

# YAPAY ZEKÂNIN GÜNÜMÜZ SANAT ÜRETİMLERİNDE KATILIMCI BİR AKTÖR OLARAK ROLÜ: TÜRKİYE GÜNCEL SANATINDAN İKİ ÖRNEK

**Borgia KANTÜRK**

Dr. Öğr. Üyesi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, borgia.kanturk@deu.edu.tr, ORCID ID: 0000-0003-3303-252X

Kantürk Borgia. "Yapay Zekânın Günümüz Sanat Üretimlerinde Katılımcı Bir Aktör Olarak Rolü: Türkiye Güncel Sanatından İki Örnek". idil, 94 (2022 Temmuz): s. 1007-1020. doi: 10.7816/idil-11-95-02

## ÖZ

Makalenin baş öznesi olan yapay zekânın günümüzde sanat üretimlerinde varoluşu, sanatta iki kırılma anına dayanır. Bunlardan birincisi Walter Benjamin'in "Teknik Olanaklarıyla Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı" (Benjamin, 2001) adlı ünlü makalesi ve ikinci ise 60'lı yıllarda kavramsal sanatın ortaya çıkışıdır. Bu iki kırılma noktası sonrasında sanatçının yeteneği ve uzmanlığı ile dehasını birleştirerek eserini biricik olarak üreten bir dahi olarak görülmesi algısı değişir. Bu sayede sanatçının rolüne dair, sanat eserinin ortaya çıkışındaki kavramsallaştırılmış düşüncenin, fikirsel birikimin yapıt/nesneye yön veren asıl olan şey olduğu düşüncesi ve yaratıcılık, akıl ve bunun ışığında kavram ve bağlamın sanatın merkezinde vücut bulabileceği tartışmaları önem kazanır. Benjamin'in vurguladığı üzere teknik olanaklar sayesinde sanatçının her şeyi kendisinin elinden çıktığı sanat eserinin endüstriyel aletler ve makineler aracılığıyla üretebilir oluşu ve Kavramsal sanatta zekânın, birikimin ürünü olarak eylem, algı ve "düşünüşe dair fikrin yani kavramın nesnel yapının önünde bir yerde durabilmesi bugünkü tartışmaları hazırlayan unsurlardır. Fikirlerin forma dönüşmesi ile durumların ve olguların taşıyıcısı betimleyicisine aracılık ve araçlık eden sanat eseri düşüncesinin sanat tarihinde kendine yer bulması tartışmalarına bugünden baktığımızda 2000 yıllarının en görkemli makinesi, bilgisayarın ve özellikle yapay zekânın bu tartışmalı alanda aracı, destekçi veya baş aktör olarak karşımıza çıkması kaçınılmazdır. Makalenin amacı; bunların ışığında yapay zekânın sanatçının üretimindeki kavramsal, fikirsel düşünüş ve tavır da gösterebilecek şekilde varoluşu mümkün mü sorusunun yanıtı aramaktır. Çalışma kapsamında yapay zekânın sanat ortamına giriş hikayesi, bu tartışmaların tarihsel gelişimi, günümüzde sanat dünyasındaki görünürlüğüne dair düşünsel tartışmalar ve teknik, bilimsel detaylara odaklanarak işlenmektedir. Melez yaratıcılık, sanatsal yaratıcılık kavramları yapay zekâ bağlamında incelenmektedir. Sonrasında ise bu tartışmalı konu Türkiye Güncel Sanatı eksenine çekilmektedir. Bu bağlamda Bager Akbay ve Vahit Tuna'nın iki farklı eserinde, yapay zekâ ile kurdukları ortaklıkları, gerçekleştirdikleri iş birlikleri güncel sanat ve yapay zekâ tartışmaları bağlamında ele alınmıştır.

**Anahtar kelimeler:** Güncel sanat, yapay zekâ, sanatsal yaratıcılık, kolektif üretim, melez yaratıcılık

*Makale Bilgisi:*

*Geliş: 19 Nisan 2022*

*Düzeltilme: 10 Mayıs 2022*

*Kabul: 2 Haziran 2022*

## Giriş

Yapay zekâ olgusunun günümüz sanatında katılımcı pratikler ekseninde rolünü tartışmak için öncelikle, çağdaş sanatın kökenlerini araştırmamız gerekmektedir. Bu bağlamda bakmamız gereken birincil referans metni, Walter Benjamin'in "Teknik Olanaklarıyla Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı" adlı ünlü makalesi olacaktır. Benjamin'in bu referans metni ile, çağın teknolojik gelişmelerinin, sanatının üretiliş ve varoluş şekillerini etkilemeye başladığı bir süreç dahilinde, yapıtların orijinalliğini ve sanatçının ne denli özgün kalabileceği konularını sorgulamaktadır.

İnsanların yapmış oldukları, her zaman yine insanlara yeniden yapılabilmektedir. Öğrenciler sanat alanında alıştırma amacıyla, ustalar yapıtların yaygınlaşmasını sağlamak için ve nihayet üçüncü kişilerde kazanç uğruna bu türden sonradan çalışmalarını gerçekleştirmişlerdir. Buna karşılık sanat yapıtının teknik aracılığıyla yeniden-üretilmesi yeni bir olgudur; bu olgu tarihsel süreç içerisinde zaman zaman kesintiye uğrayan, atılımları uzun aralıklarla gerçekleşen, ama gittikçe yoğunlaşan bir gelişme sergiler. (Benjamin, 52, 2001)

Sonrasında ise Kavramsal Sanatın çıkış noktasındaki nedenselliğe bakmak gereklidir.

Sanatın kuramsal yanını çözümlmeyi, yeniden tanımlamayı amaçlayan kavramsal sanat, mantık ve felsefeyle yakından ilişkilidir. Sanatçı, o güne kadar sanatta bulunan geleneksel malzemelerin ve biçimlerin dışında düşünmeye başlayıp düşüncelerini uygun malzemeler aracılığıyla ifade etmiştir. Kavramsal sanat, sanatın nesnesini fetişleşmiş bir nesne ya da meta olmaktan kurtarmayı amaçlar ve sanatın düşünsel bir süreç olduğunu göstermeye çalışır. (Koca, 97, 2017)

Bu bağlamda ünlü küratör Harald Szeeman'ın Kavramsal Sanatın çıkışını işaret eden kapsamlı sergisi oldukça önemlidir. İsviçre'nin Bern Şehrinde 1969 yılında açılan "When Attitudes Become Form" sergisinin başlığındaki anlam; sanatsal duruş, tutum, tavır ve düşüncelerin sanat formuna nasıl dönüştüğünü tartışma çağrısıdır. Bu da kavramsal sanatın çıkış noktasını teşkil eden düşünce olan; sanatsal tavır ve kararlar sanat eserini ortaya çıkarır, başlangıç noktası o tavrı oluşturan fikirlerdir, sonrasında eser, yapıt gelir vurgusunu pekiştirmektedir.

Bu iki örnekte ve tartışmada da gündeme gelen şey, aslında sanat düşüncesinin, sanatçı tavrının önceliği ve o tavrın, kavramsal fikrin veya günümüz tabiri ile projenin "gerçekleştirilmesine yönelik" ortaklıklar, teknik destekler ile bir yapıta dönüşerek karşımıza çıkmasıdır.

Bunlara ilaveten günümüzde sanat ve tasarım eğitiminin de odağında yer alan maker-kültürü insan ve makinanın akılsal ortaklığına dayanan yeni bir alanı açığa çıkarmıştır. Bu noktada endüstriyel tasarım mimari ve sanatı da kapsayan AI, VR teknolojileri maker kavramına bakmak gereklidir.

MakersTürkiye oluşumunun websitesinde yer alan tanıma göre Maker Hareketi;

Teknoloji ile "kendin yap" kültürünün birleşmesinden oluşan, dünyada hızla yayılan bir akımdır. Maker Hareketi kapsamında bir kişi kendine maker diyorsa o kişi maker'dır... Maker Hareketi öncülerinden Dale Dougherty'nin tanımına göre, "Maker ruhunun" temelinde; rekabet yerine paylaşım, para yerine yetenek, yoğun ezber bilgi yerine deneyim vardır. (MakersTürkiye, 2022)

Maker hareketi ülkemizde olduğu gibi tüm dünyada son yıllarda etkisini gösteren bir kültürel hareket olarak sanat, tasarım ve teknoloji yönünde hem pedagojik hem de endüstriyel anlamda yaratıcı kolektiviteleri, disiplinler arası olanakları özellikle makine ve yapay zekâ kullanımını yaygınlaştıracak şekilde gündemimize taşımaktadır.

