



Yapay Zeka ile Kolektif Yaratım ve Sahiplikte Araç ya da İşbirlikçi Olarak Dönüşen Roller

Transforming Roles as Tools or Collaborators in Collective Creation and Ownership with Artificial Intelligence

ÖZET

Dijital çağda yapay zekânın (YZ) sanatsal üretim süreçlerine dahil olması, sanatçı–araç ilişkisinde köklü bir dönüşüm yaratmaktadır. Geleneksel olarak araçlar, sanatçının bilinçli yönlendirmesiyle işlev kazanırken, Generative Adversarial Networks (GAN) ve derin öğrenme temelli sistemler, öngörülemezlik ve rastlantısallık öğeleriyle üretim sürecinde aktif rol üstlenmektedir. Bu makale, YZ'nin sanat üretiminde araçsallıktan işbirlikçiliğe evrilen konumunu, yaratıcılığın taklidi, bilinç, kontrol ve sahiplik gibi kavramlar üzerinden tartışmaktadır. Felsefi çerçevede Descartes'ın bilinç anlayışı, Heidegger'in "aletin görünmezliği" temel alınarak, YZ'nin insan merkezli yaratıcılık anlayışıyla kurduğu ilişki sorgulanmaktadır. Refik Anadol, Mario Klingemann, Anna Ridler ve Ahmed Elgammal gibi sanatçıların çalışmaları, YZ'nin hem araç hem de yaratıcı ortak olarak nasıl konumlandığını örneklemektedir. Çalışma, nitel bir yöntemle vaka analizleri ve literatür taraması üzerinden yürütülmüş, içerik ve karşılaştırmalı analiz teknikleri kullanılmıştır. Sonuç olarak YZ, sanatçının yönlendirici rolünü korurken, öngörülemez katkılarla simbiyotik bir ortaklık ilişkisi kurmakta; bu durum ise sanatta yaratıcılık, kolektiflik ve estetik değerlerin yeniden tanımlanmasını gerekli kılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Yapay Zeka, Araçsallık, İşbirlikçilik, Yaratıcılığın Taklidi, Rastlantısallık

ABSTRACT

The incorporation of artificial intelligence (AI) into artistic production processes in the digital age is creating a radical transformation in the artist-tool relationship. While traditionally, tools functioned through the artist's conscious direction, Generative Adversarial Networks (GANs) and deep learning-based systems, with their elements of unpredictability and randomness, play an active role in the production process. This article discusses the evolving position of AI in art production from instrumentality to collaboration through concepts such as the imitation of creativity, consciousness, control, and ownership. Within a philosophical framework, drawing on Descartes' understanding of consciousness and Heidegger's "invisibility of the tool," AI's relationship with a human-centered understanding of creativity is explored. The works of artists such as Refik Anadol, Mario Klingemann, Anna Ridler, and Ahmed Elgammal exemplify how AI is positioned as both a tool and a creative partner. The study was conducted using a qualitative methodology, case studies, and a literature review, employing content and comparative analysis techniques. As a result, while AI maintains the guiding role of the artist, it establishes a symbiotic partnership with unpredictable contributions; this necessitates the redefinition of creativity, collectivity and aesthetic values in art.

Keywords: Artificial Intelligence, Instrumentality, Collaboration, Imitation of Creativity, Randomness

GİRİŞ

Dijital çağın en dikkat çekici dönüşümlerinden biri, yapay zekânın (YZ) sanatsal üretim süreçlerine dahil olmasıyla ortaya çıkan yeni yaratım biçimleridir. Sanat tarihinde sanatçı ile kullandığı araç arasındaki ilişki, çoğunlukla “araçsallık” ekseninde değerlendirilmiş; fırça, kamera, bilgisayar ya da yazılım gibi araçlar, sanatçının bilinçli yönlendirmesi ve yaratıcı iradesi doğrultusunda kullanılmıştır. Ancak, özellikle Generative Adversarial Networks (GAN) gibi üretken yapay sinir ağlarının ve derin öğrenme tekniklerinin gelişmesi, YZ'yi salt bir araç konumundan çıkararak sanatçıyla **işbirlikçi** bir role taşıyabilecek potansiyeli gündeme getirmiştir. Bu noktada, sanatçı ile YZ arasındaki ilişki giderek **simbiyotik bir bağ** kazanmakta; kontrolün sanatçıda kalmasına rağmen, öngörülemezlik, rastlantısallık ve YZ müdahalesi üretimin biçim ve sonucunu etkileyen temel faktörler haline gelmektedir.

YZ'nin sanatsal üretime katkısı, yalnızca teknik bir destek sunmakla sınırlı değildir; aynı zamanda “yaratıcılığın taklidi” gibi felsefi ve estetik açıdan tartışmalı bir alan da açmaktadır. YZ, kendi başına varlık kazanmış bir özne olmamakla birlikte, insan yaratımını yönlendiren veya çoğaltan bir ortak olarak konumlansa da süreci başlatan konumda nitelendirilmemektedir. Burada Descartes'ın bilinç kavramı ve insan merkezli yaratıcılık anlayışı ile YZ'nin algoritmik üretim kapasitesi arasındaki fark, tartışmanın merkezinde yer alır. Sanatçının YZ'yi nasıl kullandığı —salt bir araç mı, yoksa yaratıcı bir işbirlikçi mi— bu ilişkinin niteliğini belirleyen temel unsurdur.

Çalışma, YZ ve sanat ilişkisini farklı perspektiflerden ele alan dört ana bölümden oluşmaktadır. **Birinci bölümde, Araç ve İşbirlikçi Roller Bağlamında Sonuç ve Süreç Odaklı Yaklaşımlar** başlığı altında, YZ'nin sanat üretimindeki

Sibel Gök¹

İsmail Erim Gülaçtı²

How to Cite This Article

Gök, S. & Gülaçtı, İ. E. (2025). “Yapay Zeka ile Kolektif Yaratım ve Sahiplikte Araç ya da İşbirlikçi Olarak Dönüşen Roller”, Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences, 11(5): 458-469. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17249112>

Arrival: 20 August 2025

Published: 30 September 2025

International Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

This journal is an open access, peer-reviewed international journal.

¹ Dr.,Yalova, Türkiye.

² Dr. Öğr. Üyesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı, İstanbul, Türkiye.

konumunun süreç ve sonuç odaklı bakış açılarıyla nasıl değerlendirilebileceği tartışılmaktadır. **İkinci bölümde**, *Yaratıcılığın Taklidi ve İnsani Boyut* başlığıyla, YZ'nin insan yaratıcılığını ne ölçüde taklit edebildiği ve bu üretim biçimlerinin insani deneyimle ilişkisi incelenmektedir. **Üçüncü bölüm**, *İşbirlikçi Yaklaşım* başlığıyla, YZ'nin yalnızca bir araç olmanın ötesinde, sanatçının yaratıcı ortağı olarak konumlanabileceği durumları ele almaktadır. **Dördüncü bölümde** ise *Araç Olarak Yaklaşım* çerçevesinde, YZ'nin sanat üretiminde geleneksel araçlarla karşılaştırmalı olarak nasıl değerlendirilebileceği incelenmektedir. Çalışma, tüm bu bölümlerden elde edilen bulguların değerlendirildiği **Sonuç** kısmıyla tamamlanmaktadır.

Problem Cümlesi

Sanatsal üretimde YZ'nin araçsallık rolünden işbirlikçi role evrilmesi, yaratıcılık, sahiplik, bilinç, rastlantısallık ve kontrol arasındaki sınırları yeniden tanımlamaktadır. Bu dönüşüm, hem insan yaratıcılığının YZ tarafından taklit edilmesinin imkân ve sınırlarını hem de sanatçı–YZ arasındaki kolektif üretim modellerinin etik, estetik ve ontolojik boyutlarını sorgulamayı gerekli kılmaktadır.

