



Konservatoryum Conservatorium

Araştırma Makalesi | Research Article

📄 Açık Erişim | Open Access

Bir Medium Olarak Yapay Zekâ: Oyunculuk Sanatının Dönüşümü Üzerine Teorik Bir Analiz

Artificial Intelligence as a Medium: A Theoretical Study on the Transformation of Acting

Orkun Öngen¹ 

¹ Ordu Üniversitesi, Müzik ve Sahne Sanatları Fakültesi, Tiyatro Bölümü, Ordu, Türkiye

Öz

Bu çalışma, yapay zekâyı çağdaş kültürel üretim süreçlerinde bir *medium* olarak değerlendirip, bu yeni teknolojik aracın oyunculuk sanatında meydana getireceği dönüşümü eleştirel bir çerçevede tartışmaktadır. Geleneksel anlamıyla medium, oyuncu ile seyirci arasındaki iletişime hem aracılık eden hem de sınırlayan bir unsur olarak tanımlanırken; yapay zekâ ile birlikte medium kavramı pasif bir olgu olmaktan çıkarak tüm süreçlere dahil olan aktif bir araç haline dönüşmektedir. Bu dönüşüm, oyunculuk sanatının ontolojik temeli olan “buradalık” ve “canlılık” ilkelerini kökten sarsarak oyuncunun yaratım olanaklarını sınırlandıran ve onu ham veri sağlayıcısı konumuna indirgeyen bir endüstriyel sürecin parçası haline dönüştürmektedir. Yapay zekâ, günümüzde sadece insan performansını taklit eden değil; onu yeniden üreten, dönüştüren ve öngörülemez biçimlerde çeşitlendiren eylem kapasitesine sahip bir aktör olarak sahneye dahil olmaktadır. Bu durum, oyunculuk pratiğini hem insanın yaratıcı doğasından koparıp algoritmik süreçlere tabi kılarken, hem de sanatın öznelliği ile eleştirel potansiyelini tehdit eden bir unsura dönüştürmektedir. Ayrıca, oyuncunun sahip olduğu stilistik yönünü de metalaştırarak, sanatçıyı yaratıcı öznelikten uzaklaştıran dijital bir veri kaynağına dönüştürme tehlikesini beraberinde getirmektedir. Çalışma, bu bağlamda yapay zekânın bir medium olarak oyunculuk sanatı üzerindeki etkilerini disiplinlerarası teorik bir okumayla kültür endüstrisi eleştirisi ekseninde incelemekte ve sunduğu tanımlar ile değerlendirmeler aracılığıyla oyunculuk sanatının geleceğine dair eleştirel teorik bir perspektif sunmaktadır.

Abstract

This study critically examines the transformation that this new technological context may bring to the art of acting by positioning artificial intelligence as a medium within contemporary cultural production processes. Traditionally, a medium is defined as an element that both mediates and limits communication between performer and audience; however, with the advent of artificial intelligence, it ceases to be a passive phenomenon and evolves into an active agent involved in all processes. This transformation fundamentally undermines the principles of “presence” and “liveness,” which constitute the ontological foundation of acting, turning the actor into part of an industrial process that restricts creative possibilities and reduces them to mere providers of raw data. Artificial intelligence enters the stage not only as an imitator of human performance but also as an entity possessing the capacity to act, reproduce, transform, and diversify it in unpredictable ways. This situation not only detaches acting practice from human creativity by subjecting it to algorithmic processes, but also threatens the subjectivity and critical potential of art. Furthermore, by commodifying the actor’s stylistic attributes, it risks transforming them into a digital data source, thereby alienating them from creative subjectivity. In this context, the study evaluates the impact of artificial intelligence as a medium on art within the framework of culture industry critique and, through its conceptualizations and analyses, offers a critical perspective on the future of acting.



“ Atf | Citation: Öngen, O. (2025). Bir Medium Olarak Yapay Zekâ: Oyunculuk Sanatının Dönüşümü Üzerine Teorik Bir Analiz. *Konservatoryum–Conservatorium*, 12(2), 918–931. <https://doi.org/10.26650/CONS2025-1782051>

© This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. 

© 2025. Öngen, O.

✉ Sorumlu Yazar | Corresponding author: Orkun Öngen orkunongen@msn.com



Anahtar Kelimeler Tiyatro • Sinema • Oyunculuk • Yapay Zekâ • Medium**Keywords** Theatre • Cinema • Acting • Artificial Intelligence • Medium

Extended Summary

Throughout history, cultural production processes have represented one of the most concrete manifestations of humankind's desire to make sense of and express its own existence. Within this process, the concept of the medium refers not only to a technical instrument but also to a space where social experience is shaped and where aesthetic and ethical meanings are continuously reproduced. Traditionally, the medium has been defined as an element that mediates communication between two entities, while simultaneously framing and constraining it. However, the incorporation of artificial intelligence into all areas of art introduces a rupture that transcends the historical burden of this concept and radically transforms it. Artificial intelligence emerges not merely as a tool, but as an active medium endowed with productive, interpretive, and autonomous characteristics.

The purpose of this study is to position artificial intelligence as a medium and to examine its transformative effects on the art of acting from a critical perspective. Specifically, it explores how the ontological qualities of acting are being redefined under the logic of algorithmic production. Methodologically, the study relies on a theoretical analysis grounded in critiques of the culture industry, communication theories, and performance aesthetics. Drawing on the relationship between traditional representational arts such as theatre and cinema and the notion of the medium, it addresses the question of how artificial intelligence, at its current stage of development, threatens or reshapes the fundamental existential principles of these arts. Its primary objective is to assess how artificial intelligence functions not only as an aesthetic instrument but also as a projection of a new regime of power in which artistic creativity and social communication are reproduced. In doing so, the study emphasizes the risk of art becoming detached from its uniquely human creative essence and reduced to an algorithmic production line.

The first distinctive contribution of this study is to redefine the concept of the medium within the contemporary context. While traditionally understood as a passive channel enabling the transmission of messages, with artificial intelligence the medium evolves into an interpretive and transformative agent—one that not only mediates but also reframes, reshapes, and even produces communication in its own right. Accordingly, the study conceptualizes the medium as “an active agent that intervenes between the audience and the performance/reality; establishing communication not only by mediating but also by reforming, framing, and transforming it.” The second distinctive contribution lies in elaborating this redefinition through the functional dimensions of artificial intelligence. These are identified in four categories: Interpretive and Transformative Medium, which processes human performance as raw data and reproduces it algorithmically; Interactive and Adaptive Medium, which generates participatory and dynamic experiences by instantly responding to audience input; Generative Medium, capable of producing new performances, characters, and narratives without human contribution; and Autonomous and Unpredictable Medium, endowed with an independent agency that cannot be controlled due to the “black-box” nature of deep learning algorithms.

These four functional dimensions provide a comprehensive theoretical framework for understanding how artificial intelligence transforms the art of acting. Within this new medium, acting practice—traditionally defined by Stanislavski's principles of a “creative state of mind” and “will”—becomes increasingly dysfunctional. The actor's labor, body, and emotions are reduced to data, simulations, and algorithmic outputs. Thus, performance, already commodified by the culture industry, is further transformed into a desubjectivized, infinitely repeatable, and fully controllable simulacrum. This theoretical background establishes the foundational premise of the study and supports its central thesis: artificial intelligence fundamentally reconfigures the concept of the medium, severing the art of acting from the originality of human creativity and reducing it to an algorithmic production process.

Bir Medium Olarak Yapay Zekâ: Oyunculuk Sanatının Dönüşümü Üzerine Teorik Bir Analiz

Kültürel üretim süreçleri tarih boyunca, insanın kendi varoluşunu anlamlandırma ve ifade etme arzusunun en somut tezahürlerinden biri olmuştur. Bu süreçte medium kavramı, yalnızca teknik bir aracı değil, aynı zamanda toplumsal deneyimin biçimlendiği, estetik ve etik anlamların yeniden üretildiği bir alanı işaret eder. Geleneksel anlamıyla medium, iki şey arasındaki iletişime aracılık eden, aynı zamanda bu iletişimi çerçeveleyen ve sınırlandıran bir unsur olarak tanımlanmıştır. Ancak yapay zekânın sanatın tüm alanlarına dâhil oluşu, bu kavramın tarihsel yükünü aşan, onu radikal biçimde dönüştüren bir kırılmayı beraberinde getirmektedir. Yapay zekâ, salt bir araç olarak değil; üretici, yorumlayıcı, etkileşimli ve otonom özellikleriyle adeta aktif bir mecra olarak son dönemlerde ön plana çıkmaktadır.

