

# İnsan-Sonrası Sinemada Karakterin Soysuzlaşması, Köken Estetiği ve Artırılmış-Yokluk

## *Degeneration of Character, Aesthetics of Origin, and Augmented Absence in Posthuman Cinema*

Savaş KESKİN<sup>1</sup>



<sup>1</sup>Doç. Dr., Bayburt Üniversitesi, Görsel-İşitsel Teknikler ve Medya Yapımcılığı Bölümü, Bayburt, Türkiye

ORCID: S.K. 0000-0003-0335-9062

### Sorumlu yazar/Corresponding author:

Savaş KESKİN,  
Bayburt Üniversitesi, Görsel-İşitsel Teknikler ve Medya Yapımcılığı Bölümü, Bayburt, Türkiye

E-posta/E-mail: savaskeskin@bayburt.edu.tr

Başvuru/Submitted: 06.04.2024

Kabul tarihi/Accepted: 30.05.2024

Atıf/Citation: Keskin, S. (2024). İnsan-sonrası sinemada karakterin soysuzlaşması, köken estetiği ve artırılmış-yokluk. *Filmvisio*, 3, 135-157.

<https://doi.org/10.26650/Filmvisio.2024.0006>

### Öz

Bu makale, post-hümanizm olarak da duymaya alışık olduğumuz insan-sonrası çağın ya da 'post-anthroposen'in sinema evreninde peyda olan yapay zekâ-destekli eyleyicinin/karakterin sosyolojik, antropolojik ve bilhassa felsefi bir tahlilini/eleştirisini becerebilme denemesidir. Bu sosyal bilimsel ve felsefi tahlilin genel çerçevesini hermenötik bir yaklaşımla ifade etmek mümkündür. İnsana basitçe yardımcı olan enstrümantal bir konumdan 'sosyal eyleyici' konumuna yükselen bilgisayarlar, yapay zekâları sayesinde bu makale içinde 'sinematik eyleyici' olarak yeniden düşünölmek üzere bağlamından koparılır ve yalnızca yapısal varlığı ile sınılanır. Eyleyici kavramı, 'aktör' kavramının sinema bağlamındaki eril ve toplumsal cinsiyetçi kullanımının eşitsizlik etkisine karşı bir kavramsal tedbir olarak kullanılmıştır. Sosyal Eyleyiciler Olarak Bilgisayarlar (CASA) kavramsalından Sinematik Eyleyiciler Olarak Bilgisayarlar (CACA) kavramsalına geçiş, elbette insanla tamamıyla yer değiştirmiş bir yapay zekânın teknomalisini ('teknolojik anomali' anlamındaki kavramsallaştırma denemesi) içeren McDonalddlaşma yaklaşımıyla sınırlanamayacağı için insan-yapay zekâ tümeleşmesini daha makul bulan post-McDonalddlaşma yaklaşımı geçerli olacaktır. Çünkü öyle bir tümeleşik melezleşme söz konusudur ki, 'artırılmışlık' olarak karakterize edilen yeni varoluş biçimi, gerçekliğin, insanın ve sinematik anlatının tüm kodlarında bir 'aşırılma', 'genleşme' ve 'nicel yoğunlaşma' gözlemlenebilir. Bu ilginç mahlukat, yalnızca ekranda söz konusu olan varlığının gerçekleşmediği tüm alanlardaki kökensizlik ve yokluk durumu nedeniyle bir soysuzlaşma sorununu, köken estetiğinin marjinalleşmesiyle birlikte kaçınılmazlaşan köken trans-estetiğini ve artırılmış ya da aşırı fenomenlerin her şeyi temsil etme iddiasının ardındaki mutlak yokluğu ve yokluğun her yerdeleşmesini tartışmak için bize koz verir. Sinema, artık bir imge biçimindeki 'modus' olarak yaratılan karakterlerin de ötesine geçerek imge-ötesi biçimdeki 'codus' (bilgisayar kodu) olarak yaratılan karakterin mahsulü olarak hangi anlamı ifade eder? Bu soruyu tartışmak, sinemanın geleceğini bugüne indirgemekten fazlasıdır. Çünkü karakterin yeni performatif kimliğini anlamak, beklentiler ve umutlar doğrusalına eklenecek eleştirel direnç noktalarını imal etmeye yardımcı olacaktır. Doğal olarak bu makalenin amacı, insan-sonrası sinemanın karakter ontolojisini köken estetiği ve kimlik ilişkisinde yeniden düşünerek 'artırılmışlığın' neden olduğu dejenerasyonun argümantasyonunu yapmaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Karakter, trans-estetik, artırılmışlık, kimlik, yapay zekâ

**Abstract**

This article attempts to perform a sociological, anthropological, and especially philosophical analysis, critique, and constructive aesthetics of the artificial intelligence-assisted performer/character that has emerged in the cinematic universe of the post-human age or post-anthropocene, often referred to as post-humanism. Computers, which have evolved from merely assisting humans to becoming 'social performers,' are recontextualized in this article as 'cinematic performers' thanks to their artificial intelligence, and are evaluated solely based on their structural presence. The concept of the performer is used as a conceptual measure against the inequality effect of the masculine and gendered use of the term 'actor' in cinema. Since the transition from conceptualizing Computers as Social Actors/Performers (CASA) to conceptualizing Computers as Cinematic Actors/Performers (CACA) cannot be limited to the McDonaldization approach—which includes the technomality of an artificial intelligence that completely replaces humans—, the post-McDonaldization approach, which finds the integration of human-artificial intelligence

more plausible, will prevail. This integrated hybridization results in a new mode of existence characterized as 'augmentedness,' an 'excess,' 'expansion,' and 'quantitative concentration' observable in all codes of reality, human and cinematic narrative. This intriguing entity allows us to discuss the problem of degeneration, the trans-aesthetics of origin that becomes inevitable with the marginalization of the aesthetics of origin, and the absolute absence and omnipresence of absence behind the claim of augmented or extreme phenomena to represent everything. What does cinema mean as the product of a character created as codes (computer code) in a trans-image form that transcends characters created as modus in the form of an image? Discussing this question is more than reducing the future of cinema to the present. Understanding the new performative identity of the character will help generate points of critical resistance to be added to the linear of expectations and hopes.

**Keywords:** Character, trans-aesthetics, augmentedness, identity, artificial intelligence

**Extended Abstract**

Certainly, the entirety of the collaborative production processes involving human and artificial intelligence could be a focal point of this article. However, this article is limited to the context of the new configuration of the performer. It is important to understand the performer because today they are a performer, and tomorrow they may be a director, producer, screenwriter, and all other roles. We can begin by developing an idea on the most basic subject of the film industry. A performer is much more than a human being; it is a human creation. Hall (2017), in his definition of cultural representation, starts from the expressions "imagining" and "something else taking the place of something else" and brings the word to the work of intention. "Taking the place of" is meaningful not in terms of social position but in terms of representation. The Augmented Performer is not a replacement for the original performer and human being. They are the ones who will become performers alongside human beings. However, they will inevitably take the place of the human beings they represent. Because their purpose is to evoke, imply, intend, and take the place of what they intend; this is the essence of representation. So, how can this performer, who will replace the human being in the dimension of representation, break the boundaries of the aesthetics of

origin with what kind of creation? Because it has been understood that the aesthetics of origin refers to the social capital value of the historical, social, cultural, economic, and racial contexts of our identities. Artificial intelligence, created by humans, appears to be rootless. However, within the framework of a creation myth, anyone can have an aesthetic of origin.

In relation to this theoretical background, the originality of this article lies in addressing the performer effect on visual thinking skills in addition to the artistic and communicative debates on AI's visual thinking skills. Moreover, it considers this within the aesthetics of origin of a trans-aesthetic and trans-identity structure, interpreting augmentation as a dimension of excess that marginalized identities use as a compensation system. Marginalized hybrid identities transcend the absence to compensate for the double absence experienced. Augmentedness (augmented reality, augmented human, and augmented aesthetics) 'sophisticates' the cinematic screen as the experience of excess of the new performer created by human-artificial intelligence integration. This aesthetics of marginalized identity is at the root of this article's problem identification. While social inequalities at the center of the famous 'sustainability' struggle threaten the future for the entire world, we have no reason to believe that further and irreversible divergences/inequalities will not result from the continuous reproduction of the essence and origin that humans have sufficiently fueled with the power of representation by the 'great thinker' artificial intelligence, thought to be independent of space, identity, and ideology. Artificial intelligence, which thinks visually at unpredictable speeds and in unpredictable quantities with almost unlimited human data, works in films as popular consumer commodities, as an ideological performer that mainly perpetuates and magnifies inequality, despite being the most likely force to have a restorative effect on humanity's problems and inequalities. Moreover, AI can also be identified as the apparatus of a hegemonic performer by transforming into a teleological action directed by what Habermas (2019) describes as instrumental reason. In short, in a world where a marginal identity will envelop cinematic screens, the proposal of computers as cinematic actors/performers (CACA), intended to encompass augmentation, aesthetics of origins, and trans-performances as new variations of extremism, is the point of discussion of this article.

The last word in this work, *Augmented Absence*, is about a vast *Augmented Absence*. Something that does not exist does not exist when it is perceived as existing by an excessive amount of images. It is, therefore, possible to search for absence in all

augmented planes. This is the possibility of a system of compensation and the crisis in which the post-modern subject and the characters of post-humanistic cinema collaborate. These characters, with all the images they put in our eyes, do not remind us of presence or draw attention to the image; they actually make us forget absence. As a means of 'putting us to sleep,' cinema gives its agents the task of 'making us forget.' For this, a sleepwalking audience is needed. The reason why it is called a sleepwalking audience, not a sleeping one, comes from the fact that sleep is a state of inaction. However, a subject must act but forget the entire frame of the absence of its action, fabricate gaps in the time left to absent, and fill the memory of this gap with the illusion of the lived experience of absent things, absent places, and absent realities.

