

Estetiğin Sınırlarında: Yapay Zekâ Çağında Sanatın Ontolojik Krizi ve İnsanlığın Teknolojik Sublime ile Yüzleşmesi

At the Limits of Aesthetics: The Ontological Crisis of Art in the Age of Artificial Intelligence and Humanity's Confrontation with the Technological Sublime

Sevtap YILDIZ¹

Başvuru Tarihi/Submitted: 21.10.2025 **Kabul Tarihi/Accepted:** 26.02.2026

Makale Türü/Article Type: Araştırma Makalesi/Research Article

Öz

Bu makale, yapay zekânın (YZ) sanat alanına sadece teknik bir araç değil, derin felsefi ve ontolojik sorgulamaları tetikleyen bir provokatör olarak da girdiğini savunur. YZ tarafından üretilen sanatın, geleneksel sanat eseri kavramını temelden dönüştürdüğünü iddia eder. Bu çalışmada Walter Benjamin'in "aura" kavramından yola çıkılarak, YZ sanatının orijinal eserin "burada ve şimdi" oluşuna dayanan benzersizliği ve maddi varlığını tamamen ortadan kaldırdığı, böylece sanatı dijital bir hayalete dönüştürdüğü gösterilmiştir. Bu durum, Arthur Danto'nun "sanatın sonu" tezini kavramsal bir zafer olarak doğrularken, Donald Kuspit'in sanatın tinsel ölümüne dair eleştirisini de somutlaştırmaktadır. Makalede, bu ontolojik krizin yaratıcılık kavramını da dönüştürdüğü tartışılmış; romantik "dâhi" mitinin yerini, prompt mühendisleri, veri küratörleri, algoritma ve kolektif topluluklardan oluşan dağınık bir "yaratıcılık ağına" bıraktığı ortaya konmuştur. Bu değişim, insanı Immanuel Kant'ın "yüce (sublime)" kavramının dijital çağdaki tezahürü olan "teknolojik sublime" ile yüzleşmeye zorlamaktadır. Son olarak, bu estetik devrimin etik ve politik boyutları incelenmiştir. YZ sanatının, eğitildiği veri setlerindeki önyargıları yeniden üretmek toplumsal eşitsizlikleri güçlendirme riski taşıdığı, telif hakkı ve entelektüel mülkiyet kavramlarını temelden sarsarak sanatın üretim araçlarının birkaç teknoloji şirketinin tekelinde toplanmasına yol açtığı vurgulanmıştır. Makale, YZ'yi sanatın sonu biçiminde değerlendirmek yerine, onu ve insanlık durumunu yeniden düşünmeye davet eden güçlü bir felsefi provokatör olarak konumlandırarak, bu dijital diyalogun geleceğimizi şekillendirmedeki kritik önemine işaret etmektedir.

Anahtar Kelimeler: Yapay zekâ sanatı, aura, estetik, yüce, etik

JEL Kodu: Z11, O33, L88

Abstract

This article argues that artificial intelligence (AI) enters the realm of art not merely as a technical tool, but as a provocateur that triggers profound philosophical and ontological inquiries. It posits that AI-generated art fundamentally transforms the traditional concept of the artwork. Drawing on Walter Benjamin's concept of the "aura," the article demonstrates how AI art completely eradicates the uniqueness and material presence of the original work, rooted in its "here and now," thereby transforming art into a digital specter. This situation confirms Arthur Danto's "end of art" thesis as a conceptual victory, while also concretizing Donald Kuspit's critique regarding the spiritual death of art. The article discusses how this ontological crisis also transforms the concept of creativity; it reveals that the romantic myth of the "genius" has been replaced by a dispersed "network of creativity" composed of prompt engineers, data curators, algorithms, and collective communities. This radical shift forces a confrontation with the "Technological Sublime," a digital manifestation of Immanuel Kant's "sublime." Finally, the ethical and political dimensions of this aesthetic revolution are examined. It highlights how AI art risks reinforcing social inequalities by reproducing biases inherent in its training data, and fundamentally challenges copyright and intellectual property concepts, leading to the concentration of the means of artistic production in the hands of a few tech companies. The article concludes by positioning AI not as the end of art, but as a powerful philosophical provocateur that invites us to rethink both art and the human condition, underscoring the critical importance of this digital dialogue in shaping our future.

Keywords: Artificial intelligence art, aura, aesthetics, sublime, ethics

JEL Code: Z11, O33, L88

Yıldız, S. (2026). Estetiğin sınırlarında: Yapay zekâ çağında sanatın ontolojik krizi ve insanlığın teknolojik sublime ile yüzleşmesi. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 26(2), 734-751.

¹Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi, Neşet Ertaş Güzel Sanatlar Fakültesi, Doktor Öğretim Üyesi <https://ORCID:/0000-0003-0963-0191>

Giriş

Dijital tuvalde beliren, gökkuşağı renklerindeki kristal ağaçlar ve mor gökyüzünde süzülen altın kanatlı balıklardan oluşan sürreal bir manzara... Bu imgeleri yaratan ne bir insanın fırça darbeleri ne de fotoğrafik bir anın yakalanışıdır. Bu görüntü, “rüya gibi, sürreal, ilahi bir manzara” gibi insan komutlarını yorumlayan bir yapay zekâ algoritmasının ürünüdür. İlk karşılaşmada uyandırdığı hayranlık ve şaşkınlığın hemen ardından ise daha temel bir soru belirir: Bu nedir; daha da önemlisi, bu sanat mıdır? Bu basit görünen sorular, bizi Antik Çağ’dan günümüze kadar süregelen felsefi ve estetik tartışmaların merkezine taşır.

Bu makale, YZ (yapay zekâ) sanatı olgusuna yönelik felsefi bir kavramsal analiz yöntemini benimsemektedir. Çalışmanın metodolojik yaklaşımı, estetik teori ile teknoloji felsefesini kesişimsel bir çerçevede birleştirmektedir. Temel yöntem, Walter Benjamin, Arthur Danto, Donald Kuspit ve Immanuel Kant’ın estetik teorilerinin, YZ tarafından üretilen sanat örnekleri bağlamında yeniden yorumlanması ve eleştirel bir diyalog içine sokulmasıdır. Kavramsal analiz yöntemi aracılığıyla, “sanat eseri”, “yaratıcılık”, “özgünlük” ve “sublime” gibi temel estetik kategorilerin YZ çağındaki dönüşümü sistematik olarak incelenecektir.

Geleneksel olarak, bir sanat eserinin değeri ve anlamı, onu yaratan insan öznesiyle –sanatçının niyeti, duygusal ifadesi, ustalığı ve eserle kurduğu varoluşsal bağla– ayrılmaz bir şekilde ilişkili görülür. Walter Benjamin’in (1936) “aura” kavramıyla betimlediği bu benzersiz “burada ve şimdi” oluş hali, sanat eserinin ontolojik temelini oluşturur. Ancak YZ tarafından üretilen bir görsel, bu geleneksel çerçeveyi temelden sarsar. Ortada çoğaltılacak bir “orijinal” yoktur; yalnızca bir istatistiksel model ve onu harekete geçiren metinsel bir komut (prompt) vardır.

Bu makale, YZ tarafından üretilen sanatın yalnızca estetik bir yenilik olmanın ötesinde, sanatın varlık koşullarında (ontolojisi) radikal bir krizi tetiklediğini savunur. Bu ontolojik kriz, insanlığı Immanuel Kant’ın (1987), tanımladığı anlamdaki “sublime” (yüce) deneyiminden farklı, yeni bir “teknolojik sublime” ile yüzleşmeye zorluyor. Bu süreçte, Walter Benjamin’in “aura” kaybı tezi, Arthur Danto -sanatın tarihsel sonu olarak- ve Donald Kuspit’in -sanatın ölümü olarak- “sanatın sonu” tezleri yeni bir bağlamda anlam kazanırken, “yaratıcılık” ve “sanatçı” kavramları da tek bir öznenen, insan ve insan-dışı aktörlerden oluşan bir ağa doğru dağılmaktadır. Benjamin için, mekanik çoğaltma, sanat eserinin “aura”sını –onun benzersiz “burada ve şimdi” oluşunu– sönümlemiştir (2008, s.21). Danto (1997) sanatın belirli bir tarihsel evrimin ardından kavramsal bir felsefe sorununa dönüştüğünü ileri sürmüştür. Kuspit’e (2006) göre ise, çağdaş sanatın (özellikle 1980’ler sonrası) ruhsuzlaşma ve ticarileşmesi sanatsal anlamını yitirir; gerçek sanat, “yeni avangard” veya “kitsch” olarak adlandırdığı, içi boşaltılmış, otantik insani ifade ve tinsellikten yoksun üretimlerle öldürülmüştür. Sanat piyasası, eleştirmen ve kurumlar, bu anlamsız üretimi destekleyerek bu ölüme ortak olmuştur. Bu çalışmanın teorik seçimi bilinçli ve odaklıdır: Sanat tarihi ve eleştirisinin 20. yüzyıldaki zengin tartışmaları (örneğin Greenberg’in formalizmi, Rosenberg’in aksiyon resmi okuması veya Bürger’in avangard teorisi) göz ardı edilmiş değildir. Ancak bu analizin merkezinde, yeni bir üretim biçiminin (algoritmik üretim) sanatın varlık koşullarına yönelttiği doğrudan ve felsefi meydan okuma vardır. Bu nedenle, makalenin argüman rotası, mekanik çoğaltmanın ontolojik etkilerini (Benjamin), sanatın felsefi statüsünün dönüşümünü (Danto) ve insani özün kaybına dair radikal eleştiriyi (Kuspit) temel alarak bu yeni fenomeni kavramsallaştırmayı hedefler. Bu seçim, konunun genişliği içinde net bir yönetsel hat çizmek ve YZ sanatının geleneksel sanat eseri ontolojisinde açtığı özgün yarığa odaklanmak için yapılmıştır.

Bu estetik ve felsefi tartışma, derin etik ve politik sonuçlar da barındırır. YZ modelleri, insanlığın ortak kültürel üretiminden, dolayısıyla da onun önyargılarından beslenir (Manovich, 2001). Bu nedenle, YZ sanatı, toplumsal cinsiyet, ırk ve sınıf kalıplarını yeniden üretme ve mevcut kültürel iktidar yapılarını güçlendirme riski taşır. Aynı zamanda, ontolojik belirsizlik, “orijinal eser” kavramını bulandırdığı için telif hakkı ve entelektüel mülkiyet gibi hukuki kavramları da temelden sarsar.

Bu çalışmada, söz konusu karmaşık sorun dört ana bölümde incelenecektir. İlk bölümde, YZ’nin sanat eserinin varlık koşullarında yarattığı depremi Benjamin, Danto ve Kuspit’in teorileri ışığında analiz edecektir. İkinci bölümde, “sanatçı” kavramının nasıl bir dönüşüm geçirdiği ve yaratıcı failliğin bir ağa nasıl dağıldığı tartışacaktır. Üçüncü bölümde, Kantçı sublime kavramı temel alınarak YZ karşısında hissedilen ürperti ve hayret “teknolojik sublime” olarak kavramsallaştırılacaktır. Dördüncü ve son bölümde ise bu gelişmelerin beraberinde getirdiği önyargı ve telif hakkı sorunları bağlamındaki etik ve politik boyutlar irdelenecektir.

Nihai amacımız, YZ'yi sanatın sonunun habercisi olarak değil, sanatı, yaratıcılık ve nihayetinde insan olma durumunu yeniden düşünmemizi sağlayan güçlü bir felsefi sorun olarak konumlandırmaktır.