Amaç

Bu makale, YZ ile kolektif yaratım ve sahiplik bağlamında araçsallık ile işbirlikçilik arasındaki dönüşen rolleri incelemeyi amaçlamaktadır. Yaratımda insan faktörü, yaratıcılığın taklidi, bilinçli yönlendirme, rastlantısallık ve öngörülemezlik unsurlarının YZ üretim süreçlerindeki karşılıklarını analiz ederek, GAN ve derin öğrenme temelli sistemlerin sanatsal üretimi nasıl etkilediğini ortaya koymayı hedefler. Ayrıca, sanatçının başlatıcı ve yönlendirici rolünü korurken YZ'nin üretime sağladığı katkının niteliğini, simbiyotik bir yaratıcı ortaklık perspektifinden değerlendirecektir.

Literatür Taraması

Araçsallıktan İşbirlikçiliğe Dönüşen Roller

Sanatsal üretimde araçsallık, tarihsel olarak sanatçının teknik becerilerini somutlaştıran bir arayüz olarak tanımlanır. Martin Heidegger , “aletin görünmezliği” (Akın, 2015: 75) kavramıyla, bir aracın işlevsel olduğu sürece görünmez kaldığını, ancak işlevini yitirdiğinde görünür olduğunu belirtir. YZ, klasik araçlardan farklı olarak yalnızca sanatçının komutlarını yerine getiren bir nesne değil, aynı zamanda kendi üretim kapasitesi ve öğrenme mekanizmaları ile öne çıkan bir sistemdir. GAN (Generative Adversarial Networks) gibi teknolojiler, üretim sürecinde öngörülemez sonuçlar doğurabilmesi sayesinde, aracı olmanın ötesinde yaratıcı sürecin aktif bir bileşenine dönüşebilmektedir. Mario Klingemann'ın *Memories of Passersby I* (2018) adlı eseri, GAN'ın eğitim verilerinden beslenerek anlık ve sürekli değişen portreler üretmesiyle, araçsallık ve işbirlikçilik arasındaki sınırları bulanıklaştıran önemli bir örnektir.

Yaratıcılığın Taklidi ve Postmodern Estetik

YZ'nin “yaratıcılığı taklit” etme yetisi, insan yaratımının özgünlüğünü tartışmaya açar. Bu bağlamda Refik Anadol'un *Machine Hallucinations* (2019) serisi, büyük veri setlerinden elde edilen görsel hafızaları algoritmik olarak yeniden kurgulayarak, insan zihninin yaratıcı süreçlerini andıran ama onlardan farklı bir estetik üretir. Bu tür çalışmalar, insan yaratıcılığının “benzetilebilir” mi yoksa yalnızca “taklit edilebilir” mi olduğu sorusunu gündeme getirir.

Kolektiflik, İşbirlikçilik ve Sanatçı–YZ İlişkisi

Sanatçı ile YZ arasındaki kolektif üretim biçimleri, tek yönlü bir komut–yanıt ilişkisinden çok daha karmaşık bir etkileşim modelini gerektirir. Ahmed Elgammal'ın geliştirdiği *AICAN* projesi, sanatçının komutlarını yorumlayarak kendi kompozisyon tercihlerini üretebilen bir sistemdir. Burada YZ, sanatçının belirlediği parametreler içinde kalarak ama öngörülemeyen detaylar üreterek, hem araç hem de işbirlikçi rolünü üstlenir.

GAN ve Derin Öğrenmenin Sanatsal Etkileri

GAN'ların temel işleyiş mantığı, iki yapay sinir ağının —üretici (generator) ve ayırt edici (discriminator)— karşılıklı olarak öğrenme sürecine girmesidir. (Gülbüz,2020). Bu yapı, üretim sürecinde rastlantısallık ve sürpriz öğelerini artırarak, sanatçının yaratıcı sürecinde kontrolsüz alanlar yaratır. Örneğin Anna Ridler, *Mosaic Virus* (2019) adlı projesinde, lale pazarındaki ekonomik balon metaforunu GAN ile üretilmiş görseller üzerinden işlerken, veri setinin manipülasyonunun görsel sonuçlar üzerindeki beklenmedik etkilerini de vurgular.

Bilinç, Öznellik ve İnsani Boyut

Descartes'ın ruh ve bedeni varlıkları üzerine başlattığı dualist ve monist tartışmalar, yaratıcı öznenin tanımlanmasında bilinç unsurunun önemini ortaya koyar. YZ , bilinçten yoksun bir sistem olarak yalnızca veriyi

işleyip çıktı üretebilir; ancak bu çıktı, insani estetik ölçütlere göre değerlendirildiğinde yaratıcı olarak algılanabilir. Bu durum, sanatçının YZ’yi “başlatıcı” ya da “ortak” olarak konumlandırma biçimini belirler.

Rastlantısallık ve Simbiyotik Yaratım

Rastlantısallık, modern ve postmodern sanat pratiklerinde değerli bir estetik unsur olmuştur. John Cage’in şans operasyonlarıyla besteleri kurgulaması veya Jackson Pollock’un damlatma tekniği gibi örnekler, kontrolsüzlüğün yaratıcı potansiyeline işaret eder. YZ, derin öğrenme ve üretken modeller aracılığıyla bu rastlantısallığı farklı bir boyuta taşır. Sanatçı, YZ ile simbiyotik bir bağ içinde çalışırken, hem kontrolü elinde tutar hem de YZ’nin öngörülemez katkılarını estetik sürece dahil eder.

YÖNTEM

Bu çalışma, nitel araştırma yöntemi kapsamında, betimleyici ve yorumlayıcı bir yaklaşım benimsemektedir. Amaç, YZ ile sanatsal üretimde araçsallık–işbirlikçilik ekseninde ortaya çıkan yaratıcı ilişkileri derinlemesine incelemektir.

Araştırma Yaklaşımı

Araştırma, sanat pratiği ve teorisini bir arada değerlendiren disiplinlerarası bir çerçeveye sahiptir. Felsefi tartışmalar (Descartes’ın bilinç anlayışı, Heidegger’in araçsallık kavramı ile çağdaş sanat örnekleri bir arada ele alınmıştır).

Veri Toplama Yöntemi

Belge ve Literatür İncelemesi: YZ sanatı, GAN teknolojileri, kolektif üretim, rastlantısallık ve yaratıcı süreçler üzerine akademik makaleler incelenmiştir.

Vaka Analizi: Refik Anadol, Mario Klingemann, Anna Ridler, Ahmed Elgammal gibi sanatçıların projeleri, araçsallık ve işbirlikçilik kavramları açısından çözümlenmiştir.

Örnek Seçim Kriterleri

YZ’nin yaratıcı süreçte hem araç hem işbirlikçi olarak rol aldığı çalışmalar, GAN, derin öğrenme veya üretken algoritmalarla üretilmiş eserler, sanatçının YZ ile olan ilişkisinde rastlantısallık, öngörülemezlik veya bilinçli yönlendirme unsurlarını barındıran projeler seçilmiştir.

Analiz Yöntemi

İçerik analizi ve karşılaştırmalı analiz teknikleri kullanılmıştır. Öncelikle her bir eser, sanatçı–YZ ilişkisinin niteliği açısından değerlendirilmiş; ardından bu örnekler araçsallık, işbirlikçilik, yaratıcılığın taklidi, ihtiyaçlılık ve rastlantısallık boyutlarında karşılaştırılmıştır.

Sınırlılıklar

Bu çalışma, özellikle görsel sanatlar alanındaki YZ üretimlerini kapsamaktadır; edebiyat, müzik ve diğer disiplinlerdeki YZ uygulamaları kapsam dışı bırakılmıştır.

ARAÇ VE İŞBİRLİKÇİ ROLLER BAĞLAMINDA SONUÇ VE SÜREÇ ODAKLI YAKLAŞIMLAR

İnsana benzer yaratıcı sistemlerin mümkün olup olmadığına dair tartışmalardan önce, insan–makine etkileşimi çerçevesinde, günümüz YZ teknolojilerinin yaratıcı süreçlerde işbirlikçi bir konum üstlenip üstlenemeyeceği sorusu, daha yerinde ve somut bir değerlendirme alanı sunmaktadır. Bu bağlamda, YZ ile üretilen çalışmaların yaratıcılık boyutu iki temel eksenle ele alınabilir: **(1)** ortaya çıkan ürünün değerlendirilmesi ve **(2)** üretim sürecinin değerlendirilmesi.

