda kritik bir rol oynar. Sanattan kunduracıya, aşçıdan ve doktora kadar pek çok alanda uzmanlığa sahip olanlar bu kavramın içerisinde anılır (Rookhnik, 1998: 1). Sanat anlamında kullanıldığı haliyle *tekhne*, daha önce de belirtildiği gibi doğanın taklidine, mimesise karşılık gelir. Platon, özellikle *Kratylos* diyalogu, *Devlet*, *Yasalar* eserlerinde sanatın mimetik olduğunu belirtir.<sup>9</sup> Benzer şekilde Aristoteles de *Poetika* eserinde

6 1960 sonrası sanatçı tanımı değişime uğrar. Kişinin kendisini sanatçı olarak tanımlaması ya da sanat dünyasının onu sanatçı olarak kabul etmesi yeterlidir.

7 *Téxvn*; *tekhne*: "sanat; beceri, ustalık, marifet, hüner; sanat eseri, eser". *Texvntóc*; *n, óv* (adj.); *teknitos*: Sanatlı bir şekilde yapılmış; yapma, yapay, suni (Çelgin, 2018: 766).

8 *Artificialis*, *artificium*: yetenekli, becerikli, yapay. Kökeni: *ars*, *facio*. (Alova, 2013: 44). *Ars* (*artis*): Sanat. *Facio* (*facere*): yapmak (Alova, 2013: 44, 233).

9 Platon için sanat mimesis olarak tanımlanır ve taklit bizi bir şeyin aslından uzaklaştıracağı için kabul görmez. Sanatçı Platon'a göre "...kraldan, yani doğrudan, üç sıra aşağıdadır..." (2018: 339). Burada meselenin odağını korumak adına Platon'un sanatı mimesis olarak gördüğü fikrinin uzunca yıllar etkinliğini sürdürdüğü üzerine yoğunlaşılacaktır. Detaylı bilgi için bkz. (Ünlü, 2018).

Platon'un görüşüne sadık kalarak sanatın mimesis olduğunu kabul eder. Ona göre "...destan ve tragedya şiirleri, ayrıca komedyalar... sanatlarının hepsi ana hatlarıyla öyle ya da böyle taklittir"<sup>10</sup> (2018: 1). Aristoteles'e göre de sanat doğayı taklit eder; hatta ondaki eksiklikleri giderir ve doğanın ötesine geçer (Schiefky, 2007: 86). Sanat doğayı taklit ediyorsa sanatın durduğu yeri tayin edebilmek adına da başlayacağımız nokta doğal olanın sınırlarını belirlemek olmalıdır.

MÖ yedinci ve altıncı yüzyıllarda İyonyalı filozoflar "doğa"nın<sup>11</sup> (φύσις; physis) ne olduğu sorusunu, doğal olanı belirlemek adına sorar. Physis, "Her zaman bir şeyin içinde bulunan ya da sahiden ona ait olan ve o şeyin davranışının kaynağını oluşturan bir şey demektir" (Collingwood, 2020: 52). Daha açık bir ifadeyle physis, doğal olan 'kendiliğinden oluşan' şey olarak tanımlanır (Soper, 1995: 37). Günümüze ulaşan en eski Yunan tıp yazılarında physis sıklıkla, kişinin bir şeyi her zaman olduğu gibi tanıyabilmesini sağlayan, şeylerin «doğası»na gönderme yapmak için kullanılır. Ancak içinde bulunduğumuz dünyada çok farklı şey bulunmasından ötürü çok sayıda "doğa" vardır. İnsanların, insan olmak bakımından bir doğası; bunun yanında her insanın aynı zamanda kendine ait bir doğası vardır (Bensaude, et al, 2007: 22).

Physis kavramından türetilen φυσικός<sup>12</sup> (pyskos) ve Latince naturalis, natura;<sup>13</sup> insan elinden bir değişime uğramamış, kendiliğinden var olana, "doğal"a işaret eder. Aristoteles kimi varlıkları doğal, kimi varlıkları ise başka nedenlere bağlı görür. Hayvanlar, bitkiler, dört element doğaldır (2001: 51). Buradan doğanın, toplumsal olarak türetilen her türlü şeyin dışında herhangi bir müdahaleye uğramamış olanı kapsadığı sonucunu çıkarabiliriz.

Bu noktada doğanın karşısında yer alan "yapay" kavramı, kendiliğinden var olmayan, insan eliyle değişime uğrayan, bir kültür ve gelenek içerisinde oluşan her şey olarak tanımlanabilir. Yapay dendiğinde zihnimizde doğanın tam karşısında, insana özgü bir tür üretken faaliyet ya da yaratıcılık canlanır. Yani insanlık kendisini doğanın geri kalanından farklı olarak yeniden ürettiği için ya da hem doğal hem de yapay ürünler yarattığı için farklı görmüştür (Soper, 1995: 37). O halde yapay, ustalıklı yapılan, beceri ile tasarlanan, oluşturulan veya meydana getirilen şeylere karşılık gelir. Bu tanım aynı zamanda sanat kavramını tanımlamak için de kullanılır.

10 μιμήσεις; mimeseis (Aristotle, 2012: 165).

11 Doğa.

12 Φυσικός, η, όν (adj.); fysikos: doğa, tabiat, doğayla, tabiatla ilgili, doğa incelemesiyle ilgili; doğal, tabii; doğaya uygun. (Çelgin, 2018: 828).

13 Naturalis, natura: doğal. Kökeni: nascor (doğmak) (Alova, 2013: 382). Doğa, karakter, mizaç, huy, evren, öge (Akderin, 2018 : 355).

Yapay, iki anlamda kullanılabilir. Yapay kelimesi, ilk kullanımda, bir şeyin öyle gibi görüldüğü fakat aslında görüldüğü gibi olmadığı anlamını taşır ve izleyicisinde yanılsamaya neden olur. Plastikten üretilen meyveler, gerçekte meyve değildir. İzleyicisine gerçekmiş gibi görünür. Yapay kavramı bu şekilde kullanıldığında sanatta yanılsama kuramına karşılık gelir. Balmumundan yapılan hiper-gerçekçi heykeller, gerçekliği birebir kopyalayan resimler vb. bu kullanımın örneklerindedir.

Bir diğer kullanımında yapay, doğaldan yola çıkarak onun yerine geçmesi için üretilmiş nesnelere denir. Vantilatör, rüzgarı taklit etmek için üretilmiştir, ancak bir kez üretildikten sonra görüldüğü gibidir. Bu anlamda yapay olan görünen değildir, ayrıca insan zihninde bir illüzyona sebep olmaz (Sokolowski, 1988: 45). Uçağı hareket ediyormuş gibi gösteren birinci türden yapay kavramından farklı olarak uçağın gerçekten uçtuğunu; kuşun uçuşunu taklit etmesine rağmen o nesnenin kuş olmadığını, uçak olduğunu biliriz. Yapayın bu kullanımını sanata uyarladığımızda Picasso'nun çizimi olan zeytin dalı tutan güvercin, barışı temsil eder. Bu çizim zihinde bir yanılsama yaratmaz, onun bir resim olduğunu ve bir şeyin temsili olduğunu biliriz.

Yapay, doğaldan ortaya çıkarak elde edilir. Elde edilen yapay form ne kadar doğada var olandan farklı görünse de bahsi geçen yapay formun çıkış noktası doğanın kendisidir. İnsan tarafından taklit edilen ilk nesnelere doğal biçimlerdir. Bu biçimler yeni formlara kaynaklık etmiş ve yeni modeller ortaya çıkarmış; ikincil formların yeniden gruplandırılması başka modeller ortaya çıkarmış ve bu durum sanatın çeşitli dallarında revaçta olanlar elde edilene kadar devam etmiştir (Anonim, 1868: 308). Mimetik sanat anlayışından Soyut Dışavurumculuğun sonuna kadar sanat nesnelere üretim sürecinde de benzer bir durum söz konusudur.

Doğalın karşısında bulunan yapay sanat düşüncesinin temel düsturu, doğal nesnelere sanat eserlerinin ayırt edilebilirliği ön kabulüdür. Sanat eserinin tespiti bakma, görme üzerine kuruludur. Görme üzerine kurulu bir sanat anlayışında doğal-yapay ayrımı sadece o nesneye bakarak kolaylıkla yapılabilir. Ancak sanatın normları değişmeye başladığında, sıradan nesnelere sanat nesnesine dönüştüğünde artık sanatı görme üzerinden tanımlamak mümkün değildir. Başta da belirtildiği gibi her buluntu nesnesi, doğal nesne, hazır-yapım nesne, hatta insan bedeninin kendisi vb. sanata dahil edildiğinde doğal-yapay kavramları, sanatı ilk kullanıldığı haliyle tanımlamayı güçleştirmeye başlar. Pop-art akımı bunu çarşaf, yastıklar, gazete parçaları, market kutuları vb. hazır-yapım nesnelere yaparken; Art-Povera (Yoksul Sanat) doğal nesnelere olduğu şekilde kullanarak yapar. Kavramsal

Sanat, anlamı biçime önceleyerek sanat eseri üretirken; Performans Sanatı herhangi bir nesne olmadan kendisini bir sanat nesnesine dönüştürür. Sanat öyle bir noktaya gelir ki, sanatı tanımlayan şey artık onun biçiminden ziyade anlamıdır. Sanat eseri yüzünü biçimden anlama kaydırduğunda mesele, neye sanat eseri diyeceğimizi belirlemenin güçleşmesidir. Tüm bu güçlüklerin üzerine bir de bilgisayarın, dijital sanatın ve YZ'nin hayatımıza çok hızlı bir şekilde dahil olmasıyla, sanatın sınırlarını belirlemek oldukça zorlaşır.