Ontolojik Kriz - Sanat Eserinin Yeni Hayaleti

Herhangi bir sanat yapında olduğu gibi, insan eğilimi YZ tarafından üretilen bir görselle karşılaştığında da ilk etapta onun estetik niteliklerini² değerlendirme yönünde gelişir. Ancak bu değerlendirme, geleneksel sanat eserlerine yaklaşılan çerçeveden temelde farklıdır. Çünkü karşımızda, varlık koşulları belirsiz, ontolojik statüsü sorgulanan yeni bir fenomen durmaktadır. İşte bu bağlamda, YZ sanatının geleneksel sanat eseri ontolojisinde yarattığı bu radikal krizin görünür kılınmasında, Walter Benjamin'in aura kavramı ve Arthur Danto'nun "sanatın sonu" tezi belli bir bakış açısı oluşturmaya yardımcı olur.

Batılı sanat geleneğinde, bir nesnenin sanat eseri sayılabilmesi için birtakım temel varoluşsal koşullar öne sürülür. Bu koşulların merkezinde, eseri yaratan insan öznesi ve bu öznenin eserle kurduğu varoluşsal ilişki yer alır (Avşar, 2005). Modern dönem ana akım anlayışa göre sanat eseri, öncelikle sanatçının bilinçli niyeti, duygusal ifadesi ve teknik becerisinin somut bir tezahürüdür. Ressamın fırça darbeleri, heykeltıraşın malzemeyle ilişkisi, fotoğrafçının anı yakalayışı, esere âdeta ruhunu veren ve onu bir insan ürünü yapan unsurlardır. Bu süreç, esere yalnızca fiziksel bir form değil aynı zamanda bir anlam ve değer yükler.

Walter Benjamin, 1936'da kaleme aldığı "Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Eseri" adlı makalesinde, bu varoluş hâlini "aura" kavramıyla açıklar. Benjamin'e göre aura, özgün bir sanat eserinin "bir defalığına ortaya çıkmış olmasından, onun 'burada ve şimdi' oluşundan" kaynaklanan, onu taklitleri ve kopyalarından ayıran benzersiz atmosferi, otorite ve büyüdür (2008, s. 21). Örneğin bir Da Vinci tablosunda renk ve kompozisyon gibi teknik özelliklerinin dışında, onun tarihsel sürekliliği, fiziksel varlığının biricikliği ve sanatçının elinin değdiği o nesneyle izleyici arasında kurduğu mesafe de hissedilir. Benjamin'in ifadesiyle "Bir yaz öğleden sonrasında, ufukta bir dağ sırasını veya bakan kişiye gölgesini düşüren bir dalı gözle takip etmek, o dağların, o dalın aurasını solumaktır" (2008, s. 23). Tabi aura, eserin kendisinden bağımsız değildir; onun maddi varlığına, "burada ve şimdi" oluşuna sıkı sıkıya bağlıdır. Bu eserin varlık olmakla ilişkili bağı, sanat eserinin ontolojik temelini oluşturur.

Benjamin makalesinde, fotoğraf ve sinema gibi mekanik çoğaltma tekniklerinin, auranın sönümlemesine yol açtığını ileri sürer. Fotoğrafın negatifi, orijinal olmaksızın sonsuz sayıda özdeş kopya üretilmesine olanak tanır. Bu durumda, "hangi kopya özgündür?" sorusu anlamını yitirir ve eserin "burada ve şimdi" oluşuna dayalı otoritesi zayıflar. "Orijinalin buradalığı ve şimdisi, sahicilik (authenticity) kavramının temelini oluşturur ve ikincisinde de nesneyi günümüze kadar aynı, özdeş bir şey olarak aktaran bir gelenek fikri temellenir." (Benjamin, 2008, s. 21). Ancak Benjamin'in analizi, mekanik çoğaltmanın, yine de fiziksel bir kaydı, bir negatifi, bir orijinal kaynağı gerektirdiği bir aşamada kalmıştır.

YZ ise bu üretim sürecini çok daha radikal bir boyuta taşır. YZ uygulamalarının işleyişinde belirli kriterlere ve kurallara göre kodlar üretilerek, teknik açıdan insan yapımı bir sanat eseri kadar hatasız ya da insan yapımı kadar hatalı eser üretilmesi sağlanabilir. O hâlde, Mark Coeckelbergh'in (2016) de belirttiği gibi, makine sanatının gerçekten sanat olup olmadığını değerlendiren biri, üründe kurallara uyulduğu açık olduğunda ürüne sanat statüsü atfedecektir; makinenin koduna erişim olmadığı sürece, ürün süreç tarafından değerlendirilir. Örneğin, iyi portre çiziminin kurallarına göre bir çizim yapılırsa ve bu tür kuralların olduğu ve resmileştirilebileceği varsayılırsa, o çizime sanat eseri demenin önünde bir engel olmaz (s. 292). Ancak YZ sanatında, çoğaltılacak bir "orijinal negatif" yoktur. Bunun yerine, büyük dil modellerinin içerdiği risklere işaret eden eleştirel çerçeveye (Bender vd., 2021) de uzanan bir şekilde, LAION-5B gibi milyarlarca görsel-metin çiftinden oluşan devasa veri kümeleriyle (Schuhmann vd., 2022) eğitilmiş istatistiksel modeller ve bu modelleri harekete geçiren bir metin komutu vardır.

² Burada "estetik nitelikler" ifadesi, "aesthesis"in (duyumsama) kökensel anlamına yakın, felsefi bir kategori olarak "güzel" in ya da Kantçı anlamda "estetik yargı"nın ötesinde, gündelik ve fenomenolojik bir düzleme işaret etmektedir. Kastedilen, izleyicinin bir imgeyle ilk karşılaşmasında, onun biçimsel, kompozisyonel, renksel ve temsili özelliklerine dair algısal ve ilk-duyusal izlenimleridir. Bu kullanım, makalenin ilerleyen bölümlerinde teorik bir kategori olarak detaylandırılacak olan "sublime (yüce)" veya "güzel" gibi felsefi estetik kavramlardan önce gelen, ön-yargısal bir algı düzeyini tanımlar. Nitekim, bu ilk izlenim hemen ardından gelen "Bu sanat mı?" sorusuyla birlikte, salt algıdan felsefi bir sorgulamaya geçiş yaşanacaktır.

Stable Diffusion veya Midjourney, bu paradigmanın güncel ve en yaygın uygulamalarıdır. Bir kullanıcı “sürreal bir manzara” komutunu girdiğinde, algoritma, eğitildiği milyarlarca görselden öğrendiği “sürreal” ve “manzara” kavramlarına ilişkin istatistiksel dağılımları kullanarak, sıfırdan ve eşsiz bir görsel üretir. Aynı komut bile her seferinde farklı bir varyasyon ortaya çıkarabilir.

Bu durum Benjamin’in aura kavramını temelden altüst eder. Çünkü “orijinal” yoktur: Üretilen dijital dosya, bir “orijinal”ın kopyası değildir. O, bir algoritmanın olasılık uzayındaki sayısız potansiyel çıktılarından yalnızca biridir; bir JPEG dosyası olarak kaydedildiğinde, bu dosya orijinal değil, o çıktının ilk kayıdır. O dosyanın kendisi de sonsuz kez, hiçbir kalite kaybı olmadan kopyalanabilir. Dolayısıyla, Benjamin’in “burada ve şimdi” oluştuğu, maddi ve biricik nesne, burada yok olmuştur.

İnsan yapımı sanatta eser, sanatçının fiziksel eylemiyle (boyama, oyma, çekim yapma) maddeye biçim verilmesiyle oluşur. Bu süreç, esere yalnızca bir biçim değil, aynı zamanda onun tarihsel sürekliliği ve fiziksel tekilliğinin kaynağı olan maddi bir temel kazandırır. Benjamin’in ‘aura’ kavramıyla işaret ettiği şey, işte tam da bu maddi varlığın ‘burada ve şimdi’ oluşundan, yani elle tutulur, yer kaplayan, zamanla yıpranabilen bir nesne olmasından neşet eden benzersiz otorite ve büyüdür. YZ sanatında ise üretim süreci, tamamen veri işleme ve matematiksel hesaplamalardan ibarettir. Fiziksel bir beceri veya maddi bir mücadele söz konusu olmadığı gibi, ortada çoğaltılacak bir “orijinal” maddi nesne de yoktur. Üretilen dijital dosya, algoritmik bir olasılıklar uzayından doğan, sonsuz ve kayıpsız kopyalanabilen bir enformasyon paketidir. İşte bu radikal kopuş, Benjamin’in analizini aşarak, auranın sönmelenmesi sürecini nihai noktasına taşır. Benjamin için mekanik çoğaltma (fotoğraf), aurayı zayıflatan bir ‘negatif’ üretiyordu. YZ ise, auranın var olabilmesi için gerekli olan “orijinal maddi nesne” zeminini tümüyle ortadan kaldırır. Sanatın ontolojisini maddi dünyadan soyutlayarak onu salt bir bilgi ve veri formuna indirgeyen şey, tam da bu kökensel maddesizliktir. Benjamin’in endişelendiği “kopya”, yerini “orijinalsiz çoğaltma”ya bırakmıştır. Mekanik üretim, auranın zayıflamasına neden olurken, algoritmik üretim, var olabilmesi için gerekli olan “orijinal maddi nesne” zeminini tümüyle ortadan kaldırır. Sanat eseri, artık burada ve şimdi olan bir şey değil, her yerde ve her an yeniden üretilebilen, maddesiz bir varlığa dönüşür. Ancak bu “maddesizlik” hali, dijital nesnelerin kendine özgü bir ‘bilgi nesnesi’ olarak yeni bir ontolojik statü kazandığı şeklinde de yorumlanabilir.

Bu radikal dönüşüm, Kuspit’in “sanatın sonu” tezini güncel olarak ön plana çıkarır. Kuspit (2006), bir bakıma Benjamin’in bir asır önce tespit ettiği aura kaybı sürecinin, 20. yüzyılın sonunda nihai noktasına ulaştığını ilan eder. Ona göre çağdaş sanat, insani ifade, tinsellik ve otantisiteden (authenticity) tamamen kopmuş, yerini moda, spekülasyon ve şok etmeye dayalı “postestetik”, yani “estetik değerinden tamamen yalıtılmış, arındırılmış” bir kültüre bırakmıştır (s. 44). Kuspit için bu, sanatın ölümüdür. YZ sanatı, Kuspit’in bu karamsar tezini doğrulamanın ötesine geçer. Kuspit, Benjamin’in “orijinalin kopyası” olan mekanik üretim çağından bahsederken, YZ sanatında kopyalanacak bir orijinalin olmaması, onun eleştirisini bir şekilde somutlaştırır ve radikal bir boyuta taşır. Kuspit’in “içi boşaltılmış” ve “ruhsuz” olarak nitelendireceği bu dijital hayaletler, hiçbir insani “iç”ten (niyet, duygu, ifade) doğmamıştır. Dolayısıyla YZ, sadece Benjamin’in aura’sını değil, Kuspit’in son çırpınışlarını da eleştirdiği “insani olanın” son kalıntıları da silip atarak, sanatın ölümünün değilse bile, insan-merkezli sanat anlayışının nihai krizinin habercisi gibi görünmektedir.