Bu çalışmanın amacı, yapay zekâyı bir *medium* olarak konumlandırarak, onun oyunculuk sanatı üzerindeki dönüştürücü etkilerini disiplinlerarası teorik bir incelemeyle eleştirel bir perspektiften değerlendirmektir. “*Medium*” kavramı, içinde bulunduğu bağlama göre değişen çok katmanlı ve çoğu zaman birbiriyle çelişen anlamlar içeren dinamik bir terimdir. Etimolojik kökeni itibarıyla “orta, merkez” (*medius*) anlamına gelen bu kelime, aynı zamanda “açıklamak, ifşa etmek” (*meditari*) ve nihayetinde “iki şey arasında aracılık eden şey” anlamları taşır¹. İletişim bilimleri perspektifinden bakıldığında medium, bir mesajın bir kaynaktan diğer alıcıya iletildiği mecra veya araç olarak tanımlanabilir. Bu tanım ayrıca teknolojik aracılı ortam olarak da isimlendirilmektedir (Güngör, 2013, s. 175). Çalışma, oyunculüğün ontolojik niteliklerinin bu yeni medium’un yarattığı algoritmik üretim mantığı içerisinde nasıl ve ne şekilde yeniden tanımlandığını eleştirel bir üslupla tartışmayı hedeflemektedir. Bu bağlamda çalışmanın yöntemi, kültür endüstrisi eleştirisi, iletişim kuramları ve performans estetiği üzerinden yürütülen kuramsal bir analize dayanmaktadır.

Çalışmanın kapsamı, tiyatro ve sinema gibi geleneksel temsil sanatlarının medium kavramı ile olan ilişkisi üzerinden yola çıkarak, yapay zekânın günümüzde ulaştığı noktada bu sanatların temel varoluşsal ilkelerini nasıl tehdit ettiği veya dönüştürdüğü sorusuna yanıt aramaktadır. Buradaki temel hedef, yapay zekânın yalnızca estetik bir araç olarak değil, aynı zamanda sanatsal yaratıcılığın ve toplumsal iletişimin yeniden üretildiği yeni algoritmik bir iktidar rejimi tahayyülü olarak nasıl işleyeceğini betimsel olarak değerlendirmektir. Dolayısıyla bu çalışma, geleceğin sahnesinde insanın yerini sorgularken, sanatın insana özgü yaratıcı özünden koparılıp algoritmik bir üretim süreci biçimine dönüştürülme riskine dikkat çekmeye çalışmaktadır.

Bu çalışmanın birinci özgün yönü, medium kavramını güncel bağlamda yeniden tanımlamaktır. Geleneksel anlamıyla medium, mesajın iletilmesini mümkün kılan pasif bir araç olarak görülürken; yapay zekâ ile birlikte medium artık yorumlayan, dönüştüren, hatta kendi başına üreten -bir nevi özne gibi davranan- bir araca doğru evrilmektedir. Bu nedenle çalışmada medium, “seyirci ile gerçeklik arasına giren; iletişimi yalnızca aracılık ederek değil, aynı zamanda yeniden biçimlendirerek, çerçeveleyerek ve dönüştürerek kuran, aktif bir araç olarak kavramsallaştırılmaktadır. İkinci özgün yönü ise bu güncel tanımın, yapay zekânın fonksiyonel işlevleri üzerinden ayrıştırılabilmesidir. Çalışma, oyunculuk sanatı ekseninde yapay zekâyı (YZ) dört boyutta ele almaktadır. *Yorumlayıcı ve Dönüştürücü Bir Medium Olarak YZ*, insan performansını ham veri olarak alıp algoritmik süreçlerle yeniden üretir. *Etkileşimli ve Uyarlanabilir Bir Medium Olarak YZ*, seyircinin tepkilerine anlık cevap vererek katılımcı ve dinamik deneyimler yaratır. *Üretici Bir Medium Olarak YZ*, insan girdisi olmadan yeni performanslar, karakterler ve anlatılar yaratır. *Otonom ve Öngörülemez Bir Medium*

¹Oxford Latin Dictionary. 1968. Oxford: Oxford University Press

Olarak YZ, derin öğrenme algoritmalarının kara kutu yapısı nedeniyle kontrol edilemeyen, bağımsız bir eylem kapasitesine sahip olur.

Yapay zekânın bu çalışmada tanımlanan dört fonksiyonel işlevi, oyunculuk sanatını nasıl dönüştürdüğünü ele almak için kapsamlı bir kuramsal çerçeve sunar. Stanislavski'nin "yaratıcı bilinç hali" ve "isteme" dayalı ilkeleriyle tanımladığı oyunculuk pratiği, bu yeni medium içinde giderek işlevsizleşir. Oyuncunun emeği, bedeni ve duygusu; veriye, simülasyona ve algoritmik çıktılara indirgenir. Böylece kültür endüstrisinin zaten bir meta düzeyine indirgediği performans biçimleri, yapay zekâ ile birlikte öznelliğinden arındırılmış, sınırsız tekrar edilebilir ve tamamen kontrol edilebilir bir *simülakr*² halini alır. Dolayısıyla bu kuramsal arka plan, çalışmanın temel tezi olan, yapay zekânın medium kavramını kökten dönüştürerek, oyunculuk sanatını insan yaratıcılığının özgünlüğünden koparan, algoritmik bir üretim sürecine indirgediği tezini destekleyen temel argümanını oluşturmaktadır.

Tiyatro ve Sinema Sanatlarında Medium Hakimiyeti

Oyunculuk sanatı, temelde seyirci ile oyuncu arasında kurulan doğrudan ve canlı bir iletişim biçimine dayanır. Ancak bu etkileşim, tarihsel süreç içerisinde, araya giren çeşitli araçlar -yani *medium*'lar- nedeniyle köklü bir değişime uğramıştır. Tiyatronun ontolojik temeli, oyuncunun fiziksel varlığı ve seyirciyle aynı mekânı ve zamanı paylaşması üzerine kuruludur (Akım, 2021, s. 34). Geleneksel tiyatro, insan oyuncunun fiziksel ve duygusal varlığı üzerine inşa edilmiş bir antroposentrik (insanı merkeze alan) bir sanattır. Akım çalışmalarında bu geleneksel kalıbı kıran, nesnelerin, robotların ve dijital ajanların performatif özneler olarak sahnede yer aldığı insansız veya Akım'ın da tabiriyle *insan sonrası* (post-hüman) bir tiyatro pratiğinin izini sürer. İnsansız veya insan-sonrası tiyatro fikri, yalnızca tiyatronun sahip olduğu ontolojik temeli radikal bir şekilde sorgulamakla kalmaz, hem temsil sanatlarındaki meta olarak insan bedeni ve emeği eleştirisini, hem de bu emeğin -yine insan tarafından yaratılan- insan dışı varlıklarla kurulan bu mekanik simbiyotik ilişki üzerinden yeni bir etik ve estetik tartışma alanı yaratır (Akım, 2023). İnsanı ortadan kaldıran bir performans biçimi, aslında insanın yaratımı olan mediumların tahakkümü altında nasıl edilgenleştiğinin ve kontrol edilebilir hale geldiğinin bir göstergesi olarak değerlendirilebilir. Böylece insan/özne ortadan kalkarak, mutlak kontrolün yapay zekâyâ, algoritmalara ve otomatik süreçlere devredildiği yeni bir düzenin provası yapılır. Bu, teknolojik bir ütopyaadan ziyade, insanın kendi yarattığı sistemler karşısında eylem gücünü (*agency*) yitirdiği bir distopyanın fragmanıdır.

İnsan-dışı araçlarla kurulan bu simbiyotik birliktelik, yalnızca yeni bir estetik alan yaratmaz; aynı zamanda insanın (oyuncunun), üretim sürecinin her aşamasından dışlandığı, standardize³ edilmiş ve öngörülebilir performansların hüküm sürdüğü bir düzene işaret eder. Burada "yabancılaşma" aslında oyuncunun kendi emeğinin ürünü olan teknolojik araçlar tarafından ikame edilmesi ve nihai ürün üzerindeki tüm tasarrufunu kaybetmesidir. İnsanı merkezden kaldıran bu teknolojik tahayyül, onun yerine medium'un mutlak hakimiyetini merkeze koyar. Seyirci, artık bir oyuncunun canlı ve kırılgan anını değil, oyuncunun olmadığı/ortadan kalktığı -hatasız, tekrarlanabilir ve bu nedenle de çok daha kolay kontrol edilebilir ve yönetilebilir sözde adı dijital performans olan- bir dijital gösterimi izlemeye davet edilir. Bu durum, tiyatronun "performatif yaratıcı üretim süreçleri" ile "canlılık" ilkelerini ortadan kaldırarak, bir nevi endüstriyel üretim biçimi haline dönüşmesine yol açar.