## Yapay Zekâ

İnsan doğası gereği bulunduğu yeri yaşanılır kılmak ve anlamak adına değiştirir, dönüştürür. Bu sebeple insan en ilkel dönemlerden bugüne her daim -tekerlek, otomatlar, teleskop, mikroskop, buhar motorları, telgraf, piyano, arabalar vb.- teknoloji üreten bir varlık olmuştur. Bundy'ye göre tüm bu makineler, fiziksel malzemelerden yapılmıştır ve hepsi belirli bir amacı gerçekleştirmek adına üretilmiştir (1988: 557). İnsan zekâsının aşına olduğu şey makinelerin fiziksel bir amaca hizmet ediyor oluşudur. Ancak insan zekâsının hesaplanabileceği ve bu sebeple de otomatikleşebileceği düşüncesi; kısaca zihinsel makinelerin üretilebileceği fikrine dair ihtimaller, insanlık tarihinin uzunluğu göz önünde tutulduğunda oldukça yenidir.

Makinelerin akıllı olabileceği fikri Descartes (1596-1650) ve Hobbes (1588-1679) gibi filozoflarda karşımıza çıkar. Descartes, Yöntem Üzerine Konuşma eserinde eylemlerimizi taklit eden makinelerin olma ihtimalini değerlendirir (2020: 60). Hobbes zekânın tıpkı bir makine gibi işlediğini Leviathan eserinde sıklıkla dile getirir. Ona göre “...İnsan zihninin, algı ve düşünceler ve düşüncelerin birbirini izlemesinden başka bir hareketi yoktur; ancak, konuşma ve yöntem yardımıyla, bu melekeler, insanı bütün diğer canlı yaratıklardan ayıracak bir düzeye kadar geliştirilebilir” (2007: 33). Benzer şekilde Pascal ve Leibniz, matematiksel hesaplamaları insanın yerine yapabilmesi için hesap makinesini tasarlamışlardır.

Bilgisayarın ilk önerisinin ortaya atılması 19. yy.'ı bulur. Makinelerin akıllı olabileceği fikrini hayata geçirmek için adımlar atan, Charles Babbage, Ada Lovelace, Alan Turing vb. pek çok isim vardır. Charles Babbage (1791-1871) tarafından yaratılan Fark Makinesi adı verilen bir hesap makinesi, daha karmaşık işlemlerin yapılabilmesini mümkün kılar (Oliveira & Figueiredo, 2024: 3). Bu makine her ne kadar tamamlanmamış olsa da bilgisayarın ilk örneği olması açısından oldukça kıymetlidir.

Fark makinesi Babbage tarafından tasarlanmış olsa da makinenin sayısal hesaplamalar yapmaktan çok daha fazlasını yapabileceğini savunan, Ada



Lovelace (1815-1852) olmuştur. İyi bir sembolik dille makinenin sayılardan başka şeylerin de işlemlerinin yapabileceğini savunur. Ancak Lovelace makinenin yeni bir şey yaratamayacağını, sadece verilen görevi yerine getirebileceğini iddia eder (Dyer-Witteford, et al, 2022: 41-42). Bu argüman çok daha sonra matematikçi olan Alan Turing tarafından analiz edilmiştir.

Alan Turing'in 1950'de yayınlanan "Computing Machinery and Intelligence" adlı çalışmasında Turing, "Makineler düşünebilir mi?" sorusunu ortaya atmıştır (1950: 433). Alan Turing, davranışları insan davranışlarından ayırt edilemediğinde bir makinenin Yapay Zekâya sahip olduğunu öne sürer (Lopes, 2009: 12-14). Çalışmalarını bu fikir üzerinden sürdürerek, "Turing Testi"ni önerir. Makineler insan zekâsını canlandırabilir ya da insan zekâsını taklit edebilir mi? Turing testi bize, makinenin, bir insanın düşünme ve tepki verme biçimiyle kabul edilebilir bir benzerliğe sahip olabileceği ya da makinenin insanın düşünme biçimini çok iyi taklit edebileceği gösterilmiş olur (Neves & Almeida, 2024: 110). Turing Testine göre bilgisayarın testi geçmek için doğal dil işleme, bilgi temsili, otomatik akıl yürütme ve makine öğrenimi gibi bazı temel yeteneklere sahip olması gerekir (Turing, 2012; İncegil, et al, 2024: 184). Testin üç ayağı, bilgisayar ve iki kişidir. Kişilerden biri soruları yanıtlayan, diğeri sorgulayıcıdır. Eğer sorgulayıcı cevapların bir kişiden mi yoksa bir bilgisayardan mı geldiğini anlayamıyorsa bilgisayar testi geçmiş olur.

Alan Turing'in "makinelere düşünebilir mi?" sorusuyla düşünce tarihine tanımlanması gereken, yeni bir kavram, yapay zekâ eklenir. Yapay zekânın başlangıcını 31 Ağustos 1955 gibi net bir tarih olarak göstermek mümkündür. MIT araştırmacıları John McCarthy ve arkadaşları tarafından Dartmouth College'da düzenledikleri çalıştayda "yapay zekâ" terimi ilk kez bu yaz çalıştayında tanıtılır (McCarthy, et al., 1955; akt. Dyer-Witteford, et al, 2022: 20). Çalıştayın amacı şu ifadelerde dile getirilir:

Öğrenmenin her yönü ya da zekânın diğer herhangi bir özelliği prensipte o kadar kesin bir şekilde tanımlanabilir ki bir makine bunu simüle edebilir. Dili kullanan, soyutlamalar ve kavramlar oluşturan, şu anda insanlar için ayrılmış olan problem türlerini çözen ve kendilerini geliştiren makinelerin nasıl yapılacağı bulunmaya çalışılacaktır (McCarthy vd., 1955; akt. Maas, et al, 2017: 28).

Bu doğrultuda yapay zekâyı, "insan zekâsını taklit eden bilgisayar programlarının oluşturulması; yani, bu zekâyı insanlarla aynı şekilde elde etmek zorunda kalmadan, insan zekâsına eşit veya onu aşan programlar yaratma çabası" (Bundy, 1988: 558) olarak tanımlayabiliriz. YZ'nin en somut tanımları dört kategoride sınıflandırılabilir. Bu dört sınıflandırma, YZ'yi hangi

amaçlarda kullanmak istediğimize göre şekillenir. Bu kategoriler iki kavramsal boyutta farklı açılardan ele alınan yaklaşımları temsil ederler:

1. Belirli ('akıllı' veya 'hissedebilen') düşünce süreçlerinin ve akıl yürütmenin elde edilmesini vurgulayıp vurgulamadığı veya ('hedef odaklı'; 'etkili') davranışı vurgulayıp vurgulamadığı;
2. (1)'deki başarıyı insan performansına göre mi yoksa genellikle 'rasyonellik' olarak tanımlanan ideal bir zekâ kavramına göre mi ölçtüğü (Maas, et al, 2017: 28).

YZ araştırmalarının ilk yılları (1956-1974) yapay olarak hiçbir makinenin yapamayacağı düşünülen yerleşik inançların çürütüldüğü bir dönemdir. Algoritmaların giderek karmaşıklaşması ve işletim gücünün yetersizliği nedeniyle, 70'lerde bu hızlı ilerleme yavaşlar ve YZ'nin beklenenden daha sınırlı bir yeteneğe sahip olduğu fark edilir. Neredeyse on yıllık görece bir durgunluktan sonra, sinir ağları üzerine yapılan araştırmalar, bilgisayar bilimlerindeki ilerlemenin yanı sıra daha geniş bir yelpazede yararlı işlevleri öğrenebilen çok katmanlı sinir ağlarını eğitmeyi mümkün kılan algoritmaların geliştirilmesiyle tekrar fonlanmaya başlar. 87'de tekrar çöküşe geçişin ardından YZ araştırmacılarının YZ terimiyle ilişkili olumsuz mirastan kurtulmaları 2000'lerin ortalarına kadar sürmüştür. Araştırma yavaş ama emin adımlarla üçüncü ve şimdiye kadarki en sürdürülebilir aşaması, 2011'den şu ana kadar dönüm noktasına ulaşmış gibi görünüyor. Bunda her zamankinden daha kapsamlı ve yaygın olarak erişilebilir verilerin çoğalmasının rolü büyüktür (Maas, et al, 2017: 31-36). Bu da yeni YZ uygulamalarının hızlı bir şekilde uygulanmasına, dağıtılmasına, test edilmesine ve yinelenmesine olanak sağlar.

ÜYZ, mevcut verilerden öğrenilen kalıplara bağlı kalmak yerine gerçekçi veri örnekleri oluşturmaya odaklanan dönüştürücü bir yapay zekâ dalını temsil eder. ÜYZ, özünde makinelerin hayal etme, üretme ve yenilik yapma kapasitesinden yararlanmakla ilgilidir. Teknoloji öncelikle eğitim verilerinde mevcut kalıpları anlamak ve kopyalamak için tasarlanmış karmaşık modellere dayanır ve çeşitli alanlarda yeni içeriklerin oluşturulmasına olanak tanır (Gupta & Srivastava, 2024: 40). Sağlıktan otonom araçlara, e-ticaretten eğitim-öğretime, oyundan sanata ve robotiğe kadar pek çok alanda veri üretimi ve yaratıcı içerik oluşturmada bu teknoloji kullanılmaktadır.

YZ, insan zekâsını taklit etmeyi amaçlayan çok çeşitli teknikleri kapsar. Bugün üretimden tüketime hemen hemen her alanda etkisini gördüğümüz YZ'nin sanattaki yansımalarını değerlendirebiliriz.

## Yapay Zekâ Sanatı

20. yy.'ın ikinci yarısından sonra teknolojiadaki değişim o kadar hızlıdır ki çağı ve çağın gerekliliklerini daha yakalayıp sürdürme imkanı olmadan bir başka değişim yaşanır. Bu süreçte bilim, felsefe ve sanatta yaşanan gelişmelerle, dünyayla olan etkileşimimiz sarsıcı bir biçimde değişime uğramıştır. Bilim ve teknolojiadaki her yenilik, sanatın seyrinde de değişime neden olur. Bu sebeple çağdaş sanat, daha çok sürekli akışta olan dünyayı yakalamak üzerine kuruludur. Bu durum sanatın felsefesini yapmayı da güçleştirir. Çünkü artık salt teorik zeminde teknolojiyi anlamadan bugünün sanatını kavramak zordur.