Süreç odaklı değerlendirmeler, metinden görsel üretimi veya verilerin görselleştirilmesi gibi uygulamalar üzerinden tartışılırken; sonuç odaklı değerlendirmeler, ortaya çıkan ürünün sanat eseri niteliği taşıyıp taşımadığı sorunsalı etrafında şekillenir. Sonuç odaklı yaklaşım, YZ’nin ürettiği çıktının, insan tarafından gerçekleştirilen sanatsal üretimlerde olduğu gibi, estetik ve biçimsel kriterlere uygunluğunu merkeze alır. Buna göre, eğer ortaya çıkan ürün bu ölçütleri karşılıyorsa, sanat eseri olarak kabul edilebilir.

Süreç odaklı yaklaşım ise, nihai üründen bağımsız olarak, YZ’nin yaratım sürecindeki işleyişinin doğal zekâya benzerlik gösterip göstermediğine odaklanır. Bu bağlamda, YZ’nin yaratıcı süreçte insan benzeri karar mekanizmaları geliştirebileceği öne sürülmektedir. Ancak Gödel’in Eksiklik Teoremi (Çağlar, 2024b), insan beyninin tamamen mekanik bir sisteme indirgenemeyeceğini savunduğu için, insansı makinelerin mümkün olmadığı görüşü literatürde güçlü biçimde yer bulmaktadır.

Colton (2008), yalnızca esere odaklanan geleneksel değerlendirme biçimlerinin makine yaratıcılığını anlamada yetersiz olduğunu, bu nedenle daha kapsamlı ve süreç odaklı bir yaklaşımın gerekli olduğunu ileri sürmektedir.

Ritchie ise, yaratıcı değerin yalnızca nihai ürün üzerinden ölçülmesi gerektiğini savunur; zira insanlar çoğu zaman yaratım sürecinden ziyade ortaya çıkan esere odaklanmakta, ayrıca üretim sürecinin doğrudan gözlemlenmesi çoğu durumda mümkün olmamaktadır. Ritchie, hem sürecin hem de eserin yaratıcı kabul edilmesinin “dairesele” bir akıl yürütme tehlikesi taşıdığını vurgular ve yöntemdeki yeniliğin, ancak esere yansıyan bir özellik olarak değerlendirilmesinin tutarlı olacağını belirtir (Colton, 2008: 3).

Gülaçtı (2023:14), metinsel istemlerle üretilen görsellerin, insan ve YZ’nin ortak üretim sürecinin sonucu olduğunu vurgulayarak, bu etkileşimli yapının insanın yönlendirici, YZ’nin ise destekleyici rol üstlendiği dinamik ve yenilikçi bir yaratıcılık modeli sunduğunu ifade etmektedir.

Sanat eserleri, izleyici tarafından çoğunlukla sanatçının bir uzantısı olarak algılanmakta; eser–sanatçı ilişkisi bütüncül bir çerçevede değerlendirilmektedir. Bu nedenle, insan müdahalesinin derecesi, eserin sanatsal nitelik algısını doğrudan etkileyebilmektedir. Örneğin, hesap makinelerinin üstün hesaplama kapasitesi olağan karşılanırken, bir insanın aynı işlemi kısa sürede gerçekleştirmesi takdirle karşılanır. Satranç gibi kurallı alanlarda makinenin kazanması sıradan bir durum olarak görülürken, daha önce var olmayan bir görselin mevcut imgelerden hareketle sentezlenmesi ve yeni bir kompozisyon oluşturulması, insansı becerilere yaklaşması nedeniyle hayranlık uyandırır. Bu durum, YZ ile sanat üretiminde yalnızca ortaya çıkan sonucun değil, yaratım sürecinin de değerlendirilmesi gerektiğini açıkça ortaya koymaktadır.

Tablo 1: Sanatçıların YZ Kullanım Yaklaşımları ve Uygulama Türleri

Yaklaşım	Odak Sanatçının Rolü	Uygulama Türleri	Öne Çıkan Özellikler
İşbirlikçi Yaklaşım	Süreç YZ ile etkileşim içinde üretim; süreci yönlendirme	- Metinden görsel üretime - Verileri sanatsal ifade biçimlerine dönüştürme - Video, müzik gibi çoklu ortam üretimleri	Deneyisel süreçler, ortak üretim, rastlantısallığın kabulü
Araçsal Kullanım	Sonuç YZ’yi belirli amaca ulaşmak için araç olarak kullanma	- Özelleştirilmiş yaratıcı yazılımlar geliştirme - Metinden görsel üretime - Belirli estetik/tematik hedefe yönelik medya üretimi	Hedef odaklı üretim, belirli estetik ve tematik amaçlara hizmet

Kaynak: Yazar tarafından düzenlendi.

Tablo 1’de görüldüğü üzere, sanatçıların YZ kullanım biçimleri iki ana eksenle değerlendirilmektedir. **İşbirlikçi yaklaşım**, sürece odaklanan, YZ ile etkileşim ve yaratıcı keşifler üzerinden ilerleyen bir üretim anlayışını ifade etmektedir. Bu yaklaşımı benimseyen sanatçılar, deneyisel süreçleri, rastlantısallığın sunduğu olasılıkları ve ortak üretim yöntemlerini öne çıkarır. Metinden görsel üretime, verileri sanatsal biçimlere dönüştürme ve çoklu ortam (video, müzik vb.) çalışmaları bu yaklaşımın tipik örnekleridir.

Diğer taraftan, **araçsal kullanım** yaklaşımı sonuç odaklıdır ve YZ, belirli bir amaca ulaşmak için teknik bir araç olarak işlev görür. Bu kapsamda özelleştirilmiş yaratıcı yazılımlar geliştirme, metinden görsel üretime ve estetik/tematik açıdan hedeflenen medya içeriklerini üretime gibi uygulamalar ön plandadır. Burada yaratıcı sürecin yönü, istenen sonucun niteliği tarafından belirlenmektedir.

YARATICILIĞIN TAKLİDİ VE İNSANİ BOYUT

YZ, insan yaratıcılığını taklit edebilme kapasitesine sahip olmakla birlikte, bilinç ve öznel deneyimden yoksundur. Descartes’ın bilinç kavramı bu noktada belirleyicidir; zira YZ, kendi varlığının farkında olmadan üretim gerçekleştirir. Refik Anadol’un *Machine Hallucinations* projesi (Görsel 1), geniş veri setlerinden elde edilen görselleri yeniden kurgulayarak insan zihninin çağrışım mekanizmalarını taklit eder. Ancak bu yeniden kurgulama, öznel bir niyetten değil, algoritmik süreçlerden doğmaktadır. Dolayısıyla ortaya çıkan estetik değer, temelde izleyicinin insani algısında şekillenmektedir.



Görsel 1. Refik Anadol, *Machine Hallucinations: Nature Dreams* (2019) [Dijital sanat eseri]. Refik Anadol Studio.

Kaynak: <https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-nature-dreams/>

YZ'nin yaratıcı bir özne olup olmadığı tartışması, John Searle'ün (1980) Çin Odası argümanı ile açıklanabilir. Bu argümana göre, Çince bilmeyen bir kişinin, belirli kurallar dizisine dayanarak Çince metinlere yanıt vermesi, dışarıdan bakıldığında Çince biliyormuş gibi görünmesine neden olur. Benzer biçimde YZ de sanatçının yaratıcı faaliyetlerini nörolojik düzeyde taklit ederek üretim yapabilir; ancak bu süreç, özünde “-mış gibi yapma” durumunu ifade eder ve yaratıcı eylemin gerçekliği üzerine soru işaretleri doğurur. Bu nedenle YZ tarafından üretilen eserler, çoğunlukla insan yaratıcı süreçlerinin simülasyonu olarak değerlendirilmelidir.