²Bu makale içerisinde *simülakr* kavramı, Baudrillard'ın da kitabında bahsettiği bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm, kendisini gerçekmiş gibi göstermeye çalışan görümlü anlamlarında kullanılmıştır. Ayrıntı için bkz. Baudrillard, Jean. 2016. *Simülakrlar ve Simülasyon*. Çeviren Oğuz Adanır. Ankara: Doğu - Batı Yayınları s. 8, 16

³Standartlaşma kavramı, Adorno'nun sanat eseri olarak pazarlanan ürünlerin biçimsel olarak nasıl giderek birbirinin benzeri haline geldiğini açıklayan bir kavramdır. Ortaya çıkan bu benzerlik, aslında yaratıcı çeşitliliğin yerini alan bir tek tipleşmedir. Kavram ve ayrıntı için bkz: Adorno, T. W. (2011). *Kültür Endüstrisi: Kültür Yönetimi*. İletişim Yayınları. s.49

Tiyatro sanatının sahip olduğu konvansiyonel “buradalık” ve “canlılık” hali, iletişimi doğrusal ve dolaysız kılar. Pandemi dönemiyle tiyatro mecrası içerisinde yaygınlaşan dijital kayıt ve canlı yayın uygulamaları, bu geleneksel yapı ile seyir deneyimini temelden değiştirmeye başlamıştır (Göksever, 2024, s. 213). Araya giren kamera, mikrofon ve ekran gibi teknik araçlar, oyuncu-seyirci iletişimini dolaylı hale getirir (Benjamin, 2013, s. 71). Buradaki temel sorun, kayıt altına alınan her tiyatro performansının, kaçınılmaz olarak bir “film metasına” dönüşme tehlikesiyle karşı karşıya oluşudur. Sahnedeki performansın çekimi sırasında - birebir, o anda- canlı olarak yayınlanması, gerçekte tiyatronun ontolojik olarak sahip olduğu ve seyirciyle kurduğu, canlılık ve doğrudanlık ilişkisini ortadan kaldırır. Al, kameranın insan gözünü ehlileştirdiğini ve bu süreçte kendi hükümlerini ilan ederek gözü pasifize eden bir konum üstlendiğini ileri sürer (Al, 2015, ss. 249-250). Bu yaklaşım minvalinde, aradaki medium’un (kameranın) salt bir araç olmadığı, hem oyuncunun performansını (kadraj, açı, montaj ile sınırlandırarak) hem de seyircinin bakış açısını ve deneyimini (pasif bir alıcı konumuna indirgeyerek) kontrol altına alan bir *aracı* olarak değerlendirmek gerekir. Performansın gerçekleştiği mekân, artık bir tiyatro sahnesi olmaktan çıkarak, *mediumun* olanaklarıyla şekillenen bir stüdyo halini alır. Adorno, günümüz kültür endüstrisinin, var olan modern kültür üzerinden bir benzerlik hali oluşturarak film, radyo ve dergileri tek bir sistem içerisinde bir araya getirdiğinden bahseder (Adorno, 2011, s. 47). Dolayısıyla teatral edim ile stüdyo ortamının birbirine yakınsamasından ortaya çıkan bu yeni benzerlik hali, gerçekte bir teatral edim değil, tam tersine televizyon programı benzeri, tekrar izlenebilir bir hal alan ve film metasına dönüşmüş performans biçimleri meydana getirir. Ayrıca, bu film metası düzeyine indirgenmiş performanslar endüstriyel bir nihai ürün olarak da değerlendirilebilir. Her ne kadar Piscator’un Belgesel Tiyatro örneğinde olduğu gibi tiyatroya projeksiyon gibi görsel araçların girmesi (Piscator, 2012, s. 71), anlatı olanaklarını zenginleştiriyormuş gibi gözükse de bu araçlar çoğu zaman kullanım amaçları bakımından - genellikle propoganda vb.- ideolojik bir gösteri anlayışına hizmet eder. Ayrıca, oyuncunun sahne üzerindeki eyleme edimini diğer bir ifadeyle meziyetini (*virtue*) güdükleştirme riski taşır. Bu noktada oyuncunun rolünde iyi olarak görünmesi oyuncunun meziyetinin değil, mecranın meziyetinin bir özelliği olarak ön plana çıkar (Öngen, 2023, ss. 98-99). Medium, tiyatroyu bir *hypermedium* (üst-mecra)⁴ haline getirerek (Özbek, 2015, s. 36) sinema ve filmin teknik olanaklarını tiyatro sanatına dahil etse dahi bu durum genel olarak değerlendirildiğinde⁵ sanatsal ifadenin tek tipleşmesine ve endüstriyel bir seri üretim mantığına doğru kaymasına neden olabilir (Adorno, 2011, s. 49).

Sinema sanatı, doğası gereği mediuma (kameraya) bağımlıdır; varoluşu onunla mümkündür. Ancak burada medium, tiyatrodakinin aksine dolaylı bir aracı değil, doğrudan ve mutlak bir hâkimiyet ve tahakküm aracı olarak işlev görür. Kamera, salt bir kayıt cihazı olmanın ötesinde, fiziksel gerçekliği yeniden inşa eden, çerçeveleyen ve anlamlandıran bir araçtır (Kracauer, 2015, s. 518). Bakış açısını konumlandırarak seyirciye *nereye, nasıl ve ne zaman* bakacağını dayatır (Al, 2015, ss. 248-249). Bu konumlandırma, yalnızca estetik bir tercih değil, aynı zamanda belirli toplumsal ahlaki değerleri yansıtan⁶ veya kitlelere belirli bir düşüncüyü, tüketim alışkanlığını empoze etmeye yönelik ideolojik bir sunum ortamı işlevi görür. Kültür endüstrisinin bir parçası olarak sinema, kamera medium’unu kitleleri özgürleştirmek için değil; onların boş zamanlarını,

⁴Mehmet Özbek doktora tezinde Murali Basa’dan ödünç aldığı hyper-medium kavramını “üstün ortam” olarak Türkçe’ye aktarmıştır. Bu ifadeyi üst-ortam veya üst-mecra olarak dilimize çevirmeyi daha doğru buluyorum. Çünkü “üstün ortam” ifadesi, tiyatroyu diğer sanat formlarının üzerine çıkaran hiyerarşik bir dil yaratmaktadır. Oysa tiyatronun gücü, “üstünlükten” ziyade, diğer birçok mecrayı ve sanat disiplinini içinde barındırma (kapsama) kapasitesinden gelir. Bu onu bir “üst-mecra” (hypermedium) haline getirir; yani diğerlerinin üzerinde değil, onları onları kucaklayan “bütüncül -gesamtkunstwerk- bir mecradır.” Ki üst-mecra/hyper-medium tanımı, mutlak bir statü için değil içinde bulunulan bağlama göre değişkenlik göstererek kullanılan bir kavramdır. Örneğin bir tiyatro oyununun filme alınması veya bir sinema filminde teatral özelliklerin kullanılması bu sefer de sinemayı üst-mecra haline getirirken tiyatroyu ise alt-mecra haline getirir.

⁵Frankfurt okulunun eleştirel Marksist terminolojisiyle değerlendirildiğinde, üretim araçlarının mülkiyetinin ve kontrolünün kimlerin elinde olduğu bu noktada önem kazanmaktadır.

⁶Bu ifadede, genellikle kamera aracılığıyla çekilen görüntünün mülkiyeti ile dağıtım ve pazarlama olanaklarına sahip olan seçkinler tarafından belirlenen toplumsal ahlak değerleri kastedilmektedir.

tüketim kültürü ekseninde şekillendirmek ve edilgen birer tüketiciye dönüştürmek için kullanır (Adorno, 2011, s. 53). Walter Benjamin'in kamera aracılığıyla "aurasından" arındırdığını iddia ettiği mekanik yeniden-üretim süreci (Benjamin, 2013, ss. 68-71), aslında kapitalist endüstriyel modelin sanat üretimine yansımalarıdır. Film üretim sürecindeki ileri düzey iş bölümü, sanatçının üretim araçlarından koparılması, standartlaşma, metalaşma ve şekleşme süreçlerini derinleştirir.