Her teknolojik yenilik sanatçılar tarafından bazı durumlarda kolayca kabul görünken bazı durumlarda tedirgin edicidir. Kök boyalar yerini daha kolay elde edilen ve zahmet gerektirmeyen boyalara bıraktığında sanatçılar bu duruma hızlıca adapte olurken; fotoğraf makinesi icat edildiğinde sanatçılar tarafından bu durum endişe verici bulunur. Daha da ileri giderek sanatın özgül konumuna ilişkin en büyük felsefi şaşkınlığa neden olan şeyin, fotoğrafik çoğaltmanın yaygınlaşması ve giderek her yerde bulunur hale gelmesi (Lowry & Geczy, 2022: 7) olduğu söylenebilir.

20. yy.'a her anlamda yön veren en önemli hadise 2. Dünya Savaşıdır. Bu savaşın yarattığı yıkımın etkileri, yeni teknolojilerin doğmasına sebep olur. Bu teknolojilerden en önemlisi elbette 1945'te YZ<sup>14</sup> kavramını hayatımıza sokacak olan bilgisayar ENIAC'ın (Electronic Numerical Integrator and Computer) John W. Mauchly ve J. Presper Eckert tarafından Pensilvanya Üniversitesinde üretilmesidir (Pensilvanya Üniversitesi, <https://www.seas.upenn.edu/about/history-heritage/eniac/>). Savaşı kazanmak adına üretilen bu makine, maksadını aşarak bugünün sanatına ve felsefesine yön verecektir. Bu noktada konunun sınırlarını net bir şekilde belirlemek adına meseleyi çağdaş sanat felsefesi problemleri üzerinden çözümlenmek daha doğru olacaktır.

Son yüzyıl o kadar hızlı değişime sahne olmuştur ki düşünürlerin çağı yakalayıp onu sindirmesi ve bu değişim üzerine düşünüp onun felsefesini yapması gittikçe zorlaşır. Bugünün sanatı, çağın hızlı değişimi karşısında payına düşeni almıştır. Bugünün sanatını:

-Çoğulculuk -Tüketim -Hız -Teknoloji

olmadan anlayabilmek pek de mümkün değildir. Burada çoğulculuk, tarihsel sınıflandırmaların olmadığı, pek çok sanat akımının bir arada olduğu

14 Burada kastedilen YZ'nin pratik olarak hayatımızın içerisine entegre olması anlamındadır. Teorik manada bu kavramın tarihi eskiye dayanmaktadır.

bir yapı anlamındadır. Bu çoğulcu sanat ortamında sanatçı, herhangi bir akımın kurallarına uyma koşulu olmadan istediği eseri istediği teknikle üretebilir. Bu da sanatçıyı üretim anlamında özgürleştirir. Çoğulcu sanat ortamının üretim ayağının yanında bir de o eserin izleyicisi ya da alıcısına hitabeden tüketim ayağı mevcuttur. Sanatçı ve izleyici için bir diğer önemli unsur hızdır. Sanatçı sanat nesnesini üretiminde bunu en pratik ve hızlı şekilde yapmak isterken; izleyici sanat nesnesine erişimini hızla ve en kesirme yoldan gerçekleştirmek ister. Bunun için de hem sanatçı hem de alıcı için teknoloji gereklidir. Sanatçı sanat nesnesinin üretimini daha hızlı ve etkili yapabilmek adına teknolojiyi kullanırken aynı zamanda onu sergilemek için de yine teknolojiye ihtiyacı vardır.

Teknoloji her dönem sanata yön verse de bugün YZ, sanat felsefesinde daha önce sorulmamış yeni soruların eklenmesine neden olur. Bunlardan en önemlisi, insan zihni “bireyin sanatsal tercihini temsil etmek üzere etkili bir şekilde modelleyebilir ve onlara özgü sanat nesnelərini otomatik olarak üretmek için kullanılabilir mi? (Bernardet, et al, 2023: 85)” sorusudur. Bu soru bilgisayar sanatından başlayarak hayatımıza en son dahil olan ÜYZ'ye kadar üretilen sanat nesneləriyle yanıt bulacaktır. Bu yeni sanat nesneləri, sanatı tanımlama aracı olan doğaldan farklı yapay kavramını da yeniden gözden geçirme gereğini ortaya çıkaracaktır. Bu kavramları değerlendirmemiz için elbette YZ'nin sanatsal gelişimini de incelemek öncelikli işimiz olmalıdır.

Erken dönem YZ odaklı sanat çalışmaları için yüzümüzü bilgisayar sanatına dönmemiz gerekir. Bilgisayar ve sanat uzlaşmaz iki kavram gibi görünse de bu iki kavram bilgisayar sanatında bir şekilde birleşir. Bilgisayar sanatı, sanat nesnesini kodlara indirger. Bu sanatla sanatçı artık boya, fırça, tuval vb. materyaller kullanma gerekliliğinden kendisini arındırır. Bilgisayar, bilgi ve sanat kavramlarını birbirine bağlayan yeni araç, yeni ortamdır. Bu ortam, bir fırçanın, matbaanın veya kameranın içine yerleştirilmiş olandan çok daha karmaşıktır (Lovejoy, 1992, s. 139, 142). Bu sanat, hem bilim insanları hem de sanatçılar için yeni şeyler deneyebilecekleri bir ortam sağlar.

Sanat tanımları, dikkati sanat ürününe odaklama eğilimindedir. Bilgisayar ise dikkatin sürece odaklanmasını sağlar. Sanatçının bir sanat nesnesinin tasarımında attığı her adım bilgisayar tarafından kaydedilir ve bu kayıt üzerinde çalışılabilir, analiz edilebilir ve yeniden yönlendirilebilir. Bu potansiyel, bir sanat yapıtının mülkiyetine ilişkin geleneksel fikirleri sorgular (Ettinger, 1988: 55, akt. Rogers, 1995: 18). Böylece sanatçı, sanat eseri ve izleyici arasında yeni bir ilişki meydana gelir.

Sanat, sanatçı ve izleyicilerin yaratma, performans ve beğenilerini gerektirir. En azından resim, mimari, şiir, dans, müzik gibi geleneksel sanat türleri için böyle denebilir. Pek çok kişi için bilgisayar sanatı sanatçı ve izleyici arasındaki çizgileri bulanıklaştırarak geleneksel sanat durumunda devrim yaratan bir şey olarak görünür (Lopes, 2009: 68). Bilgisayar sanatı, sanat alanına “Bir makine bir şiir, bir sanat eseri, faydalı bir fikir veya uzun süredir devam eden bir soruna çözüm gibi yeni, anlamlı, şaşırtıcı ve değerli bir şey üretebilir mi?” (McCormack, 2014: 135) sorusunu ekler.

Anthony O’Hear gibi filozoflar, ne kadar karmaşık ya da bağımsız olursa olsun, sanatın kaynağının makinelerin olamayacağını, çünkü sanatın “tam anlamıyla insan deneyimine dayandığını” ve sanatçı ile izleyici arasında bu ortak deneyimden yola çıkan bir iletişimi gerektirdiğini ileri sürmüşlerdir (McCormack, 2014: 136). Bu görüşün aksine makine ve insan arasında anlamlı bir etkileşimi tamamen reddetmenin bir gereği olmadığını savunan isimler de bulunur.

Bilgisayar sanatı, bilgisayar uygulamalarında tarihi bir sıçrama anını temsil eder. Alman matematikçi Max Bense’in 1960 yılında rasyonel estetik teorisi alanında sanat ve estetiği matematiksel bir bilime dönüştürme çabası, *Aesthetica*’nın dördüncü cildinde karşımıza çıkar. Bu çalışmada Bense, ‘yapay sanat’ ve ‘üretken estetik’ terimlerini ortaya atmıştır. Onun matematik ve estetiği bir arada düşündüğü fikrinden etkilenen isimlerce, 1965 tarihli programlanabilir sanat projesinde, geleneksel sanatın karşısında yeni bir sanat alanının yaratılması sağlanır (Kane, 2014: 104). Böylece ilk kez bilgisayar bir yaratma ediminin parçası olur.

Ellili ve altmışlı yılların ilk bilgisayar sanatı Avrupa Yapılandırmacı (konstrüktivist) geleneğinden alınan fikirlere dayanır (Wright, 1989: 49). 1965’te ABD ve Almanya’da neredeyse eşzamanlı olarak açılan ilk bilgisayar sanatı sergilerini sanatçılar yerine bilim insanları düzenler: New York’ta Bela Julesz ve A. Michael Noll, Howard Wise Galerisi; Stuttgart, Almanya’da Georg Nees ve Frieder Nake ise Galerie Niedlich’de düzenledikleri sergilerde oldukça dikkat çekerler. Noll ve Julesz, görsel araştırmalarını New Jersey’deki Bell Laboratuvarlarında yürütürler. Burada çalışan Manfred Schroeder, Ken Knowlton, Leon Harmon, Frank Sinden ve E.E. Zajac da ilk nesil ‘bilgisayar sanatçıları’ arasında yer alır (Dietrich, 1986: 159). Bu laboratuvar, bilgisayar grafiklerinin geliştirildiği merkezlerden biri haline gelir.