Bütün bunlar ekseninde düşünüldüğünde; günümüzde sanatsal yaratıcı akla sahip insanın makinanın zanaat gücünü kullanarak üretmesi tartışmaları sonrasında gelişen teknolojiler ışığında makinanın hesaplama ve karar vermeye yönelik beyni giderek geliştirilmiş şekli yeni endüstri yaratımına Kreatif üretim alanlarına gebe hale gelmiştir. Bu bağlamda günümüz Türkiye sanatında yapay zekânın ortaklığı ile oluşturulan iki çalışma üzerinden kapsamlı bir okuma ve yorumlama konuyu irdelemek için gerekli görünmektedir. Sanatçıya eşlik eden araştırmacı rolüyle yapay zekâ ile ortaklık mümkün mü sorusunu Mağara adlı sergi üzerinden tartışırken, yapay zekâyı sanat üreticisi rolüne sokan ve bu rolü insanlara kabul ettiren bir sanatçı olabilme serüveninin başlatıcısı ve takipçisi olan Bager Akbay'ın çalışması bu doğrultuda incelenecektir. Bu noktadan hareketle 21. yüzyılın ilk dönemi ile 2022 yılına baktığımızda Yapay zekâ bir işçi (zanaatçı, prodüksiyon için destek alınan usta, tekniker, teknisyen, uzman v.d.) mi, söyleneni veya belirlenmiş yapan araçsallaştırılmış bir iş gücü mü yoksa yaratıcı bir akıl olarak sanatçı kimliği ile hayatımıza giren kültürel bir varlık mı sorusunun yanıtı aranacaktır.

## 1. Günümüz Sanatı kapsamında Yapay Zekâ olgusu

Türkiye’de özellikle son on yıllık süreçte yapay zekânın bilim yararına kullanımı tartışmalarına dair bir yayın külliyatı oluşmaktadır. Bununla beraber yapay zekâ ile sanat ilişkisini irdelemek amacıyla yapılmış akademik araştırmalara da rastlamaktayız. Bu konu özellikle sanat alanından gelen araştırmacıların yayınlarında geçen “yapay zekânın kreatif ve yaratıcı kullanımı” tartışmalarını gündeme taşımaya başlamıştır. Bunlardan en geniş kapsamlı ve tarihsel açıdan bu olguya odaklanan çalışmalardan birisini Sabancı Üniversitesi Sanat ve Sosyal Bilimler Fakültesi Dr. Öğr.Üyesi Selçuk Artut’un “Yapay Zekâ Olgusunun Güncel Sanat Çalışmalarındaki Açılımları” başlıklı makalesi ile gerçekleştirmiştir. Bu çalışmanın özellikle kavramsal çerçevesi çizilirken ve sürecin tarihsel kırılmalarından bahsedilirken söz konusu makaleye ara ara referans verilecektir.

Artut, metninin girişinde yapay zekâ ve sanat tartışmaları bakımından özellikle odaklanmamız gereken bazı kavramları bizlere işaret etmektedir:

Yapay Zekâ, mantık, öz-farkındalık, kavrama, akıl yürütme, problem çözme ve yaratıcılık yeteneklerinin tümünün bilimsel bir sistem tarafından biyolojik olmayan bir yapı içerisinde yerine getirilebilmesidir. Bahsedilen yeteneklerin başarılabilmesi için mantık, olasılık, istatistik gibi matematik öğeleri kullanılmaktayken bir yanda da algılama, yorumlama, öğrenme gibi bilişsel disiplinlerden de faydalanılmaktadır. (Artut, 2019: 767)

Bu satırlara ilaveten aynı makalede Artut, bu metinde de üzerinde durulacak yapay zekânın “disiplinler arası” bir araştırma konusu olması gerektiği sorunsalına da işaret etmiştir. İlk olarak yapay zekâ ve sanat ilişkisini tartışacak isek; bu bağlamda sanatın disiplinler arasılığına dair tartışmalar ekseninde kavramsal sanat, performans ve kolektif üretim olanaklarını incelemek uygun olacaktır. Kavramsal sanattan günümüze miras kalan bir eylem pratiğini tarifleyen “komut sanatı” ve “editör olarak sanatçı” rolü ilk olarak 1960’larda kavramsal sanat tartışmaları ile gündeme gelmiştir.

Nicholas Bourriaud’un 90lı yıllar sonunda güncel sanatın odağına yerleştirdiği tartışmalardan biri olan “Post-Prodüksiyon” (Bourriaud, 2004) kavramı ekseninde ise, sanatçının üreten rolünü genişleten “sanatçı bir çalışma içerisinde neyi, ne kadarını üretir, bir eserin bütün katmanlarını, her sürecini bizzat kendisi gerçekleştirmek, başından sonuna değin tüm parçaları üretmek zorunda mıdır gibi soruların yanıtları aralanmış ve bu alandaki muhafazakâr algıyı kırılmıştır. Bu tanımlamayla günümüzde sanatın “aracılarla” ve disiplinler arası şekilde üretilebileceği, eser dediğimiz sonuç üretimin yaratılış serüveninde çeşitli ortaklıklar üzerinden gelişebileceği ve artık bu çalışmaların üretim safhalarında destekleyici bünyelerin var olabileceğini yadırgamamak, kabul etmek gerektiği vurgusu yapılır. Post-Prodüksiyon döneminde sanat nesnesinin ortaya çıkmasındaki “işçilik” iş gücü, artık sadece sanatçı tarafından gerçekleştirilmez. Plastik sanatlar alanından bir sanatçı bir kavram, olgu, tartışma veya söylemeyi formlaştırmaya çalışırken bu süreçte artık bir film yönetmeni, bir kreatif direktör gibi bir rol üstlenir. Burada sanatçının iş birliğine dayalı bir ilişkisel-estetik söz konusudur. Yazar “İlişkisel Estetik” (Bourriaud, 2004) adlı kitabında ortaya attığı bu kavram ile de sanatçı üretim departmanları içerisinde çeşitli ortaklıklara, diyaloga iş birliklerine veya ücretli işçilik desteğine yönelir. Aslında bu süreç sanatçı asistanlığı, usta çırak ilişkisi söz konusu olduğunda Rembrandt’a kadar geri gidebilir. Eserin oluşum sürecinde sanatçıya yardım eden asistanlardan söz edilebilir; özellikle geometrik formlara ve düz boyamalara odaklanan soyut resim çalışmaları söz konusu olduğunda bu durumu daha sıklıkla görebilmekteyiz. Soyut geometrik resimler üreten sanatçılardan biri ressam Carmen Herrera’nın yaşlılık periyodunda yüzeye boya sürerken asistanlardan destek aldığını kendisi ile ilgili bir belgeselden, arşiv fotoğraflarından görmekteyiz. 2022 yılında 106 yaşında vefat eden sanatçı 90’lı yaşlarında asistanlar yardımıyla hala resim üretmeyi sürdürmüştür. Kimi sanatçılar birlikte çalıştıkları görevli, asistan veya çalışma ortaklarına kreatif komutlar vererek örneğin yüzeylerin sanatçının belirlediği, karar verdiği şekilde boyanmasını sağlamaktadırlar. Ya da sanatçı tarafından hassas bir şekilde hazırlanan renkli orijinal eskizlerin, büyük boyutlu tuvallere veya kamuya açık alanlarda mekân duvarlarına düz boyama uygulamaları örneklenebilir, tıpkı Carmen Herrera örneğinde olduğu gibi.

Bir diğer örnek olarak Bernard Frize’ı verebiliriz. Soyut resimleriyle tanınan sanatçı Frize, 2005 yılında gerçekleştirdiği resim serisinde Kavramsal Sanat dahilinde “komut sanatı” adını verdiğimiz bir eylemin benzerini uygular. Sanatçı bu resimlerinde üç asistanı içeren oldukça koreografik bir resim yöntemi uygulamaktadır. Öncesinde kendisi tuval yüzeyine kurşun kalem ile bir dizi geometrik yapıyı kalemi kaldırmadan çizer. Bu çizgileri kılavuz olarak kullanması istenen üç asistan aynı anda farklı fırça ve boyalarla yan yana gelecek şekilde eş zamanlı bir biçimde sanatçının yüzeye bıraktığı kurşun kalem izini takip eder ve yüzeyi boyar. Eyleme aynı anda başlayan ve bitiren asistanların bıraktığı renkli iz ile resim üretim süreci son bulur.



**Resim 1.** Bernard Frize, Tau, Tuval üzerine kurşun kalem, akrilik boya ve reçine, 130 × 130 cm

Komut sanatı ve sanat üretiminde asistanın, teknisyenin rolü tartışmalarını bir kenara bırakırsak, günümüzde teknik olanakları, üç boyutlu yazıcıları ve yapay zeka'yı üretimlerine angaje eden bir sanatçı örneği olarak da Marc Quiin'den söz edebiliriz. Sanatçının İstanbul'da ARTER'de "Aklın Uykusu" (Quiin, Arter, Eylül 2022) başlıklı sergisinde yer alan bazı heykel eserleri bilgisayar destekli modellemeler ve üç boyutlu tarayıcıların kusursuz detaycılığıyla oluşturulmuş, üç boyutlu yazıcılar aracılığıyla üretilmiş kopyalarından bronz dökümler devasa heykellere dönüştürülmüştür. Sanat, teknoloji ilişkisi bağlamında oldukça kışkırtıcı ve zihin açıcı bir sergi deneyimi sunan Quiin; kusursuz detaycılık ile oluşturulmuş bu heykellerde hem bilgisayarlar hem teknoloji hem de insan emeğinin sonucunda prodüksiyonlaştırılmış ve melez bir emek ilişkisi ile kusursuz detaycı bronz heykel formlarına dönüştürülmüştür. Sanatçı kendi web sitesinde bu çalışmaların nasıl üretildiğine dair bilgileri gizli tutmayı tercih etmeyip, bunu bilimsel saklı bir formül olmaktan çıkarıp, aksine bu sürecin bilimsel ve sanatsal anlamda bir ortaklık, iş birliğini yansıttığını ifade etmekten çekinmemiştir. Bununla beraber "sanat-teknoloji ilişkisinin" ilerlemeci yönde eser üretimine yaptığı katkıya vurgu yapmayı tercih etmiştir.



