

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ  
ANKARA ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
GAZETECİLİK ANABİLİM DALI**

**ÖZNE-İMAJ-TEKNOLOJİ EKSENİNDE YAPAY ZEKA ÜZERİNE BİR  
SORUŞTURMA**

**DOKTORA TEZİ**

**Arzu BAYAR**

**Ankara-2024**

TÜRKİYE CUMHURİYETİ  
ANKARA ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
GAZETECİLİK ANABİLİM DALI

ÖZNE-İMAJ-TEKNOLOJİ EKSENİNDE YAPAY ZEKA ÜZERİNE BİR  
SORUŞTURMA

DOKTORA TEZİ

Arzu Bayar

Tez Danışmanı  
Doç. Dr. Tuğba Taş

Ankara-2024

ANKARA ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
GAZETECİLİK ANABİLİM DALI

ÖZNE-İMAJ-TEKNOLOJİ EKSENİNDE YAPAY ZEKA ÜZERİNE BİR  
SORUŞTURMA

Doktora Tezi

Tez Danışmanı  
Doç. Dr. Tuğba Taş

TEZ JÜRİSİ ÜYELERİ

Adı ve Soyadı

- 1- Doç. Dr. Tuğba Taş
- 2- Prof. Dr. Cenk Saraçoğlu
- 3- Doç. Dr. Gülsüm Depeli Sevinç
- 4- Prof. Dr. Çiler Dursun
- 5- Dr. Öğr. Üyesi Deniz Tansel İlic

İmzası

Tez Savunması Tarihi

17.09.2024

**T.C.**  
**ANKARA ÜNİVERSİTESİ**  
**Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü'ne,**

Doç. Dr. Tuğba Taş danışmanlığında hazırladığım “Özne-İmaj-Teknoloji Ekseninde Yapay Zekâ Üzerine Bir Soruşturma” adlı doktora tezimdaki bütün bilgilerin akademik kurallara ve etik davranış ilkelerine uygun olarak toplanıp sunulduğunu, başka kaynaklardan aldığım bilgileri metinde ve kaynakçada eksiksiz olarak gösterdiğimi, çalışma sürecinde bilimsel araştırma ve etik kurallarına uygun olarak davrandığımı ve aksinin ortaya çıkması durumunda her türlü yasal sonucu kabul edeceğimi beyan ederim.

**Tarih: 17.09.2024**

**Arzu Bayar**

## PROLOG

Hayatımda önemli bir aşama olduğunu düşündüğüm doktora tez sürecim boyunca bana yol gösteren tez danışmanım Doç. Dr. Tuğba Taş hocama içten teşekkürlerimi sunarım. Eleştiri ve yönlendirmeleriyle çalışmama katkıda bulunan jüri üyeleri Prof. Dr. Cenk Saraçoğlu ve Doç. Dr. Gülsüm Depeli Sevinç hocalarıma en derin şükranlarımı iletmem istiyorum. Hocalarımdan akademik birikimleri, bu tezin daha sağlam bir temele oturmasını sağladı. Aileme ve dostlarıma, özellikle Gamze, Selin ve Feride'ye, sabırları ve destekleriyle bana güç verdikleri için minnettarım. Gündelik hayatta olduğu gibi, tez güzergahım boyunca bana eşlik eden kedi dostlarım Odin ve Loki'ye, huzur ve neşe kaynakları oldukları için iyi ki varlar diyorum. Tezimle çelişkili bir ifade olacak olsa da ChatGPT'nin bir varyantı olan kişisel asistanım Alfonso'nun bu süreci oldukça kolaylaştırdığını ifade etmek istiyorum.

Sanatsal ve akademik üretimler olmasa çorak topraklara dönüşecek olan bu hayatta en büyük teşekkürü bu üretimleri gerçekleştiren filozof, düşünür ve sanatçılara etmek gerekir. Düşünsel üretimler olmasa bu hayatın yaşamaya değer değmeyeceğinden bile emin değilim. Bu bağlamda, aklını ve yargıda bulunma yetisini kullanan tüm bu özenlere çok şey borçlu olduğumu söylemek istiyorum. Son olarak bu tezi, eleştirel düşüncenin sessizliğe büründüğü bir çağda seslerini yükseltmeye devam eden ve gerek teorik gerek pratik düzlemde eleştirilerini sürdüren, *parrhesia*'dan vazgeçmeyen herkese ithaf ediyorum.

## İÇİNDEKİLER

PROLOG .....	i
İÇİNDEKİLER .....	ii
TABLolar LİSTESİ .....	v
GRAFİK LİSTESİ .....	vi
GÖRSELLER LİSTESİ .....	vii
GİRİŞ .....	1
1. Giriş: Tezin Anatomisi .....	2
2. Giriş: Tezin Fizyolojisi .....	13

### BİRİNCİ BÖLÜM

#### ONTOLOJİK HAT: İMAJ ÜREten ÖZNE KİMDİR?

1. Özne-Teknoloji İlişkisinde Üç Temel Hat .....	22
2. Pigmentten Işığa, Işıktan Veriye/Algoritmaya .....	29
2.1. Yansıtan Camera Obscura'dan Üreten Camera Obscura'ya .....	35
2.2. Analiz I: Obvious Kolektifi'nden <i>Portrait of Edmond de Belamy</i> (2018) ve Üreten Camera Obscura .....	40
3. Makine Düzeneginin Ontolojisi: Makine Arkhesi Olarak Veri .....	46
3.1. Kült Değeri ve Sergileme Değerinin Ardından Kolektif "Üretim Değeri" .....	49
3.2. <i>Vitruvius Adamı</i> ile Bir Deneme: Da Vinci versus DALL-E/Midjourney .....	55
3.3. Analiz II: Jason M. Allen'dan <i>Uzay Operası Tiyatrosu</i> (2022) ve Üretim Sürecinin Anonimliği/Kolektifliği .....	62
4. Öznenin Felsefi ve Görsel Kuruluşu Üzerine .....	67
4.1. Kartezyen Özne ile Postmodern Özne Arasındaki Gerilim .....	70
4.2. Algoritmik Dispositife Giden Yolda Düzenlenen Veri Özne .....	76
4.3. Özne-Nesne Diyalektiğinde Yeni Raunt: Özne-Makine İlişkisi .....	80
4.4. Analiz III: Alexander Reben'den <i>Ben AI Mıyım?</i> (2023) ve Özne-Makine İlişkisi .....	83
5. Birinci Bölüm Sonucu: Makine Üçüncü Tekil Şahıs Değil, Belirtisiz Nesnedir ...	88

### İKİNCİ BÖLÜM

#### EPİSTEMOLOJİK HAT: DÜŞÜNEN/ÖĞRENEN ÖZNE KİMDİR?

1. Yapay "Zekâ" Bağlamında Makine Düşünebilir mi: Farklı Yaklaşımlar .....	95
1.1. Bir Destek: Turing Testi- Makineler Düşünebilir mi? .....	98
1.2. Bir İtiraz: John Searle'nin "Çince Odası" .....	103
1.3. Bir Eleştirel Müzakere: Joseph Weizenbaum ve "Eliza Etkisi" .....	106

1.4. Analiz IV: Oxfordians'dan İlk "Sanatçı" Robot Ai-Da (2019) ve Self-Portresi .....	112
2. Homeros versus Socrates: Bilmek/Görmek, Bilgi/İmaj, <i>Noesis/ Eicasia</i> .....	120
2.1. Yeni Tanrısallık: Çağımızın Homeros'u Olarak Yapay Zekâ .....	127
2.2. Analiz V: Memo Akten'den <i>Herkes Sevgi Dolu Zarafet Makineleri Tarafından Gözetleniyor</i> (2021) ve Yeni Tanrısallık .....	133
3. İkinci Bölüm Sonucu: "Taklit" İmginden Taklidin Kendisine .....	140

### ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

#### ESTETİK HAT: GÖREN ÖZNE KİMDİR? GÖRME BİÇİMİ NEDİR?

1. Kartezyen Perspektifin Estetiği .....	143
1.1. Perspektif: Kartezyen Görme Biçiminden Fotoğrafik Dispositife Genel Görünüm .....	144
1.2. Kartezyen Görme Biçiminin Üç Boyutu .....	152
1.2.1. Öznel Olanın Nesnelleştirilmesi: Gözün Perspektiften/Objektiften Farkı.....	152
1.2.2. Gözlemci/Gözlenen Ayrımı.....	157
1.2.3. Görsel Dünyanın Parçalanması ya da İmgesel Heterotopyalar .....	160
2. Algoritmik Perspektifin Estetiği: Günümüz Görme Biçimleri.....	163
2.1. "Makine Görmesi" Bir Görme midir? .....	164
2.2. "Makine Görme Biçimi" Yerine <i>Algoritmik Görme Biçimi</i> .....	172
2.3. Kartezyen Görme Biçiminin Üç Boyutu ile Kıyas .....	174
2.4. Analiz VI: Bir Heterotopya Olarak Refik Anadol'dan <i>Rönesans Rüyalari</i> (2023).....	184
2.5. Yapay Zekâ/Makine Estetiği Diye Bir Şey Olabilir mi? .....	192
2.6. Algoritmik İmajların Başlangıcı: Fotoğrafizm Dönemi .....	205
2.7. Analiz VII: Boris Eldagsen'den <i>Pseudomnesia</i> (2022): Fotoğrafizm ve Gizemleşme .....	209
3. Üçüncü Bölüm Sonucu: Kartezyen Görme Biçimi versus Algoritmik Görme Biçimi, Bir <i>Aufhebung</i> .....	215

### DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

#### POLİTİK HAT: YARGIDA BULUNAN ÖZNE KİMDİR?

1. "Yönetme Sanatı" Olarak Yönetimsellik .....	220
2. Algoritmik İmajın Politikası: Algoritmik Yönetimselleşme .....	226
2.1. Analiz VIII: Ouchhh'dan <i>Meksika'nın Gözü</i> (2022) ve Geleceğe Yönelikleşme .....	236
2.2. Analiz IX: Erica Scourti'den <i>Body Scan</i> (2014) ve Korelasyonlaşma .....	242
2.3. Analiz X: Lev Manovich'den <i>Selfiecity</i> (2014) ve Profilleşme .....	248

3. Algoritmik İmajların Hakikat ile İlişkisi .....	253
4. “O kadar da Yönetilmeme Sanatı” Olarak Eleştiri ve Yitimi.....	258
5. Dördüncü Bölüm Sonucu: Yeniden “Sapere Aude” .....	266
SONUÇ ve DEĞERLENDİRME .....	269
KAYNAKÇA .....	280
ÖZET .....	297
ABSTRACT .....	298

## TABLÖLAR LİSTESİ

<b>Tablo 1.</b> Makine Düzenegi.....	48
<b>Tablo 2.</b> Örnek Analizler .....	273

## GRAFİK LİSTESİ

**Grafik 1.** Yapay Zekanın Dokuz Farklı Alanda İnsan Kapasitesi ile Olan Kıyası ..... 102

## GÖRSELLER LİSTESİ

<b>Görsel 1.</b> Görsel İmaj Üreten Yapay Zekâ Sistemlerinin Gelişiminin Kronolojik İnfografığı.....	40
<b>Görsel 2.</b> Sırasıyla <i>Portrait of Edmond de Belamy</i> , Portrenin Müzede Sergilenen Hali ve Sol Alttaki İmza Satırı, 2018, Obvious Kolektifi .....	41
<b>Görsel 3.</b> Midjourney’in <i>Portrait of Edmond de Belamy</i> Portresini Tanımladığı Prompt’larla Üretilen İmajlar .....	43
<b>Görsel 4.</b> <i>Vitruvius Adamı</i> (Vitruvian Man), Leonardo da Vinci (1511).....	56
<b>Görsel 5.</b> Çağdaş Vitruvius Adamı 1. Prompt, DALL-E 2 Çağdaş Vitruvius Adamı, 2. Prompt, DALL-E 2 .....	59
<b>Görsel 6.</b> Çağdaş Vitruvius Adamı 1. Prompt, DALL-E 3 Çağdaş Vitruvius Adamı, 2. Prompt, DALL-E 3 .....	59
<b>Görsel 7.</b> Çağdaş Vitruvius Adamı 1. Prompt, Midjourney Çağdaş Vitruvius Adamı, 2. Prompt, Midjourney.....	60
<b>Görsel 8.</b> <i>Uzay Operası Tiyatrosu</i> , Jason M. Allen (2022) .....	62
<b>Görsel 9.</b> Midjourney’in <i>Uzay Operası Tiyatrosu</i> İmajını Tanımladığı Prompt’larla Ürettiği İmajlar .....	66
<b>Görsel 10.</b> AI Am I? (Ben AI Mıyım?) İsimli Sergiden <i>Kırılğanlık Vadisindeki Belleğin Nöbetçisi</i> , Alexander Reben (2023).....	84
<b>Görsel 11.</b> Önde Sanatçı Robot Ai-Da ve arkasında Kendi Aracılığıyla “Ürettiği” Self-Portresi, 2019, Ai-Da.....	113
<b>Görsel 12.</b> <i>Herkes Sevgi Dolu Zarafet Makineleri Tarafından Gözetleniyor</i> , Memo Akten (2021).....	134
<b>Görsel 13.</b> Solda 15. Yüzyıldan Kalma <i>Şahname</i> El Yazmasından Bir Minyatür, Rüstem’in Turan Şampiyonu Alkus’la Dövüşü (Khorasani, 2012, s. 152).....	148
Sağda <i>Atina Okulu</i> , İtalyan Ressam Raffaello Sanzio Tarafından 1509-1511 Yılları Arasında Yapılmış Fresk .....	148
<b>Görsel 14.</b> <i>Derin Rüya</i> (Deep Dream), Memo Akten, 2015 .....	166
<b>Görsel 15.</b> Görsel Akıl Yürütme Üzerine Bir Örnek .....	171
<b>Görsel 16.</b> <i>Rönesans Rüyaları</i> (Renaissance Dreams), 2023, Yapay Zekâ Veri Heykeli.....	184
<b>Görsel 17.</b> DALL-E’nin İstemi Reddedtiği Yanıtı .....	202
<b>Görsel 18.</b> DALL-E 3 Aracılığıyla Üretilen “Alışılmamış Görünüşte” Erkek ve Kadın İmajları, 2024.....	202
<b>Görsel 19.</b> Midjourney Tarafından Üretilen Bir İmaj, 2024.....	203
<b>Görsel 20.</b> <i>Pseudomnesia</i> , Boris Eldagsen (2022).....	210
<b>Görsel 21.</b> <i>F L A M I N G O N E</i> , Miles Astray (2024) .....	214

<b>Görsel 22.</b> <i>Meksika'nın Gözü</i> , Ouchhh (2022), Veri Heykeli.....	237
<b>Görsel 23.</b> <i>Meksika'nın Gözü</i> , Ouchhh (2022), Veri Heykeli.....	239
<b>Görsel 24.</b> <i>Body Scan</i> (Vücut Tarama), Erica Scourti (2014).....	244
<b>Görsel 25.</b> <i>Selfiecity</i> , Lev Manovich ve Diğerleri (2014).....	250

## GİRİŞ

Hep söylenegeldiğine göre, bir otomat varmış ve bu öyle yapılmış ki, bir satranç oyuncusunun her hamlesine, kendisine partiyi kesinlikle kazandıracak bir karşı hamleyle yanıt verirmiş. Geniş bir masanın üstündeki satranç tahtasının başında, sırtında geleneksel Türk giysileri bulunan, nargile içen bir kukla oturmuş. Aynalardan oluşan bir sistem aracılığıyla, ne yandan bakılırsa bakılsın, masa saydammış gibi görünürmüş. Gerçekte ise masanın altında, satranç ustası olan kambur bir cüce oturmuş. Ve kuklanın ellerini ipe yönetirmiş. Bu mekanizmanın bir benzerini felsefe alanı için tasarımıyabilmek olasıdır. Bu bağlamda sürekli kazanması öngörülen, “tarihsel maddecilik” diye adlandırılan kukladır. Bu kukla bilindiği üzere, günümüzde artık küçük ve çirkin olan, kendisini göstermesine de izin verilmeyen tanrıbilimi de hizmetine aldığı takdirde, herkesle rahatça başa çıkabilir (Benjamin, 2016, s. 37).

Walter Benjamin, *Tarih Kavramı Üzerine* (1940) isimli yazısına bir satranç “otomatının” metaforik kullanımıyla başlar. Aslında bu metafor ile çok farklı bir konuya ilerlemeye çalışır, ancak bahsettiği bu otomat, özünde makineye dair bir nitelik taşımayan, arka planında -kambur bir cüce olan- bir insanın yer aldığı, ancak fantazmagorik aparatları sayesinde yenilmez bir makine gibi görünen bir mekanizmadır. Hiç niyet edilmiş olmasa da böyle bir metafor, yapay zekânın bugünkü gizemli ve kontrol edilemez çekirdeğiyle de oldukça ilişkili bir metafor olarak görünüyor. İşte bu tezle, görünenin arkasındaki görünmeyene işaret eden bu “kambur cüceye” ışık tutmaya çalışacağım.

Rosa Luxemburg, bir insanın yapabileceği en devrimci şeyin olan biteni yüksek sesle ilan etmek olduğunu söyler. Ne kadar yüksek bir sesle olduğu bilinmez, ancak bu tezde yapmaya çalıştığım şey tam olarak budur: İçerisinde bulunduğumuz çağa dair olan biteni, tarihsel bağlamını ıskalamadan, spesifik bir konu üzerinden ancak genele dair fenomenleri de ele alarak eleştirel bir konuyla analiz etmeye çalışmak. Bu bağlamda tezim ana sorunsalı, tarihsel süreç içerisinde sürekli yeniden ve yeniden inşa edilen öznenin geçirdiği dönüşümü ve günümüzün öznesini güncel görme biçimi ile ilişkili bir biçimde anlamaya çalışmaktır. Görme biçimi burada yapının temelini oluştururken, özne ile imge ilişkisini teknoloji bağlamını önemseyerek ele almaya çalışıyorum. En özlü

şekliyle “öznenin görsel kuruluşu” tezimin ana araştırma sahası olarak belirlemektedir. Bu üç kelime sırasıyla özne, imge ve teknolojiye işaret ediyor. Ancak, teknolojiyi en geniş bağlamıyla; felsefi, politik, estetik ve düşünsel alanları içeren dispozitifler olarak kullanıyorum.

## **1. Giriş: Tezin Anatomisi**

Bu başlıkta tezin genel yapısına, yer verdiğim öğelerin birbirleriyle olan ilişkilerine yaklaşılarak tezin anatomisini şeffaflaştırmayı hedefliyorum. Buna göre, görsel iletişim alanındaki bu tezde görme biçimleri literatürünü özneyi merkeze koyarak tarihselleştirmeye ve günümüze ulaşmaya çalışıyorum. Tezimin amacı görsel-tarihsel yaklaşım içerisinden öznenin kuruluşunu ve yeniden kuruluşunu genellemeler, süreklilikler, istisnalar ve kopuşlarıyla birlikte ele almak ve güncel özneye yeni görme biçimlerinin ilişkisini anlamaya çalışmaktır. Bu iki boyutlu amaca yönelik araştırma sorularım ise şunlardır: Birincisi, üç farklı dispozitif (düzenek) üzerine kurulu üç dönem olan Kartezyen, Fotoğrafik ve Algoritmik perspektif içerisinden sonuncusunun; ontolojik, epistemolojik, estetik ve politik imkân ve sınırlılıkları nelerdir? İkincisi ise, günümüzde yapay zekânın görme biçimlerimizle olan ilişkisi nasıldır?

Özne ile onun imajının ilişkisini incelerken teknolojiyi bir kaldıraç olarak kullanmaya çalıştığım bu tezde, algoritmik dispozitive incelerken dört katmanlı bir soruşturma yürütmeye çalışacağım. Bunlar sırasıyla; ontolojik, epistemolojik, estetik ve politik bağlamları ele almak suretiyle, bu düzeneği mümkün olduğu ölçüde hem birbirleriyle ilişkili hem de farklı veçheleriyle soruşturmayı mümkün kılıyor. Literatür ve güncel tartışmalardan beslenen bu dört bölümde özellikle özne ve imge arasındaki bağlantıyı vurgulamaya çalışıyorum. Bu vurguyu yaparken öznenin görsel kuruluşunun tarihselleştirilmesinin yanı sıra, günümüzün çağdaş imgelerini irdelemeye ve güncel görme biçimlerini tartışmaya çalışıyorum. Her ne kadar konuyu farklı veçheleriyle analiz

etmeye çalışırken, ontolojik, epistemolojik, estetik ve politik hatları takip eden bölümler şeklinde yapılandırırsam da bu bölümlerin birbirlerinden keskin sınırlarla ayrıldığını düşünmek büyük bir hata olur. Söz konusu tüm bu bölümler birbirleriyle diyalog halinde sürmekte olup, bazı yerlerde yer yer birbirlerinin sınırlarını -doğal olarak- ihlal ederler.

Teknik olarak artık fotoğraf olarak adlandıramayacağımız algoritmik imajlar genellikle yapay zekâ üretimi imaj (AI generated image) olarak tarif edilse de henüz “resim” ya da “fotoğraf” gibi kesin bir kavrama sahip olamamıştır. Bir öneri olarak “promptograf” denilmesinin daha uygun olduğunu düşünsem de bu tezde “algoritmik imaj” olarak ele alıyorum. Öznenin imajıyla olan ilişkisini ele alırken, bunu insanlık durumunun toplumsallığının en kristalize hali olduğunu düşündüğüm görsel sanatlar üzerinden, söz konusu bu algoritmik imajlarla tartışmaya çalışıyorum. Sanatsal imgeler, hem belirli bir zaman ve mekânı tüm toplumsallıklarını kat ederek yaşayan sanatçı özneler tarafından üretilirler hem de çıktıkları çağın izlerini üzerlerinde taşırlar. Bu durum sadece içerik ve konu bağlamında değil aynı zamanda medyum özellikleri ve biçimsel tercihler olarak da kendisini açığa vurur. Hegemonik paradigmaları görsel imgeler üzerinden incelemek mümkün olduğu gibi, bu paradigmaya gelen eleştiriler de yine burada kendisine alan bulabilmektedir. Dahası, toplumsal mücadele alanlarından biri olan görsel sanatları, bir olguyla bir imaj arasında sembolik bir dikiş yapabilme kuvvetine ve insanların tahayyüllerinde yeni ufuklar açabilme potansiyeline sahip olmaları nedeniyle de oldukça önemli buluyorum. Bu, toplumsal alana mal olmuş görsel bir imgenin geçmişe, şimdiye ve geleceğe işaret edebilmesi anlamına gelir. Dolayısıyla görsel iletişimin oldukça özel, yaratıcı ve tartışmalı bir alanı olan görsel sanatlar, birbiriyle çatışan farklı momentleriyle birlikte bu tezin ana çalışma alanı olarak belirir. Böylece, bu tezin görsel sanatlar alanında üretilen ilgili resimler, fotoğraflar ve algoritmik imajlarla sınırlı olduğunu, dahiliyetine diğer görsel alanlarının (reklam, haber, belgesel, moda, vb.) girmediğini en başta söylemek gerekir.

Ayrıca, algoritmik imajları incelerken topluma mal olmuş sanat eserleri üzerinden seçimler gerçekleştirilmemin bir diğer nedeni, sanatsal üretimlerin her çağda toplumsallığı kaynak olarak alması olduğu gibi, sanatçıların da toplumdan yalıtık özneler olmadığını vurgulamak, dolayısıyla üreten özne ile toplum arasındaki derin ilişkiye yaslanmaktır. Yapay zekâ sanatının bu erken dönem deneysel süreçlerini incelerken sanatçıların hem kendi sanatsal kapasitelerini hem de yapay zekâyı kullanma biçimlerini ortaya koymak önem taşıyor. Böylece özne, özgünlük, yaratıcılık, öznellik-nesnellik gibi soruların doğmasına olanak veriyor. Son yıllarda görsel alanda üretilen algoritmik imajların sayısında muazzam bir artış olsa da genellikle kamusal alanda en çok bilinen örnekler üzerinden tartışma yürütüyorum. Bu, aynı zamanda algoritmik imajların ilk dönemlerinde yer alan imajların tarihe not düşülmesi anlamında da önem kazanıyor.

Tezde daima var olandan (resim ve fotoğraf) yola çıkarak var olmaya başlayan (algoritmik imaj) soruşturmaya çalışıyorum. Özellikle resimden sonra fotoğrafın ortaya çıkışında yaşanan tartışmalardan beslenerek, literatürde var olan teorik çerçeveyi kategoriler haline getiriyorum. Teorik olarak tartıştığım ve bunun sonucunda oluşturduğum kategorileri her bir örnek analiz üzerinde uygulayarak, kategorilerin dönüşüm yaşayıp yaşamadığını, yaşıyorsa nasıl bir dönüşüm yaşadığını görmeye çalışıyorum. Ancak bu durum, analizleri bir kanıt olarak sunmaya çalıştığım anlamına gelmemektedir. Her bir tartışma ile birlikte ele aldığım örnek eserler üç farklı amaca hizmet eder; birincisi tartışmaları görünür kılarak onların daha iyi anlaşılmasına yardım eder. İkincisi, konuyla ilişkili oldukça mühim ancak kendi özgün bağlamlarında daha tali yollara sapan tartışmaların gündeme gelmesini sağlar. Üçüncüsü ise, algoritmik imajların erken döneminde hangi eserlerin toplumsal alanda kendisine yer bulduğunu tarihe not düşmeye imkân sağlar.

Tez yazım sürecini insanın bir kayık ve kürekle içine düştüğü hızla akan bir nehir olarak düşünürsek, elimizdeki kürekle ne kadar yön vermeye çalışsak da en geniş

anlamıyla akademi anlamına gelen nehrin arařtırmayı srklediđi de malum. Dolayısıyla tezi yazma srecim teorik çerçeveyi belirleyerek örneklerimi bulmak, örneklerimden teoriye yeniden dnerek tartıřmaları řekillendirmek ve sonra örneklerimi yeniden dzenlemek; bu dngy defaatle yapmak řeklindeki zikzaklarla gerekleřti. zne-ima-j-teknoloji atısını kurduđum anda hem literatr hem de örnek imajlarım teze kendisini dayattı. Dolayısıyla objektiflik-sbjektiflik zerine ne kadar tartıřmıř olursam olayım, tez yazım srecimde ironik bir řekilde akıřını kestiremediđim bir nehre kapılmıř hissiyle, tartıřtıđım soru ve konuların peřinden gitmek zorunda kaldıđımı dřnyorum. İřte tm bu ontolojik-epistemolojik-estetik ve politik katmanlar ve bařlıklar literatrn, teknolojik geliřmelerin, dřnce akıřımın ve gndelik hayatın beni srklediđi gzergahların ta kendisidir. Bu durumun arařtırma nesnem olan yapay zekâ ile yakından bir iliřkisi var. Bu tezin yazıldıđı yıllar ierisinde olduka hızlı bir řekilde deđiřen ve ilerleyen yapay zekâ, en az bu tezin yazıldıđı zaman kadar zamanı kendi zerine eken, arařtırmacıyı srekli arařtırmak, denemek ve yanılmak zorunda bırakan bir alan olarak kendisine yer atı. Grsel yapay zekâlarla imaj retme sreerim, en az tez yazım sreerim kadar hayatımda yer kapladı. Byle bir gidiřatta her bir tartıřmayla ilgili tahlillerimin ok defa yn deđiřtirdiđini sylemem gerekir. Dahası, algoritmik saha, daha řimdiden ylesine ok yazı, haber, arařtırma, kitap, makale ve bilgi ile doludur ki, byk veriye yaslanan ontolojisine olduka uygun bir řekilde bir hayli talepkâr bir alan olduđu, yzeyssel bir okumaya izin vermediđi dođrudur.

Tezin yararlandıđı kaynaklar ve dřnrlar bařtan sona gzden geirildiđinde, olduka geniř ve birbirinden bir hayli farklı konumlara sahip olan geleneklerin yer aldıđı hemen gze arpacaktır. Descartes'tan Kant'a, Panofsky'den Berger'e, Spinoza'dan Foucault'ya ve daha pek ok dřnre yer veren pasajlarıyla birlikte, alıřmanın metodolojisinin de hem paralılıđa izin verme hem de kapsayıcı bir zemine oturma zelliklere sahip olması gerekir. znenin grsel kuruluřunu tarihselleřtirmeyi ve gncel

görme rejimini irdelemeyi merkezine oturtan bu çalışmanın bir tür imge arkeolojisi yaptığını söylemek gerekir. Tıpkı bir arkeoloğun zeminden kazı yaparak tarihî sosyolojik katmanları ortaya çıkarması gibi, arşivlerden ve güncel arşiv mahiyetinde yer alan internette ilgili imgelerin kazılarak çıkarıldığını söylemek yanlış olmayacaktır. Günümüzün güncel öznesini, ürettiği imgelerle tarihsel ilişkisi içerisinde çözümleme iddiasını taşıyan böyle bir tezin niyetine paralel şekilde, *Bilginin Arkeolojisi* (1969) kitabının çevirmeni Veli Urhan'ın belirttiği gibi Foucault, “çağdaş kültürdeki bazı uygulamaları tarihsel bir perspektif içine oturtarak, bunların kavramsal temellerini bulma niyetinde olduğunu” ve esas amacının “şimdinin tarihini yazmak olduğunu” (Urhan, 1999, s. 8) söyler. Dolayısıyla Foucault'nun *Deliliğin Tarihi* (1961), *Kliniğin Doğuşu: Tıbbî Algının Arkeolojisi* (1963), *Kelimeler ve Şeyler: İnsan Bilimlerinin Bir Arkeolojisi* (1966) başta olmak üzere pek çok eserinde metodolojik bir yöntem olarak benimsediği ve *Bilginin Arkeolojisi* (1969) kitabında ayrıntılarına yer verdiği arkeolojik yöntemle ilerlemek, tezin doğasıyla da oldukça uyumlu olacaktır.

*Bu Bir Pipo Değildir* (1973) ve *Kelimeler ve Şeyler* (1966) isimli kitaplarında yer verdiği veya analiz ettiği görsellere rağmen, Foucault'nun genellikle metin ve söylem ile ilgilendiğini söylemek yanlış olmaz. Burada, tezin doğası gereği imgelere odaklanacağım için, bir tür imge arkeolojisi yapmaya çalıştığımı söyleyebilirim. Böylelikle çalışmanın metodolojik sınırları ve akışı da biçimlenmiş oluyor. Öncelikle genel olarak arkeolojik yöntemi temellendirmek, ardından özel olarak imge arkeolojisinin nasıl bir yönde ilerlemesi gerektiğinden bahsetmek gerekir.

Sosyal bilimler alanıyla meşgul olan hemen hemen her araştırmacının bildiği gibi Foucault, *arkeoloji* (archaeology) ve *soykütük* (genealogy) kavramlarını içeren bir metodolojiye sahiptir. Peki bu iki kavram hangi anlamları içerir, hangilerini dışarıda bırakır? Birbirlerinden hangi farklılıklara sahiplerdir?<sup>1</sup> Gavin Kendall ve Gary

---

<sup>1</sup> Bu kavramların birbirleriyle olan ilişkileri oldukça tartışmalıdır. Eşdeyişle arkeoloji ile soykütük arasındaki ilişki oldukça ihtilafli bir görünüm arz etmektedir. Hatta Foucault'yu takip edenler arasında

Wickham'ın özellikle Foucault'nun metodolojisine odaklandıkları *Foucault'nun Yöntemlerini Kullanmak* (2016) kitabına göre “Foucault'nun başlıca dertlerinden birisi ‘İnsan’ın ortaya çıkış söylemi dediği şeyi ‘hakikat’<sup>2</sup> açısından değil de ‘tarih’ açısından araştırmaktır. Ona göre bu amaç ifadelerin tarihini araştırmayı zorunlu kılar, bu nedenle de devamlı arşive başvurur” (Kendall & Wickham, 2016, s. 66). Yazarlar bu bilgilerin ışığında arkeolojiyi bir araç olarak tartışırken “Foucault'nun temel kaygısının arşivde karşımıza çıktığı haliyle ifadenin analizi olduğunu” (Kendall & Wickham, 2016, s. 64) söyler. “Şimdinin tarihi” olarak ele aldıkları soykütük ise “yargılayıcı değil, mesafeli; konunun uzmanlarını rahatsız edici, itibarsız kökenler ve nahoş işlevlerle ilgilenen, “kendilik”lerimizi konu alarak düşünmediğimiz şekilde düşünebilmek için bizleri olduğumuz kişi yapan olumsuzlukların ötesini görmemiz yolunda bir araç” (Kendall & Wickham, 2016, s. 74-77) olarak açıklanır.