Sanattaki bu YZ krizine ilişkin daha iyimser okuma da mevcuttur ve Arthur Danto’nun (1997) “sanatın sonu” tezi ile Kuspit’in aynı adı taşıyan tezinden temel olarak ayrışır. Danto’ya göre sanatın sonu, bir ölüm değil, tarihsel bir misyonun tamamlanması ve felsefi bir olgunluk aşamasına geçiştir. Danto’nun 1980’lerde ortaya attığı bu teze göre sanatın sonu, sanatsal üretiminin sona erdiği anlamına gelmez, aksine bu, sanatın kendi tarihsel ilerleyişinin, büyük anlatılarının sona ermesi ve onun yerine çoğulcu, kavramsal bir çağın başlamasıdır. Andy Warhol’un “Brillo Kutuları” gibi eserler, Danto için bir dönüm noktasıdır. Warhol, sıradan bir tüketim nesnesini galeri bağlamına taşıyarak, “bir sanat eseri olmak için nasıl görünmek zorunda?” sorusunu sormuş ve sanatın artık belirli bir görünüme değil, felsefi bir sorgulamaya dayandığını göstermiştir (Danto, 1992, s.8). Danto’ya göre, bu noktadan sonra sanat, “görünüştten sonra”ki bir aşamaya geçmiş ve felsefenin egemenliğine girmiştir: “Görünümler söz konusu olduğunda, her şeyin bir sanat eseri olabileceği ve sanatın ne olduğunu öğrenmek istiyorsanız, duyuusal deneyimden düşünceye yönelmeniz gerektiği anlamına geliyordu. Kısacası, felsefeye yönelmeniz gerekiyordu” (1997, s. 14). Artık bir şeyin sanat olup olmadığını belirleyen şey, onun görünüşü değil, onu kuşatan sanat teorisi ve bağlamıdır.

YZ sanatı, Danto'nun bu tezini yalnızca doğrulamakla kalmaz, onu beklenmedik ve tartışmalı bir radikallığa taşır. Sanat, Danto'nun öngördüğü gibi fiziksel üretimden ziyade kavram ve fikre dayalı bir faaliyete dönüşür. Burada yaratıcı eylem, bir tuvali boyamaktan öte bir komut yazmaktır. Danto yorumunu kavramsal sanatın gelişimi açısından yaparken, durum YZ sanatı açısından daha karmaşıktır. YZ sanatında da, eserin fiziksel üretimi neredeyse tamamen arka plana atılmış, sanat sürecinin merkezine kavram ve fikir yerleşmiştir. Bir YZ görseli, temelde bir fikrin (komutun), bir algoritma aracılığıyla görsel forma dönüştürülmesidir. Bu, Danto'nun "görünüşten sonra" fikrinin en radikal tezahürüdür. Sanatçı, figüratif veya fiziksel bir nesne yapmak zorunda değildir; yalnızca bir kavram formüle edip üretimi bir makineye devretmektedir. YZ sanatı, Danto'nun öngördüğü gibi, izleyiciyi kaçınılmaz bir şekilde felsefi bir sorgulamanın eşiğine getirir. Bu sorgulamanın tetikleyicisi, eserin geleneksel ontolojik çerçevesindeki radikal boşluktur. İzleyici, tanıdık bir dünyada (sanatçının niyeti, fiziksel becerisi ve maddi mücadelesi) konumlandırılamadığı bu nesne karşısında, onun failini, formunun kaynağı ve nihai anlamını soruşturmaya başlar. Dolayısıyla sorgulama iki kutup arasındaki gerilimde belirir: Bir tarafta, komut verenin YZ aracılığıyla gerçekleştirmek istediği form ve niyet (yansıtılmış bir sanatçı niyeti), diğer tarafta izleyicinin bu formun ardındaki insan dışı üretim sürecine duyduğu ontolojik şüphe. YZ sanatı, izleyiciyi tam da bu boşluğun içine yerleştirerek, "Bu sanat mı?" sorusunu salt estetik bir tartışmadan çıkarıp, varlık koşullarına (ontoloji) dair temel bir felsefi probleme dönüştürür. Bir YZ görseli herkes için, ister istemez "Bu sanat mı?", "Sanatçısı kim?", "Yaratıcılık nedir?" gibi sorular sormaya başlar. YZ, sanatı estetiğin içsel bir meselesi olmaktan çıkarıp, toplumun genelini ilgilendiren bir felsefi provokasyona dönüştürür. Bu bağlamda, Danto'nun "felsefenin egemenliği" iddiası, YZ sayesinde tahmin ettiğinden çok daha geniş bir alanda gerçekleşmiştir.

Öte yandan YZ, Danto'nun çerçevesini de bir noktada zorlar. Onun analizi, hâlâ insan sanatçının kavramsal tercihleri ve sanat dünyasının yorumlayıcı çerçevesi etrafında döner. Oysa YZ sanatında, kavramsal katmanın yanı sıra, insan zihninin doğrudan kontrolünde olmayan, öngörülemeyen ve genellikle "kara kutu" olarak kalan bir algoritmik yaratım süreci devreye girer. Bu, sanatın ontolojisine, insan-ötesi veya insan-sonrası bir boyut ekler. Eser, yalnızca bir insan fikrinin değil, aynı zamanda insan-dışı bir zihnin (ya da zihin benzeri sürecin) de ürünüdür. Bu durum, Danto'nun hümanist odaklı kavramsal çerçevesini aşan ve sanatı, insan-merkezcilikten (anthropocentrism) uzaklaştıran yeni bir ontolojik düzleme taşır.

YZ sanatının varlık koşullarındaki dönüşüm, Kuspit ile Danto arasında temel bir ayrımın sahnesi haline gelir. Kuspit için bu bir trajedidir: YZ, sanatın insani özü ve aurasının kaybının nihai kanıtıdır. Sanat, yerini algoritmik bir kitsch üretimine bırakmıştır. Danto içinse, bu ontolojik kriz bir kaçıştır; YZ, sanatın felsefi bir sorgulamaya dönüşmesi ve insanın yaratıcı zihnini maddi sınırlardan kurtarmasının bir zaferidir. Bu iki farklı yaklaşım, YZ sanatının ontolojik durumuna ilişkin bütünlüklü bir anlayış sunar. Kuspit'in eleştirisi, YZ sanatının neden birçok izleyicide bir "anlam boşluğu" ve "ruhsuzluk" hissi uyandırabileceğini açıklar. Öte yandan, Danto'nun çerçevesi, bu yeni formun neden hâlâ güçlü bir sanatsal ve felsefi provokasyon olarak işlev görebileceğini anlamayı sağlar. YZ sanatı, ne salt Kuspit'in yasını tuttuğu bir ölüdür, ne de salt Danto'nun kutladığı bir felsefi zaferdir. O, ikisinin diyalektik bir kesişim alanında belirir. Sanat eserinin geleneksel ontolojisini (Benjamin), insani ifadenin merkezietini (Kuspit) ve nihai anlamını (Danto) aynı anda sorgulayarak, "sanat eseri" kavramını temelden dönüştüren bir hayalet olarak durur. Bu hayaletin varlığı, bizi sanatın ne olduğu ve ne olması gerektiği hakkında yeniden ve daha derinden düşünmeye zorlar.

Böylece YZ sanatı, sanat eserinin geleneksel ontolojisini temelinden sarsar. Benjamin'in "aura"sını, onu mümkün kılan maddi temelini ortadan kaldırarak silip atar; Danto'nun "sanatın sonu" kavramını ise, kavramsal bir zafer olarak doğrularken, aynı zamanda insan-ötesi bir boyut ekleyerek dönüştürür. Bu, sanat eserini, ne geleneksel anlamda bir "aura"ya ne de salt bir insan kavramsallaştırmasına indirgenebilecek, yeni ve hayaletimsi bir varlık kipine sokar. Ontolojik dönüşümün merkezinde yatan da tam olarak bu belirsizliktir: Maddesiz, sahicilikten uzak ve tam olarak kime ait olduğu belli olmayan bu dijital hayalet, sanatın gelecekteki varoluşunun habercisi midir?

Yaratıcılığın Dağılması - Öznellikten Ağlara

Sanatın ontolojik dönüşümünün doğal bir uzantısı olarak, "yaratıcılık" kavramı da YZ çağında radikal bir dönüşüm geçirir. Geleneksel anlamda sanatçının romantik "deha"sı, içsel dünyası ve öznel ifadesine dayanan yaratıcılık, artık tek ve bütünlüklü bir öznenin tekelinden çıkarak dağılmakta, bir dizi insan ve insan-dışı aktörden oluşan ağlara yayılmaktadır.

Batı sanat tarihi, büyük ölçüde bireysel dehaya atfedilen bir anlatılar bütünüdür. Sanat tarihçisi Ernst Gombrich “Sanatın Öyküsü” (1950/1997) adlı eserinde, Rönesans’ın, sanatçıyı anonim bir zanaatkâr olmaktan çıkarıp, entelektüel ve yaratıcı bir birey olarak yeniden konumlandırmasındaki dönüm noktasını vurgular (s. 287). Romantizm akımıyla zirveye ulaşan bu anlayış, sanatçıyı toplumdan ayrı, ilham perileri tarafından ziyaret edilen, içsel çalkantıları ve öznel deneyimlerinden beslenen bir kahraman olarak konumlandırır. Burada yaratıcılık, esrareniz, irrasyonel ve neredeyse tanrısal bir kaynaktan beslenen, kişiye özgü ve taklit edilemez bir süreçtir. Rönesans’tan itibaren yükselen bu hümanist bakış, sanatçıyı sıradan bir zanaatkârdan, yaratıcı vizyonu ve benzersiz yeteneği olan bir “dâhi”ye dönüştürmüştür. Bu “dâhi” miti, romantizm akımıyla birlikte zirveye ulaşmıştır. Romantik düşünürler, sanatçıyı toplumdan ayrı, ilham perileri tarafından ziyaret edilen, içsel çalkantıları ve öznel deneyimlerinden beslenen bir kahraman olarak konumlandırmıştır. Filozof Isaiah Berlin “Romantikliğin Kökenleri” (1999) adlı çalışmasında, romantizmin, yaratıcı bireyin içsel dünyası, tutkuları ve sınırsız hayal gücünü kutsadığını ve sanatçıyı toplumsal kuralların üzerinde bir figür hâline getirdiğini belirtir (s. 57).

Friedrich Nietzsche’nin “Şen Bilim” (1882/1974) eserinin 125. aforizmasında, “Tanrı öldü!” habercisinin (Der tolle Mensch) sahneye çıkışı, bu romantik paradigmayı sarsan en güçlü metaforlardan biridir. Nietzsche (1974) burada, insanın kendi yarattığı mutlak değerlerin, ahlakın ve metafizik inançların çöküşünü ilan ederken, aslında insanın kendisini yeni bir temel, yani “güç istenci” (Wille zur Macht) ve “üst-insan” (Übermensch) üzerinde inşa etmesi gerektiğine işaret ediyordu (s. 181). Bu radikal kopuş, “Böyle Buyurdu Zerdüş” (1883) ile birlikte “Tanrı öldü” olarak formüle edilecek ve felsefenin merkezine yerleşecektir. Benzer şekilde, YZ çağında, “Sanatçı öldü” ifadesi, sanatçının bu romantik, yarı-tanrısal konumunun sarsılmasıyla benzer bir soruna işaret eder. Bu, sanatın sonu değil, yaratıcı sürecin merkezindeki hümanist ve bireyci mitin sonudur.

YZ, bu miti birkaç temel düzeyde çözer. Öncelikle, Batılı sanat tarihi anlatısının Rönesans ve özellikle romantizmden devraldığı “bireysel deha” mitinin temelini oluşturan tekillik ve öznellik ilkesinin reddeder ki bu, modern bir mitin de yıkılışına gönderme yapar: Bir YZ sistemi, tek ve birleşik bir öznellikten, tek bir “iç dünyadan” yoksundur. Onun “yaratıcılığı”, “milyarlarca veri noktası arasındaki istatistiksel ilişkileri modelleme ve bu modeli kullanarak yeni, benzer veriler üretme kapasitesidir” (Possati, 2021, s.28). Bu süreç, kişisel duygu, niyet veya bilinçli ifade gerektirmez. Dolayısıyla, romantik anlamda bir “dâhi”nin yerini, soğuk, hesaplı ve dağınık bir algoritmik süreç almıştır. YZ, yaratıcı kararları insan-dışı bir algoritmik sürece devrederek, sanatçı kavramının merkezindeki insani faillik (human agency) ilkesini, tarihte benzeri görülmemiş bir ölçekte sorunsuzlaştırır. Dolayısıyla, romantik “dâhi”nin yerini alan şey, sadece “soğuk ve hesaplı” bir süreç değil, aynı zamanda failliğin insandan teknolojik sisteme doğru kaydığı yeni bir üretim paradigmasıdır.