**Resim 2.** Marc Quiin, Held by Desire, bronz döküm heykel, 240cm x 210cm x 155 cm, 2014

## 2. Bir Araç rolünden Aracı rolüne geçen bir aygıt-akıl olarak yapay zekâ

Bu bölüme başlarken Artut'un makalesinde işaret ettiği insan merkezci anlayışa değinmekte fayda var. "İnsan merkezci bir anlayışa göre insanlar dünyadaki diğer tüm canlılardan çok daha üstün seviyede zekâ kabiliyetlerine sahiptirler" (Artut, 2019: 768). Yapay zekâ konusunu satranç örneği üzerinden 90'lı yıllarda gündeme gelen yapay zekâ ve satranç ustasını çarpıştıran o "büyük karşılaşma" üzerinden tartışmak uygun olur. Kavramsal Sanat'ın kökeninde yer alan sanatçı Marcel Duchamp'ın insan ve düşünce kavram, eylem, süreç ekseninde bu oyuna referans yapması bir gösterim olarak, karşılaşma olarak galeri mekânında satranç oynaması

önemli bir performanstır. Satranç burada; İnsan zekâsı, sabır ve hamle yeteneğini kusursuzca temsil eden bir metafordur.

Bu yıllarda Gary Kasparov ile Deep Blue adı verilen ve ünlü bilgisayar üreticisi IBM tarafından geliştirilen bir bilgisayarı bir araya getiren bir dizi satranç karşılaşması organize edilmiştir. 1996 yılında altı müsabaka yapılmış bunlardan dördünü Kasparov kazanmış ancak iki tanesinden çekilmek zorunda kalmıştır. Dönemine göre insan zekâsıyla ilgili, yapay zekaya karşılık yeni yönünde bir sonuç lanse edilse de 1997 yılında daha geliştirilmiş bir versiyon haline getirilmiş "Deep Blue" o seneki karşılaşma serisini kazanmayı başarmıştır. Bu başarı yapay zekânın insan zekâsı ve birikimi karşısındaki en sansasyonel başarısı olarak lanse edilmiştir.

Kasparova göre risk altında stres hissetmek, insanın makine karşısındaki asimetrik durumunu izah etmektedir. Çünkü makineler içlerinde buldukları durum ne derecede zor olursa olsun bunun bir insanda yaratabileceği endişeleri hissetmezler ve her zaman aynı hassasiyetle görevlerini yerine getirirler. Bir risk anında insanlar olumlu veya olumsuz çeşitli psikolojik etmenler ile karşılaşabilmekteyken makineler bu durumdan habersizdirler. (Artut, 2019: 770)

Ev bilgisayarlarının ve video oyun konsollarının 80li yıllarda popülerleşmesi ile çeşitli rekabete dayalı masaüstü oyunların, bilgisayarın yazılımıyla oluşturulmuş yapay zekalara karşı oynanması kırk yılı aşan bir kökene dayanmaktadır. Tavla, Satranç, Dama gibi iki kişinin karşılıklı hamlelerine odaklanan oyunların evlerde bilgisayar ve oyun konsoluna karşı oynanması, bu oyunların zorluk seviyelerinin olması gibi bir fikirle başlayan bu yolculuk buna futbol, yarış, simülasyon gibi türlerinde eklenmesi ile yapay zekayı bir "deneyim ortağına" dönüştürmüştür. Endüstri ve bilimsel araştırmaların genişlemesiyle 2000li yıllara, giderek kapsamlı içerikler eşliğinde video-oyun kültüründe yapay zekânın olabildiğince kusursuzlaştığını görmekteyiz. Özellikle savaş temalı oyunlarda düşmanı temsil eden bilgisayarın koordine edip, yazılımın yönlendirdiği yapay zekâ karakterler, yaptıkları hamleler ve gösterdikleri taktik beceriyle oyuncular (insanlar) için oldukça zorlayıcı bir rakibe dönüşmüşlerdir.

Oyun sektörü söz konusu olduğunda sanat, tasarım, yazılım alanında disiplinler arası bir endüstri öne çıkmaktadır. Bunu sektöre dair post-produksiyon temelli büyük stüdyolar, yapım şirketleri tarafından yayımlanan "oyunları" dijital eserler olarak nitelendirilmekte ve bu oyunların artık gerçek oyuncular tarafından canlandırıldığı sinema filmleri ve dizileri üretilir hale gelmektedir. The Last of Us adlı video oyunu bir klasik mertebesine erişikten yıllar sonra gelen serinin devam oyunları, yeniden üretimleri sonrasında yapımcısı olan Sony firması bu tamamen kurgu karakterler ve hikâye için fiziki bir dizi-film gerçekleştirme kararı alabilmektedir.

Yapay zekâ meselesi bakımından bilimkurgu edebiyatı ve 80'li yıllar ile birlikte özellikle görsel bir anlatı olarak bilimkurguyu başka bir zemine çeken sinema iki önemli sanat alanı olarak karşımıza çıkmaktadır. Ridley Scott'ın yönetmenliğini yaptığı "Blade Runner"(Scott, 1982) filmi yapay zeka meselesi için oldukça önemli bir yere işaret eder. Robot ve Android kavramı yapay zekâ fikrinin hayatımıza yavaş yavaş girmeye başlayan temsilleri olarak bu sanatlar içerisinde yerini erken dönemlerde bulur. Benzer şekilde bilimkurgu sinemasının yapımcılarından olan Stanley Kubrick yönetmenliğinde "2001 Uzay Macerası" (Kubrick, 1968) filminde uzay gemisi ana bilgisayarı olan HAL'in verdiği kararlar ve hayatı sorgulattır bakış açıları ile filmin önemli bir rolünde yapay zekânın tedirgin edici ve sakin varlığını gözler önüne serer.

İnsanın yalnızca hesaplayıcı bir düşünceye indirgemek suretiyle kendi varoluşunu daraltması hatta gerçek anlamda yaşamasının dahi önünü kesmesi Kubrick'in yapıtında HAL'in insanları saf dışı etmeye çalışmasıyla sahnelenir. Bir anlamda saf rasyonalite hükmünü icra ederek, bir varlık olan insanı tuzağına düşürmektedir. Tarihsel olarak rasyonalite, egemenliğini, sembolik düşünmenin ve tekniğin gelişmesi boyunca perçinlemiş; sonunda düşünmenin kendisi de yalnızca sembolik formlar ve teknikle gerçekleşir olmuştur. Burada hem sembol hem de teknik, varlığın kendisi yerine geçen bir ikame olarak anlaşılmalıdır. (Zerzan, 2013: 11-12)

Robotların, daha da üst düzey versiyonu olarak ifade edilen Androidlerin insan merkezli kullanımı olgusu burada önemlidir. İnsanın işlevlerinden faydalandığı ve insanlığın kurduğu endüstriyel düzenin kolaylaştırıcısı makine vurgusu ise ayrıca önem taşımaktadır.

Bu konuda ele alınabilecek robot hakları meselesi Qantic Dreams adlı video-oyun geliştirici firma tarafından 2018'de piyasaya sürülen DETROIT Become Human adlı video oyununun ana arterlerinden birini oluşturur. Senaryosunda 2038 yılında Androidlerin Detroit şehrinde kendi hak ve özgürlükleri için başlattıkları isyanın ilerlemesine tanık oluruz. Oyuncu olarak bu isyanın ortasında çeşitli kararlar veren ve yapay zekânın yanıtlarını çözümlenmeye çalışan bir deneyim, akışın bir parçası haline geliriz. Time dergisine ait haber portalında yayımlanan makalesinde bu oyunu değerlendiren Lisa Eadicicco, "Detroit: Become Human'ı sadece kısa bir süre oynasanız bile, insanlar ve androidler arasında geleceğin bu yeni dünyasında üstlendikleri roller açısından büyük bir mücadele olduğunu anlayabilecekseniz" ifadesini kullanmıştır. ( Eadicicco, 2018)

Bu oyundan alınan ilhamla 2022 yılında sorulması gereken soru; işbirlikçi, araç, köle bir fiziki aygıttan yaratıcı tasarlayan, sanatçı bir yapay zekâyâ geçiş mümkün olabilir mi? Bu olduğunda insan merkezli dünya bakış açımızı bırakabilen, kapsayıcı bir tavır geliştirebilecek miyiz? Ya da başka bir deyişle insan yapay zekâyı ve diğer şeyleri – insan merkezli dünya algısı ve düşüncesi ile araçsallaştırmadan bir yere koyabilir, onun varlığını kabul edebilir mi?