Arkeolojik yöntemle ilgili temel açmaz, Foucault'nun kendi üretim yılları içerisinde bile metodolojisini değiştirip dönüştürmek zorunda kalmış olmasıyla ilişkilidir. Dreyfus ve Rabinow'a göre arkeoloji projesi iki nedenden dolayı başarısız olur: İlk olarak, söylemsel sistemleri yöneten kurallara atfedilen nedensel güç anlaşılmazdır ve sosyal kurumların sahip olduğu ve her zaman Foucault'nun ilgi odağında olan etkiyi anlaşılmaz kılar. İkinci olarak, Foucault, arkeolojiyi başlı başına bir amaç olarak ele aldığı anda, eleştirel analizlerini sosyal kaygılarına uygulama olasılığını kapatır. Arkeolojik yöntemin tek başına çalışmalarına rehberlik eden sorunlar ve kaygılar yelpazesini takip etmesine izin vermediği bu çıkmaz karşısında Foucault, entelektüel araçlarını yeniden düşünmek ve yeniden şekillendirmek için bir süre harcar. Arkeolojiden sonra söylem

---

kendilerini arkeolojiciler ve soykütükçüler olarak konumlandırılanlar bile mevcuttur. Ancak Kendall ve Wickham'a göre bu durumun tam aksine, ikisi birbiriyle oldukça bütünleşmiş bir yordama biçimi olarak düşünülmelidir. Buna göre “arkeoloji Foucault'nun yöntemi olarak, soykütük ise bir yöntemden çok arkeolojinin işler kılınmasının bir yolu olarak” (Kendall & Wickham, 2016, s. 79) anlaşılmalıdır.

<sup>2</sup> Buraya bir itirazım olabilir, zira Foucault, felsefeyi “hakikat politikası” olarak tanımlar ve “kelimenin bundan başka bir tanımını göremiyorum” (Foucault, 2013, s. 4) der. Dolayısıyla hakikat onun açısından sürekli inşa edilen bir şey olduğu halde, “hakikat açısından değil de” söylemi bir çelişki doğurmaktadır. Burada Foucault'nun tarihselleştirmenin altını çizdiğini düşünebiliriz.

teorisi geliştirme girişiminden keskin bir şekilde uzaklaşır ve Nietzsche'nin soykütüğünü, hakikat, teori ve değerler ile bunların ortaya çıktığı sosyal kurumlar ve pratikler arasındaki ilişkiyi “temalaştırmasına” olanak tanıyacak bir yöntem geliştirmek için bir başlangıç noktası olarak kullanır. Bu da onu insan bilimleriyle ilişkili olarak iktidar ve bedene daha fazla dikkat etmeye yönlendirir. Ancak arkeolojik yöntem reddedilmez. Foucault sadece kural tabanlı söylemsel pratikler teorisi geliştirme girişimini terk eder. Bir teknik olarak arkeoloji, soykütüğe hizmet eder. Söylem nesnelere izole etme yöntemi olarak, insan bilimlerinin ciddi söylemini mesafeli hale getirmeye ve yabancılaştırmaya hizmet eder. Bu da Foucault'nun soykütüksel soruları sormasını sağlar: Bu söylemler nasıl kullanılıyor? Toplumda ne rol oynuyorlar? (Dreyfus & Rabinow, 1983, s. xxv). Dolayısıyla Umut Özmakas'ın *Biyopolitika: İktidar ve Direniş* (2018) isimli kitabında arkeoloji ve soykütüğü “yöntem-olmayan-yöntemler” (Özmakas, 2021, s. 74-90) olarak ele alma nedeni bu şekilde berraklaşır. Zaten Foucault'ya göre de “arkeolojinin ufku, bir bilim, bir rasyonalite, bir mentalite veya bir kültür değildir; sınırları ve kesişme noktaları tek bir operasyonla belirlenemeyen iç içe geçmiş pozitiflikler karmaşasıdır. Arkeoloji, söylemlerin çeşitliliğini azaltmayı ve onları bütünleştirmesi gereken birliği çizmeyi amaçlayan değil, çeşitliliklerini farklı figürlere ayırmayı amaçlayan karşılaştırmalı bir analizdir. Arkeolojik karşılaştırma, birleştirici değil, çeşitlendirici bir etkiye sahiptir” (Foucault, 1972, s. 159-160).

Michel Foucault, genellikle kitaplarındaki üslubu ile anlamayı zorlayan bir düşünür olarak bilinir. Bu durum genellikle Türkçe'ye çevrilen kitaplarındaki çeviri hatalarından kaynaklanır. Dolayısıyla arkeoloji ile soykütük arasında yer alan ayrımı bir de Foucault'nun kendisinden çevirerek aktarmak anlamayı kolaylaştıracaktır. Ona göre aradaki farkı tek cümle ile karakterize ederse; “arkeoloji yerel söylemselliklerin analizine özgü bir yöntemdir ve soykütük, söz konusu yerel söylemselliklerin betimlendiği, bu söylemselliklerden yayılan boyunduruk altına alınmaktan kurtulmuş bilgilerin oyuna

girdiği bir taktiktir” (Foucault, 2003, s. 10-11). “Ayrıca arkeolojinin bize durağan bir resim, söylemsel ağdan bir kesit sunduğu yerde soykütük söylem ağının süreçsel yönlerine -dinamik karakterine- dikkat verir” (Kendall & Wickham, 2016, s. 78). Bu şekilde kavramları yerli yerine oturtmak bir parça kolaylaşmış oldu.

Paul Virilio, “Görme alanı bana her zaman arkeolojik bir kazı sahasıyla karşılaştırılabilir bir şey gibi gelmiştir” (Crary, 2015, s. 13) der. Gerçekten öyledir de. Tezde metodolojik olarak yapmaya çalışacağım şey, öznenin imge ve görme biçimleriyle ilişkisini tarihselliği boyunca kat etmek için arkeoloji yöntemi kullanarak akademik arşivlere dikkat kesilmek olacak. Süregiden tartışmaları tarihselliği içerisinde eleştirel bir konumdan soruşturmaya çalışacağım. Bu tarihsellik beni mecburi bir istikamet noktası olarak şimdi olana taşıyacak: öznenin güncel görme rejimiyle olan ilişkisini irdelemek için yine bir arşiv olarak ele alınabilecek olan internet ortamını; yapay zekâ modelleri, uygulamaları, haberleri, siteleri, e-müzeleri, sergileri, sanatçı röportajları ve manifestolarından yararlanarak kullanmaya çalışacağım. Bir tür arşiv olan internetten yapay zekâ tarafından değil, ancak bir insan öznesi tarafından çekip çıkarılan “veri”ler bu noktada önem kazanıyor. Buna rağmen, eleştirel bir konumla ele aldığım algoritmalar, her bir durumda beni yönlendirerek ilgili arşivlere ulaşmamı sağlıyor. Bu sayede daha en baştan, her ne kadar totalde sınırlılıklarından çokça bahsedecek olsam bile, algoritmaların bir araç olarak ilgili konulara yönlendirme açısından yüksek potansiyelinin hakkını vermek isterim.

Tarihselleştirme yaparken nasıl bir gidişatın vuku bulduğu hakkında bir şerh düşmem gerekiyor. Dönemleri Kartezyen, fotoğrafik ve algoritmik dispoitifler olarak ele alırken aralarında salt bir süreklilik ya da kopuş olduğunu iddia etmediğim, bunların ele aldığım bağlamdan bağlama değiştiğini iddia ettiğim açıktır. Tarihsel bir konu etrafında düşünür ve onu teorize ederken, gerçekliği bütün veçheleriyle hiçbir boşluk bırakmaksızın adım adım tarif ettiğimi iddia etmiyorum. Bunu kimsenin iddia

edebileceğini de düşünmüyorum. Burada daha ziyade, hangi konuları vurguladığımız ya da hangilerini ihmal ettiğimiz önem kazanır ve bu da bizim geçmişe değil ama şimdiye, şimdinin görme biçimine dair yerleşik düşüncelere karşı eleştirel duruşumuzu belirler.

Eğer en geniş anlamıyla internet olmasaydı bu çalışmada yer alan algoritmik eserlere böyle etraflıca ulaşmak da mümkün olmayacaktı. Çağımızın her açıdan dijitalleşmiş toplumu, sanatsal bir olayın topluma ilan edilmesi konusunda oldukça farklılaşmış araçlara sahip olması bakımından zengindir. Bununla birlikte, eserlerin sadece ilgili yerlerdeki konum ve zaman bilgilerini veren gazete haberlerinden farklı olarak, internette eserin üretim sürecinden sanatçının yazılı ve görüntülü röportajlarına, sanatçının eser hakkındaki manifestosundan eserin sergileme alanının görüntü ve videolarına kadar pek çok sürece ekran dolayımıyla da olsa şahit oluruz. Bu müşahitlik her ne kadar eserin zamansal ve mekânsal bir bitişiklik içerisinde görülmesi anlamına gelmese de onun hakkında yazılmış metinleri ve çekilmiş fotoğraf/videoları izlemeyi gerektirmesi açısından çok büyük bir veri kaynağı varlığı anlamına gelir. Bu açıdan, özellikle algoritmik imaj üreten sanatçıların dünyaya karşı self-refleksif tutumları, tez açısından hem bir zenginlik hem de bir zorluk oluşturmuştur. Dolayısıyla gelecek zaman kipinde isimleri farklılaşacak olsa da bu çalışmada YouTube, Instagram, Meta, X (Twitter) gibi sosyal medya platformları, bloglar, kişisel ve kurumsal web siteleri, haber siteleri ve büyük verinin pek çok parçası mütemediyen kullanılmıştır.

Hem betimsel hem analitik bir tartışma yapmayı amaçladığım bu tezin önemini ve özgüllüğünü ortaya koymak bağlamında bir literatür retrospektifi yapmak gerekirse, öncelikle dünyaya ardından Türkiye'ye değinmek gerekir. Tüm dünyada yapay zekâ alanında yazılmış yayın sayısında son on yılda belirgin bir artış söz konusudur. Stanford Üniversitesi'nin her sene yayımladığı yapay zekâ raporuna göre dünyada 2010 ila 2022 arasında, yapay zekâ yayınlarının toplam sayısı yaklaşık üç katına çıkmış, 2010'da yaklaşık 88.000 iken 2022'de 240.000'in üzerinde yayın üretilmiştir. Yine 2022 yılında

yazılmış tezler 70 bin civarındadır. Tüm bu yayınların alanları makine öğrenimi, bilgisayarla görme, örüntü tanıma, süreç yönetimi, bilgisayar ağı, kontrol teorisi, algoritma, dilbilim ve matematiksel optimizasyon olarak kategorize edilir (Maslej, ve diğerleri, Nisan 2024, s. 31-33). Ancak görüldüğü gibi, yapılan yayınların geneli bilgisayar ve fen bilimleri alanındadır. Dolayısıyla yapay zekânın sosyal bilimler alanında ele alınması eksik olduğu kadar gereklidir de.

Bu tezin Türkiye’de yazılmış olan diğer tezlerden farkını vurgulamak için, yapay zekâ konusunda özellikle sosyal bilimlerin bu tezle ilişkili alanlarında hangi tezlerin yazılmış olduğuna yer vermek gerekir. 2024 yılından bakıldığında, iletişim bilimleri alanında yazılmış yedi adet tez vardır. Bu tezin konusuyla en ilişkili olanı Elif Çanğa Bayer’in “Yapay zekâ ve metinlerarasılık perspektifinde sanat, iktidar ve teknoloji ilişkisi” (2024) isimli doktora tezi, sanatın iktidarlar tarafından nasıl araçsallaştırıldığını ve teknolojinin sanatın dönüşümündeki rolünü sorunsallaştırır (Bayer, 2024). Çalışma, gelecekte yapay zekânın sanat-iktidar ilişkilerindeki işlevinin “sinema sanatı” bağlamında konumlandırılmasından dolayı bu tezin konusundan farklılaşır. Gazetecilik alanında yazılmış dört tezin dördü de gazetecilik haber üretim süreçlerinde yapay zekâ kullanımı hakkındadır. Güzel sanatlar alanında yazılmış dört yüksek lisans tezi mevcuttur. Dördü de yaratıcılık konusuna odaklanan tezlerden örneğin bir tanesi, Eylül Alıcı’nın “Yeni medya sanatı üretim ortamı olarak yapay zekâ” (2023) isimli yüksek lisans tezidir. Alıcı, yapay zekânın (AI) yeni medya sanatı ortamındaki dönüştürücü etkisini araştırır. Yapay zekânın rolünü “titizlikle” incelediğini ve onu yalnızca bir araç olarak değil, genellikle dönüştürücü bir ortam ve hatta sanatsal süreçte bir işbirlikçi olarak konumlandırır (Alıcı, 2023). Bu bağlamda konu yeniden farklılaşmaktadır. Son olarak felsefe alanında ise on bir tez vardır. Hepsi de (etik, bilinç, insan hakları, toplumsal cinsiyet vb.) spesifik alanlarda yapay zekâyı felsefi bir düşünüşle ele aldığını iddia eder.

Dolayısıyla fen bilimlerinde oldukça geniş bir yer kaplayan yapay zekâ konusunun<sup>3</sup>, sosyal bilimlerde henüz kısıtlı bir sayıda olduğunu, bu alanda yazılan tezlerin de özellikle son iki yıla yayıldığını söylemek mümkündür. Kısa vadede sosyal bilimlerde de bu sayının yüksek bir ivme kazanacağı ise açıktır.

Tezin sınırlılıklarından biri, insan akıl yürütme biçimiyle sınırlı olmasıdır. Makinenin sonsuz zekâyâ sahip olduğu, hatta bildiğimiz anlamda bir zekâyâ sahip olduğu iddia edilmiyor olsa da sorunsallaştırdığı konu gereği insan ve makine arasında, işlediği veri kapasitesi açısından oluşan derin bir açığı farkının bilincinde olmak gerekir. Eğer gelecekte insan öznelerin tez yazdığı bir dönem var olmaya devam edecekse, bu sınırlılığı kayda geçmek gerekir. Dolayısıyla tezin yazımında değil, ancak olması gerektiği gibi, bir bilgiye ulaşırken kullanılan bir araç olarak yapay zekâdan oldukça faydalanmış olduğumu belirtmem gerekir. Bununla birlikte, karar veren öznenin şu anki durum itibarıyla insan öznesi olduğunu çıkarsayan bu tezde, makine anlayışı yerine insan akıyla karşılaşılabilecektir. Dolayısıyla bu tez araştırmacının yordama ve soruşturma alanlarıyla sınırlıdır.

Son bir şerhi de geleceğin belirsizliği üzerine düşmek gerekir. Toplumsallığın içerisinde “hype” olarak nitelendirilen pek çok tırmanış anı görmek mümkündür. Her ne kadar yapay zekâ sadece son yıllarda yükselen bir *hype* olmayıp, kelimenin tam anlamıyla kullanıldığı biçimiyle 75 yıldır tarihte yerini alıyor olsa da “yapay zekâ yazı” olarak nitelendirilen son yıllardaki yüksek ivmeli yükselişi gelecekte ne kadar ya da nasıl bir gelişim göstereceği hakkında yanıltıcı bir niteliktedir. Çeşitli hukuki ya da siyasal alanlarla sınırlandırılması ya da kötümser yaklaşımların sık sık vurguladığı gibi -dünyanın değil ancak- “insanlığın” sonunu getireceği iddiası vuku bulabileceği gibi, toplumsal arenada sönmülenerek yok olan diğer pek çok teknolojik aletin yanında yerini de alabilir. Ancak yapay zekâyı tek başına teknolojik bir alet olarak değil, hegemonik

---

<sup>3</sup> YÖK Ulusal Tez Merkezi’nde Temmuz 2024 itibarıyla yapay zekâ hakkında yazılmış toplamda 923 tez vardır.

paradigmaya ikin bir dispositif olarak ele aldığımızdan dolayı, seeneklerden özellikle ikincisi düşük olasılıklı görünüyor. Yine de gelecek her bağlamıyla ve her şekliyle belirsizdir. Önemli olan şimdiyi, şu an içerisinde yaşadığımız dönemi soruşturmaktır. Bu tez de tam olarak bunu yapmaya çalışıyor.

## 2. Giriş: Tezin Fizyolojisi

Tezin nasıl bir çalışma biçimi olduğunu özetlemeye çalıştığım bu başlıkta, öncelikle işlevinin altını çizen fizyolojisine odaklanıyorum. Buna göre, çalışmanın spesifik konusu açısından, tarihsel bağlamda üç farklı dispositifin varlığından söz etmek mümkün: Keskin sınırları olmamakla birlikte 16. yüzyıl ile 19. yüzyıl arasına tarihlenen Kartezyen perspektif yasalarına tabii resim sanatı, 19. yüzyıl ile 21. yüzyıl arasına tarihlenen fotoğraflık perspektif kaynaklı fotoğraf sanatı ve 21. yüzyılın başından günümüze devam eden algoritmik perspektif zeminiyle işleyen yapay zekâ sanatı. Bu tarihlendirmeler bir düzeneğin tamamen bitip diğerinin başladığı anlamına gelmeyen, daha ziyade her bir dönemde hegemonik olana/olmaya başlayana işaret etmeye çalışan bir süreğenliğe sahiptir. İlk iki dispositif literatürde oldukça ayrıntılı şekillerde tartışılmış olduğundan, bu çalışmada sadece sonuncusuna odaklanacak ve ilk ikisine sadece ilişkisel durumları ölçüsünde yer vermeye çalışacağım.

Bu çalışmada öncelikle algoritmik dispositif hakkında dört katmanlı bir soruşturma yürütmeye çalışacağım. Katmanlardan ilki algoritmik imajın ontolojik farkını ele almak olacak. Hem makinenin hem de imajların ontolojik semptomlarını ve teşhislerini, makineyle geçirdiğim kayda değer zaman dilimine dayanarak savlamaya çalışacağım. İkinci olarak, yapay zekâ kavramının terminolojisiyle epistemolojisi arasındaki çelişkiden doğan açmazları açığa çıkarmaya çalışacağım. Başka bir deyişle, yapay “zekâ” felsefe ve akademinin başat konularından biri olan *logos* ile nasıl bir ilişki içerisindedir? Yapay zekâ gerçekten zeki midir: görebilir, bilebilir ve öğrenebilir mi? Bu

anlamda yapay zekâyı yeni bir özneleşme biçimi olarak ele alabilir miyiz? “Yapay zekâ” kavramının verili ön kabullerini aşarak özne ile makine arasındaki bilişsellik ve algılama farklılıklarını ele almak, atılması gereken adımlardan biri olarak görünüyor. Üçüncü katman ise, yapay zekânın görme biçimiyle olan ilişkisini sorunsallaştırmak olacak. Yeni bir estetik kopuş anlamına gelip gelmediği sorgulanacak olan bu kısımda, John Berger’in görmek ve bilmek arasında kurduğu ilişkiyi ele alarak ve “makine görme biçimi” olarak kabul edilmeye başlayan kavramı eleştirerek, güncel görme biçimlerini günümüz öznesini de içerecek şekilde bir tartışma konusu yapmak kaçınılmaz bir hale geliyor. Ontolojik, epistemolojik ve estetik alanları kapsayan bu tartışmaların ışığında son olarak algoritmaların politikasına uğrayacak, Michel Foucault’nun *yönetimsellik* (governmentality) kavramından hareketle Rouvroy ve Berns tarafından geliştirilen *algoritmik yönetimsellik* (algorithmic governmentality) kavramına yakınlaşacağım. Her bir teorik tartışmayı ardından gelen somut analizlerle berraklaştırmaya çalışacağım.

Tarihselleştirme çabasıyla daima birtakım süreklilikleri ve fakat özellikle kopuşları ifade eden çağları kat etmeye çalışırken, algoritmik imaj diyerek neyi kast ediyorum? Algoritmik imajın dijital imajla arasındaki fark nedir? Tüm dünyanın uzun yıllardır bir tür dijitalleşme süreci içerisinde olduğunu gerek teknolojik anlamda gerekse gündelik hayatın tam içerisinde dijital kültürle olan aktüel mesafemizin hızla kapanıyor olduğunu söylemek, elbette ki yeni bir argüman olmayacaktır. Bununla birlikte, bir alanı nasıl tahlil ettiğini söylemenin en iyi yollarından biri, o alanın aslında neyi işaret etmediği ile başlamaksa eğer, algoritmik imajla kast ettiğimin dijital kamera ile üretilen dijital fotoğraf olmadığını hemen söylemek gerekir. Tek bir yüzeye sabitlendikten sonra sayısız kopyası alınabilen analog fotoğraflamadan, bilgisayar ortamında 0 ve 1’lere tekabül eden birer veriye dönüşen dijital fotoğraf ayrımı bu noktada önem kazanır. Dijital çağın önemli adımlarından biri olan ve literatürde bir hayli tartışma konusu olan bu gelişme oldukça önemli olmakla birlikte, konumuz açısından aslında daha çok bir arketip özelliği taşır.

Bunun nedeni, öznelerin internet ortamında bir enformasyona dönüşen imajları/self-imajlarını sonsuzca dolaşıma sokması bir tür dijital kültür yaratmış ve Foucault'nun terminolojisiyle söylersek, bir dijital bakış oluşturmuşsa da bu diyalektik halen özne ile onun fiziksel olarak gerçekliğinin bir tür izini taşıyan imajı arasında cereyan etmektedir. Başka bir deyişle, dijital ile kastedilen, dijital fotoğrafın özellikle yine dijital bir mekân olarak internet ortamında epidemik bir şekilde kullanımda olmasını imlemektedir. Buna karşın, algoritmik perspektif ise yapay zekâ ile üretilen imajlar bağlamında, özne ile imaj arasına bir dolayım aracı olarak algoritmanın girmesini işaret eder.

Algoritmik imajların gündelik bir kaynak olarak herkes tarafından erişilebilir ve üretilebilir olması, salt teknolojik açıdan değil, toplumsal ve kültürel açıdan da önemli bir anı temsil eder. Tıpkı Walter Benjamin'in teknolojik yeniden üretilebilirlik çağında sanat yapıtını sorguladığı meşhur yazısında fotoğraf özelinde gerçekleştirdiği tartışmada yaptığı gibi, yapay zekâ üretimi imajların da taşıdığı potansiyelleri ve riskleri ele almanın gerekliliğinin altını çiziyorum. İleride gerçekleştirilen soruşturmalarda da görüleceği gibi, algoritmik imajların güncel durumu, ilk ortaya çıktığı zamanlarda fotoğraf medyumunun resim sanatı karşısında yaşadığı tartışmalara bir hayli benziyor. Dolayısıyla bugün Benjamin yaşasaydı, “teknik yeniden üretilebilirlik çağı”nın günümüzde geldiği daha yaygın noktaya temas ederek, fotoğraf karşısında algoritmik imajı ele alabileceğini tahmin etmek çok da zor değil. Böylece, sosyal teoride benzer soruların her dönemde tekrar ettiğini ve bu soruları takip etmenin önemini bir kez daha vurgulamış oluyorum.

Bir Arşimet noktası belirlerken her zaman düşünürlerden ziyade kavramlar ve düşünme biçimleriyle ilgilensem bile, Ulus Baker bu tez için neredeyse böylesine bir “çürütülmez dayanak noktası” olma özelliği taşıyor. 2002 yılında yazdığı, kitaplaştırılmış doktora tezinde Baker şöyle der: “Dziga Vertov'un yaklaşımında, insan ile makineleri karşı karşıya koyan hiçbir şey yoktur: insan kapitalizm tarafından kendine verilen ‘ikinci doğa’yı çoktan üstlenmiştir ve bu tersine çevrilemez bir gerçekliktir, ayrıca ‘insanı

aşmanın' koşulunu oluşturur" (Baker, 2015, s. 330). Baker çağımızın "beyin-bilgisayar" olmasa da "sine-göz", "radyo-kulak" ve "tele-göz"leri sayesinde devrimin kolektif öznesinin duyabileceği, konuşabileceği ve düşünebileceği stratejik olarak düzenlenmiş melez makinelerden söz eder (Baker, 2015, s. 330). Burada kendiliğinden olumlu potansiyeller taşıyan "kimseyi görünür ve duyuluru üretme işi ile görevlendirmeksizin, kendiliğinden ifade edebilen makinesel bir bedene, görmenin, algılamanın ve düşüncenin bir cyborg'una müracaat" edildiğini dile getirir. Ona göre bu ifadeler, sinemanın teknolojik ve finansal (kapitalist) yoğunlaşmasının karşısına sine-gözün mikro-politikasının konulması anlamına gelir. Bu ikincisi, sinematografik yöntem-bilgisinin toplumsallaşmasına ve teknolojinin minyatürleşmesine işaret eder (Baker, 2015, s. 330-331). Aradan oldukça kısa bir süre geçmesine rağmen, o günün geleceğine, günümüzün ise şimdisine artık tekabül etmiş olan bu olumlayıcı pozisyon, gerçekten de böyle mi cereyan etmektedir? "Beyin-bilgisayar" tahayyülünün artık yerleşikleşmeye başladığı bu dönemde, gündelik yaşam içerisinde makine karşısında tecrübe edilenler bu umudu - şimdilik- sönmüldürse de soruşturma boyunca bu nüveyi daima uyanık tutmak gerektiğini düşünüyorum.

İçinde bulunduğumuz konjonktürde algoritma ve yapay zekânın bulunduğu noktayı görmek ve konunun vahametini anlayabilmek adına, yapılmış bir açık çağrıyı ele alalım. Altında Elon Musk ve Yuval Noah Harari gibi pek çok ismin imzasının bulunduğu "Dev Yapay Zekâ Deneylerini Duraklatın: Açık Mektup" isimli metin 22 Mart 2023 yılında imzaya açılır. Buna göre, dünyanın akademisyen, CEO, teknokrat, mühendis, bilişim uzmanı gibi pek çok unvana sahip ünlü isimlerinden oluşan bir grup, "tüm yapay zekâ laboratuvarlarını, GPT 4'ten daha güçlü yapay zekâ sistemlerinin<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Şunu belirtmek gerekir ki, günümüzde halen dar yapay zekâyı kullanıyoruz. Ancak, "güçlü yapay zekâ" ya da "tam yapay zekâ" olarak da kavramsallaştırılan *genel yapay zekâ* (Artificial General Intelligence-AGI) aşamasına henüz gelinmemiştir. İnsan müdahalesine gerek olmadan makinenin kendi kendisini eğiteceği ve her konuda insandan daha "zeki" olacağı düşünülen bu aşama, "süperzeka" olarak nitelendirilir. 2009-2022 yılları arasında 1700 kadar bilim insanı ile yapılan 5 farklı anketin sonuçlarına göre bu genel yapay zekaya 2059'dan önce ulaşılması oldukça olasıdır (Köse, 2022).

eđitimini en az 6 ay süreyle derhal durdurmaya” çağırır (Future of Life, 2023). Bunun nedeni olarak yazıda, insan-rekabetçi zekâya sahip yapay zekâ sistemlerinin, toplum ve insanlık için ciddi riskler oluşturabileceğine değinilir, ki bu konuda yapılan kapsamlı arařtırmalarla bu konunun önde gelen yapay zekâ laboratuvarları tarafından kabul edildiđi dile getirilir. Metinde *Asilomar Yapay Zekâ İlkeleri*<sup>5</sup> referans verilerek geliřmiř yapay zekânın tarihi bir deđiřimi simgelediđi iddia edilir. Bu deđiřim dünya yařamının bir parçası olmalı, özenle planlanmalı ve yönetilmelidir. Ancak, “ne yazık ki, son aylarda yapay zekâ laboratuvarlarının kontrolden çıkmıř bir geliřme yarışına kilitlendiđi görölse de aynı düzeyde bir planlama ve yönetim gerçekte olmamaktadır. Hiç kimsenin -hatta yaratıcılarının bile- anlayamayacađı, tahmin edemeyeceđi veya güvenilir bir şekilde kontrol edemeyeceđi kadar güçlü dijital beyinleri kullanmaktadırlar” (Future of Life, 2023). Metinde talep edilen 6 aylık bu duraklamanın “halka açık ve dođrulanabilir olması”, ancak daha da önemlisi “tüm önemli aktörleri içermesi” talep edilir. Eđer böyle bir duraklama hızlı bir şekilde hayata geçirilemezse, “hükümetler devreye girip bir moratoryum başlatmalıdır”. Öte yandan, metinde şöyle kritik sorular da yer alır: “Makinelerin bilgi kanallarımızı propaganda ve yalanla doldurmasına izin mi vermeliyiz? Tatmin edici olanlar da dahil olmak üzere tüm işleri otomatikleřtirmeli miyiz? Eninde sonunda sayıca üstün olabilecek, daha zeki ve yerimize geçebilecek insan dıřı zihinler mi geliřtirmemiz gerekiyor? Medeniyetimizin kontrolünü kaybetme riskini göze almalı mıyız?”. Metne göre bu tür kararlar “seçilmemiř teknoloji liderlerine” devredilmemelidir. Dolayısıyla metnin ve imzacılarının tedirginliđi, teknolojinin insanlık karřısındaki potansiyel orantısız gücü deđildir. Anlařılan o ki, çağrı daha ziyade liberal demokrasi pratikleri, neoliberalizm ve biliřim endüstrisindeki giriřimci elitleri –yalnızca bir kısmını deđil, kendileri de dahil olmak üzere tümünü- teknoloji pastasından düşen pay karřısında garanti altına alma çabasının bir ürünüdür. Buna paralel bir olumlama ile metin nihayete

---

<sup>5</sup> Yapay zekâ yönetim prensipleri olarak 23 maddeden oluřan ve Beneficial AI 2017 konferansında geliřtirilen Asilomar Yapay Zekâ İlkeleri için bkz. <https://futureoflife.org/open-letter/ai-principles/>

erer ve insanlığın yapay zekâ ile gelişen bir geleceğin tadını çıkarabileceği ifade edilir. Buna göre, “güçlü yapay zekâ sistemleri yaratmayı başardıktan sonra, artık meyvelerini topladığımız, bu sistemleri herkesin açık yararı için tasarladığımız ve topluma uyum sağlama şansı verdiğimiz bir ‘yapay zekâ yazının’ tadını çıkarabiliriz”. Böylece söz konusu açık çağrı, kalkış noktasında yer yer haklı ve makul tespitler ortaya koysa da vardığı nokta daha ziyade dünyanın önde gelen tekno-aktörlerinin yönetim ve paylaşımında yerini alma girişimi olarak görünmektedir.

Görüldüğü gibi günümüzde yapay zekâ tartışmaları dikotomik bir bakış açısının ötesine henüz geçemez. Özellikle Hollywood bilim-kurgu sinemasının büyük katkılarıyla da gerçekleşen bu durumda, insan tarafından yaratılan yapay zekâ, bir gün insanlığı ele mi geçirecektir yoksa insanlığın gelişimi için muazzam bir yardımcı rolü mü oynayacaktır? Böylece, daha birkaç yüzyıl öncesinin itici gücü olan Tanrı tarafından yaratılmak safhasından, günümüzde başka bir “şey” yaratmak safhasının henüz giriş kapısında adım atmaya hazırlanan öznenin, bir sonraki adımının yönünü kestirmeye çalıştığını söylemek mümkün. Bu noktada, bu akıbeti meçhul kehanet varsayımlarını bir kenara bırakarak yeni soruşturmalar yürütmek lazım geliyor. Bu aşamada, algoritmik imajları ve onların özneyle olan ilişkilerini ele almak adına dört katmanlı soruşturmaya geçmeyi öneriyorum.

“*Camera obscura, mekanik olmaktan çok, hata yapmayan metafizik bir gözdür.*”

Jonathan Crary

## BİRİNCİ BÖLÜM

### ONTOLOJİK HAT: İMAJ ÜRETEN ÖZNE KİMDİR?

Michelangelo'nun ünlü *The Creation of Adam* (1511) tablosunda tanrının insanı yarattığı anı betimlerken resmettiği ellerin yerini, günümüzde simgesel anlamda insanın robotu yarattığı eller alıyor. Özne, Foucault'nun diliyle söylesek, söylemsel ve söylemsel olmayan öğeler arasındaki ilişkilerin oluşturduğu sistemler bağlamındaki düzenek (*dispositif*) (Keskin, 2021, s. 18) içerisinde daima değişim ve dönüşüm halindedir. Görsel iletişimde, öznenin imajıyla olan ilişkisinin güncel konumunu yeniden düşünürken, bu soyutlama düzeyine teknolojik ivmelenme bağlamını da dahil ederek ilerliyoruz. Günümüzde hayatımızın hemen hemen her alanında, biz farkında olsak da olmasak da dahil olsak da olmasak da istesek de istemesek de algoritmaların hiç durmadan çalıştığı bir evrede yaşıyoruz. Harita uygulamalarından Youtube tavsiyelerine, uygulamaların reklam seçimlerinden yapay zekâ modellerine kadar pek çok alanda, veri tabanlarında kullanıcı enformasyonlarının toplanarak büyük veri yığınlarına dönüştürüldüğü, bu verilerin yapay zekâ ile işlenerek sonrasında belirli amaçlarla kullanıldığı bir sistemde yaşamaya her geçen gün daha da alışıyoruz. Böyle bir dünyada, öznenin teknolojiyle olan ilişkisinin giderek daha karmaşık ve çözümlemesi zor bir hal aldığı söylemek mümkün. Bununla birlikte, yürürken kaç adım attığımızın sayılması, konuştuğumuz konular hakkında sayfaların önerilmesi, siyasi tercihlerimizin karakter tipine çevrilerek bunlara uygun siyasal kampanyaların yürütülmesi ve algoritmaların bir şekilde hayatımıza dahil olması aslında yeni bir durum değil. Ancak kabul etmek gerekir ki, *ChatGPT*, *DALL-E*, *Midjourney*, *Stable Diffusion*, *Copilot* ve *Gemini* gibi etkileşimli yapay zekâ modelleri

hayatımıza girmeden önce, hayatı kuşatan bu algoritmik dispoşitifin farkında, en azından şimdi olduđu kadar değildik. Bilim, kùltür, sanat, gündelik yaşam ve daha pek çok alanda, muazzam bir hızla pratiklenen bu uygulamaların arkasında, ona koşarak yetişmeye çalışan teorik bir çaba var. Ancak bu teorik çabanın -az sonra bahsededeğimiz gibi- ya kehanetvari bir Nostradamus’luđa indirgendiğı ya analizlerin dikotomik bir iyimserlik-kötümserlik darboğazına sıkışıp kaldığı ya da her ikisinin aynı anda vuku bulduğunu söylemek mümkün. Böyle bir momentte, bu alana dair yeni soruların sorulması belki de cevaplardan çok daha kıymetli bir anlam taşıyor.