Bu noktada oyuncunun konumu, onun yaratım süreci ile nihai ürün arasındaki kopuklukta somutlaşmaya başlar. Bu dinamik, endüstriyel fabrikasyon süreciyle şaşırtıcı benzerlikler gösterir (Benjamin, 2013, s. 71). Söz konusu durum, özellikle endüstriyel üretim ilişkilerinin hâkim olduğu sinema pratiklerinde (Hollywood sinemasının ticari yapımları başta olmak üzere, giderek bu mantığı içselleştiren günümüz çağdaş sanat filmi prodüksiyonlarını da kapsayacak şekilde) somutlaşır. Oyuncu, kamera karşısında emeğini ortaya koyarken, tıpkı bir montaj hattındaki işçi gibi, üretimin bütününden yabancılaşmış; kendisine biçilmiş dar zaman ve eylem dilimlerine hapsolmuş vaziyette işini icra eder. Onun görevi, karakterinin parçalara ayrılmış imgesel temsillerini, önceden belirlenmiş bir çizelgeye uygun olarak kayıt altına alınmasında bir aktarıcı/aracı gibi rol üstlenmektir. Çekim sürecinin diğer tüm teknik ve yapıma dair bileşenleri -kurgu, ses, görsel efektler, renk düzeltmesi- onun müdahale alanının dışında kalır. Bu, oyuncunun sahip olduğu emeğin üzerindeki tüm tasarrufun, yapımcı ve prodüksiyon şirketlerine devredilmesi anlamına gelir. Bu durum, oyuncunun emeğinin bir meta biçimine dönüşmesine yol açarak kendi performatif yaratımına yabancılaşması ile sonuçlanır. Sahnedeki canlı performansın aksine, sinemadaki emek, nihai formuna -film metasına- dönüşmek üzere kayıt altına alınır ve bu meta üzerindeki nihai kontrol artık oyuncuda değil, onu işleyip pazara süren sistemin bizzat kendisindedir. Oyuncu, standartlaştırılmış bu üretim pratiği içinde, kendi yaratıcı ilkelerinden uzaklaşarak yalnızca kendisine dikte edileni icra eden edilgen bir araca indirgenir. Nihayetinde, bu emeğin ürünü, kendisinden koparılarak, pazarın tüketici kitlesi olan seyircinin beğenisine ve tüketimine sunulmak üzere metalaştırılır. Bu bağlamda değerlendirildiğinde aslında oyuncunun kamera önündeki varlığı -tıpkı diğer endüstriyel süreçlerde olduğu gibi- endüstriyel sürecin bir hammaddesine dönüşmüş olur. Perdedeki görüntü, mutlak bir gerçekliği değil, yönetmen/yapımcı tercihleri ve egemen ekonomik modelin ihtiyaçları doğrultusunda kurgulanmış, manipülatif bir *simülakr*'ı temsil eder. Kamera, bir gerçekliği yakalarken diğer tüm gerçeklikleri dışarıda bırakır. Bu nedenle sinemada kitlelere sunulmaya çalışılan gerçeklik, aslında tahakküm gücünün kitlelere dayatmak istediği mesajın gerçekliğidir; bu sebeple de varsayımsal ve kurgusaldır.

Tiyatro ve sinema sanatları, mediumla kurdukları ilişki bakımından birbirlerinden ayrışır. Tiyatro, -genellikle- medium'un dolaylı müdahalesiyle karşı karşıyayken ve bu müdahale onun özünü (canlılık, buradalık) tehdit ederken; sinema, doğası gereği medium'un mutlak hâkimiyeti altında var olur ve bu hâkimiyet onun üretim ve tüketim süreçlerini endüstriyel ve ideolojik bir çerçeveye oturtur. Her iki sanat dalı da içinde bulundukları mecranın teknik olanakları ve kısıtlamaları tarafından şekillenir. Bu süreç, sanatsal ifadenin görsel olarak zenginleşmesine olanak tanısa da oyuncunun performatif ediminin güdükleşmesi, seyircinin edilgenleştirilmesi ve nihayetinde sanat eserinin özgünlüğünü yitirerek metalaşması tehlikesini daima beraberinde getirir. Özellikle günümüz modern izleyicisinin dikkat sürelerinin kısalması⁷ ve bu bağlam eks-

⁷Günümüzde seyircinin dikkat süresinin kısalmasının ardında, Hollywood sinemasının anlatı dilinin evrimi yatmaktadır. İstatistiksel veriler, Hollywood filmlerindeki ortalama plan sürelerinin 1960'lardan önce 10-13 saniye aralığında seyrederken, bu tarihten itibaren istikrarlı bir düşüşle günümüzde 2,5-4 saniye seviyelerine indiğini göstermektedir (İldırar, 2015, s. 60). David Bordwell'un "yoğunlaştırılmış devamlılık" (intensified continuity) olarak tanımladığı bu hâkim anlatı biçimi, hızlı kurgu ve sık plan değişiklikleriyle izleyiciye maksimum bilgiyi minimum sürede iletmeyi ve böylece izleyiciyi dikkati dağılmadan ekrana kilitlemeyi hedefler (Bordwell, 2010, s. 144-182). Dolayısıyla, modern izleyicinin daha yavaş tempodaki görsel anlatılara gösterdiği tahammülsüzlük, onlarca yıldır bu sinema diliyle eğitilmiş olmanın bir sonucu olarak değerlendirilebilir. Bu durum, sosyal medya platformlarının sunduğu *Reels* ve *Shorts* gibi formatlarla daha da keskinleşmiştir. Saniyelerle sınırlandırılmış bu içerikler, izleyicinin bir konuya odaklanma süresini birkaç saniyeye kadar indirgemiş ve sürekli kaydırma (*scrolling*) davranışını normalleştirmiştir. Platformların algoritmaları, kullanıcının bir videoda ne kadar kaldığını ölçerek, benzer içerikleri önermekte ve bu da "dikkat çekme ve hızla kaybolma" üzerine kurulu bir döngüyü güçlendirmektedir (Chen vd., 2023, s. 7; Chiossi vd., 2023,

eninde tüketim alışkanlıklarının dönüşmesi, medium hakimiyetinin yalnızca bir sonucu değil, aynı zamanda bu süreci besleyen temel bir dinamiktir. Bu çerçevede kamera harici günümüz yeni teknolojik araçlarının -yapay zekâ gibi yeni mediumların- sanat üzerindeki etkisini anlamak, yalnızca estetik bir mesele değil, aynı zamanda endüstriyel kapitalizmin kültür ve öznellik üzerindeki tahakkümünü anlamak ve kavramsallaştırmak için büyük önem arz etmektedir.

Yeni Bir Medium Olarak Yapay Zekâ

Günümüzde medium'un konumu, tarihsel olarak üstlendiği aracılık işlevinin ötesine geçerek, hem toplumsalı hem de topluma dair olanı doğrudan biçimlendiren etkin bir unsura dönüşmüştür. Marshall McLuhan'ın "Araç, mesajın kendisidir" şeklindeki ikonik önermesi de medium'un yalnızca içerik taşıyan bir kanal olmadığını; tersine, toplumsal ilişkileri, algıyı ve gerçeklik deneyimini kendi teknolojik mantığı doğrultusunda kuran belirleyici bir güç olduğuna işaret eder (McLuhan ve Fiore, 1967). Baudrillard ise bu noktayı daha ileri taşıyarak, medium'un mutlak hâkimiyeti altında, artık bir gerçeklik ile onun temsili arasında aracılık edecek bir boşluğun, bir uzamın kalmadığını iddia eder. Ona göre "medium is message" önermesi, mesajın ve aracın sonunun ilanıdır. Çünkü artık iletişim aracı ile gerçek birbirinden ayrılmaz bir hakikat halini alarak bir kaynaktan diğerine aracılık edecek gerçek bir mesafe kalmamıştır. Gerçeklik ile temsil, orijinal ile kopya arasındaki ayrım çökmüş ve ikisi birbirine karışarak bir tür hipergerçek nebulaı andıran için için kaynama sürecine geçmiştir (Baudrillard, 2016, s. 119). Bu noktada medium(aracı), sadece bir iletişim aracı olmaktan çıkarak gerçekliğin kendisinin üretildiği, dolaşıma girdiği ve tüketildiği bir mecra halini alır.

Bu tanımlardan hareketle medium kavramı için günümüz performans sanatları ile oyunculuk sanatları nezdinde güncel şöyle bir tanım yapılabilir: "Medium, seyirci (alıcı) ile performans/gerçeklik (kaynak) arasına giren, iletişimi mümkün kılan, aynı zamanda onu sınırlandıran, çerçeveleyen, yorumlayan ve nihayetinde dönüştüren her türlü teknik, teknolojik, semiyotik, sosyal araç veya mecra olarak tanımlanabilir". Kamera, sahne, mikrofon, ekran geleneksel mediumlar iken; algoritmalar, yapay zekâ ve dijital platformlar ise çağımızın akıllı mediumları olarak adlandırılabilir. Ayrıca medium için günümüz toplumlarında bir araç veya mecra olmaktan çıktığı ve üretim sürecinin aktif bir faili -hatta bazen tek faili- haline dönüştüğü söylenebilir.

Yukarıdaki genişletilmiş kalitatif tanım çerçevesinden bakıldığında, Yapay Zekâ (YZ), medium evriminin bugün ulaştığı en sofistike, otonom ve dönüştürücü aşamayı temsil eder. YZ'yi diğer tüm mediumlardan radikal bir şekilde ayıran özellik, onun pasif bir araç olmayışıdır. Geleneksel bir kamera bile, kullanıcısının (yönetmen, kameraman) niyetine ve eylemine tabi iken; Yapay Zekâ, *Yorumlayıcı ve Dönüştürücü, Etkileşimli ve Uyarlanabilir, Üretici, Otonom ve Öngörülemez* bir medium olarak kullanıcının eylem kapasitesinin dışında farklı fonksiyonel işlevler üstlenir.