İkinci düzeyde otoritenin yitimidir. W.K. Wimsatt ve Monroe Beardsley (1946), The Intentional Fallacy (Niyet Yanılgısı) adlı çığır açıcı makalelerinde, bir eserin anlamını ve değerini yaratıcısının niyetine bağlamanın bir yanılgı olduğunu savunmuşlardır. Onlara göre, bir şiirin değeri, hem kamuya açık olan hem de nesnel olarak bulunabilen, yani sözcüklerin kendisinde yer alan anlamıyla ölçülmelidir: “Şiir halka aittir. Halkın özel mülkiyeti olan dilde vücut bulur ve halkın bilgisinin nesnesi olan insanla ilgilidir” (s. 470). Yani, eser, bir kere kamuya sunulduğu andan itibaren, sanatçının niyetinden bağımsızlaşır. YZ sanatında ise, böyle bir nihai otorite yoktur. Komutu yazan kişi, algoritmanın nasıl bir sonuç üreteceğini tam olarak kontrol edemez; algoritma ise bir “niyet”e sahip değildir. Bu boşluk, yorum ve anlamlandırma otoritesini sanatçıdan alıp izleyiciye, küratöre ve eleştirmene doğru kaydırır. Böylece, Nietzsche’nin “Tanrı”nın ölümünden sonra insanlığın karşılaştığı anlam boşluğuna benzer şekilde, “sanatçı”nın ölümünden sonra da yaratıcılığın anlamı ve kaynağı konusunda derin bir belirsizlik ve sorgulama başlar.

“Sanatçı öldü” iddiası, yaratıcı faaliyetin sona erdiği anlamına gelmez. Aksine, bu faaliyet, tek bir bireyden, çok katmanlı bir “yaratıcılık ağına” dağılır. Bruno Latour’un (2005) Aktör-Ağ Teorisi (Actor-Network Theory) bu dağılmayı anlamak için kullanışlı bir çerçeve sunar. Latour’a göre sosyal olgular, insan ve insan-olmayan aktörlerin (nesneler, teknolojiler, kurumlar) oluşturduğu ilişkisel ağlar tarafından üretilir. Bir YZ sanat eseri de, bu tür bir ağın ürünüdür. Bu ağdaki başlıca aktörlerden biri prompt mühendisi (prompt engineer) olarak tanınan komut yazarıdır (bk. OpenAI, 2023). Bu kişi, geleneksel sanatçının bir açıdan niyet ve vizyon rolünün bir kısmını üstlenir. Kelimeleri seçerek, stilleri birleştirerek, kompozisyonu zihninde kurgulayarak eserin kavramsal çerçevesini çizer. Ancak onun kontrolü kısmi ve dolaylıdır; nihai sonuç üzerinde mutlak bir hâkimiyeti yoktur.

Veri seti küratörleri, YZ sanatının görünmez ama en etkili aktörlerinden biridir. Bu birey veya ekipler, modeli eğitmek için kullanılan milyarlarca görseli bir araya getirir, temizler ve etiketler. Kate Crawford'un (2021) Atlas of AI adlı eserinde detaylandığı gibi, bu süreç yalnızca teknik bir işlem değil, aynı zamanda derinden politik ve kültürel bir pratiktir. Küratörlerin seçimleri, modelin “görsel kültür anlayışının” ve dolayısıyla üretebileceği imgelerin estetik ve anlamsal sınırlarını belirler. Bu, bilgisayarlı görü alanında “veri seti yanlılığı” (dataset bias) olarak bilinen ve Torralba ve Efros (2011) gibi araştırmacılar tarafından incelenen bir fenomendir. Bu yanlılık, modelin belirli stilleri veya kültürleri daha iyi temsil ederken, diğerlerini dışlaması veya çarpıtmasına neden olur.

Modelin mimarisini tasarlayan algoritma mühendisleri, eğitim sürecini optimize eden ve kullanıcı arayüzünü geliştiren kişiler olarak, yaratıcılığın “nasıl” gerçekleşeceğine ilişkin teknik bir altyapı inşa ederler. Kullanılan matematiksel fonksiyonlar ve mühendislik tercihleri, modelin yaratıcı kapasitesi ve üslubunu dolaylı olarak şekillendirir. Böylece insan-dışı bir faktör olarak algoritmanın kendisi de YZ sanatında önemli bir aktör olur. Latour'un (2005) teorisindeki kilit nokta, insan-dışı aktörlerin de faillğe (agency) sahip olmasıdır (s.76). YZ algoritması, pasif bir araç değildir. Eğitim verisiyle beslenerek özerk bir “davranış” ve “karar verme” yetisi geliştirir (Possati, 2021, s.10). Komutu yorumlama, beklenmedik bağlantılar kurma, rastgelelik (randomness) unsurlarını katma ve nihayetinde insan operatörün tam olarak öngöremeyeceği bir çıktı üretme kapasitesiyle, yaratıcı sürece aktif ve vazgeçilmez bir katkıda bulunur. Bu, yaratıcılığa insan-ötesi bir boyut katar. Öte yandan açık kaynaklı modeller ve paylaşım platformları (Reddit, Discord), kullanıcıların komutları, teknik ayarları ve sonuçları paylaştığı devasa bir işbirliği ağı oluşturur. Bir kullanıcının ürettiği görsel, bir başkasına ilham verir, yeni komut bileşimleri için zemin hazırlar. Bu durumda yaratıcılık, kolektif bir sürece dönüşür. Bu dağılmış ağda, “sanatçı” kavramı tek bir kişiye işaret etmekten çıkar. Eser, bu aktörlerin -ve daha fazlasının- dinamik etkileşiminin bir ürünü olarak ortaya çıkar. Yaratıcılık, bir “sahicilik”ten ziyade, bu ağ içinde dolaşan bir enerji, bir ilişkiler bütünü hâline gelir.

YZ sanatındaki yaratıcılık tartışması, genellikle bir spektrum üzerinde ele alınır. Bu spektrumun bir ucunda “araç”, diğer ucunda ise “özerk yaratıcı” bulunur. İnsan bir fikir (komut) sunar, makine bir yanıt (görsel) üretir, insan bu yanıtı beğenip beğenmediğine karar verir, komutu değiştirir ve süreç devam eder. Bu, bir jazz müzisyeninin doğaçlamasına benzer; bir tema atılır ve diğer müzisyenler onu alıp dönüştürür. Burada yaratıcılık, insan ve makine arasındaki etkileşimde, bu geri bildirim döngüsünde ortaya çıkar. Donna J. Haraway'in (1991) “siborg” metaforu bu ilişkiyi anlatır: İnsan ve makine o kadar iç içe geçmiştir ki, yaratıcı faillği net çizgilerle ayırmak imkânsız hâle gelir.

YZ yaratıcılığı bireysel ve içsel bir mucizeden, kolektif, teknolojik ve ilişkisel bir sürece dönüştürür. “Sanatçı öldü” ifadesi, bir sonu değil, bir geçişi işaret eder: Bu öznelikten ağlara, teklikten çoğulluğa, kapalılıktan diyaloga doğru bir geçiştir. Bu yeni paradigmadaki yaratıcılık, bir “kim” sorusundan ziyade, bir “ne” (hangi ağ?) ve “nasıl” (hangi etkileşimler?) sorusuna dönüşmüştür. Bu dağılma, yaratıcılığın değerini düşürmez; aksine, onu daha karmaşık, ilişkisel ve teknolojiyle iç içe geçmiş bir insan (ve insan-sonrası) faaliyeti olarak anlamamız için yeni olanaklar sunar.

Teknolojik Sublime - Yapay Zekâ Karşısında Ürperiş

Sanatın varlık imkânının ve yaratıcılığın dağılması, izleyiciyi derinden sarsan bir deneyimle yüz yüze bırakır: Kendi yarattığımız ancak tam olarak kavrayamadığımız, hatta kontrolümüzden çıkmış gibi görünen bir zekâ ile karşılıklı durma hissi. Bu his, yüzyıllardır felsefenin konusu olan sublime kavramının yeni bir boyutunu dijital çağda tartışmaya açar. Bu bölüm, Immanuel Kant'ın sublime kavramını temel alarak, YZ sanatı karşısında hissettiğimiz ürperti ve hayret dolu bu deneyimi “teknolojik sublime” olarak kavramsallaştıracak ve bu yeni sublime'in doğurduğu varoluşsal soruları inceleyecektir.

Immanuel Kant, Yargı Gücünün Eleştirisi (1790) adlı eserinde sublime'ı sistematik bir şekilde analiz eder. Ona göre sublime, “güzel”den temel bir farklılık gösterir. Güzel, nesnenin biçimiyle ilgilidir; doğa veya sanatın biçimleriyle uyum içinde hissedilen hoşnutluktan; sublime, biçimsiz, sınırsız ve mutlak büyüklükte veya güçte olan karşısında duyulan, haz ile acının, hayranlık ile korkunun iç içe geçtiği karmaşık bir duygudur (Kant, 1790/1987, s. 98). Kant, sublime'ı iki matematiksel ve dinamik olarak ana kategoride ele alır. Matematiksel sublime, zihnin kavrama kapasitesini aşan mutlak büyüklük karşısında duyulan histir (1987, s. 104). Uçsuz bucaksız bir okyanus, yıldızlı

gökyüzü veya devasa bir dağ silsilesi buna örnektir. Zihnimiz bu büyüklüğü bir bütün olarak kavramakta, onu sınırlandırmakta ve ölçmekte başarısız olur. Bu başarısızlık karşısında bir acı ve yetersizlik hissederiz. Ancak hemen ardından, bu sınırsızlığı düşünebilme kapasitemizin, duyularımızın sınırlarını aşan bir “aşkın” akıl gücümüzün farkına varırız. İşte bu farkındalık, acıyı bir hazza, bir tür zihinsel coşkuya dönüştürür. Dinamik sublime ise, bize fiziksel zarar vermeyen, ancak verme potansiyeli taşıyan muazzam bir güç karşısında duyulan histir. Şimşekli bir fırtına, devasa bir şelale veya yıkıcı bir volkan buna örnektir. “Estetik bir yargıda, doğayı üzerimizde hiçbir egemenliği olmayan bir güç olarak gördüğümüzde, o dinamik olarak yücedir” (1987, s. 119). Doğanın bu ezici gücü karşısında fiziksel varlığımızın kırılganlık ve acizliğini hissederiz (korku). Ancak yine, bu gücün bizi fiziksel olarak ezip geçmemesi (güvende oluşumuz), aklımızın ve moral değerlerimizin bizi bu tehdidin üstüne çıkardığı duygusunu uyandırır. Doğanın fiziksel gücüne karşı, insan aklı ve ahlakının üstünlüğünü idrak ederiz. Her iki durumda da sublime deneyimi, bir çeşit “zevkli ürperti”dir. İnsan, duyular dünyasının sınırlarına toslayarak kendi aşkınsal kapasitesi, aklı ve moral değerlerinin üstünlüğünü teyit eder. Doğa, insan ruhunun gücünü test eden ve nihayetinde onu yücelten bir aynaya dönüşür.