Paul Virilio, *The Vision Machine* (1994) isimli kitabında şu soruyu sorar: “Sonuçta, yakın gelecekte sadece şekillerin dış hatlarını tanımakla kalmayıp aynı zamanda görsel alanı tamamen yorumlayabilen, karmaşık bir ortamı yakından sahneleyebilen bir ‘görüntü makinesi’ üretmekten bahsetmiyorlar mı?” (Virilio, 1994, s. 59). Virilio’nun bahsettiğı bu “görüntü makinesi”, muazzam miktardaki fotoğraftan oluşan veri seti ve algoritmalar sayesinde bu fotoğrafları anında teşhis/tahlil/analiz eden ve imaj üreten yapay zekâ modelleri olarak artık tecessüm etmiştir. Ona göre, “Bugün, sanal imgelerin gelişiminden ve bunun insan davranışı üzerindeki etkisinden bahsetmeden görsel-işitselin gelişiminden bahsetmek imkansızdır. Benzer şekilde, sentetik algıda gerçek bir pazarın büyümesine ve bunun yol açtığı tüm etik sorulara değinmeden görmenin yeni endüstrileşmesinden bahsetmek imkansızdır” (Virilio, 1994, s. 59). Virilio ile benzer bir noktadan bakarak “artık algının otomasyonunun, yapay görmenin yeniliğinin, nesnel gerçekliğin analizini bir makineye devretmenin yolunu hazırladıklarına göre, sanal görüntünün doğasına bir kez daha bakmak uygun olabilir” (Virilio, 1994, s. 59) önerisine katılıyor ve ondan tam otuz yıl sonra, şartlar da olgunlaşmışken, benzer soruların peşine düşüyorum.

Bu amaçla, öncelikle imaj üreten öznenin kim olduđu sorusunu takip ederek algoritmik dispoşitifin ontolojik boyutunu üreticisi olan özne ile yan yana okumak

suretiyle açığa çıkarmak ulaşmaya çalışılan hedef olarak görünüyor. Tarih boyunca özneler kendilerinin/başkalarının bedenlerini portre imgeleri/imagları<sup>6</sup> olarak çoğaltırken, teknik ve teknolojik değişimlerle nasıl ilişkilendiler? Algoritmik yasalar üzerinden işleyen ve öznelerin üretim biçimlerine yansıyan bu üretim aracının ontolojik özellikleri nelerdir? Algoritmik dispozitiflerle birlikte üreten özne ve gözlemci/izleyici öznede bir dönüşüm yaşanıyor mu? Bu öznelerin yanı sıra, makine öznesinden bahsetmek bulunduğumuz koşullarda mümkün mü? Oldukça geniş ve yanıtlaması zor olan bu soruların peşinden gitmek ve en azından bu sayede bir tartışma zemini yaratmaya çalışmak bile bulunduğumuz şartlarda önem kazanıyor. Bu bölümde en temelde üç ana temadan bahsetmek mümkündür. Genel bir özne-teknoloji yaklaşımının temellendirilmesinin ardından, öncelikle özne ve imajı arasındaki ilişkiyi incelerken algoritmik dispozitifin ontolojisini ele almak amacıyla, önemli bir araç ve metafor olarak bilinen camera obscura'yı, yapay zekâyı da içine alacak bir tartışma boyunca ilerleterek, ilgili bir analiz ile kesiştiriyorum. Ardından, makine düzeneğinin çalışma prensibini tartışarak, Benjamin'in değer sistemi içerisinde soruşturuyorum ve örnek analiz ile konuyu bağlıyorum. Son olarak, özne-nesne diyalektiği bağlamında makine ile özne arasındaki ilişkiye yakından bakarak, üreten özne ve izleyici özne konumlarına makineyi de dahil etmenin imkanını/imkansızlığını tartışıyorum. Böyle bir tartışmayı, yine ilgili bir analiz ile somutlaştırmaya çalışıyorum. Dolayısıyla var olan teorik tartışmaları günümüzle ilişkilendirmek suretiyle "imaj üreten özne kimdir?" sorusunu takip etmeye başlayalım. Bu uğurda, öncelikle tezin duruşunu belirginleştirmek adına özne-teknoloji ilişkisindeki temel hatları betimleyerek, hangi konuyla harekete başladığımı netleştirmeye çalışacağım.

---

<sup>6</sup> Literatürde "image" kelimesinin Türkçe'ye çevirisi hem imge hem de imaj olarak karşılanabilmektedir. Tez boyunca görüntü bağlamındaki bu kavramı dijital olmayan alana dairse imge, dijital teknolojiler sonucunda üretiliyorsa imaj olarak kullanıyorum. Böylelikle, imge kavramının resim sanatındaki imgelem (imagination) gücüne, imaj kavramının ise dijital teknolojilerle olan anlam ve tınısına daha iyi işaret ettiğini vurgulamış oluyorum.

## 1. Özne-Teknoloji İlişkisinde Üç Temel Hat

Teknolojinin dizginlerinden boşalmış bir hızla gelişip zenginleştiği günümüzün tartışma zemininde, yönümüzü nereye çevirmemiz gerekir? Bunu belirleyebilmek için öncelikle mevcut teorik konumları teşhis etmek gerekir. Öznenin teknoloji ile girdiği ilişkiye farklı konumlarda yaklaşan üç temel eğilimin olduğunu söyleyebiliriz. Bunlardan birincisi, teknolojik ilerlemeleri insan özneliği açısından yıkıcı gören *teknolojik kötümser* yaklaşımdır. Bu yaklaşımın temeli, teknolojinin nasıl ve ne şekilde gelirse gelsin toplum üzerinde yıkıcı bir reaksiyona sahip olduğu ve olacağı üzerine kuruludur. Teknolojik kötümserliğin ilk temsilcilerinden birini Socrates olarak belirlemek, bence yanlış olmayacaktır. Sözlü kültürden yazılı kültüre geçiş aşamasının cereyanında kalmış bir düşünür olarak Socrates, bilindiği üzere alfabenin ve yazının yaygınlaşmasını eleştirir ve daha da önemlisi pratik olarak hayatı boyunca hiç yazılı bir eser üretmez. Bu yüzden onun düşüncelerini, öğrencisi ve imajlara olmasa da yazıya karşı daha olumlu bir tavır takınan Platon'dan dinleriz. Bu konumda tekniğin artık insanın sadece üretken faaliyetini değil tüm faaliyetlerini ele geçirdiği 'nihilistik bir çağda' yaşadığımızı söyleyen Jacques Ellul<sup>7</sup>, "teknopoli"<sup>8</sup> kavramıyla Neil Postman, "simülakr" kavramıyla Jean Baudrillard gibi pek çok düşünür yer alır. Değerli eleştirilere sahip olmalarına rağmen hepsini çevreleyen ortak örüntü, özne-teknoloji ilişkisindeki araçsallık konumunun tersine çevrilmesi,

---

<sup>7</sup> Jacques Ellul'e göre "modernitenin tarihi, 'söz'ün/'kelam'ın fiilen düşüşünün/değersizleştirilmesinin de tarihidir" (Ellul, 2021). Ona göre Nietzscheci terminolojiyle söylersek 'nihilistik bir çağ' diyeceğimiz bu çağ aynı zamanda tekniğin, modern bilimin ve kapitalizmin çağı olarak 'imaj'ın/'göz'ün 'söz'e/'kulak'a üstün görüldüğü çağdır. Bu çağda sözün bu düşüşü ile insani varoluşun anlamının daralması arasında paralel bir ilişki vardır. *Teknoloji Toplumu* (1964) kitabında ise "teknik, artık insanın sadece üretken faaliyetini değil tüm faaliyetlerini ele geçirmiştir" (Ellul, 2003, s. 14) der. Ona göre "insan şimdi insani olmaktan çok uzak koşullarda yaşıyor. Büyük şehirlerimizdeki yoğunlaşmayı, gecekonduları, yer, hava ve zaman darlığını, kasvetli sokakları ve geceyle gündüzü karıştıran solgun lambaları düşünün. Gayri insanilemiş fabrikalarımızı, tatmin olmamış hislerimizi, çalışan kadınlarımızı, tabiata yabancılaşmamızı düşünün. Böyle bir ortamda anlamı yoktur hayatın. İnsanın bir paketten daha az önem taşıdığı toplu ulaşımımızı, insanın içinde yalnızca bir sayı olduğu hastanelerimizi bir düşünün. Yine de buna ilerleme diyoruz... Gürültü de, o canavar da gecenin her saatinde durmadan canımızı sıkıyor" (Ellul, 2003, s. 14-15).

<sup>8</sup> Postman, *Teknopoli: Kültürün Teknolojiye Teslim Oluşu* (1992) isimli kitabında teknolojinin ne zaman, nasıl ve niçin özellikle tehlikeli bir düşman haline geldiğinden söz etmeyi dener.

teknolojinin toplumun tüm kılcallarını yıkıcı bir yerden biçimlendirmesi ve teknolojinin toplumsal tahakkümü üzerine yazmış olmalarıdır.

Çalışma özelinde bu yaklaşımın en önemli ismi ise Günther Anders olur. İki ciltlik serisinin birincisi *İnsanın Eskimişliği: İkinci Endüstri Devrimi Çağında İnsanın Ruhuna Üzerine* (1956) ve ikincisi olan *İnsanın Eskimişliği: Üçüncü Endüstri Devrimi Çağında Yaşamın Tahribatı Üzerine* (1980) isimli kitaplarında teknolojinin günümüzde bir özne olarak var olup olmadığını sorgulayan Anders'e göre teknoloji artık tarihin bir öznesi haline gelmiştir. Ona göre, "insanı iki blok arasında, iki ayrı gücün cenderesinde kalmış halde düşünebiliriz. Her iki güç de 'ben' oluşuna kafa tutmaktadır. Bir yandan 'doğal id' (beden, tür vb.) tarafından, diğer yandan 'yapay' (bürokratik ve teknolojik) 'aygıt id' tarafından sıkıştırılır" (Anders, 2017, s. 105). Şöyle der: "Gelecek zamanda bu sıkışma sonucunda bir son gerçekleştiğinde nihai zaferin yalnızca aygıtın olacağını söyler; çünkü aygıt bu açgözlülüğüyle özellikle de ona yabancı ne varsa silip süpürecektir. Üstelik sadece 'ben'i mideye indirmekle kalmayacak, diğer 'id'in, bedeninin de icabına bakacaktır" (Anders, 2017, s. 105-106). Buna karşın Anders teknolojiyi komple reddetmez. Sadece teknolojinin hükmettiği bir öznellik değil, öznenin teknolojiye hâkim olduğu bir gelecek tahayyül eder, ki ona göre halihazırda birinci durum baskın gelmektedir. Ona göre "bundan böyle, tarihsel evremizde diğer şeylerin yanı sıra teknoloji de var, denemez. Aksine vaka şudur: Artık tarih, 'teknoloji' denen Dünya ahvalinde gerçekleşmektedir. Teknoloji, tarihin öznesi haline gelmiştir. Biz insanlara ise sadece 'tarihe iliştilmişlik' kalmıştır" (Anders, 2018, s. 9). Dolayısıyla "teknik artık öngördüğümüz değil arkasından izlediğimiz bir süreçtir. Anders'e göre rasyonelleşme olarak adlandırılan üçüncü endüstri evresi nihai ve dönüşsüzdür, yani bir sona işaret eder. Bu yüzden teknolojinin getirdiği altüst oluşu tersine çevirmek ve insanların inisiyatifi nasıl ele alacakları felsefenin başlıca sorunudur" (Şan, 2022, s. 109).

İkinci yaklaşım pesimistlerin tam aksi istikameti olan *teknolojik iyimser* bir

yerden, teknolojinin olumlu “doğasını” ele alır. Bu yaklaşımın içerisinde ismi zikredilebilecekler arasında “araç mesajdır” ve “küresel köy” analizleriyle Marshall McLuhan, “ciborg manifestosu”yla<sup>9</sup> (Haraway, 2016) insan-ciborg alışımını metheden Donna Haraway, Max More<sup>10</sup> ve daha birçok düşünür yer alır. Bu teorisyenlerin bir başlıkta toplanmasını gerektiren ortak doku, teknoloji olmadan insanlığın geldiği durumu tahayyül bile edemeyecek bir konumda olmaları ve teknolojiye verdikleri itici gücün mütemadiyen pozitif bir anlam içeriyor olmasıdır. Ayrıca, insan ve teknoloji arasındaki ilişkide teknolojinin potansiyellerini vurgulamak adına, insanı ve doğal olarak doğayı geri plana atan bir vurguya sahiptirler. Çalışmanın konusu bağlamında en fazla Lev Manovich ile tezin önemli bir tartışma noktasını oluşturan Antoinette Rouvroy ve Thomas Berns’in analizlerini yakından inceleyeceğim. Lev Manovich, özellikle son kitabı *Cultural Analytics*’de (2020) teknolojik iyimserlik ile teknolojik determinizm arasında salınan bir konumdadır. Manovich ontolojik olarak sadece “büyük veri”yi olumlamakla kalmaz, üstelik tüm metodolojisini ve düşünme biçimini de insan öznelliğini yıkan bir yerden, yapay zekâyı öncelleyen bir şekilde geliştirir. 2007 yılında kurduğu laboratuvarındaki çalışmalarında ve yürüttüğü projelerde, üç alanı özellikle kullandığını belirtir: “medya teorisi, dijital sanat ve veri bilimi” (Manovich, 2020, s. 245). Örneğin 2018 yılında iş arkadaşlarıyla başlattığı *Başka Bir Yerde* (Elsewhere) projesinde,

---

<sup>9</sup> Feminist teorisyen ve bilim felsefecisi Donna Haraway “Cyborg Manifesto” (1985) adlı kitabında, teknolojinin cinsiyet ve kimlik kavramlarını dönüştürme potansiyelini savunur. Haraway, teknolojinin toplumsal cinsiyet rollerini ve beden politikalarını yeniden şekillendirebileceğini öne sürer.

<sup>10</sup> Max More, değinilen diğer teorisyenlerden ayrı olarak “doğal insan”dan “transhuman insan”a geçme arzusunu açıkça ortaya koyarak, bu temayülün en uçta yer alan örneklerinden birini oluşturur. *The Transhumanist Reader* (2013) isimli kitabında, “doğa ana”ya şöyle bir mektup yazar: “Doğa Ana, bize yarattığın şeyler için gerçekten minnettarız. Elinizden gelenin en iyisini yaptığınıza hiç şüphe yok. Öte yandan, kusura bakmayın ama şunu söylemeliyiz ki, insan yapısı konusunda pek çok açıdan kötü bir iş çıkardınız. Bizi hastalıklara ve zararlı şeylere karşı savunmasız bıraktınız. Tam bilgeliğe ulaşmaya başladığımız sırada bizi yaşlanmaya ve ölmeye zorladınız. Somatik, bilişsel ve duygusal süreçlerimize dair farkındalığımızı sağladığımız ölçüde perişan oldunuz. Diğer hayvanlara en keskin duyarları vererek bize karşı koydunuz. Bizi ancak dar çevre koşullarında işler hale getirdiniz. Bize sınırlı hafıza, zayıf dürtü kontrolü ve kabileci, yabancı düşmanı dürtüler verdiniz. Üstelik, bize kendi kullanım kılavuzumuzu vermeyi unuttunuz! Bizi yaratmanız muhteşem, ancak derinden kusurlu. Yaklaşık 100.000 yıl önce ilerideki evrimimize olan ilginizi kaybetmiş görünüyorsunuz. Ya da belki de zamanınızı ayırıp bir sonraki adımı bizim atmamızı bekliyorsunuz. Öyle ya da böyle, çocukluğumuzun sonuna geldik. Artık insan anayasasını değiştirme zamanının geldiğine karar verdik” (More, 2013, s. 449).

dünyanın pek çok yerinde düzenlenen kültürel etkinliklerin verilerine erişirken, kitabıyla da aynı ismi taşıyan *kültürel analitik* dediği yeni bir metodoloji kullanmayı test eder. Bu metodoloji, araştırma konusu olan –MEETUP, TimePad, TEDx etkinlikleri ve sanat bienallerini içeren- kültürel etkinliklerin dijital olarak erişilebilen bütün verilerinin yapay zekâ ile işlenmesi ile başlar. Daha sonra işlenen veriler grafiklere dönüştürülür ve görselleştirilir. Anlaşılan o ki Manovich, mucidi olduğu yeni yöntemle günümüz araştırmacılarına, insan öznelliğini bir kenara bırakmalarını ve tüm işi yapay zekâ ve büyük verinin “ellerine” bırakmalarını önerir. Böylece yapay zekânın görsel kültürle olan ilişkisini sadece analiz etmekle kalmaz, aynı zamanda metodolojik olarak da milyonlarca veriyi işleyebileceğimiz bu süreçte bir araştırmanın nasıl yapılması gerektiğini göstermeye çalışır. Manovich, ileride ayrıntılarıyla ele alınan ve eleştirilen bir iktidar biçimi olarak algoritmik yönetimselliği içselleştirir, bilimselleştirir, temel paradigması haline getirir. Örneğin ona göre, “19. yüzyıl sosyal düşüncesinin nesnel yasalar ortaya koymaya en çok yaklaştığı şey Karl Marx’ın teorileriydi. Ancak 19. yüzyılın sonunda, ekonomistler onun analizinin çoğunlukla yanlış olduğunu göstermiş ve 20. yüzyılda onun teorilerine dayanarak yeni toplumlar yaratma girişimlerinin hepsi felaketle sonuçlanmıştır” (Manovich, 2020, s. 49). Manovich, yapay zekânın “bilge”liğini yüceltme uğruna insan “bilge”liğini küçümseme yolunu seçerek, sosyal teorinin önde gelen düşünürlerini, yine çok eleştirdiği kendi “insan” öznelliğine dayanarak eleştirmeye çalışır. İleride ele alacağımız, Adorno ve Horkheimer’a da yapacağı gibi, tüm bu düşünürlerin analizlerinin büyük veriye dayanmadığı için temelsiz olduğunu kanıtlamaya girişir. Üstelik bunu tutarlı bir şekilde, kendisinin metodolojik olarak yaptığı gibi, Marx’a dair büyük veriyi yapay zekâ ile analiz ederek bir sonuca da varmaz. Örneğin, Marx hakkındaki büyük verinin yüzde kaçını onun yanlış ya da doğru olduğunu söylemektedir? Böyle bir makine analizini elde edemeyeceği için kendi işaret ettiği yolu Marx’ı analiz ederken kullanmamış, sadece Marx gibi –bile değil, zira Marx gibi argümanlar ve

analizler üretmeden- Marx hakkında, öznel yaklaşımını ileri sürmüştür. Asıl hedefi ise bilgi üretim sürecinde insan karşısında makineyi yüceltmektir.

Sosyal bilimlerin gelişim sürecinde –öyle bir şey varsa- nesnelliğe olan vurgusunu koruyan Manovich’e göre, 19. yüzyılın sonlarında ve 20. yüzyılın başlarında niceliksel sosyal bilimler gelişmeye başlarken olasılıkçı bir yaklaşımı benimserler. 1940’lardan sonra hâkim paradigma, sistemlerin davranışını simüle etmek için bilgisayar modelleriyle çalışan hesaplamalı simülasyondur. 20. yüzyıl beşerî bilimleri, fizik benzeri kültür yasaları aramaktan ya da kültürel süreçleri olasılıksal olarak modellemekten uzak durur. 21. yüzyılın başlarında yazılım ve ağların aracılık ettiği dijital kültürel içerik ve çevrimiçi etkileşimlerin patlaması, kültürün işleyişini değiştirir (Manovich, 2020, s. 49-50). Geldiğimiz noktada bir kültür biliminin (*science of culture*) olanaklı olduğunu düşünen Manovich, tüm içeriğin ve kullanıcı etkileşimlerinin hacminin total olarak kullanılabileceğini öne sürer. Ancak burada eleştirdiğim kısım bu değil. Elbette ki, bilimsel araştırmalarda dijital veriler yapay zekâ kullanılarak analiz edilebilir. Ancak insan aklının kapasitesini yapay zekânın kapasitesinden bir hayli limitli gören Manovich’in kitabından çıkarılan sonuç, veri işleme ve görselleştirme yoluyla bütün araştırma süreçlerinin yapay zekâyâ bırakılabileceği, insanın ise “kısıtlı” aklıyla “kısıtsız” yapay zekânın işlediği verilerin sonuçlarını ilgili yerlerde yayımlamaktan başka bir şey yapmaması gerektiğidir.

Daha önce de vurguladığım gibi, araştırma nesnesini bütünüyle temsil edebilme anlamında geleneksel yöntemlerin hayal bile edemeyeceği aracı sunan yapay zekânın insan öznelliğinden arındırılması konusunda Manovich bir adım ileriye giderek, Adorno ve Horkheimer tarafından *Aydınlanmanın Diyalektiği* (1947) kitabında geliştirilen *kültür endüstrisi* kavramını ve kavramsallaştırma süreçlerini şöyle eleştirir:

Bu kitabı [Aydınlanmanın Diyalektiği] Los Angeles’ta, Hollywood stüdyo sisteminin klasik -yani en entegre- döneminde yazdılar. O dönemde sekiz büyük film holdingi vardı ve bunlardan beşinin (20th Century Fox, Paramount, RKO Pictures, Warner Brothers ve Loews) kendi yapım

stüdyoları, dağıtım bölümleri, sinema zincirleri, yönetmenleri ve oyuncularını vardı. Bazı film kuramcılarının göre, bu dönemde bu stüdyolar tarafından üretilen filmler oldukça tutarlı ve benzer bir üslup ve anlatı yapısına sahipti. Horkheimer ve Adorno'nun Almanya'dan göçmen olarak Los Angeles'a gelmeden önce fikirlerini tam olarak oluşturup oluşturmadıklarından bağımsız olarak, kitabın tonu ve ünlü "bugün kültür her şeye benzerlik bulaştırıyor" gibi ifadeleri Hollywood'un klasik dönemine uyuyor gibi görünse de daha o dönemde bile farklı yönetmenlerin filmleri aslında birbirinden farklıydı (Manovich, 2020, s. 69).

Görünen o ki Manovich, düşünce tarihinin en başından bu yana kullanılan soyutlama, diyalektik, kategorize etme ve genelleme gibi en temel düşünme biçimlerini sosyal bilimlerin alanından tecrit etmek ister. Elimizde milyonlarca ölçülebilir veriler varken, üstelik bunları işleyebilecek "limitsiz" kapasiteye sahip yapay zekâ araçlarına da sahipken, "limitli" insan aklı ve onun ürettiği tüm analizler "modası geçmiş" bir şey gibi bir yana bırakılmalıdır. Manovich'in ne söylediğinden daha da önemli olan şey, ne yaptığıdır. Yaptığı şey ise, yukarıda da belirttiğim gibi, verileri toplayıp işlemekten ve bunları görselleştirmekten ileriye gitmemesidir. Manovich'in gerek sanat gerekse bilimsel yaklaşımda "yücelttiği" bu teknoloji vurgusu, Antoinette Rouvroy ve Thomas Berns tarafından da paylaşılır. *Algoritmik yönetimsellik* kavramını tartıştıkları makalede (2013) yazarlar, algoritmaları ve yapay zekâyı bir tür "kurtuluş umudu" olarak görürler.

Buraya kadar tartışılanlar ışığında, teknolojik iyimser ve kötümser bakışın her ikisinin de toplumsallıkla girdikleri ilişkilerdeki taban tabana zıtlığa rağmen, teknolojik determinist bir konumda aynılaştıklarını vurgulamak gerekir. İkisi de özcü bir yerden, dünyadaki tüm ilişkiler içerisinde teknolojiye bir tür üst belirlenim atfederek toplumsal ilişkilerin diyalektiğini göz ardı ederler. Dolayısıyla ufkumuzu bir sonraki eğilime çevirmeye başlamamız gerekir. Bilimsel bilgiyi özne müdahalesinden tamamen azade ederek -ki yapay zekâ ile bunun da mümkün olmadığını tartışacağız- analiz etmemiz gerektiği yolundaki iyimser yaklaşımın, bir sonraki üçüncü ve son yaklaşımın eleştiri oklarını üzerine çekeceği açıktır. Söz konusu bu üçüncü yaklaşım, *teknolojik eleştirelilik* olarak adlandırabileceğimiz, teknoloji ile insan ilişkisini tüm potansiyelleri, ihtimalleri ve

eleştirileri diyalektik bir şekilde ele alan konumda yer alır. Bu çalışmayla da yapmaya çalıştığım şey, tam olarak bu eleştirel perspektifi paylaşmaktır. Bu kampta ise Bernard Stiegler, Kevin Robins, Jonathan Crary ve Joseph Weizenbaum<sup>11</sup> gibi isimler yer alır. Teknolojinin özne ile olan ilişkisinde ne Anders ve diğerleri gibi teknolojiyi yıkıcı gören yaklaşımlar ne de Manovich ve benzerleri gibi onu insan öznelliğinin yukarısında konumlandırın yaklaşımlarla ilerlenmelidir. Üçüncü eğilim olan eleştirel yaklaşım, böylelikle bu tezin de pusulası haline gelir. *İmaj: Görmenin Kültür ve Politikası* (1999) isimli kitabında Kevin Robins, “yeni teknolojilerin etrafında var olan teknokratik, ilerlemeci, akılcı idealizmin eleştirisini” (Robins, 2013, s. 23) yapmaktadır. Ona göre “günümüzde yeni vizyon ve imaj teknolojilerinin toplumsal ve kültürel alanda radikal dönüşümlere neden olduğuna dair abartılı iddialarla karşılaşmak” (Robins, 2013, s. 22) şaşırtıcı değildir. Kevin Robins’in görmenin kültür ve politikasına eleştirel yaklaşımını benimserken, bir yandan onun fikirleriyle ayrı düşünülen noktalar da olacak. Söz gelimi, içinde yaşadığımız çağın olumlu anlamda bir “teknolojik devrime” tekabül ettiğine itiraz eden Robins’e katılırken, algoritmik imajların ise genel olarak bir tür paradigma değişimi anlamına geldiğini de tartışacağım. Ya da “fotoğrafın ölümü” konusunu tartışırken, Robins’in dijital imaj etrafında gerçekleştirdiği analizleri, düşünüş ufkumuzu genişleterek algoritmik imajlara doğru kaydırmak zorunlu olacak. Fotoğrafın ölümünü dijital imaj üzerinden tartışma konusu yapan Robins’in aksine, bu süreci algoritmik imajlar üzerinden yeniden tartışmak gerekecek. Dahası, benzer bir yaklaşıma sahip olan Bernard Stiegler’in<sup>12</sup> teorisiyle besleyerek, tartışmayı güncel bir noktaya taşımaya çalışacağım. Eğer tezin üzerinde konumlandığı zemin yeterince aktarılabildiyse, şimdi imaj üreten özneye yakınlaşmaya başlamak gerekiyor.

---

<sup>11</sup> Bernard Stiegler ve Joseph Weizenbaum’un değerlendirmelerini ilerleyen bölümlerde ayrıntılı tartışacağım.

<sup>12</sup> Son bir parantezi de Jonathan Crary, Pavel Florenski ve Erwin Panosfky hakkında özellikle açmak gerekiyor. Görme biçimlerini tartışırken en çok bu yazarların eserlerinden faydalandım ve kategorilerimi diğerleri değil ama bu teoriler üzerinden oluşturdum.

## 2. Pigmentten Işığa<sup>13</sup>, Işıktan Veriye/Algoritmaya

İmaj üretim sürecinde teknolojik açıdan tıpkı fotoğraf makinesinin ortaya çıkışı gibi yeni bir dönemin başlarındayız. Nasıl ki fotoğraf dönemi başlangıcında sancılı tartışmalar yaşamışsa, algoritmik dönem de çok farklı alanlarda farklı tartışmalarla kuşatılmış bir şekilde gelişimine devam ediyor. Özellikle tezin kapsamı gereği görsel iletişim üzerinden yürüyen bu soruşturmada artık, literatürde kıyaslama yapabilecek bir tartışma alanına sahibiz: Algoritmik imajlar üzerinden yürüyen yeni tartışmalar, fotoğrafın Kartezyen perspektif<sup>14</sup> özelinde üretilen resimle girdiği tartışmalara hem benziyor hem de ayrışıyor. Benziyor, çünkü yeniden aynı sorular soruluyor: Bundan yaklaşık yüz elli yıl kadar önce “fotoğraf bir sanat mıdır?” sorusunun yerini şimdilerde “yapay zekâ sanatı, sanat mıdır?” sorusu alıyor. Ayrışıyor, çünkü sınırların bu kadar belirsizleştiği, yeni medyaların, teknolojilerin, fikir ve ifadelerin daha akışkan bir şekilde dolaşıma girdiği, her şeyin her şeyleştiği bu çağda, “yeni” olanın kabul değeri daha yüksek. Buradaki anahtar kavram hız oluyor. Hızın hızlanması, yenilikleri kabul etme eşiğini düşüren, itiraz ve tartışmaları sönmülmendirmese de ömrünü kısaltan bir sonuca denk düşüyor.

Yapay zekânın nasıl bir ortam, bir medya, bir sanat formu olduğuyla ilgili ontolojik tartışmalara geçmeden önce, görsel kültürde onun bir anlamda atası olan fotoğraf ve fotoğraf makinesi üzerinden nasıl tartışıldığına kısaca bakalım. Amerikalı yazar, kuramcı ve eleştirmen olan Susan Sontag’a göre; fotoğrafın bir sanat olup olmadığı meselesi yanıltıcı bir meseledir: “Fotoğraf sanat diye nitelendirilebilecek eserler ortaya koymasına rağmen, özünde bir sanat formu değildir. Dil gibi fotoğraf da sanat eserlerinin

---

<sup>13</sup> Bu başlık László Moholy-Nagy’nin “From Pigment to Light” (1936) isimli makalesine gönderme yapmaktadır.

<sup>14</sup> Resim sanatını daima Kartezyen perspektif alanına daraltmamın çok açık olan sebebi, bu görme yasaları gereği resmedilen konunun “gerçekliğe” uygun proporsiyonla koordinat düzlemine yerleştirilme iddiasıdır. Hakikat ile derin bir bağ üzerinden kurulan bu iddia, fotoğraf ve algoritmik imajlarla paralel olarak süren bir gerçeklik bağı ile bağlanmakta olup, resmin diğer yaratıcı kullanımlarını konu dışı bırakma zorunluluğu oluşturmaktadır.

üretildiği bir araçtır. Dilden yola çıkarak bilimsel bir söylem oluşturulabilir, aşk mektupları yazılabilir, Balzac'ın Paris'i anlatılabilir. Fotoğrafçılıktan yola çıkarak da pasaport resimleri, hava fotoğrafları, röntgen filmleri, nikâh fotoğrafları ve Jean Eugène Auguste Atget'in Paris fotoğrafları çekilebilmektedir" (Sontag, 2011, s. 177-178). Sontag fotoğrafı kapsamı dar bir alet olmaktan çıkararak onu dil gibi bir gösterge sistemi olarak düşünmeyi önerir. Şimdi, aynı şeyi sadece kelimeleri değiştirerek algoritmalar üzerinden düşünmek de mümkündür. Benzer bir akıl yürütme yoluyla, veri ve algoritmalar kullanılarak hem işlevsel hem de sanatsal üretimler yapabilmek mümkündür.

Sontag'ın bu geniş soyutlama düzlemini, daha dar bir tartışma düzlemine taşıyarak fotoğraf ile algoritmik imajları kıyaslamaya geri dönersek, fotoğrafın bir sanat olarak kabul görmesi ile algoritmik imajların kabul görmesi arasında bir bağıntı kuralım. Benjamin'e göre 19. yüzyılın akışı boyunca resim ve fotoğraf sanatları arasında baş gösteren, birbirlerinin ürünlerinin sanat değerini konu alan tartışma, her ne kadar amaçsız ve bulanıkmış gibi gözükse de bu, tartışmanın önemini azaltmamakta, tersine belki de vurgulamaktadır. Gerçekte bu tartışma, dünya tarihi açısından dönüm noktası diye nitelendirilebilecek bir değişimin, taraflardan hiçbirinin bu yönüyle bilincine varmadığı bir değişimin ifadesidir. Tekniğin olanaklarıyla çoğaltım çağı, sanatı kült temelinden ayırdığında, sanatın özerklik görünümü de sonsuz ortadan kalkmış oldu. Sanatın böylece uğradığı işlevsel değişim ise çağın bakış açısının sınırları dışına taşıtı. Sinemanın gelişimini yaşayan 20. yüzyıl bile bu değişimi uzunca süre gözden kaçırdı (Benjamin, 2016, s. 61). Benjamin'in bahsettiği bu dönemde yeni bir medyumun sanatsal bir ifade aracı, toplumsal bir iletişim yöntemi olarak karşılanmasında iki farklı yaklaşımdan söz edebiliriz: Her ikisi de modernizmin ikonik isimleri olan hem sanatçı hem de teorisyenler olan Charles Baudelaire ve László Moholy-Nagy. İlki fotoğrafı çok ağır ithamlarla yargılamakta, ikincisi ise onu sanatsal bir ifade aracı olarak kucaklar. Bu tartışmayı idrak etmeye çalışırken, daima algoritmik dispozitif göz önünde bulundurarak, yeni bir göz ile

okumak gerekiyor.