Yorumlayıcı ve Dönüştürücü Bir Medium Olarak Yapay Zekâ: YZ, ham veriyi (oyuncunun performansını, sesini, yüz ifadelerini) alır, yorumlar ve önceden programlanmış estetik, ticari veya ideolojik parametrelere göre yeni bir formda yeniden üretebilir (Park vd., 2024; Sharma vd., 2019). *Motion capture* özelliği ile oyuncunun hareketlerini alıp bir dijital karaktere dönüştürmesi veya bir metni farklı bir duygusal tonda seslendirmesi, bu yorumlayıcı ve dönüştürücü mediumun artık standartlaşmış normal işlevleridir (Yang, 2024, s. 133). Manovich (2001), dijital mediumların kültürel nesneleri şeffaf bir şekilde iletmek yerine, onları sürekli algoritmik olarak işlediğini, dönüştürdüğünü ve yeniden sunduğunu ileri sürer. Ona göre bu durum, dijital araçların "modülerlik" ve "otomasyon" gibi temel ilkelerinin doğal bir sonucudur (Manovich, 2001, ss. 30-36). Özetle dijital mediumlar kültürel nesneleri şeffaf bir şekilde iletmez onları algoritmik olarak işleyerek kitlelerin ihtiyaçlarına göre yorumlayıp dönüştürürler. Böylece insan becerisi yaratıcı süreçlerin dışına

s. 3). Bu algoritma temelli sistemlerin temel para birimi artık dikkatimizdir ve onu mümkün olduğunca kısa aralıklarla yakalayıp tutmak üzerine kuruludur. Bu nedenle, günümüz izleyicisinin dikkat profilini şekillendiren, yalnızca Hollywood sineması değil, aynı zamanda bu algoritmik mekanizmalarla yönetilen dijital platformların yarattığı dikkat ekonomisidir.

çıkarılmış olur (Manovich, 2001, s. 32). İnsan becerisinin yaratıcı süreçlerden dışlanması, artık sanatçının meziyetinden ziyade aracın (medium) meziyetinin tüm yaratıcı süreçlere hâkim olması anlamına gelir.

Bu tanımlar üzerinden değerlendirildiğinde yapay zekânın, bu ilkeleri radikal bir şekilde ileri taşıyarak, işleme ve dönüştürme süreçlerini insan becerisinden büyük ölçüde bağımsız hale getirmeye başladığı söylenebilir. YZ, ham performans verisini bir girdi olarak alıp yorumlayarak yeni bir forma sokar. Bu süreç, mediumun mesajı şekillendirdiğini savunan McLuhan'ın (1964) ve kültürel nesnelerin algoritmik olarak işlendiğini öne süren Manovich'in (2001) görüşlerini bir adım öteye taşır. Yapay zekâ, medium'u yalnızca şekillendiren bir araç olmaktan çıkarıp, onu etkileşimli ve uyarlanabilir süreçlerin aktif bir parçası haline getirir.

Etkileşimli ve Uyarlanabilir Bir Medium Olarak Yapay Zekâ: YZ, seyircinin eylemlerine anlık tepkiler vererek dinamik ve tekilleştirilmiş bir deneyim yaratabilir. Bu, durum, YZ' nin sabit olmadığını, diyalogun aktif bir katılımcısı haline geldiğini gösterir. Medium, mesajı şekillendirirken alıcıdan gelen geri beslemelerle kendini yeni şart ve koşullara göre yeniden optimize eder. Yapay zekânın, kullanıcının eylemlerine anlık tepkiler vererek dinamik bir deneyim yaratması, onun etkileşimli bir medium olarak adlandırılmasına neden olur. Bu özellik, Janet Murray'ın (1997) dijital anlatıların temel bir ilkesi olarak tanımladığı “katılımcılık” kavramını somutlaştırırken, aynı zamanda bir geri bildirim döngüsü içinde çalışması itibarıyla da Wiener'in ileri sürdüğü sibernetik yaklaşımın bir sonucudur (Murray, 2001; Wiener, 1985). Bu bağlamda değerlendirildiğinde, geleneksel oyunculuk sanatı bir insanın fiziksel, duygusal ve entelektüel birikimini, yorumunu ve anlık yaratıcılığını merkezine alırken; YZ, artık bir oyuncunun yüz ifadesini, hareketlerini ve hatta sesini bile mükemmel bir doğrulukla taklit edip, sıfırdan yaratabilir. Bu durum, McLuhan'ın da tabiriyle oyuncunun sahip olduğu geleneksel meziyetleri iskartaya çıkarır/işlevsiz kılar. Hatta, ölmüş bir oyuncuyu bile ekrana getirebilir. Bu, oyuncunun fiziksel varlığının (bedeninin) tekeli ortadan kaldırır. Bu durumun en çarpıcı tezahürü, Kemal Sunal'ın dijital bir replikasının bir banka reklamı filminde kullanılmasıdır. Deepfake⁸ teknolojisi aracılığıyla ekran için yaratılan bu imaj/görüntü Baudrillard'ın bahsettiği simülakr evrenine dair ileri sürülecek güncel en somut örnektir. Bu örnekte yaşamayan bir gösterenin (Kemal Sunal'ın kendisi) yerini, onun temsillerinden türetilmiş ve göstereninden kopmuş bir gösterge (dijital hayalet/simülakr) almıştır. Seyirci nezdinde önemli olan, aktörün performansındaki öznel içtenlik değil, bu simülakrın kendini ne kadar “gerçek” gösterebildiğidir. Her ne kadar bu filmde Kemal Sunal'a benzeyen gerçek bir aktör kullanılmış olsa da yapay zekâ, yapay sinir ağları ve plastik makyaj teknikleri aracılığıyla gerçeği gibi duran bir Kemal Sunal imajı/reprodüksiyonu ekranda yaratılmıştır. Bu gerçeğinden bile daha gerçek olması için uğraşmış reprodüksiyondaki başarı, o aktörün yeteneğinden ziyade, içinde bulunduğu yer aldığı mecranın (teknolojik aracın) meziyetine aittir ve aslında malumun ilanıdır (Milliyet, 2021; The Brand Age, 2021). Bu uygulama, yapay zekâ teknolojilerinin günümüzde ulaştığı olgunluk düzeyi göz önüne alındığında, bir aktör kullanma gerekliliğini ortadan kaldırarak tamamen sentetik bir performans yaratma potansiyelinin teknik bir prototipi ve habercisi olarak okunabilir. Ayrıca, teknolojik mediumların YZ ile birlikte geldiği sondan bir önceki aşamayı gösterir.

Günümüzde bir YZ modeli, milyonlarca saatlik insan yüz ifadesi, ses tonu ve diyalog verisiyle eğitilerek, bir metne istenilen duyguyu (öfke, hüzn, sevinç) “gerçekçi” bir şekilde ekleyebilir (Barakat vd., 2024, s. 1; Liu vd., 2023, ss. 2-3). Bu durum Stanislavski'nin bahsettiği içten gelen, öznel yaratıcı duygu durumunun yerini (Stanislavski, 2003, s. 283) YZ tarafından üretilen, istatistiksel olarak hesaplanan, en olası duygusal dışavurumun temsilinin almasına yol açar. Böylece her izleyici/kullanıcı için anlık olarak etkileşimli ve uyarlanabilir

⁸Deepfake kavramı “derin öğrenme” (deep learning) ve “sahte” (fake) kelimelerinin birleşiminden oluşmaktadır. Yapay Zekâ (AI) ve özellikle de Yapay Sinir Ağları kullanarak mevcut görüntü, video veya ses kayıtlarını inandırıcı bir şekilde değiştirip manipüle ederek, sahte ama gerçekçi görüntüler üretme teknolojisine verilen isimdir. Ayrıca terim yüz manipülasyonunun diğer türleri olan *face swap*, *reenacted face* teknolojilerini de içinde barındırır (Liu vd., 2023, s. 5; Thies vd., 2018, ss. 97-98).

farklı performanslar dahi üretebilir. Bu, oyuncunun yerini, onun görüntüsünü ve sesini kullanan, ama her seferinde yeni bir performans yaratan bir algoritmanın alması anlamına gelir. Murray'in katılımcı seyircisi, Wiener'in geri bildirim döngüsü kavramları ekseninde değerlendirildiğinde artık izleyici sadece hikâyeyi şekillendiren biri değil, aynı zamanda YZ tarafından yaratılacak olan performansı yönlendiren bir işbirlikçidir. Katılımcı seyirci olgusunu, yapay zekâ temelli performans ortamlarında yalnızca anlatının seyrine müdahale eden bir özne olarak değerlendirmemek gerekir. Aynı zamanda içinde bulunduğu teknolojik sistem tarafından sürekli olarak çözümlenen, sınıflandırılan ve yeniden üretilen bir veri kaynağına dönüşen seyirci tipi olarak da tanımlanabilir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde aslında seyircinin katılımcılığı, onun bilinçli bir müdahalesinden ziyade izleme, tepki verme, etkileşim kurma ya da yalnızca ilgili ortamda bulunma eylemleri sırasında geride bıraktığı davranışsal izler üzerinden gerçekleşir. YZ, bu izleri geri bildirim döngüleri aracılığıyla işleyerek icra edilen görsel performansı biçimlendirir. Böylece seyirci, farkında olsun ya da olmasın, temsilin oluşumuna doğrudan etki eden bir role bürünür. Teknolojik işleme, seyirciyi estetik deneyimin alımlayıcısı olmaktan çıkararak, dijital performansın karar mekanizmalarına eklemlenen bir katılımcı haline dönüştürür. Bu dönüşüm, katılımcılığı öznenin seçimine dayalı bir eylem olmaktan çıkarıp, izleme ediminin kendisine içkin bir zorunluluk haline getirir. Özetle bu yeni paradigma, geleneksel anlamdaki oyuncunun, yerini hem kendisinden hem de seyirciden türetilen verilerle beslenen bir YZ algoritmasına bırakması anlamına gelir. Sanatın en insani disiplinlerinden biri olan oyunculuk, artık istatistiksel bir modelin, sonsuz sayıda kombinasyonda ürettiği optimal performansların gölgesi altında kalabilir. Ayrıca, bu durum yalnızca oyunculuk sanatının değil insani yaratıcılığın ve özelliğinin günümüz koşullarında ne kadar değerli olduğuna dair felsefi bir sorgulamanın başlangıcı anlamına da gelmektedir.