Her ne kadar bu çalışmalar ilk etapta bilimsel amaçlara sahip olsa da estetik yönleri o kadar dikkat çekicidir ki her zaman bilgisayar sanatı bağlamında görülmüştür (Frankie, 1985: 105). İlk çalışmalar daha çok müzik ve

şiiir alanlarında gerçekleştirilirken sanatçıların daha büyük ölçekli sergilere katılmaları 60'ların sonlarına doğru olur.<sup>15</sup> Düzenlenen sergiler bilgisayarlar ve sanat arasındaki ilişkinin iyiden iyiye sorgulanmasına sebep olur (Dietrich, 1986: 161). Ayrıca bu sergiler sayesinde bilgisayar sanatı, pek çok sanatçının dikkatini çekmeyi başarırlar.

Bilgisayar sanatının kavramdan kendini soyutlayarak görme ve algılama eylemine odaklanmaya başlaması GRAV<sup>16</sup> (Groupe de Recherche d'Art Visuel) sayesinde olur. GRAV'ın kurucularından Vera Molnar, "Machine Imaginaire"i tasarlar. Molnar bu makineyle, bilgisayarın kendisine geleneksel sanatın ötesine geçebilmeyi sağlayabileceğini fark eder. Bunların yanında Japon bilgisayar sanatçısı Hiroshi Kawano, insan estetiğinin standartlarının, bilgisayar sanatına uygulanamayacağını ifade eder (Dietrich, 1986: 162). Kawano, bilgisayar sanatçısının tek işlevinin, bir algoritma programlayarak bilgisayara nasıl sanat yapılacağını öğretmek olduğunu iddia eder.

Bilgisayarı açıkça öğreten sanatçılardan biri Harold Cohen'dir. Çizim sürecini otomatikleştirmek ve bir bilgisayarın kendi kişisel çizim tarzını taklit etmesini isteyen Cohen, 1973 yılında Stanford Üniversitesi Yapay Zekâ Laboratuvarı'nda bir çizim sistemi oluşturmak üzere yola çıkar. Cohen'in AARON<sup>17</sup> projesi, ekibin en üst düzeyde performans göstermesini sağlayan, insan ve makine arasında işleyen harmonik bir ortak yaşamın erken bir örneğidir (Dietrich, 1986: 162). Bu proje, sonraki dijital sanat ve YZ sanatı için önemli bir referans olacaktır.

Bilgisayar sanatı, sadece 10 yıl gibi bir süre içerisinde yaşanan teknolojik atılımlar neticesinde eski teknoloji olarak kabul edilir ve yerini dijital sanata bırakır. Bilgisayar sanatının yeni teknolojinin doğasını kapsama noktasında yetersiz kalmasından ötürü çağdaş sanat dünyasının bilgisayar sanatı yerine "dijital sanat" kavramını seçmesinin temelinde bu yatar. Bilgisayar teknolojisinin farklı yönlerinden yararlanıldığı için dijital sanat ve bilgisayar sanatı aynı anlamda değildir (Lopes, 2009: 2). Dijital sanat, "sanat, bilim ve teknolojinin kesiştiği disiplinler ötesi yöntemlerle sanatsal yaratımı yenilikçi araştırma ve teknolojik gelişimle birleştirerek sanat tarihi ile dijital

15 Jasia Reichard tarafından Londra'da Institute of Contemporary Art için düzenlenen "Cybernetic Serendipity" (1968), Experiments in Art and Technology tarafından New York Brooklyn Müzesi'nde düzenlenen "Some More Beginnings" (1968) ve Jack Burnham tarafından New York Yahudi Müzesi'nde düzenlenen "Software" (1970) (Dietrich, 1986: 160-161).

16 1963'te Paris'te kurulan bir sanatçı grubu.

17 Harold Cohen'in yarattığı bilgisayar programının adı. AARON adı verilen sanat nesnesi üretme amaçlı bilgisayar programı, 1970'ler 80'ler ve sonrasında yaşanacak pek çok önemli gelişmeyi yansıtır ve bunların habercisidir (McCorduck, 1991: xii).

yöntemler ve çağdaş sosyokültürel olgular arasında köprü” (Grau vd., 2019: 9) kurar. Dijital sanat teorisinden bahsedebilmek için dört unsur gereklidir:

“Bir öğenin, (1) sanat eseri olması (2) bilgisayar tarafından yapılması veya (3) bilgisayar tarafından sergilenmek üzere (4) ortak, dijital bir kodla yapılması durumunda dijital sanat eseri olduğu kabul edilir”(Lopes, 2009: 2).

Dijital sanat dendiğinde aklımıza sadece bilgisayarla üretilen eserler gelmez. Tabletteki çizim programları, eskiz ve illüstrasyon programları, 2D-3D modelleme programları, 3D heykel programları, dijital fotoğraf, kolaj uygulamaları, dijital yerleştirmeler, animasyonlar, VR gözlükler vb. örnekler gelir. Dijital sanat, yaratım sürecinde, izleyicisine ulaştırmada veya sunumunda dijital teknolojiyi kullanan her türlü sanat eseri veya yaratıcılık (Tate Müzesi, <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/d/digital-art>) demektir.

Dijital sanat için sanat formunu tanımlamak ve alanı belirlemek zordur. Teknolojik sanat formlarına ilişkin terminoloji her zaman son derece değişken olmuştur ve şu anda dijital sanat olarak bilinen şey, ilk ortaya çıkışından bu yana birkaç isim değişikliğine uğrar. Başlangıçta bilgisayar sanatı, daha sonra multimedya sanatı ve siber sanatlar (1960’lar-1990’lar) olarak anılan dijital teknolojileri kullanan sanat formları, 20. yüzyılın sonunda dijital sanat veya yeni medya sanatı olarak adlandırılır.<sup>18</sup> Bugün hala dijital sanat kavramı, daha kapsayıcı olduğu düşünüldüğünden, tercih edilir.

Dijital sanatın tarihinin<sup>19</sup> tam olarak ne zaman başladığı ile ilgili farklı görüşler bulunur. Ressamlar, heykeltıraşlar, mimarlar, baskı sanatçıları, fotoğrafçılar, video ve performans sanatçıları ölçek, renk ve dokunun fiziksel araçlarla mümkün olmayan şekillerde manipüle edilmesine olanak tanıyan bilgisayar görüntüleme tekniklerini denemeye başlar. Dijital sanat terimi çok çeşitli sanatsal uygulamalar için bir şemsiye haline gelmiştir ve belirli bir sanatı işaret etmez. Video ve uydular gibi yeni teknolojileri kullanan 1970’li yılların sanatçıları, internet ve medya yoluyla gerçekleşen etkileşimleri öngören canlı performanslar ve ağlar da denerler (Paul, 2002 : 472).<sup>20</sup>

18 “Yeni medya sanatı” terimi, o dönemde çoğunlukla film/video, ses sanatı ve çeşitli melez formlar için kullanılan ve 20. yüzyıl boyunca herhangi bir zamanda ortaya çıkan medya için kullanılmıştır (Paul, 2016: 1). Makalenin bütünlüğünü bozmamak ve daha kapsayıcı bir kavram olduğu için metnin genelinde Dijital Sanat kavramı kullanılacaktır.

19 1960 ile 1990 arası, çizim yazılımının evrimine tanıklık edilir. 1964 yılıyla birlikte bilgisayar ortamında ilk çizim programı sayılan Sketchpad programı ortaya çıkar. Sonrasında dijital çizim alanında birçok program geliştirilir. Bunların en önemlileri Corel Photopaint programı, Meta Creation Programı, Painter 3D programı, ayrıca Adobe Photoshop programı ve JASC’S PaintShop Pro programıdır (Aly, 2024: 6).

20 1979’da New York ve San Francisco’daki sanatçılar arasındaki bir iş birliği, CTS uydusu kullanılarak iki şehir arasında on beş saatlik, iki yönlü, etkileşimli bir aktarım olan Send/Receive ile sonuçlandı. Dünyanın ilk interaktif uydu dans performansı - Amerika Birleşik Devletleri’nin Atlantik ve Pasifik Kı-

Dijital teknolojinin müzik ve ses üzerinde de etkisiyle mevcut teknolojinin mümkün kıldığı ölçüde yeni deneysel çalışmalar üretilir.

Dijital sanat 2000'lerden sonra hatırı sayılır bir güce sahip olur. Her ne kadar çok geniş bir alanı kapsıyor olsa da, dijital sanat, sanatsal bir araç olarak kesinlikle önemli ölçüde büyür (Gibson, 2008: 2). Her nesne, hatta sanal olan bile, anlam yaratma yollarını belirleyen kendi maddiliğiyle ilgilidir. Dijital bir sanat eserinin alabileceği formlar arasında enstalasyon; film, video ve animasyon; internet sanatı, ağ bağlantılı sanat ve yazılım sanatı; ve sanal gerçeklik ve müzikal ortamlar (Paul, 2003: 105-106) bulunur. Mesele, medyumlar farklı olsa da anlamın kodlar aracılığıyla aktarılmasıdır. Kod, dijital sanatçının aracı, 'boyası ve tuvali' olarak da anılır ancak sanatçıların kendi araçlarını yazmalarına bile izin verdiği için bu metaforu aşar (Paul, 2003: 175). Artık sanatçının kullandığı materyaller değişmiştir.

2000'li yıllarda dijital sanat teknolojileri, toplulukları ve platformları ortaya çıkar. *Deviantart*, *Behance* gibi siteler sanatçıların eserlerini paylaşmalarına olanak tanır, teknoloji taratıcı ve estetik doğayı şekillendirir (Aly, 2024: 9). Dijital sanat yazılım programları, sanatçıların ve tasarımcıların istedikleri görsel sonuçları elde etmek için kendi yaratıcılıklarını, becerilerini ve tekniklerini uygulamak üzere eğitim aldıkları gelişmiş dijital tuvaler ve çalışma alanları olarak hizmet verir (Ajani, 2022: 253). Böylece teknoloji yaratıcı sürecin bir parçası ve aynı zamanda yaratıcılığın gelişmesine katkıda bulunan bir faktör haline gelir.