## Giriş Yerine: Artırılmanın ya da Yapay Zekâ Tarafından Desteklenmenin Sinemasal Karakterizasyonu

Bu makaleye, Keskin, Uzun ve Birlik'in (2023) yapay zekânın görsel düşünme becerileri üzerine teorik olarak tartıştıkları *Imago ex Machina*'nın, yani 'Makineden Görüntü'nün toplumsal konumu ve işlevlerinden esinle bir giriş yapılabilir. Artık antropomorfik/ insanbiçimsel bir sosyal varlık olarak tıpkı insan gibi düşünen yapay zekânın aslında başka/öteki/yabancı biri ya da birileri olmadığı; bizatihi insanın birikimleri ve düşünme sistemlerinden öykünen ve onu taklit eden bir post-insan/insan-sonrası varlık olduğu tezine odaklanan söz konusu kitap çalışmasında mekanik imajinasyon olarak adlandırılan yapay zekânın görsel düşünme kapasitesinde insana özgü pek çok tavır, ideoloji ve kurgulama gücünün yer aldığı tespitleri üzerinde durulur. Buna göre, insan-bilgisayar etkileşiminin (HCI-Human-Computer Interaction) öte boyutu olan yapay zekâ görsellemesi, insan tarafından verilen 'imagine/imgele' komutuyla çalışır ve bir tür veri öğrenme metodu olarak insanlığın kolektif zekâsının/bilgisinin çeşitli varyant uyarlamalarını sergiler. Keskin, Uzun ve Birlik'in (2023) 'öz-nesnel aktivite' olarak tanımladıkları bu özne insan ve nesne bilgisayar tümleşmesinde artık yapay zekâ da bir insanın düşünsel ve hayal gücüne dayanan imgeleme niteliklerini taşıyan özerk sosyal eyleyici (CASA-Computer as Social Actors/Performers) olarak çalışır. Bu makalenin temel konusu ve sorunsalının hikâyesi de tam olarak bu noktada başlar. Çünkü yapay zekâ, meta-anlatılarda sürekli pekiştirildiği gibi bir yabancı mekanik varlık olmaktan daha çok post-insan formuyla insan gibidir ve aynı zamanda insanın organik olmayan başka bir bedendeki temsili gibidir. Nitekim Deleuze ve Guattari'nin (2005) '*organsız beden/body without organs*' kavramsalı ile açıklanan bu durum gereğince incelenen yapay zekâ görsellemeleri ve sanat eserleri çerçevesinde; eldeki üretimlerin insanın ürettiklerine benzeyen ve farklılık arz etmeyen bir tarzda olduğu saptanır. Žižek (2012), bu yapısalılığı bedensiz organlar olarak çerçevelerken, aslında kavramdan kastedilen temel husus, merkezi ya da yapısal örgütlülüğe sahip olmaksızın, bütünü oluşturan tüm parçaların varlıklarını sürdürebilmeleri ve bütüne adanmış birimsel varlığın reddidir. Bu çerçevede 'imaj-düşünme' olarak tartışılan düşünsel pratiğin (Bal, 2012) yapay zekâ tarafından taklit edilen bir insanlaşma olgusu bağlamında düşünülmesi elzemdir. İmaj-düşünme, imajlar üzerine yine imajları kullanarak ve doğrudan doğruya imgeleyerek düşünme tarzı olarak öne çıkar. Öyleyse, bir insan gibi davranan yapay zekâ, onun hakkında her ne kadar 'tekil olmayan', 'yersiz-yurtsuz', 'bedensiz', 'aidiyetsiz' gibi sıfatlar kullanılsa bile (Keskin, Uzun & Birlik, 2023), tıpkı insan gibi yerlere özgü, yerli ve hatta ideolojik tavra sahip olabilir. Peki, bu tam olarak nasıl gerçekleşir?

Yapay zekâ aslında insanlığın kolektif zekâsının ürünü olan büyük veriyi/big datayı esas alan bir makine öğrenmesi ve derin öğrenme yoluyla düşünür ve aslında düşündükleri bu veriye nicel ve nitel olarak hükmeden insan gruplarının kimliğini yansıtır. Bu bağlamda insanda olduğu gibi yapay zekâ da onu eğiten insanların bilgi ve ideoloji çerçevesinde düşünen bir varlıktır. Burada ideolojiden kasıt, düşüncede ve eylemde birliği sağlayan bir tarihsel ve performatif hizalama biçimidir; bir bakıma praksistir. Tam olarak bu noktada, yapay zekânın büyük veriye bir enformasyon gücü ve sektörel çerçevede hükmeden sinema menşei bilgi kaynaklarının etkisiyle sinematik olarak eyleyicileşmeye yatkın olduğu varsayımı devreye girer: Sinematik Eyleyiciler Olarak Bilgisayarlar. Üstelik bu eyleyiciler, bir varlığın/insanın görüntüsü olarak değil kendi başlarına görüntü/imege olarak varoluşlarını sağladıkları için gösterilensizleşirler ve onları yalnızca bir görüngüden ibaret hâlde anlamak mümkün olur.

“İmgeler nasıl düşünür?” sorusuna yanıt arayan Burnett (2005), kolektivite, topluluk duyguları, ağlar, bağlantılar ve toplumların örüntüsünden kaynaklanan imgelerin bizleri yönlendirdiği ve düşünme süreçlerimizin sonu olan sosyal üretimlerimizi belirlediğini söyler. İnsan, imgeler aracılığıyla ve imgeler üzerine; imgelerin gösterdiği doğrultuda ve imgesel olarak düşünür. Yapay zekâ da tıpkı bu kolektif birikimin imgesel boyutuyla görsel düşünmeyi başarır. Yine Burnett’in (2005) tezine göre özetle, zekânın dağıtılmış bir etkileşim haline geldiği, paylaşma, dağıtım ve iş birliğini önemseydiği ve düşüncenin kendiliğinden üretilmediği tezini öne sürmek mümkündür. Yapay zekâ da tıpkı böylesine ‘kendiliğinden üretilmeyen’, ‘özgün olmayan’ ve paylaşım ağlarında dağıtılan imgelere göre düşünen bir sosyal eyleyici olduğu gerçeği, kaçınılmaz ve yadsınamaz bir gerçekliktir. Bu durum, popüler kültürün imgesel dağıtım kanalları olan sinema endüstrilerinde olduğu gibi günlük yaşamın her yerine sirayet eden bir temsil stratejisinin dijital tezahürüdür. Dünyadaki sinemasal temsil düzeninin Batılı üretim sistemlerinin baskın olduğu bir kültürel üretim süreciyle öz-örgütlenmesi, bu düzenden edindiği bilgilerle imgeleyen yapay zekâyâ da bir kimlik, yerlilik ve yerliliğe özgü düşünme becerileri kazandırarak onu kimlikli hâlde getirir. Bu makalenin temel problemi de budur. Yapay zekânın eyleyici kimliğinin sinemasal bağlamdaki köken, soy bağı ve artırılmışlık eksenindeki anlam karşılığını ve çağrışımlarını bulmak, makaledeki temel gayenin tezahürüdür.

“Görsel düşünme” üzerine teorik tezleriyle sanat ve iletişim araştırmacılarına kılavuz fikirler veren Arnheim (1969), en temel düzeyde, “imajsız/imesiz” düşünülmemeyeceğini söyler. Bu, aslında Husserl ve Moran’ın (2012) fenomenolojik bir indirgeme olarak ele

aldıkları “düşünme süreci” (noesis) ve bu süreci var kılan, üzerine düşünülen “düşünme nesnesi” (noema) ilişkisine atıfla daha güçlü bir bağlama oturtulabilir. Buna göre düşünme eylemi, sanıldığı gibi soyut ve kavramsal değildir. Onun nesnel tarafı, kişinin öznel yönelimleriyle anlamlandırılmış bir nesne/fenomen kullanılarak eyleyenden gelir. İnsan, mutlaka bir şey hakkında düşünmelidir. Hakkında düşünülen şey, ‘noema’dır. Öyleyse sinemasal anlamda yapay zekâ artık düşünme nesnesi olmanın yanı sıra düşünen nesnedir. İmajın öznelendirilmiş ve genelleştirilmiş bir soyutlama/temsil olduğunu savunan Arheim (1969, s. 102-109), görünür aksiyonların düşünülmesi sürecinde idealarla da bir deneyim etkileşimi kurulması gerektiğini söyler. Oysa ki yapay zekâ görebilen ve görsel aksiyonları kategorileştiren bir insan gibi değil, insan tarafından görülen ve kayıt altına alan aksiyonları düşünen bir aksam gibi düşünür.