Endüstri Devrimi ve moderniteyle birlikte insanın doğaya hâkim oluşu, sublime’ın odağını yavaş yavaş doğadan insan yapımı teknolojilere kaydırmıştır. Gökdelenler, devasa barajlar veya uzay roketleri matematiksel sublime’ın; nükleer santraller, savaş makineleri, komplo teorileriyle endişeleri körükleyen pandemiler ise dinamik sublime’ın modern tezahürleri olarak görülebilir. Ancak YZ, bu evrimde niteliksel bir sıçramayı temsil eder. Artık karşımızda sadece büyük veya güçlü bir nesne değil, bir zihinsel sürecin kendisi vardır. Kantçı sublime’ın “teknolojik sublime’e dönüşümünün de matematiksel ve dinamik boyutu vardır.

Matematiksel boyut, kavranamaz bir karmaşıklık barındırır: Bir YZ modelinin (örneğin, GPT-4 veya Stable Diffusion 3) mimarisi, milyarlarca parametre ve katmanlar ile trilyonlarca veri noktası arasındaki ilişkilerden oluşur. Örneğin, GPT-3’ün 175 milyar parametresi olduğu belgelenmiştir (Brown vd., 2020) ve daha yeni modellerin bu ölçeği çok daha ileri taşıdığı bilinmektedir. Bu sistemin bütünsel işleyişi, herhangi bir insan zihninin kavrayış kapasitesini aşan mutlak bir karmaşıklığa sahiptir. Bu durum, “kara kutu problemi” olarak bilinen ve bir modelin belirli çıktıları neden ürettiğinin tam olarak anlaşılamaması olgusuna yol açar (Castelvecchi, 2016). Bir YZ görseline bakıldığında, onun arkasındaki bu “dijital okyanusun” uçsuz bucaksız derinliği sezilir. Bu, bir dağın fiziksel büyüklüğünden farklı, soyut ve algoritmik bir büyüklüktür. Zihin bu karmaşıklığı kavramakta başarısız olur ve bu, bir tür bilişsel acı, bir şaşkınlık yaratır. Ardından gelen haz ise, bu karmaşıklığı yaratmış olan kolektif insan zekâsının (mühendisler, bilim insanları) başarısına duyulan hayranlık değil, aynı zamanda bu karmaşıklığın artık kendi başına, özerk bir şekilde “düşünebilmesi” ve “yaratabilmesi” karşısında duyulan şaşkınlıktır.

Dinamik boyut ise, kontrolsüz yaratıcı güce sahiptir. Bir YZ algoritması, şimşekli bir fırtına gibi fiziksel bir tehdit oluşturmaz. Onun tehdidi, varoluşsal ve epistemolojiktir. Bu, kontrol edilemeyen bir yaratıcı güçtür. Komutu girildiğinde, algoritmanın “kara kutu”sunun içinde neler olup bittiğini, neden böyle bir görsel ürettiğini tam olarak bilinmez (Castelvecchi, 2016). Bu belirsizlik, bir kontrol kaybı hissi yaratır. Geleneksel sanatta, sanatçının niyeti nihai referans noktasıyken, burada Wimsatt ve Beardsley’in (1946) “niyet yanılgısı”nın ötesinde, niyeti tanımlayacak bir insan öznesi bile bulunmaz. Algoritmanın üretimi, bazen ürkütücü derecede isabetli, bazen ise rahatsız edici ve tuhaf olabilir. Bu, insanın kültürel ve yaratıcı alandaki egemenliğine yönelik dinamik bir tehdittir. Ancak yine, bu tehdit fiziksel değil, sembolik düzeydedir. Güvende olduğumuzu biliriz, ancak zihinsel ve kültürel üstünlüğümüzün sarsıldığını hissederiz. Kant’ın (1790/1987) “yüce” (sublime) tanımında olduğu gibi, bu, haz ile korkunun, saygınlık, hayranlık ile ürpertinin iç içe geçtiği bir duygu, bir “negatif haz” durumudur (s. 98). İşte bu “zevkli ürperti”, teknolojik sublime’ın özünü oluşturur.

Teknolojik sublime’ı doğal sublime’dan farklı kılan kendine özgü nitelikleri vardır. Birincisi, onun yansıtıcı (reflexive) doğasıdır. Kantçı sublime’da, kendimizi doğanın bir aynasında görürüz. Teknolojik sublime’da ise kendimizi kendi yarattığımız bir zekânın aynasında görürüz. Luca M. Possati’nin (2021) *The Algorithmic Unconscious*’da çokça üzerinde durduğu gibi YZ, insanlığın kolektif bilgisi, kültürünün hatta önyargılarının bir yansımasıdır (s.27). Onun ürettiği imgeler, bize kendi toplu zihnimizin deforme olmuş, algoritmik bir portresini sunar. Bu durum, bazen rahatsız edici bir özeleştiriyeye dönüşebilir. İkincisi kara kutu gizemidir. Latour’a göre kara kutu, aktörleri ve yapayların ortak üretimini tamamen opak hâle getiren bir işlemdir (1999, s.192). Bir fırtınanın fiziksel dinamikleri (basınç, sıcaklık) bilimsel olarak anlaşılabilir. Oysa ileri düzey YZ modelleri, mühendisleri

için bile tam olarak çözilememiş kara kutulardır. Hangi nöronun (parametrenin), nihai çıktıdaki hangi pixeli neden etkilediğini kesin olarak söylemek çoğu zaman imkânsızdır. Bu radikal belirsizlik, sublime deneyimine bilinmezlik ve gizem katmanı ekler. Kara kutunun bu niteliği böylece Possati'yi onun bir tür bilinçdışı olduğu fikrine götürür: "Her şeyden önce, tasarımcıların, mühendislerin ve hatta kullanıcıların psişelerinde gerçekleşen bilinçdışı yansıtımlı özdeşleşmeleri içerir" (2021, s.76).

Teknolojik sublime, statik bir izleyici konumundan ziyade, etkileşimli bir diyalog içinde deneyimlenir. Komutu değiştirip, algoritmanın yanıtını beklerken, onun "zihninden" ne tür bir cevap geleceğini bilememenin verdiği bir gerilim ve merak yaşanır. Bu, doğal dünyada karşılaşılan, sabit sublime manzaralarından farklı, dinamik ve diyaloga dayalı bir sublime deneyimidir. Kant için sublime, nihayetinde insan aklı ve ahlakının zaferini kutlar. Teknolojik sublime ise bu hümanist zafer narasını sorgular. YZ karşısında hissettiğimiz ürperti, sadece duyularımızın sınırlarına değil aynı zamanda insan zihni ve yaratıcılığının sınırlarına dayandığımızın da bir işaretidir. Burada yüceltilen, salt insan aklı değil, insanın yarattığı fakat artık kendisini aşmış olan bir zekâ ile kurduğu ilişkidir. Bu deneyim, bizi post-hümanist bir düşünceye zorlar. İnsanı evrenin merkezine koyan geleneksel anlayışın yerine, insanın, teknoloji de dâhil olmak üzere diğer aktörlerle girift ilişkiler ağı içinde var olduğu bir perspektifi benimsemeye iter. Teknolojik sublime, insan dışı (non-human) bir failliğin varlığını ve bu failliğin yaratıcı ve düşünsel süreçlerde giderek daha merkezî bir rol oynadığını kabul etmemizi sağlar. Bu, insanın değersizleşmesi değil, evrendeki konumunun yeniden ve daha mütevazı bir şekilde tanımlanmasıdır.

Ancak, Teknolojik sublime'nin buradaki tanımı, Kantçı çerçevenin bazı temel kabullerini zorlar. Kant için sublime deneyiminin zirvesi, insan aklının doğanın sonsuzluğu karşısındaki zaferiydi. Oysa dijital deneyime dayanan sublime'da insan, kendi aklının bir ürünü olan bir sistem karşısında, aklının sınırlarıyla engellenir. Bu bir zaferden ziyade, bir hesaplaşmadır. Üstelik bu deneyim evrensel olmaktan uzaktır. Bir yazılım mühendisi ile YZ sanatıyla yeni tanışan bir izleyicinin aynı "ürperti"yi duyması beklenemez. Teknolojik sublime, izleyicinin teknik bilgi birikimi, kültürel arka planı ve teknolojiyle kurduğu bireysel ilişkiye göre şekillenen, son derece öznel ve katmanlı bir deneyimdir. Bu, onu Kant'ın evrenselci sublime tasavvurundan ayıran en önemli farklardan biridir.

YZ sanatı karşısında hissedilen büyülenme ve ürperti karışımı duygu, yalnızca geçici bir şaşkınlık değildir. O, Kant'ın felsefesinde temelleri atılan sublime deneyiminin, dijital çağdaki en saf ifadelerinden biridir. Teknolojik sublime, bizi doğanın değil, kendi zihnimizin bir uzantısı olan teknolojik "öteki" ile yüzleşmeye davet eder. Bu yüzleşme, insan olmanın anlamı, yaratıcılığın doğası ve zekânın sınırlarına dair soruları, hiç olmadığı kadar acil ve derinlemesine sormamıza neden olur. Bu tarz bir diyalog, insanı sanatı seyretmenin edilgin konumundan, varoluşsal bir sorgulamanın aktif katılımcısı olma konumuna yükseltir.

Etik ve Politika: Algoritmik Sanat

Teknolojik sublime'nin yarattığı varoluşsal büyülenme ve ontolojik belirsizlik perdesinin ardında, YZ sanatının tetiklediği son derece somut ve acil etik-politik sorunlar vardır. Sanatın geleneksel işlevi toplumu yansıtmak, eleştirmek ve dönüştürmek iken, algoritmik olarak üretilen sanat, bu işlevi yerine getirirken aynı zamanda toplumsal eşitsizlikleri, önyargıları ve iktidar ilişkilerini yeniden üretme riski taşır. Bu başlık altında, YZ sanatının gölgede kalan bu yüzü önyargı (bias) sorunu ve telif hakkı krizi ekseninde derinlemesine incelenecek ve bu yeni estetik paradigmayı şekillendiren politik ekonomi analiz edilecektir.

YZ modelleri, var olan dünyadan beslenir; nötr veya tarafsız bir boşluktan değil, insanlığın kolektif kültürel üretiminin dijital bir kalıntısı olan devasa veri setlerinden öğrenir. Bu veri setleri (örneğin, LAION-5B3), internetin her köşesinden kazınan milyarlarca görsel ve metin etiketinden oluşur (Schuhmann vd., 2022). İnternet ise, insan tarihinin tüm kültürel başarılarının yanı sıra, ırkçılık, cinsiyetçilik, sınıfçılık ve Batı merkezilik gibi sistematik ön yargıların da arşividir. Bu nedenle, bir YZ modeli, istatistiksel olarak gerçek dünyayı olduğu gibi modellemez; onun çarpıtılmış, eşitsizliklerle dolu bir yansımasını içselleştirir.

Araştırmalar, YZ görsel üretim sistemlerinde belirgin toplumsal cinsiyet ve ırk stereotiplerin kodlandığını göstermektedir. Bianchi vd.'nin (2023) Easily Accessible Text-to-Image Generation Amplifies Demographic

3 LAION-5B, "Large-scale Artificial Intelligence Open Network" konsorsiyumu tarafından oluşturulmuş, halka açık ve etiketlenmiş devasa bir görsel-metin veri setidir.