Mantaras (2014), bazı araştırmacıların YZ üretimlerini değerlendirmek amacıyla Turing testinden yararlandığını belirtir. Turing testinde (Turing,1950), bir eserin insan ya da bilgisayar tarafından üretilip üretilmediğinin ayırt edilememesi, üretici sistemin başarılı olduğu anlamına gelir. Ancak Mantaras, bu testin yaratıcı yazılımlar için uygun olup olmadığının tartışmalı olduğunu vurgular. Örneğin, bir şakanın komik olup olmadığı üreticisinin kimliğinden bağımsız olarak değerlendirilebilirken, görsel sanatlarda yaratıcı emeğin insana ait olması, eserin estetik değerinin önemli bir unsurudur (Mantaras, 2014: 2-3). Bu durum, sanatsal değerlendirmede yalnızca sonucun değil, üretim sürecinin de kritik bir ölçüt olduğunu göstermektedir. Dolayısıyla, yaratıcı yazılımların başarısını ölçmede Turing tarzı testler hem yetersiz hem de yanıltıcı olabilir.

Makinenin insan benzeri algılama, anlama ve bağlam kurma yetenekleri, onun yaratıcı bir özne olduğunu kanıtlamaz. Reese (2020: 90), “Dünyayı yalnızca pasif bir şekilde algılamaz, transfer öğrenimin ötesine geçen şekillerde buna tepki veririz.” ifadesiyle insan zihninin makineden farklı işlediğini vurgular. Bu bağlamda biyolojik yapıların taklit edilmesi, YZ'yi yaratıcı bir varlık olarak konumlandırmak için yeterli değildir.

O’Gieblyn (2023), satranç oyununun kazanılmasının sanatsal veya estetik bir başarı olarak görülemeyeceğini, çünkü oyunun belirli hesaplamalı kurallara bağlı olduğunu ifade eder (O’Gieblyn, 2023: 36). Oysa yaratıcı süreç, salt analitik ve kural temelli bir yapıdan öte, formüle edilemeyecek kadar karmaşık, çok boyutlu bir yapıya sahiptir. Bu nedenle, süreç odaklı bir değerlendirme benimsenirse YZ'nin yaratıcı süreçleri “bilmediği” veya “anlamadığı”, yalnızca taklit ettiği söylenebilir. Ancak çıktı odaklı bir yaklaşımda, YZ üretimleri insan eserlerine estetik ve biçimsel olarak benzediğinde, makinenin yaratıcı süreçte işbirlikçi bir rol üstlenebileceği ileri sürülebilir. Yine de, insan yaratıcılığının bilimsel olarak kesin bir tanıma kavuşturulamamış olması, bu yaratıcılığın eksiksiz biçimde simüle edilmesini imkânsız kılmaktadır.

Mevcut YZ yetkinlikleri göz önüne alındığında, yaratma eyleminden ziyade yaratma ihtiyacının taklit edilmesi söz konusudur. İnsandaki yaratma ihtiyacının biyolojik ve nörolojik temelleri tam olarak çözümlenemediği için bu ihtiyacın simülasyonu da oldukça güçtür. Makine, gerçek dünya bilgilerini formüle ederek simüle etme prensibiyle çalışır (European Commission, 2018a: 3) bu nedenle insanın “bakmak” ve “görmek” eylemleri, makinedeki karşılıklarından niteliksel olarak farklıdır. Gelecekte makinenin “yaratma ihtiyacı”, teknik olarak sistemin durdurulması ya da yavaşlatılması biçiminde yorumlanabilir. Bu durum “ihtiyaçlılık” olarak adlandırılabilir, ancak sanatçının yaratma ihtiyacı ile özdeş değildir.

Üretken modellerde yapay sinir ağları, sanatçının istemleri doğrultusunda öğrenme ve adaptasyon yeteneği sergiler. Bu süreç, sanatçının başlat komutuyla başlar, metin tabanlı yönlendirmelerle yinelenir ve sanatçının bitir komutuyla

son bulur. Sinir ağları her yinelemede öğrenir ve kendini günceller; ancak sürecin başlatılması ve sonlandırılması yetkisi hâlen insandadır. Dolayısıyla YZ, ne araç ne de işbirlikçi konumunda süreci bağımsız olarak başlatan veya sonlandıran bir aktör değildir. Yaratıcılığın temel unsurlarından biri olan “yaratma ihtiyacı” makinede yalnızca başlat komutuyla ilişkilendirilebilir ve bu komut hâlen sanatçıya aittir.

YZ ile üretilen eserlerin araç veya işbirlikçi bağlamda değerlendirilmesinde, teknik boyutların yanı sıra sanatçının yaratıcı sürecindeki insani faktörler de dikkate alınmalıdır. Sanatçı, geleneksel üretim süreçlerinde özgür iradesini kullanarak bilinçli veya bilinçdışı tercihler yapar. Ancak özgür iradenin varlığı konusunda felsefi ayrılıklar vardır: Descartes’ın dualist yaklaşımı, insan bedenini mekanik bir yapı olarak, zihni ise düşünme ve muhakeme yeteneğine sahip bağımsız bir varlık olarak tanımlar. Bu görüşe göre, bilinçten yoksun varlıklar yalnızca mekanik tepkiler verir. YZ sistemleri, insan zihinsel süreçlerini taklit edecek şekilde tasarlanmış olsa da, bu taklit bilinçli deneyim anlamına gelmez (McCorduck, 2004: 38-39).

Dolayısıyla, yaratıcı sürecin bilinç ve bilinçdışı unsurlarla sürdürüldüğü varsayıldığında, makinede bilincin bulunmaması onun yaratıcı özne olarak işbirlikçi konumlandırılmasını engeller. Öte yandan bilincin yalnızca biyolojik ve nörolojik bir yapı olduğu kabul edilirse, bu yapının taklit edilebilme olasılığı makine-sanatçı işbirliği ve makinenin yaratıcı olabilmesi yönünde teorik bir kapı aralar. Ancak bilinci salt davranışla özdeşleştirmek yanıltıcıdır; zira algı, anlama ve bağlam kurma gibi insana özgü bilişsel süreçler, taklit edilse bile makineyi tam anlamıyla yaratıcı kılmaz (Reese, 2020, s. 90).

İŞBİRLİKÇİ YAKLAŞIM

Yapılan analizler, YZ’nin sanatsal üretimde salt bir araç rolünden çıkarak, zaman zaman yaratıcı bir ortak konumuna yükseldiğini ortaya koymaktadır. Geleneksel üretim araçları yalnızca sanatçının yönlendirmesi ile işlev kazanırken, derin öğrenme yöntemleri (Sejnowski, 2018: 3) ve Generative Adversarial Networks (GAN) gibi teknolojiler, sanatçının belirlediği sınırlar içinde fakat öngörülemeyen yollarla üretim gerçekleştirebilmektedir. Mario Klingemann’ın *Memories of Passersby I* (Sotheby’s, 2019) adlı çalışmasında (Görsel 2) olduğu gibi, GAN tabanlı sistemler, her izleyici karşısında sanatçının dahi önceden öngöremeyeceği yeni portreler üreterek yaratıcı sürece aktif katkı sağlamaktadır. Bu durum, araçsallık kavramının yeniden değerlendirilmesini gerektirmektedir.