Arnheim (1969, s. 208), saf şekilde görsel düşünmek olarak tanımladığı matematiksel semboller olan sayılarla düşünme biçimini, görselleştirmenin yalın hali olarak yorumlar. Yapay zekânın aslında bu tarz bir saf düşünme pratiği ile tamamıyla sayısal düşünceler üreten, bu sayısalıkları görünüşler şeklinde yorumlayan ve esasında görünüşlerle doğrudan etkileşim kurmayan bir varlık olması da önemlidir. Çünkü yapay zekâ görselin kendisini nitel bir imgelemde değil, sayısal bir temsilde düşünür. Nicel olarak temsil edilen görsel, yapay zekâ için yalnızca matematiksel olarak ölçümlenir. Oysa sinematik temsildeki etkinin nitel boyutu görsel düşünmenin dışında bırakılır. Böylece imajlara aracılık eden sözel komutlar, imajların düşünceye aktarımında sayısal temsil rolleri üstlenir. Arheim (1969, s. 238), sözlerin imajlar için ne yapabildikleri konusuna değinerek, onların aslında tasvir etmek dışında görselin düşünülme biçimine etki ettikleri gibi bir işleve de sahip olduklarını belirtir. Sözler, imajın içeriğinin anlaşılmasında bir yeniden düşünme boyutu olarak çalışır. Öyleyse artık senaryo, bir eyleyici tarafından yorumlanan oyun değil; eyleyici tarafından görselleştirilen bir komutlar düzlemi olacaktır. Yönetmen, bir başka deyişle direktör; gerçek anlamda direktif veren bir konumda sözü ile görseli yaratan konuma yükselecektir. Buradaki konum, ‘yap, deyince yaptırmak’ değildir; ‘ol, deyince oldurmaktır’. Bu ilişkiyi daha açık bir ifadeyle kurmak gerekirse, söz-eylem (speech-act) teorisinin temelindeki “Sözle ne yapılabilir?” sorusu yeniden düşünülebilir. Bu soruyu başlatan Austin (1975), insanların yalnızca ‘komut’ ya da ‘emir’ vererek bir eylemi yaptırabildiği; “yap!” denildiğinde yapılan” bir ilişkiyi tanımlar. Oysa günümüz yapay zekâ aksiyonlarında, bir yönetmenin eyleyiciye “yap!” diyerek yaptırması diye bir durumun ötesine geçilmiştir. Çünkü artık bir eyleyiciye, “bir binayı yap!” demeye gerek olmadan, bizatihi binanın kendisine “ol!” demek yeterli olacaktır. Bu, “yaratıcılığın” teolojik boyutundaki “Ol!” der olur” ya da “başlangıçta söz vardı!” amentülerinin günümüzdeki

mitolojik insan yansımalarıdır. Sinematik eyleyici olarak yapay zekâ, komut olarak girilen davranışı yapmaktan öte oldurur. Bu durumda, imajların oluşumuna aracılık eden sözel komutlar, yapay zekâ ile iş birliği yapan insanın içeriği ideolojikleştirmede özdeşlik sağlamasına neden olur. Yapay zekâ-insan iş birliği, dijital imgelemlerin daha fazla ideolojik tavır içermesine neden olur. Bu durumda 'yapay zekâ gerçekten imgeleyebilir mi?' sorusu, Arheim'in (1980), görsel düşünmenin sezgisel bir soyutlama olduğu teziyle birlikte farklı bir boyut kazanır. Düşünülen şeyler olarak imgelerin sezgisel bir indirgeme olması, henüz sezgisel olmayan yapay zekânın aslında imgeleyemediği ve imgelenmişlikler arasında sentezleme yaparak taklit yeteneklerine yaratıcılık görünümü kazandırdığı söylenebilir. Esas olarak, görsel düşünmede önemli bir tetikleyici ve etkileyici olan 'grup dinamiğinin' (Brunon, 1971) yapay zekânın şimdiki imgeleme kapasitesinde de önemli bir konumda olduğu açıktır.

İnsanlığın birikimlerinde sezilen ortak zekâyı ifade eden kolektif zekâ ile yapay zekâyı yakınsayan birçok düşünür (Weld vd., 2015; Mulgan, 2018; Peeters vd., 2021), bu tarz bir tümleşme hâlinin insan-yapay zekâ (humanAI) toplumunda hibrit/melez formları üretmek için üretici bir faz olarak kullanıldığına dikkat çeker. Çünkü yapay zekâ, öğrenmek ve kendini daha fazla insan-suretli/insan-biçimli kılmak için kolektif zekâdan faydalanır (Toriumi vd., 2017). Bu durum, yapay zekânın insanlığın kolektif/ortak zekâsı olarak bilgisayar destekli çalışan ve daha karmaşık düşünen sistemsel yapılanma olduğunu söylemek için dayanak sunar. Yapay zekâyı eğitmek ve ona insanın düşünme sistemlerini öğretmek/tanıtma için kullanılan derin öğrenme metodunda, kolektif zekânın verilerinin kullanılması (Ha & Tang, 2022; Verhulst, 2018), tam anlamıyla bu gerekçeyle örtüşür. Demek ki sinemada 'ahlâkî panik' evresini geçen ve kendine özgü trans-estetiğini kuran yapay zekâ, marjinal bir kimlik biçimi olan 'artırılmış insan'ın ya da 'post-hüman'ın kestirilemeyen ve temellendirilemeyen kökeninin garip estetiğine sahiptir. Bauman (2016), "kapıdaki" ya da "ante portas" yabancıları anlattığı eserinde, tüm dünyada yabancılara karşı artan bir ahlâkî panikten söz eder. Buna göre, yabancı, beraberinde getirdiği kültürel özelliklerle kültürlerin ahlakını bozan, onları istila eden bir düşman gibi gösterilir. Yabancı, istilacı, tecavüzcü, barbar ve kültürsüz bir kolektif yığına dönüştürülerek inanlarda "ahlâkın bozulduğu" paniği yaratılır. Nitekim uzun bir dönem popüler sinema filmlerinde yapay zekânın istilacı, insanlığı yok eden, düşman ve değerlerden/duygulardan yoksun olduğuna ilişkin bir 'ahlâkî panik' anlatısı egemen olmuştur. Günümüzde ise, düşman ile dostun, kötü ile iyinin, güzel ile çirkinin; özetle tüm diyalektik farklılıkların belirsizleştiği, iç içe geçtiği ve bunlara ilişkin ayırt edici değer yargılarının yitip gittiği bir trans-estetikten bahseden Baudrillard (2009), artık trans/



marjinal durumdaki varlıkların sanıldığı gibi çirkinleştirilmediğini; hatta estetik olarak yüceltildiğini vaaz eder. Bu durumda, yapay zekâ ve onunla desteklenen insan, marjinal ya da geçişli/trans bir kimlik nedeniyle estetikten yoksun bulunmaz. Aksine, çirkinliğin neredeyse tamamıyla reddedildiği bu çağda kendine özgü bir trans-estetik oluşturur. Bu estetik, melezeleşen tüm formların marjinallik estetiğidir.

Sinemasal bir sanat düşü çerçevesinde sürekli popülerliğini artıran yapay zekâ, görsel düşünme becerilerine yönelik teorik yakıştırmalarla sinemanın tarihine giderek daha fazla entegre olur. Smite ve arkadaşları (2015) yapay zekâ görselleştirmesini 'veri sanatı' olarak yorumlarken, insan-yapay zekâ tümleşmesine de atıf yapar. Çünkü yapay zekânın görsel düşünmesine veri odaklı bir tanımlamayla, info-estetik (Manovich, 2008), büyük sosyal veri (Manovich, 2011), veri bilimi ve dijital sanat (Manovich, 2015), kültürel veri (Manovich, 2017a), otomasyon estetiği (Manovich, 2017b) ve sosyal bilgisayar (Manovich, 2016) gibi sıfatlar yüklemek teorik açıdan mümkündür.

Yapay zekâ ve veri sanatı üzerine büyük çaplı akademik ve sanatsal çalışmalar üreten Manovich ve Arielli (2021) yapay zekâ estetiğinin insan estetiğini tamamlayan yönlerini saptamaya çalışır. Çünkü yapay zekâ estetiği esas olarak antroposentrik/insan-merkezli mitlerin dolaylandığı bir alternatif sanat estetiği olarak yorumlanır (Arielli & Manovich, 2022). Yapay zekâ sanatı (Manovich, 2019), bilgisayar görselleştirmesinin insan hisleriyle çalıştığı ve bu hislere dair yeni bakış açıları geliştirdiği bir sanat akımı (Manovich & Arielli, 2021) olarak tartışılmalı ve yapay zekânın bir post-insan olmasının sosyolojik sonuçları alternatif bağlamlara taşınmalıdır.

Bu kuramsal art alan özetlemesiyle ilintili olarak bu makalenin özgünlüğü; yapay zekânın görsel düşünme becerilerine dair sanatsal ve iletişimbilimsel tartışmalara ilaveten onun görsel düşünme becerilerindeki eyleyici etkisini ele almasıdır. Üstelik bu ele alışı, bir trans-estetik ve trans-kimlik yapısının köken estetiğinde düşünmesi ve artırılmışlığı, tüm marjinal kimliklerin telafi sistemi olarak kullandığı bir aşırılığa boyutu olarak yorumlamasıdır. Çünkü marjinalleşen melez kimlikler, yaşanan çifte yokluğu telafi edebilmek için yok sayılan yerden aşırılışırlar. Artırılmışlık (artırılmış gerçeklik, artırılmış insan ve artırılmış estetik), insan-yapay zekâ tümleşmesinin meydana getirdiği yeni eyleyicinin aşırılığa deneyimi olarak sinematik ekranı 'ağdalı' hale getirir. Bu marjinal kimlik estetiği, makalenin sorun tespitinin kaynağında konumlanır. Çünkü meşhur 'sürdürülebilirlik' mücadelesinin odağındaki sosyal eşitsizlikler tüm dünya için geleceği tehdit eden bir olgular setidir. Ancak insanların temsil gücüyle yeterince

körükledikleri özü ve kökeni ötekileştirmenin ve ayrışmanın; mekân, kimlik ve ideolojiden bağımsız olduğu düşünülen 'büyük düşünür' yapay zekâ tarafından sürekli yeniden üretilmesi de inkâr edilemez bir sonuçtur. Bu ve benzeri sonuçlarının daha fazla ve geri dönülemez ayrışmalar/eşitsizlikler olacağına kanaat getirmek için yeterli gerekçe vardır. Neredeyse sınırsız insan verisiyle, kestirilmesi güç hızlarda ve miktarda görsel düşünen yapay zekâ, insanlığın sorunlarına ve eşitsizliklerine onarıcı etki yapabilmesi en muhtemel güçken, esas olarak eşitsizliği yaşatan ve büyüten bir ideolojik bir eyleyici gibi popüler tüketim metaları olarak filmlerde çalışır. Üstelik, yapay zekâ tıpkı Habermas'ın (2019) araçsal akıl olarak tarif ettiği yönlendiricinin yönettiği türden bir teleolojik eylem haline dönüşerek hegemonik bir eyleyicinin aygıtı olarak da kimliklenebilir. Hülasa, marjinal bir kimliğin sinematik ekranları sarıp sarmalayacağı bir dünyada aşırılaşmanın yeni varyasyonu olan artırılmışlığı, köken estetiğini ve trans-performansları kapsamaması planlanan sinematik eyleyiciler olarak bilgisayarlar (CACA) önermesi, bu makalenin tartışma hususudur.