Üretici Bir Mediumdur: YZ'nın insan girdisi olmaksızın orijinal senaryo, karakter veya görsel üretme kapasitesi, onu bir "üretici medium" haline getirir. Bu durum, Boden'in hesaplamalı yaratıcılık üzerine çalışmalarında incelediği "dönüştürücü" ve "keşfedici" yaratıcılık türlerini örneklemektedir (Boden, 2004, s. 6). Büyük Dil Modelleri, devasa veri kümelerindeki unsurları yeni ve farklı şekillerde bir araya getirerek birleştirilmiş bir yaratıcılık türü sergiler. Belirli bir sanatçının stilini taklit ederek veya belirli bir müzik türünün kuralları içinde yeni eserler üretebilir (Boden, 2004, s. 99). Ancak, mevcut kuralları kırarak insan müdahalesi olmadan tamamen yeni bir sanatsal akım yaratması anlamındaki dönüştürücü yaratıcılık ise, YZ'nın ulaşmakta -şu anlık- en çok zorlandığı ve insani yaratıcılığı benzersiz kılan nihai sınır olarak karşımızda durmaktadır. Boden'in çerçevesi, YZ'yı yaratıcı olarak nitelemenin ne anlama geldiğini incelikte ayırmamızı sağlar. YZ, belirli bir düşünce alanı içinde keşif yapabilir, ancak çoğu zaman o alanı yaratan ve dönüştüren insandır. YZ'nın üretim kapasitesi sonsuzdur ve bu kapasite genellikle insan tarafından tanımlanmış sınırlar ve veriler dünyasına -şimdilik- hapsolmuş gibi görünmektedir. Bu noktada yapay zekânın oyunculuk sanatına yönelik tehdidini yeniden değerlendirmek gerekir. YZ, binlerce performansı istatistiksel olarak modelleyerek birleştirici ve keşfedici düzeylerde inandırıcı, hatta etkileyici performanslar üretebilir; bu da onu reklamcılık veya figürasyon gibi arka plan karakterlerinin yaratımı gibi alanlar için mükemmel bir araç haline getirir. Ayrıca, YZ birleştirici ve keşfedici yaratıcılık düzeylerinde o kadar yetkin hale gelmiştir ki, endüstri için yeterince ikinin ötesinde, ucuz, verimli ve kesintisiz bir performans kaynağı olanağı sağlayabilir. Bir oyuncunun aylarca süren hazırlık, duygusal hazır olma ve setteki anlık yaratıcılık süreci, bir YZ algoritmasının veri kümesindeki kalıpları, istatistiksel olarak birleştirdiği anlık bir üretim sürecine dönüşür. Böylece oyuncunun kişisel stili ile meziyeti YZ'yi eğiten bir veri seti düzeyine indirgenmiş olur. Boden'in en üst düzey yaratıcılık türü olan "dönüştürücü yaratıcılık" kavramı, oyuncunun meziyetinin bir hammadde/ girdi olarak meta düzeyine indirgenmediği bu yapı içinde sistematik olarak görünmez kılınır. Çünkü endüstri, riskli, öngörülemeyen ve pahalı olan sanatsal nitelikleri değil; garantili, test edilmiş, optimize edilmiş pazarlanabilir performansları tercih eder. YZ ile donatılmış bir prodüksiyon, oyunculuk kurallarını uygulayan ve oyuncunun oynama edimini üst noktaya çıkaran yeni metot veya stiller yerine, o metot veya stillerin

güvenli bir taklidini seçer. Bu durumda oyuncu, artık yaratıcı bir özne olarak değil, sadece ham veri sağlayıcısı olarak sisteme dahil edilmiş olur. YZ'ya öğretmek için taranan yüz ifadeleri, *performance capture*'la kaydedilen bedensel performanslar ve ses kütüphaneleri oluşturmak için kaydedilen diyaloglar, oyuncunun emeğinin ve varlığının endüstri tarafından dijital düzlemde sonu olmayan bir simülakr evreni yaratmak üzere sömürülmesi anlamına gelir. Bu durum oyuncunun meziyetinin (virtue) endüstriyel süreç tarafından anlam-sızlaştırılarak işlevsiz kılınması anlamına gelmektedir. İnsani yaratıcılık olgusu, bireyden sisteme, sanattan ise algoritmik bir üretim hattına doğru aktarılmış olur. Oyuncu, bu yeni dijital üretim/assembly hattında, kendi görüntüsünün ve sesinin sonsuz kopyalarını üreten, ancak artık onlara yaratıcı ruhunu katamayan edilgen bir nesneye, endüstrinin dışısında sıkışmış bir verici düzeyine indirgenir. Bu, sanatın sonu değil, ancak sanatçının endüstri nezdindeki değerinin ve özerkliğinin sonu anlamına gelir. Akım'ın insansız tiyatro (post-human) performanslarına dair analizi ve konuya dair vermiş olduğu örnekleri, insan-oyuncunun yerini teknolojik ve insan-dışı aktörlerin almaya başladığını gösteren, sanatsal sahada kendine ciddi bir yer bulan aktif bir tartışma konusudur (Akım, 2023, s. 40-41). Bu bağlamda ilişkilendirildiğinde aslında YZ'nın gelecekte insana dair olan bu süreçleri ele geçirme potansiyeli ve ihtimalinin yüksek olduğu söylenebilir.

Otonom ve Öngörülemez Bir Mediumdur: Pasquale, *The Black Box Society* adlı eserinde “kara kutu” kavramını, girdileri ve çıktıları gözlemlenebilen, ancak bir verinin diğerine nasıl dönüştüğü tespit edilemeyen bilişim sistemlerini tanımlamak için kullanır (Pasquale, 2015, s. 6). Pasquale, internetin başlangıçta olağanüstü bir özgürlük ve şeffaflık alanı vaat ettiğini, ancak iş dünyası, finans ve teknoloji devleri gibi aktörlerin, bu karşılıklı gözetim vizyonunu güç ve zenginliklerini pekiştirmek adına, bilinmez ve öngörülemez gizlilik stratejileri doğrultusunda geliştirdikleri bu opak (şeffaf olamayan) teknolojilerin, herhangi bir denetim ve düzenlemeye tabi olmadan yayıldığını ileri sürer (Pasquale, 2015, ss. 13-14). Pasquale'nin tanımı doğrultusunda değerlendirildiğinde derin öğrenme algoritmalarının sahip olduğu “kara kutu” yapısı, bazen YZ'nın çıktılarının ve karar mekanizmalarının tam olarak öngörülemez olmasına neden olabilir. Bu, medium'un, programcısının ve kullanıcısının doğrudan kontrolünden çıkarak kendi eylem kapasitesine/agency sahip olmaya başladığını gösterir. Bu otonomi, sanatsal süreçte yeni tesadüflüklere ve keşiflere kapı aralasa da aynı zamanda kontrolün ve niyetin sanattaki merkezi rolünü de sorgulamaya açmaktadır.