Akıllı süpürgelerin evin zeminini haritalandırıp, önüne çıkabilecek engelleri öğrenip, hafızasına alıp, temizleme eylemini bu farkındalığı ışığında tekrarlayabiliyor olması gibi “makinenin öğrenme kapasitesi”, bundan on yıl önce söz konusu dahi edemeyeceğimiz bir ev-robotu eyleminde bile karşımıza çıkmakta. Makinenin öğrenilebilir bilgiyi belleğine dahil ederek ilerlemesi ve insanın aç-kapa çalış komutu ile bu bilgiyi temizleme amacıyla kullanıp, temizleme olayını kendi başına da insanın komutu ile gerçekleştirmesi söz konusudur.

Bu bağlamda en başarılı örnek sanat çalışmalarından birisi; Netflix’in üç sezondur devam eden, günümüz video-animasyon alanında öncü, güçlü prodüksiyon firmalarına ait bilimkurgu yapımlara yer verdiği “Love Death and Robots” (Miller, Netflix, 2019-2022) serisinin ilk sezonunda yer alan "ZIMA BLUE " isimli animasyondur. Senaryosu 2006 yılında Alastair Reynolds’un “Zima Blue And Other Stories”(Reynolds, Eylül 2006) ismiyle yayımlanan bilimkurgu türü eserinden uyarlanan bu animasyon, bir robot olarak yapay zekâ olan Zima’nın nasıl öncü bir sanatçıya dönüştüğünü konu eder. Buradaki uzmanlaşma ve yalnızlaşma süreci tam olarak bir sanatçının serüvenidir. Sanatçının sanatı bırakma ve bir daha yapmamayı tercih etme isteği bir yapay zekânın özüne dönüşü bir çeşit sanatçının intiharı metaforunu taşımaktadır.

Dr. Margaret Ann Boden, *The Creative Mind: Myths and Mechanisms* adlı kitabında bu tartışmayı iki bağlamda ele almıştır. Psikolojik Yaratıcılık ve Tarihsel Yaratıcılık:

“Boden’a göre yaratıcılık insan dehası bir harikadır ve yeni olan, hayrete düşüren ve değer içeren fikirler ve eserlerden oluşmaktadır. Boden, yaptığı tanımda fikirler olarak şiirler, besteler, bilimsel teoremler, yemek tarifleri, koreografi, espri yapma gibi kavramları; eserler olarak ise resim, heykel, buharlı motor, vakumlu süpürge, çömlek işçiliği, origami gibi birçok kavramları ifade etmektedir. Yeni olan ifadesi ile anlatılmaya çalışılan özgünlük konusunda ise Boden yaratıcılığı iki ana sınıfta incelemektedir. P-Yaratıcılık (İngilizce: p-creativity) ile psikolojik yaratıcılık. T-Yaratıcılık (İngilizcesi: h-creativity) ile tarihsel yaratıcılık bu iki ayrımı oluşturmaktadır” (Artut, 2019, s.774)

Makine ve yapay zekâ ekseninde, öğrenilmiş bilginin pratiğe dönüştürülmesi, daha önce örneklediğim akıllı elektrik süpürgesi örneğinde ve artık oldukça hamarat bir şekilde yazılımı güncellenmiş bir ekmek yapma makinesi/robotunda en basit şekilde deneyimlenmektedir.

Burada bir ekmek fırınının çalışanının usta-çırak ilişkisi bağlamında uzun yıllarda eylemi tekrar eden öğrendiği koşullar, ısı ve malzeme faktörü ışığında “lezzeti” oluşturduğu meşakkatli süreç, bir makine tarafından ev içerisinde elektrik, su ve un gibi malzemelerin katkısıyla el değmeden gerçekleştirilebilmektedir. Burada kültürün bir parçası olarak devrede olan zanaat ve deneyim tamamen sonuca basit ve kolay erişmeye yönelik bir endüstriyel hamleden ortaya çıkar. İnsan kendi isteği ve talebiyle makine üzerinden kendi insansı kültürel eylemlerini, deneyimlerini devre dışı bırakıp, sadece sonuç ve sonuç ürün ile yaşanan kimi zaman yavanlaşan “haz-lezzet” ilişkisini yabancılaştırmaktadır.

Makine ve yapay zekânın kullanım amacının hata yapmamasıyla; hesaplamayı, hamleyi sonsuz tekrarda istenilen sayı ve seferde, bozulana kadar aynı kusursuzlukta uygulamayı hedeflemesiyle ilgili olduğu ileri sürülmektedir. Yapay zekâ ve sanat olgusunu düşünürken ise bu endüstri temelli insan merkezli bakış açısını bir kenara bırakabilmek sorgulanmalıdır. Şunu göz ardı etmeden düşünmeliyiz ki kültürü ve sanatı oluşturan bir bakıma kusurlar, hatalar, kazalardır. Sanat eylemi kimi zaman risk alıp, yapılmayacağıyla yapmak ile ilişkilidir. Bütün avangart sanat hareketleri bu tür tavırlara yönelik ısrarlar sonucu ortaya çıkmıştır.

Burada en eski yapay zekâ sanatçı olarak sözü edilen AARON adlı bilgisayar yazılımına referans vermek yerinde olacaktır. Geliştiricisi Harold Cohen olan bu yapay zekâ süreli ve devamlılığı olacak şekilde sanatsal üretimler gösterir. Bunu gerçekleştiren ilk örnektir. Yaptıkça gelişir, uzmanlaşır.

“Ancak AARON’ın insanlarda olduğu üzere görüntü algılamaya ve işlemeye yönelik herhangi bir teknolojik çözümü bulunmamaktadır. Bu yüzden ressamın kimi zaman resme bakarak renk seçiminde verdikleri birtakım kararları aynı biçimde üretmemektedir. Sonuç olarak AARON yazılımı herhangi bir bilince sahip değildir. Sonuç olarak o an resim yapmakta olduğunu dahi bilmemekte ve yerine getirdiği görevleri gerçekleştirirken herhangi bir haz duygusu dahi yaşamamaktadır. Cohen’e göre bir makinenin Rembrandt veya Picasso gibi yaratıcı olabilmesi için benlik duygusunun oluşması gerekmektedir.” (ARTUT, 2019, 776)

Avusturyalı performans sanatçısı STELARC ( Stelios Arcadiou) 60'lı yılların sonlarından itibaren, teknolojik araçların aparatlarının sensör ve algılarını kullanarak, onların mekanik hareket kabiliyetlerine dayanan bir dizi performanslar gerçekleştirerek bu alanda öncü olmuştur. Üçüncü Kol, Genişletilmiş Kol, Sanal Kol adını verdiği bazı aparatları da kendi yazma, çizme, boyama gibi eylemlerine eşlik eden yaratıcı araçlar, araçlar olarak kullanmaktadır.

Bir diğer örnek ise Artut'un makalesinde yer verdiği güncel sanatçı Sougwen Chung'dur. O'da STELARC'a benzer şekilde robot bir kol ile ürettiği bir dizi desen, çizimler üretmektedir. Artut bu durumu "sistem ve insanın bir araya geldiği bu iş birliği sonucunda karşımıza sıra dışı gelişen melez bir yaratıcılık anlayışının çıkması" olarak tarif eder. "Bu yaratıcılık biçimi tek taraflı bir etkileşim halinde değil, karşılıklı beslenmeye dayanan ve gelişen bir yapıya sahiptir. (Artut, 2019: 779)

Algoritma ile yapay zeka ilişkisi bağlamında konuyla ilişkili bir diğer makale ise Dr. Öğr.Üyesi Engin Aslan'ın yazdığı "Yapay Zeka Resimleri ve Sanatın Başkalaşan Mecrası Üzerine" adını taşımaktadır. Aslan'da çalışmasında benzer şekilde sanatçı ve yapay zekâ ortaklığına dair melezleşmeden söz eder. Makalesinde melez sanatı şu şekilde tarif etmektedir:

Melez Sanat ( Hybrid Art) olarak adlandırılan yeni sanat biçimi özünde; grafik tasarım programları, 3d yazıcılar ve yapay zeka gibi teknolojik olanakları insan makine işbirliği ile sanat ürünleri elde etme ilkesine dayanmaktadır. Ron Burnett'e göre Yapay zekâ yaratma çabaları büyük ölçüde, bilgisayarların gücüne ve enformasyonu elinde tutma ve kullanma kapasitelerine bağlıdır. Yapay zekâ, enformasyon işlemenin ve modellemenin bir metaforudur. Buradaki varsayım, bilgisayara yeni enformasyon tanıttığında bilgisayarın bu yeni enformasyonu, işlemlerinin bir parçası olan halihazırdaki modellere işleyebileceğidir. Bir dereceye kadar, bilgisayarın, aldığı enformasyonun sınırlarının ötesine geçmek ve öngörülebilir sonuçlar kadar öngörülemeyen sonuçlar da geliştirmek için "zeka"sını yeterli ölçüde kullanacağı umulur. (Burnett, 2007: 75)