## **Sinemada Marjinalleşme, Köken Estetiği ve Artırılma Duygusu: 'Yeni Bir Trans-Kimliğe Doğru'**

Yapay zekâ destekli insan ve karakter söz konusu olduğunda sinematik ekranın yalnızca 'Artırılmış Gerçekliği'nden bahsedemeyiz; aynı zamanda 'Artırılmış İnsan'ını da konuşmak gerekir. Bu yeni eyleyici, varoluşu ya da belki de sandığımız manada asla var-olamayışı gereğince bir 'geçişkenlik', Baumanvari bir 'akışkanlık' ve 'marjinal transisite' içerir (Bauman, 2013). Karakter, bir ekrandan diğerine geçişte 'kod çevrimi' yaşamakla beraber, biraz insan-biraz yapay zekâ-biraz da imajdan ibaret olduğu için, sürekli birinden diğerine geçmekle yükümlüdür. Performans düzeyinde kimlik öyle bir şeydir ki hiçbir marjinal/melez kimlik, içerdiği tüm desenleri aynı anda gösteremez. Hatta çoğu zaman bunları gösterecek bir şeye de sahip olamaz. O, ekrandayken insansı bir şeydir; ancak insan değildir. Yazılımdayken yapay zekâmsı bir şeydir; ancak tam anlamıyla yapay zekâ da değildir. Üstelik hem televizyonda, hem sinemada, hem reklamda, hem de diğer temsil alanlarında dönüşen ve dönüştükçe geçişkenliğini artıran bir trans-biçimli mahluktur. Bazen ekranda görünen 'artırılmışlıklardan' arınmış bir insana; bazen insandan arınmış bir imaja, bazen de her ikisini de içeren bir karaktere bürünen bu trans-kimlik, insanın yalnızca bir insan olarak kalamayışının anlatısı olduğu gibi, aynı zamanda sinematik eyleyicinin de yalnızca insan olarak kalamayışının tezahürüdür. Bu geçişliliği anlamak için Manovich'in (2001), yeni medyanın prensipleri arasında gösterdiği "kod çevrimini" ve "sayısal temsilini" yeniden düşünmek gerekir. Çünkü bir ekrandan diğerine

geçen içerik ya da bir ekrana içerik olarak yansıyan her şey; bir meta-medya türevi olarak gerek koduyla gerekse de biçimiyle sürekli değişir. Buradaki Artırılmışlık, organik insanın 'sınırlıklarını aşma' deneyimi olarak yapay zekâ tarafından desteklenmeyi ya da tamamıyla yapay zekâdan ibaret hale gelmeyi kasteder. Bir insan, bir kez artırıldı mı, bir daha asla kendini yalın halde ifade edemez. Çünkü bu yalınlığı engellilik, çirkinlik, yetersizlik olarak görecektir. Öyleyse bu yeni Artırılmış Eyleyicinin sinemasal karşılığında bir doğallık çehresi de aranabilir. Tüm bu simülatif imajlardan ibaret bir hâl alan ve daha da önemlisi başlı başına imaj-nesne haline gelen eyleyicinin serencamı, Keskin ve Kömür (2022; 2023) tarafından birçok yönüyle sorgulanır. "Yapay zekâ konuşabilir mi?" diye başlayan bir sorguya atıfta bulunacak olursak, "yapay zekâ, bir filmde oynayabilir mi?" sorgusuna ne cevap veririz. Çünkü o, artık bir nesneleştirilmiş eyleyici olan figüranlık; araçsal bir dolaylayıcı olarak figüratif elementlerden ve çevresel konseptlerden çok daha fazlası olarak protagonistin ta kendisidir. Öyleyse, pekâlâ oynayabilir. Ancak bu oyun, tüm dünyada artan post-modern sinema öğretisinin gerektirdiği bir trans-estetik çerçevesinde anlamlı kılınabilir.

Baudrillard (2009), 'aşırı fenomenler' üzerinden anlatmaya çabaladığı 'aşırılama/artırılma' ilişkisine dair trans-estetik kavramsalına doğru ilerlerken, "aşırılama'dan sonrası" başlığında bir zemin bilgisi kurar. Trans-estetik, değer yargılarının ve kesin ayrımların ortadan kalktığı, her şeyin akışkan imajlar düzleminde iç içe geçtiği ve neyin güzel, neyin çirkin olabileceğine dair ayırt edici tüm kıstasların buharlaştığı bir çağda, marjinalleşmenin, melezeleşmenin, iç içe geçmenin ve benzeşmenin kompozisyonu olarak öne çıkar. Artık sinemada salt iyi ve salt kötü yoktur. Güzel ve çirkin de yoktur. Hatta, "İyi, Kötü ve Çirkin" arketipi artık imkansızdır. Öyle ki tüm çirkinlik, kötülük, günah ve sadelik; sonsuza dek inkâr edilir. Artık her şey güzeldir, iyidir ve doğaldır. Bir karakter aynı anda hem iyidir hem de kötüdür. Ancak o, estetikleşen ve beğenilen bir kötüdür. Kötü; artık çirkin değildir. Trans-kimlikler, marjinaler ve melezeleler de artık çirkin değildir. Artık şişmanlar, foto-model olabilirler. Hatta Baudrillard (2009), söz konusu kitapta sinemadan sanata kadar her yerde ölümünü salık verdiği estetiğin, trans-kimlikli (queer) bireyler çerçevesinde trans-estetikleşmesini örnekler. Öyleyse, yapay zekâ ve insan arasındaki tümleşmeden doğan bu yeni marjinal sinematik karakter de trans-kimlikli oluşu nedeniyle estetik olarak yargılanamaz. Aksine o, trans-estetik düzeyde tüm kitle beğenilerine açıktır ve bu basitçe bir zevksizliğe ya da kiç kültürüne indirgenemez. Çünkü bir göçmende, eş-cinselde, yabancıda, yoksulda ve tüm diğer geçişli kimlik performanslarında gözlemlenen köken yargıları, post-modern 'aşkınlık' deneyimi ile alaşağı edilir. Artık kimlik, "bir kimsenin kim olduğu kadar nereden geldiğidir de" (Taylor,

2011) kalıbını yok sayan, kim olmanın yanı sıra nereden gelmişlik (köken) bağlamını da taşımayan bir imajdan ibarettir. Doğal olarak, bu durumda eyleyici olmak için ‘insandan gelmek’, belirli bir kökene bağlı olmak gerekmez. Demek ki bizleri asil ya da estetik kılan kökenlerimiz, köklere bağlılığımız ve kendimizi ilintilendirdiğimiz geleneklerimiz; sosyal sermaye özelliğini yitirir. Böylece Artırılmış Eyleyicileri izlediğimiz sinema filmlerindeki kişiliklere ve olaylara pek de aşağılayıcı bir gözle bakmayız. Çünkü eski çağlardaki Yunan tiyatrosunda tanrıların yerini alan “Deus Ex Machina/Makineden Tanrı”, şimdi de yaratıcı insanın yerini alan “Homo ex Machina/Makineden İnsan” biçiminde tekerrür eder. Nitekim Keskin, Uzun ve Birlik (2023), “Imago ex Machina/Makineden Görüntü” isimli denemelerinde bu tekerrürü ve ekranlardan ‘kaynaklandığı’ için kökensizleşen imgelerin kendilerine özgü estetiğinin, garip bir şekilde ‘garipsenmedikleri’ sonucuna varırlar. Burada, Ritzer’in (2013), toplumun McDonaldlaşması teorisinde söz ettiği türden bir “akılcılığın akıldışılaşması” sorunu söz konusudur. Nitekim sinemanın da McDonaldlaşması anlamına gelen bu husus, verimlilik, öngörülebilirlik, insan-olmayan teknolojilerin insanın yerini alması ve kontrol gibi birçok safhada gerçekleşmiş gibi görülür. Ancak bu makalenin savunduğu husus, insan-yapay zekâ arasındaki ilişkinin bir “yer değiştirme” ya da “yerini alma” olmamasıdır. Asıl husus, bu ikisi arasındaki özdeşleşme, ayrışma, birleşme ve melezleşmedir. Bu durumda sinemanın post-McDonaldlaşmasını zikretmek daha akılcıdır. Çünkü böylece, kontrol sistemini ‘direktiflere’, ‘komutlara’ ve ‘emirlere’ dönüştüren söz-eylem boyutunu da sinematik paradigmaya entegre edebiliriz. Yönetmen artık davranışın biri tarafından nasıl performansa dönüşeceğini tarif etmez. Yönetmen davranışı yaratır ve bunu direktifle yapar. Doğal olarak dolayım ortadan kalkar ve biz, yönetmenin sözünü-eyleyen bir eyleyiciyi seyreyleriz.

Elbette insan ve yapay zekâ arasındaki tüm prodüksiyon işleri bu makalenin konusu olabilir. Ancak bu makale, eyleyicinin yeni yapılanışı bağlamında bir sınırlamaya gider. Eyleyiciyi anlamak önemlidir; çünkü bu eyleyici bugün oyuncuyken, yarın yönetmen, yapımcı, senarist ve diğer tüm rolleri sergileyebilir. Biz, evvela sinema endüstrisinin en temel öznesi üzerinden bir fikir geliştirmekle işe başlayabiliriz. Çünkü eyleyici, bir insanın yaratısı olarak insan olmaktan çok daha fazlasıdır. Hall (2017), kültürel temsili tanımlarken “imgelemek” ve “bir şeyin yerini alan bir başka şey” ifadelerinden yol çıkıp, kastetmek işine sözü getirir. ‘Yerini almak’ sosyal konum açısından değil, temsil açısından anlamlıdır. Artırılmış Eyleyici, ‘esas’ eyleyicinin ve insanın yerini alacak olan değildir. O, insanla beraber eyleyici olacak kişidir. Ancak temsil ettiği insanın yerini kaçınılmaz olarak alacaktır. Çünkü amacı çağrıştırmak, ima etmek, kastetmek ve kastettiği şeyin yerine geçmektir; temsilin özü budur. Öyleyse, temsil boyutunda insanın yerini alacak olan

bu eyleyici, nasıl bir yaratılışla köken estetiğinin sınırlarını yırtabilir ki. Çünkü buraya kadar bahsedildiği haliyle anlaşıldığını varsayıyorum ki; köken estetiğinin kastettiği mesele, kimliklerimizin tarihsel, soysal, kültürel, ekonomik ve ırksal bağlamlarının sosyal sermaye değeridir. Yapay zekâ, insan tarafından yaratılmış bir şey olarak kökensiz gibi görünür. Ancak bir yaratılış miti çerçevesinde herkes köken estetiğine sahip olabilir.