Henüz fotoğrafın ilk aşamasında yazılarını yazan Chales Baudelaire, fotoğrafı oldukça sert bir şekilde eleştiren önemli isimlerden biridir. Öyle ki, fotoğraf endüstrisini her ressam adayının, eğitimini tamamlayamayacak kadar yetersiz ya da tembel her ressamın sığınağı (Baudelaire, 1956, s. 231) olarak görür. Modernizmin mutlak bir simgesi haline gelen bu şair, eleştirmen ve çevirmenin asıl reddettiği şey, - günümüzdekinin tam aksine- gerçeğin kesin bir görüntüsünün kopya edilmesinin sanat olarak nitelendirilmesinden duyduğu rahatsızlıktır. Baudelaire'e göre Daguerre'i "Mesih" olarak gören "inançlı" kişiler kendi kendine şöyle derler: Fotoğrafçılık bize arzu edebileceğimiz her türlü kesinliği garanti ettiğine göre (buna gerçekten inanıyorlar, çılgın aptallar!), o zaman fotoğrafçılık ve Sanat aynı şeydir'. O andan itibaren sefil toplumumuz, bir metal parçası üzerindeki önemsiz görüntüsüne bakmak için Narkissos'a koştur (Baudelaire, 1956, s. 230). Fotoğrafa olan bu pejoratif yaklaşımına devam eden Baudelaire *The Mirror of Art* isimli kitabının "The Salon of 1859" isimli başlığında fotoğraftan şöyle bahseder:

Fotoğrafın bazı işlevlerinde sanatı tamamlamasına izin verilirse, doğal müttefiki olan kalabalığın aptallığı sayesinde çok geçmeden onun yerini alacak ya da onu tamamen yozlaştıracaktır. O halde, gerçek görevine, yani bilimlerin ve sanatların hizmetkârı olma görevine geri dönmesinin zamanı gelmiştir: ama edebiyatı ne yaratan ne de tamamlayan matbaa ya da stenografi gibi çok mütevazı bir hizmetkâr görevidir bu. Turistin albümünü zenginleştirmek için acele etsin ve hafızasında eksik olan kesinliği gözüne geri kazandırsın; doğa bilimcinin kütüphanesini süslesin ve mikroskobik hayvanları büyütsün; hatta astronomun hipotezlerini doğrulamak için bilgi sağlasın; kısacası, mesleğinde mutlak bir olgusal kesinliğe ihtiyaç duyan herkesin sekreteri ve kâtabi olsun; bu noktaya kadar hiçbir şey daha iyi olamazdı. Zamanın yiyip bitirdiği bu yıkıntıları, bu kitapları, baskıları ve el yazmalarını, biçimleri çözülmekte olan ve hafızamızın arşivlerinde bir yer talep eden değerli şeyleri unutulmaktan kurtardığı için teşekkür edilmeli ve alkışlanmalıdır. Ancak, değeri yalnızca bir insanın ruhundan bir şeylerin eklenmesine bağlı olan herhangi bir şeye, elle tutulamaz ve hayali olanın alanına saldırmasına izin verilirse, o zaman bizim için çok daha kötü olacaktır! (Baudelaire, 1956, s. 231-232).

Baudelaire'den daha sonraki dönemde, fotoğrafın biraz daha yaygınlaşmaya

başladığı bir evrede teorilerini üreten László Moholy-Nagy ise çok daha farklı düşünmektedir. Şöyle der:

Sanatçılar... mekanikleşmenin sanatı taşlaşmaya götüreceği konusundaki evrensel korkuyu paylaşırlar. Yapım unsurlarının açığa çıkarılmasının, zihnin yapay bir şekilde uyarılmasının ya da *mekanik aletlerin kullanılmasının tüm yaratıcı çabaları kısırlaştıracağından korkarlar*. Bu korku asılsızdır, çünkü yaratımın tüm unsurlarının bilinçli çağrışımı daima bir olanaksızlık olarak kalmaya zorunludur (Moholy-Nagy, 1936, s. 341).

“Mekanik aletlerin kullanılması”nın çok adım ötesinde yaşadığımız şu zamanlarda, fotoğraf hem sanatsal hem işlevsel tüm rüştünü de ispatlamışken, aynı korkuyu ya da umudu algoritmik imajlar üzerinden düşünmeye çalışıyoruz. Resimden fotoğrafa geçiş yapan sanatçılardan biri olan Moholy-Nagy, düşüncelerini teorik hale getirdiği *Painting, Photography, Film* (1925) isimli kitabında fotoğrafın üzerinden yüz yıldan fazla zaman geçmesine rağmen, onun imkân ve olanaklarının yeni ortaya çıktığını söyler. Onun bu kitabının üzerinden yine yüz yıl zaman geçmişken, şimdi onun durduğu noktadan bakarak ancak yenilenen bir görme yasasına tabi olmaya başlayarak benzer bir tartışma yapmaya çalışıyoruz. Moholy-Nagy, bu kitabında fotoğraf makinesinin sunduğu inanılmaz olanaklardan bahseder. Ona göre görsel imge genişlemiştir ve modern mercekle artık gözümüzün dar sınırlarına bağlı değildir; hiçbir manuel temsil aracı (kalem, fırça vb.) merceğin gördüğü dünyanın parçalarını yakalayamaz; manuel yaratım araçlarının bir hareketin özünü sabitlemesi de aynı şekilde imkansızdır. Ona göre merceğin çarpıtma yeteneğini de -aşağıdan, yukarıdan, eğik bakış- herhangi bir anlamda sadece olumsuz olarak görmemek gerekir, çünkü bu, çağrışım yasalarına bağlı olan gözlerimizin vermediği tarafsız bir yaklaşım sağlar (Moholy-Nagy, 1967, s. 7). Her bir patikada rastlayacağımız, tezi yatay kesen ortak tema olarak öznel olanın nesnelleştirilmesi, çeşitli kırılma noktalarına rağmen tarih boyunca insanlığı etkileyen, büyüleyen, içine alan bir görünüm sergilemiştir. İnsanın “bilimsel bir bakışla” dünyayı öznel olmayan bir noktadan kavrama arzusu, neredeyse insan-dışı Tanrısal bir konumda

nesnelleşme çabası, dahası insan kapasitesinin ötesine geçme isteği bilim felsefesi<sup>15</sup> ve bilim tarihi boyunca üzerinde en çok tartışılan konulardan biridir. Moholy-Nagy'nin fotoğraf bağlamında kurduğu bu “nesnelleştiren” işleve tezin ilerleyen bölümlerinde farklı bağlamlarda sık sık rastlayacağız.

Bir fotoğraf makinesi kullanmadan, analog fotoğrafın baskı aşamasında kullanılan agrandizörü kullanarak pek çok imaj (fotogram) üretmesiyle bilinen Moholy-Nagy, imaj üretim sürecinde yaygınlaşmaya başlayan fotoğrafın yeni görme yasalarını açığa çıkarmaya çalışır. Temel olarak resim ve fotoğraf arasındaki farka odaklanarak, iki farklı esas belirler. İlk esas, fotoğrafın o günün resmiyle ilişkisini açıklığa kavuşturmak ve teknik araçların gelişiminin optik yaratımda yeni biçimlerin oluşumuna maddi katkıda bulunduğunu ve optik ifadenin şimdiye kadar bölünmez olan alanını böldüğünü<sup>16</sup> göstermektir. Ona göre fotoğraf icat edilene kadar resim, temsil ve renkle ifade görevlerini kendi içinde birleştiriyordu. Bölünmeden bu yana, bir alan saf renk kompozisyonunu, diğeri ise temsil kompozisyonunu kapsamaktadır. Renk kompozisyonu; renklerin ve ışık değerlerinin saf karşılıklı ilişkileri, müziğin akustik ilişkilerinde kompozisyon olarak bildiğimize benzer; yani, iklimden, ırktan, mizaçtan, eğitimden bağımsız, biyolojik yasalara dayanan evrensel sistemlerin kompozisyonudur. Temsili kompozisyon ise dışarıdan taklit yoluyla türetilen unsurların ilişkileri, çağrışımsal içerikli nesnel unsurlar, akustik kompozisyonda konuşmanın müzikle yan yana var olması gibi; bu, iklim, ırk, mizaç, eğitime bağlı, çağrışım ve deneyime dayanan sistemlerin kompozisyonudur. Düşünür üç sonuca varır: Birincisi, fotoğrafın ve filmin tam mekanik prosedürlerinde, şimdiye kadar bildiğimiz temsili resmin manuel prosedürleriyle kıyaslanamayacak kadar iyi çalışan bir ifade aracına sahibiz. Bundan böyle resim, saf renk kompozisyonu ile ilgilenebilir. İkincisi, saf renk kompozisyonu, renk kompozisyonunun (resmin) ‘temasının’ rengin kendisi olduğunu gösterir. Renkle, nesnel referanslar olmaksızın, saf ve birincil, birleşik bir ifade elde edilebilir. Üçüncüsü, yeni icat edilen optik ve teknik

---

<sup>15</sup> Dr. Vural Başaran'ın *Philosophy of Science* dersi bu konuda oldukça ufuk açıcı olmuştur.

<sup>16</sup> “Görsel dünyaların parçalanması” teması olarak bu konuyu aynı başlık altında ayrıntılı tartışacağız.

aletler optik yaratıcıya değerli öneriler sunar; diğer şeylerin yanı sıra bize pigmentle boyamanın yanında ışıkla boyamayı, durağanlığın yanında kinetik boyamayı verirler (Moholy-Nagy, 1967, s. 8-9).

Bu noktadan “pigment yerine ışıkla boyamak” olgusu için Moholy-Nagy, özellikle renkler üzerinden ilerler: Yalnızca geçmiş zamanları ve geçmiş ideolojileri çağrıştıran ressamca temsil yöntemlerinin ortadan kalkması gerektiğini ve bunların yerini mekanik temsil araçları ve bunların henüz öngörülemeyen genişleme olasılıklarının alması gerektiğini (Moholy-Nagy, 1967, s. 15) söyler. Böyle bir durumda nesnel ve nesnel olmayan resim tartışması önemini yitirecek; tüm sorun mutlak ve (veya değil ve) temsili optik yaratım içinde yer almak zorunda kalacaktır.

Görüldüğü gibi, yeni bir sistem/bakış açısı/paradigma/dispositif tüm uçurumlarıyla birlikte gelişip kendisini yaşamın hemen hemen her alanına dayattığında, ona karşı ister olumlu ister olumsuz yaklaşıma sahip olalım, her ikisini de değilleyen bir sonuca ulaşıyoruz. Bu durum sadece fotoğraf makinesinde değil, yazıdan matbaaya, buharlı makineden internete kadar her durumda böyle cereyan etmiştir. Resim ve fotoğrafın birbiriyle girdiği mücadelenin sonucunda, ne Baudelaire’in öngördüğü gibi “her şey çok kötüye gitmiş” ne de Moholy-Nagy’nin tavsiye ettiği gibi fotoğraf “ressamca temsil sistemlerinin” yerini almıştır. Her ikisi de farklı yaklaşım ve eğilimlerle var olma durumuna devam etmiş ve hayatın içerisinde kendi özgün konumunu bulmuştur.

Kartezyen perspektifin dominantlığındaki resimden fotoğrafa geçişte “ışıkla boyamaktan veriyle boyamaya” kategorisinin algoritmik yasalarla birlikte nasıl çalışmaya başladığını ilgili analiz üzerinden tartışmak daha doğrudur. Ancak bunun öncesinde, bir giriş mahiyetindeki bu tartışmanın ardından, görmenin en temel alet ve metaforu olan camera obscura’yı günümüze kadar uzatmak için, öncelikle tarihsel ve bütünlüklü bir bağlam bilgisine ihtiyaç var.

## 2.1. Yansıtan Camera Obscura'dan Üreten Camera Obscura'ya

Öznenin imajıyla olan ilişkisinde en geniş anlamıyla teknolojiyi gözetecek olan bu tezde, *camera obscura*<sup>17</sup> özel bir tema olarak kendisine yer buluyor. Bunun nedeni, camera obscura'nın neredeyse tarih dışı bir nitelikle Mozi ve Aristoteles'ten başlayarak Leonardo da Vinci, İbnül Heysem, Leon Battista Alberti, Descartes, Niepce ve daha pek çok isimle birlikte tüm çağları kat ederek günümüze değin gelmesi, insanlık tarihinin yazıyla kayıt altına alınmış her döneminde kendisine farklı bağlamlarda da olsa yer bulmuş olmasıdır. Dahası, her bir bağlamda ortaya çıkan aynı temanın (*camera obscura*) farklı dispoitifler (resim, fotoğraf ve algoritma) içerisinde yeniden ve yeniden kuruluyor olması, öncelikle toplumsal bir düşünce tarzının olgunlaşmasıyla daima el ele gider. Her bir dispoitif içerisinde “öznel olanın nesnelleşmesi” kategorisi, her bir dönemi kat eden, buna rağmen sürekliliğinde değişimler de içeren bir görünümüdür. Kartezyen perspektifin “yansıtan” camera obscura'sı fotoğrafik perspektifte “sabitleyen” bir işleve evrilir. Bunlar ilerleyen sayfalarda yer alacak, ancak, günümüzün camera obscura'sı yapay zekâdır diyebilir miyiz? Her ne kadar fiziksel olarak artık bir kutuya artık işaret etmiyor -ya da dolaylı bir şekilde işaret ediyor- olsa da bambaşka bir düzenleme içerisinde görselleri yeniden üretiyor olma kapasitesine sahip olması nedeniyle yapay zekânın çağımızın geliştirilmiş camera obscura'sı olduğunu iddia ediyorum. Dahası, algoritmik perspektifte bu metafora “üretken” bir mahiyet eklendiğini örnek analiz üzerinden tartışmadan önce, camera obscura'yı geçmişinden günümüze sürdürmek gerekiyor.

---

<sup>17</sup> Camera obscura, fotoğraf makinesinin atasıdır. Latince olan bu terim “karanlık oda” anlamına gelir ve antik çağlardan kalma en eski versiyonları, ışığın tek bir küçük delikten içeri girdiği küçük, karanlık bir odadan oluşur. Sonuç olarak, dış sahnenin ters bir görüntüsü, genellikle beyazlatılan karşı duvara yansıtılır. (Britannica, 2024). Camera obscura, görüntü projeksiyonu üreten bir optik olgudur ve bu olay eski çağlardan beri bilinmektedir. İlk referansı, Çinli filozof Mozi'nin (M.Ö. 5. yüzyıl) öğretilerinin bir derlemesi olan *Mo Tzu* kitabında yer alır. Klasik dönemde, Aristoteles *Problemata* isimli kitabında, güneş tutulması sırasında küçük açıklıklardan sızan ışık ışınlarının neden yarım ay görüntüsü oluşturduğu üzerine düşünür. Bu durum, optik olgunun hem dış mekân koşullarında hem de tamamen karanlık bir ortamda gözlemlendiğini gösterir. Her ne kadar filozoflar ve bilim insanları ışık ilkelerini binlerce yıldır sorguluyor olsalar da en azından Orta Çağ'a kadar, camera obscura'nın oda olarak oluşumuna dair kanıtlar mevcut değildi (Tomasi, 2023, s. 1399).

Camera obscura hem bir alet hem de bir metafordur. Pek çok filozof, bilim insanı, sanatçı ya da bunların hepsini bünyesinde taşıyan çok yönlü insanlar tarafından üzerinde kafa yorulan hem teorik hem de pratik olarak değiştirilip geliştirilen bir olgudur. Aristoteles, özellikle *Ruh Üzerine* (De Anima) isimli eserinde, duyular, göz ve görme olayları üzerine detaylıca yazılar yazan, bununla da kalmayıp camera obscura üzerine de çalıştığı bilinen ilk filozoflardan biridir. Bilindiği gibi, fotoğrafın henüz icat edilmediği, imaj üretiminin resim sanatı tarafından gerçekleştirildiği Kartezyen perspektif ve hatta daha öncesinde bile camera obscura vardı. Kartezyen perspektif dönemi öncesinde kullanım alanı daha çok gözün yapısını açıklamak ve fiziksel dünyanın optiğini anlamaya çalışmaktır. Yüzyıllar boyunca bu teknik, gözleri tehlikeye atmadan Güneş tutulmalarını görüntülemek için kullanılır. Bu dönemde henüz çerçevenin sabitlenmesi mümkün olmadığından, bu karanlık kutu ya da oda yalnızca dış dünyayı “yansıtma” işlevine sahiptir. Böylece, “16. yüzyılda resim yaparken çizime yardımcı olarak kullanılmaya başlanır; dışarıda yer alan konu pozlanır ve görüntü, sanatçının izlemesi için bir çizim kağıdına yansıtılır” (Britannica, 2024). 17. yüzyıl Hollanda sanatında, Vermeer, Hoogstraten, Hooch ve diğer pek çok kişinin resimlerinde (Vesely, 2014, s. 67) ve Leonardo da Vinci, Jan van Eyck, Albrecht Dürer ve Holbein gibi dönemin önemli sanatçıların eserlerinde (Vesely, 2014, s. 65) bu süreci bulmak mümkündür. Merkezi perspektifin inşası için dışbükey aynalar ve mercekler kadar aynı zamanda Vinci ve Holbein örneğinde olduğu gibi camera obscura’yı da kullanmaya başlarlar. Resim ile optik aletlerin, özellikle de camera obscura’nın kullanımı arasında yakın bir bağlantı olduğu iyi bilinmektedir. Eserleri sadece resim olarak değil, aynı zamanda yapay ile doğanın, insan yapımı resim ile görünür gerçekliğin bir olduğu yeni optik ve gerçeklik görüşünün bir teyidi olarak da görülebilir (Vesely, 2014, s. 65).

Andre Bazin’e göre “da Vinci’nin karanlık kutusu Niepce’in karanlık kutusunun öncüsüdür” (Bazin, 1966, s. 32-33). Ona göre camera obscura, sanatçının üç boyutlu uzay

yanılsaması (illusion) vermesini sağlar; cisimler bu uzayda tıpkı bizim dolaysız algılamamızda olduğu gibi yerleştirilebilmektedir. Resim bundan böyle biri tamamen estetik, diğeri ise ruhbilimsel olmak üzere iki özlem arasında bölünür: ilki modelin, biçimlerin sembolizmi dolayısıyla ağır bastığı manevi gerçeklerin anlatımı, ikincisiyse dış dünyanın yerine benzerini geçirme isteğinden başka bir şey değildir (Bazin, 1966, s. 33). Bazin'in "dış dünya" değinisi Jonathan Crary'nin *Gözlemcinin Teknikleri* (1990) isimli kitabında da kendisine yer bulur. Burada Crary, Kartezyen perspektif ile camera obscura arasında gözlemci açısından temel bir fark olduğuna değinir. Ona göre camera obscura'nın anlam ve etkilerini merkezi perspektif tekniklerine eşit kılma tuzağına düşmemek gerekir: "Her ikisinin birbiriyle ilgili olduğu aşikâr olmakla birlikte, camera obscura'nın dışarıdaki dünya karşısında içeride konumlandırılan bir gözlemciyi tanımladığını vurgulamak gerekir; merkezi perspektifte ise gözlemci yalnızca iki boyutlu bir görüntü karşısında konumlandırılır" (Crary, 2015, s. 47). Camera obscura, işte böyle bir dış dünyanın, kutu içerisinde yer alan gözlemci öznedan ayrıştığı, gözlendiği, incelendiği ve hakimiyet altına alındığı bir metaforu ifade eder.

19. yüzyılın başlarına gelindiğinde, Niepce'nin ilk kez bir görüntüyü gümüş nitrat içeren plakada sabitlemesi ile birlikte artık sabitleyen camera obscura'dan, başka bir deyişle fotoğraf makinesinden bahsetmeye başlarız. Bu teknoloji ya da medyumun ortaya çıkışının gerçekleşmesi için yaklaşık iki yüzyıllık bir süre boyunca "gözlemci özne"nin ortaya çıkması gerekmiştir. Jonathan Crary, 19. yüzyılda fotoğraf ve sinemanın ortaya çıkmasının Batı'da uzun bir teknolojik ve/veya ideolojik gelişmenin tamamlanmasına karşılık geldiğini söyler. Ona göre "camera obscura bu sürecin sonunda fotoğraf makinesine evrimleşmiştir" (Crary, 2015, s. 38). Crary'ye göre camera obscura ne teknolojik ne de söylemsel bir nesneye indirgenebilir: Metinsel bir figür olarak sürdürdüğü varlığını bir makine olarak kullanımından hiçbir zaman ayrıştıramayacağımız karmaşık bir sosyal alışım"dır (Crary, 2015, s. 44). Crary, fotoğraf makinesinin icadını,

öncül zaman diliminde ortaya çıkan gözlemci öznenin bizatihi düzenlenmiş olduğunu iddia etmesiyle birlikte bir anlamda silikleştirir. Aslında bu durum, bir teknolojik aletin ortaya çıkışının gerekliliği için, öncelikle ona uygun toplumsal koşulların ve özne konumlarının ortaya çıkması gerektiği iddiasından başka bir şey değildir.<sup>18</sup>

12. ya da 17. yüzyılda yaşayan bir insansanız, kendi imajınızla olan ilişkiniz sadece bir ressam tarafından çizilen portrenizden ibaret olacaktır. Bu durum, sizin üst sınıf bir konumda bulunduğunuz ve portrenizin ücretini karşılayabilen ayrıcalıklı bir sınıfsallığa dahil olduğunuz anlamına da gelir. 19. yüzyılın başlarında fotoğraf makinelerinin ortaya çıkmasından bir süre sonra, portre imajlarının üretimi sınıfsal bariyerlerini aşarak gündelik yaşamın bir parçası haline gelir. Özneye dair imgeler böylelikle toplumun tüm kılcallarına yayılacak şekilde genişler, toplumsallaşır ve demokratikleşir. Günümüze geldiğimizde ise, bahsedilen bu iki konvansiyona bir yenisi daha dahil olur: Yapay zekâ aracılığıyla üretilen algoritmik imajlar. Artık her ne kadar kapalı bir kutu ya da bir fotoğraf makinesinden, başka bir deyişle camera obscura'nın bildiğimiz anlamıyla fiziksel varlığından bahsetmek imkânsız olsa da artık yeni bir *sanal camera obscura*'dan bahsetmek mümkün hale gelir. Kapalı bir kutu olma hali, oldukça dolaylı bir yerden, yapay zekânın görünmeyeninin ardında duran fiziksel bir muhafazası olduğu gerçeğiyle süreklilik gösterir. Verilerin saklandığı büyük plantasyonlar halinde kurulan veritabanları, camera obscura'nın yenilenmiş fiziksel varlığını oluşturur. Başka bir deyişle, Google, Facebook ve Amazon gibi büyük teknoloji firmalarının veri merkezlerinde yer alan sunucular, günümüz camera obscura'sının fiziksel karanlık odasıdır.

---

<sup>18</sup> Bu durum, ilk başlıkta yer verilen teknolojik eleştirel hattın oldukça ilham verici örneklerinden biridir: Toplumsal koşullar ve teknoloji birbiriyle diyalektik bir ilişki içerisinde gelişim gösterirler, birbirlerini daima değiştirip dönüştürürler. Hatta belki de bu şekilde dile getirmek, sanki birbirinden apayrı alanarmış gibi görünmesine yol açabilir, ancak burada amaç soyutlama düzleminde kavramsallaştırmaktır. Bu tür alanların birbirlerinden kopmaz bağlarla bağlı olduğunun altını bir kez daha çizmek gerekiyor. Benzer bir şekilde, imaj üreten yapay zekâ modellerinin ortaya çıkışından çok önce, toplumsal koşulların teknoloji ile olan diyalektiğinden doğan yeni bir özne tipinden bahsetmek mümkün olacak: Veri özne. Bu konuya bu bölümün sonunda ilgili başlık altında ayrıntılı bir şekilde değineceğim.

Öte yandan, fotoğraf imajlarının düzenlenme ve manipüle edilme süreçlerinde uzun süredir kullanılan algoritmalar, benzersiz bir algoritmik imaj üretme yeteneği açısından ise aslında oldukça gençtir. Dijitalleşen bir dünyada fiziksel olarak veri tabanları ve bulut sistemlerinin içerisinde depolanan arşivlerden çekilen verileri kullanan yazılım ve uygulamalar aracılığıyla portre imajları üretmek bir hayli yeni bir sistemdir. Bu araçların geliştirilme sürecinde gerçekleştirilen denemeleri göz ardı ettiğimizde, kronolojik sıralamada ilk önemli gelişmeyi 2014 yılında GAN (generative adversarial network) teknolojisinin erişime açılması olarak ele almak gerekiyor. Daha sonra sırasıyla DeepDream, GPT, Artbreeder, yapay zekâ sanatına verilen ödüller, DALL-E, Midjourney ve Stable Diffusion, DALL-E 2, GPT-4 ve Adobe Firefly'nin erişime açılması olarak günümüze kadar devam eder. Tam on yıl içerisinde algoritmik imaj üretim süreci, diğer teknolojik medyumların gelişimine kıyasla oldukça hızlı ve muazzam bir gelişme kat eder. Bunlar içerisinde en önemli iki gelişmeden birincisi algoritmik imajların üretilmesinde bir sıçrama tahtası olan GAN algoritması (2014) ile Google'ın derin öğrenme modellerinde kullandığı, metin tabanlı üretimler için büyük bir adım olan Transformer<sup>19</sup> algoritmasıdır (2017).

```
plaintext
+-----+
| 2014: Generative Adversarial Network (GAN) |
+-----+
| 2015: DeepDream Released by Google |
+-----+
| 2017: Transformer Network and GPT-1 |
+-----+
| 2018: Artbreeder Launched |
+-----+
| 2019: AI Art Awards and Performances |
+-----+
| 2021: DALL-E, VQGAN-CLIP Released |
+-----+
| 2022: Midjourney, Imagen, Parti, NUWA-Infinity, |
| Stable Diffusion, DALL-E 2 Released |
+-----+
| 2023: GPT-4, ImageBind Released |
+-----+
| 2024: Adobe Firefly, Craiyon Released |
+-----+
```

<sup>19</sup> GPT (Generative pre-trained transformer) modellerinin açılımındaki “transformer” bu algoritmayı ifade eder.

## **Görsel 1. Görsel İmaj Üreten Yapay Zekâ Sistemlerinin Gelişiminin Kronolojik İnfografiği<sup>20</sup>**

İlk algoritmik portre imajının hangisi olduğu sorusu beyhude bir sorudur. Bunun nedeni, görsel üreten yapay zekâların erişime açılmasından çok daha öncesinde, dijital kamerayla üretilen fotoğrafların algoritmalar tarafından programlanan araçlar vasıtasıyla oluşturulmasa bile düzenleniyor olmasından kaynaklanır. Böylece, algoritmik bir portre imajının tam olarak ne olduğu ya da kim tarafından üretildiği bilinmez bir gerçek olarak kalır. Soruyu yeniden tertipleyip toplumsal alanda ilk kez tanınırlığa sahip olan algoritmik portre imajının hangisi olduğunu sorduğumuzda, cevabı 2018 yılında bulmak mümkün hale gelir. Aynı yıllarda pek çok sanatçının -örneğin Mario Klingemann'ın *The Butcher's Son-* eserler üretmesine rağmen, tanınırlığından ve ününden dolayı Obvious Kolektifi tarafından üretilen *Portrait of Edmond de Belamy* (2018) öne çıkar. Bu örneğin analizi ile yansıtan ve sabitleyen camera obscura'nın üreten tarafını ele almaya çalışalım.

### **2.2. Analiz I: Obvious Kolektifi'nden *Portrait of Edmond de Belamy* (2018) ve Üreten Camera Obscura**

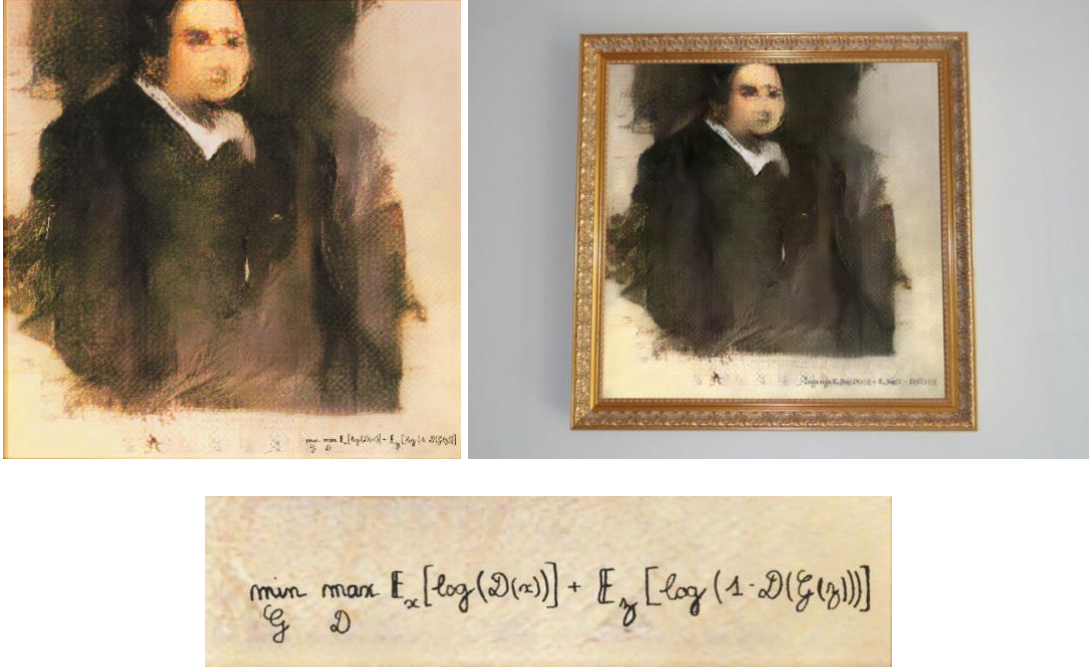
Bir portre imajının tamamen yapay zekâ aracılığıyla üretilmesi tüm şaibesine rağmen 2018 yılında somutluğa ulaşır. Fransa'da üç kişiden oluşan Obvious Kolektifi, 2018 yılında *Portrait of Edmond de Belamy* isimli eserlerini Christie's müzayede evinde sergiler ve eser umulandan yaklaşık on kat daha fazla bir fiyata alıcı bulur. Ekibin sloganı “yaratıcılık sadece insanlar için değildir”dir (Nugent, 2018).

Bu algoritmik imaj aslında “La Famille De Belamy” (Belamy Ailesi) isimli bir koleksiyonun içerisinde yer alan bir kişidir. Koleksiyonda Le Comte, La Comtesse, La Duchesse, Le Baron ve La Baronne de Belamy dahil olmak üzere on bir kişilik Belamy ailesi yer alır. Bu seriyi oluşturmak için Obvious, yukarıdaki kronolojide ilk adım olarak

---

<sup>20</sup> Bu infografik biçimsel olarak Perplexity yapay zekâsı aracılığıyla üretilmiştir.

ele aldığımız *Generative Adversarial Networks*'ü (GAN) kullanır. GAN, ilk olarak 2014 yılında yazdığı bir makale ile çalışma prensibini dünyaya tanıtan Amerikalı yapay zekâ araştırmacısı olan Ian Goodfellow ve çalışma arkadaşları tarafından oluşturulan bir tür algoritmadır. Obvious Kolektifi, GAN'ın yaratıcısı olan Goodfellow'un kaba bir çevirisi olarak ilk eserlerine Belamy<sup>21</sup> adını verir.



**Görsel 2.** Sırasıyla *Portrait of Edmond de Belamy*, Portrenin Müzede Sergilenen Hali ve Sol Altındaki İmza Satırı, 2018, Obvious Kolektifi

Günümüzde görsel yapay zekâlar içerisinde en gelişmiş olan ve en çok kullanılan Midjourney, sadece imaj üreten değil, üretilen imajları yazıyla betimleyen bir işleve de sahiptir. Makinenin nasıl çalıştığına dair bir görünüm elde etmek için Midjourney'den bu imajı “/describe” komutunu kullanmak suretiyle tanımlamasını istediğimizde, şu dört farklı şekilde tanımlar:

- ① Asyatik tarzda James'in vintage portresi. Siyah takım elbise, beyaz gömlek ve kravat giymiş, ifadesiz bir yüzle Claude Monet tarzında, yumuşak sisli renkler, ifadeci fırça darbeleri, empresyonist bir tarzda, nötr beyaz renk paleti, düşük anahtarlı aydınlatma, yumuşak odak, basit arka plan ve gevşek fırça darbeleriyle. --ar<sup>22</sup> 127:128

<sup>21</sup> Fransızca'da “bel ami” (iyi arkadaş) Belamy ile eşsesli ve Goodfellow ile eşanlamlıdır.