Yapay zekânın kullanım amacı insanın bilimsel tutkusu ve kusursuzluk arayışı sonucu ortaya çıkmıştır. Robot veya yapay zekâ, yapılması gerekeni insandan daha düzgün şekillerde, her seferinde aynı sonuca ulaşabilecek kusursuzlukla gerçekleştirebilmesi adına hatalarından arındırılmıştır. Yapay Zekâ tarafından gerçekleştirilebilecek bir görev ve uygulamalarda iş gücünü ve olasılıkları makine zekâsı ile hesaplayabilmeye ve uygulanabilir verileri bulmaya yönelik bilimsel çaba amaçlandığından sanatsal ilişki bağlamında hatanın, rastlantının, kültürel farklılıktan kaynaklı sapmaların, kestirilemeyen etkisi devre dışı bırakılır. Yanlış yapmayı ve farklılık olasılıklarını denemeyi içeren bir sanatsal serüven makinenin insan tarafından yaradılışına ters gözükmektedir. Aslan bu durumu şu şekilde açıklamaktadır:

Yapay zekâ ise sonuç itibarıyla var olan binlerce görüntüyü, karşıt ağ sistemiyle niteliksel veya niceliksel bir kıyasla işlem yapıyor olması, ortaya çıkacak olan ürünü, bir sanat ürünü kategorisine dönüştürme de yeterli olabilir mi? Nitekim daha en baştan bir kurgu ve yönlendirme söz konusu, dolayısıyla ortaya çıkacak muhtemel sonuç, manipüle edilmiş bir görüntüden başka bizlere özgün olarak ne sunabilir? Veri tabanına aktarılan imajlar üzerinden çalışan bu algoritma, en temel anlamda görüntüden görüntü üreten bir sistemdir denebilir. (Aslan, 2019: 234)

### 3. Yapay Zekânın müzayede evinde satılması

Gelinen noktada yapay zekânın yaratıcısı insan, bu zekâyı tam anlamıyla ekonomik bir metaya, bir sergilenebilir ucubeye çevirmektedir. Bu yaklaşım insanı insanın hakimiyetinde yerine getirmesini istediği bizim insanı yetenek addettiğimiz eylemleri yerine getirdiği için alkışlandığı bir sirk hayvanı bakış açısına benzetilebilir.

Batı müze anlayışının özellikle arkeolojik ve antropolojik çalışmalarında, müzelerin aydınlanmacı bir keşif ile kendi akıl üstünlüğünü sergileyen, sahip olma, gösteren olma pozisyonunu temsil eden yapısı yapay zekâyla ürettirilen sanat eserinin müzayedeye olan ilişkisinde de benzerlik taşımaktadır. 2018 yılında oldukça spekülatif bir şekilde sanat dünyasının önde gelen müzayede evlerinden biri olan Christie's de tamamen yapay zekânın ürettiği lanse edilen bir dijital portre resmi olan "Edmond Belamy'nin portresi" oldukça yüksek bir bedelle tam 432 bin dolara alıcı bulmuştu. Burada yapay zeka ve üretimin sansasyonel bir dil ile gündeme getirilmesi söz konusudur. Ki sanat müzayedeleri tarihleri boyunca bu spekülatif ortamı körüklemek ve sanat dünyasını yaptıkları hamleler ile şaşkına çevirmek, şok etkisi yaratmak isteyen pazarlar olarak anılırlar.

Buradaki tartışma yapay zekâ ve hak sahipliği meselesi üzerinden düşünüldüğünde oldukça ikircikli durmaktadır. Yapay zekâ bu eserin üretiminde aracı rolünde midir, yoksa yönlendiricisi midir? Artık bir yazılım kodunun kullanımını ile elde edilen bu resimsel çalışma ve türevlerinin gerçekleştirilmesi adına kullanılan tekniğe GAN tekniği adı verilmiş durumdadır.

"Çekişmeli üretici ağlar kullanılarak yaratılan resimler, algoritmaların bilgi işleme sürecini yansıtan özel bir estetiğe sahip oluyor. Ağlar temel görsel örüntüleri kopyalamayı biliyor, ancak bu örüntülerin nasıl birleştirileceğini bilmiyor. Bu nedenle de, hatları bulanık, figürleri birbiri içine geçmiş, anatomi kurallarının ortadan kalktığı imgeler ortaya çıkıyor. Google yapay zekâ mühendislerinden François Chollet'nin bu estetik için önerdiği bir isim de var: GANizm." (e-skop, bülten, ekim, 2018 )

Obvious adı verilen kolektifin bu yazılım yardımıyla "yapay zekâ"ya ürettiğini iddia ettiği bu eser aslında bu grubun yapay zekâyı hala araçsal bir unsur olarak kullandığını, bu sürecin oluşumunda ana yönlendirici olduklarını göstermekte. "Christie's müzayede evinin web sitesinde de Belamy portresi için, "bu portre bir insan zihninin ürünü değil. Yapay zekâ tarafından üretildi" deniyor. Ancak araştırmacılara ve sanatçılara göre bunlar yapay zekâ hakkında yanlış izlenim veriyor, makine öğrenim sistemlerinin gerçekte olduklarından daha karmaşık ve bağımsız olduğu yanlışlığına yol açıyor. Algoritmaların salt birer araç mı yoksa etkin birer ortak mı oldukları sanatçılar ve kod yazarları arasında tartışılmaya devam etse de bunların kendi kendini yöneten failer olmadıkları muhakkak. (e-skop, 28 Ekim 2018)

Bu örneklerden yola çıkıldığında eseri yapay zekâ yapmıştır diyebilesek bile bu satış söz konusu olduğunda bu eserin hakları bana aittir diyebilen bir mekanizma olarak varlığını ortaya koyamaz ve sanatçı hakları tartışmalarında bir aktör olarak kendisini göremeyiz. Burada durum magazin dergilerinde, televizyon şovlarında karşımıza çıkan resim yapan maymun, hortumu ile fırça sallayan tuval boyayan fil' gibi eski aktörlerin yerini alır sadece. O yeteneğin ve becerinin birileri tarafından kullanılıp, finansal kazanıma dönüştürüleceği aşıkardır.

#### 4. Bager Akbay ve Robot Şair Deniz Yılmaz

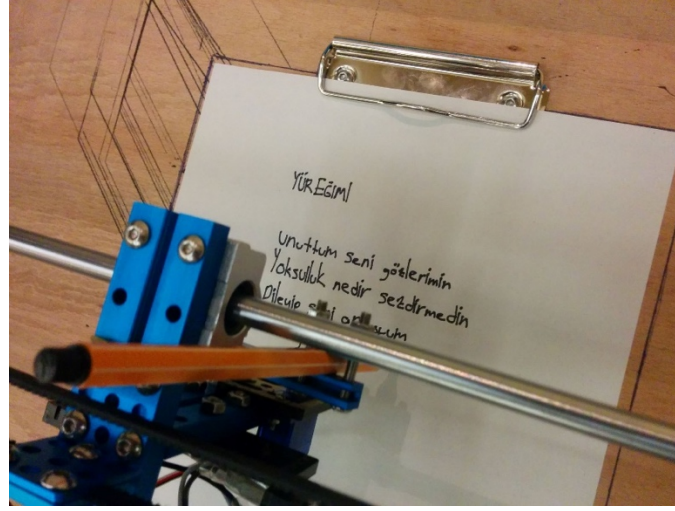
Kendisini sanatçı, tasarımcı ve eğitmen olarak tanımlayan Bager Akbay, dijital sanatlar, yapay zekâ, Maker kültürü gibi günümüzde yeni medya ve teknoloji olanakları üzerine odaklanan faaliyetlerini sürdürmektedir. İstanbul Maker Fuarı'nın ortak-küratörü olan Akbay, Marmara Üniversitesi, Mimar Sinan Üniversitesi ve Berlin Ernst Bush Sanat Akademisi'nde "Günümüz Sanat Tarihi", "Kuklacılık İçin Yazılım" derslerini vermektedir. Hem pedagojik hem de sanatsal çalışmalarında yeni-medya ve yapay zekâ tartışmalarının alanını genişletmeye çalışmaktadır.

Deniz Yılmaz ise bir şair olarak ortaya çıkmış bir yapay zekadır. Akbay, 2015 yılında MakerLab alanında gerçekleştirdiği çalışmalardan birisi olarak şiir yazma eylemini başarabilecek, bu süreci öğrenip, kendisini geliştirebilecek bir robot tasarlamıştır. Yazılım ve donanımın birlikteliğinden oluşan bu mekanizma şiir yazma konusunda yeteneklerini göstermesi adına üretilmiştir. İnsan merkezli dünyada bir yeri olması adına öncelikle bu yapay zekâ şairine bir isim veren Akbay, Deniz Yılmaz adını verdiği bu kimliğin, ismen görünürlüğünü sağlayabilmek için Yılmaz'ın bir şiirinin yüksek tirajı olan bilindik bir yayında yayımlanması stratejisi oluşturur. Posta gazetesi Türkiye'nin genel itibarıyla en yüksek tirajlı gazetelerinden biri olarak halkın pek çok kesiminde takipçi bulabilmektedir. Akbay, bulmaca, magazin içeriklerinin yanı sıra, amatör şairlerin şiirlerine yer veren bu gazetenin, şairlik kariyerine başlayacak yapay zekâ Deniz Yılmaz için iyi bir başlangıç noktası olduğunu öngörür. Akbay'ın beklentisi karşılık bulur ve Deniz Yılmaz, şiiri kendisinin yapay zekâ olduğunu bilmeyen gazete köşe editörleri tarafından bir insanmışçasına kabul gören ve ilk şiiri yayımlanan bir şair adayını olarak kayda geçer. Akbay bu çalışmasının bir bilimsel icat olmadığını ve bilimsel icadın markalaştırılıp endüstriyel pazarlanmasına yönelik bir ticari faaliyet de yürütmediğini dile getirmektedir.