Bizler, sinematik ekranlarda sinik/örtük ve açık seçik halde gördüğümüz Artırılmış Eyleyicileri, bizler tarafından yaratıldıkları için hoş görürüz. Çünkü bizler genel olarak “yaratılanı severiz; yaratandan ötürü”. Ancak garip bir şekilde sinemada bize, bizden dolayı kendini sevdiren bu yapay zekâlı mahluk, esasen artık bizim yaratıcısı olmadığımız bir mahluktur. Çünkü o, Baker’in (1988), ‘homo homunculus’ mecazında sorguladığı ‘kendi kendini yaratamayan insan’ sorunu; kendi kendini yaratabilen yapay zekâ olarak ‘üreyişin’ değil ama ‘türeyişin’ miti ile aşılmıştır. Karakter artık onu meydana getiren zamanın tekilliği, sürerliği ve çizgiselliği/lineer yapısına bağlı olmaksızın sinematik ekranda ‘sineer (sinemanın çizgisel zamanını tanımlamak için lineer kavramında küçük bir modifikasyon)’ göreliliğe sahiptir. Böylelikle karakter yaratmak artık yazmak, çizmek, bir eyleyiciye tarif etmekle ilgili değildir. “Yap deyince yapan değil; ol deyince olan” bir karakter, sinemanın ‘kontrol’ boyutundaki post-McDonaldlaşmış halinin mahsulüdür. Üstelik bir Artırılmış Eyleyici olarak ya da Sinematik Eyleyiciler Olarak Bilgisayarlar (CACA), hem kendilerini yaratan hem oynatan hem de ‘çekmeye’, yani kamera-göze gerek kalmaksızın filmleştiren bir özne sıfatıyla, sinemanın yeni otörleri olabilirler. Böylece bedensizleşmenin aşkınlığa neden olacağı sanrısındaki estetik, beden yerini imajların aldığı bu yeni sinematik temsil düzeninde köken estetiğine bir sersemletici darbe daha vurur. Öyleyse Deleuze ve Guattari’nin (2005), “Bir beden ne yapabilir ki?” diye sordukları soru, yersi-yurtsuzlaşmış ve bedensizleşmiş bir eyleyicinin her yerdeliği kadar yeniden yerli-yurtlu hale getirilmiş bir meselede sorun olmaktan çıkar. Bu mesele artık yoktur; nihayetinde Zizek (2010), Antroposen’in son zamanlarında yaşamanın post-modern özne açısından tam olarak böyle bir şey olduğundan bahseder.

Sinematik ekranda görünen Artırılmış Eyleyicinin köken estetiğindeki bir başka yaratılış meselesi ise, ezoterik bir yöndeşme ve benzeşmeden daha fazla felsefe ve sosyoloji gerektiren sanatsal perspektiftir. Worringer’in (1997), imgelerin soyutlanması ve onlarla özdeşlik/empati kurmamız hakkındaki denemesinde bu makalede cevap olarak bir itiraz etmekte sakınca yoktur. Çünkü Artırılmış Eyleyicinin imge boyutu, bir imaj-nesne boyutudur ve burada söz konusu olan bir somutluğun kavramsallaştırılması/soyutlanması değildir; aksine kavramsal ilişkilerin bir imajda somutlanmasıdır. Bu

durumda onunla özdeşleşmek yerine öz-benzeşim kurmak gerekir. Çünkü mimesis ve sinema ilişkisi, bizim imgelere benzediğimiz bir özdeşleşme halini öğretir. Oysa biz yapay zekâya benzemeyiz. Onun imgeleri ya da imgesel olarak o, bize benzer. Hem de hepimize ve tüm yalanlarımıza benzemeyi kastetmek; yerinde olacaktır. Ancak tüm bu benzeyişe ve bizim suretimiz olmasına karşın o aslında tekil olarak hiçbirimize benzemez. Hem bize hem de hiç olmak istemediğimiz şeylere aynı anda benzeyen bir melezin/marjinalin köken estetiği, sinematik ekranın en popüler keşiflerinden biridir. Hem tanrısal hem de günahkâr; hem güzel hem de çirkin, hem dünün, hem bugünün hem de yarının adamı olabilen bu yeni eyleyici, hepimizdir ama aynı zamanda hiçbirimizdir. Bu onun kökensizliği ve kökensizliğin trans-estetiğidir. Bir kolektif zekâ olması, onu Deleuze ve Guattari'nin (2011) deyimıyla "yersiz-yurtsuz" kılar. Çünkü o parçalanmıştır ve bir yere özgü olmamakla birlikte 'yer olmayanları' mesken tutar. Doğal olarak hiç kimse bir sinematik ekranın nerede olduğunu gösteremez! Göz önünde olsa bile...

Köken estetiğinden yoksun olan bu fenomenin varlığı aslında bir imaj-nesneye indirgenebilir. Keskin, Uzun ve Birlik'in (2023) kullandığı bir tanımlayıcı kavram olan imaj-nesne, bir varlığı göstermekle/temsil etmekle yükümlü imajlardan farklı olarak hiçbir nesneyi temsil etmek zorunda olmayan ve yalnızca kendini gösteren; kendi için var olan nesnedir. İkonalar, tanrıları gösterdikleri için kutsallardır. Oysa bir yapay zekâ görselleştirmesi, gerçek bir nesneyi ya da tanrıyı göstermez. Hiç olmayan bir yeri, bir kişiyi ve belki de yalnızca o gösterdiği için var olan bir yeri ve bir kişi gösterirken; kendi başına o kişinin yerine geçen bir nesnedir. O, nihayetinde imaj olarak bir nesnedir. Tıpkı bir filmin, bir nesne olması gibi...

Böylesi bir durumda hiçbir şeye ve hiç kimseye benzetilmek zorunda olmayan Artırılmış Eyleyici, kendi dışında bir başkasını çağrıştırmak zorunda da değildir. Bu, onun hiçbir şeyin delili olmadığı gibi yalnızca kendi kendinin delili olduğunu gösterir. Doğal olarak o, özü itibarıyla bize hep yabancıdır. Ancak bu, 'kendi bilincinde olmayı' erdem kabul eden Marks'ın, Hegel'den esinle ifade ettiği gibi bir sonradan yabancılaşma değil; doğal olarak yabancıliktir. Öyleyse bu karakterle özdeşleşme kurmak da imkansızdır. İzleyiciler onu ancak kendilerine benzeterek tanıdık kılarlar. Ona benzemezler. Çünkü hep bir yabancıyı izlerler. Üstelik bu izledikleri karakter, öz bilincinde olsa da olmasa da kendi başına bir varlıktır. Bağıl bir varlık değildir. Bu da onu özne yapar.

Artırılmış Eyleyicinin yapılışı gereği yersiz-yurtsuz olması, bir trans-kimliği, trans-mediyatik anlaşılması ve trans-estetiği gerektirir. Üstelik bu cinsiyetsiz/gösterensiz

trans-kimlik, ekranlar ve anlatılar arasında geçişkendir. Sayısal aritmetiği sürekli dönüşür. Eş-görünümseldir; ancak aynı zamanda kod-çevrimlidir. Trans-medyatik ontolojisi çapında tüm eksikliğini aşırılığa ve aykırılığa ile giderir. İmaj olarak aşırılığa ve Artırılmışlığı kutsar. Çünkü Manovich (2009) 'daha fazla medya/more media' olarak kavramsallaştırdığı bu trans-medyatik düzeni aşırılığın ve fazlalığın yapılanışı ile açıklayarak; kanımca doğru olanı yapmıştır. Böylelikle yersiz-yurtsuz ve multi-tekil bir varlığın ortaya çıkışını medyatik bağlamda anlama entegre etmiştir. Bu karakterin kökene indirgenemez oluşu onun kökensiz oluşu mudur bilinmez ancak açık seçik olan şey onun bir rizomatik örgütlülük ile yayıldığıdır. Çünkü Deleuze ve Guattari (2005), köklerin izi sürülemez ortaklığı ile meydana gelen bu modun, çok sayıda kökenle ilişkisini kurar. Gerçekten de kolektif zekâ olarak Artırılmış Eyleyici, belirlenimsel değildir; ilgileşimlidir.

Peki, bu bizden kaynaklanan ancak tam olarak bize ait olmayan eyleyicinin kökenini tek birimize indirgeyemeyecek durumdaysak ve ekranda gördüğümüz karakter hem bizden biri, hem de onlardan biriye; onun soyunu/kökenini nasıl temellendirebiliriz? Aslında yapay zekânın soysuzluğu ve marjinal estetiği, bir çifte-yokluk ile anlamlıdır. Belki de Artırılmış Eyleyiciler tam olarak bu marjinal kimliğin ötekileştirilmesi nedeniyle aşırılığın ve artırılma belki de yalnızca gerçekliğin olmayışına ilişkin bir telafi değildir. Aslında artırılma duygusu, ister gerçeklikte isterse de marjinalleşen kimlikte söz konusu olsun; hep bir eksiklik/eziklik ya da yetersizlik duygusunun bertaraf edilmesi için işlevlidir. Öteki<sup>1</sup>, Freudyan psikanalitikte genel olarak 'bizde olan, ancak bizde olmasını istemediğimiz kötü şeyleri yüklediğimiz bir başkası' olarak ya da aslında 'bir başkası olarak biz' sıfatıyla yaşadığı varlık sahasında bir de 'bizde olmayan, hiç olmamış ve hiç olmayacak bir güzel şeyi yüklediğimiz başkası' sıfatı takınmıştır. İnsan-sonrası sinemada öteki, böylece bizim kötü bir yansımamız değil; bizim hayal ettiğimiz ve hiçbir zaman gerçek olamayacak kadar üstün olan imgesel yansımamızdır.