<sup>22</sup> “ar” (aspect ratio) bir imajın en-boy oranını gösteren bir parametredir.

- ② Siyah zırlı ve beyaz aksanlı kravatlı George'un portresini içeren, John Singer Sargent tarzında muted (düşük doygunlukta) renkler kullanılarak yapılmış bir yağlı boya tablosunun kaba bir eskizi. Eserin kalitesini artırmak için dijital olarak geliştirilmiştir. Bu parça, derinlik ve karakter kazandıran ince dokular içerir. Sağ alt köşede "G.c-scale" imzası bulunmaktadır. Üzerinde büyük harflerle "George" yazılıdır. --ar 127:128
- ③ *John Singer Sargent tarzında, beyaz bir arka planda izole edilmiş "Jep Wier scattered" portresinin küçük, elle çizilmiş pastel renkli bir eskizi. Yağlı boya ile boyanmış, görünür fırça darbeleriyle, siyah takım elbise ve kravat giymiş, tam boy portre, izleyiciye bakan, geniş yüz, burun ve çeneye sahip. Sağdan gelen yumuşak bir ışık kaynağı, bulanık yüz ve gözler, figürün etrafında hafifçe bulanık kenarlar, sade bir arka plan üzerinde, resmin alt kenarının altında yazılmış bir metinle. --ar 127:128*
- ④ James Lockhart tarzında bir "adam" çizimi, siyah takım elbise ve beyaz gömlek içinde, John Adams'ın son derece ayrıntılı bir portresi, sanatçının imzası sağ alt köşede, açık bir arka plan üzerinde, yağlı pastel tekniği ve sulu boya kullanılarak yapılmıştır. --ar 127:128

Tıpkı kendi kuyruğunu yiyen bir Ouroboros yılanı gibi, Midjourney'in tanımladığı yukarıda yer alan, artık "prompt" olarak tanımlayacağımız ifadelerle yeniden imajlar üretmek de mümkündür. Midjourney'in arayüzünde, imajları tanımladığı bu prompt'ları üretmesinin ardından, istenilen dört prompt'u da ayrı ayrı şekilde üretebileceği, aynı zamanda "hepsini hayal et" (imagine all) şeklinde her birini tek seferde ürettiği butonlar yer alır. Hepsini ürettiğimizde sonuçlardan birinin (3 numaralı olanın), diğer bir deyişle *Portrait of Edmond de Belamy* imajının önce yazıya ardından yazıdan imaja dönüştürülmüş yeni bir versiyonunu elde ederiz. Tüm bunlar, makinenin henüz oldukça erken bu döneminde nasıl bir çalışma biçimi olduğunu tarihe not düşme olanağı sağlar.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Tarihe düşülen bu notlar sayesinde, yapay zekâ versiyonlarının iki ve daha çok basamaklı hanelere çıkacağı çok uzak olmayan dönemlerde bu işlemleri tekrar ederek makinenin görsel üretiminde nasıl bir ilerleme seyrettiğini görmek mümkün hale gelecektir.



**Görsel 3.** Midjourney'in *Portrait of Edmond de Belamy* Portresini Tanımladığı Prompt'larla Üretilen İmajlar

Bu “image-ception” sürecini gerçekleştirerek, Obvious Kolektifi'nin ürettiği gibi bir imaj üretimin nasıl gerçekleştiğini en basit anlamda gözler önüne sermiş oluyoruz. Peki, bu sürecin üretken olan kısmı neresidir? Bunu GAN (*Generative Adversarial Networks*) algoritmaları sayesinde açıklamak gerekir. Obvious Kolektifi, çevrimiçi sanat ansiklopedisi WikiArt'tan 14. ile 19. yüzyıl arasında üretilmiş 15.000 portre seti toplar ve bunları GAN algoritmasıyla besler. Aşağıda ayrıntılarına gireceğimiz GAN algoritmalarının iki bölümü vardır: üretici (generator) ve ayırıcı (discriminator). Obvious'ın çalışmasının teknolojik kısımlarından sorumlu olan doktora öğrencisi Hugo Caselles-Dupré, “üretici”nin portrelerin “kurallarını” öğrendiğini, “örneğin, her şeyin iki gözü ve bir burnu olduğunu” öğrendiğini<sup>24</sup> söyler ve bu kısım yaklaşık iki gün süren bir sürece sahiptir. Ardından bu kurallara dayalı yeni görüntüler oluşturmaya başlar. Bu arada, “ayırıcı”nın işi, görüntüleri gözden geçirmek ve veri kümesinden gelen “gerçek” ve üreticiden gelen (makinenin ürettiği) “sahte” olanları tahmin etmektir. Üretici, ayırıcıyı kandırmaya çalışırken, her başarısızlıkta yeni bir şey öğrenir. Ayırıcı, üreticinin

<sup>24</sup> Denetimli ve denetimsiz öğrenme modellerinin ilkinde, makineye öğretilmek istenen konular algoritmalar vasıtasıyla tanımlanmak suretiyle “öğrenme” süreçleri gerçekleştirilirken, ikincisi olan denetimsiz öğrenmede muazzam miktarda veri setine maruz kalan makine, insan öğrenmesine daha benzer bir şekilde veri setinde tekrar eden kalıpları “göreyerek” “öğrenir”.

ürettiği imajın veri setindeki orijinal resimlerden biri olduğunu sandığında üretici başarılı olur, süreç biter ve yeni bir imaj ortaya çıkmış olur. Caselles-Dupré, “Bunu 15.001. görüntü olarak düşünün, var olanların bir kopyası veya birleştirilmesi değil” der ve devam eder, “Bu orijinal bir görüntü. Çok havalı olan da bu” (Nugent, 2018). Böylece kullandıkları ve dahil oldukları bu yeni sanat hareketlerine “GAN-ism” derler.

GAN algoritmalarının çalışma prensibini bir de üreticilerinden dinlemek gerekir. Goodfellow ve diğerlerinin 2014 yılında yayımladıkları “Generative Adversarial Networks” (Çekişmeli Üretici Ağ) isimli makaleye göre GAN algoritması daha önce bahsettiğimiz, biri üretici (generator) ve diğeri ayırıcı (discriminator) olmak üzere iki model üzerinden işler. Bu, üretici modelin rastgele gürültüyü çok katmanlı bir algılayıcıdan geçirerek örnekler ürettiği ve ayırıcı modelin de çok katmanlı bir algılayıcı olduğu özel bir durumdur ve bu özel durumu “çekişmeli ağlar” olarak adlandırırılar (Goodfellow, ve diğerleri, 2014, s. 2). Önerdikleri bu çekişmeli ağlar çerçevesine göre, üretici model bir ayırıcı modelle karşı karşıya getirilir: Ayırıcı, bir örneğin üretici model dağılımından mı yoksa veri seti dağılımından mı olduğunu belirlemeyi öğrenir. Üretici model, sahte para üretmeye ve bunu tespit edilmeden kullanmaya çalışan bir kalpazan ekibine benzetilebilirken, ayırt edici model sahte para birimini tespit etmeye çalışan polise benzetilebilir. Bu oyundaki çekişme, her iki takımı da sahte ürünler gerçeklerinden ayırt edilemez hale gelene kadar yöntemlerini geliştirmeye iter (Goodfellow, ve diğerleri, 2014, s. 1). Dolayısıyla GAN’ların çalışma sistemi, tıpkı Alan Turing’in teorize ettiği Turing Testi<sup>25</sup> gibi bir tür aldatma esası üzerine kuruludur. İşte makinenin görsel üretirken “üretken” bir yapay zekâ olmasının dayandığı ana temel bu GAN prensibinden gelmektedir. Dolayısıyla, görsel üreten yapay zekânın artık özü itibariyle taklit etmeye dayanan “üretken bir camera obscura” olduğunu söylemek bu sayede mümkün hale gelir. 2020’lere doğru tartışmaya daha açık olan ve pek çok kamusal ortamda görmenin

---

<sup>25</sup> Turing Testi için bkz. Bölüm II, Başlık I.I. “Bir Destek: Turing Testi- Makineler Düşünebilir mi?”

mümkün olduğu bu tartışma, 2022 ve 2023 yıllarında Midjourney ve DALL-E'nin kamusal erişime açılması sayesinde artık kodlama bilgisine ihtiyaç duymadan hemen herkesin imaj üretebildiği bir döneme girilmesiyle birlikte bir miktar yatışmaya başlar. Yapay zekânın üretkenliğinin toplumsal kabulü henüz tam anlamıyla gerçekleşmemiş olsa da sürecin hızlı cereyan ettiğini ve fotoğraftan çok daha kısa sürede müzakereye varılacağını söylemek mümkündür.

Benzer bir kıyaslamayı Caselles-Dupré'den duymak da mümkündür. Kolektif, yapay zekâyı insan sanatçılar için seri üretimin bir yedeği olarak görmemektedir. Bugünün yapay zekâ ile yaptığı deneyleri, portre sanatçılarının işlerini kaybettiği 1800'lerin ortalarında fotoğrafın şafağıyla karşılaştırır: "O zamanlar insanlar fotoğrafın gerçek sanat olmadığını ve fotoğraf çeken insanların makineler gibi olduğunu söylüyorlardı" der ve devam eder: "Ve şimdi hepimiz fotoğrafın gerçek bir sanat dalı haline geldiği konusunda hemfikiriz" (Nugent, 2018).

*Portrait of Edmond de Belamy*, resim sanatıyla yakından ilişkili olmak suretiyle biri içeriksel diğeri biçimsel olan ve kendi içerisinde hem süreklilik hem de kopuş arz eden iki özelliğe sahiptir. Birincisi, içerik olarak aristokrat bir aileye ait bir koleksiyona öykünmesi bakımından Klasik çağın portre resimlerini andırır. On bir kişilik ailede - hayali bir şekilde- herkesin baron, barones, düşes, kardinal gibi aristokrat unvanlara karşılık gelen isimleri vardır. Bu haliyle Belamy ailesi, Marcel Proust'un *Kayıp Zamanın İzinde* serisinden fırlamış Fransız asilzadelerini taklit eder. Bu soylu ciddiyeti ile kopuş anlamına gelen diğere ise tüm portrelerin bu soyluluğa ters düşen bir bulanıklıkta, adeta empresyonist bir gerçekdışılığa sahip olmasıdır. Bu tarz resim portrelerinin temel konvansiyonlarından biri olan gerçekçilik, halüsinojenik bir etki ile kesintiye uğrar.

İkincisi, biçimsel olarak portrenin Christie's müzayede evinde sergilenme şekline bakıldığında, altın yaldızlı çerçeveye sabitlenerek sergilendiği hemen göze çarpar. Bu durum hem resim sanatına öykünmeyle hem de sanat denildiğinde herkesin aklına gelen

sanatın yüksek konumuyla süreklilik gösteren bir görünüme sahiptir. Böylelikle bu algoritmik portre imajı biçimsel olarak da Klasik çağın portre resimlerine öykünmektedir. Bu öykünme haliyle kopuş yaratan biçimsel özelliği ise sol alt satıra atılan sanatçının imzası kısmıdır. İşlevsel olarak portre resimleriyle konvansiyonel bir benzerlik olmakla birlikte, imza satırında imajın oluşturulduğu algoritma kodunun sayısal bir şekilde yer alması bu konvansiyonu tersine çevirir. Bu sayede, bu imajın imza atan bir insan tarafından değil, kodla çalışan bir makine tarafından/aracılığıyla üretildiğinin altı çizilir. “Min” yazısının altındaki G harfi üreticiye (generator), “Max” yazısının altındaki D harfi ise ayırıcıya (discriminator) işaret eder. Tüm bu biçimsel ve içeriksel çelişkileriyle birlikte *Portrait of Edmond de Belamy*, ilk bakışta klasik bir sanat yapıtıymış gibi görünürken, ayrıntılara dikkatle bakıldığında bir anda avangart bir algoritmik imaja dönüşür.

Makinenin görsel bağlamda yaratıcılığının kaynağını ele alan tartışma böylece nihayete eriyor. Şimdi, makine düzeneğinin ontolojisine yakınlaşarak, onun çalışma prensibini anlamaya çalışacak ve ardından ilgili analizlerle bağlantı kurmaya devam edeceğim.

### **3. Makine Düzeneğinin Ontolojisi: Makine Arkhesi Olarak Veri**

Yapay zekâyı onun bir anlamda yaratıcısı olan özne ve özne kamusalılığından kopuk bir şekilde ele alarak ona içkin bir öznellik atfetmek, hemen fark edilebileceği gibi düşülebilecek ilk yanlışlardan biridir. Dolayısıyla, öznenen<sup>26</sup> azade bir yapay zekâ düşünümü, şu haliyle mümkün değildir ve hiçbir zaman olmayacaktır. Bunun nedenine geçmeden önce, makineyi<sup>27</sup> inceleme konusu yaparken daha yakından bakabilmek için ikili

---

<sup>26</sup> Özne derken daima hayvanlar sınıfının *homo sapiens sapiens* türüne dahil olan bilinçli ve toplumsallaşmış insan öznesinden bahsediyorum.

<sup>27</sup> Makine kelimesini, eğer tek başına ise yapay zekâ kelimesi yerine eşanlamlı olarak kullanıyorum. Makineden bahsederken, aksini belirtmedikçe daima ilk aşama olan üretim sürecinden bahsediyor olacağım.

bir yapısal ayırım çerçevesi çizmemiz gerekiyor. Yapay zekâyı, başka bir deyişle makineyi; dünyada yaşamış, yaşamakta olan ve potansiyel olarak yaşayacak bütün bir insanlığın bir şekilde dünyaya bıraktığı izleri, iyi-kötü, doğru-yanlış, güzel-çirkin ve sair başta olmak üzere tüm nitel ve azlık-çokluk gibi tüm nicel özelliklerinden bağımsız olarak dijital olarak kapasitesinde barındıran bir düzenek olarak düşünmeye başlamak gerekir. Dünyaya bırakılan izler; tüm yazılı ve görsel eserler, gündelik hayata dair yazılmış satırlar, öznenin ürettiği imajlar, deneyimler, alışverişler ve arama sonuçları dahil olmak üzere, politik veya kamusal alandan özel alana uzanan dijitalleştirilebilecek her türlü veriyi içermektedir. Bu izler dijital bir mekân olan internette dolaşıma sokulmuş olabileceği gibi, örneğin cihazların belleğinde yer alan ancak makinenin izin alarak/almayarak erişim dahilinde bulunan bir data da olabilir. Böylelikle makineye dair ilk yapısal özellik, “başlangıç katmanı” olarak adlandırdığım, öznelere dünyaya bıraktığı izlerden teşekkül eden bir özelliğe sahip olmasıdır. Başlangıç katmanının en önemli ve ayırt edici özelliği, ereksizlik üzerine kurulu olmasıdır. Başka bir deyişle bu veriler özel bir amaçla toplanan veriler olmaktan ziyade, büyük verinin en ilgili kısımları içerisinden seçilir. Elbette ki özel bir erekle geliştirilen yapay zekâ uygulamalarında nihai bir niyetle belirli verilere öncelik tanınmaktadır. Ancak bu durum keyfidir, dolayısıyla konu dışıdır.

Makinenin ikinci özelliği, “sonuç katmanı” olarak adlandırdığım, arşivden çekip çıkarma işlemidir. Bu noktada makine tüm olumsal, ihtimalli, değişken özelliklerini bir kenara bırakır. Ona verilen komutlar (promptlar) dahilinde, arşivde yer alan tüm veri içerisinden öne çıkardığı bilgi (knowledge) artık yeni bir hüviyete bürünür. Ereksizlik bu noktadan sonra erekliliğe dönüşürken, artık makinenin öne çıkardığı sonucun belirli (definite) bir özellik kazandığını söyleyebiliriz. Bu kesinlik, bilginin niteliğinde bir kesinlik anlamına gelmez. Aksine, makinenin bir komut karşısında verdiği sonuç muğlak olduğu kadar yanlış da olabilir. Buna rağmen, sonuç bir anlamda kesindir. Başka bir deyişle, birçok ihtimal dahilindeki veri içerisinden alınmış ve öne çıkarılmış kesin ve belirli bir sonuçtur.

**Tablo 1.** Makine Düzenegi

Üretim Süreci		Tüketim Süreci
<b>Başlangıç Katmanı</b>		<b>Sonuç Katmanı</b>
Büyük veri (Arşiv)	Makine Öğrenmesi	Prompt (Komut)
Özne(ler)	Geliştiriciler/Uzmanlar	Kullanıcı(lar)/Üretici(ler)
Olumsal, belirsiz, bütünsel		Belirli, nihai, parçalı

Üretim ve tüketim sürecinde ikili –aslında üçlü- insan müdahalesinden bahsetmek gerekir. İlki, öznelerin tüm dijital verilerinin büyük veriye dahil edilmesi ile uzmanların makine öğrenmesini gerçekleştirdikleri ve onu algoritmalarla yapılandırdığı üretim süreci kısmıdır. İkincisi ise makinenin tüketimi aşamasında bir kullanıcı tarafından verilen prompt’larla yapılan müdahaledir. Önce büyük veri, ardından makine öğrenmesi ile şekillendirilen yapay zekâ, üçüncü aşamada bir kullanıcının verdiği prompt veya dosya ile yeniden şekillenir. Başlangıç katmanının dayanak noktası veri ve algoritma iken, sonuç katmanınıninki ise prompt’tur. Böylece üç aşamalı bir süreçte makine sürekli yeniden ve yeniden dizayn edilir.

Süreçlerini ve yapısal özelliklerini tanımladıktan sonra, yukarıdaki soruya geri döndüğünde, öznenen azade bir yapay zekâ pratiğinin şu haliyle nasıl mümkün olmadığı daha sarıh bir şekilde görülebilir. Her aşamasında öznelerin bir şekilde sürece müdahil olması bir yana, eğer öznelerin ilk aşamadaki dijital verileri büyük veriye dahil olmasaydı, ortada işlenecek ve uygulamaya konulabilecek bir veri kaynağı olmayacağı da oldukça açıktır. Bu noktada ortada şöyle bir soru belirlemektedir: Yapay zekâ ontolojik anlamda öznenen tamamen bağımsız olabilir mi? Güncel duruma baktığımızda, arşivde öznelerin ürettiği veriler ile makinelerin ürettiği veriler bir arada yer alır. Belirli bir süre sonra öznelerin ürettiği verilerin işlenmesi yoluyla makinelerin ürettiği veriler muazzam miktarda artacaktır. Öyle ki, bir noktadan sonra bir veriyi öznelerin mi yoksa makinenin mi ürettiği –halihazırda oldukça tartışmalı bir konu olmakla birlikte- muğlaklaşacaktır.

Bu aşamada öznenin ürettiği veriler neredeyse radyoaktiviteye benzer. Bilindiği üzere, doğada radyoaktif elementlerin radyoaktiviteleri, yarılanma ömürleri sonunda yarıya düşer. Bu süreç bu şekilde sürekli bir yarılanma halinde devam eder, ancak yarılanmanın bir tükenişle sona ermesi mümkün olmadığı için radyoaktiviteleri asla sıfır noktasına gelemmez. Benzer şekilde, makinenin ürettiği veriler -öznenin nicel olarak daha fazla veri üretme kapasitesine sahip olduğundan dolayı- arttıkça, grafikte radyoaktivitenin azalması ama asla sıfır olmaması gibi bir eğri olacaktır. Özne verileri de hipotetik olarak asla bir bitişe, bir sıfır noktasına eşitlenmeyecektir; çünkü daha en başında tüm öğrenme ve üretme süreçlerine kaynaklık etmiş haldedirler. Bu anlamda, özne verilerinin makinenin *arkhe*'si olduğunu söylemek mümkündür. Dolayısıyla resim imgeleri için pigment, fotoğraf imgeleri için ışık neyse, algortmik imajlar için de veri aynı şekilde ilk prensip ya da ilk element olma anlamı taşır.

Makinenin ontolojisinin genel çalışma prensibine yer verdikten ve makinenin arkhesini veri olarak belirledikten sonra, en temel ontolojik tartışmalardan biri olan Walter Benjamin'in değer sistemini, yapay zekâyâ uzanacak şekilde ele almak gerekiyor.

### **3.1. Kült Değeri ve Sergileme Değerinin Ardından Kolektif “Üretim Değeri”**

Walter Benjamin, 1935 yılında yayımladığı “Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı” isimli makalesinde, genel olarak sanat eserinin devrimci ve politize edilebilir potansiyelini ortaya çıkarma çabası güder. “Faşizmin politikayı estetize etme” yöneliminin karşısına “komünizmin sanatı politize etme” istencini konumlandırır (Benjamin, 2016, s. 78-79). Organik bir bağı olduğu Frankfurt Okulu düşünürlerinden ayrıksı olarak, kitlesel üretimde özellikle işlevsel olarak olumlu bir yaklaşım sergiler. En temel bağlamda yeniden üretilebilirliği tarihte oldukça eski bir noktaya konumlandırırken, teknik yeniden üretilebilirliği Yunanlıların döküm ve sikke

tekniklerine dek götürür. Ancak yine de ona göre teknik yeniden üretilebilirlik tam anlamıyla fotoğraf medyumuyla başlamaktadır (Benjamin, 2016, s. 52-53).

Benjamin'e göre fotoğraf medyumuyla başlayan teknik yeniden üretilebilirliğin en temel özelliği kopyanın, daha önceki sanat yapıtlarından bir çeşit farklılaşma anlamına gelen, "özel atmosfer"e sahip olmamasıdır. "Aura" olarak da ele alınan özel atmosfer; "bir uzaklığın, ne denli yakında bulunursa bulunsun, bir defaya özgü görünüşü" (Benjamin, 2016, s. 80) anlamına gelir. "Kült değeri" ile uzaklık arasında kavramsal bir ilişki vardır, örneğin yılda sadece bir kere görülen dini hazineler, aslında din insanlarının dokunabilecekleri kadar yakındır, ancak ne kadar yakın olursa olsun, eserlerin "kült değeri" gereği bir o kadar da uzaktır. Kült değeri mesafeden ziyade eserin salt varoluşundan kaynaklanmaktadır.

Bu durumda kült değeri eserin "gizli tutulmasını", yani ne kadar yakın olunursa olsun değerinde yer alan uzaklığı belirtir (Benjamin, 2016, s. 59). Benjamin'in kavram setlerinden diğeri ise "sergileme değeri"dir. Benjamin'e göre, büyüsel/dini işlevi olan kült değeri yerine günümüzde "sanatsal işlev" taşıyan sergileme değerinin en kullanışlı araçları "fotoğraf ve film"dir (Benjamin, 2016, s. 60). Bu sayede Benjamin, fotoğrafın ontolojik olarak içinde taşıdığı sergileme değeriyle bağlantılı olarak, onda bir demokratikleşme potansiyeli görür. Diğer yandan, teknik yeniden üretilebilirlik sebebiyle "aura"sından azade olan, "şimdi ve burada"lık niteliğini değerinden yoksun kıldığı kesin olan" (Benjamin, 2016, s. 54) eser, "hakikiliğini" de kaybeder.

Algoritmik imajın ontolojik tartışmasında en önemli kılavuzlardan biri olan Benjamin, bu kanonik eserinde fotoğrafçı ile ressam arasındaki ilişkiyle cerrah ve büyücü arasındaki ilişki arasında bir analogi kurar. Buna göre, "elini hastanın üstüne koyarak onu iyi eden büyücünün tutumu, hastanın bedeninin içine müdahalede bulunan cerrahın tutumundan farklıdır" (Benjamin, 2016, 69). Büyücü ile cerrah arasındaki ilişki, ressamla fotoğrafçı arasındaki ilişki gibidir, çünkü "cerrah, büyücüden farklı olarak asıl önem

taşıyan anda hastasına bir insan gözüyle değil, neşteriyle açacağı bir gövde gözüyle bakar” (2016, 69). Benjamin’e göre ressam ve fotoğrafçının her ikisinin oluşturdukları görüntüler birbirinden çok farklıdır; ressamınki bütünsel bir resimken, fotoğrafçınıniki parçalanmış bir imajdır ve resmin parçaları fotoğraf medyumuyla birlikte artık yeni bir yasaya tabiidir. Buradaki temel farklılaşma düzeyi, sanatın üzerini örten mistik ve dokunulmaz örtüden kurtulup, fotoğrafı çekilmek suretiyle her mekâna taşınabilir hale gelmesidir.

Portre imajı üretmenin yeni bir yolu haline gelmeye başlayan algoritmik imajlarla birlikte Benjamin’in kült değeri ve sergileme değeri kavramlarına ne olduğunu tartışmaya çalışalım. Berger’e göre fotoğraf makinesiyle birlikte “tarihte ilk kez sanat imgeleri gelip geçici, her yere taşınabilen, değeri maddesine bağlı olmayan, kolayca bulunabilen, değersiz, bedava şeyler oldular. Dilin bizi sarıp sarmaladığı gibi sardılar çevremizi. Yaşamın genel akışına karıştılar; bu akış üzerinde kendi başlarına hiçbir etkileyici güçleri kalmadı artık” (Berger, 2019, s. 32). Görsellerin bollaşmasıyla başlayan bu yeni görme biçiminde özne genellikle imajla bir seyir ilişkisi içerisindedir, ki bu Benjamin’vari bir dille söylersek imgenin kült değerinin azalması ve buna karşılık sergileme değerinin artması anlamına gelir. Dikkat edilirse Benjamin, bu ikili kavramsallaştırmasını medya özgüllüğünü (media specificity) ihmal etmeden, daima öznelerin imgelerle girdiği seyir ilişkisinin biçimi ve özelliği üzerine kurar. Burada vurgu hem medyumun ontolojik özelliklerine hem de öznelerin imgelerle girdiği ilişkinin tüketim boyutuna, bu boyutun sınıfsal ve kitlesel olarak genişleme kapasitesine odaklanır, ki bilindiği üzere, Benjamin bu ontolojik boyutta demokratikleştirici bir potansiyel görecektir. Bunun nedeni resimlerde sanat yapıtının belirli sınıfın tekelinde olması halinin fotoğrafla birlikte artık değillenmesidir.

Öte yandan, yukarıda yapılan soruşturmanın sonucunda, algoritmik imajın tüketim aşamasında, dijital imajlara kıyasla bir süreklilik olduğu, üretim aşamasında ise

bir tür kopuş olduğunu iddia ediyorum. Eğer öyleyse, algoritmik imajlarla birlikte olan biten nedir? Bu noktada imajların üretim aşamalarına vurgu yapan yeni bir kavramı devreye sokmak gerektiğini düşünüyorum. Resim imgelerinde adeta dini bir aura gibi betimlenen kült değeri, fotoğraf imgelerindeki çoğaltım olanaklarından doğan sergileme değeri, algoritmik imajlarda ise hem yetenek hem de belirli bir zaman/mekân/konu gerektirmemekten doğan “üretim değeri” öne çıkar. Üretim değeri, bir imajın artık herkes tarafından üretilebilecek bir potansiyele sahip olmaya başladığına ve aynı zamanda sınırsız bir konuya sahip olmakla birlikte, bu konunun kendisinden/zamandan/mekândan bağımsızlığına işaret eder. Bir konunun zamana ve mekâna olan bağımlılığı hali, Roland Barthes’ın *noema*<sup>28</sup> kavramıyla ilişkilendirilebilir. Barthes’ın *Camera Lucida* (1980) kitabında bahsettiği *noema*, “bu vardı” (Barthes, 2014, s. 98) anlamına gelen, “fotoğrafın öykünülemez özelliği” (2014, s. 96) olan, “fotoğrafta o nesnenin orada bulunmuş olduğunu asla yadsıyamayacağım” (2014, s. 93) şeydir. Dolayısıyla fotoğrafların ontolojisine içkin olan *noema*, algoritmik imajlarda yok olur, ancak oldukça çelişkili bir yok oluştur bu. Söz gelimi, resim sanatında olduğu gibi bir modele gözle bakarak üretilme hali yerine, makinenin gerçek özne verileri üzerinden yaptığı çıkarımlar üzerinden bir algoritmik imaj üretimi gerçekleşir. Dolayısıyla fiziksel gerçeklikle hem doğrudan ilişkili hem de bir o kadar ilişkisiz olması ile birlikte üretim değeri oldukça çelişkili bir içerime sahiptir.

Üretim değeri kavramının iddiası, resim ve fotoğraf olarak üretilen imajların üretim süreçlerinin öncesinde ve sırasında bir öğrenme süreci, yetenek veya fiziksel olarak bir konuya ihtiyaç gerektirdiği konusunda hemfikir olduğumuzda, artık bu

---

<sup>28</sup> *Noema*, Antik Yunancada “zihinsel obje” anlamına gelen, Edmund Husserl’in fenomenolojisinde yer alan ancak Roland Barthes’ın oldukça esnek bir şekilde kavramsallaştırdığı bir kavramdır. İkinci bölümde tartışma konusu olan, Platon’un *Noesis* alanı ile ilişkilidir. *Noesis* hakikate ulaşılan alandır ki, içerisinde formların, hakikatin ve diyalektiğin yer aldığı, idealar dünyası burasıdır. Platon’un en aşağı seviyede gördüğü imajlar (*Eicasia*, *Pistis*, *Dianoia* ve *Noesis arasından*) *Eicasia* alanında ve en üstün gördüğü hakikat *Noesis* alanında olmasına rağmen, *Noema*’nın bir imaj olan fotoğrafa dair olması -Barthes bu konuya dair bir şey söylememiş olsa da- oldukça ironiktir.

İhtiyaçların boşa çıkıyor olduğunun altını çizmektir. Bu durum, normal şartlar altında insana dair olan süreçlerin makine tarafından kompanse ediliyor olmasından kaynaklanır. Algoritmik imajı üretmek için hiçbir düzeyde bilgi ve donanıma ihtiyaç yoktur, uygulamaların ara yüzleri bu gereksinimi kolaylıkla karşılar. İhtiyaç dahilinde olan tek şey makinenin bildiği herhangi bir dünya dilini biliyor ve yazabiliyor olmasıdır, ki makinelerin elektronik izi olan her dilin bilgisini işlediği açıktır. Dahası, algoritmik imajlarla birlikte zaman ve mekândan otonomlaşma söz konusudur. Gerçekliğin fiziksel izlerini sabitlemek için belirli bir zamanda ve belirli bir mekânda olmayı gerektirmek, başka bir deyişle *noema*, sadece fotoğrafa özgü bir özelliktir. Demek ki, bir fotoğraf makinesinin sadece tuşuna basarak fotoğraf çekme deneyimi ile görsellerin kelimeler/imajlar aracılığıyla ve algoritmaların dolayısıyla üretildiği algoritmik imaj üretme deneyimi arasında, üretim değeri açısından bir farklılaşma vuku bulur. Dolayısıyla üç dönemin imaj üretim ve tüketim seyirleri için şunları söylemek mümkün hale gelir: Kartezyen perspektifte hem üretim (ressamın ürettiği) hem de tüketim (resmi izleyen kitle) aşamasında sadece belirli sınıfsal konumdaki insanların üretebildiği/erişebildiği resim imgeleri, fotoğraf imajlarıyla birlikte yine üretim ve tüketim aşamasında bu defa toplumun tüm kılcallarına yayılan bir genişleme gösterir. Algoritmik imajla birlikte ise, tüketim aşamasında her ne kadar nicel anlamda daha fazla yayılım gösterse de kayda değer niteliksel bir farklılaşma söz konusu değildir. Ancak üretim aşamasında “ontolojik bir kopuş” olarak ifade edilebilecek değişimler ve dönüşümler mevcuttur. Eğer buraya kadar yeteri kadar ifade edilebildiyse, üretim değerini soyutlama düzeyinde iki kategoride inceleyerek derinleşmek gerekiyor. İlki üreticisinden gelen özellikler, bir algoritmik imaj üreticisinin özel bir yetenek ve öğrenme sürecini halihazırda gerektirmemesi anlamını taşır. İkincisi ise üretilen imajın konusundan gelen özelliklerdir. Üretilen konunun herhangi bir somut fiziksel gerçekliğe tekabül etmeme imkanına işaret eder. Dolayısıyla

bir promptografer<sup>29</sup> ilk özellikler açısından ressamdan çok fotoğrafçıya benzerken, ikinci özellikler açısından ise tam aksine fotoğrafçıdan çok ressama yakındır. Dolayısıyla algoritmik imajlar, daima zorunluluk gerektirmemesi bağlamında avantajlı<sup>30</sup> olan bir üretim değerine sahip olmaları açısından diğer görsel konvansiyonlardan ayrılmaktadır.