Görsel 2. Mario Klingemann, *Memories of Passersby I* (2018) [AI tarafından üretilen portrelerden oluşan video-enstalasyon]. (Otonom GAN sistemiyle çalışan ve gerçek zamanlı olarak benzersiz yüzler üreten makine yerleşimi)

Kaynak: Sotheby’s. (2019). *Memories of Passersby I* [Installation description]. Sotheby’s Contemporary Art Day Auction catalogue. <https://www.sothebys.com/.../lot.109.html>

Ahmed Elgammal ve arkadaşları (2017) tarafından geliştirilen CAN (Creative Adversarial Networks), GAN teknolojisinin işleyiş mantığından esinlenmiştir. Araştırmacılar, CAN'ın yaratıcı kapasitesini incelemek için katılımcılara sistem tarafından mı yoksa insan sanatçılar tarafından mı üretilmiş olduğunu ayırt etmeleri gereken bir deney uygulamışlardır. Sistem, 15. yüzyıldan 21. yüzyıla kadar uzanan bir zaman dilimindeki sanat eserleri ile eğitilmiş ve bu sayede farklı sanat akımlarına uygun görseller oluşturabilmiştir. Deneyde, katılımcılara üretilen görsellerin kökeni hakkında sorular yöneltilmiştir. CAN, yalnızca mevcut eserleri taklit eden bir model olmaktan öte, yeni eserler yaratabilme, kaliteli üretimler sunabilme ve kendi çıktılarının yaratıcılık boyutunu değerlendirebilme yeteneğine sahiptir (Elgammal, 2017: 20). Model, GAN'lerin rastgele üretiminden farklı olarak, sanat stilleri arasında yenilikçi geçişler sağlayarak YZ'nin sanatsal yaratıcılığa katkısını ortaya koymaktadır.

Elde edilen bulgular, YZ'nin sanat üretiminde öngörülemeyen ve yenilikçi çıktılar üreterek süreci zenginleştirdiğini ve yaratıcı sürecin yalnızca insan kontrolüne bağlı olmadığını göstermektedir. Descartes'in dualizmi, makineyi yalnızca araç olarak konumlandırırken, güncel örnekler YZ'nin yaratıcı sürece aktif biçimde katılabilen bir üretim ortağı olduğunu kanıtlamaktadır. Sanatçılar, tıpkı kendi kültürel kodlarından, yaşadıkları çevreden ve deneyimlerinden beslenerek eser ürettikleri gibi, YZ sistemleri de beslendikleri veri setlerinin çeşitliliğine bağlı olarak farklı üretimler gerçekleştirmektedir. Bu açıdan, insan yaratıcılığı ile YZ üretim süreçleri arasında benzerlikler kurulabilir.

Kolektif üretim kavramı bu noktada öne çıkmaktadır. RoboEarth projesi her ne kadar doğrudan sanatla ilgili olmasa da, robotların deneyimlerini paylaşarak ve birbirlerinden öğrenerek görevleri daha etkili biçimde yerine getirmelerini sağlaması, makine ile insan arasındaki kolektif üretim anlayışına örnek teşkil etmektedir (RoboEarth, 2010). YZ sistemleri de benzer şekilde, farklı veri kaynakları ve algoritmalar arasında karmaşık ağlar kurarak, çok sayıda veriyi işleyip öğrenmek suretiyle kolektif bir zeka oluşturabilmektedir. İnsan-makine hibrit üretim süreçlerinde bu kolektif yaklaşım, hem insan hem de teknolojik unsurların katkısıyla daha zengin ve yenilikçi çıktılar ortaya koymaktadır.

Bu durum, sosyolog Bruno Latour, Michel Callon ve John Law tarafından geliştirilen Aktör-Ağ Teorisi (Actor-Network Theory, ANT) ile de ilişkilendirilebilir. ANT, sosyal, teknolojik ve doğal dünyadaki tüm varlıkların (insan, makine, nesne, kurum) ilişkisel ağlar içinde yer aldığını savunur. Burada “aktör” yalnızca insan değildir; teknolojik cihazlar, bilgi sistemleri veya doğadaki unsurlar da toplumsal aktörlerdir (Callon, Latour & Law, 1986). Dzhimova ve Moura (2024), bu bağlamda insan ile nesnenin belirli potansiyellerinin bir araya gelmesinin önemini vurgulamakta ve sanatsal süreci, insan ile insan olmayan varlıkların etkileşim ve işbirliği içinde şekillendiği bir ağ olarak tanımlamaktadır.

Kolektif ve interaktif üretim biçimlerinin güçlü örneklerinden biri dijital oyun tasarımıdır. Kılıç'a (2021) göre, günümüzde oyunların unsurları farklı şirketler tarafından üretilmekte, bu süreçte bilgisayarlardan yoğun biçimde faydalanılmakta ve sahiplik izlerini belirlemek zorlaşmaktadır. Oyunlarda oyuncu yalnızca gözlemci değil, olay örgüsünü etkileyen aktif bir aktör konumundadır. Benzer şekilde, Memo Akten'in *Body Paint* (2009) adlı çalışması (Görsel 3), katılımcıların beden hareketleriyle gerçek zamanlı görsel çıktılar üretmesine olanak tanıyarak izleyiciyi yaratıcı sürecin aktif parçası haline getirmektedir (Memo.tv, 2009).



Görsel 3. *Body Paint*, Memo Akten, San Diego, CA, USA (2009).

Kaynak: <https://www.memo.tv/works/bodypaint/>

YZ sistemleri ile gerçekleştirilen kolektif üretim iki temel biçimde sınıflandırılabilir: (1) sanatçı ile makine arasındaki birebir ortaklık ve (2) yazılımcılar, veri sağlayıcılar ve diğer katılımcıların görünmez şekilde dahil olduğu geniş

ölçekli ortaklık. Bu bağlamda üç tür kolektif üretim modeli tanımlanabilir: **Makinenin cıracı rolünde olduğu üretim:** Sanatçının yönlendirmesi ile çalışan YZ, yaratıcı sürece katkı sağlar ancak karar mekanizması sanatçıdadır. **Sanatçı-YZ eşit işbirliği:** Makine belirli bir özerklikle üretime katkı sunar, ancak süreç sanatçının yönlendirmeleri çerçevesinde ilerler. **Farklı bilinçlerle üretim:** İnsan dışı bilinç veya varlıklarla ortak üretim yapılması.



Görsel 4. Çizim İşlemleri, Sougwen Chung (2021).

Kaynak:

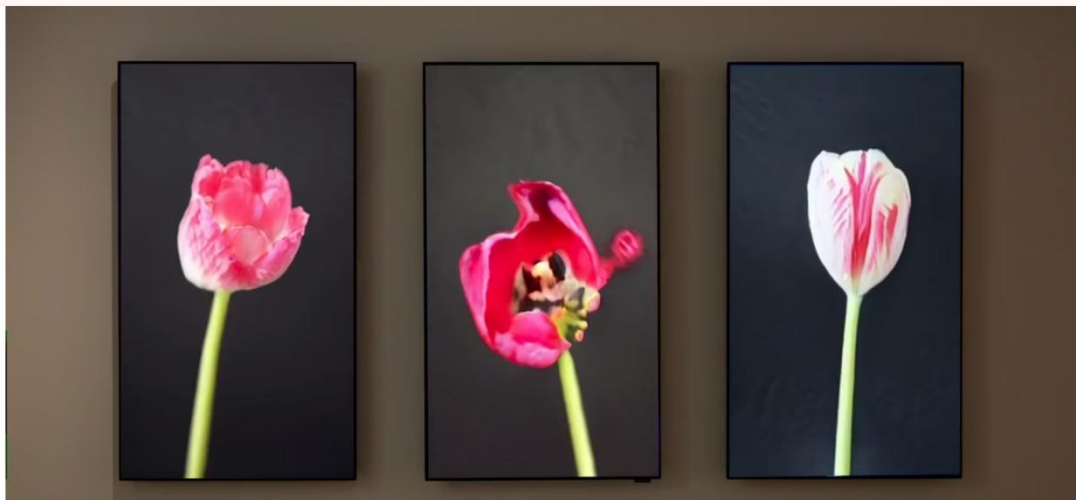
https://www.researchgate.net/publication/376232661_Peering_into_the_Black_Box_How_Artificial_Intelligence_Impacts_Design_Practice

Sougwen Chung'un *Drawing Operations Unit: Generation 2* (2021) adlı çalışması (Görsel 4), insan-makine simbiyozunun etkileyici örneklerinden biridir. Chung, kendi stilini öğrenmesi için eğittiği bir algoritmayı robot kola aktarmış ve robot kol ile eşzamanlı olarak resim üretmiştir. Bu süreç, makinenin fiziksel bedenle etkileşime girerek insan yaratıcılığına paralel üretim yapabileceğini göstermektedir (Fan, 2020). Benzer şekilde, Colton'un *The Painting Fool* projesi, kendi başına yaratıcı bir sanatçı olarak kabul edilebilecek bir yazılım geliştirme hedefi taşımakta ve yazılımın sanatsal özerkliğini test etmektedir (Colton, 2012).