Bu ana kadar gerek erken dönem bilgisayar sanatında gerekse dijital sanatta ortak bir yapıdan bahsetmek gerekir. Sanatçı, dijital sanat uygulamalarında ister sanal ister reel olsun sanat nesnesinin üretiminin her basamağında söz sahibidir. Sanatçı çizim programını kullanırken boya, fırça yerine tablet ve kalem kullanır; 3D yazıcıdan bir sanat nesnesi çıkarmak istediğinde şablonu kendisi hazırlar ve bu hazırlık sürecinde aktiftir. Sanatın sadece medyumları değişir. Ancak YZ sanatına yeni teknolojiler eklendiğinde elde edilen ürüne sanatçının<sup>21</sup> ne kadar kendisini katabildiği, elde edilen nesnenin sanat eseri statüsü taşıyıp taşımadığı üzerine yoğun tartışmalar yaşanacaktır.

---

yıllarındaki sanatçıları içeren üç konumlu, canlı beslemeli karma performans - Kit Galloway ve Sherrie Rabinowitz tarafından NASA ve Menlo Park, Kaliforniya'daki Eğitim Televizyon Merkezi ile organize edildi (Paul, 2002 : 472).

21 Burada YZ uygulamalarını kullanan herkese sanatçı denip denmeyeceği de problem yaratacaktır. Bu noktada nasıl her resim yapan kişi kendisini ressam olarak nitelendirmiyorsa bu uygulamaları kullanan herkesi de sanatçı olarak nitelendirmek gerekmez. Makalede YZ sanatı ile uğraşan sanatçılar derken, kendisini YZ sanatçısı olarak tanımlayanlar baz alınmıştır.



Dijital sanatı hatta biraz daha geriye giderek bilgisayar sanatını da içeren tüm bu süreci YZ'nin içerisinde düşünebiliriz. Ancak burada şu ayrımı unutmamak gerekir. Bir makineyi önceden belirlenmiş anlamsal kategoriler temelinde bir şeyi anlaması için programlamak bir şeydir, ancak bir makineyi bir çocuğun yaptığı gibi, örneğin olguların anlamlarını kendi başına soyutlaması ve çıkarması için programlamak tamamen başka bir şeydir (Roads, 1980: 13). Son dönem YZ sanatının yaptığı şey tam da budur. Bu sebeple bugünün YZ sanatını, YZ ile makine öğrenimi teknolojisinin birleşimi olan Üretken Yapay Zekâ alanında değerlendirmek daha doğrudur. ÜYZ sanatı, yapay zekâ ve makine öğrenimi algoritmalarını kullanarak görsel sanat eseri yaratma sürecini ifade eder. Bu algoritmalar, insan eliyle yaratılan sanata ait internet ağında kayıtlı oldukça geniş görüntü verilerini toplayarak, görsel unsurları öğrenmesi amacıyla eğitir. Bu unsurları analiz ederek ve anlayarak, ÜYZ modelleri, belirli görsel veya yazınsal ipuçlarını kullanarak kullanıcı girdilerine dayalı, orijinal görüntüler üretebilir. Kullanıcı girdileri, tutarlı görsel temsillere dönüştürülür ve YZ öğrendiği verileri sentezleyerek yeni bir sanat eseri oluşturur (Cotroneo, et al, 2017: 1). Komuta göre, eser bazen var olanın taklidi olabilirken kimi zaman da tüm verileri sentezleyerek eşsiz<sup>22</sup> bir eser üretilir.

Bu süreç, modelin hem metinsel girdiyi hem de görsel çıktıyı anlamasını ve yorumlamasını sağlayan YZ algoritmaları ve sinir ağları<sup>23</sup> arasındaki karmaşık etkileşimleri içerir (Cotroneo, et al, 2017: 1). Yaratıcı süreç, Photoshop ve Illustrator gibi Adobe ürünlerinin kullanıldığı dijital görüntüleme önemli ölçüde farklıdır. Üretken Yapay Zekâ sanatında, kullanıcı girdilerinin yorumlanması ve bu yorumlamanın akabinde görsel içerik oluşturması söz konusudur. Bu yaklaşım, diğer dijital yazılımlardan farklıdır, çünkü kontrolü doğrudan kullanıcıdan alır ve algoritmanın öğrendiği kalıplara dayanarak eser oluşturur (Cotroneo, et al, 2017: 2). Bu durum yaratıcı sürecin değişimi demektir.

ÜYZ'nin ortaya çıkardığı eser, yaratıcısının her ne kadar yön veriyor olsa da kendisinin üretmediği bir çıktıdır; dolayısıyla yaratıcısı tarafından herhangi bir anlamla kodlanmayan bir üründür. Bir ÜYZ sanat eserini farklı kılan şey de budur. Sanat ve kültür alanında her ürün bir anlamla kodlanmıştır. İnsan tarafından üretilen her eserin doğasında kodlanmış bir anlam

22 Buradaki eşsizlik hiç var olmayan bir şeyin üretilmesi anlamında değildir. ÜYZ, sıfırdan bir sanat akımı yaratma noktasında henüz bir yetkinliğe sahip değildir. Şu an için yapabildiği, verilerin sentezlenmesi ve ondan yeni bir şey ortaya çıkarması noktasındadır.

23 Bu sinir ağları, 2014'te Çekişmeli Üretici Ağ (GAN) teknolojisi olarak adlandırılıp, 2014 yılında Ian Goodfellow'un fikri olarak ortaya çıkmıştır. Kullanıcıların çok fazla veriye sahip olmasa da derin temsiller öğrenmesini sağlayan bir yapay sinir ağı türüdür (Nalbant vd., 2023: 377).

vardır. ÜYZ'de, sanatçının sanat üretmesi kodlama işlemi olmadan gerçekleşir. Dolayısıyla izleyicinin buradaki rolü diğer kültürel ürünlerde olduğu gibi şifre çözmek değildir (Kurt, 2018: 7-8). İzleyici artık kod çözücü olmayıp, kodlayıcı konumundadır. Daha açık bir ifadeyle izleyici artık sadece eseri anlamakla kalmaz, aynı zamanda eserin üretim sürecine de dahil olur.

YZ sanatı kavramı, sanatın tanımında bir paradigma değişikliğine neden olur. YZ'nin ürettiği sanat eseri, yalnızca sanatçı ile izleyici arasında aracı bir nesne olmayıp, 'Duygulanım'<sup>24</sup> akışının başlatıcısı olarak kendisi de bir özne olma gücüne sahiptir. İzleyicinin duygusal tepkisine gönderme yapan bir kavram olarak Deleuzecü 'duygulanım' kavramı, olayın kendisinden ziyade izleyicinin bakış açısını olay olarak ele alan bir yaklaşım sunar (Kurt, 2018: 72). Bu bakış açısı, bugünün sanat anlayışını tekrar gözden geçirmemiz gerektiğinin bir göstergesidir.

Son zamanlarda ÜYZ sanatı üreten çok sayıda uygulama çıkmıştır. Bunlardan en bilinenleri Stable Diffusion, DALL-E 3 ve Midjourney gibi araçlardır.<sup>25</sup> Bu araçlar her geçen gün kendisini geliştirir, hataları düzeltir.<sup>26</sup> Bu, YZ çıktısının değerlendirilmesinin insanlar için ideal çıktının gösterilmesinden tipik olarak daha hızlı ve daha kolay olduğu gerçeğinden yararlanır. Bu gelişim hızıyla sanatçıların, tasarımcıların ve eğitimcilerin yanında halkın da dikkatini çekmeyi başarır. Tüm bu uygulamalar şaşırtıcı bir şekilde kabul görse de yaratıcılığın kaynağına, yapay zekâ tarafından üretilen sanatın etik, yasal ve sosyal etkilerine dair pek çok problemi de beraberinde getirir. Bunlara ek olarak ÜYZ sanatının hızla yaygınlaşması, telif hakkı sorunları ve YZ tarafından üretilen sanatın meşruiyeti konusunda da endişeye sebep olur.

Tüm bu problemleri bir kenara bıraktığımızda teknolojik ilerlemelerin, sanatın uygulanmasını, benimsenmesini ve tanımını değiştirerek yapay zekâ odaklı bir gelişime zemin hazırladığını da vurgulamakta yarar vardır. Bu gelişimi anlamlandırdığımızda sanatın dinamik doğasını da kavramamız mümkün olur. Yapay zekânın sanatta yükselişiyle, tarihsel süreçte teknolojide yaşanan her değişiklikle yaratıcılığın sınırları zorlanarak sanatsal keşif için yeni olanaklar sunulur (Cotroneo, et al, 2017: 10-11). Sanat felsefesinin genel olarak teorik tartışmalar ekseninde yürütüldüğü düşünülüyor-

24 Duygulanım, Deleuze'un ifadesiyle, "özne ve nesnenin bir rastlaşmasıdır, ya da öznenin kendi kendini algılama ya da daha ziyade, kendini 'içeriden' duyumsama veya hissetme biçimidir" (2004: 94).

25 Bu uygulamaların yanında RunwayML, DeepAI, vertexAI, NightCafe, Deep Dream Generator, Wombo Dream vb. pek çok uygulama bulunmaktadır.

26 Şu anda kullanılan YZ sistemleri, insan geri bildiriminden destekli öğrenme (RLHF) ile eğitilmektedir. Ancak uygulamalar karmaşıklıkça bir bu hataların tespiti güçleşeceği için hataları fark eden yeni yapay zeka uygulamalarına ihtiyaç artacaktır. Halihazırda ChatCPT, bu hataları tespit edebilmesi için criticGPT YZ uygulamasını geliştirmiştir (McAleese, et al: 2024).

de, sorgulamaların pratik eksen hesaba katılmadan sürdürülmesinin artık mümkün olmadığını kabul etmek gerekir.