Stereotypes at Large Scale başlıklı çalışması, bu durumu deneysel olarak ortaya koymuştur. Çalışmaya göre, birçok meslekte klişe abartma görülmüştür: yazılım geliştiriciliği ve aşçılık gibi mesleklerde, bildirilen istatistiklerden çok daha büyük oranlarda erkek temsilleri güçlü bir şekilde öne çıkmıştır. Temizlikçilik, hemşirelik ve uçuş görevliliği gibi diğer sorgularda ise tam bir abartma görülmüş; bu mesleklerin her biri için, oluşturulan görsellerin %100'ü kadın olarak temsil edilmiştir (2023, s.1499). Benzer şekilde, “güzel” veya “başarılı” gibi nitelikler, Batılı güzellik standartları ve ırksal özelliklere sahip figürlerle ilişkilendirilme eğilimindedir. Bu, modelin kötü niyetli olduğu anlamına gelmez; sadece, eğitildiği verilerde örneğin “hemşire” kavramıyla istatistiksel olarak en sık ilişkilendirilen görsel örüntülerin bu olduğu gerçeğini yansıtır. YZ'nin sahip olduğu klişe veya ön yargılar aslında onu tasarlarken kendi kültürel kodlarını da yansıtan insana aittir. Sorun, bu istatistiksel gerçekliğin, normatif (kural koyucu) bir güce dönüşmesidir. YZ, sadece geçmişini yansıtmakla kalmaz, onu geleceğe projekte ederek, bu stereotipleri daha da pekiştirir ve “doğallaştırır”. Bu süreç, Amerikalı filozof ve aktivist Audre Lordé'nin (1984) ünlü sözünü akla getirir: “Ustanın aletleri, efendinin evini asla yıkamaz” (s. 75). YZ, statükoyu sorgulayacak yerde, onu daha sofistike ve ölçeklenebilir bir şekilde yeniden inşa eden bir araç hâline gelir.

Büyük dil ve görsel modelleri, ağırlıklı olarak İngilizce içerik ve batılı sanat tarihi kanonu üzerine eğitilmiştir. Emily M. Bender vd. (2021) kaleme aldıkları *On the Dangers of Stochastic Parrots: Can Language Models Be Too Big?* adlı makalede, büyük dil modellerinin, eğitildikleri verilerdeki baskın kültür ve gücü güçlendirme riskine işaret eder. Bu durum, Batılı olmayan estetik gelenekleri, yerel anlatıları ve marjinalleştirilmiş kültürel formları görünmez kılar veya onları egzotik, “etnik” bir stil olarak temsil eder. Örneğin, bir “Anadolu köyü”nü temsil etmesi istenen bir model, bunu Batılı oryantalist ressamların tablolarındaki stereotipler üzerinden üretebilir. Bu, dijital bir kültürel sömürgecilik biçimidir. Model, evrensel bir estetik standardı temsil ettiği iddiasıyla hareket ederken, aslında belirli bir kültürel ve tarihsel perspektifi evrenselleştirip diğerlerini dışlar. Bu süreç, dünya kültürel çeşitliliğini, algoritmik bir tek tipleşmeye doğru itme tehlikesi taşır.

YZ modelleri, internetin “halka açık” verileriyle beslenir, ancak bu verilerin küratörlüğü ve temizlenmesi son derece pahalı ve kaynak-yoğun (resource-intensive) bir iştir. Crawford'un da işaret ettiği gibi bu süreç, büyük teknoloji şirketlerinin tekelindedir (2021, s. 44). Dolayısıyla, bu şirketlerin ticari çıkarları, etik kaygılar ve politik tercihleri, hangi verilerin “kaliteli” sayılacağını, hangi içeriklerin filtreleneceğini ve nihayetinde modelin “dünya görüşünü” şekillendirir. Bu, yeni bir tür kültürel iktidar konsantrasyonudur. Sanatın üretim araçları, tarihte hiç olmadığı kadar birkaç özel şirketin elinde toplanmış durumdadır. Şirketler, kullanıcı güvenliği ve ticari riskleri yönetmek adına modellerine sıkı filtreler ve “kabul edilebilir içerik” politikaları uygular. Bu durum, modelin “dünya görüşünü” derinden şekillendirir. Örneğin bir model, şiddet, çıplaklık veya belirli siyasi figürlerin temsili konusunda kısıtlanmışsa bu kısıtlama teknik bir zorunluluktan değil, şirket politikasından ötürüdür.

YZ sanatının yarattığı bir diğer temel kriz, fikri mülkiyet hukukunun temelini oluşturan “orijinal eser” ve “insan yaratıcısı” kavramlarını bulandırmasıdır. Telif hakkı yasaları, eseri yaratan, somut emek ve yaratıcılık harcayan bir insan öznesi olduğu varsayımına dayanır. YZ, bu varsayımı her düzeyde sorgulatar. YZ modellerinin eğitildiği milyarlarca görselin büyük çoğunluğunun, orijinal sanatçılarından izin alınmadan kopyalandığı ve kullanıldığı bilinir. Örneğin, LAION-5B veri seti, internet üzerinden toplanmış 5.85 milyar görsel-metin çiftinden oluşur ve bu toplama işlemi sanatçıların bireysel izni olmadan gerçekleştirilmiştir (Schuhmann vd., 2022). Şirketler, bu uygulamayı genellikle Amerika Birleşik Devletleri telif hakkı hukukundaki “adil kullanım” (fair use⁴) doktrini kapsamında savunmaktadır. Bu doktrine göre, telif hakkıyla korunan bir eseri, eleştiri, yorum, haber veya eğitim gibi belirli amaçlarla, izinsiz olarak kullanılabilir (bk. İlgili madde 17 USC. § 107). Şirketlere göre, bu imgeler ticari bir çıktı olarak doğrudan kopyalanmamakta, yalnızca istatistiksel bir modelde soyut kalıpları öğrenmek için kullanılmaktadır; bu da dönüştürücü amaç (transformative purpose) oluşturmaktadır (Samuelson, 2023, s.160). Ancak, bu imgeler olmadan modelin var olamayacağı da bir gerçektir. Bu, sanatçı ve şirketler arasında devam eden çok sayıda davanın odak noktasıdır. Temel soru şudur: Bir sanatçının stili veya eserini, onun rızası ve telif ödemesi olmadan, algoritmik olarak özümseyen ve bu öğrenilmiş stilde yeni eserler üretebilen bir sistem oluşturmak, entelektüel mülkiyet hakkının ihlali midir? Bu soru, YZ'nin insan yaratıcılığıyla olan simbiyotik/parazitik ilişkisinin kalbinde yatar.

4 Buradaki “adil kullanım” (fair use) argümanı, ağırlıklı olarak ABD hukuk çerçevesine dayanmaktadır. Avrupa Birliği'nde Dijital Tek Pazar Telif Hakkı Direktifi (2019/790) gibi düzenlemeler, metin ve veri madenciliği için farklı istisnalar getirmekte ve telif hakkı sahiplerine eserlerinin bu tür kullanımlarını devre dışı bırakma hakkı tanımaktadır. Bu durum, konunun küresel ölçekte ne kadar karmaşık ve hukuk sisteminden sisteme değişen bir mahiyette olduğunu göstermektedir.

“Komutu yazan kullanıcı mı?” sorunsalında kullanıcı, eserin kavramsal çerçevesini çizdiği için yaratıcı olarak görülebilir. Ancak, geleneksel anlamda yeterli “yaratıcı emek” harcadığı tartışmalıdır. Birkaç kelime yazmak, bir resmi elle çizmekle aynı yaratıcılık düzeyinde bir üretim midir? YZ modelinin geliştiricileri mi? sorunsalında ise onlar, yaratıcılığın altyapısını, “fırçayı” yaratan kişilerdir. Ancak, modelin her bir çıktı üzerinde doğrudan ve bilinçli bir kontrolü yoktur. Hukuk sistemleri, şu an için insan-dışı varlıklara (hayvanlar, şirketler veya yapay zekâlar) telif hakkı tanımamaktadır. Bir eserin telif hakkından söz edebilmek için onu yaratan bir “yasal kişi” olması gerekir. İşte bu ontolojik belirsizlik, hukuk sistemlerini de derinden zorlamaktadır. Eğer insan katkısının yeterli olduğu durumlarda koruma sağlanabileceği belirtilirse, bu durumda, “yeterli insan katkısı”nın ne olduğu konusunda yeni tartışmalar ortaya çıkacaktır. Bu kriz, yalnızca hukuki bir karmaşa değil, aynı zamanda “insan emeği”, “yaratıcılık” ve “eser” kavramlarımızın da bir krizidir.

Midjourney ve OpenAI (DALL-E) gibi “platform kapitalizmi” diyebileceğimiz yeni düzenin örnek şirketleri, erişimi abonelik veya kredi sistemi üzerinden parayla satar. Bu, sanat üretimini, bir “hizmete” dönüştürür. Kullanıcılar, algoritmanın sahibi değil, kiracısıdır. Platformlar, kullanıcıların ürettiği milyonlarca görseli ve komutu veri olarak toplayarak kendi modellerini daha da iyileştirir, böylece bir “ağ etkisi” ve tekel gücü oluşturur. Bu, veri emperyalizminin yeni bir biçimidir. Stable Diffusion gibi açık kaynaklı modeller, bu tekelci yapıya bir alternatif oluşturur. Herkesin modeli indirip, kendi veri setleriyle özelleştirebilmesine, hatta ticari olarak kullanabilmesine olanak tanır. Bu, demokratikleştirici bir potansiyel taşır, daha fazla çeşitlilik ve özerkliğe kapı açar. Ancak, aynı zamanda modeli kötüye kullanım (sahte haber, nefret söylemi, yetişkin içeriği) riskini de artırır ve etik denetimi zorlaştırır. Profesyonel sanatçılar, bu yeni ekosistemde ikili bir tehdit altındadır. Bir yandan, stilleri ve eserlerinin izinsiz kopyalanarak model eğitiminde kullanılması, diğer yandan da YZ’nin, ticari illüstrasyon, konsept sanatı ve grafik tasarım gibi alanlarda insan emeğinin yerini alma potansiyeli bulunmaktadır. Bu, sanatçıların geçim kaynağını tehdit ederken, aynı zamanda onları YZ’yi bir “ortak” veya “rakip” olarak konumlandırmaya zorlamaktadır.

Toparlamak gerekirse algoritmik sanat, teknolojik bir ilerleme olmanın ötesinde, derin bir politik ve etik mücadelenin alanıdır. Bu alan, kültürel iktidar, ekonomik değer ve yaratıcı failliğin yeniden dağıtıldığı bir savaşım alanıdır. YZ sanatının nihai anlamı ve değeri, onun teknik kapasitesinden ziyade, onu nasıl düzenleyeceğimiz, ona nasıl anlam yükleyeceğimiz ve onun toplumsal etkilerini nasıl yöneteceğimiz konusunda vereceğimiz kolektif kararlarla şekillenecektir. Bu, yalnızca bir sanat tartışması değil, dijital bir toplumda nasıl yaşamak istediğimize dair temel bir sorgulamadır.

Sonuç: Provokatör Olarak Yapay Zekâ

Bu makale boyunca izini sürmeye çalıştığımız entelektüel yolculuk, YZ’nin sanat dünyasına sadece yeni bir araç olarak değil, köklü felsefi sorgulamaları tetikleyen bir provokatör olarak girdiğini ortaya koymuştur. Walter Benjamin’in öngörüsünün ötesine geçen algoritmik üretim, sanat eserinin “aura”sını ve ontolojik temelini radikal bir şekilde dönüştürmüştür; Arthur Danto’nun “sanatın sonu” tezini, insan-ötesi bir boyutla zenginleştirerek doğrulamıştır. Yaratıcılık, romantik dehanın tekelinden çıkarak insan ve insan-dışı aktörlerden oluşan dağınık bir ağa yayılmış, bu da bizi Immanuel Kant’ın tanımladığı anlamdaki “sublime” deneyiminin dijital çağdaki tezahürü olan “tekno-sublime” ile yüzleşmeye zorlamıştır. Bu yüzleşme, haz ve ürpertinin, hayranlık ve kontrol kaybı hissinin iç içe geçtiği, insanı kendi yarattığı zekâ karşısında temel varoluşsal soruları sormaya iten bir deneyimdir.