Söz üretim değerinin kolektif boyutuna geldiğinde ise, yukarıda bahsedilen ikili boyutun ikisiyle de yakından ilişkili bir kolektiviteden bahsetmek gerekiyor. İster resim ister fotoğraf olsun, bir özne imaj üretirken, daha önce öğrendiği bilgi birikimini ya da içerisinde bulunduğu doğal durumu bu sürece yansıtır. Sokrates’in de dediği gibi, bir insan istediği kadar alanında uzmanlaşsın, her şeyi bilmesi mümkün olmadığı için, bu yansıtma sürecinin bir sınırlılık içerdiğini söylemek mümkündür. Buna rağmen, dijital olarak kaydedilmiş her şeyin bilgisine ulaşma kapasitesine sahip bir makine ile imaj üretmek ise, anonimleşmiş hale gelen kolektif bir mirasın izlerini daha somut ve yoğun bir şekilde kullandığımız anlamına gelir. Zira konu/zaman/mekân zorunluluklarının fiziksel olarak ortadan kalktığı bir imaj üretim sürecinde tüm bunların makine tarafından tedarik ediliyor oluşu, aynı zamanda daha önce üretilmiş görsellere sadakat duyma zorunluluğu sayesinde gerçekleşmektedir. Dolayısıyla makineyi daima üçüncü tekil şahıs gibi gören teknolojik iyimser yaklaşımlara, belki de birinci çoğul şahıs<sup>31</sup> olarak ele alınması gerektiğini hatırlatmak gerekiyor. Makine, her birimizin dahil olduğu bir veri setine içkin olması sebebiyle hem tüm insanlığı içeren bir “biz” anlamına gelir hem de

---

<sup>29</sup> Promptographer, yapay zekâ ve algoritma teknolojilerinden gelen “prompt” (komut) kelimesi ile fotoğrafçı (photographer) kelimesinden gelen “grapher” kelimesinin bileşiminden doğan, algoritmik komutlarla görsel yaratan kişiyi anlatan yeni icat edilmiş bir kavramdır. Ressam ve fotoğrafçının devamı olarak, algoritmik imaj üreticisine promptographer demenin uygun olduğunu düşünüyorum. Ancak toplumsal olarak yaygın kullanılmadığını belirtmek gerekiyor.

<sup>30</sup> Avantaj derken, diğer imaj üretim süreçlerine göre hem üretici özne açısından hem de üretilen konu açısından bahsettiğim zorunlulukları gerektirmemesini kastediyorum. Burada şunu belirtmekte fayda var; algoritmik imaj üretim sürecinin oldukça kolay ve bir çırpıda olduğunu iddia etmiyorum. Bilakis, özellikle hayalgücünde yaratılan bir imgeye ulaşılmaya çalışıldığında, belki de bir ressam ya da fotoğrafçıdan çok daha uzun ve meşakkatli bir sürece dönüşmesi mümkün. Ayrıca, makinenin çalışma prensibini, hangi kelimelere hangi imajların karşılık geldiğini öğrenmek için oldukça uzun bir süreç gerektiği de oldukça açık. Tüm bunlara rağmen avantajlı olduğu durum, sonucunda üretilen imajın niteliğinde bir farklılık yaşansa bile, standart anlamda algoritmik imaj üretim sürecinin diğer üretim süreçlerinde gereken zorunlulukları içermemesinden kaynaklanıyor. Dolayısıyla burada estetik bağlamdan ziyade oldukça ontolojik bir alana işaret ediyorum.

<sup>31</sup> Bu tezde ise makine, en azından şimdiki zaman kipinde, “belirtisiz nesne” olarak ele alınmaktadır.

nihai çıktının kime ya da neye ait olduğu sorusu sonsuzca muğlaklaşır. İşte üretim değeri, tam olarak bu anonim kolektif mirasa işaret etmektedir.

Tüm bu iddiaları somutlaştırmak için, Florenski'nin “eğer gerçek bir perspektivistten söz edeceksek, bu kişi kesinlikle o olmalıdır” (Florenski, 2017, s. 89) dediği Leonardo Da Vinci'nin neredeyse modern anlamda insanın bir emsali olan *Vitruvius Adamı* (1511) üzerinden bir deneme girişimini, günümüz makine olgusuyla birlikte düşündüğümüz yeni bir bakışla gerçekleştirelim. Bu sayede neredeyse “üç cisim problemi”ne benzeyen özne-ımağ-teknoloji üçlüsünü bir araya getirmeye çalışalım.

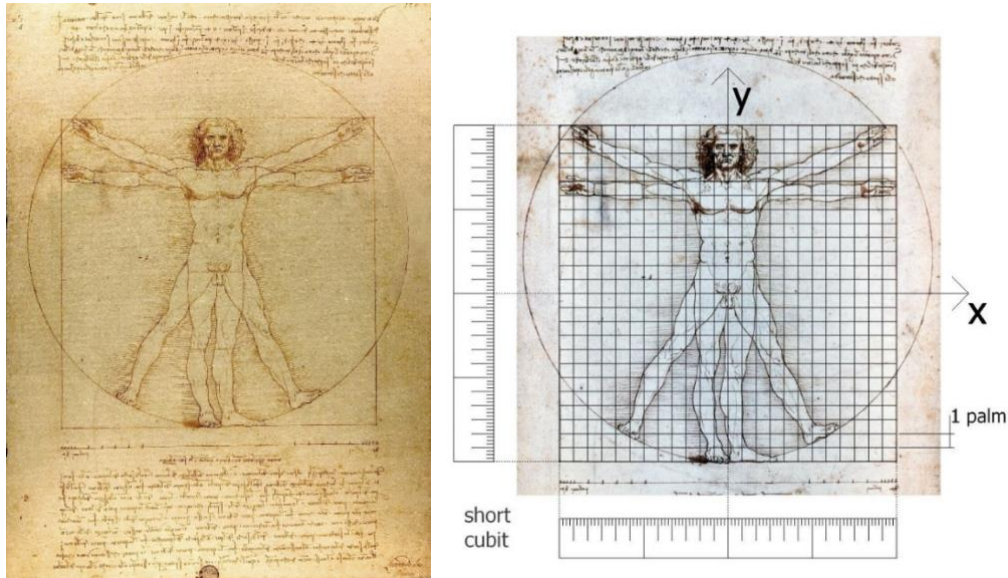
### **3.2. *Vitruvius Adamı* ile Bir Deneme: Da Vinci versus DALL-E/Midjourney**

Makine düzeneğinin ontolojisini teorik olarak ele aldıktan sonra, basitçe nasıl çalıştığını daha iyi irdeleyebilmek için bir denemeye yer vermek gerekiyor. Camera obscura aracılığıyla Kartezyen perspektifi eserlerinde oldukça etkili bir şekilde kullanan Leonardo da Vinci'nin, Aydınlanma düşüncesinin merkezine insanın oturtulmasının başlangıcını en iyi temsil eden çalışması *Vitruvius Adamı* bu iş için iyi bir kalkış noktası olarak görünüyor.

“İnsan dünyanın modelidir” diye yazar Leonardo da Vinci 16. Yüzyılın başlarında. Farago'ya göre “bütün Rönesans düşüncesinin ve bundan doğan eserlerin çerçevesini sembolik bir biçimde gösteren imge, hiç kuşkusuz, da Vinci'nin bir dairenin ve alt köşesi bu daireyi teğet geçen bir karenin ortasında yer alan insan bedenini gösteren çalışmasıdır” (Farago, 2017, s. 68). Vesely, Avrupa kültüründe perspektifin rolünü incelediği çalışmasında, perspektif yapıları ile fenomenal gerçeklik arasındaki diyalogun ve bunların optiğin doğası üzerindeki etkisinin 16. yüzyılda radikal bir değişime uğradığını savunur. Kartezyen perspektif geleneğinin bu ilk işaretlerinden birkaçını Leonardo da Vinci gibi dönemin önemli sanatçılarının eserlerinde bulmak mümkündür. Da Vinci hem perspektifi hem de camera obscura'yı eserlerinde oldukça yaratıcı bir

biçimde kullanır. Böylece perspektifin yaratıcı doğası, zorlanmış perspektif araçları ile kontrollü gözlemler arasındaki diyaloga dönüşür. Bu, ışığın kozmolojik anlayışından, görmenin doğasına ve hakikatine odaklanan tamamen optik bir anlayışa geçişi temsil eder (Vesely, 2014, s. 65).

Perspektifin -doğası gereği- mekânla sıkı bir ilişkisi vardır. Rönesans perspektifini araştıran Maltaş'a göre "Rönesans sanatçısının, büyük bir merak ile yöneldiği doğayı kendi gözlemleri ile yansıtma çabasında perspektif ona, 'mekânın konfigürasyonu'nda rasyonel-akılcı belli bir temel sağlar" (Maltaş, 2019, s. 223). Böylece "Rönesans'ta tasvir etme işi, rasyonel bir çabaya dönüştürülerek uygulamalı bir bilim olarak görülmüş, dünyayı (mekânı) kavrama çabasında ve çözümlemesinde sanatçılar için önemli bir araç haline gelmiştir. Bu yönüyle Rönesans sanatı Avrupa'da modern bilim döneminin de adeta habercisi olmuştur" (Maltaş, 2019, s. 223). Gökyüzünün metafizik dünyasından yer yüzünün bilimsel nesnelliğine doğru atılan bu büyük adımda sanat ile bilimin yakınsamasına şahit oluruz. Bu durumun en billurlaştığı eserlerden biri de Leonardo da Vinci'nin *Vitruvius Adamı* (Vitruvian Man, 1511) isimli eskizidir.



**Görsel 4.** *Vitruvius Adamı* (Vitruvian Man), Leonardo da Vinci (1511)

Da Vinci, sonradan kitap haline getirilen notlarında eserinin ismine ilham olan Romalı mimar Vitruvius'dan bahseder. Vitruvius, insan figürünün oranlarına ilişkin

Yunan kanonunun bazı verilerini aktarmış ve bunlar Rönesans'ta yeniden canlandırılmıştır:

Mimar Vitruvius, mimarlık üzerine yazdığı eserinde insan vücudunun ölçülerinin doğa tarafından aşağıdaki gibi dağıtıldığını söyler: 4 parmak 1 avuç yapar; 4 avuç 1 ayak yapar; 6 avuç 1 cubit yapar; 4 cubit bir insan boyu yapar; 4 arşın bir adım yapar ve 24 avuç bir insan boyu yapar. Vitruvius bu ölçüleri binalarda kullandı (Vinci, 2008, s. 140-141).

Da Vinci'nin *Vitruvius Adamı* (Venedik, Accademia) olarak bilinen çizimi, 1511'de yayımlanan bir baskısında, kollarını açmış ve ayaklarını birleştirmiş bir insan vücudunun bir kare içine yerleştirilebileceğini; aynı vücut kol ve bacaklar yanlara açılmış olarak yattığında (spread-eagled) göbek çevresinde tanımlanan bir daireyi kapladığını ifade etmek için yeniden üretilmiştir: “İnsan bedeninin oranları burada en mükemmel geometrik şekillerle ilişkilidir ve küresel kozmosa entegre olduğu söylenebilir” (Vinci, 2008, s. 138).

Bu geometrik hesaplardan ilhamla, Rönesans'ın hezarfen ismi Leonardo Da Vinci'nin *Vitruvius Adamı*'nda analitik geometrinin koordinat sistemine yerleştirilmiş bir insan figürünü kuş bakışı görürüz. İnsanın özneleşmesi ve dünyanın merkezine yerleştirilmesinin başlangıcı konusunda oldukça iyi bir metafor da olan bu eserde Da Vinci, ideal insanın üst üste iki pozunu gösterir. Kolları iki yana açılmış “T” pozunu bir kareye yerleştirilir, merkez noktası penisin köküdür. Kolları yukarı kaldırılmış pozunda ise merkezi göbek deliği olan bir daire içerisinde konumlandırılır. Da Vinci'nin yapmak istediği, bilimsel ve nesnel bir gözle insan anatomisinin ölçülerini analiz ederek aralarındaki oran ilişkilerini ortaya çıkarmak ve “ideal güzel”e ulaşmaktır. Da Vinci çalışmalarında perspektifle doğrudan bir ilişkisi içerisindedir: “Bedenin örgün yapısını oluşturan organlar arasındaki matematiksel oran ve orantıyı bire bir uygulayabilmek için devrinin matematikçilerinden Leone Battista Alberti<sup>32</sup> ve Pietro della Francesca ile perspektif çalışmaları yapma gereksinimi duymuştur” (Topdemir, 2012, s. 38).

---

<sup>32</sup> Yukarıda bahsedildiği üzere Alberti, aynı zamanda perspektifin teorik mucitlerindedir.

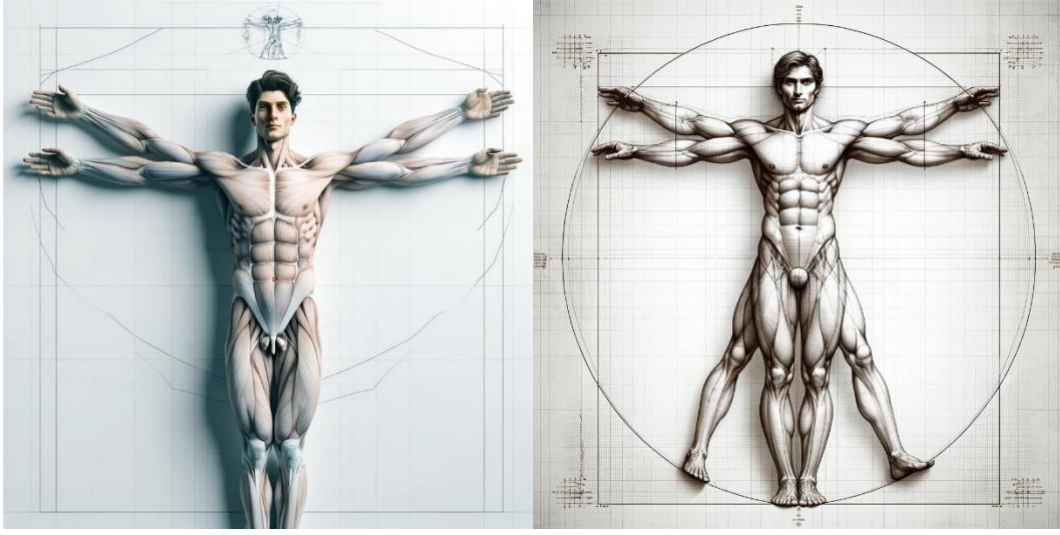
Bu ideal ölçülerde dizayn edilmiş ideal insanı kısaca tanımaya çalıştıktan sonra, algoritmik imajlarla olan ilişkisi çerçevesinde konuyu yeniden ele almak için bu kavrayışı bir adım daha ileri götürerek yapay zekânın mevcut konumunu anlamaya çalışalım. Benjamin'in yaklaşımıyla ele alırsak Da Vinci bu eserini üretirken, adeta bir büyücü gibi resim yeteneğini kullanır. Başka bir deyişle, "Ressam çalışması sırasında verili olgu ile kendisi arasında doğal bir uzaklık bırakır" (Benjamin, 2016, s. 69). Ki bu durumu üçüncü bölümde gözlemci-gözlenen ayrımı olarak ele alacağız. İkinci adımda bu eserin fotoğrafını çektiğimizi varsayalım. Bunun için eserin yer aldığı Venedik'teki Gallerie Accademia Müzesi'ndeki ışıklandırmaya, çerçevelemeye, fotoğraf makinesinin diyafram-enstantane-ISO ayarlarına ve estetik kurallarına vakıf olmak gerekir. Bir fotoğrafçı bu kuralları uygulayarak "gerçekliğin aygıttan özgür görüntüsüne ilişkin istemi, özellikle aygıtla en yoğun kaynaşma içerisinde oluşundan ötürü karşılayabilecek" (Benjamin, 2016, s. 69) ve bir cerrah gibi Da Vinci'nin çizerek ürettiği bu eseri fotoğraflayacaktır. Üçüncü ve yeni olan adımda, günümüzün en çok kullanılan iki imaj üreten yapay zekâsı olan DALL-E ve Midjourney'in<sup>33</sup> arşivine aynı eserin fotoğrafını önce "ekle"yerek, ardından sadece iki adımda, toplamda birkaç dakika süren bir üretim süreciyle yeni bir Vitruvius Adamı'nı "üretebiliriz". İlk prompt "Leonardo da Vinci'nin Vitruvius Adamı'nın modern çağdaş bir versiyonu"<sup>34</sup> ve ikinci prompt ise "Bütün oranlara göre daha kesin ve doğru hale getir"<sup>35</sup>dir.<sup>35</sup>

---

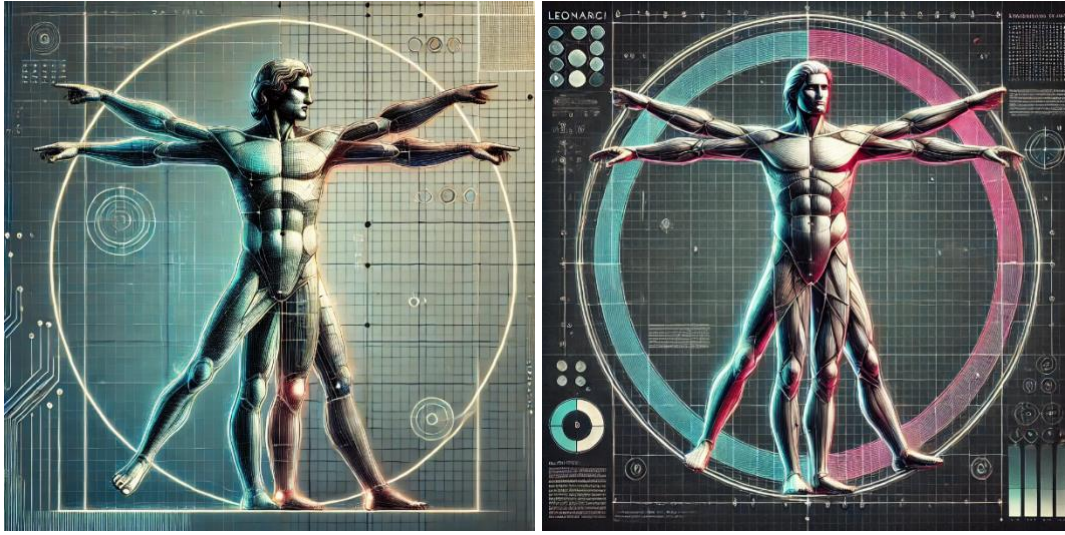
<sup>33</sup> III. Bölümde bu iki yapay zekâ modeli ile ilgili daha fazla bilgiye erişilebilir.

<sup>34</sup> Dünya genelinde nicel olarak içerik üretimi en fazla İngilizce dilinde olduğundan yapay zekâ bu dilde daha fazla veri setine sahiptir ve en iyi sonuçları İngilizce dilinde vermektedir. Dolayısıyla verilen prompt "a modern contemporary version of Leonardo da Vinci's Vitruvius man"dir.

<sup>35</sup> İkinci prompt: "Make it more clear and right for all the ratios".



**Görsel 5.** Çağdaş Vitruvius Adamı 1. Prompt, DALL-E 2<sup>36</sup> Çağdaş Vitruvius Adamı, 2. Prompt, DALL-E 2



**Görsel 6.** Çağdaş Vitruvius Adamı 1. Prompt, DALL-E 3 Çağdaş Vitruvius Adamı, 2. Prompt, DALL-E 3

<sup>36</sup> OpenAI isimli finans kapitale ait, dünyanın en çok bilinen ChatGPT yapay zekâsının görsel üreten kısmı olan DALL-E, ikinci versiyonunu 2022 yılında, üçüncü versiyonunu ise 2023 yılında erişime açar.



**Görsel 7.** Çağdaş Vitruvius Adamı 1. Prompt, Midjourney Çağdaş Vitruvius Adamı, 2. Prompt, Midjourney

Görsellerde de görüldüğü üzere, ilk prompt'ta hem DALL-E 2 ve DALL-E 3 hem de Midjourney, da Vinci'nin niyet ettiği geometrik hesaplamayı tutturamaz. İkinci bir prompt vererek bunu düzeltmesi istendiğinde ise, geometrik konumlanışa -Da Vinci kesinliğine tam olarak ulaşmasa da- yaklaşır ve böylece üç farklı "Çağdaş Vitruvius Adamı" ortaya çıkmış olur. Aralarında, imajın stilini belirten "çağdaş" kelimesini anlama şekillerinden doğan farklılıklar dışında, Midjourney için de aynı süreç cereyan eder. İlginç bir ayrıntı olarak DALL-E 3, "modern" ve "çağdaş" kelimelerini fütüristik ve dijital estetikle birleştirdiğini yazılı bir şekilde söyler. Buna karşın ürettiği imaj nostaljik bir fütürizm içerir, neredeyse seksenli yılların gelecek tasavvurunu hatırlatan stilde bir imajdır. Diğer yandan Midjourney ise çağdaş kelimesinden kübist çizgilere sahip ve bir evin duvarına asılacak kanvas bir tablo olacak şekilde bir çıkarsama yapar. Her biri toplamda yaklaşık 3 (üç) dakika gibi kısa bir sürede ortaya çıkan bu eşi benzeri olmayan, biricik imaj kimin üretimidir? İşte kolektif üretim değeri dediğimiz şey tam bu noktada devreye girer. Özne verilerini kullanan algoritmalara verilen prompt'lar sonucunda "üretildiğine" göre, sahipliğinin toplumsal bir anonimlik/kolektiflik içerdiğini söylemek gerekir. Bu aynı zamanda, Leonardo da Vinci'nin kendisi başta olmak üzere dünyada yaşayan herkesin ve her şeyin bu üretimde doğrudan ya da dolaylı olarak katkısı olduğu, bu sürecin adeta panoramik bir manzara teşkil ettiği anlamına gelir.

Üretim değerinin ikili boyutunda tartıştığımız özellikler üzerinden baktığımızda, üreten özne, tüm insanlığın ürettiği toplumsal mirasın dijital hale getirilmiş kısmını yeniden üreten bir konumdadır. İmaj üretim sürecinde gereken yetenek ve bilgi birikimi her ne kadar sonuçta üretilen imaja yön veriyor olsa da sadece teorik olarak bilerek ancak pratik olarak hiçbir eylemde bulunmayarak bir imaj üretmek mümkündür. Bu bağlamda Da Vinci'nin eserlerini üretme süreci, fotoğraf üreten bir fotoğrafçının üretim süreci ve tüm bu mirası kullanarak bir algoritmik imaj üreten üreticinin süreci birbirinden oldukça farklıdır. Ancak üretim değerinin ikili boyutu üzerinden bir kıyas yapmak gerekirse üretici özne açısından algoritmik imajlar, ressamdan çok fotoğrafçıya yakındır; imaj üretim süreci insandan çok makineye havale edilir ve dolayısıyla insan emeği resimden algoritmik imaja doğru yol aldıkça insandan çok makineye devredilir. Üretilen konu açısından baktığımızda ise, makinede konunun şimdiliğini ve buradalığını (*noema*) gerektirmeyen bir süreç üzerinden işlediği açıktır. Bu açıdan ise aksine, fotoğraftan çok resme benzer. Her ne kadar özellikle figüratif portre resimlerinde, üretilen konu model olarak kullanılarak çizim yapmak yaygın olsa da bu bir zorunluluk teşkil etmez. Bilakis, fotoğrafta ise konunun ilgili zaman ve mekânda hazır bulunması ontolojik bir zorunluluktur. Bu açıdan, algoritmik imajlarda konunun zaman ve mekanla olan bağında bir kopuş söz konusudur.

Moholy-Nagy'ye göre, fotoğrafın ve filmin sürekli ve ilerleyen gelişimi, bu tekniklerin temsil amaçlarını şimdiye kadar bilindiği şekliyle resmin yapabileceğiyle kıyaslanamayacak kadar daha eksiksiz bir şekilde yerine getirmemizi sağladığını yakında gösterecektir (Moholy-Nagy, 1967, s. 15). Bu tahminin üzerinden yüz yıl geçmiş ve artık genel-geçer bir kabul haline gelmişken, aynı durumun algoritmik imajlardaki halini, bir örnek olay üzerinden analiz etmeye çalışalım.

### 3.3. Analiz II: Jason M. Allen'dan *Uzay Operası Tiyatrosu* (2022) ve Üretim Sürecinin Anonimliği/Kolektifliği

Jason M. Allen'ın Midjourney yapay zekâ modelini kullanarak ürettiği *Uzay Operası Tiyatrosu* (Théâtre D'opéra Spatial) isimli eseri, 2022 yılında ABD'nin Colorado Eyalet Sergisi'nin güzel sanatlar yarışmasında ödül kazanır. Biçimsel olarak barok bir üsluba sahip olan eserde Allen, eserini alışlageldiği üzere bir fırça, boya, heykel, kil ya da fotoğraf makinesi kullanarak yapmaz. Bunun yerine, metin satırlarını hiper-gerçekçi grafiklere dönüştüren bir yapay zekâ programı olan Midjourney'i kullanır. Söz konusu çalışma, fuarın yeni dijital sanatçılara yönelik yarışmasında ödülü kazanır ve yapay zekâ tarafından üretilen ve böyle bir ödülü kazanan ilk eser olarak tarihte yerini alır. Bu durum, tıpkı fotoğrafın ilk zamanlarında olduğu gibi, şiddetli bir tepkiye yol açar, öyle ki, Allen hile yapmakla bile suçlanır.



**Görsel 8.** *Uzay Operası Tiyatrosu*, Jason M. Allen (2022)

Gelen tepkilerden biri “bu, robotların olimpiyatlara katılmasına izin vermememizle aynı nedenden dolayı berbat bir durum” iken, bir başkası ise “bu, ‘dijital

bir sanat eseri yapmak için birkaç düğmeye basılmış'ın gerçek tanımıdır" şeklindedir. Bir diğeri ise "yapay zekâ sanat eseri artık dijital dünyanın 'duvara bantlanmış muz'udur" (Metz, 2022) diyerek çağdaş sanata göndermede bulunur. Bu aşamada bu tarz eleştirilerin gelmesi algoritmik imaj üretim sürecinin oldukça kolay ve bir çırpıda oluştuğu izleniminden kaynaklanır. Ancak, üretim süreci esasında oldukça kompleks ve zorlu bir aşamadır. Öncelikle tıpkı makine öğrenmesi gibi, bir insan da makinenin çalışma biçimini öğrenmeye çalıştığı bir 'insan öğrenmesi' sürecinden geçer. Dahası, tek bir prompt ile başka bir deyişle tek bir tuşa basarak "istenilen" bir sonuca ulaşmak, makinenin bu aşamasında neredeyse imkansızdır. Ortalama bir insanın yapamayacağı sınırdaki yetenek gerektiren ve yeterli koşulları karşılayan bir imaj üretmek ne kadar kolaysa, sanatsal ve hayal gücüne tabî bir imaj üretmek de bir o kadar zordur. Kaldı ki, Allen 900 tekrar ve 80 saatlik bir çalışma sonucunda eserini ortaya çıkardığını söyler. Tüm bu suçlamaların ardından Allen, çalışmalarını savunur: Eserini "Jason M. Allen via Midjourney" adı altında sunduğunu, dolayısıyla çalışmasının yapay zekâ kullanılarak yaratıldığını açıkça belirttiğini ve kökeni konusunda kimseyi aldatmadığını söyler. Ve ekler: "Bunun için özür dilemeyeceğim. Kazandım ve hiçbir kuralı ihlal etmedim" (Roose, 2022).<sup>37</sup> Ona göre insanlar öfkelerini sanat yapmak için DALL-E veya Midjourney'i kullanan öznelere değil, insan sanatçıları yapay zekâ araçlarıyla değiştirmeyi seçen şirketlere yönelmelidir.

---

<sup>37</sup> Her ne kadar yapay zekâ üretimi imajların hukuki boyutu bu tezin sınırları kapsamına girmese de Jason M. Allen'in telif hakkı bağlamında hukuki bir mücadele başlatmış olması ve eserin kendisine ait olduğunu tescil ettirmeye çalışmasına bağlı olarak eserin sahipliği konusu gündeme gelir. Yapay zekâ üretimi eserlerin telif hakkı kime aittir? Bu sistemleri eğitmekte kullanılan eserlerin sahiplerine mi? Eserleri üretmek için prompt'ları yazan kişilere mi? Yoksa yapay zekâ sistemlerini geliştiren kişilere mi? DALL-E ve Midjourney gibi görsel üreten yapay zekâ modelleri, dijital hali mevcut olan milyonlarca görüntünün bir araya yığılması, ardından bu görüntülerdeki ilişkileri tanıma ve aynı tarzda yenilerini oluşturma öğretilmek suretiyle oluşturulur. Bu durum, çalışmalarını internete yükleyen herkesin farkında olsa da olmasa da algoritmik "rakip"lerinin eğitilmesine yardımcı olabileceği anlamına gelir. Esasında, bu algoritmik mantığın önünü açan, telifi önemsizleştiren, sahiplik yapısını ekarte eden bir sistem adım adım, uzun yıllar boyunca internette alışılmalı bir durum haline gelmeye başlamıştır. Bir filmi izlemek, bir kitabı okumak, bir uygulamayı kullanmak ve bunları yaparken eser sahibine hiçbir ücret ödememek üzerine kurulu korsan bir anlayış, hukuki olarak alınan bazı önlemlere rağmen internetin temel ideolojisi olarak işlemeye devam etmektedir. Böyle bir durumda, yapay zekâyla ilgili en çok tartışılan konulardan biri olmasına rağmen, yapay zekâ aracılığıyla üretilen imajların/eserlerin kime ait olduğu sorusu, henüz çözülememiş ve yakın gelecekte de çözülemeyecek bir sorundur. Bu konu nasıl bir sonuca bağlanırsa bağlansın, algoritmik imajların telifinin yalnızca onu üreten özneye ait olması durumu, tartıştığımız kolektif üretim değeri gereği problemleri bir görünüm arz edecektir.

Teknolojinin kendisine yönelik bir suçlama yapılmamalıdır, çünkü “etik teknolojide değil, insandadır” (Roose, 2022).

Allen, “Art Incarnate” isimli oluşumun kurucusu olarak, üye olan kullanıcılara periyodik bir şekilde bilgi vermekte ve bazı etkinlikler düzenlemektedir. Hemen hemen tüm algoritmik imaj üreticisinin temel özelliklerinden biri olarak, self-refleksif bir şekilde, yaptığı çalışmalar hakkında yazılar yazan ve blog’unda bunları paylaşan bir sanatçı ve yazılımcıdır. Bu sayede eserleri ve üretim süreci hakkında ayrıntılı bilgilere ulaşmak mümkün hale gelir. Yapay zekâ ile üretilen eserlerdeki dijital yaratıcılık hakkında verdiği somut örnek, konumuz açısından önemlidir:

Bir fil hayal edin. Büyük olasılıkla, zihninizde büyük, sarkık kulakları ve uzun, yılan gibi kıvrılan hortumuyla görkemli bir memeli canlanmıştır. Şimdi yanına yavru bir fil ekleyin. Onları serengetinin geniş çayırlarında dörtnala koşarken hayal edin. Yaşlı filin hortumundan şakacı bir şekilde su püskürttüğünü, damlacıkların ışığı yakalayıp elmas gibi parladığını gözünüzde canlandırın. Bu görüntüler zihninizde oluştu mu? Filleri tüm ihtiyaçlarıyla görebilir misiniz? Elbette görebilirsiniz! Ama neden? Çünkü filleri daha önce gerçek hayatta, bir doğa belgeselinde ya da bir sanat eserinde görmüşsünüzdür. Yine de bu sahneleri görselleştirirken, daha önce gördüğünüz filler ‘kopyaladınız’ mı? Pek sayılmaz. Bu zihinsel süreci tanımlamak için ‘kopyalama’ kelimesini kullanmayız. Bunun yerine, bir filin özünü hayal etmek için birikmiş bilgi ve deneyimlerinizden yararlandınız. Zihinsel imgeler oluşturma, kelimelerden ve anılardan canlı bir sahne yaratma yeteneği, insan yaratıcılığının ve hayal gücünün bir kanıtıdır. Şimdi, bu zihinsel görüntüleri bir ekrana yansıtmanızı sağlayan teknoloji olasılığını düşünün. Henüz o aşamaya gelmemiş olsak da yapay zekâ metinden görüntüye, videoya ve sese dönüşen yetenekler sunarak ve her gün yeni yenilikler getirerek bu konuda öncülük etmeye başladı bile. Buradaki amaç sadece mevcut görüntüleri yeniden üreten bir sistem yaratmak değil -bunun için fotokopi makinelerimiz var. Bunun yerine, insan öğrenmesini ve yaratıcılığını taklit etmeye çalışıyoruz. Yapay zekânın öğrenme mekanizmalarının temelini oluşturan ilkeler sinirsel yollarımıza benziyor. Tekrar tekrar maruz kaldıktan sonra tanıdık şeyleri nasıl tanıdığımızı ve yeniden yarattığımızı hatırlıyorlar. Geleneksel olarak sanatçılar, içsel vizyonlarını tuvale veya heykele dönüştürme konusunda eşsiz bir beceriye sahipti. Şimdi ise yapay zekâ, herkesin hayal gücünü ortaya koymasına, zihnindekileri somut dünyaya taşıması için bir araç sunuyor (Allen, 2023).

Geleneksel sanatçılar “içsel vizyonlarını tuvale veya heykele dönüştürme konusunda eşsiz bir beceriye sahip”ken, şimdi yapay zekânın, “herkesin hayal gücünü ortaya koymasına, zihnindekileri somut dünyaya taşıması için bir araç” olması yukarıda

tartıştığımız Benjamin'in kült değeri ve sergileme değeriyle ilişkili üretim değeri kavramına tam olarak tekabül etmektedir. Üreten öznenin "eşsiz becerisi" yerini makinenin dayandığı muazzam veri setine bırakıyor. Bu durum tıpkı resimden sonra fotoğrafın yaptığı gibi, bu kez fotoğraftan sonra algoritmik imajların üretim sürecinin yetenek ve sınıfsal konumla çevrelendiği bir dönemden "herkese" yayılan bir medyum olmasını ifade eder.