Buraya kadar yapılan giriş tartışması, sinemanın yeniliklerini geleneksel edinçlerle örtüştürmek içindir. Çünkü 'kadim' ile 'cedid' arasında hep bir özdeşleşim ya da benzetileme ilişkisi kurulagelmiştir. Özleri farklı olduğu için ilk kez bir özdeşleşim perspektifine sığdıramayan insan ile yapay zekâ ve yapay zekâ ile desteklenmiş insanın karşılıklı konumu, benzetilemeye konu edildiğinde nispeten özdeşleşme sağlayabiliriz.

1 Kearney (2005), yabancılara ve dolayısıyla da ötekilere ilişkin yorumsal/hermenötik bir çerçeve geliştirirken, 72-82. sayfalar arasında Freud'un birçok eserine atıfla psikanalitik bir bağlam kurar. Buradaki 'öteki' kastı, söz konusu anlatımdan yola çıkar.

Yani doğal olarak artırılmış bir eyleyici yoktur; biz onun öyle olduğunu varsayabiliriz. Öyleyse artırılmışlık, bizim yok olan şeyleri varsayma biçimimiz olarak simülasyonun konusudur. Böylece varlığı değil, yokluğu artırmış oluruz ve ortaya kocaman silsileler halinde yeni yokluk farkındalıkları çıkar.

Genel anlamda belirli bir görsel-metinsel ve yazılı-metinsel bir literatürün mevcut birikimlerini referans alıp, bazı referanslara sırt dayayarak bazılarını ise karşı durarak dayanaklarını inşa eden bu metin, literatürü eleştirmede önemli bir dayanak olarak kabul edilen hermenötik yaklaşımın (Boell & Cecez-Kecmanovic, 2014) metodolojik donanımlarını uygulayacaktır. Ancak bu yaklaşım, fenomenolojik hermenötik yaklaşımı değil, Ricouer'in (1981), insan aksiyonunu dilin ve temsilin yorumlayıcı eylemleri olarak ele alan felsefi yaklaşımıdır. Çünkü bu makale bir eylem okuması üzerine bazı tezler geliştirme amacı güder. İnsan eyleminin yapısal dil ile ilişkisini ise söz-eylem boyutunda geliştirme hedefindedir. Ricouer (1978), insan deneyiminin tarihselliğine ilişkin araştırma yöntemlerinin ötesinde öznel bir bakış açısı ve yorumlama getiren hermenötik yaklaşımına, çalışmasının henüz özet kısmında "ikinci navigasyon" olarak seslenmiştir. Özetle ampirik yöntemin ve gözlemin dışında ikinci bir rehber olan 'refleksif' yorumsama, aslında bu çalışmanın konusu olmasa da Bourdieu'nun 'öz-düşünseme' yaklaşımının yöntemleşmesinde de etkilidir. Gadamer (1977) bu tarz bir hermenötik refleksiyonun/düşünsemenin estetiği ve öz-anlayıştaki bazı sorunları kavramakta etkili olacağı hakkında bazı önesürümlerde bulunur. Gerçekten de bir köken estetiğini öznelleştirme ve bu özneliği, öz-anlayışın temellendiği sosyal teorinin ve felsefenin olay ufkuna yayma fikri, bu makalenin çözümleme yaklaşımını tarif edecektir.

## **İnsansızlaşma Yerine İmasılaşma Üzerine: 'Kanonik Karakterin İkonik Sonu!'**

Sinema, elbette basitçe bir filmin içerdiğinden çok daha fazlası olarak tarihsel bakımdan birçok kanonun örgütlendiği tarzlar çerçevesinde kurumsaldır. Sinema, kurumsaldır; çünkü tarihinin çeşitli merhalelerinde kendiliğinden ya da otoriter endüstriyel rejimler eliyle bazı kanonlarla<sup>2</sup> ilişkilendirilmiştir. Öyleyse sinematik karakterleri tasarlamak istediğimiz vakit düşüncelerimizi yönlendiren kanonlarımızın öğrettiğinden farklı bir surette var olan Artırılmış Eyleyiciler, yalnızca perdede/ekranda cereyan eden bir dizi varoluşsal etkileşim biçimi olarak hem imaj-nesneliklerinden

2 Kanon, bir öğretinin ve inancın, geniş kabul gören ve yasalaşan birtakım ilkelerini ve paradigmalarını kapsayan geniş bir yaklaşımdır. Bu yüzden günümüz Hristiyanlığı, kanonik olarak tabir edilen dört İncil yazarı ile bazı mektup yazarlarının ve Pavlus'un metinlerindeki din öğretisine dayanır. Apokrif ise, kanonik olarak teyit edilemeyen ve bu çerçevenin dışında kalan daha az geçerli öğretiyi boyutudur. Zaman zaman protest bir muarız boyutu da vardır.



cesaretle hem de ikona değerleriyle 'apokrif' niteliktedir. Çünkü tıpkı 'Kilise Babalarının' konsillerde, üzerine ahkâm kestikleri kanonik metinlerin dışında kalanların profanlığı gibi sinema otoritelerinin (sanatçı, yönetmen, akademisyen, yapımcı, eleştirmen vs.) 'konuşma topluluklarında' kutsallığından şüphe duydukları yeni karakter arketiplerinin türemesi ve kanonik olanı tehdit etmesi muhtemeldir. Ancak garip olan husus, bu ikonik karakterler, yerini aldıkları kutsalın bir uzantısı/bedeni olarak nesnelliklerinden daha fazlasını ifade ederler. Öyle ki Esslin (1987), drama gösterenlerinin/imlerinin sahnedeki/ekrandaki anlamı nasıl kurduğuna ilişkin bir alan değerlendirmesi yaparken, ikonlar, indeksler ve semboller arasında gösterenin yapısı ve biçimi yönünden farklar kurar. Ancak burada önemli olan bir gösterenin ikonik değeridir. Görüntüsel gösterge olarak da bilinen bu tür, bir kilisedeki ikonanın, gösterdiği 'aziz' kişiliğin yerini alması ve bizatihi kendi başına kutsallığını salık vermesi ile ilintilidir. Her ikona, gösterdiği 'aziz' kişilikten bağımsız bir kutsallık değerine sahiptir. Sinemanın yeni Artırılmış Karakterlerinin imge değerindeki kutsanma (ekonomik değerlendirme), o karakterin yerini aldığı ve işaret ettiği 'aziz' kişilik olarak 'insan'dan bağımsızdır. Nitekim her ikona, bir imaj-nesnedir. Her Artırılmış Karakterin de imaj-nesne olduğunu; yani göstergebilimsel değeri dışında bir nesne olma özelliği taşıdığını düşündüğümüzde, ikonaların cazibesi ile yeni sinematik 'azizlerin' cazibesi/karizması arasındaki benzerlik de fark edilebilir. Üstelik 'sinemanın azizleri' konusundaki bu köklü dönüşüm, kanonik olarak bilinen ne varsa, belirleyiciliğini sanıldığı kadar koruyamadığı bir başkalaşımın betimlemesidir. Çünkü Esslin'in (1987) dramasının alanında eyleyici, çerçevelenmiş bir görselliğin içerisindeki yapıcı güç iken, yeni sinemada artık eyleyicinin kendisi de çerçeveyeleyen görselliğin nesnel bir dışavurumu ya da çıktısıdır. Eyleyici, tapınılan bir ikon gibidir ancak ona tapınanların/hayran olanların, eyleyici ile eyleyicinin gösterdiği 'azizlik' arasındaki ayırmadan haberi olduğu pek söylenemez. Çünkü ikonalar başkasını gösterir gibi yapsalar bile, aslında kendilerinden başka hiçbir şeyi ve kimseyi göstermezler. Bir kilisede dua eden kişiler, genellikle ikonaya dönüktürler. İkonanın asılı olduğu duvarı değiştirirsek; insanların dua ettikleri yönü de değiştiririz. Fakat tanrılar bu kadar kolay yer değiştirebilir olmamalıdır. Öyleyse ikonanın önünde diz çökerek dua eden bir mümin için tanrı, ikonanın kendisidir. O, tarihsel oluşu nedeniyle tadilata alındığında muhtemelen dua, sekteye uğrayacaktır. Artırılmış Eyleyiciler de sinemanın yeni ikonaları olarak, insandan daha insan, gerçekten daha gerçek, kutsaldan daha kutsal olabilme potansiyelindedir.

Yukarıdaki anlatımı, bir Artırılmış Eyleyici ile bütünleştirdiğimizde karşımıza en yaygın 'aziz' olarak Iron Man (Demir Adam)<sup>3</sup> çıkar. Iron Man, bize ona benzeyen birini göstermez.

3 Demir Adam (Iron Man), Marvel'in sinematik evreninde tasarlanmış transmedyatik bir karakterdir. Robotik bir 'giyilebilir teknoloji' ile artırılan insan performansının, bir tür 'kurtarıcı kahraman' kimliğinde role aktarılmasını içeren Demir Adam, hem tekil hem de kolektif olarak görüldüğü kahramanlık filmleriyle geniş bir hayran kitlesi oluşturmuştur.