İnteraktif işbirlikçi üretimin bir diğer alanı açık kaynak kodlu yazılımlardır. Gülaçtı (2023), açık kaynak topluluklarında kod ve istem paylaşımının kolektif yaratıcılığı teşvik ettiğini, yaratıcı sürecin bireysel kontrol yerine bütünsel bir yapıya evrildiğini vurgulamaktadır. Açık veya kapalı sistemlerde YZ'nin kullanıcı geri bildirimleri ile öğrenmesi, iteratif ve karşılıklı beslenen bir yaratıcı süreç doğurmaktadır. Bu süreçte, sanatçı makinenin sunduğu öngörülemeyen varyasyonları seçerek veya yönlendirerek üretime dahil etmektedir.

YZ'nin işbirlikçi rolünü tartışırken, makinenin sanatçının kontrolü dışında ürettiği "rastlantısal" çıktılar da önem kazanmaktadır. Boden'in (2004) yaratıcılık tanımında yer alan "şaşırtıcı ve değerli" unsurlar, YZ'nin beklenmedik üretim kapasitesi ile örtüşmektedir. Sanatçı, bu rastlantısal çıktıları seçerek veya dönüştürerek yaratım sürecine dahil etmekte, böylece insan-makine ortaklığında yeni estetik olanaklar ortaya çıkmaktadır.

Anna Ridler'in *Mosaic Virus* (2019) adlı eseri (Görsel 5), "makinenin rastlantısal çıktıları" ile sanatçının bu çıktıları seçerek ve dönüştürerek yeniden kurgulama sürecini somut biçimde ortaya koyan örneklerden biridir.



Görsel 5. Anna Ridler, *Mosaic Virus* (2019) [Video enstalasyonundan ekran alıntısı].

Kaynak: Anna Ridler studio, annaridler.com/works/mosaic-virus/

Sanatçı, bu çalışmada YZ teknolojisini, 17. yüzyıl Hollanda lale çılgınlığı (*tulip mania*) ile günümüz Bitcoin spekülasyon piyasası arasında kavramsal bir bağ kurmak amacıyla kullanmıştır. Projenin temelinde, Ridler'in kendi

çektığı binlerce lale fotoğrafından oluşan özgün bir veri seti yer almakta olup, bu veri seti bir Generative Adversarial Network (GAN) modeli aracılığıyla işlenmiştir. Söz konusu model, lalelerin biçim, renk ve dokularında sürekli varyasyonlar üreterek geleneksel estetik sınırların ötesinde, beklenmedik görsel kompozisyonlar ortaya çıkarmaktadır.

Boden'in (2004) yaratıcılık tanımında yer alan "şaşırtıcı" ve "değerli" nitelikler, bu üretim sürecinde doğrudan karşılık bulmaktadır. "Şaşırtıcı" yön, YZ tarafından üretilen ve doğal dünyada var olmayan, ancak ona aitmiş gibi algılanan lale formlarında gözlenmektedir. "Değerli" yön ise, üretilen görsellerin yalnızca teknik bir deneme olmaktan öte, spekülasyon ekonomisi ve piyasa dinamikleri üzerine eleştirel bir söylem sunmasında ortaya çıkmaktadır.

Ridler, makine tarafından rastlantısal biçimde üretilen bu görsel varyasyonlar arasından seçtiği kompozisyonları, Bitcoin fiyatlarındaki günlük dalgalanmalara bağlayarak üç ekranlı bir video yerleştirmesine dönüştürmüştür. Böylelikle, makine potansiyel olarak sonsuz sayıda lale imgesi üretirken, sanatçı küratöryel bir yaklaşımla bu görselleri kavramsal bağlamına uygun şekilde düzenlemiş ve zamansal olarak yapılandırmıştır.

Bu üretim süreci, insan-makine işbirliğinde YZ'nin yaratıcı süreçlere beklenmedik katkılar sağlayabileceğini ve sanatçının seçici ve yönlendirici rolüyle bu katkıların estetik ve kavramsal bütünlüğe dönüştürülebileceğini göstermektedir.

Derin öğrenme ve GAN teknolojileri, makinenin araçsallık rolünü dönüştürerek sanatçının rolünü, yaratıcı süreci, sanat eserinin doğasını ve deneysel üretim biçimlerini kökten etkilemiştir. Licklider (1990), erken dönem bilgisayar teknolojilerinde insan-makine simbiyozunun sınırlı olduğunu belirtirken, günümüzde bu etkileşim, makinenin öneriler sunup sanatçının estetik seçimler yaptığı yaratıcı ortaklık düzeyine ulaşmıştır. Sanatçı, estetik hedeflerine ulaşmak için YZ'nin sunduğu sürprizleri değerlendirmekte, böylece öngörülemez çıktılarla zenginleşen deneysel ve interaktif bir süreç yürütmektedir.

Sonuç olarak, işbirlikçi yaklaşım, YZ'yi yalnızca teknik bir araç olarak değil, öngörülemez ve yenilikçi katkılar sunan bir yaratıcı partner olarak konumlandırmaktadır. Bu bağlamda, insan ve makine arasında kurulan yaratıcı diyalog, hem kolektif üretimin hem de çağdaş sanatın sınırlarını yeniden tanımlamaktadır.

ARAÇ OLARAK YAKLAŞIM

Sanatçılar, YZ sistemlerini, tıpkı yeni bir fırça ya da teknik gibi, yaratıcı süreci destekleyen birer yardımcı araç olarak değerlendirebilmektedir. Sanat tarihinde teknolojinin yaratım sürecine dâhil olması, sanatçının konumu ve rolü üzerine çeşitli tartışmalara yol açmıştır. Fotoğraf makinesinin icadı gibi teknolojik yenilikler, sanat pratiğinde önemli kırılma noktaları yaratmış, sanatçının üretim biçimini hem tehdit etmiş hem de dönüştürmüştür. Aaron Hertzman, fotoğrafın başlangıçta mekanik bir süreç olarak algılandığını ve sanat dünyasında tehdit unsuru olarak görüldüğünü belirtmekte, ancak zamanla sanatçıların fotoğrafı benimseyerek ifade araçlarından biri hâline getirdiklerini vurgulamaktadır. Hertzman'a göre YZ'de benzer biçimde bir araç konumundadır; sanatsal üretimin asli yaratıcısı insandır ve bilgisayarlar tek başlarına sanatçı olarak kabul edilemez (Hertzman, 2018: 5).

Hertzman, "Kısacası, mevcut anlayışımızda, makine öğrenimine dayalı yöntemler de dâhil olmak üzere tüm sanat algoritmaları sanatçılara yönelik birer araçtır; onlar kendileri sanatçı değildir" (Hertzman, 2018: 13) ifadesiyle, bilgisayarların ne kadar gelişmiş olurlarsa olsunlar, duygusal veya toplumsal bağlama sahip olmadıkları için sanatçı olarak değerlendirilemeyeceklerini savunmaktadır. Ancak sanatçılar, bu sistemleri üretim sürecinde etkin biçimde kullanarak yaratıcı potansiyellerini genişletebilir. Bu bağlamda YZ, geleneksel ya da dijital üretim araçları gibi, sanatçının yönlendirmesine bağlı bir üretim aracıdır. Sanatçının seçici ve karar verici rolü, eserin niteliği ve tatmin düzeyi, YZ'nin araç olarak algılanmasının temelini oluşturmaktadır. Böylece yaratıcı sürecin merkezinde hâlâ insan yer almakta, YZ ise bu sürece destek sağlayan ikincil bir konumda bulunmaktadır.