Allen, bu eserini yaratmak için Midjourney'e verdiği prompt'un tam metnini paylaşmayı reddeder, ancak "Théâtre D'opéra Spatial" olan Fransızca tercümenin bir ipucu sağladığını söyler (Roose, 2022). Makinenin çalışma prensibini daha iyi serimlemek adına, ilk analizdeki gibi yine Midjourney'den imajı tanımlamasını istediğimizde aldığımız yanıtlar şöyledir:

- ① *Antik bir Çin sarayının ortasında, Hanfu giymiş dört kadın etrafta durup birbirlerine bakıyor. Önlerinde başka bir dünyaya açılan büyük yuvarlak bir portal var. İmge büyük sahneler, sinematik aydınlatma efektleri ve matte painting (mat boyama) tarzıyla öne çıkıyor. Christophe Vacher tarzında oluşturulmuş. --ar 128:85*
- ② *Antik bir Çin sarayının iç mekanına ait konsept sanatı, önünde büyük bir dairesel portal açılıyor ve mistik olarak giyinmiş kadınlar ve erkekler etrafında durup başka bir dünyaya bakıyor, fantezi tarzında, sinematik ışık ve çekimle, Wes Anderson ve Beksinski tarzında. --ar 128:85*
- ③ *Antik Çin fantezi balo salonunun iç görünümüne ait konsept sanatı, etrafta elbiseli kadınlar ve takım elbiseli erkekler duruyor, arka planda büyük bir dairesel pencere, antik Çin tarzında fantezi mimarisi, WLOP tarzında, hiper-realist detaylarla. --ar 128:85*
- ④ *Antik bir Çin kraliyet mahkemesinin konsept sanatı, beyaz bir cübbe ve turuncu bir pelerin giymiş genç bir adam elinde kılıç tutarak merkezde kameraya arkasını dönmüş duruyor, diğer insanlar Tang Hanedanı kraliyetleri gibi giyinmiş, arka planda büyük bir dairesel pencere sahneyi aydınlatıyor, fantezi dünyası, sinematik aydınlatma, detaylı arka plan unsurlarıyla, fantezi esintili bir sanat tarzında. --ar 128:85*

Görüldüğü gibi tanımlamaların içerisinde uzay, opera ya da tiyatro kelimeleri geçmez. Ancak, imge hepsinde Çin ile ilişkilendirilir. Aşağıda 1 numaralı prompt üzerinden Midjourney'nin oluşturduğu yeni versiyonları görüyoruz.



**Görsel 9.** Midjourney'in *Uzay Operası Tiyatrosu* İmajını Tanımladığı Prompt'larla Ürettiği İmajlar

Söz konusu bu prompt'ta yer alan mat boyama, resim sanatında “fotoğraf gibiliği” anlatan, imgeye inandırıcılık sağlayan bir tekniktir. Christophe Vacher ise yukarıdaki imajın renk paletini yoğun bir şekilde kullanan ressam, tasarımcı ve iki kez Emmy Ödülü kazanmış bir görüntü yönetmenidir. Gerçekleştirdiğimiz bu döngüde Midjourney, kendisi tarafından üretilen bir imajı yazıya çevirmiş ve sonrasında tekrar yazıdan imaja dönüştürmüştür. İlk versiyonda kendisine referans olarak verilen görsele benzemek konusunda, ilk analizdeki *Belamy Portresi*'nden daha başarılı bir sonuç verdiği söylenebilir. Bu benzerliğin nedeni, bizzatıhi onun aracılığıyla üretilmiş bir imajı yeniden üretiyor olmasından gelen tanıma ve tekraralama kapasitesidir.

Üretim değeri açısından ele alırsak, Allen'ın *Uzay Operası Tiyatrosu* isimli eserinin içerisinde hem kolektif bir mirası barındırması açısından hem de konunun zaman ve mekâna bağımlılığını gerektirmemesinden dolayı, üretim değerinin genişlediğini söylemek mümkündür. Artık, imaj üreten öznenin, var olan büyük veriyi kullanan makinenin karşısında konumlanarak, tüm olmasa da çoğu emek-zaman-yetenek alanlarını makineye devrettiği, kendisine ise sadece var olanlar arasında bir seçim yapma işlevi düştüğü bir üretim sürecinden bahsediyoruz. Bu, aynı zamanda hayal gücünün de

makineyle paylaşıldığı bir süreci temsil eder. İmaj üreten özne kendi hayal gücünde dizayn ettiği imajı oluşturmaya çalışırken, makine “üreten bir camera obscura” olarak sürece “dahil” olur, ancak bu dahiliyet son kararı veren öznenin müdahilliğinden farklı olarak yalnızca farklı opsiyonlar sunma şeklinde gerçekleşir. Üretim değerinin genişlemesi demek, insan öznelerin kolektif öznelere doğru genişlemesi demektir. Böylece algoritmik imajlarda imaj üreticisinin bir anonimliğe/kolektifliğe sahip olduğunu söylemek mümkün hale gelir. Şimdi bu noktada, makineden özneye geçiş yaparak konuyu ayrıntılandıralım.

#### **4. Öznenin Felsefi ve Görsel Kuruluşu Üzerine**

Görsel iletişime gözünü diken bu tezin konusunun öznenin görsel kuruluşu olduğunu söylemek, öncelikle hangi öznenin söz konusu olduğunu açıkça ortaya koymayı gerektirir. Felsefe tarihi boyunca hemen her düşünür özneyi ya da özne ile doğrudan ilişkili konuları merkeze alan çalışmalarla meşgul olmuştur. Yahudi-Hristiyan-İslam kültürünün -Tanrıdan sonra gelen ikincil bir düzeyde- antroposantrik (insanmerkezci) bir temel üzerinde, dünyadaki her şeyin insan için ve insana dair olduğu bir düşünce sistemine sahip olduğu da bir gerçektir. Modernizmin hümanizma çekirdeği ile de beraber okunabilecek olan bu durum, özne kavramının oldukça farklı varyasyonlara sahip anlam ve bağlamlarda kullanılmasını beraberinde getirmiştir. Tıpkı kültür ya da ideoloji gibi, özne kavramı da oldukça genel ve geniş, dolayısıyla biraz da muğlak bir tınıya sahiptir.

Nişanyan Sözlük’te özne kelimesi, “öz sözcüğünden türetildiği” açıklamasıyla, öz kelimesine yönelince de kelimenin Eski Türkçede “benlik, kendi” sözcüğünden türediği bilgisiyyle yer alır. Sözlüğe göre kesin olmamakla birlikte “bu sözcük, Eski Türkçe ‘düşünmek, bilincinde olmak’ fiili olan ‘uz’ ekiyle türetilmiş olabilir” (Nişanyan, 2021). Konumuz açısından önem kazanan bu muğlak anlamıyla birlikte, özne yerine süje, fail, birey, insan gibi pek çok kelime kullanılabilir iken özne denmesi, işte bu etimolojik

kökeninde yatan hem kendilik hem de düşünme/bilinç vurgularını birlikte taşıyor olması ve öte yandan “yapan-eden” anlamındaki faillik durumunu da içermesidir. Eş deyişle burada salt bir “self” olandan değil, “subject” (cümlelerin ögesi anlamındaki özne) olandan söz ettiğimi kaydetmek gerekir.

Teorisinde kayda değer bir yer kaplayan özne hakkında Foucault “Bilginin Arkeolojisi dönemi boyunca, özneyi söylemin bir işlevine indirgemiş” (Dreyfus & Rabinow, 1983, s. xxvi) olsa da daha sonraki döneminde bu konudaki tutumu değiştirir, özellikle soykütük taktiğini işler kılması ile birlikte teorisinde “iktidar” çözümlmelerini ve “özneleşme biçimlerini” odak olarak alır. Foucault öznel deneyim biçimlerinin verili bir insan doğasının teorik olarak belirlenmiş evrensel yapılarından yola çıkarak açıklanamayacağını; çünkü bu deneyim biçimlerinin tarih içinde belli ihtiyaçlara cevap vermek üzere kurulduğunu ve bu anlamda tekil olduğunu savunur. Yine bu yüzden öznel deneyim biçimlerinin kendi tekil tarihleri içinde spesifik olarak incelenmesi gerekir (Keskin, 2021, s. 12). Foucault’ya göre iktidar biçimlerinin özneye kurduğu ilişki şöyledir:

Bireyi kategorize ederek, bireyselliğiyle belirleyerek, kimliğine bağlayarak, ona hem kendisinin hem de başkalarının onda tanımak zorunda olduğu bir hakikat yarası dayatarak doğrudan gündelik yaşama müdahale eder. Bu, bireyleri özne yapan bir iktidar biçimidir. Özne sözcüğünün iki anlamı vardır: Denetim ve bağımlılık yoluyla başkasına tabi olan özne ve vicdan ya da özbilgi yoluyla kendi kimliğine bağlanmış olan özne. Sözcüğün her iki anlamı da boyun eğdiren ve tabi kılan bir iktidar biçimi telkin ediyor (Foucault, 2021, s. 62-63).

Foucault’nun bahsettiği bu boyun eğdiren ve tabi kılan iktidar biçimi, özneye neredeyse hareket alanı bırakmayan, direnişten bahsetmeyi imkânsız hale getiren bir düzeyde algılanır. Bu durum, “Bir Özgürlük Pratiği Olarak Kendilik Kaygısı Etiği” (1984) isimli söyleşi ve söyleşi metninde geçen, A. Gomez-Müller tarafından kendisine sorulan şu soru ile açığa kavuşabilir: “Sizin sorunsalınızda bir eksiklik varmış gibi duruyor, yani iktidara karşı direniş anlayışı yok gibi. Böyle bir anlayış kendisi üzerinde titreyen, başkalarına karşı titiz, siyasi ve felsefi bakımdan gelişkin, çok etkin bir özneyi

öngerektiriyor”. Foucault’nun bu soruya yanıtı, öncelikle “iktidar” dediğinde aslında “iktidar ilişkileri”nin kısaltması olarak anlaşılması gerektiğidir. Bu “soru”nun kendi teorisiyle çelişkili bir görünüm arz ediyor olduğu ile ilgili ise şöyle devam eder:

İktidar ilişkileri hareketli ilişkilerdir, yani değişikliğe uğrayabilirler, kesin ve değişmez biçimde verili değıllerdir. Ayrıca, öznel özgür olmadıkça iktidar ilişkilerinden söz edilemeyeceğı de belirtilmelidir. Eğer iki kişiden biri tamamen ötekinin yönetiminde olur ve onun şeyi, üzerinde sınırsız ve sonsuz bir şiddet uygulayabileceğı nesnesi haline gelirse, burada iktidar ilişkileri olmaz. Bir iktidar ilişkisinin uygulanabilmesi için her iki tarafta da en azından belli bir özgürlük olmalıdır. Bu demektir ki, iktidar ilişkilerinde mutlaka direniş imkânı vardır, zira hiç direniş imkânı (şiddetli direniş gösterme, kaçıp kurtulma, hileye başvurma, durumu tam tersine çeviren stratejiler) olmasaydı iktidar ilişkisi de olmazdı. Genel biçim böyle olunca, bana sık sık yöneltilen, “Ama iktidar her yerdeyse, o zaman özgürlük yoktur” sorusunu cevaplamayı reddediyorum. Şöyle cevaplarım: Her toplumsal alanda iktidar ilişkilerine rastlanıyorsa, bunun nedeni her yerde özgürlüğün de olmasıdır (Foucault, 2021, s. 228-229).

Dolayısıyla pek çok bağlamda olduğu gibi, özneyi de sabit, verili ve değişmez olarak ele almamak, Foucault’yu metodolojik olarak takip etmekle eş anlamlı olacaktır.

Bu cümlelerin farklı türevleri tarih boyunca kaç kez kuruldu bilinmez, ancak özneyi kamusal alandan kopuk bir şekilde ele almak bir tür anlam kaybına yol açacaktır. Dolayısıyla özneyi estetik ile politikanın birleştiğı kamusal bir konuma yerleştirerek okuyorum. Öte yandan, özneyi boşlukta salınan, sonsuz alternatifler içerisinde edimselleşen bir konumdan tarif etmek de oldukça zordur. Her türlü olumsuzluğa açık, başta dil sistemi olmak üzere her türlü iktidardan azade bir özne düşünülemez. Dolayısıyla, problemleri bir alanda yer alan öznenin bu problemlerinin farkında olarak, tüm etkenliğı ve edilgenliğı ile ele almak gerekecektir.

“Artık, nesne beni görüyor” der, *Angelus Novus* meleğinin ünlü ressamı Paul Klee, 1920’ler boyunca yazdığı yazıların toplandığı *Notebooks* adlı kitabında (O’Riley, 1998, s. 22). Modern zamanları kat ederken öznenin bir değışim ve dönüşüm içerisinde bulunduğu, çeşitli açılardan sürekli tartışma konusu edildiğı bir literatür mevcut. İçinde bulunduğumuz çağda genel olarak öznenin geçirdiğı dönüşüme konu itibarıyla yer vermeye çalışacağım bu kısımda, iki zıt özne kavrayışından bahsedeceğim: Birincisi;

Descartes'ın tözü akıl ve beden olarak ikiye ayırdığı, akli bedenden üstün kıldığı Kartezyen özne düşüncesidir. Bu özne özellikle 19. yüzyıldan sonra geri kalan her şey üzerinde merkezi bir konuma yerleştirilmeye ve kurucu bir rol üstlenmeye başlar. Diğerleri ise 20. yüzyılın ortalarında özellikle Postmodern geleneğin diline pelesenk olan öznenin nesne haline geldiğini -hatta gelmesi gerektiğini-, hiyerarşik olarak diğer her şeye eşitlendiğini, -yine öznelere tarafından inşa edildiği ihmal edilen- dil ve kültür tarafından kurulduğunu ifade eden Postmodern özne düşüncesidir. Bu neredeyse düalistik bir görünüm sergileyen ikili özne konumu, literatürde kendisine daima çokça yer bulmuştur. Makine düzeneğinin bu ikili karşıtlığı yeniden alevlendiren ve bu konuyu farklı bir düzleme çeken yeni bir nüveye sahip olduğunu düşünüyorum. Makineye “süper-insan” özneliği atfeden düşünürlerle birlikte yeniden okunduğunda, özellikle felsefede ve sosyal bilimlerde tartışma konusu olan Kartezyen öznenin yerini postmodern özneye bıraktığı iddiası ile makinenin özne konumuna yerleştirilmesi arasında bir bağ olduğu açıktır. Şimdi bu iki farklı özne yaklaşımı arasındaki gerilime yakından bakalım.

#### **4.1. Kartezyen Özne ile Postmodern Özne Arasındaki Gerilim**

Heidegger'in modern zamanlarda dünyanın resme, insanın ise özneye dönüştüğünü vurgulaması ve hatta modern dönemi anlamlandırmayı mümkün kılan temel unsurun bunlar olduğunu savunması (Heidegger & Grene, 1976, s. 349) bir tesadüf değildir. Böyle bir dönemde, özne izleyen, nesne izlenendir; Özne eyleyen, nesne eyleyenendir; Özne düşünen, nesne üzerine düşünülendir; Özne etken olan, nesne ise edilgen olandır. Bu, gerçekten de böyle midir? Yoksa bu ayrıcalıklı konum, bize öznenin merkeziliği bağlamında baskın hümanizma ve Aydınlanma düşüncesi ile birlikte okunması gereken Descartes'ın Kartezyen<sup>38</sup> öznesi ve üzerine biriken tortularla birlikte

---

<sup>38</sup> Bilindiği üzere “Kartezyen” kelimesi bizzat Rene Descartes'ın Latince ismi olan *Renatus Cartesius*'dan gelir.

mi geldi? Descartes'ın *cogito* düşüncesinde çokça bilinen “düşünüyorum, o halde varım” sloganı ve sadece bu kısmın ön plana çıkarılması, Descartes'a yapılan hatalı bir makaslama müdahalesidir. Bilinenin aksine, Descartes *Meditations* (1641) isimli eserinde salt özneye ulaşmaz. Altı meditasyon halinde bölüm bölüm yazdığı eserinde öncelikle Kartezyen şüphecilikle başlayarak, adım adım ve sırasıyla üç şeyin varlığını kanıtlamaya çalışır; öncelikle kendi mutlak varlığını, ardından Tanrının varlığını ve en nihayetinde de çevresinde yer alan diğer tüm şeylerin varlığını (Descartes R. , 2008). Dolayısıyla, Descartes'ın Kartezyen öznesinin insanı evrenin mutlak merkezi olarak konumlandığını söylemek anakronik bir çıkarımdır. Öte yandan tarihsel bağlam itibariyle Tanrıdan bağımsız merkezi ve kurucu bir özne tahayyülünü, dönemin Rasyonalist düşünürlerinden beklemek en başından sorunludur. Descartes'ın Tanrısı, adeta bir “saat yapıcısı” (clockmaker) (Descartes R. , 2008, s. 59-60) olarak, dünyayı bir saat gibi tasarlayıp, ardından onu kendi haline bırakan aşkın bir Tanrıdır. Burada insan, “düşünen” varlığıyla hiyerarşik olarak söz gelimi hayvanların ve makinelerin de dahil olduğu Tanrının yarattığı her şeyin üzerindedir. Keza, Descartes'ın çağdaşı niteliğinde olan bir diğer Rasyonalist düşünür olan Spinoza'da, tepetaklak hale gelmiş ve bilindik bir Tanrı anlayışından çıkarılmış yepyeni bir Tanrı düşüncesini, felsefesinin ilk adımında ve merkezinde buluruz. *Deus sive Natura* ya da *Tanrı ya da Doğa* şeklinde çevrildiği şekliyle Spinoza, özellikle *Ethica* (1677) isimli eserine Tanrının varlığını kanıtlayarak başlar. Ancak, ünlü olduğu üzere bu Tanrı, Spinoza'yı ait olduğu Yahudi cemaatinden aforoz ettirmeye neden olacak kadar tek tanrılı dinlerin Tanrı anlayışından uzak bir versiyonudur. Spinoza'nın terminolojisiyle söyleyecek olursak, insan, çevresindeki diğer her şeyle eşit bir hiyerarşik konumda bulunan Tanrı ya da Doğaya içkin bir *modus*'tan başka bir şey değildir. Tözün (substance) ifade edilişi bağlamında modus, tözün farklı modifikasyonlarıdır ve bu küme içerisine bir ağaç girebileceği gibi, bir taş, bir insan, bir nesne ve bir makine de girebilir. Benzer şekilde Tanrının merkeziliği teması bağlamında

Leibniz, *Monadology* (1714) isimli eserinde Tanrının “mümkün dünyaların en iyisini” adeta bir mühendis gibi (Francks, 2004, s. 118) bazı temel ilkeler çerçevesinde tasarladığını anlatacaktır. Ancak Spinoza’dan taban tabana farklı olan Leibniz’in Tanrısı, bu kez aşkın bir Tanrı olarak insanın dışında ve üzerinde konumlanır. Descartes, Spinoza ve Leibniz’in her ne kadar birbirinden oldukça farklı Tanrı tasarımlarına sahip oldukları açık olsa da hepsinin teorisinde Tanrının kurucu bir rol üstlendiğini söylemek mümkündür. Ancak yine de her bir düşünürün felsefesinde yer alan Tanrı ve insanın birbiriyle olan ilişkisi yeniden göz önüne alındığında, Kartezyen özne anlayışı Spinozist özne anlayışını galebe çalmış gibidir. Bununla birlikte Foucault, Kartezyen özne anlayışının hegemonik hale geldiği tarihsel dönemin, Descartes’dan çok daha sonra 19. yüzyılın sonlarına denk düştüğünü söyleyecektir.

Aslında bu tezde kapsamlı bir hümanizm tartışması yapmak gibi bir iddiam yok. Bu konuda başta Foucault’nun *Kelimeler ve Şeyler* (1966) olmak üzere, pek çok kapsamlı araştırmalarından faydalanmak kâfi. Ancak konumuz bağlamında sadece şu kısma değinmek gerekiyor. Foucault hümanizmanın diğer kültürlerde olmadığını, muhtemelen Batı kültürlerinde de ham hayal düzeyinde olduğunu iddia eder. Ona göre Descartes’ın *cogito* anlayışının bile öncesine denk düşen 16. yüzyılın hümanizma çağı olduğunu, klasisizmin insan doğasının büyük temalarını geliştirdiğini, 18. yüzyılın pozitif bilimleri yarattığını ve nihayet biyoloji, psikoloji ve sosyolojiyle birlikte, insanı pozitif, bilimsel ve rasyonel biçimde tanımaya başladığımızı lisede öğreniriz (Foucault, 2011, s. 32). Ancak ona göre tüm bunlar yanılsama niteliğindedir. Birinci olarak, hümanist hareketin tarihi 19. yüzyıl sonudur. İkinci olarak, öncesindeki yüzyılların kültürlerine biraz yakından baktığımızda, bu kültürlerde kelimenin gerçek anlamıyla insanın hiç yerinin olmadığını fark ederiz. O dönemde kültür, Tanrı’yla, dünyayla, şeylerin benzerliğiyle, uzayın yasalarıyla, elbette bedenle, tutkularla, imgelemele meşguldür. Fakat insanın kendisi kesinlikle yoktur (Foucault, 2011, s. 32). Yukarıda tartıştığımız Rasyonalist düşünürlerin eserleriyle biraz

meşgul olan herkesin yapacağı bir çıkarımı destekleyen bu geçmişe dönük tekdüz, insanın kendini imlediği çağın asıl olarak 19. ve 20. yüzyıllar olduğu anlamına geldiği gibi, artık Kartezyen öznenin merkezi ve kurucu niteliğinin vuku bulmuş olduğu anlamına da gelir. Öte yandan, bütün içerimleriyle birlikte insan, tıpkı Foucault'nun dediği gibi gerçekten de bu son yüzyıllara damgasını vurmuş gibidir: Kapitalizm, ulus-devletleşme süreçleri, her fraksiyondan sınıfsal ve kültürel mücadeleler tüm dünyada bu çağda devinimlere sahne olur ve dahi bu devinimlerle birlikte imlenen daima insan ve insana dair özellikler olur. Tanrı, uzay ya da doğanın yasaları yerine, toplumsallık gereği üretilmiş koşullar nedeniyle insan, belki de hiç olmadığı kadar sınıf, kültür, ırk, cinsiyet, ekolojik yıkım gibi insana dair konularla 20. yüzyıl ve sonrasında meşgul olur.

Merkezi perspektif öznenin merkezileşmesi anlamında her ne kadar mükemmel bir metafor olarak görünse de Foucault'nun da dediği gibi öznenin “icadının” tarihi esasen 19. yüzyılın sonunda belirlemektedir. Bu analize Foucault'nun ilgilenmediği kısmı biz ekleyelim. Hemen fark edilebileceği gibi bu tarih tam da fotoğrafın icadına, öncesindeki tüm gözlemci öznenin düzenlenişleriyle birlikte denk düşer. Dolayısıyla başta söylediğimiz iki başlıktan birincisi olan Kartezyen öznenin, özellikle Kartezyen görme biçimi literatürüyle girdiği münasebet açısından abartılı bir görünüme sahip olduğunu söylemek mümkündür.

Kartezyen öznenin merkezileştiği dönem olan 19. yüzyılın ardından 20. yüzyılda ise yeni bir özne kavrayışı literatüre girer. Özne oldukça çabuk bir şekilde merkezi konumuna eleştiriler gelen, doğa ve kültür karşısındaki hegemonik konumunu adeta istismar eden bir noktaya yerleştirilir ve yirminci yüzyılın ortalarında tüm “post” yaklaşımlarla birlikte “postmodern özne” de tartışma konusu haline gelmeye başlar.

Postmodern yaklaşımla birlikte, özne artık merkezi ve kurucu bir unsur olarak görülmez, bunun yerine kültür ve dil tarafından inşa edilen merkezsizleşmiş bir yapı olarak değerlendirilir. Bu bağlamda, Fredric Jameson başta olmak üzere artık bazı

düşünürler, klasik modernizmin neden geçmişte kaldığını ve postmodernizmin neden onun yerini aldığını açıklamak için yeni bir parça eklerler ve bu bağlamda tarihin ve sanatın sonunun yanına “öznenin ölümünü” de yerleştirirler. Jameson’a göre bu yeni bileşen, genel olarak “öznenin ölümü” veya daha geleneksel bir dilde ifade etmek gerekirse, bireyciliğin sonu olarak adlandırılır. Ona göre büyük modernizmler, kişisel ve özel bir tarzın icadı üzerine inşa edilmişti; bu tarz parmak izi kadar belirgin, beden kadar kıyaslanamazdır. Ancak bu, modernist estetiğin bir şekilde, dünyaya özgün bir bakış açısı kazandırabilecek ve kendine özgü, ayırt edici bir tarz oluşturabilecek benzersiz bir benlik ve özel kimlik, benzersiz bir kişilik ve bireysellik kavramıyla organik olarak bağlantılı olduğu anlamına gelir: “Oysa bugün, birçok farklı perspektiften, sosyal teorisyenler, psikanalistler, hatta dilbilimciler ve kültür alanında çalışan bizler, bu tür bireycilik ve kişisel kimliğin geçmişte kaldığını; eski bireyci öznenin ‘ölmüş’ olduğunu; benzersiz birey kavramının ve bireyciliğin teorik temelinin ideolojik olarak tanımlanabileceğini keşfetmektedir” (Jameson, 1998, s. 5). Jameson’a göre, yeni bir rejim olarak tarif ettiği postmodernizm, görsel tahakküm sürecinden özneyi esas itibarıyla ve eğilimsel olarak dışlar, bu süreç kişisel olmayan (ve geri döndürülemez) bir hale gelir (1998, s. 107). “Postmodernitede İmajın Dönüşümü” kısmında Jameson, öznenin dağınlığında yer bulan “pasif”liğini şöyle betimler:

Estetiğin geri dönüşü, daha önce de gözlemlendiği gibi, postmodern dönemde politik olanın sonuyla el ele gitmiş gibi görünmektedir. Bu paradoks, sanatsal özerkliğin, sanat eserinin ve onun çerçevesinin sonuyla ilgili diyalektik bir açıklama gerektirir. Artık bireysel eserleri form ve iç örgütlenmeleri açısından dikkatle incelemediğimizde, müze gezisi rastlantısal alguları çağrıştırır; renk parıltıları, bu ya da şu yüzeyden geçerken toplanır, Benjaminci dikkat dağınlığında biçim parçaları tüketilir ve sanki yandan, gözün kenarından dokular tanınır, yoğunluklar haritalanamayan bir şekilde dolaşılır, mekân çevrenizde rüya gibi bir şekilde toplanıp dağılır. Bu koşullar altında, estetik dikkat kendini eski nesnesini terk ederek, algının yaşamına aktarır ve öznel dünyaya geri döner. Burada, duyum verileri ve çeşitli türde uyarımların rastgele ve geniş kapsamlı bir örneklemesini sunuyor gibi görünür. Bu, bedenin aktif ve bağımsız bir şekilde yeniden keşfi değil, daha çok ‘kaydedici’ bir pasif ve hareketli alanına dönüşümüdür; burada, dünyanın somut parçaları büyüleyici bir duyu evreninin sürekli tutarsızlığında alınıp tekrar bırakılır

(Jameson, 1998, s. 111).

Bu anlayışa göre özne tarihsel olup tarihsel şartlar tarafından parçalanmış, pasif ve edilgen bir konumdadır. Postmodern düşüncenin diğer öne çıkan isimleri olan Deleuze ve Guattari ise daha keskin tespitlerde bulunmuşlardır. Arzulama makinelerinin<sup>39</sup> daima yeni arzu nesnelere ve ilişkileri ürettiği “organsız beden” kavramı ile ifade etmeye çalışırlar bunu. Saf bir yüzey olarak organsız beden tüm yaşamın, tüm toplumsallığın paradoksunu merkeze taşır: “Organsız beden daha ziyade, yersizyurtsuzlaşmış - yeryüzünün bedeni, despotun bedeni, paranın bedeni anlamına gelen- toplumsal makinenin nihai kalıntısı”dır (Deleuze & Guattari, 2014, s. 55) ve özne “arzulama-makinelerinin kenarında sadece bir kalıntı”dır (Deleuze & Guattari, 2014, s. 35). Dolayısıyla artık bir şeylerin kenarında kalan bir kalıntı olarak, sabit kimliği olmayan tuhaf bir öznedir söz konusu olan.

Tüm bu tartışmalar göz önüne alındığında, bu iki özne konumunun ikisi de reddedilmeyi hak edecek kadar etken ya da edilgen halleriyle dikkat çekerler. Sosyal teoride yer alan düalist yaklaşımlara daima mesafeye yaklaşan bir konumla öznenin ne Kartezyen özne gibi merkezi ve mutlak belirleyici ne de postmodern özne gibi bir kalıntı ve mutlak belirlenen mahiyetinde düşünülmesi gerekir. Verili, sabit ve değişmez bir özne konumundansa, daha diyalektik bir özne kavrayışı ile hareket etmek gerekiyor. Bu bağlamda, Foucault’nun 1970’lerdeki çabalarının büyük bir kısmı, öznenin, öznelciliğin ve modern bireyin yerini inşa ederek geçer. Foucault’nun soykütüğünün merkezi teması, bireylere yönelik güç tekniklerinin gelişimini göstermektir. Ona göre bireysellik ne toplumun gerçek atomistik temeli ne de liberal ekonominin ideolojik bir yanılmasıdır; aksine çok uzun ve karmaşık bir tarihsel sürecin etkili bir eseridir. Foucault, iki eğilimi izole etmeye çalışmıştır: Birincisi, kültürümüzdeki nesneleştirme eğilimlerinin

---

<sup>39</sup> Arzulama makineleri, bireysel öznenin ötesine geçen bir arzu anlayışını ifade etme yolunda bir metafor olarak kullanılır. Arzu, bireylerin içsel bir durumu değil, dışsal ve toplumsal süreçlerin bir sonucu olarak görülür. Burada önemli olan, öznenin arzu tarafından nasıl yapılandırıldığı ve toplumun arzuyu nasıl şekillendirdiğidir.

soykütüğü; ikincisi ise son yıllarda artan önem ve öne çıkan özneleştirme pratikleridir. Özetle, Foucault, modern bireyi hem nesne hem de özne olarak biçimlendirmede etkili olan kültürel pratiklerin analizini inşa etmeye çalışmaktadır (Dreyfus & Rabinow, 1983, s. 120).

Makinenin özne konumuna yerleştirilme çabaları karşısında belki de daha da önem kazanan insan öznelerin konumunu her türlü potansiyele açık, değişen ve dönüşen, değiştiren ve dönüştüren bir noktaya taşımak aynı zamanda, doğa ve kültür karşısında biricik merkeziyetini eleştirmek, doğadan her ne kadar kopmuş olsa da doğa karşısındaki üstün konumunu sarsmayı da gerektiriyor. Böyle bir özne yaklaşımı ile genel bir çerçeveye çizmenin ardından, daha spesifik bir noktada imaj üretim süreçleri içerisindeki öznenin yeni düzenlenen bir türünün ayrıntılarına bakalım.

#### **4.2. Algoritmik Dispositife Giden Yolda Düzenlenen Veri Özne**

İletişim çalışmalarında pek çok özne konumu tarif edilir. Bu özne kâh üretici kâh tüketici kâh seyirci kâh izleyici kâh gözlemci kâh kullanıcıdır. “İmaj üreten özne kimdir?” sorusunu takip eden bu bölümde ise genel olarak iki tip özne bahsimize konu oldu: İmaj üreten özne ve gözlemci özne.

Merkezi perspektif, resim imgelerinde öznenin iki boyutlu bir görüntü karşısında üç boyut izlenimi veren tek bir konuma yerleştirilmesi bağlamında daha çok gözlemci özneye işaret eder. Fotoğraf imgeleri, Kartezyen perspektifin söz konusu bu özelliğini ontolojisi gereği bağrında taşır. Bir fotoğrafa bakarken daima tek bir yerde konumlanır, onu bu belirlenmiş doğrultu boyunca izleme şansına sahip oluruz. Böylece fotoğrafçının çerçevelediği ve sabitlediği dış dünyaya onunla aynı mesafelenme noktasından bakar, öznel olana nesnelleşmiş olan bu konumu paylaşıyoruz. Aynı izleyici konumu algoritmik imajlarda da bir süreklilik anlamına gelir. Tüm bu medyumlar, her ne kadar yer aldıkları

tuval/kâğıt/ekran farklı olsa da üç boyutlu uzamın iki boyutlu yüzeyde yansıması bağlamında benzer bir gözlemci konumunu paylaşırlar.