Geleneksel anlamda oyuncunun sahne üzerindeki eylem kabiliyeti, Stanislavski'nin de değindiği, ruhsal olaylar üzerinde etki sahibi olan “bilinç” ve “irade” adı verilen isteme bağlı öğeler üzerine kuruludur (Stanislavski, 1988, s. 25). Kültür endüstrisi oyuncunun bu özelliğini, standardizasyon ve ölçeklenebilirlik önünde bir engel olarak görerek zaten kamera medium'u aracılığıyla tek tipleştirmeye başlamıştı. Şimdi sırada otonom bir medium olarak yapay zekâ, bu tek tipleşme sürecini ileri bir aşamaya taşımaktadır. “Sanat bir meta türüdür, yani tüketime uygun biçimde hazırlanmış, kayda alınmış, endüstri üretimine uyarlanmış, pazarlanabilir ve değiştirilebilir bir üründür (Adorno, 2011, s. 96).” Bu bağlamda değerlendirildiğinde aslında kültür endüstrisinin nihai amacı, pazarlanabilir ürünler yaratmaktır. Kültür endüstrisinin bu amacına hizmet etmek için programlanan bir YZ, insan deneyimine özgü duyguları -aşk, öfke, neşe, hüzn- temsil sanatlarının gösterenler sistemine aktararak bir nihai ürüne dönüştürür. Burada metalaşan şey, artık sadece bir film veya bir karakter değil, duygunun ve performansın bizzat kendisidir. YZ, bir oyuncunun performansını atomlarına ayırarak küçük veri noktaları haline getirir ve sonsuz kombinasyonda yeniden birleştirerek orijinali olmayan, ancak “gerçekçi” gibi görünen duyguların simülakrlarını üretir. İzleyici, bir insanın samimi ifadesini değil, istatistiksel olarak optimize edilmiş, maksimum duygusal tepkiyi çekmek için tasarlanmış bir simülasyonu izler/tüketir. “Kültür endüstrisi tarzındaki düşünsel yapılar, çoktandır aynı zamanda birer meta değil, enikonu birer metadır. Bu niceliksel değişim öyle büyüktür ki, tamamen yeni fenomenler ortaya çıkarır (Adorno, 2011, s. 111).” Adorno'nun bu tanımı üzerinden değerlendirildiğinde sadece kültür endüstrisini oluşturan metalar olan filmler, müzikler, kitaplar değil, bunları meydana getiren düşüncenin bizatihi kendisi bile -sanatın formu, hatta eleştirel olması gereken zihinsel yapılar- geçmişten beri metalaşmış bir haldedir.

Bu noktada YZ olgusu, sadece sanatın metalaşmasının değil insana dair yaratıcı tüm fonksiyonların metalaşmasının son aşaması olarak değerlendirilebilir. YZ'nın "kara kutu" doğasından kaynaklanan öngörülemezlik, endüstri için bir sorun değil, bir fırsattır. Geri bildirim döngüleri ve reyting testleriyle sürekli optimize edilen bu sistemler, izleyici tepkilerini ölçmek ve manipüle etmek için kullanılır. Ancak buradaki asıl tehlike, genellikle öngörülemez toplumsal sonuçlara dairdir. Algoritmalar, tarihsel verilerdeki önyargıları, ayrımcı kalıpları ve klişeleri öğrenip bunları daha belirgin bir hale getirebilir. Örneğin, en çok tıklanan içeriğin cinsiyetçi veya şiddet içeren temsiller olması, sırf ilgi çekiyor diye YZ'yi bu tür içerikleri üretmeye itebilir. Bu sistem, izleyicinin öngörülemez ve kontrolsüz bir şekilde manipüle edilmesine, kültür endüstrisinin ise bu manipülasyonun etik sonuçlarından tamamen sorumsuz kalmasına olanak tanır. Pasquale'nin *The Black Box Society* adlı eseri, algoritmaların bu karmaşık ve şeffaf olmayan (opaque) karar verme süreçlerini ve bunun toplum üzerindeki etkilerini ele alır (Pasquale, 2015, ss. 14, 103). Ayrıca Pasquale, karar verme mekanizması gizli olan sistemlerin hesap verilebilirliklerinin olmadığını ileri sürer (Pasquale, 2015, s. 175). Bu durum YZ'yi otonom ve öngörülemez bir medium olmanın yanı sıra hesap vermeyen/sorumluluğu üstlenilemeyen bir medium haline dönüştürür.

Sonuç

Yorumlayıcı ve Dönüştürücü, Etkileşimli ve Uyarlanabilir, Üretici, Otonom ve Öngörülemez özelliklere sahip olan YZ, kültür endüstrisinin zarar riskini en aza indiren, kârı ve kontrolü maksimize eden esas amacına hizmet eder. Otonom bir hal alan YZ sistemleri, bağımsız bireyler değil, duygusal tepkileri öngörülebilir ve yönlendirilebilir kitleler yaratır. YZ, bu yaratılan hedef kitlenin tüketimi için oyuncunun yaratıcı ruhunun öngörülemezliğinden arındırılmış, tamamen otomatize edilmiş performansların üretimine ihtiyaç duyar. Bu durum bir nevi geleneksel sanat anlayışının sonu olarak değerlendirilebilir. Çünkü sanat, özgür iradenin, riskin, niyetin ve insanın kendi deneyimine dair eleştirel yorumunun bir ifadesidir. Sunulan ise yaratıcı kapasitelerinden arındırılmış insanların veya insansız bir yaratıcılığın ürettiği kapalı bir döngüdür. Ayrıca, YZ ile otomatize edilmiş oyunculuk biçimleri üzerinden yaratılacak olan içerik üretimi, böylesine bir *yeni* kültür tahayyülünün örneği olarak değerlendirilebilir. İzleyicinin duygusal verileri sürekli ölçülerek optimize edilir ve bu kitlenin tüketimi için insani öngörülemezliğiyle risk taşıyan gerçek bir sanatçı yerine, tamamen kontrol edilebilir, metalaştırılmış gerçek olmayan sanal sanatçılar ile bunların ürettiği dijital performanslar meydana getirilir. Böylece YZ, algoritmik yönetim gücünü elinde tutan iktidar rejimi tarafından, sanatı da kendi doğasına tabi kılarak, onu özerk bir ifade aracı olmaktan çıkarıp, içinde bulunulan toplumsal fabrikaya, duyguları yönetilen ve aynı zamanda ona uyumlu kitleler yaratan bir yönetim aracı haline dönüşebilir.

YZ, geleneksel kamera medium'unun gerçekleştirdiği ham gerçekliği seçip, çerçeveleyip, yorumlayarak gerçekleştirdiği anlam üretme işlevini (Arnheim, 2002, s. 98) günümüzde bir üst noktaya taşır. Her medium gibi yapay zekâ da ham gerçekliği seçer, çerçeveler ve yorumlar. Ancak YZ'yı diğer tüm mediumlardan ayıran temel özellik, bu dönüşümü ne uğruna gerçekleştirdiğinin insan zihnince tam olarak kavranamayacak kadar karmaşık oluşu ve çoğu zaman şeffaf süreçlerden oluşmamasıdır. Geleneksel bir yönetmen, kamera-manın çerçeveleme ve montajla yaptığı yorumun ardındaki sanatsal ve ideolojik niyeti tartışmaya açıktır. Oysa YZ'nın karar verme süreçleri, derin öğrenme ağlarının kara kutularına gizlenmiştir (Pasquale, 2015). Yapay zekâ modelleri, muazzam miktarlarda veriyle beslenir. Bu veriler, geçmişten günümüze üretilmiş kültürel ürünlerin, insan davranışlarının ve toplumsal ilişkilerin bir nevi dijital parmak izleri niteliğindedir. Dolayısıyla, YZ'yi kim kontrol ediyorsa, onu eğitmek için kullanılan verinin mülkiyeti ve seçimi de yine o gücün kontrolü altında olma tehlikesini beraberinde getirir. Bu durum büyük ölçüdeki veri kümelerinin sermayenin çıkarları ekseninde düzenlenip yorumlanması anlamına gelir. Böylece YZ, asimetrik şekilde

sermaye çıkarına çalışan ve mevcut kapitalist ekonomik modelin her daim yeniden üretimine olanak tanıyan bir medium haline dönüşme tehlikesini her daim içerisinde barındırır.