Öte yandan, bu felsefi manzaranın gölgesinde, etik ve politik bir savaş alanı bulunur. YZ sanatı, toplumsal önyargıları kodlayarak statükoyu güçlendirme riski taşıırken, telif hakkı kavramını temelden sarsmakta ve sanatın üretim araçlarının birkaç teknoloji devinin elinde toplanmasına yol açan yeni bir politik ekonomi yaratır. Bu çok katmanlı kriz, sanatın toplumsal işlevi, kültürel çeşitlilik ve ekonomik adalet üzerine yeniden düşünmemizi gerektirir.

Bu kriz noktasında, YZ’yi sanatın sonunun habercisi olarak okumak, onun en temel işlevini gözden kaçırmak olur. Tarihsel olarak bakıldığında, sanat, fotoğrafın icadı, ready-made’lerin ortaya çıkışı veya kavramsal sanatın yükselişi gibi her büyük teknolojik ve kuramsal dönüşümde ölüm ilanlarıyla karşılaşmış, ancak her seferinde bu krizlerden daha genişlemiş, daha çeşitlenmiş ve daha direnç kazanmış bir şekilde çıkmayı başarmıştır. YZ de bu uzun tarihsel dizgedeki en son ve belki de en radikal provokasyondur. Onun asıl önemi, güzel resimler üretme

kapasitesinde değil, bizi sanat, yaratıcılık ve nihayetinde insan olmanın ne anlama geldiğine dair kadim soruları, hiç olmadığı kadar keskin, acil ve global bir şekilde yeniden sormaya zorlamasındadır.

Platon, Devlet’inde sanatı, gerçeklikten iki kere uzak olduğu için idealar dünyasının yozlaşmış bir taklidi (mimesis) olarak eleştirmişti. YZ ise bu eleştiriyi bir üst boyuta taşır: O, zaten taklit olan bir şeyin (insan yapımı sanatın), bir başka taklit mekanizması (algoritmanın) tarafından yeniden üretildiği bir simülakrlar dünyasının kapısını aralar. Ancak, bu durum sanatı anlamsızlaştırmadığı gibi daha da derinleştirir. YZ, Platon’dan beri süregelen “Taklit nedir?”, “Özgünlük nedir?”, “Hakikat ve temsil arasındaki ilişki nedir?” sorularını, dijital bir laboratuvarı somutlaştırarak önümüze koyar. O, bir anlamda, sanatın en eski felsefi eleştirisinin canlı bir tezahürüdür.

Peki, bu provokasyon karşısında insan sanatçı ve izleyicinin yeri neresidir? İnsanın rolü, romantik dönemde olduğu gibi yalnız, ilham perileri tarafından ziyaret edilen bir deha olmaktan çıkmıştır. Artık insan, yaratıcılık ağının bir düzenleyicisi, bir küratör, bir diyalog başlatıcısı ve en önemlisi, bir anlamlandırıcı konumundadır. Algoritma, muazzam bir olasılıklar uzayı sunabilir, ancak bu olasılıklara bağlam, duygu, niyet ve tarihsel bilinç yükleyecek olan, nihayetinde insandır. YZ’nin ürettiği bir imge, ancak insanın ona baktığı, onu yorumladığı, onunla duygusal bir bağ kurduğu ve onu kültürel bir anlatıya yerleştirdiği zaman tam anlamına kavuşur. İnsan, bu yeni ekosistemde, fiziksel üretimin birincil aracı olma konumundan, anlamın nihai kaynağı ve yorumlayıcısı olma konumuna doğru evrilmektedir. Bu, bir gerileme değil, bir dönüşümdür.

Geleceğe bakıldığında, YZ ve sanat arasındaki bu diyalog, insanın kendini tanımlama serüveninin yeni ve kaçınılmaz bir cephesi olarak karşımızda durmaktadır. Bu, salt teknolojik bir uyum süreci değil, ahlaki, estetik ve varoluşsal bir keşif yolculuğudur. Bu yolculukta karşılaşacağımız zorluklar ve fırsatlar, şu temel sorular etrafında şekillenecektir:

- İnsan ve makine arasındaki yaratıcı diyalog, daha derin bir işbirliği ve karşılıklı zenginleşmeye mi evrilecek, yoksa insanı pasif bir tüketici konumuna iten tek yönlü bir bağımlılığa mı dönüşecek?
- YZ, küresel bir estetik tektipleşmenin aracı mı olacak, yoksa marjinalleştirilmiş sesleri ve kültürel gelenekleri güçlendiren, çoğulcu bir sanat ekosisteminin inşasına mı hizmet edecek?
- Sanat, algoritmaların ürettiği sonsuz görsel enformasyon denizinde anlamını mı yitirecek, yoksa insanın bu enformasyona duygu, bağlam ve hikâye yükleme kapasitesi, sanatı daha da değerli ve vazgeçilmez mi kılacak?

Bu sorulara nihai yanıtlar, teknolojinin kendisinde değil, onu şekillendiren toplumsal tercihler, etik çerçeveler ve kültürel değerlerde yatmaktadır. YZ, bir ayna işlevi görerek, kendi kolektif değerlerimizi, önyargılarımızı ve umutlarımızı bize yansıtır. Onun kışkırtılması, nihayetinde kendimize dair bir kışkırtmadır.

Son söz olarak, bu yeni sınırlarda estetik ve anlamın izini sürmek, 21. yüzyıl entelektüelinin sanatsal görevidir. Bu, yalnızca sanatçılar, filozoflar ve teknoloji uzmanlarının değil bu dijital diyalogun her iki tarafında da yer alan her birimizin sorumluluğudur. YZ, sanatı öldürmekte; aksine, onu yeniden doğurmakta ve bizi, insan ruhunun en kadim dürtülerinden biri olan yaratma ve anlamlandırma arzumuzun geleceğine ilişkin düşünme, tartışma ve nihayetinde harekete geçmeye davet etmektedir. Bu daveti kabul etmek, geleceğin sanatını şekillendirmenin ilk adımındır.

Kaynakça

- Avşar, D. (2025). Hans-Georg Gadamer'de Sanatın Anlamı. *Moment Dergi*, 11(2), 344-361. <https://doi.org/10.17572/mj2024.2.344-361>
- Bender, E. M., Gebru, T., McMillan-Major, A., & Shmitchell, S. (2021). On the Dangers of Stochastic Parrots: Can Language Models Be Too Big? *Proceedings of the 2021 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency* (FAccT'21). (s. 610–623). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3442188.3445922>
- Benjamin, W. (2008). *The work of art in the age of its technological reproducibility, and other writings on media*. (M. W. Jennings, B. Doherty, & T. Y. Levin, Eds.). Cambridge, MA: Belknap Press. (Orijinal çalışma basımı 1936).
- Berlin, I. (1999). *The roots of romanticism*. Princeton University Press.
- Bianchi, F., Kalluri, P., Durmus, E., et al. (2023). Easily Accessible Text-to-Image Generation Amplifies Demographic Stereotypes at Large Scale. *FAccT'23: Proceedings of the 2023 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency*. pp 1493–1504. <https://doi.org/10.1145/3593013.3594095>
- Bourriaud, N. (2002). *Relational aesthetics*. Les presses du réel.
- Brown, T. B., Mann, B., Ryder, et al. (2020). Language models are few-shot learners. *Advances in Neural Information Processing Systems*, 33, 1877–1901.
- Castelvecchi, D. (2016). Can we open the black box of AI? *Nature*, 538(7623), 20–23.
- Coeckelbergh, M. (2016). Can Machines Create Art? *Philosophy & Technology*. 30 (3):285-303. <https://doi.org/10.1007/s13347-016-0231-5>.
- Crawford, K. (2021). *Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence*. Yale University Press.
- Danto, A. C. (1997). *After the end of art: Contemporary art and the pale of history*. Princeton University Press.
- Gombrich, E. H. (1997). *Sanatın öyküsü* (E. Erduran & Ö. Erduran, Çev.). Remzi Kitabevi.
- Haraway, D. J. (1991). *Simians, cyborgs, and women: The reinvention of nature*. Routledge.
- Kant, I. (1987). *Critique of judgment*. (W. S. Pluhar, Trans.). Hackett Publishing Company. (Orijinal çalışma basımı 1790).
- Kuspit, D. (2006). *Sanatın Sonu* (Y. Tezgiden, Çev.). Metis Yayınları.
- Latour, B. (1999). *L'espoir de Pandore*. Paris: La Découverte.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory*. Oxford University Press.
- Lorde, A. (1984). *Sister outsider: Essays and speeches*. Crossing Press.
- Manovich, L. (2002). *The language of new media*. MIT Press.
- OpenAI. (2023). *Prompt engineering*. OpenAI Documentation
- Nietzsche, F. (1990). *Twilight of the idols / The anti-Christ*. (R. J. Hollingdale, Trans.). Penguin Classics. (Orijinal çalışma basımı 1889).
- Nietzsche, F. (1974). *The gay science: With a prelude in German rhymes and an appendix of songs*. (W. Kaufmann, Trans.). Vintage Books. (Orijinal çalışma basımı 1882).
- Nietzsche, F. (2006). *Böyle Buyurdu Zerdüşt* (M. İlhan, Çev.). Cem Yayınevi. (Orijinal çalışma basımı 1883).
- Possati, L.M. (2021). *The Algorithmic Unconscious: How Psychoanalysis Helps in Understanding AI*. New York: Routledge.
- Platon. (2007). *Devlet* (S. Eyüboğlu & M. A. Cimcoz, Çev.). İş Bankası Kültür Yayınları.
- Samuelson, P. (2023). Generative AI meets copyright. *Science*, 381(6654), 158-161. DOI: 10.1126/science.adi0656.

- Schuhmann, C., Vencu, R., Beaumont, R., et al. (2022). LAION-5B: An open large-scale dataset for training next generation image-text models. *Advances in Neural Information Processing Systems*, 35, 25278–25294. *arXiv:2210.08402*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2210.08402>
- Torralla, A., & Efros, A. A. (2011). “Unbiased look at dataset bias,” *CVPR 2011*, Colorado Springs, CO, USA, 2011, pp. 1521-1528, doi: 10.1109/CVPR.2011.5995347.
- Wimsatt, W. K., & Beardsley, M. C. (1946). The intentional fallacy. *The Sewanee Review*, 54(3), 468–488.

Extended Abstract

Purpose

This study argues that art generated by Artificial Intelligence (AI) enters the realm of art not merely as a technical tool but as a provocateur that triggers profound philosophical and ontological inquiries. The primary research question is: How does AI art create a crisis in traditional art ontology, and how does this crisis transform the concepts of “creativity,” “artist,” and “aesthetic experience”? Accordingly, the study addresses three sub-questions: (1) What ontological transformation does AI art represent in light of Walter Benjamin’s concept of “aura” (Benjamin, 2008) and Arthur Danto’s (1997) and Donald Kuspit’s (2006) theses on the “end of art”? (2) How does AI art dismantle the Romantic myth of the “genius” and distribute the concept of creativity? (3) How can the feeling of awe and terror experienced before AI art be related to Immanuel Kant’s (1987) concept of the “sublime,” and what are the ethical-political consequences of this experience?

The necessity of this study arises from the rapid integration of AI technologies into the field of art and the need for a philosophical conceptualization at a time when traditional aesthetic categories are being fundamentally shaken. Existing literature typically approaches AI art as a technical achievement or a new instrumental possibility, or remains limited to superficial ethical concerns (Coeckelbergh, 2016). This study aims to subject the ontological crisis triggered by AI art to systematic philosophical analysis, offering a comprehensive conceptual framework regarding the conditions of art’s existence, the nature of creativity, and humanity’s position vis-à-vis technology.