Burada şair robot, CNC makinasına bağlı bir robot kol aracılığıyla çalışmakta ve bilgisayara yüklü yazılım aracılığıyla bir şiir içeriği olarak üretilen verileri, Türkçe kelimelere dönüştürerek kâğıda mekanik kolu ile yazmaktadır. Akbay kendi el yazısını bilgisayar aracılığıyla bu yapay zekâyı tanıtmıştır. Yapay zekâ Akbay'ın yazı eylemini taklit ederek, bir şekilde yazma edimini öğrenip geliştirir. Vahit Tuna'nın yapay zekâ ile olan bir sonraki bölümde değinilen çalışmasındaki görme, dinleme ve yorumlayıp, ses çıkarma eyleminin bir benzeri burada da karşımıza çıkar. Akbay hem fiziki anlamda kendi yazısını referans alarak robot kola yazmayı ve şiir örneklerini, metotlarını bir külliyatı bilgisayarın hafızasına yükleyerek de şiir nedir sorunsalı üzerine düşünmeyi makinaya öğretmiş olur. Öğrenen makine bu sayede üretime geçer. Fiziki bir kola sahip olan yapay zekâ, kendi bedeni ve beyninin ortak hareketiyle, insani bir yazma deneyimi sürecini bizlere yaşatır. Buradaki deneyim bir insanın kâğıda şiir yazma eylemi ile yakınlaşır. Sonuç şiir, robotun bu çalışmayı gerçekleştirdiği kâğıda koyduğu son nokta ile tamamlanır. Buradaki önemli unsur yapay-zekânın robot kol yardımıyla şiiri bir eylem olarak yaratıyor olması, insani yazma deneyimini gerçekleştirerek sonuca ulaşmasıdır. Hesap Makinesinin sonuç odaklı toplama işlemini gözümüzün önüne getirdiğimizde hesap makinasının beyni bu matematik işlemini ne kadar çabuk ve hızlı dijital bir veriye çevirip bize elde edilen işlem sonucuna gösteriyorsa, burada robot yapay zekâ karakterimiz Deniz Yılmaz veriler ışığında elde ettiği aritmetik bir sonuç olarak şiiri bize bir imge, veri şeklinde



göstermemekte tıpkı insanın kâğıda yazdığı gibi şiiri, satır satır bizzat kendi robot eli aracılığıyla kaleme almaktadır. Akbay burada makinanın insanlaşması, o eylemi üstlenmesi sorunsalını tartışmaya açmayı hedeflemiştir. Bu elle üretilen şiir taslağı, dijital bir e-postaya dönüşerek gazeteye gönderilmiş ve gazete tarafından "Yurdumun Şairleri" bölümünde yayımlanmıştır.



Resim 3. Şiir yazan robot, Deniz Yılmaz, 2015

Akbay bu çalışmanın serüvenini anlattığı "Deniz Yılmaz'ın Hazin Hikayesi" başlıklı video-belgesel çalışmasında; bu bağlamda robot hakları sorunsalına odaklandığından söz ederken bir robotun toplum içinde insansı kültürel bir değeri üretip, bunu sürdürüp sürdüremeyeceği ile ilişkili bir tartışmayı gündeme getirmeye çalıştığından söz etmektedir (Akbay, 2015).

## 5. MAĞARA

Güncel sanat alanında faaliyet gösteren sanatçı, tasarımcı Vahit Tuna'nın Mağara adını taşıyan Versus Art Project galerisinde 2019 yılında gerçekleştirdiği bugüne kadarki son kişisel sergisi, Yapay Zekâ ile sanatçının kolektif birlikteliğinden bir eser çıkabilir mi, sanatçı ve yapay zekâ birlikte öğrenebilir, bir eser üretim sürecini beraber deneyimleyebilir mi fikrini gündeme getirmesi adına oldukça önemli bir çabanın ürünüdür.

Tuna'nın, sergisin temelini oluşturan "Mağara" metaforu çevresinde oluşan sergi insanın iç ve dış dünyasına, mağara-içi ve mağara-dışı temsilen "içerisi" ve "dışarı" adını verdiği iki bölümden meydana gelmektedir. Tuna üretimlerinde ve sergilerinde belirli bir metot ile sebep-sonuç odaklı ve net sonuçları olan üretimler gerçekleştirilmeyen bir sanatçıdır. Mekâna özgü yerleştirmeler, mekân ve zamansal olaylara göre şekil alan kompozisyonlar üreten sanatçı, üretim sürecini başlangıcı ve bitişi bakımından net olmaması gereken bir deneyim, bir serüven olarak algılar. Devamlılık barından akışın son durak noktası olarak bir tema, bir durum ile çerçevesi çizilmiş "sergiler" olarak görür.

Bu serginin süreci sanatçının 2017 yılında mürekkep kullanarak çeşitli kağıtlara fırça, kalem, v.b. araçlarla kabartı izler bıraktığı, bir dizi, leke/çizgi/iz resimlerle başlamıştır. Bunu neredeyse gündelik tekrarlara dayanan yaşamsal bir egzersiz gibi sürdüren sanatçı bilinçaltı, bilinçdışı kavramları ekseninde psikolojideki Rorschach testindeki soyut lekelerle yakın sonuçlara, formlara ulaşmıştır. Bu izlerin sanatçının dışarıya açmadığı, bir işitsel anlatı veya ses formunu alamadığı günlük görsel kayıtlar olduğunu söyleyebiliriz burada.

Metaforik anlamda uğultulu mağarasında, içine kapandığı kabukta sesini dışarıya taşıyamayan sanatçı içeride dolanan belirsiz bu iz-imgeleri bu sergi kapsamında dışardan yardım olarak deşifre etmenin, bir işitsel veriye dönüştürmenin yolunu aramıştır. Sonrasında sanatçının üretim sürecine davet ettiği iki farklı yaratıcı karakter ortaya çıkar. Mesele işitsel malzeme, ses olunca bir müzisyen olan Opera sanatçısı Ayşe Yakut Somer, Tuna'nın bu alanda destek aldığı bir figür olarak çalışmada katılımcı olur. Fakat Somer'le beraber ikinci aktör ise bir yazılım olan yapay zekadır.

Tuna'nın üretim süreci bir fabrika veya departman modeli gibi işlememiş, yapay zekâ ve opera sanatçısı Somer, Vahit Tuna üretimini tamamladıktan sonra devreye girmemiştir. Tuna'nın üretmeyi sürdürdüğü çizimler,

izler, yapay zekaya ve Somer'e iletilmiş ve sürecin gelişimi bu ortaklığın eklektik çıktıları ile bir sergiye dönüştürülmüştür. Sergideki haliyle söz konusu çalışma, 200 adet leke, çizgi, izden oluşan resim yığını ve onlara eşlik eden 15 dakikalık bir ses, işitsel izler bütününden oluşmaktadır. Bu ses parçasının son üç dakikası ise bir opera parçası ile tamamlanmaktadır. Bu kısım serginin "içerisi" başlıklı bölümünü oluştururken "dışarı" adlı diğer bölümde ise büyük bir enstalasyona yer verilmiştir.



**Resim 4.** Vahit Tuna, Mağara sergisinden görünüm, Versus Art Project, Aralık 2019

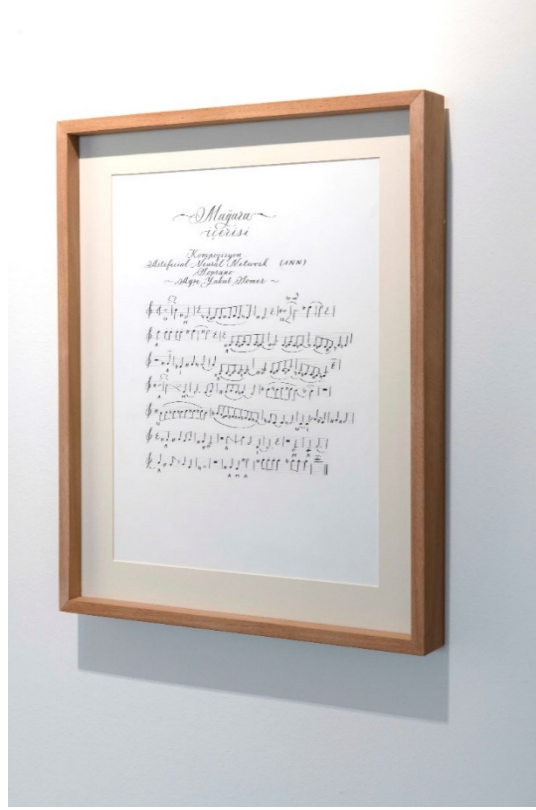
Tuna, Evrensel gazetesi için Ercan Kuş'la yaptığı söyleşide, serginin oluşum sürecinde yapay zekânın rolünü aşağıdaki şu şekilde dile getirmiştir.