Bu kavramsal çerçeve, teknoloji filozofu Coeckelbergh (1975-) tarafından “*Can Machines Create Art?*” makalesinde sorgulanır. Bu makalede sorgulanan temel problemler makinelerin gerçekten yaratıcı olup olmadığı, makine ürünü eserlerin sanat sayılıp sayılamayacağıdır. Makineden elde edilen üründe sanata benzeyen bir şey görüyor olmamız onu sanat nesnesi kılmaya yeter mi? Süreç yaratıcı mı? Bu sorular değerlendirilirken, filozof yaratım sürecindeki belirsizlikler üzerine de düşünür (2016: 286). Bu soruları ÜYZ sanat eserlerinin sadece programlanmış ürünler olduğunu söyleyerek yanıtlamak Coeckelbergh için yeterli değildir.

Algoritma, sanatçı tarafından kodun programlanması gibi görünse de ancak sanat eseri olduğu iddia edilen son ürün doğrudan bir insan tarafından üretilmez. ÜYZ sanat eseri, insan yaratıcılar tarafından yaratılır, ancak insan olmayan YZ tarafından yaratılan eser, doğrudan insanlar tarafından yaratılmaz. Bu noktada yaratıcılık artık tamamen programlayıcıda değil, teknolojiye taşınmış durumdadır. (Coeckelbergh, 2016: 286). Öncesinde insana ait olan yaratıcılık özelliği, ÜYZ'nin alanına girmiştir. Bu anda sorulması gereken soru, ÜYZ ile elde edilenin gerçekten sanat eseri kabul edilip edilmeyeceğidir. Elbette ÜYZ'nin ürettiği esere sanat denebileceği sorusu hala çözümsüzdür. Ancak yine de yeni sanat anlayışında insan ve teknoloji iş birliğinin önemli bir yer işgal ettiğini açık bir şekilde dile getirebiliriz.

İnsan ve teknolojinin iş birliği, hem sanatçının hem de makinenin yaratıcı sürece katkıda bulunduğu yeni ve yenilikçi sanat yaratma yöntemlerini beraberinde getirebilir (Cotroneo, et al, 2017: 15). YZ sistemleri gelişmeye devam ettikçe, sanatçılar rollerini yeniden gözden geçirmeye ve YZ'yi yaratıcı süreçlerinde bir iş birliği veya araç olarak benimsemeye zorlanır. Makinelerin sanat yaratamayacağı yönündeki yaygın inanca rağmen, ÜYZ alanındaki son gelişmeler yeni bir sanatsal ifade biçiminin ister istemez kabul görmesine neden olmuştur (Cotroneo, et al, 2017: 21-22).

Sorgulamanın bir diğer ayağı, ÜYZ'nin sanat için iyi olup olmadığıdır. ÜYZ sanatçılarının çalışmaları, güçlü ve ilgi çekici sanatın temeli olabileceğini görmemizi sağlar. Adam Harvey'in “*Circular Diffusion*” örneğini<sup>27</sup> incelediğimizde bu çalışmada YZ sanat eseri, önceki bilgilerden yeni ve anlamlı bir şeyler üretir. Orijinal bir eserin silik bir kopyası olmaktan ziyade önemli bir şey söylemek ve güzel bir şey yaratmak için YZ'nin özgün bir kullanımıdır. Eser, ÜYZ'nin yayılım algoritmalarına, bunların hayranlık uyandıran

27 Bkz. <https://adam.harvey.studio/circular-diffusion/>; (Hemment, 2023: 14).

görüntülerin üretimini otomatikleştirme gücüne ve dışavurumun döngüsel mantığına bir göndermedir. Harvey ÜYZ çalışmaları için şu ifadeleri kullanır: "...ÜYZ, görsel iletişimde çığır açan yeni yaklaşımları mümkün kılıyor. Sanatsal üretimi otomatikleştiriyor ve görsel kavramları otomatik olarak tamamlayarak düşük boyutlu fikirleri yüksek çözünürlüklü görüntülere dönüştürüyorlar..." (Harvey, 2022).

Uzun süren çalışmalarla kendisini gün geçtikçe geliştiren ÜYZ sanatına olan ilgi gün geçtikçe artarak devam ediyor. Ancak YZ her gün yeni veri girişleriyle öğrenmeye devam ederek karmaşık desenleri keşfedip öngörülerde bulunur hale gelse de sanatçılar, bu teknolojiyi kullanarak öngörülemeyen ve deneysel sonuçlar elde etmeyi tercih etmeyi sürdürüyor. (Hement, 2023: 11). ÜYZ sanatçıların izleyerek ve onlardan öğrenerek, YZ'nin sadece ilk taslak veya eskiz oluşturmada değil, aynı zamanda anlamlı işler yaratmada nasıl bir malzeme olarak kullanılabilceğini görebiliriz. ÜYZ'nin gelecekte yaratıcı süreçlerde daha yaygın hale gelse de bu YZ'nin sanat için vazgeçilmez olacağı anlamına gelmez (Hement, 2023: 15). ÜYZ sanatçılarının eserleri, kültürü zenginleştiren ve zor sorular sormamıza yardımcı olan yeni bir sanat felsefesi alanının varlığını gösterir.

### **Yapay Zekâ Sonrası Sanatta Doğal ve Yapay Kavramı**

ÜYZ'nin sanat alanına dahil olmasıyla halihazırda değişime uğrayan sanat tanımını, sadece yarım asırlık bir sürede yeniden değerlendirme gereğinin hissedilmesi oldukça şaşırtıcıdır. En başta da belirtildiği gibi sanatın oldukça kapsamlı bir tanımını sunan "cisimleşmiş anlam" tanımı hala geçerliliğini sürdürüyor denebilir. Bu tanım kabul edildiğinde ÜYZ'nin ürettiği eserlere sanat dememizde herhangi bir problem yaratmıyor gibi görünse de bu tanımda da artık birtakım sıkıntılarının varlığından bahsetmek gerekir. Sanat anlamın cisimleşmesi olarak tanımlandığında burada kastedilen, failin sanatçı olduğudur. Sanat nesnesinin fikri aşamasından üretim aşamasına kadar her sürecinde üretici, sanatçıdır. YZ sürece dahil olduğunda, sanatçı sadece anlam üreten konumuna taşınır. Cisimleşme işini ise YZ'ye bırakır. O halde bu tanımın geçerliliğini korumak istiyorsak yapılması gereken "cisimleşmiş anlam" tanımını, işaret ettiği sanat eserinin üreticisini, sanatçıyı ve YZ'yi de kapsayacak şekilde genişletmek gerekir.

İnsan, doğası gereği doğayı değiştiren doğal bir varlıktır. Bu manada sanat, deneyim ve duygularıyla anlam bulan insan doğasının doğal bir sonucudur. Bu doğrultuda sanat eseri üretir. Bunu gerçekleştirmek için aktarmak istediği anlam ne ise, onu aktarmak için yollar arar. Sonrasında doğada hazır halde olmayan bir esere bu anlamı aktarmak ister. Bu süreç en azından

20. yy.'a kadar doğal-yapay karşıtlığı üzerine kuruludur. Çağdaş sanat sonrasında sanatçı ister doğadaki bir dal parçasını kullanarak, ister Cattelan'ın *Komedyen* eserinde yaptığı gibi bir muzdu duvara bantlayarak, herhangi bir medyumla<sup>28</sup> sanat nesnesinde bu anlamı ortaya çıkarma özgürlüğüne kavuştuğunda, birbirlerine zıt gibi duran doğal-yapay karşıtlığı sentezlenerek yeni bir yapı inşa edilmeye başlar. Doğal nesnelere sanat eserinde kullanılmaya başlandığında sanatta keskin sınırlar yerini bir işbirliğine bırakır. Bu işbirliğinde sanatçı hala eserin üretiminde söz sahibidir.

ÜYZ ile sanat eseri üretilmeye başladıktan sonra bu durum doğal-yapay işbirliğine üçüncü bir denklem ekleyerek süreci daha da karmaşık bir hale getirir. YZ sanatında yapay, yaratıcı sürecin bir bölümü ya da tümünün yapay zeka teknolojileriyle üretilmesi anlamına gelir. Bu da insan eliyle dönüştürülmüş olana karşılık gelen yapay kavramına, başka bir anlam yüklemek demektir.

ÜYZ sanatında bahsi geçen yaratıcılık kavramının bu noktada değerlendirilmesi önemlidir. İnsan yaratıcılığını doğal bir süreç olarak -çok sayıda beyin hücrelerinin, türümüzün yaratıcılığına kritik bir katkıda bulunduğunu (Brandt & Eagleman, 2017: 31); psikolojik ve sosyal perspektiften yaratıcılığın insan doğasının bir ürünü olduğunu (Richards & Csikszentmihalyi, 2007)- kabul eden pek çok çalışma bulunur. Bu doğrultuda sanatı, doğal insan yaratıcılığının bir ürünü kabul etmek mümkündür. Ancak YZ sanatıyla, doğal insan yaratıcılığı ve insan yaratıcılığını taklit eden yapay makine yaratıcılığı arasında yeni bir ikilik meydana gelir. Bu ikilikten sanatsal ifadenin hibrid bir biçimi ortaya çıkarılır.

ÜYZ sanatı insan tasarımıyla şekillenen yapay bir ürün olsa da YZ sanat eserleri, bağımsız bir yaratıcılığı da sunar. Yapay zekâ tarafından üretilen sanat, sanat olarak kabul edilebilecek şeylerin sınırlarını genişleterek yeni sanatsal ifade biçimleri açmamıza olanak sağlar. Bu hem insan hem de makine katkılarını kapsayan daha geniş ve daha kapsayıcı bir yaratıcılık anlayışına yol açabilir.