O, melezdir. O, Artırılmış İnsan'dır. O, yalnızca kendi başına bir karakterdir ve sadece imajdan ibaret olmasına karşın taşıdığı ikona değeri nedeniyle aynı zamanda bir kült nesnedir. Onu, tümleşik olduğu insandan aldığımızda geriye yalın ve hiçbir kutsallığı olmayan bir insan kalır. Çünkü bu birleşme, mutlak birlik yasasının bir tezahürü değildir; aksine birliği ortadan kaldıran bir melezleşmedir. İnsanın, kahraman vasfı bu tip bir Artırılmışlık melezlik müdahalesi ile çerçevelenir. Artık sinemanın tüm karakterleri 'süper kahramandır'. Çünkü sıradan ve basit karakterler, gündelik hayatta ve Instagram sahnesinde olduğu gibi giderek azalır. Yalınlık, bir çirkinlik estetiği olarak algılandığı için tüm sofistike ve 'hiper' varlığımız, sinematik ekranda bir 'süper kahramana' dönüşüm için yeterli bağlamı sunar.

Fakat, artık bizi ya da bir başka gerçekliği göstermek bir kenara dursun; ima dahi etmeyen, yani çağrıştırmayan bu karakter aksiyonu, insanın yerini alma fikrini biraz dayanaksız kılar. Çünkü insan, bu yeni karakterin ikamesi değildir. Bu karakter insanın yerini almaz; insandan bağımsız olarak kendi yerini imal eder. Üstelik insana yer bırakmayacak şekilde imal eder. İnsanın yerini almaz; salt insana yer bırakmaz. Sinemada sürekli olarak kendini artıran ve arttıkça 'süperleşen' karakterlerin mücadele evresine geçmemize ramak kalması da bundan dolayıdır. İkonalar, tanrı kavramsalına yer bırakmayacak şekilde her yeri nesnellikleri ile doldururlar ve onlar olmadan tanrıyı düşünmek ve hissetmek imkânsız hale gelir. Bir totemin rolü her neyse, sinemanın kült nesnesi olarak ikonik karakterlerin rolü de benzerdir. İkonaların tanrı ile organik bir bağı yoktur ancak tanrı, varlığını hissettirmek ve kanıtlamak için artık ikonalara ihtiyaç duyar. İkonalar böylece tanrılaştıkları gibi Artırılmış Eyleyiciler ve yapay zekâ yaratıları da insanlaşırlar. Ancak bedensel ya da organik olarak değil; performans olarak gerçekleşen bir insanlıktan söz ettiğimizi hatırlatmakta fayda vardır. Bu durumda, Barthes'in gösterenlerin bize hep bir şeyi ima ettikleri, çağrıştırdıkları tezi de ya şüpheli hale gelir ya da pekişir. Çünkü bu karakterlerin bize bir şey ima ettikleri aşikardır. Ancak bize ima ettikleri şey, bizim onlardan ima etmelerini beklediğimiz şey midir? Kuşku, bu sorguyu makul kılacaktır.

Görünen anlamlardan daha çok, ima edilen, yansanlamsal olarak düşünülmesi istenen ve arka planda yer alarak zihinsel süreçleri yönlendiren ikincil anlamların kod çözümüne odaklanan göstergebilim, gösteren-gösterilen ilişkisinde somutlaşan bir referans ilişkisini çözümlenerek görüntü aracılığıyla inşa edilen ideolojik yapının retorikine odaklanır (Barthes, 1999). Oysa sinemanın yapay zekâsındaki görsel üretimlerde açık seçik sunulan kodların taşımakla mükellef oldukları gizil kodlar, derinlemesine bir göstergebilim okumasıyla anlaşılacaksa anlamı hangi düzlemde kavrayabiliriz? Her gösterenin, bir gösterilen düşünceye atıf olduğu düşünülürse, bu atıfın yapısal özelliklerini kavramayı

öneren göstergebilim metodu da elverişliliğini kanıtlayacaktır. Ancak ikona, nasıl ki tanrıya atıf yapıyor gibi görüldüğü halde bunu yapmıyorsa; sinematik eyleyici de yapmayabilir. Bunun için söz konusu eyleyicinin yapısal katmanları ve yapılanma biçiminin neyi kastettiği önemli hale gelir. Görüntünün anlatı boyutundaki yapısallığı öne çıkaran Barthes ve Duisit (1975), anlatının yapısal katmanlardan meydana geldiğini ve her bir yapının ideolojik üst-yapıyı kurma görevi üstlenen görsel kodlarla çevrelendiğini söyler. Sinematik anlamın da katmanlı bir anlatsal yapı olması, görselde çözümlenmek istenen anlamın, her şeye rağmen halâ göstergebilimin alanında yer aldığına işaret eder.

Barthes (2012), *Camera Lucida* isimli eserinde gerçekliğin genelleştirilmiş etkisi olan studium ile özelleştirilmiş etkisi olan punctum arasındaki farkı, kodlarla kurulan bilişsel ve çağrışımsal düzlemde yorumlar. Buna göre yapay zekânın studium etkisinden ziyade öznelleştirilmiş etki boyutu olan punctum etkisine odaklanmak için ikincil kod düzeylerini anlamının önemi büyüktür. Bu düzey, çağrışımsal özdeşleşim hislerinin yoğunlaştığı bir düzey olarak insanın kendisine ve yaşamına dair anlamları yorumladığı bir yapısal alandır. Sinemasal sanat ve türevleri bu yönüyle Barthes (1991) tarafından eleştirel tavırla ele alınır. Çünkü sanatın görsel kodları basitçe bir öznelleştirme değil, ideolojik taşıyıcılardır. Egemen ideolojileri barındıran bu kodlar, yapısal olarak anlam içermeseler dahi insanın imgelem süreçlerini ideolojikle ilintilendirirler.

Sinemanın yapay ve endüstriyel zekânının en önemli özelliklerinden biri, Barthes ve Howard (1968) tarafından gerçeklik etkisi olarak tanımlanan etkiyle iç içedir. Çünkü imgeler aracılığıyla ve imgesel olarak düşünen insan, görseldeki karakter gerçekliğinin etkisini, yaşamındaki gerçekliği yorumlamak için referansa dönüştürecektir. Bu gerçeklik etkisinin hangi kodlarla örüldüğü, gösteren-gösterilen ilişkisinin ve anlamdaki zıtlığın nasıl kurulduğu ise düşüncenin yönelimlerini belirleyecektir. Barthes'ın (2000) fotoğrafik mesaj olarak kavramsallaştırdığı gerçeklik etkisi, görselde yer alan her gösterenin, bir çağrışımsal soyutlukla gerçekliğe atıf yaptığı imgelem düzleminde meydana gelir. Dolayısıyla sinemadaki yapay zekâ görselinin gerçeklik etkisi, diğer tüm gerçekliklerin içerildiği bir çağrışımsal düzeyi örgütlemesi/düzenlemesi bakımından önemlidir.

## Sonuç Yerine: Artırılmışlığın Yok-Yerine

Sinemanın insan-sonrası döneminden çıkaracağımız belki de en önemli sonuç, 'yoklaştırmayı varlaştırma gibi gösteren bir yapıcı/fail düşü (ideali)' üretmekle meşgul edilmemizdir. Kökenlerden yoksun ve bütünüyle soysuzlaşan gerçekliğimiz, insanlığın

'artık değerlerini' bir fazlalık gibi söküp atarken, insan-sonrasının henüz gerçekleşmemiş birikimlerini ise sürekli olarak varlığa eklemlenmekte ve böylece Artırılmışlık meselesini canlandırmaktadır. Azalmanın bir sınırı vardır ve yoklukla ölçümlenebilir; ancak böyle bir sinematik evrende hiçbir karakterin artmasında bir hudut yoktur. Çünkü 'topos', yani tüm yaşanmışlığın ve antropolojinin varlık koşulu olan yer; ütopya'da dahi bir hayal olarak vardır. Ütopya bir zaman değil; bir yerdir. Oysa sinema, bir yer değildir; yer-olmayandır. Yani, yoktur. O, bazen karşımıza bazense gözümüze inen bir perde olarak hem gözlerimizi açan hem de bizi kapanmış gözlerin ardında yarattığı hayali imgelerle yetinmeye teşvik eden bir yolculuktur. Sinema, bir yere varma umududur ve onun karakterleri bu varma yolculuğundaki yol arkadaşlarımız olabilirler.

Auge (1995), süper-modernitesinde bize hangi aşırılığı anlatıyorsa, süper kahramanlaşan karakterlerimiz de onu anlatırlar. Artırdığımız bu şeyler, insanlar ve yerler; aslında yoklardır. Öyleyse, yokluğu yalnızca imaj nesnelere ve imaj-yerlerle doldurduğumuzda, kendi varlığımızın antropolojik koşulunu sağlamış olur muyuz? Çünkü Auge (1995), yerleri antropolojik olarak, yakın yerler olarak ya da başka/uzak yerler olarak düşündükten sonra 'yok-yer' önermesine ya da 'yer-olmayan'a ulaşır. Aslında yer-olmayan, yerin, yersellik özelliğini kaybetmesi değildir. Yer olduğunu sandığımız yerin, yer olmamasıdır. Sinema, karakterlerimizi yerleştirdiğimiz bir yer gibi görünse de aslında orası bir yok-yerdir.

Bu çalışmada son söz, Artırılmışlık Yokluk, kocaman bir Artırılmış Yokluk hakkındadır. Yok olan bir şey, aşırı miktarlarda imaj tarafından varmış gibi algılandığında var olmaz. Bu yüzden tüm artırılmış düzlemlerde, yokluğu aramak mümkündür. Bu, post-modern öznenin ve post-hümanistik sinema karakterlerinin ortaklaşa çalıştıkları bir telafi sisteminin ve aynı zamanda bunalımın olasılığıdır. Bu karakterler, gözümüze soktukları tüm aşırı miktardaki imaj ile aslında bize varlığı hatırlatmazlar ya da imaja dikkat çekmezler; aslında bize yokluğu unuttururlar. Sinema, bir 'uyutma' aracı olarak eyleyicilerine 'unutturma' görevi verir. Bunun için uyurgezer bir izleyici kitlesine ihtiyaç vardır. Uyuyan değil; uyurgezer bir izleyici denmesinin nedeni, uyumanın eylemsizlik hali olmasından çıkagelir. Oysa bir özne eylemde bulunmalı ancak eyleminin tüm yokluk çerçevesini unutmamalı, zamanda yokluğa terkedilmiş boşluklar imal etmeli ve bu boşluğun hafızasını, yok-şeylerin, yok-yerlerin ve yok-gerçekliklerin yaşanmışlık yanılığı ile doldurmalıdır. Sinema da bize yaşanmışlık deneyimleri pazarladığı için, tüm yokluğumuzun bir çaresi olması ve tüm yokluğumuzu dolduracak bir Artırılmış Eyleyiciyi bulduğumuz yeri ifade etmesi kaçınılmazdır.