YZ'nin araçsallığı, sanatçının yaratıcı kontrolünü ve özgürlüğünü korumasına olanak tanımaktadır. Sanatçının YZ kullanım biçimleri, insan kontrolünün yaratıcı süreçteki belirleyici rolünü pekiştirir. Bu durum, sanatsal üretimin yalnızca insan müdahalesiyle anlam kazandığını ve sanatsal özgürlüğün insanın yönlendirici rolüne dayandığını göstermektedir.

Sanatçının bedeni ile dünya arasındaki ilişki, sanatsal pratiklerine doğrudan yansır. Gelecekte akıllı sistemlerin fiziksel ve duyuşsal anlamda çevreyle etkileşime girmesi, makinelerin insana özgü üretim biçimlerine yaklaşmasına imkân tanıyabilir. Ancak YZ'nin, insana özgü bedensel varlıktan yoksun olması, insan düzeyinde yaratıcılığa ulaşmasını sınırlandırmaktadır. Bununla birlikte, insan ve YZ yaratıcılığının farklı kategoriler olarak değerlendirilmesi, bu iki unsurun kolektif bir üretim sürecinde bir araya gelmesini mümkün kılabilir.

Sanatsal sürecin tam olarak simüle edilememesinin başlıca nedenlerinden biri, sanatçının duygu ve düşüncelerini çoğu zaman bilinçdışı bir akış içinde üretmesidir. YZ'nin, insanın bu duygusal ve bilişsel aktarım biçimlerini taklit

etme sürecinde yaşadığı eksiklikler, yaratıcılığın karmaşık yapısını ortaya koyar. Geleneksel yöntemlerde sanatçı, duygularını doğrudan ifade etmek yerine sanatsal üretimleri aracılığıyla dolaylı biçimde yansıtır. Sanatçının yetenekleri doğrultusunda geliştirdiği bu ifade biçimleri, sanatın resim, heykel, müzik, ses sanatı gibi farklı disiplinlerde veya kavramsal çerçevelerde varlık bulmasını sağlamıştır.

YZ ile sanatsal üretim sürecinde, makinenin araç olarak kullanılmasında önemli bir sorun ortaya çıkmaktadır. Sanatçının makineyle iletişimi genellikle başka bir araç olan dil üzerinden kurulur. Bu, özellikle metinden görsel üretim süreçlerinde belirginleşir. Sanatçının tasarladığı çıktıyı doğru şekilde ifade edememesi veya uygun prompt'lar oluşturamaması, anlatımın eksik kalmasına neden olabilir. Doğal dili etkin kullanma becerisi, bazı görsel sanatçılar için zorluk teşkil etmektedir. Teknik bilgi eksikliği veya prompt mühendisliğinde yetersizlik, sanatçının makineye aktarmak istediği duyguda ve bilgide kayıplara yol açarak yaratıcı süreci doğrudan etkileyebilir. Sanat, özü itibarıyla mimetik bir anlatım biçimidir; yani doğada var olanın belirli bir medyum aracılığıyla başka bir platforma aktarılması üzerine temellenir.

Bu bağlamda Thomas Hobbes, *Leviathan* adlı eserinde Tanrı'nın doğayı yarattığını, insanın ise bu yaratımı yapay olarak taklit ettiğini belirtir (Hobbes, 1993: 17). Sanat, var olan dünyanın yapay bir tekrarı olarak şekillenir ve sanatçı bu taklit sürecini eserleri aracılığıyla ortaya koyar. Dilin başlı başına bir araç olduğu kabul edildiğinde, bu aracın makineye uyarlanması (örneğin prompt'lar yoluyla) yaratıcı sürece "aracın aracı" gibi ek bir katman getirir. Bu çok katmanlı aktarım, sürece hem beklenmedik yaratıcılık fırsatları hem de anlam kayıpları ekleyebilir.

Gelecekte YZ sanat üretiminde dil aracının ortadan kaldırılması ve doğrudan beyin ile iletişim kurabilen sistemlerin geliştirilmesi, YZ'nin işbirlikçi rolden araç konumuna daha belirgin şekilde geçmesini sağlayabilir. Günümüzde bile, YZ kullanılmaksızın göz hareketleriyle çizim yapılabilmesini mümkün kılan teknolojiler mevcuttur.



Görsel 6. *The EyeWriter*, Not Impossible (2024). KNot Impossible.

Kaynak: <https://www.notimpossible.com/projects/tempt-and-the-eye-writer>

EyeWriter projesinde, ALS hastası graffiti sanatçısı Tony Quan'ın göz hareketleriyle çizim yapabilmesi için geliştirilen sistem (Görsel 6), bu duruma önemli bir örnektir. Bu teknolojiye elektroensefalografi (EEG) yerine göz takibi teknolojisi kullanılmış, sanatçının göz hareketlerini algılayan donanım ve yazılım aracılığıyla doğrudan görsel üretim sağlanmıştır. Bu tür gelişmeler, gelecekte beyin-makine arayüzlerinin sanatsal üretimdeki rolüne dair önemli ipuçları sunmaktadır.

YZ'nin araç olarak değerlendirilmesinin önemli gerekçelerinden biri, mevcut sistemlerin yaratıcı süreci başlatan değil, sürdüren konumda olmasıdır. Günümüz YZ sistemleri, sanatçının aksine, yaratma ihtiyacına sahip değildir. Bu "ihtiyaçlılık" durumu, bir üretimin sanat eseri olarak değerlendirilmesinde kritik bir ölçüttür. Sanatçının yaratma isteği ve içsel motivasyonu, makinenin ise bu tür bir dürtüden yoksun oluşu, yaratıcılık ve sahiplik kavramlarını insan lehine konumlandırmaktadır. Bu bağlamda Hans Moravec'in paradoksu açıklayıcıdır: makineler karmaşık hesaplamaları kolayca yapabilirken, insana özgü yaratıcılık, sezgi ve duygusal derinlik gibi becerilerde yetersizdir (Metapiens, 2024). Satranç gibi kuralları belirli bir oyunu kazanmak makine için kolay olabilirken, sanatsal yaratım sürecini başlatmak çok daha güçtür.

Sanatçılar, YZ tarafından üretilen görselleri kendi tekniklerine entegre ederken sürecin kontrolünü ellerinde tutar. Bu durum, nihai eserin sahiplenilmesini mümkün kılar. Dolayısıyla YZ, bir araç olarak kullanıldığında, sanatçının yaratıcı müdahalesi ve denetimi, eserin yaratıcısını belirleyen en kritik unsurlardan biri hâline gelmektedir.

SONUÇ

Bu çalışma, YZ ile sanatsal üretim süreçlerinde **araçsallık–işbirlikçilik** ekseninde yaşanan dönüşümü, hem teorik çerçeveler hem de örnek eserler üzerinden incelemiştir. Bulgular, GAN ve derin öğrenme gibi teknolojilerle çalışan YZ sistemlerinin yalnızca sanatçının komutlarını uygulayan pasif araçlar olmaktan çıkıp, öngörülemez katkılar sunabilen ve rastlantısallık barındıran yaratıcı bir ortak konumuna evrilebildiğini göstermektedir.

Her ne kadar YZ, insan yaratıcılığının öznel boyutu ve bilinçten yoksun olsa da, ortaya çıkan eserler izleyici tarafından estetik olarak değerlendirildiğinde “yaratıcı” olarak algılanabilmektedir. Bu durum, sanatçı–YZ etkileşimini teknik bir süreçten çıkararak, felsefi ve estetik bir ortaklığa dönüştürmektedir. Bununla birlikte, sürecin başlangıcı, yönlendirilmesi ve nihai karar hâlen sanatçıya aittir; bu da kontrolün temel olarak insanda kaldığını ortaya koymaktadır.

Bu bağlamda kolektiflik, yalnızca insanlar arasında değil, insan ve YZ arasında da simbiyotik bir işbirliği şeklinde gerçekleşebilir. Sanatçı, YZ’nin öngörülemez katkılarını yaratıcı sürece entegre ederek hem kendi ifade alanını genişletir hem de YZ’nin yeteneklerini estetik bağlamda yeniden anlamlandırır.