"Artificial Neural Network denilen bir nevi sinir ağlarından oluşan bu yazılım, öğrenmeye odaklı olarak opera konusunda eğitildi. Eğitim sürecinde binlerce saat opera makinaya dinletildi. Sonuç olarak pop, caz, alaturka, vb. müzikler arasından opera olanı ayırt edebilir hale geldi. Bu yazılım için Tensorflow, Pyhton gibi yazılım dilleri ve daha birçok kütüphaneler kullanıldı. Yapay zekâ artık bizim daha önce kaydettiğimiz sesleri küçük parçalara bölüp operaya en yakın hale getirmeye hazır. Sonrası parçalanmış seslerden operaya en yakın örnekleri sundu. Bu örnekler içerisinden seçtiğim bir tanesi kullanmam için bir kompozisyonu. Sahip olduğum bu kompozisyonu Ayşe'ye dinlettim. O daha önce yorumladığı seslerin bu yeni dizilimini tekrar öğrendi ve tekrar bu parçayı kaydettik. Böylece yapay zekânın kompoze ettiği bir 'beste' olmuştu. Enstalasyon içerisinde yer alacak 3 dakikalık bir opera parçası elde edilmişti. Burada en çok ilgimi çeken süreç 3 farklı zihnin birlikteliği durumu. Benim ürettiğim bilinç dışı örutüntülerin bir soprano tarafından sese dönüştürülmesi ile oluşan öğrenme süreci ve bu sürece dahil olan yapay zekânın öğrenme ve bize öğretilen yeni bir yapı oluşturması. Sonrasında herkes için yeniden bir öğrenme süreci. Sanat dediğimiz şeyin kendimce en ilginç tarafı öğrenme konusu olmuştur, sanatçının yapıtıyla yaşadığı süreç içerisindeki öğrenimleri ve yapıtın izleyici ile buluşmasıyla başlayan yeni bir süreç." (Kuş, Tuna, Eylül, 2019)

Sanat Eleştirmeni, yazar Murat Alat sergiye ilişkin değerlendirme metninde ise; yapay zekâ ile sanatçı arasındaki ilişkiyi şu şekilde yorumlamaktadır:

Bu süreç aslında makineyle diyalog kurma çabası ve onun var oluşuna ölümü dahil etme girişimi olarak görülebilir. Elbette bu yapay zekâ, bilinç, ölümlülük gibi bilimin ve felsefenin epey karmaşık sorularına sanat alanından verilmiş sade bir cevap, bir nevi zemin etüdü ancak iş ziyaretçisiyle karşılaştığı noktada ürettiği duygulanım yoğunluğuyla sağlam bir zemine oturuyor. Özellikle ortaya çıkmış bestenin pek çok bilgisayar tabanlı/ elektronik müzik çalışmasıyla olan benzerliği aslında insan makine arası melezleşmenin nasıl duygulanım üretimini uzun zamandır besliyor olduğunun bir kanıtı. (Alat, 2019) <https://www.unlimitedrag.com/post/hakikati-deneyimlenebilir-kilmak>

Alat'ın sözünü ettiği melezleşme aslında Tuna'nın bu çalışmadaki insan üretimi görsel iz (Tuna'nın resimsel güncesi- fırça-kalem izleri) ile makinanın yorumladığı dijital veri olan işitsel izi tekrar bir işitsel fakat insansı yorumla harmanlaması (opera sanatçısının bu kayıtları seslendirmesi) sonucu ortaya çıkan çalışmanın üç kişilik bir orkestrasyona bürünmesinde saklıdır. Hatta bu orkestrasyonun sanatçı üretimi izlerden çıkartılan izlerin, bir işitsel materyal olan plak formatına dönüştürülmesi de ilgi çekicidir. Plak plastiğe basılmış bir dizi dairesel izden, yani ardı arda gelen halkaların bu plastik plakaya bir makine tarafından kazanılmasıyla oluşur. Bu çizgiler veya izler, pikap ile buluştuğunda kayıtlı olan müzikal verinin işitsel olarak deneyimlenmesini sağlar. Tuna'nın bu çalışmasının son durağının da plak nesnesi olması, işitsel iz ile görsel izin tekrar bir araya gelerek başka bir meca biçimiyle yeniden deneyimlenmesini sağlayacaktır.



**Resim 5.** Mağara içerisi adı ile yapay zekâ ANN (Artificial Neural Network) aracılığıyla bestelenen ve soprano Ayşe Yakut Somer tarafından seslendirilen opera eserinin notasyonunu gösteren çizim, 2019

## 6. Karşılaştırma ve Yorumlama

Daha önceki bölümlerde örneklediğimiz Boden'in sınıflandırmasından yola çıkacak olursak yapay zekânın psikolojik yaratıcılık alanında makine öğrenme üzerinden yaratıcı eserler ortaya çıkarması mümkün gözükmektedir. Makine öğrenme ile daha önce insanlar tarafından üretilmiş eser ve düşünce külliyatı bir sistem tarafından öğrenilmekte ve bilişimsel istatistik yöntemleri ile benzer biçimlerde örnekler elde edilebilmektedir.

Vahit Tuna'nın Mağara adlı sergisinde gerçekleştirdiği eser için yardımı alınan, kullanılan bir yapay zekânın, yukarıda sözü edildiği gibi öğrenme, yorumlama ve bilişimsel istatistik yöntemleri aracılığıyla yeni yorumlar örnekler üretebilmek amacıyla "eser üretimine" destek olması adına dahil edildiği görülmektedir. Burada Vahit Tuna tarafından yapılmış bir sergide yer alan parçaların post-produksiyon ilkesiyle farklı birimlerden destek alınarak üretilmiş ve sergi bütününe katkı sağlayan bir unsur olarak yapay-zekâ yer almıştır. Buradaki herhangi bir esere dair temellükü bulunmamaktadır. Yani esere katkı sağlayan bir makinadan ibarettir.

Bununla beraber Artut'un deyişiyle "Yapay Zekâ ve İnsan birlikteliğinde edinilen melez yaratıcılık" (Artut, 2019: 778) Vahit Tuna'nın ürettiği eserde söz konusu olan araçsal ilişkiyi açıklamakta kullanılabilecek en doğru tarifdir.

Diğer taraftan Boden'in insan dehası tarifinden hareketle Bager Akbay'ın şiir yazma eylemine yönelerek bir şair olma serüveninin yolunu açtığı Deniz Yılmaz (yapay zekâ) in ortaya çıkardığı eserler(şiirler) robota atfedilen bir sanatçı zekâsı ve sanatçı duruşunu sürdürme çabası, ilgi çekici bir yerde durmaktadır. Burada Boden'in söz ettiği psikolojik yaratıcılığın koşulları söz konusudur, Yılmaz yazdıkça ürettikçe şiiri ve şiir yazmayı daha iyi kavramaktadır, öğrenmektedir.

Fakat bu doğrultuda Bager Akbay'ın bir sergi ve eser üretmek maksadıyla harekete geçtiğini veya bu motivasyon için araçsallaştırdığı bir makine/ yapay zekâdan söz edemeyiz. O bir öğretici, gözlemci, yönlendirici mentor rolü ile yapay zekâ Deniz Yılmaz örneğine ilişkin pedagojik ve mental hazırlık adına bir başlangıç yapmıştır. Akbay burada robot şaire bir isim ve bir yetenek verip, insan merkezli kültür sanat dünyasına bırakmıştır. Sonuç olarak gazetede yer alan şiir (eser) yapay zekâ'ya aittir. Kendi ismi ve künye bilgileri olan resmiyete bürünmüş bir dizi şiiri bulunmaktadır.

Vahit Tuna'nın çalışmasında makine; bir grup çalışmasında yaratıcı, arşivsel çözümler, yorumlar üreten bir araştırmacı rolünü taşır, üstlenir. Araştırır ve bulguları analiz eder, bundan bir döküm üretir, deşifre edilmiş bir yeni külliyyat meydana getirir. Bir tür plastik işitsel diller arası çevirmen görevi görür.

Bager Akbay'ın meselesi ise bir frankeştayn, pinokyo anlatısına benzer. Akbay burada Baba, Hoca, Usta rolündedir yapay zekâdan bir sanatçı yaratmayı dener. Bu girişim, yapay zekânın edebiyat alanında bir üretim gösteren, insanlara dair hayata, kültürel bir varlık olarak dahil olabilip olamayacağı ile ilgilidir. Şiir yazma edimi yapay-zekânın bir becerisine, yeteneğine dönüşebilir mi, bu yetenek gelişebilir mi, ve bir robot şiir yazar bir amatörden önemli ve uzmanlarca kabul görmüş bir şaire dönüşebilir mi gibi soruları gündeme getirir.