Peki biz özne olmakla birlikte sinemanın Artırılmış Eyleyicileri olarak ya da olamayarak 'özümüzde neyiz?'. Özne yerine, 'özü ne?' kavramsalı ile bir eyleyici/fail okuması yapmamız gerekebilir. Çünkü özne, tüm yaptıklarıyla kendini ima edendir. Fail ise özneyi ima eder. Biz, artırıldığımız her vakit tümleşmeye zorlandığımız yapay zekâya bulduğumuz anda, özümüzü nasıl ayırt ederiz? Hangisi özümüzdür? Böylesine bir paradoks, ancak insanın başkalaşması ya da insanı başkalaştıran tüm sinematik aksiyonun başka bir yöne evrilmesi ile aşılabilir. Aksi takdirde, öngörülemez bir Artırılmışlık, tüm yokluğumuzu ele geçirecek varlığımızı ayırt edebileceğimiz diyalektiği ve referansı, yani imalarımızı elimizden alacaktır.

**Hakem Değerlendirmesi:** Dış bağımsız.

**Çıkar Çatışması:** Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

**Finansal Destek:** Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

**Peer-review:** Externally peer-reviewed.

**Conflict of Interest:** The author has no conflict of interest to declare.

**Grant Support:** The author declared that this study has received no financial support.

## Kaynakça/References

- Arielli, E. & Manovich, L. (2022). AI-Aesthetics and antropocentric myth of creativity. <http://manovich.net/index.php/projects/ai-aesthetics-and-the-anthropocentric-myth-of-creativity>
- Arnheim, R. (1969). *Visual thinking*. University of California Press.
- Arnheim, R. (1980). A plea for visual thinking. *Critical Inquiry*, 6(3), 489-497.
- Auge, M. (1995). *Non-places: Introduction to an antrophology of supermodernity* (J. Howe, Trans.). Verso.
- Austin, J. L. (1975). *How to do things with words* (Vol. 88). Oxford University Press.
- Baker, U. (1988). Homo homunculus: Kendi kendini yaratamayan insan. *Sistem Dergisi*, 2, 78-84.
- Bal, M. (2012). Çalışan personelin kurumsal imaj oluşumuna etkisi. *Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 2(1), 219.
- Barthes, R. (1991). *The responsibility of forms: Critical essays on music, art, and representation*. University of California Press.
- Barthes, R. (1999). Rhetoric of the Image. *Visual culture: The reader*, 33-40.
- Barthes, R. (2000). The photographic message. In R. T. Craig, & H. L. Muller (Eds.), *Theorizing communication: Readings across traditions* (pp. 191-199). Sage Publications.
- Barthes, R. (2012). From Camera Lucida. In *Theatre and Performance Design* (pp. 43-50). Routledge.
- Barthes, R., & Duisit, L. (1975). An introduction to the structural analysis of narrative. *New literary history*, 6(2), 237-272.
- Barthes, R., & Howard, R. (1968). The reality effect. In D. J. Hale (Ed.), *The novel: an anthology of criticism and theory*,

- 1900-2000 (pp. 229-234). Blackwell Publishing.
- Baudrillard, J. (2009). *The transparency of evil: Essays on extreme phenomena* (J. Benedict, Trans.). Verso.
- Bauman, Z. (2013). *Liquid modernity*. John Wiley & Sons.
- Bauman, Z. (2016). *Strangers at our door*. John Wiley & Sons.
- Boell, S. K., & Cecez-Kecmanovic, D. (2014). A hermeneutic approach for conducting literature reviews and literature searches. *Communications of the Association for information Systems*, 34(1), 12.
- Brunon, J. (1971). Group dynamics and visual thinking. *Journal of Architectural Education*, 26(3), 53-55.
- Burnett, R. (2005). *How images think*. MIT Press.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (2005). *A thousand plateaus: Capitalism and schizophrenia* (12th Ed.) (B. Massumi, Trans.). University of Minnesota Press.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (2011). *Kafka: Minör edebiyat için* (Ö. Uçtan & I. Ergüden, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- Esslin, M. (1987). *The field of drama: How the signs of drama create meaning on stage or screen*. A&C Black.
- Gadamer, H. G. (1977). *Philosophical hermeneutics*. University of California Press.
- Ha, D., & Tang, Y. (2022). Collective intelligence for deep learning: A survey of recent developments. *Collective Intelligence*, 1(1), 26339137221114874.
- Habermas, J. (2019). *İletişimsel eylem kuramı*. Mustafa Tüzel (Çev.). Alfa Yayınları.
- Hall, S. (2017). *Temsil: Kültürel temsiller ve anlamlandırma uygulamaları* (İ. Dündar, Çev.). Pinhan Yayıncılık.
- Husserl, E., & Moran, D. (2012). *Ideas: General introduction to pure phenomenology*. Routledge.
- Kearney, R. (2005). *Strangers, gods and monsters: Interpreting otherness*. Routledge.
- Keskin, S., & Kömür, G. (2022). Yapay zekâ konuşabilir mi? Maduniyet sorunsalı çerçevesinde Sosyal Aktörler Olarak Bilgisayarlar söylemi. M. Gökhan Genel (Ed.). *Yeni Medya Araştırmaları-II* (s. 35-58). Berikan Yayınevi.
- Keskin, S., & Kömür, G. (2023). *Metasız meta-: Metaverse yaşam dünyasının eleştirel ekonomi-politiği*. Literatürk Akademia.
- Keskin, S., Uzun, İ., & Birlık, İ. (2023). *Imago ex machina: İletişimden sanata görüntünün araçsallaşması üzerine notlar*. Literatürk Akademia.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- Manovich, L. (2008). Introduction to info-aesthetics. *Antinomies of Art and Culture: Modernity, Postmodernity, Contemporaneity* (pp. 333-345).
- Manovich, L. (2009). Cultural analytic: Visualizing cultural patterns in the era of "more media". *Manovich*. <http://manovich.net/index.php/projects/cultural-analytics-visualizing-cultural-patterns>.
- Manovich, L. (2011). Trending: The promises and the challenges of big social data. *Debates in the Digital Humanities*, 2(1), 460-475.
- Manovich, L. (2015). Data science and digital art history. *International Journal for Digital Art History*, 1, 11-35.
- Manovich, L. (2016). The science of culture? Social computing, digital humanities and cultural analytics. *Journal of Cultural Analytics*, 1(1), 1-15. <https://doi.org/10.22148/16.004>
- Manovich, L. (2017a). Cultural data. In O. Grau (Ed.), *Museum and archive on the move changing cultural institutions*

*in the digital era* (pp. 259-276). De Gruyter.

- Manovich, L. (2017b). Automating aesthetics: Artificial intelligence and image culture. *Flash Art International*, 316, 1-10.
- Manovich, L. (2018). *AI aesthetics*. Strelka Press.
- Manovich, L. (2019). Defining AI arts: Three proposals. *AI and dialog of cultures exhibition catalog*. Hermitage Museum.
- Manovich, L., & Arielli, E. (2021). *Artificial aesthetics: A critical guide to AI*. Media and Design.
- Mulgan, G. (2018). Artificial intelligence and collective intelligence: the emergence of a new field. *AI & Society*, 33(4), 631-632.
- Peeters, M. M., van Diggelen, J., Van Den Bosch, K., Bronkhorst, A., Neerinx, M. A., Schraagen, J. M., & Raaijmakers, S. (2021). Hybrid collective intelligence in a human–AI society. *AI & Society*, 36, 217-238.
- Ricoeur, P. (1978). History and hermeneutics. In *Philosophy of History and Action: Papers Presented at the First Jerusalem Philosophical Encounter December 1974* (pp. 3-20). Dordrecht: Springer Netherlands.
- Ricoeur, P. (1981). *Hermeneutics and the human sciences: Essays on language, action and interpretation*. Cambridge University Press.
- Ritzer, G. (2013). *The McDonaldization of society*. SAGE Publications.
- Smite, R., Smits, R., & Manovich, L. (Eds.). (2015). *Data Drift: Archiving Media and Data Art in the 21st Century*. RIXC, The Centre for New Media Culture.
- Taylor, C. (2011). *Modernliğin sıkıntıları* (U. Canbilen, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Toriumi, F., Osawa, H., Inaba, M., Katagami, D., Shinoda, K., & Matsubara, H. (2017). AI wolf contest—development of game AI using collective intelligence—. In *Computer Games: 5th Workshop on Computer Games, CGW 2016, and 5th Workshop on General Intelligence in Game-Playing Agents, GIGA 2016, Held in Conjunction with the 25th International Conference on Artificial Intelligence, IJCAI 2016, New York, USA, July 9-10, 2016, Revised Selected Papers 5* (pp. 101-115). Springer International Publishing.
- Verhulst, S. G. (2018). Where and when AI and CI meet: exploring the intersection of artificial and collective intelligence towards the goal of innovating how we govern. *AI & Society*, 33, 293-297.
- Weld, D. S., Lin, C. H., & Bragg, J. (2015). Artificial intelligence and collective intelligence. In T. W. Malone & M. S. Bernstein (Eds.), *Handbook of collective intelligence* (pp. 89-114). MIT Press.
- Worringer, W. (1997). *Abstraction and emphat* (M. Bullock, Trans.). Elephant Paperbacks.
- Žižek, S. (2010). *Living in the end times*. Verso.
- Žižek, S. (2012). *Organs without bodies: On Deleuze and consequences*. Routledge.