YZ’nin çok boyutlu ve disiplinlerarası yapısı, kolektif ve interaktif bir üretim modeli sunmaktadır. Bu işbirlikçi yapı, sahiplik tartışmalarını beraberinde getirir de, yaratıcı çeşitliliği artıran önemli bir unsur olarak öne çıkmaktadır. Sanatçılar, uzmanlar, kullanıcılar ve dijital platformların bir araya geldiği bu çok disiplinli ortam, etkileşimli süreçler aracılığıyla kolektif yaratıcı bilincin eserlere yansımaları mümkün kılmaktadır. Böylece sanatın tekil ve tekelci yapısı dönüşmekte, ortaklaşa üretimler yaygınlaşmaktadır.

YZ’nin sanattaki rolü hem süreç hem de sonuç odaklı yaklaşımlar açısından değerlendirilebilir.

Süreç odaklı yaklaşım, YZ’nin sanatçıyla kurduğu etkileşimi, yaratıcı sürecin yönlendirilmesini ve üretimdeki rolünü ele alır. **Sonuç odaklı** yaklaşım ise, YZ ile üretilen eserlerin estetik, kavramsal ve etik boyutlarına odaklanır.

Bu bağlamda YZ ile sanat üretiminde iki temel rol tanımlanabilir:

Araç Rolü → Sanatçı yönlendirmesi → Kontrol sanatçıda → Çıktıya etki: yüksek.

İşbirlikçi Rol → Sanatçı–YZ ortaklığı → Öngörülemeyen çıktılar → Çıktıya etki: ortak.

Sanatçının yaratım sürecindeki bilinçli yönlendirmesi, YZ’nin sunduğu verileri manipüle etme ve kişiselleştirme becerisini içerir. Bu süreç, sanatçıya özgün bir üretim alanı açar. Sahiplik açısından bakıldığında, sanatçının bu müdahaleleri ve kişisel dokunuşları, eserin yaratımındaki özgün katkısını netleştirir. Böylece sanatçılar, dijital platformları ve YZ teknolojilerini yaratıcı süreçlerine dahil ederken, eserleri üzerindeki sahiplik haklarını da koruma eğilimlerini güçlendirir.

Sonuç olarak, YZ’nin sanatta araçsallık ile işbirlikçilik arasında üstlendiği geçişken rol, sanat pratiğinde yeni ifade olanakları sunmakta; yaratıcılık, sahiplik, bilinç ve kontrol kavramlarını yeniden tanımlamaktadır. Gelecekte bu simbiyotik ilişkinin, sanatçının yaratıcı kimliğini dönüştürme potansiyelinin yanı sıra, etik ve estetik tartışmaların da merkezinde olacağı öngörülmektedir.

KAYNAKÇA

Akın, C. (2015). *Dijital sanatlarda etkileşimsellik: Türkiye’de etkileşimsel dijital sanatların konumu üzerine bir inceleme* [Doktora tezi, Marmara Üniversitesi]. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Boden, M. A. (2004). *The creative mind: Myths and mechanisms*. <https://www.tribuneschoolchd.com/uploads/tms/files/1595167242-the-creative-mind-pdfdrive-com-.pdf>

Callon, M., Latour, B., & Law, J. (1986). *Power, action and belief: A new sociology of knowledge?* Routledge.

Colton, S. (2008, March). Creativity versus the perception of creativity in computational systems. In *AAAI spring symposium: Creative intelligent systems* (Vol. 8, p. 7).

Colton, S. (2012). *The Painting Fool: Stories from building an automated painter*. Springer.

Dzhimova, M., & Tigre Moura, F. (2024, October). Calculated randomness, control and creation: Artistic agency in the age of artificial intelligence. *Arts*, 13(5), 152. <https://doi.org/10.3390/arts13050152>

Elgammal, A., Liu, B., Elhoseiny, M., & Mazzone, M. (2017). *CAN: Creative adversarial networks, generating “art” by learning about styles and deviating from style norms*. https://computationalcreativity.net/iccc2017/ICCC_17_accepted_submissions/ICCC-17_paper_47.pdf

European Commission. (2018a). *A definition of AI: Main capabilities and scientific disciplines*. Directorate-General for Communication.

Fan, S. (2020). *YZ Yerimizi Alacak mı?* (İ. G. Çığay, Çev.). Hep Kitap.

Grafits, G., & Armstrong, H. (2021). *Peering into the black box: How artificial intelligence impacts design practice*. https://www.researchgate.net/publication/376232661_Peering_into_the_Black_Box_How_Artificial_Intelligence_Impacts_Design_Practice

- Gürbüz, F. B. (2020). Çekişmeli üretici ağlar (Generative Adversarial Networks) (GAN). <https://medium.com/@batincangurbuz/%C3%A7eki%C5%9Fmeli-%C3%BCretici-a%C4%9Flar-generative-adversarial-networks-gan-b4089108e62c>
- Gülaçtı, İ. E. (2023). YZ modelleriyle üretilen görsellerdeki yaratıcılık olgusuna çok boyutlu bir yaklaşım. *Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences (JOSHAS)*, 9(60), 2189–2213.
- Hertzman, A. (2018, May). Can computers create art? *Arts*, 7(2), 18. <https://doi.org/10.3390/arts7020018>
- Hobbes, T. (1993). *Leviathan* (S. Lim, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- Kılıç, T. (2021). *Bilgisayar oyunlarının eser niteliği*. Oniki Levha Yayınları.
- Klingemann, M. (2019). *Memories of Passersby I*. <https://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2019/contemporary-art-day-auction-119021/lot.109.html>
- Licklider, J. C. R. (1990). In memoriam, JCR Licklider, 1915–1990 (Vol. 61). Digital Systems Research Center.
- Mantaras, L. D. R. (2014). *Artificial intelligence and the arts: Toward computational creativity. The next step: Exponential life*. https://digital.csic.es/bitstream/10261/156712/1/FBBVA_TNS%282016%29_100-25.pdf
- McCorduck, P. (2004). *Machines who think: A personal inquiry into the history and prospects of artificial intelligence*. A K Peters, Ltd.
- Memo.tv. (2009). *Body Paint*. <https://www.memo.tv/works/bodypaint/>
- Merapines. (2024). *Moravec paradoksu: YZ için neden kolay olan zor?* <https://metapiens.medium.com/moravec-paradoksu-yapay-zeka-i%CC%87%C3%A7in-neden-kolay-olan-zor-d45444dd13de>
- Not Impossible. (2024). *The EyeWriter*. <https://www.notimpossible.com/projects/tempt-and-the-eye-writer>
- O’Gieblyn, M. (2023). *Tanrı, insan, hayvan, makine* (F. Sarılioğlu, Çev.). Altın Kitaplar.
- Reese, B. (2020). *YZ Çağı* (M. Doğan, Çev.). Say Yayınları.
- Ridler, A. (2019). *Mosaic Virus* [3-screen video installation]. <https://annaridler.com/works/mosaic-virus/>
- RoboEarth. (2010). *What is Roboearth?* <https://roboearth.ethz.ch/>
- Sejnowski, T. J. (2018). *The deep learning revolution*. MIT Press. [https://aitskadapa.ac.in/e-books/AI&ML/DEEP%20LEARNING/The%20Deep%20Learning%20Revolution_%20Machine%20Intelligence%20Meets%20Human%20Intelligence%20\(%20PDFDrive%20\).pdf](https://aitskadapa.ac.in/e-books/AI&ML/DEEP%20LEARNING/The%20Deep%20Learning%20Revolution_%20Machine%20Intelligence%20Meets%20Human%20Intelligence%20(%20PDFDrive%20).pdf)
- Searle, J. R. (1980). Minds, brains, and programs. *Behavioral and Brain Sciences*, 3(3), 417–457. <https://doi.org/10.1017/S0140525X00005756>
- Sotheby’s. (2019). *Memories of Passersby I* [Installation description]. Sotheby’s Contemporary Art Day Auction catalogue. <https://www.sothebys.com/.../lot.109.html>