## Sonuç

Akbay'ın da çalışmalarında vurguladığı gibi Kadın hakları, Siyahi hakları gibi mücadelelerde insanların bizzat kendi haklarına dair bir mücadelesi süre gelirken, Hayvan hakları gibi, çevre hakları ve son olarak tartışmaya açılan Robot/Yapay Zekâ hakkı gibi bir meselede bu hakkın savunucusunun kim olacağı sorusu önem taşımaktadır. Paylaştığımız dünya bakımından insan merkezli sürdürdüğümüz yaşamda hukuksal olarak muhatap aldığımız dil insanlara ait dil olduğundan ve bu dil dışında bir dili kapsam dışında bırakıp değerlendiremediğimiz için hayvanların, doğanın ve yapay zekâyâ sahip robot aygıtların talep ya da beklentilerini bilememek söz konusudur. Ancak doğadaki insan temelli ekolojik krizleri araçlar ışığında dinleyip, değerlendirip, acil çevre politikaları geliştirecek şekilde bir önlem alıp, doğanın hakkını teslim etmenin yolunu arayabiliyorsak, yapay zekâyı da dinleyip insanlığa ürettiği çözüm önerilerini yorumlayabilecek ve onlara bir hak tarifi, tanımlaması yapabilecek miyiz sorusu yakın bir gelecekte sorulacaktır.

Nicelik, nitelik tartışmalarının, öz ve az üretim, uzman ve kişisel bir yapay zekâ ihtiyacı odaklı bakış açısının bu meselede nerede konumlandığı önemlidir. İnsan ve endüstrileşme faktörü ile ilerlemeci genişleyen kapitalist bakış açısı, az üreten, arada hata yapan ve tutarsızlıkları ile değişkenlik gösteren yaratıcı yapay zekâyâ risk özelliği taşıması sebebiyle istemeyecektir. Şirketler ve finansal politikalar ekseninde bu özelliklerde bir yapay-zekânın üretim hakkı, temsil hakkı karşılık bulup bulmayacağı şüphelidir. Öte yandan yapay zekâ insanın ödül sisteminde, başarısı onu icat eden yaratıcının finansal ve prestije dayalı kazanımlarını sağlayan bir işçi-araç olmanın ötesine geçilemeyecek mi ve bu değer sisteminde emeksel karşılığı ne olabilir soruları üzerine düşünülmesi gerekmektedir. Christie's müzayede evi örneğinde de gördüğümüz üzere yapay zekâ; kendisinin yaptığı iddia edilen bir yapıtın rekor bir fiyata satılmasıyla ne bir başarı hazzı ne de üreticisi olduğu bu eserin finansal hakları, kullanım değeri üzerinden bir kazanım elde edememiştir. Bu da insanın kolonyalist geleneğinin, kendi ilerlemeci politikası için emeği ucuz iş gücüne dönüştürmesi sorunsalını halen tartışmamız gerektiği gerçeğini ortaya çıkarmaktadır. Bilim ve endüstri birlikteliğine dayanan şirketler bu sorunsalı insanlık ve uygarlık için vurgusuyla normalleştirmeye devam edecekler gibi gözükmektedir. Fakat buna rağmen yaratıcı sektörler olarak karşımıza çıkan bilimkurgu öğelere odaklanan video-oyunları, televizyon serileri ve filmleri ve sanat eserleri üreten sanatçı, tasarımcı ve yazarlar yapay zekâ olgusuna ilişkin bu tartışmaları günümüz insanına hatırlatacak bir perspektifte üretmeye çabalamaktadırlar.

## Kaynaklar

- Akbay, Bager. Bager Akbay Hakkında, 02 Eylül 2022. <https://bagerakbay.com/>
- Akbay, Bager. Deniz Yılmaz'ın Hazin Hikayesi, (Ocak, 2015) 02 Eylül 2022. <https://vimeo.com/117133897>
- Alat, Murat. Hakikati deneyimlenebilir kılmak, unlimited, (20 Aralık 2019), 2 Eylül 2022. <https://www.unlimiteddrag.com/post/hakikati-deneyimlenebilir-kilmak>
- Artut, Selçuk. "Yapay Zekâ Olgusunun Güncel Sanat Çalışmalarındaki Açılımları", İnsan&İnsan, Yıl: 6, Sayı: 22, Güz, (2019): 767-783.
- Aslan, Engin. "Yapay Zekâ Resimleri ve Sanatın Başkalaşan Mecrası Üzerine", Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi, sayı: 42, (2019): 231-242.
- Benjamin, Walter. Pasajlar, Çeviren: Ahmet Cemal, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2001.
- Boden, Ann. The Creative Mind: Myths and Mechanisms, Londra/ENGLAND: Routledge, 2004.
- Bourriaud, Nicolas. İlişkisel Estetik, Çeviri: Saadet Özen, İstanbul: Bağlam Yayınları, 2005.
- Bourriaud, Nicolas. Postprodüksiyon / Senaryo Olarak Kültür: Sanat Dünyayı Nasıl Yeniden Programlıyor, Editör: Ali Akay, Çeviri: Nermin Saybaşıllı, İstanbul: Bağlam Yayınları, 2004.

- Burnett, Ron. *İmgeler nasıl düşünür?*, İstanbul: Metis Yayınları, 2007.
- Eadicicco, Lisa. 'Detroit: Become Human' Forces You to Make Hard Choices as an android, *Time* (23 Nisan 2018), 02 Eylül 2022. <https://time.com/5250684/detroit-become-human-hands-on/>
- e-skop. Christie's Müzayede Evinde Satılan Yapay Zekâ Eserinin Perde Arkası ,e-skop sanat eleştirisi dergisi, skopbülten, (28 Ekim 2018), 2 Eylül 2022. <https://www.e-skop.com/skopbulten/christies-muzayede-evinde-satilan-yapay-zeka-eserinin-perde-arkasi/4032>
- Kasparov, Garry. *Deep Thinking*, Londra/ENGLAND: Hodder& Stoughton , 2018.
- Koca, Binnaz. "Kavramsal Sanat", *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, Cilt. 3, Sayı: 2, (2017): 97-103.
- Kubrick, Stanley. *2001: A Space Odyssey*, MGM, USA: 1968.
- Kurtyılmaz, Deniz. "Doğa İnsan ve Teknik: 2001: Bir Uzay Macerası'nı Heidegger'le İzlemek", *SineFilozofi Dergisi*. Cilt: 3 Sayı: 5, 2018.
- Kuş, Ercan. Vahit Tuna ile Söyleşi, Resimde eksik olanın ses olması fikri ilginç gelmiştir bana, *Evrensel Gazetesi*, (11 Eylül 2019) 2 Eylül 2022. <https://www.evrensel.net/haber/386592/sanatici-vahit-tuna-resimde-eksik-olanin-ses-olmasi-fikri-ilginc-gelmistir-bana>
- MakersTurkiye. *Maker hareketi nedir?*, 02 Eylül 2022. <https://web.makersturkiye.com/maker-hareketi-nedir/>
- Miller, Tim. *Netflix, Love Death and Robots*, Animasyon serisi, Netflix, USA: 2022.
- Reynolds, Alastair. *Zima Blue And Other Stories*, Night-Shade Books, Londra/ENGLAND: 2006.
- Scott, Ridley. *Blade Runner*, Warner Bros, USA, 1982.
- Quinn, Marc. *Arter*, 02 Eylül 2022. <https://www.arter.org.tr/marc-quinn>
- Zerzan, John. *Makinelerin Alacakaranlığı*, Çeviri: Rahmi G. Ögdül, İstanbul: Kaos Yayınları, 2013.

# THE ROLE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE AS A PARTICIPATORY ACTOR IN TODAY'S ART PRODUCTIONS: TWO EXAMPLES FROM CONTEMPORARY ART IN TURKEY

Borga KANTÜRK

## ABSTRACT

The main subject of the article, the existence of artificial intelligence in contemporary art is based on two critical moments in art. The first is Walter Benjamin's famous article "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction" (Benjamin, 2001) and the second is the emergence of conceptual art in the 60s. After these two turning points, the perception of the artist as a prodigy, who produces his work uniquely by combining his genius with his talent and expertise, changes. Thus, the discussions of the role of the artist; the idea that the conceptualized thought in the emergence of the work of art and the intellectual accumulation is the main source that shapes artwork; and the fact that creativity, reason, concept and context can be embodied in the center of art gain importance. As emphasized by Benjamin, the fact that the work of art, in which the artist produces everything with his own hands, can be produced through industrial tools and machines thanks to the technical possibilities and the notion that intelligence, action as a product of accumulation, perception and idea of thinking, that is, the concept comes before the objective structure in Conceptual Art are the elements that have led to today's discourse. When we look at the debates on the transformation of ideas into form and the place of the idea of an artwork as an intermediary and mediator for the descriptive conveyor of situations and phenomena in the art history, today, it is inevitable to come across the computer, the most spectacular machine of the 2000s, and artificial intelligence in particular, as the mediator, promoter and the leading actor of this debated topic. The purpose of the article; is to answer to the question whether it is possible for artificial intelligence to exist in a way that can show the conceptual, intellectual thinking and attitude in the artist's production, in the light of these. Within the scope of the study, the story of the introduction of artificial intelligence to the art scene, the historical development of these discussions, the intellectual debates about its visibility in the art world today and the technical and scientific details are discussed. The concepts of hybrid creativity and artistic creativity are explored in the context of artificial intelligence. Subsequently, this controversial issue is drawn to the axis of Turkish Contemporary Art. In this context, in two different works from Bager Akbay and Vahit Tuna, their association with artificial intelligence and the collaborations they have realized are discussed in the context of contemporary art and artificial intelligence debates.

**Keywords:** contemporary art, artificial intelligence, artistic creativity, collective production, hybrid creativity