ÜYZ algoritmalarla insan tarafından oluşturulmuş yapay yapılardır. Bu algoritmaların üretimi olarak sanat, yeni bir araçla insan yaratıcılığının bir uzantısı olarak kabul edilebilir. ÜYZ, insan yaratıcılığının bir uzantısı olarak çizgilerin bulanıklaşmasını ve sanatta doğal ve yapay arasındaki ayrımın daha akışkan ve dinamik olmasını sağlar (Turkle, 2005: 159). ÜYZ'nin yara-

28 Bu kavram "...araç. Materyal. Bir sanatçının bir sanat eserini üretirken kullandığı materyal ya da teknik; ifadenin taşıyıcısı olarak seçilen materyal..." anlamlarına gelmektedir (Çelgin, 2009: 210). Medyum burada ifade taşıyıcısı materyal anlamında kullanılmıştır.

tıcı, estetik ve sorgulamaya yönlendiren eserler ortaya koyduğu düşünüldüğüne, izleyicisine bu eserler üzerinde belli birtakım duyguları uyandırıyor olması ya da ilham verici bulunması söz konusu olduğunda sanatın genel doğasıyla çok da çelişmediğini gözlemlemek mümkündür.

Doğal ve yapay kavramlarını ÜYZ sanatı bağlamında değerlendirmek, yaratıcılık biçiminin kökenlerini, süreçlerini ve sonuçlarını anlamayı içerir. ÜYZ sanatı, algoritmalar, makine öğrenme modelleri ve hesaplama becerisi içeren yapay yapılarla inşa edilir. Bu algoritmalar, insanlar tarafından tasarlanır ve eğitilir. Tüm bunlar, insan yaratıcılığı ve ilerlemenin bir sonucudur. ÜYZ uygulamaları programlanmalarının ardından gelişmek için makine öğrenimini kullanır. Bu süreç, YZ her veri ve geri bildirimle kendisini iyileştiren doğal öğrenmeyi taklit eder. Bu öğrenme sürecinde sanat eseri üretirken, programlamalarının kısıtlamaları ve yönergeleri doğrultusunda sınırlanır.

Bir diğer yandan ÜYZ sanatı ürünü eserler izleyicisinde bir sanatçı elinden çıkmış sanat nesnesine benzer duygusal ve bilgisel bir tepki yaratma imkânı bulunur. YZ sanat eserleri tıpkı sanatçının eserleri gibi kimi zaman hoş gitmezken kimi zaman da güzel, benzersiz ve ilgi çekicidir. Ayrıca bu eserlerin tıpkı sanatçıların yaratıları gibi oldukça yenilikçi de olması mümkündür.

Makineler tarafından üretilmiş olmasına rağmen, sanat eserinin öngörülemez ve yenilikçi olduğu örnekler mevcuttur. Sanatçı Sougwen Chung'un 2015'te "Drawing Operation"<sup>29</sup> eserinde robot, sanatçının çizim hareketini ve sanatçının çizim hareketini gerçek zamanlı olarak taklit ederek eşzamanlı bir yorumunu sunar. Kimi örneklerde YZ sanatının, doğal sanatsal süreçlerdeki öngörülemezliğe benzer şekilde YZ sanatçılarının yönlendirmesini aşarak, şaşırtıcı şekilde bir araya getirildiği örneklerle de karşılaşırız. Sanatçı Mario Klingemann'ın 2019'da sergilediği "Memories of Passersby I"<sup>30</sup> eseri, gerçek zamanlı olarak piksel piksel yepyeni portreler yaratan bir yapay zeka beynidir. Ekranda görüntülenen çıktılar, mevcut görüntülerin rastgele veya programlanmış kombinasyonları değil, yapay zeka tarafından üretilen benzersiz sanat eserleridir. Sanatçı ve ÜYZ iş birliğinin ürünü olan eser, sanatçının doğal sezgisi ve yapay algoritmaların somutlaşmasıdır. Elbette bu durum doğal ve yapay kavramının keskin ayrımının da ortadan kalkmasına yol açar. ÜYZ sanatı yapay bir eylem olarak kabul edilse de doğal bir insan çabasının ürünüdür. ÜYZ sanatı, doğal ve yapayın kesiştiği noktada durur ve her iki alanın özelliklerini barındırır.

29 Eser için bkz: <https://sougwen.com/project/drawing-operations>.

30 Eser için bkz: <https://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2019/contemporary-art-day-auction-l19021/lot.109.html>.

ÜYZ sanatının algısı, izleyicinin kültürel ve bağlamsal anlayışına bağlı olarak değişkenlik gösterir. Kimi görüşler bu sanatı yapay bir ürün olarak yorumlarken kimi görüşler sanatçı ve ÜYZ iş birliğinin ürettiği sanatı, doğal yaratıcılığın bir sonucu olarak yorumlar. Bu noktada özgünlük, hala önemli bir problem olarak düşünürlerin zihinlerini meşgul etse de bu süreci doğal insan yaratıcılığı ve YZ'nin birleştiği çağdaş sanatın özgün bir yorumu olarak okumak da mümkündür. Bugünün ÜYZ sanatında yaratıcılığı sadece sanatçıya vermek yerine teknoloji ve insan ortaklığı olarak görmek, bu ürünlerin sanat eseri olarak kabul edilebilmesi adına önemli bir adımdır.

Sanatçılar tarih boyunca sanat eseri üretiminde teknolojiyi bir araç olarak kullanmışlardır. ÜYZ'yi de sanatın ilerlemesi için bir araç gibi görmek mümkündür. Üretici ve izleyici YZ sanat eserlerinin varlığına alıştıkça, sanatın genelindeki doğal ve yapay ayrımının yanında neyin sanat eseri olup neyin olmadığına dair sorgulamaların etkisi gittikçe daha az önemli hale gelecektir. Görsel sanatlardan müziğe, tasarımdan edebiyata, mimariden film ve animasyona pek çok alanda karşımıza çıkan ÜYZ sanatı, bugün asgari düzeyde de olsa sanatçının yönlendirmesine ihtiyaç duyar. Gelecekte ÜYZ sanat eserlerinin doğrudan sanatçı tasarımı olmaksızın doğal süreçler gibi kendiliğinden üretmeye evrilme ihtimalini unutmamak gerekir.

## Sonuç

Sanat alanında bugüne kadarki tüm çalışmalarla gelinen noktada günümüz sanat anlayışını bilim, felsefe ve sanat alanlarını da kapsayacak biçimde yeniden değerlendirmemiz gerektiği açıktır. Sanatı, bilim ve felsefeden ayrı düşünmek artık neredeyse imkansızdır. Özellikle YZ'nin sanatsal üretim sürecini yok sayarak sanatın bütününe kavramak mümkün değildir. Her ne kadar sanat nesnesi olarak ÜYZ sanat eserlerini sanat olarak kabul etmekte sıkıntı yaşansa da küratörler, sanat kurumları, galeriler, sanatçıların da dahil olduğu sanat dünyası için bu eserler sanat nesnesi olarak kabul görmeyi ve galerilerde yer almayı başarmıştır.

Her dönem sanat nesnesinin kriterleri değişim gösterir ve çağın koşullarınca bu kriterler yeniden inşa edilir. Bugün de bu böyledir. Çağın koşullarını belirleyen unsurlar -durağanlığın karşısında sürekli değişim, dönüşüm ve hız- benzer şekilde sanatın da koşullarını belirler. ÜYZ'nin bize gösterdiği şey, sanat felsefesinin alanını genişletmenin gerekli olduğudur. Sanatın yüzü 1960'larda biçimden kavrama döndüğünde bunun sinyallerini vermiştir. Sanat için mesele artık sadece biçim üretmek olmayıp anlam üretmektir.

Bu dönüşümde sanatçıya yüklenen anlam da değişime uğrar. Sanatçı ne anlatmak istiyorsa onu istediği şekilde anlatabilir. ÜYZ sanatçısı için bu biraz daha karmaşık bir süreçtir. ÜYZ sanatçısı, sadece zihnindeki anlamı aktaran değil aynı zamanda onu iyi anlatan bir anlatıcı rolünü de üstlenmek durumundadır. Mesele anlatıyı doğru ifadelerle aktarmaktır. Bu da sanatçının sanat nesnesini üretme sürecinde anlatmak istediği neyse YZ'yi doğru yönlendirmek adına sözcüklere dökebilme becerisine de sahip olması gerekliliğini getirir.

Sanatçının iyi bir anlatıma sahip olmasının yanında, sanat tarihine aşina olması, sanatın temel kavramlarını biliyor olması, hem sanatçı için hem de ÜYZ'nin kendini geliştirebilmesi ve daha özgün eserler üretebilmesi için önemli hale gelir. ÜYZ öğrenmeyi sürdürdüğünde, sanatçıyı ve kendisini sürekli geliştirmesine ve hatalarından ders almasına olanak sağlar. Her yeni sanat nesnesi, hem sanatçıyı hem de ÜYZ'yi yaratıcılık anlamında daha ileriye taşır.

Bu durum gelecekte, teknoloji ve YZ'nin sanatın daha geniş alanına etki edebileceğini öngörmemizi sağlar. Her yeni dijital uygulamayla YZ'nin sanatçıların yeni sanat akımları üretmesi için önemli bir araç haline gelmesi de oldukça muhtemeldir. ÜYZ sanatının yarattığı etik problemler sorgulanmaya devam edecek olsa da YZ'nin sanat eserine yüklenen anlamı daha da derinleştireceğini de kabul etmek gerekir. YZ sanatı, sanat felsefesinin tarih boyunca aşına olduğu doğal ve yapay kavramlarını yeniden gözden geçirmemiz gerektiğini göstermiştir. Bu bir başlangıçtır. Sanat alanında daha derin tartışmaları tekrar alevlendirmesi açısından YZ, oldukça önemli tarihsel bir misyona sahiptir.