YZ, insanlığın ürettiği tüm anlamları, sembolleri, stilleri ve hikayeleri bir veri havuzu içerisinde toplayıp, istatistiksel olarak işler ve farklı yeni kombinasyonlar halinde yeniden üretir. Bu süreç, bu girdilerin gerçek anlamı, kökeni ve bağlamı ile olan ilişkisinin ortadan kalkmasına neden olur. Şöyle ki; Shakespeare'in bir tragedyası, bir sosyal medya gönderisi, bir reklam jingle'ı veya bir bilim kurgu filmi, YZ için aynı veri kümesi içinde eşdeğer ağırlığa sahip veri dizileridir. Hepsi istatistiksel bir olasılık dağılımında birer nokta olarak değerlendirilir. Bu nedenle YZ'nin ürettiği içerik, çoğu zaman gerçek köklerinden kopmuş, tarihsiz, bağlamsız ve nihayetinde reel anlamının çok uzağında Baudrillard'ın tabiriyle tözden yoksun, gerçek anlamlarını yitirmiş hipergerçekleşmiş şeyler halini alabilir (Baudrillard, 2016, s. 167). Bu noktada anlam yerini saf bir gösteri ve simülasyon formuna bırakır. Kitleler tarafından tüketilen ana ürün ise anlamlı bir mesaj değil anlık bir duygu uyarısı, estetik bir haz veya kişiselleştirilmiş bir tüketim formu halini alır. Dolayısıyla, yapay zekâ salt içeriği dönüştüren değil aynı zamanda sahip olduğu bu geniş imkanlar vasıtasıyla toplumu da dönüştüren bir medium olarak karşımızda durmaktadır. Bu medium'un esas özelliği kitlelere hizmet amacıyla içerik üretmek değil tam tersine kitlelerin bizatihi kendisinin üretimidir. YZ'nin sahip olduğu alameti farikası, kitlelerden elde ettiği devasa verileri, yani toplum nezdinde var olan gerçek anlamı (realiteyi) istatistiksel bir değışkene indirgeyerek, nihai anlamda yok etmesi üzerine kuruludur. Her türlü toplumsallaşma biçiminin nihai ürünü haline gelen kitleler, doğal olarak toplumsalın kendisinden de uzaklaşacaklardır (Baudrillard, 2016, s. 100). Bu kalitatif yorumlar çerçevesinde değerlendirildiğinde aslında YZ, Baudrillard'ın kehanetini gerçek kılan bir araç/medium olarak düşünülebilir. Ayrıca, YZ'nin sahip olduğu bu fonksiyonel olanaklarla, gerçekliğin yerini alan yeni simülasyon evrenleri inşa edebilecek kapasitede olduğu söylenebilir. Ve bu kapasite kitleleri, her şeyin gerçekmiş gibi görüldüğü ama reel manada bir anlama sahip olmayan tözden yoksun, gerçekliklerini çoktan yitirmiş hipergerçekleşmiş bir evren tahayyülüne inandıracak nüveleri içinde barındırır. Sanatın buradaki trajedisi, insanın gerçek ile olan varoluşsal sorgulamasının ve toplumsal eleştirisinin, algoritmik olarak optimize edilmiş, risksiz, çatışmasız ve dolayısıyla derinlikten yoksun bir gösteri metasına dönüşme tehlikesidir. Bu noktada yapay zekâ, sadece mesajı kitlelere iletmenin ötesinde onu yorumlayan, dönüştüren, yeniden üreten ve nihayetinde seyirci, oyuncu/sanatçı ve mecra arasındaki geleneksel hiyerarşik ilişkiyi altüst eden yeni bir paradigma yaratmaktadır. Yapay zekâ bir medium olarak, sanatın ontolojisini "insanın ifadesi" olmaktan çıkarıp "algoritmik üretim" biçimine doğru taşımakta ve bu yönüyle değerlendirilmesi gereken yalnızca estetik değil, aynı zamanda derinlikli bir etik ve felsefi tartışmayı da beraberinde getirmektedir.



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.

Yazar Bilgileri	Orkun Öngen
Author Details	¹ Ordu Üniversitesi, Müzik ve Sahne Sanatları Fakültesi, Tiyatro Bölümü, Ordu, Türkiye
	 0000-0002-3211-4972  orkunongen@msn.com



Kaynakça | References

- Adorno, T. W. (2011). *Kültür Endüstrisi: Kültür Yönetimi* (6. Baskı). İletişim Yayınları.
- Akım, M. S. (2021). Canlılık ve Karşılıklı Etkileşim: Tiyatronun Dijitalleşmesi ve Seyir Rejimi Üzerine Ontolojik-Tarihselci Bir Soruşturma. *Sanat Yazıları*, 44, 31-47.
- Akım, M. S. (2023). Karşı-Teatral Bir Düş: İnsansız Tiyatro. *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi*, 37, 36-43. <https://doi.org/10.26650/jtcd.1342205>
- Al, E. (2015). Tekniğin Hükümlerinde Yeni Bir Varlık Mertebesi Olarak Görüntü. *Bildiriler Kitabı V*, 237-250.
- Arnheim, R. (2002). *Sanat Olarak Sinema* (R. Ünal, Çev.). Öteki Yayınevi.
- Barakat, H., Turk, O., & Demiroglu, C. (2024). Deep learning-based expressive speech synthesis: A systematic review of approaches, challenges, and resources. *EURASIP Journal on Audio, Speech, and Music Processing*, 2024(11), 1-34. <https://doi.org/10.1186/s13636-024-00329-7>
- Baudrillard, J. (2016). *Simülakrlar ve Simülasyon* (O. Adanır, Çev.; 10. Basım). Doğu Batı Yayınları.
- Benjamin, W. (2013). *Fotoğrafın Kısa Tarihi: Teknik Araçlarla Yeniden-Üretim (Çoğaltma) Çağında Sanat Eseri*. Agora Kitaplığı.
- Boden, M. A. (2004). *The creative mind: Myths and mechanisms* (2nd ed.). Routledge.
- Bordwell, D. (2010). Yoğunlaştırılmış Devamlılık Kurgusu: Çağdaş Amerikan Sinemasında Görsel Üslup (Y. G. Topçu, Çev.). İçinde S. Büker & Y. G. Topçu (Ed.), *Sinema: Tarih, Kuram, Eleştiri*. Kırmızı Kedi Yayınevi.
- Chen, Y., Li, M., Guo, F., & Wang, X. (2023). The effect of short-form video addiction on users' attention. *Behaviour & Information Technology*, 42(16), 2893-2910. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2022.2151512>
- Chiossi, F., Haliburton, L., Ou, C., Butz, A. M., & Schmidt, A. (2023). Short-Form Videos Degrade Our Capacity to Retain Intentions: Effect of Context Switching On Prospective Memory. *Proceedings of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. <https://doi.org/10.1145/3544548.3580778>
- Göksever, M. (2024). Pandemi Sürecinde Türkiye'de Dijital Tiyatro ve Seyirci. *Art Vision*, 30(53), 212-220. <https://doi.org/10.32547/artvision.1477498>
- Güngör, N. (2013). *İletişim Kuramları ve Yaklaşımlar* (2. Baskı). Siyasal Kitabevi.
- Ildırar, S. (2015). Film Okuryazarlığı: Bir Görsel İletişim Sistemi Olarak Devamlılık Sineması. *sinecine: Sinema Araştırmaları Dergisi*, 6(1), 57-89. <https://doi.org/10.32001/sinecine.540272>
- Kracauer, S. (2015). *Film Teorisi: Fiziksel Gerçekliğin Kurtuluşu* (Ö. Çelik, Çev.). Metis Yayıncılık.
- Liu, K., Perov, I., Gao, D., Chervoni, N., Zhou, W., & Zhang, W. (2023). Deepfacelab: Integrated, flexible and extensible face-swapping framework. *Pattern Recognition*, 141, 1-12. 109628. <https://doi.org/10.1016/j.patcog.2023.109628>
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.
- McLuhan, H. M., & Fiore, Q. (1967). *The Medium is the Message* (1st ed.). Bantam Books.
- Medium. (1968). İçinde *Oxford Latin Dictionary* (s. 1090). Oxford University Press.
- Milliyet. (2021, Ocak 4). *Kemal Sunal reklamı nasıl, hangi teknoloji ile yapıldı? Deepfake nedir?* Milliyet. <https://www.milliyet.com.tr/teknoloji/kemal-sunal-reklamı-nasil-hangi-teknoloji-ile-yapildi-deepfake-nedir-6397575>
- Murray, J. H. (2001). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace* (Fourth Printing). The MIT Press.
- Öngen, O. (2023). *Sine-Teatral Çözünmenin Kıyısında*. Nobel Bilimsel.
- Özbek, M. (2015). *Çağdaş Tiyatroda Dijital Gösterim ve Medya Teknolojisi—Intermediality* [Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi
- Park, M., Cho, Y., Na, G., & Kim, J. (2024). Application of Virtual Avatar using Motion Capture in Immersive Virtual Environment. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 40(20), 6344-6358. <https://doi.org/10.1080/10447318.2023.2254609>
- Pasquale, F. (2015). *The Black Box Society: The Secret Algorithms That Control Money and Information*. Harvard University Press; JSTOR. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt13x0hch>
- Piscator, E. (2012). *Politik Tiyatro*. Agora Kitaplığı.
- Sharma, S., Verma, S., Kumar, M., & Sharma, L. (2019). Use of Motion Capture in 3D Animation: Motion Capture Systems, Challenges, and Recent Trends. *IEEE, 2019 International Conference on Machine Learning, Big Data, Cloud and Parallel Computing (COMITCon)*, 289-294. <https://doi.org/10.1109/COMITCon.2019.886>
- Stanislavski, K. (1988). *Bir Aktör Hazırlanıyor* (S. Taşer, Çev.). Dost Kitabevi.
- Stanislavski, K. (2003). *An Actor Prepares* (E. R. Hapgood, Çev.). Routledge.



- The Brand Age. (2021, Ocak 4). *Ziraat Bankası'ndan Kemal Sunal'ın canlandırıldığı reklam*. The Brand Age. <https://thebrandage.com/2021/01/04/ziraat-bankasindan-kemal-sunalin-canlandirildi-reklam-11248/>
- Thies, J., Zollhöfer, M., Stamminger, M., Theobalt, C., & Nießner, M. (2018). Face2Face: Real-time face capture and reenactment of RGB videos. *Communications of the ACM*, 62(1), 96-104. <https://doi.org/10.1145/3292039>
- Wiener, N. (1985). *CYBERNETICS: or control and communication in the animal and the machine* (Fourth Printing). MIT Press.
- Yang, J. (2024). Analysis of Motion Capture Technology Research and Typical Applications. *Applied and Computational Engineering*, 112, 130-138. <https://doi.org/10.54254/2755-2721/2024.17920>