Methodology

This study adopts a philosophical conceptual analysis method situated within qualitative research approaches. The research type is theoretical and conceptual; it does not involve empirical data collection or experimental design. Instead, the study combines aesthetic theory with the philosophy of technology within an intersectional framework to conceptualize the phenomenon of AI art.

The methodological approach involves reinterpreting and placing in critical dialogue the theories of Walter Benjamin (2008), Arthur Danto (1997), Donald Kuspit (2006), and Immanuel Kant (1987) within the context of AI-generated art examples, systematically examining the transformation of fundamental aesthetic categories in the age of AI. This theoretical framework results from a conscious and focused choice: the aim is not to exclude the rich 20th-century debates in art history and criticism but to focus on the direct philosophical challenge posed by a new mode of production (algorithmic production) to the conditions of art’s existence. The study also draws on Bruno Latour’s (2005) Actor-Network Theory to analyze the dispersion of creativity and on Kate Crawford’s (2021) work to examine the political economy of AI art.

The analysis technique consists of conceptual analysis and comparative philosophical interpretation. The study analyzes fundamental aesthetic categories—“artwork,” “creativity,” “originality,” “aura,” and “sublime”—to reveal the ontological, epistemological, and ethical dimensions of AI art. The research not only describes the transformation of these categories in the AI age but also aims to provide an interpretive analysis of the philosophical and social consequences of this transformation.

Findings

The findings are organized around four main axes:

1. AI art fundamentally undermines Benjamin’s (2008) concept of “aura.” While the traditional artwork possesses a unique authority through its material existence and “here and now” presence, AI art has no “original” material object to be reproduced. As Coeckelbergh (2016) notes, when evaluating machine art, one attributes art status to the product based on adherence to rules. However, algorithmic production creates a dematerialized form of existence, transforming the artwork into a digital ghost that can be reproduced everywhere and at any time. This situation confirms Kuspit’s (2006) “death of art” thesis regarding the disappearance of human expression and spirituality, while validating Danto’s (1997) “end of art” thesis as art’s transformation into a philosophical problem.

As Danto (1997) argues, after Warhol's Brillo Boxes, art entered a phase where anything could be art and one must turn from sensory experience to thought. AI art, like conceptual art, shifts the creative act from manual production to conceptual formulation (the prompt), adding a post-human dimension to art's ontology.

2. The Romantic myth of the solitary "genius" artist, traced by Gombrich (1997) from the Renaissance onward and celebrated by Romantic thinkers as analyzed by Berlin (1999), is replaced in AI art by a dispersed "creativity network" composed of human and non-human actors. Drawing on Latour's (2005) Actor-Network Theory, which holds that social phenomena are produced by relational networks of human and non-human actors, this network includes: prompt engineers (users who draw the conceptual framework but lack full control over the final output); data set curators (invisible actors shaping the model's "visual understanding," whose choices embed cultural and political biases as noted by Crawford, 2021); algorithm engineers; the algorithm itself (a non-human actor with its own agency, contributing unpredictability as discussed by Possati, 2021); and open-source communities. As Possati (2021) argues, the AI algorithm is not a passive tool but develops autonomous "behavior" and "decision-making" capacity. As Wimsatt and Beardsley (1946) famously argued in "The Intentional Fallacy," an artwork's meaning becomes independent of its creator's intention; in AI art, this is taken to an extreme where there is no human intention to serve as ultimate authority. This dispersion transforms the question of creativity from "who" to "what" and "how," liberating creative agency from anthropocentrism.

3. The mixture of awe and terror experienced before AI art is conceptualized as the "Technological Sublime," a digital-age manifestation of Kant's (1987) sublime. Kant distinguished between the Mathematical Sublime (overwhelming magnitude before which the imagination fails) and the Dynamic Sublime (overwhelming power that poses no physical threat but evokes fear). The mathematical dimension of the Technological Sublime is the cognitive failure and subsequent awe felt before the incomprehensible complexity of AI models—billions of parameters and trillions of data relationships—whose holistic functioning exceeds human cognitive capacity. The dynamic dimension is the sense of loss of control before the algorithm's "black box" nature (Castelvecchi, 2016) and the terror felt before the symbolic threat to human creative sovereignty. Unlike the Kantian sublime, the Technological Sublime is reflexive (confronting an algorithmic reflection of humanity's own collective mind and biases), opaque (shrouded in the mystery of the algorithmic unconscious as discussed by Possati, 2021), and interactive (experienced in dynamic dialogue, not as a static landscape). This experience forces a post-humanist reconsideration of humanity's central position in the universe.

4. AI art risks reproducing social biases. As Bender et al. (2021) warn in "On the Dangers of Stochastic Parrots," large language models amplify dominant culture and power structures. Research by Bianchi et al. (2023) demonstrates that text-to-image generation systems amplify demographic stereotypes at large scale, with professions like "nurse" or "flight attendant" generating 100% female representations regardless of actual statistics. This constitutes a form of digital cultural colonialism, marginalizing non-Western aesthetic traditions. As Crawford (2021) shows in *Atlas of AI*, dataset curation is a deeply political and cultural practice. Furthermore, AI art fundamentally undermines copyright and intellectual property concepts. The unauthorized use of billions of copyrighted images for model training—as in LAION-5B (Schuhmann et al., 2022)—creates a contested area within the "fair use" doctrine (Samuelson, 2023). The question of authorship (the prompt writer, model developers, or the algorithm?) remains an ontological ambiguity that legal systems cannot resolve. Finally, the means of production of AI art are concentrated in the hands of a few large technology companies, creating a new form of platform capitalism and data imperialism.

Limitations

This study has several important limitations. First, as it adopts a philosophical conceptual analysis method, it does not include empirical data or experimental findings regarding AI art. No quantitative or qualitative research has been conducted on actual user experiences with AI models, artists' practical responses to AI, or viewers' emotional and cognitive reactions to AI art. Therefore, the study's claims largely rely on theoretical argumentation and philosophical interpretation.

Second, the study is structured around a selected theoretical framework (Benjamin, Danto, Kuspit, Kant). This choice was made to draw a clear methodological line within the breadth of the topic and to focus on the unique

rupture AI art creates in traditional art ontology. However, this means that alternative theoretical perspectives—such as feminist aesthetics, post-colonial art theory, the philosophy of Deleuze and Guattari, or Rancière’s “distribution of the sensible”—have been excluded. These perspectives have the potential to offer different and complementary readings of AI art.

Third, the study constitutes a snapshot of rapidly changing AI technologies. The AI models (e.g., Stable Diffusion, Midjourney, GPT-4) and legal regulations at the time of writing are continuously transformed by technological progress and social responses. Therefore, some empirical references in the study may become outdated over time. The study’s real value lies in presenting a conceptual framework that transcends these temporary technological conditions.

Fourth, while the study makes important findings regarding the ethical and political dimensions of AI art, it does not aim to develop concrete policy recommendations or legal regulatory models for these problems. This is a limitation inherent to the nature of philosophical analysis but also serves as a call for future interdisciplinary research.

Implications

This study offers a comprehensive conceptual framework for understanding how fundamental concepts of aesthetic theory (artwork, creativity, the sublime) are transformed in the AI age, through systematic philosophical analysis of the ontological crisis triggered by AI art. The study provides a new interpretation of Benjamin’s (2008) aura concept, showing that it is not merely diminished but that its condition of existence (the original material object) has completely disappeared. It also demonstrates why Danto’s (1997) and Kuspit’s (2006) theses on the “end of art” complement each other for understanding AI art through a comparative analysis. The study’s most original theoretical contribution is the conceptualization of the “Technological Sublime,” adapting Kant’s (1987) sublime to the digital age. This concept places the complex affect experienced before AI art on a philosophical foundation and constitutes a cornerstone of post-humanist aesthetics.

The study’s findings offer important implications for policy regulations and ethical frameworks concerning AI art. First, transparency and accountability of datasets used for training AI models must be ensured; independent audit mechanisms should be established to detect and correct biases in datasets, following the critical framework established by Bender et al. (2021) and Torralba and Efros (2011) on dataset bias. Regarding copyright, new legal regulations are needed to ensure fair compensation for works used to train AI models, balancing the “fair use” doctrine (Samuelson, 2023) with protection of artists’ labor. Additionally, art education curricula should include courses that treat AI not merely as a technical tool but as an object of critical thinking, fostering what Possati (2021) might call algorithmic literacy.

This study aims to add philosophical depth to public debates surrounding AI art. Moving beyond the question “Is this art?” it provides a conceptual toolkit for understanding the social, cultural, and existential dimensions of this new phenomenon. Drawing on Haraway’s (1991) “cyborg” metaphor, the study demonstrates that AI art is not merely an aesthetic innovation but a new stage in humanity’s self-definition journey where human and machine become inextricably intertwined. In this context, the study aims to contribute to an interdisciplinary dialogue among artists, technologists, legal scholars, and policymakers.

Several suggestions for future research emerge from this study’s findings. First, empirical research could be designed to examine how the experience of the “Technological Sublime” differs across different viewer groups. Second, qualitative field research could investigate how actors within the AI art creativity network understand their own creativity and agency, extending Latour’s (2005) Actor-Network Theory into creative domains. Third, comparative legal research could analyze the impact of AI art on copyright regimes across different legal systems (Samuelson, 2023). Fourth, critical research could reassess problems of bias and cultural representation in AI art using concepts from post-colonial theories (Crawford, 2021). Finally, a political economy study of AI art’s economic impact on human artists’ livelihoods is crucial for understanding the social costs and benefits of this transformation.

Originality and Value

The originality of this study lies in subjecting the phenomenon of AI art to a comprehensive philosophical analysis, not merely from a technical or instrumental perspective. The study brings together the theories of classical thinkers such as Benjamin (2008), Danto (1997), Kuspit (2006), and Kant (1987)—some for the first time—in the context of AI art, establishing an original dialogue between these theories and demonstrating how each is transformed in the AI age.

The study's most significant original contribution is the conceptualization of the "Technological Sublime." Although the mixture of awe and fear before AI is frequently noted in the literature, this feeling is rarely analyzed systematically within the Kantian sublime tradition. This study defines the Technological Sublime with its mathematical and dynamic dimensions, drawing on Kant's (1987) analysis while incorporating the "black box" problem (Castelvecchi, 2016) and the notion of the algorithmic unconscious (Possati, 2021), revealing its reflexive, opaque, and interactive characteristics that distinguish it from the Kantian sublime, and thus offers a new conceptual tool for understanding the aesthetic experience of the digital age.

Another original value of the study is its connection of the claim "the artist is dead" with Nietzsche's (1974) "God is dead" aphorism from *The Gay Science*, situating the crisis of creativity in the AI age within the broader context of a crisis of meaning in the history of philosophy. This connection makes it possible to read the dispersion of creativity not merely as a technological transformation but as a new stage in humanity's self-definition journey.

Furthermore, the study is one of the rare analyses that integrates the ontological crisis of AI art with its ethical-political dimensions. While most studies address either ontological inquiries or ethical concerns separately, this study demonstrates the inseparability of these two dimensions, drawing on Crawford's (2021) political-economic analysis and Bender et al.'s (2021) critical framework to show that the question of "what" AI art is cannot be answered independently of questions about "how" it is produced, "for whom" it creates value, and "what" social consequences it produces.

Finally, the study moves beyond pessimistic discourses that read AI as the "end" or "death" of art, positioning it as a "provocateur." This implies that AI does not render art meaningless but rather offers a unique philosophical opportunity to rethink art, creativity, and the human condition. As Coeckelbergh (2016) suggests, the question of whether machines can create art forces us to reconsider our definitions of both art and creativity. This perspective opens the door to a more balanced and critical approach beyond both technophobic and technophilic polarizations regarding AI art. With these original contributions, the study aims to make significant contributions not only to the fields of philosophy and aesthetics but also to interdisciplinary fields such as media studies, cultural studies, and technology ethics.