## Kaynakça

- Akderin, F. (2018). *Latince-Türkçe, Türkçe Latince Sözlük*. (2. Baskı), İstanbul: Say Yayınları.
- Alova, E. (2013). *Latince Türkçe Sözlük*. İstanbul: Sosyal Yayınları.
- Aly, H. M. (2024). *The Evolution of Digital Art: Exploring Innovation and Creativity in the Digital Age*, Self Publishing.
- Anonim, (1868). "The Natural and the Artificial." *Scientific American*, Vol. 19- no: 20, pp. 308.
- Ajani G (2022). "Human Authorship And Art Created by Artificial Intelligence-Where Do We Stand?" *Digital Ethics*. Dreier T., Andina T. (eds.). pp. 253-270. Nomos Publishing. doi:https://10.5771/9783748934011-253/.
- Aristoteles (2001). *Fizik*. Çev.: Saffet Babür, (2. Baskı), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Aristoteles, (2018). *Poetika- Şiir Sanatı Üzerine*. Çev.: A. Çokona, Ö. Aygün, (3. b.), İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Aristotle. (2012). *Poetics*. trans. L. Taran, D. Gutas, Boston: Brill Press.
- Bensaude, B. B., Newman W., Newman W.R. (2007). "Introduction: The Artificial and the Natural: State of the Problem." *The Artificial and Natural*, Vincent B.B. and Newman W. R. (ed.). pp. 1-19, Cambridge: MIT Press.
- Bernardet U., Easton, E., Ek 'art A. (2023). "Is Beauty in the Age of the Beholder?" *Artificial Intelligence in Music, Sound, Art and Design, 12th International Conference. EvoMUSART 2023*, Johnson C., Rodríguez-Fernández N., Rebelo S. M. (eds.). pp. 84-99. Springer Publisher. doi: https://doi.org/10.1007/978-3-031-29956-8.
- Bundy, A. (1988). "Artificial Intelligence: Art or Science?" *RSA Journal*, 106, pp. 557-569.
- Brandt, A., Eagleman D. (2017). *The Runaway Species: How Human Creativity Remakes the World*. New York: Catapult Publishing.
- Collingwood, R.G. (2020). *Doğa Tasarımı*. Çev.: Kurtuluş Dinçer, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Cotroneo P., Hutson J., Lang M., Lively J., Robertson B. (2017), *Creative Convergence: The AI Renaissance in Art and Design*. Springer Publisher. doi: https://doi.org/10.1007/978-3-031-45127-0.
- Coeckelbergh, M. (2016). *New Romantic Cyborgs: Romanticism, Information Technology, and the End of the Machine*. Cambridge: The MIT Press.
- Çelgin, G. (2018). *Sözlük, Eski Yunanca-Türkçe*. İstanbul: Alfa Yayınları.
- Danto, A. C. (2014). *Sanat Nedir*. Çev.: Zeynep Baransel, İstanbul: Sel Yayıncılık.

- Danto, A. C. (2010). *Sanatın Sonundan Sonra*. Çev.: Zeynep Demirsü, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Danto, A. C. (1998). "The End of Art: A Philosophical Defense." *History and Theory* 37/4, pp. 127-143.
- Deleuze, G. (2004). *Sinema I: Hareket ve İmge*. Çev.: Soner Özdemir, İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Descartes, R. (2020). *Yöntem Üzerine Konuşma*. Çev.: Murat Erşen, İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- Dietrich, F. (1986). "Visual Intelligence: The First Decade of Computer Art (1965-1975)." *Leonardo* 19/2, pp. 159-169.
- Dyer-Witteford N., Kjösen A.M., Steinhoff J. (2022). *Yapay Zekâ ve Kapitalizmin Geleceği*. Çev.: Barış Cezar, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Frankie, H. W. (1985). *Computer Graphics-Computer Art*. Berlin, Heidelberg, New York, Tokyo: Springer-Verlag.
- Grau, O., Hoth J., Wandl-Vogt E. (2019). "Introduction: Digital Art & Digital Humanities." *Digital Art through the Looking Glass*, Grau, O., Hoth J., Wandl-Vogt E. (eds.), pp.9-26. Austria: Donau Universität Krems.
- Gupta, D., Srivastava, A. (2023). *The Potential of Generative AI*. London: Bpb Online.
- Hartmann, N. (2014). *Aesthetics*. trans. Eugene Kelly, Berlin: De Gruyter Press.
- Harvey, A. (2022). *Circular Diffusion*, <https://adam.harvey.studio/circular-diffusion/> (22.05.2024).
- Heidegger, M. (1993). *Basic Writings*. ed. David Farrell Krell, San Francisco: Harper Collins Publisher.
- Hement, D. (2023). "Signal or Noise?" *RSA Journal*, 169, pp. 10-15.
- Hobbes (2007). *Leviathan*. Çev.: Semih Lim, (6. Baskı), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/d/digital-art> (20.05.2024). <https://www.seas.upenn.edu/about/history-heritage/eniac/> (10.07.2024). <https://sougwen.com/project/drawing-operations> (11.07.2024). <https://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2019/contemporary-art-day-auction-l19021/lot.109.html> (11.07.2024).
- İncegil D., Kayral İ. H., Çizmecı Şenel F. (2024). "The New Era: Transforming Healthcare Quality with Artificial Intelligence." *Algorithmic Discrimination and Ethical Perspective of Artificial Intelligence*. Kılıç M., Kahyaoğlu S. B. (ed.), pp. 183-202. Springer Publisher. doi: <https://doi.org/10.1007/978-981-99-6327-0>.
- Kane C. L. (2014). *Chromatic Algorithms Synthetic Color, Computer Art, and Aesthetics after Code*. Chicago and London: The University of Chicago Press.

- Kurt, (2018). *Artistic Creativity in Artificial Intelligence*. The Department of Creative Industries, Master Thesis, Radboud University.
- Lopes, D. M. (2009). *A Philosophy of Computer Art*. London & New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Lowry, S., Geczy, A.(2022). "Where Is Art?" *Where is Art? Space, Time, and Location in Contemporary Art*. Simone Douglas, Adam Geczy, and Sean Lowry (ed.), pp. 4-34. London & New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Lovejoy, M. (1992). *Digital Currents: Art in the Electronic Age*. London & New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Maas M., Spiegeleire S., Sweijs T. (2017). "Artificial Intelligence And The Future of Defense." *What is Artificial Intelligence?*. pp. 26-42. URL: <http://www.jstor.com/stable/resrep12564.7>.
- McAleese, N., et al. (2024). "LLM Critics Help Catch LLM Bugs", *OpenAI*, pp. 1-23. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2407.00215>.
- McCorduck , P. (1991). *Aaron's Code: Meta-Art, Artificial Intelligence, and the Work of Harold Cohen*. New York: W. H. Freeman and Company.
- McCormack J. , Gambardella C. C., Rajcic N. , Krol S. J., Llano M. T., SensiLab M. Y. (2014). "Is Writing Prompts Really Making Art?." *Artificial Intelligence in Music, Sound, Art and Design*, 12th International Conference, EvoMUSART 2023, Johnson C., Rodríguez-Fernández N., Rebelo S. M. (eds.). pp.84-99. Springer Publisher. doi. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-29956-8>.
- Nalbant, K. G., Aydın, S., Uyanık, Ş. (2023). "Generative Adversarial Network And Digital Art Interactions with Metaverse Marketing." *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 25(2), 375-396. <https://doi.org/10.26468/trakyasobed.1301771>.
- Neves, M.P., Almeida A. B. (2024). *Before and Beyond Artificial Intelligence: Opportunities and Challenges, Multidisciplinary Perspectives on Artificial Intelligence and the Law*. Antunes H. S., Freitas P.M., Oliveira A.L., Pereira C. M., Sequeira E. V., Xavier L. B. (eds.), pp. 107-126. Springer Publisher. doi. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-41264-6>.
- Oliviera, A.L., Figueiredo M.A.T. (2024). "Artificial Intelligence: Historical Context and State of the Art." *Multidisciplinary Perspectives on Artificial Intelligence and the Law*. Antunes H. S., Freitas P.M., Oliveira A.L., Pereira C. M., Sequeira E. V., Xavier L. B. (ed.), pp. 3-24. Springer Publisher. doi. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-41264-6>.
- Paul, C. (2002). "Renderings of Digital Art." *Leonardo* 35/5, pp. 471-474.
- Paul, C. (2003). *Digital Art*. New York: Thames & Hudson Publisher.
- Richards R., Csikszentmihalyi M. (2007). *Everyday Creativity and New Views of Human*

- Nature: Psychological, Social, and Spiritual Perspectives*. Washington: American Psychological Association (APA).
- Roads, C. (1980). "Artificial Intelligence and Music." *Computer Music Journal*, 4/2, pp. 13-25.
- Rogers, P. (1995). "Towards a Language of Computer Art: When Paint isn't Paint." *Art Education* 48/5, pp.17-22.
- Rookhnik, D. (1998). *Of Art and Wisdom*, Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press.
- Schiefsky, M. J. (2007). "Art and Nature in Ancient Mechanics." *The Artificial and Natural*, Vincent B.B. and Newman W. R. (ed.) p. 67-108, Cambridge: MIT Press.
- Soper, K. (1995). *What is Nature?*, Oxford: Blackwell Press.
- Sokolowski, R. (1988). "Natural and Artificial Intelligence." *Deadalus* 117, pp. 45-64.
- Turing A.M. (1950). "Computing Machinery and Intelligence." *Mind* 59, pp. 433-460.
- Turing A.M. (2012) "Computing Machinery And Intelligence." *Machine Intelligence: Perspectives on the Computational Model*, vol. 49, pp. 1-28. doi. <https://doi.org/10.1093/mind/lix.236.433>.
- Turkle, S. (2005). *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, London: The MIT Press.
- Ünlü, M. M. (2018). "Antik Dönem'de Mimesis." *International Journal of Social Science Research*, 7(1), 83-92.
- Wright, R. (1989). "The Image in Art and 'Computer Art'." *Leonardo* 2, pp. 49-53.
- Yonge, C. D., Drisler, H. (1870). *An English-Greek Lexicon*. London: Longman, Brown, Green and Longmans.