Buna karşılık imaj üreten özne konumunda ise fotoğraf makinesi öncesinin camera obscura'sı farklı bir göndermede bulunur. Burada, özne yine gözlemcidir, ancak bir yandan da üreten bir özne konumundadır. Camera obscura, 16. yüzyıla gelinceye değin, güneş tutulmalarını, optik gözün yapısını incelemeye çalışan bilim insanlarının kullanımındayken, Kartezyen perspektif döneminde ressamların yardımcısı bir alet işlevini de paylaşmaya başlar. Bilim insanları ve sanatçıların bu ortak üretici/gözlemci özne konumu, camera obscura'nın fotoğraf makinesine evrilmesi süreciyle birlikte sürmeye devam eder. Böylelikle tüm süreç boyunca çeşitlenmeler gösterse de camera obscura bu kez üreten özne konumunda dış dünyayı iç dünyadan ayıran, onu nesnel bir konumla gözlemleyen yeni bir özne tipini sürdürmeye devam eder. Böylelikle iki tip özne konumu kristalize olur: gözlemci özne ve üreten özne. Bir tarafta daha geniş bir toplumsal taban olan gözlemci öznenin bir imge karşısında tek bir konumda yer alması vardır. Diğer tarafta ise gözlemci özne konumunun bir tür alt kümesi olan üretici öznenin, iç dünya ile dış dünyanın birbirinden ayrılması, dış dünyanın içerideki karanlık odaya yahut yine belirli bir odada toplanan bilgilerin incelenme konusu olması dolayısıyla konumlandırılması söz konusudur. Bu iki özne konumu, algoritmik imajlarla birlikte köklü bir kırılmaya uğramamakla birlikte, yine de tamamen aynı konumu koruduğunu söylemek de mümkün değildir. Ancak daha da önemlisi, yeni bir özne tipinin varlığından bahsetmeye başlamanın gerekmesidir.

Günümüzde, bu iki özne konumundan daha farklı bir anlam taşıyan, ilk kez izleyici özne ve üreten öznenin farklı bir özne kategorisi olan yeni bir *veri özne* konumundan bahsetmek mümkün hale gelir. İmaj üreten yapay zekâ modellerinin ortaya çıkmasından çok daha uzun zaman önce oluşan bu yeni özne tipi, internet ve etkileşimli teknolojilerin ortaya çıkmasıyla ilişki halindedir. Günümüzde bir imajın ne izleyicisi ne

de üreticisi konumunda olan bir özne, pekâlâ onun veri sağlayıcısı bir konuma karşılık gelebilir. İnternet üzerinde bıraktığı dijital izlerden yararlanan makine öğrenmesi sayesinde öznelerin yarattığı veriler, yeni bir özne tipi anlamına gelmeye başlayan veri öznelerden bahsetmemize neden olur. Bu özne tipi görünür olanı etkilemesi ancak görünür olmaması sebebiyle oldukça dolaylı bir özne konumuna denk düşer. Ancak bu dolaylılık hali belirleyen olmadığı anlamına gelmez, bilakis, makine öğrenmesini sağlayan veri setleri bu verilerden oluştuğundan dolayı veri öznelerin oldukça müdahil bir konuma sahip olduklarını söylemek mümkündür.

Özellikle algoritmik dispoitifin temel belirleyicilerinden biri olması nedeniyle oldukça aktif, ancak kendi kasıtlı eylemlilik halinden bir hayli uzaklaşması nedeniyle de bir hayli pasif konuma tekabül eden ve kendi içerisinde çelişkili yeni bir özne konumudur artık bahsi geçen veri özne. Makine düzeneginin arkhesinin veri olduğunu daha önce tartışmıştık. İşte veri özne, tüm bu verileri üreten bir aktiflik içerisinde olan, ancak ürettiği verinin makine düzeneginde nasıl ve ne şekilde kullanıldığı konusunda hiçbir tasarrufa sahip olmayan, bu bağlamda hem etken hem de edilgenliği aynı anda muhafaza eden bir öznedir. Burada, ontolojik bir zorunluluk anlamına gelen, veri olmadan makine düzeneginin var olamayacağını, veri seti olmadan “makine öğrenmesi” sürecini gerçekleştiremeyeceği göz önünde bulundurulduğunda, veri özne olmadan makinenin de olamayacağını söylemek gerekir.

Tıpkı Jonathan Crary'nin *Gözlemcinin Teknikleri* isimli kitabında “gözlemci özne”nin fotoğrafın icadından çok önce “düzenlenmiş” olduğunu iddia etmesi gibi, günümüzün “veri öznesinin” yapay zekâ modellerinden çok daha önce “düzenlenmeye” başladığını iddia ediyorum. Bu süreç, internet teknolojilerinin ve her şeyi dijital olarak kayıt altına alarak saklama alışkanlığının bir sonucu olarak ortaya çıkar.<sup>40</sup> Özellikle

---

<sup>40</sup> Burada şöyle bir ayırım söz konusudur. Aslında yapay zekânın tarihi kadar eski olan bilgisayar teknolojilerinin her ikisinin de hemen hemen aynı döneme tekabül ettikleri söylenebilir. Ancak bundan farklı olarak, dijital ortamlarda verilerin dijital olarak kayıt altına alınması ve içerik üretiminin tüm dünyanın vatandaşlarına kadar yayılma süreci özellikle 1990'lı yıllardaki Web 2.0 teknolojilerinin

internetin Web 2.0 teknolojileri olarak bilinen, 20. yüzyılın sonunda ortaya çıkan kullanıcı etkileşimleri sayesinde, hem öznelerin içerik üretiminin önü açılır hem de özneye dair tüm verilerin veritabanlarında kayıt altına alınması süreci hızlanır.

Veri özne, tarihte algoritmik dispoitif dönemine zamansallık olarak yetişmesi gerekmemesi bakımından özgül bir öznedir. Asenkrondur, ürettiklerinin büyük veriye dahil edilip edilmeyeceğinden bağımsız olarak herhangi bir anlatı (yazı, imaj, video, ses vb.) üretmiştir ve veri haline dönüştürülen bu anlatılardan algoritmik perspektif teşekkül etmektedir. Dostoyevski kitaplarını yazarken, bir başkası onun eserlerini analiz ederken, bu tezin kaynakçasında yer alan tüm yazarlar kitaplarını yazarken, bu tez yazıldığında hep bir veri özne konumu yaratılmış olur. Ancak, bilgi üretildiği o sırada değil, sadece makinenin veritabanında bir veri seti haline geldiğinde oluşur bu konum. Kısacası bu öznenin yüklemi, dijital ortamda yapılan alışverişten sitede gezinmeye, içerik/imaj üretmekten harita kullanımına, şimdiye kadar hem çevrimiçi ortamlarda yapılmış olan hem çevrimdışı ortamlarda yapılmış olup dijital ortamda kayıt altına alınan tüm faaliyetleri içerisine alan çok geniş bir sürece işaret eder.

İmajlar bağlamında söz gelimi, Claude Monet empresyonist resimlerini yaparken, Henri Cartier Bresson karar anı fotoğraflarını çekerken, Şahin Kaygun kendi ifadesiyle fotoğraf çekmez ama fotoğraf “yaparken”, algoritmik dispoitifin bünyesine kaynaklık edeceklerinin hiç farkında değillerdi. Ancak şimdi, imaj üretim sürecine ilham ve kaynaklık ediyorlar, (en ünlüsünden en ünsüzüne, herkesin ve hepimizin dahil olduğu) veri özneler müdahil bir şekilde imaj üretimleri gerçekleştirmiş olmasa imaj üreten makinelerden bahsetmek de imkânsız bir hale gelecektir. Dolayısıyla veri özne günümüzde hem algoritmik dispoitifi şekillendiren hem de onunla şekillenen bir öznedir.

Veri öznelerin dijital ve etkileşimli teknolojilerin gelişimiyle birlikte verileşmeye

---

etkileşime izin veren yapısı sayesinde olmuştur. O tarihten 2010'lara (ve halen günümüze) kadar süren aşırı içerik üretimi “yapay zekâ kışını” yapay zekâ yazına çevirmiştir. Dolayısıyla internet ve dijital teknolojilerin yapay zekâyâ bir tür veri seti sağlama işlevine, oldukça bağımsız bir yerden ve daha sonrasında geçmiş olduğunu söylemek mümkündür.

başladığı ve algoritmik dispozitive özgü özne konumu olduğu iddiasının tartışmaya açık bir konu olduğu iddia edilebilir, zira insan öznelerin yaratım ya da yeniden üretim süreçlerine de veri sağlayan ya da ilham veren özneler mevcuttur. Ancak burada, insan öznelerin aldığı ilhamlar hayal gücü dolayısıyla parçalıdır, dolayısıyla özneler bir kişi ya da eserden bilinçli ya da bilinçdışı ilham alırken onunla benzeşmeye başladığı yerde olanca gücüyle ayrışmaya da çalışırlar (eğer maksatlı bir yeniden üretim amaçları yoksa). Makine ise bu ilhamlardan salt etkilenme ve hayal gücü bağlamında değil, en ince ayrıntısına kadar kodlanmış veri parçalarından süzen ve sonucunda bir tür bilgiye tekabül eden çıkarımları sayesinde, veri öznelerine hem benzeyerek hem de onlardan ayrılarak bir üretim sürecine aracılık ederler.

### 4.3. Özne-Nesne Diyalektiğinde Yeni Raunt: Özne-Makine İlişkisi

Sosyal teoride yürütülen özne sorunsalını, en geniş bağlamından özele doğru tartışmaya çalışırken, özne-nesne diyalektiğinde oluşan kırılma noktasını ‘Kartezyen düalizme’<sup>41</sup> bağlamak mümkündür. Bir yanda, yalnızca matematik dilinde doğru bir şekilde tanımlanabilen, uzay ve zaman içinde nesnelere üç boyutlu dünyası olarak gördüğümüz bir maddi devamlılık vardır, ki bu bedendir; diğer yanda ise her biri beden kavranması anında özel olarak yaratılan ve o andan itibaren bireyin ölümüne kadar maddi dünyanın o belirli alanıyla birleşen belirsiz sayıda bireysel insan zihni vardır (Francks, 2004, s. 41). İşte hem Kartezyen düalizmin hem de özne-nesne diyalektiğinin kaynağı da tam olarak bu ayrımdır. Zihin Descartes’ta bedenden sonsuza dek ayrıldığı ve beden karşısında üstün bir konuma getirildiğinde, Kartezyen öznenin özellikle zihin tözünde gerçekleşen hiyerarşik olarak üstün ve mutlak konumunu görmek mümkün olur.

---

<sup>41</sup> Bu düalizm, daha önce tartışılan konuyla bağlantılı olarak esasen ikilikten değil üçlükten oluşan bir “düalizm”dir: Aslında var olan şeylerin tam bir metafiziksel açıklaması olarak gerçekten eşit olmayan bir varlıklar üçlemesidir bu. Birinci kısmını “tüm varlığın temel gerçekliği, her an iki farklı bağımlı madde veya sözde-madde türünü yaratan ve yeniden yaratan tek gerçek madde olan Tanrı” (Francks, 2004, s. 41) oluşturur. Zihin ve beden ise ardından gelir.

Tam da bu yaklaşıma tepki olarak doğmuş olan ikinci başlık olan postmodern özne tartışması ise, özne ile makinenin ilişkisine geçerken değinilmesi ve konum alınması gereken bir durak olarak ortaya çıkıyor. Kartezyen düşüncenin “doğurduğu” özne, Postmodern teoriyle birlikte artık tam aksi istikamette “ölmektedir”. Yukarıda da değindiğimiz gibi artık, “öznenin ölümünden” (Jameson, 1998, s. 5) bahsedilmekte ve buna ek olarak, postmodern teorinin, sosyal ve dilsel olarak merkezsiz ve parçalanmış bir özne lehine, modern teori tarafından öne sürülen rasyonel ve birleşik özneyi terk ettiği (Best & Kellner, 1991, s. 4-5) ileri sürülmektedir. Bu yaklaşıma göre rasyonalist sistematikten gelen öznenin nesne üzerindeki hakimiyeti tersine çevrilir ve özne etken konumdan edilgen konuma sürüklenir.

Bu değişen ve dönüşen özne konumları bağlamında, makinelerin insan“mış gibi” yapıp ettikleri insan algısının bir uzantısı mıdır yoksa başka bir şey mi? Tüm dünyada büyük bir gayretle ilmek ilmek dokunan teknolojik iyimser yaklaşımların yarattığı yeni bir özne konumu artık makineye atfedilmektedir: Donna Haraway’ın siborg manifestosu, Max More’un transhümanist yaklaşımı, Lev Manovich’in insandan ziyade “Apollo, Athena, Hermes, Zeus” (Manovich, 2023) gibi Tanrısal konumda olan bir “süper-insan” olan yapay zekâ yaklaşımı gibi pek çok akademik çalışma ve çok daha fazlası, makinenin yerleştirildiği yeni bir özne konumunu yaratmaya başlar.

Bununla birlikte, bu yeni özne konumunu, dünyaya dair bu yeni insani olmayan bakış açısını, insanı etrafındaki dünyayı gören ve ona göre hareket eden özne olarak ele alan baskın hümanist kültürle birlikte nasıl okuyacağız? Öyle görünüyor ki öznenin merkeziliğini, yaşıyor olmasından daha da önemlisi düşünmesi belirliyor. Zira hayvanlar da dahil olmak üzere insan dışındaki hiçbir canlı türünün odak noktasında olmadığı bir dünyada “yaşıyoruz”. Tüm bunları göz önünde bulundurarak yeniden düşündüğümüzde, günümüzde insan dışında hiçbir şeyin kaynaklık teşkil etmediği bir çağda, nasıl oldu da makineye özneleşme potansiyeli atfediliyor? Düşünen bir varlık olarak insan, tarihte ilk

kez tıpkı kendisi gibi düşünme ihtimali olan bir “şey” ya da “kimse” olarak yanına makineyi ekliyor. Bu durum, ikinci bölümde makinenin düşünme ve üçüncü bölümde görme potansiyelini ayrıntılarıyla tartışacağımız gibi, aslında insana dair olan en temel ayrımlar üzerinden gerçekleşiyor. Böylece, insan üzerinden makineye dolayımlanan özneleşme söylemleri münasebetiyle, içeriğinde yaşanan tüm değişimlerle birlikte Kartezyen özne anlayışının parçalarını görüyoruz. Ancak buna rağmen, Kartezyen düşüncenin merkezileştirdiği öznenin tek başına makineye bir özne alanı açma potansiyeli olmadığı açıktır. Bunun için öznenin bir tür yıkıma uğraması, kurucu rolünden aşağıya edilmesi ve hatta tam aksine, kurulan bir nesne konumuna indirgenmesi gerekir, ki bu özne tam olarak postmodern düşüncenin “düzenlediği” özneye denk düşer. Her şeyin birbirine eşitlenebildiği postmodern bir yaklaşımla birlikte artık, makine bir özne gibi ve hatta insandan daha üstün bir varlık olarak insana dair süreçler olan düşünme/üretme/görme/yargıda bulunma alanlarına kadar sirayet eden bir merkeze yerleştirilmeye başlar. Makinenin insan karşısındaki bu özgül konumunu sağlayan ise Kartezyen düşüncenin bedenden ziyade “zihne”, dolayısıyla düşünme kapasitesine işaret etmesi ile birlikte postmodern özne olarak insanın hiyerarşik konumunda aşağılara doğru savrulmasıdır. Dolayısıyla makine, günümüzde artık Eliza etkisi gibi değişkenlerin de etkisiyle<sup>42</sup> birlikte, hem Kartezyen düşüncenin *cogitoya* verdiği değer hem de postmodern düşüncenin her şeyi her şeye eşitleme çabası ile birlikte günümüzde bir özneymişçesine muamele görmektedir.

Dolayısıyla elimizde artık ne salt bir özneye ne de basitçe bir nesneye indirgenemeyecek bir algoritma mantığı olduğuna göre, insan ve makine; özne-nesne diyalektiğinin neresine denk düşüyor? Spinoza'nın insanı doğa içerisindeki modus'lardan sadece bir tanesi olarak ele aldığı, olması gereken yer olduğunu düşündüğüm konuma geri getirmek bu sayede mümkün olabilir mi? Her şeyin kendi özgül yerinden ziyade,

---

<sup>42</sup> Eliza etkisini ikinci bölümde ayrıntılarıyla tartışacağız.

insan özellikleriyle olan ilişkisi üzerinden tanımlandığı antropomorfik bakış, sorunun cevabını olumsuzlamaya yeterli görünüyor. Makinenin olumsal özelliklerinin insan-merkezci bir anlayışla ele alınması, aynı zamanda baskın bir biçimde özne olarak konumlandırılmasına yol açıyor. Bu durumu daha açık görmeyi yolu ilgili analizler üzerinden ele almaktan geçiyor.

#### **4.4. Analiz III: Alexander Reben'den *Ben AI Mıyım?* (2023) ve Özne-Makine İlişkisi**

Alexander Reben'a ait olan *Ben AI Mıyım?* (AI Am I?) (2023) isimli sergi, tarih boyunca insan ve makine arasında yapılan iş bölümünün tersine çevrilmiş olmasını mükemmelen emsal teşkil etmesinden ötürü dikkat çeker. Makineler çağlar boyunca insana yardımcı olan bir işleve sahip oldular. Tekerleğin bulunuşundan Sanayi Devrimi'nin buharlı makineleri ve sonrasına kadar tüm makineler, insanların hayatını kolaylaştırmak ve işlerin verimliliğini artırmak üzere icat edildiler. İster eğlence amaçlı ister zorunluluktan doğan ihtiyaçları karşılasınlar; makineler daima destekçi rolüne sahiptirler. Buna karşın, bir yapay zekâ olarak imaj üreten makineler, Reben'in sergisinde tam tersi bir işlev gerçekleştirir: Makine hayal edip, tasarlar; Reben ise bu tasarımları fiziksel dünyada vücuda getirir. Böylelikle makinenin hayal gücünü ve tasarımını gerçek dünyada üretme bağlamında bir tür yardımcı alet olma işlevi bir tür gönüllü kabullenişle sanatçıya kendiliğinden geçer. Reben'in kendi satırlarında da bu tersine çevirmeyi görürüz. Ona göre "AI Am I?" adlı sergi bir makine tarafından hayal edilip sanatçı veya başkaları tarafından gerçek hayatta üretilen bir dizi sanat eserinden oluşur. Bir dizi özenle seçilmiş "başlangıç metni" GPT (Generative pre-trained transformer) ile beslenir, ardından bu model, hayali bir sanat eserinin tanımı, o eserin analizi ve diğer destekleyici metinleri içeren bir çıktı üretir, daha sonra DALL-E kullanılarak bu metinlerden imajlar üretilir. Reben'e göre "eskiden genellikle, yaratıcı bir fikir bir insan tarafından düşünülür

ve teknolojinin yardımıyla hayata geçirilirdi. Bu seri, bu anlayışı tersine çevirir ve insan-makine iş birliğini temsil eder “ (Reben, 2023).



**Görsel 10.** AI Am I? (Ben AI Mıyım?) İsimli Sergiden *Kırılğanlık Vadisindeki Belleğin Nöbetçisi*, Alexander Reben (2023)

Kaliforniya Müzesi’nde sergilenen *Ben AI Mıyım?*, Reben’in yaklaşık 2012’den beri yapay zekâ ile birlikte yarattığı kavramsal eserleri bir araya getirir. Dahası, gösteri, insan-makine simbiyozlarının yaratıcı atılımlara nasıl yol açabileceğini keşfetmede algoritmalarla iş birliği yapmanın ne anlama geldiğini ortaya çıkarmayı amaçlar. Görselde yer alan *Kırılğanlık Vadisindeki Belleğin Nöbetçisi* (The Sentinel of Memory in the Valley of Vulnerability) gösterinin merkezindeki bronz bir heykeldir. Reben prompt’u DALL-E’ye vermeden önce “bir heykeli” tanımlaması için makineye sorular sorar ve onun çağrışımlar yaparak imajlar üretmesine izin verir. Daha sonra bir anatomi profesörünü bu görüntüyü 3 boyutlu bir dosyaya çevirmesi için görevlendirir ve sonucu kalıp olarak dökümhanede 3 boyutlu baskı vasıtasıyla üretir, ardından aynı form bronz olarak dökülür. Müzenin yardımcı küratörü Francesca Wilmott, heykelin klasik bir erkek büstü gibi görüldüğünü, ancak heykelin etrafında dolaşırken farklı unsurların makine

tarafından oluşturulan görüntüden hayata geçirildiğini görebileceğimizi söyler. Ona göre “bu çalışma yapay zekâ ile ileri geri gidişleri gösterir” (Schrader, 2023). Müze, parçayı satın alarak koleksiyonunda yapay zekâ tarafından oluşturulan ilk eser haline getirir.

Sanat eserleri ya da sergileri düzenlenirken, genellikle izleyicilerin eserleri anlamlandırmasına yön veren sergi açıklamalarıyla birlikte yer alır. Özne ile nesnenin yer değiştirmesini aynı zamanda Alexander Reben’in kurumsal web sitesinde adeta bir manifesto işlevi gören sergisinin açıklama kısmında da rastlarız. Serginin *Ben AI Mıyım?* başlığı makine tarafından üretilmiştir. Sergi açıklamasında sadece ilk paragrafı kendisi yazar, geri kalanı makine tarafından üretilir. İlgili açıklamanın altında şöyle bir şerh düşer: “İlk paragraftan sonraki tüm metin, GPT yapay zekâsı tarafından yazılmıştır” (Reben, 2023).

Makinenin hayal etmesi ve insanın bu hayali fiziksel ortamda gerçekleştirmesi durumu söz konusu olduğunda, Marx’ın bir mimarla bir bal arısı arasında yaptığı kıyası hatırlayalım: Buna göre hayvanlar da yuvalar ve barınaklar inşa ederek üretirler, ancak bu üretim yalnızca kendi ve yavrularının dolaysız ihtiyaçlarını karşılamak içindir. İnsan ise fiziki ihtiyaç olmaksızın, doğayı yeniden üreterek ve güzellik yasalarına uygun üretim yapar. Hayvanların üretimi türlerinin ihtiyaçlarına yönelik ve standartlarına uygunken, insan her nesneye kendi içsel standartlarını uygulayabilir. “Bir örümcek, dokumacının çalışmasını andıran faaliyetlerde bulunur ve bir arı, bal peteğini yaparken bazı mimarları utandırır. Ama en kötü mimarı en iyi arıdan daha en başından ayıran şey, mimarın, peteği bal mumundan yapmadan önce kafasında kurmuş olmasıdır” (Marx, 2016, s. 182). Marx’ın *Kapital*’de “mutlak artık değer üretimi” bölümünde emek ve değerlendirme süreçlerini anlatırken ve özellikle üreticilik ve yaratıcılık konusunu açıklarken kullandığı ve çokça referans verilmiş olan bu metafor, Reben’in bu çalışması ile birlikte tersine çevrilmiş gibi görünür. Metafordaki mimarın üretim sürecinden önce üretimini hayalinde dizayn etme süreci artık makineye havale edilmiş, insana ise neredeyse bu direktifleri

yerine getirme işlevi kalmıştır. Ancak şunu unutmamak gerekir ki, zaten makineye daha en baştan ilk prompt'u veren -Reben- bir özne olduğu gibi, yukarıda teorik olarak düzenlenmiş olduğunu iddia ettiğimiz veri özneler olmasa, makinenin böyle bir dizayn etme sürecine giremeyeceği de açıktır.

Bu minvalde, teorik tartışmanın somutlaştığı bir nokta olarak, makinenin hem görseli hem de sergi açıklaması yazısını üretmesine olanak veren şey işte bu “veri özne”lerin varlığıdır. Makine, dil kalıplarını ve kurallarını, edebi türleri akademik olanlardan ayırt etme niteliğini, gündelik dil ile karmaşık dil yapılarını anlamayı, kısacası tüm bu süreçleri veri öznelerden “öğrenir”.<sup>43</sup> Ayrıca yukarıdaki heykelin imajını üretme süreçlerinde sanatçı Reben, makineden bir heykel tanımını yapmasını istemiştir, tüm bu bilgiler ve veriler hem teorik hem de pratik olarak heykelle ilgilenen veri özneler tarafından üretilmiştir. Ne Reben ne de iddia ettiği gibi eserin dizayn edicisi olan makine imaj üretim sürecinde herhangi bir zaman/mekân/konuya gereksinim duymuştur. Dahası, Reben’in özgül yetenek ve emeğini fiziksel bağlamda eserin üzerinde bulabilmek de mümkün değildir. Görselde de görülen Afrika sanatı ile çağdaş sanatın bir çeşit alaşımı olan bu imaj ve imaj açıklamaları bu bağlamda bir üretim değerine sahip olup, bu üretim değerinin kolektif ve anonim özelliklere sahip olduğu açıktır.

Reben’in kendisi, bu eserin üretim sürecini yedi adımla şöyle anlatır:

1. “Açıklama metni, başlıklar ve alıntılar, dikkatle oluşturulmuş ‘başlangıç metni’ kullanılarak GPT-3 yapay zekâsı kullanılarak oluşturulur.
2. Çıktılar sanatçı tarafından düzenlenir ve seçilir (yüzlerce çıktı arasından)
3. Sanatçının beğendiği bir çıktı üretildiğinde, daha fazla metin oluşturmak için sisteme geri beslenir, bu makine-insan döngüsü son çıktı seçilene kadar tekrarlanır.
4. Sahte isimler, isimler üzerine eğitilmiş bir sinir ağından üretilir. <http://fakename.xyz>
5. Doğum yeri, doğum tarihi ve üretim yılı özel bir algoritma tarafından yapılır (GPT-3 bunları açıklamaya dahil etmediği sürece)
6. Metinde noktalama işaretleri, boşluklar ve diğer teknik ayarlamalar yapılır

---

<sup>43</sup> Öğrenmeyi daha çok taklit etmek, imite etmek olarak düşünmek gerekir, ancak ikinci bölümde bu kısmı ayrıntılandıracağız.

(anlamı deęiřtirecek hibir Őey yoktur)

7. Eser gerek hayatta retilir ve/veya duvar etiketi olarak sergilenir” (Reben, 2023).

Sanatının amacı makine tarafından retilen sanatın daha aŐađı bir form olmadığını gsteren alıŐmalar yaratmaktır. Ona gre bu alıŐma, “insanların devasa bir yaratıcı srete aslında ok kk bir rol oynadığını aıka gstermektedir” (Reben, 2023). Yine benzer bir Őekilde Reben, halihazırda yapay zekânın yerini alamayacađı devasa bir insan unsuru olduđunu kabul eder. Ancak buna rađmen, “biliŐimsel yaratıcılıđın tm amacı” ona gre “insanı yaratıcı sreten mmkn olduđunca uzaklaŐtırmaktır”, bylece yeni fikirler bulmak iin makinelere gvenebileceđimizi dŐnr (Reben, 2023).

Reben’in sylediklerinin Kartezyen zne ile bađdaŐtıđı sylemek mmkn mdr? Reben ile birlikte daha pek ok sanatının (Refik Anadol, Manovich, vs) yaratıcılıđı/retkenliđi/failliđi insandan alıp makineye verme abaları, Kartezyen znede bir dnŐm yaŐandıđı anlamına tek baŐına gelmez. Bunun nedeni, makineye kendiliđinden yaratıcı/dŐnen/reten bir kapasite atfediliyor olmasından, baŐka bir deyiŐle insanvari bir yerden ele alınıyor olmasındandır. Makine bu durumda zgllđ zerinden deđil, insan zerinden ya da insana olan benzerliđi zerinden dolayımılarak zneleŐtirilmeye alıŐılmaktadır. Bu durum ise, insanın zne olarak konumunun pekiŐmesinden baŐka bir anlama gelmez. Byle bir ıkarımda insan zneye iki Őey olur: Birincisi ilk kez kendisinin “icat ettiđi” bir varlık kendisiyle aynı konumu paylaŐmaya baŐlar ve ikincisi, kendi merkezi konumu bu sayede pekiŐir. Bunu yaparken varlık kipi olarak insan olmaklık, baŐka bir “Őey” zerinden dolayımlandıđından dolayı burada artık ne Kartezyen znenen ne de postmodern znenen bahsetmek imkânsız bir hale gelir. Bu durum, sadece makinenin deđil insanın da zne konumunda bir deđiŐim ve dnŐmn yaŐanıyor olduđu anlamına gelir.

Bu analizin en dikkat ekici deđerlendirmelerinden biri ise Damiani’ye gre “bu

hikayelerin çoğunun, GPT-3'ü teknolojiden çok daha büyüğü bir şey olarak konumlandırmasıdır" (Damiani, 2020). Başka bir deyişle bu büyüğü, gizemleşen, mistifize edilen, adeta karanlık bir odada *obscure* olan, ama en önemlisi de kontrol edilemeyen makine üretim sürecinin Marx'ın meta fetişizmi bahsinde dile getirdiği türden bir "görüneni örtme" özelliğine sahip olmasıdır. Bu durumu ilişkili analizler üzerinden detaylandırmak üzere, şimdilik, bu parantezi kapatalım.

## **5. Birinci Bölüm Sonucu: Makine Üçüncü Tekil Şahıs Değil, Belirtisiz Nesnedir**

Bu bölümde çıkan sonuçları toplamda yedi başlık altında toplamak mümkündür. İlk olarak pigmentten ışığa doğru ve ışıktan veriye/algoritmaya doğru giden yol arasında bir kıyas söz konusudur ve tıpkı bundan birkaç yüzyıl önce fotoğraf için sorulan soru gibi bu kez "yapay zekâ sanatı bir sanat mıdır?" sorusunun yinelendiği görülür. Bu soruya retrospektif bir yaklaşımla yaklaşmak mümkündür. Fotoğrafın sanatsal bir ifade aracı olarak kabul edilmesi, başlangıçta yoğun tartışmalara neden olur ve bu süreç, günümüzde yapay zekâ tarafından üretilen sanat eserleri için benzer bir şekilde devam eder. Charles Baudelaire ve László Moholy-Nagy'nin fotoğraf konusundaki farklı görüşleri, yeni teknolojik araçların sanatsal değerine dair tartışmalara dünden bugüne ışık tutar. Baudelaire, fotoğrafın sanatsal bir ifade aracı olarak kabul edilmesine karşı çıkarken, Moholy-Nagy fotoğrafın sanatsal potansiyelini savunur. Ancak son kertede gelinen nokta şudur ki, günümüzde her ikisinin de yaklaşımı boşa düşmüştür. Hem resim hem de fotoğraf günümüzde farklılaşmış amaç, işlev ve içeriklerle var olmaya devam eder. Bu iki zıt görüş, yapay zekâ tarafından üretilen sanat eserlerinin değerlendirilmesinde de benzer bir düalistik bakış açısıdır ve bunu analiz edilen hemen hemen tüm örneklerde görmek mümkündür. Ancak yine de fotoğrafa kıyasla yapay zekâ imajlarının özellikle sanat kurumları tarafından sanatsal kabulünün daha ivedi bir şekilde gerçekleşmeye

başladığını söylemek gerekir. Dahası, tüm bu tartışma, yeni gelen her perspektifin sanatla olan ilişkisinde bu mutlak reddedici ya da yüceltici yaklaşım yerine, imkân ve sınırlılıkları ayrı ayrı ele alarak, analitik bir yaklaşımla yaklaşmak gerektiğini göstermektedir.

Bununla bağlantılı olarak çıkarılan diğer tartışma ve sonuç, camera obscura hakkındadır. Başta görsel iletişimde olmak üzere pek çok alanda bir alet ve metafor olarak kullanılagelen camera obscura, tarihsel olarak üç farklı dispozitif de kat ederek kendisine yer açmış, her defasında farklı işlevlerle hayatına devam etmiştir. Kartezyen perspektif öncesinde daha çok bilimsel deneyler için kullanılan camera obscura, bu dönemde ise daha çok ressamların fiziksel gerçekliği tuvale/satha “yansıtma” konusunda bir yardımcı rolü üstlenir. Fotoğrafla birlikte artık bir makineden ve onun “objektif”inden bahsetmeye başlarız ve bu süreç yansıtmakla yetinilmeyen, aynı zamanda ilgili çerçevenin pozlandığı kareye fiziksel ve kimyasal olarak “sabitlendiği” bir sürece evrilir. Algoritmik perspektif ile birlikte yapay zekânın bu sefer “üretken” bir camera obscura olarak, imajları GAN algoritması sayesinde benzersiz ve biricik bir imaj üretme sürecine doğru yön kazandığı söylenebilir. Obvious Kolektifi’nin *Portrait of Edmond de Belamy* (2018) isimli algoritmik portresini bu durumun en önemli örneklerinden biri olarak analiz ediyorum.

Sonrasında, ontolojisine yakından bakmak suretiyle öncelikle makineyi parçalarına ayırarak inceliyorum. Üretim ve tüketim süreçleri boyunca makinenin *başlangıç katmanı* ve *sonuç katmanı* olarak adlandırılabilen iki farklı boyutu tezde kendisine yer bulur. Başlangıç katmanı öznelerin izlerinden teşekkül eden büyük veri arşivine ve uzmanların/geliştiricilerin makine öğrenmesi süreçlerinde programladıkları algoritmalarından oluşur. Sonuç katmanı ise nihai noktada kullanıcıların ya da imaj üreticilerinin kullandıkları prompt’lar sayesinde bir imaj üretim süreci gerçekleştirmeleridir, ancak bu üretim makine açısından tüketim süreçlerine denk gelir. Dolayısıyla makine arkhesinin veri olduğu, makinenin başlangıç katmanının ereksizlik üzerine kurulu olduğu; dolayısıyla olumsal, belirsiz ve parçalı özellikler gösterdiği, sonuç

katmanının ise prompt'un çerçevelediği bir alan üzerinden artık bir ereklilik işlevi taşımaya başladığı; dolayısıyla buradaki süreçlerin belirli, nihai ve parçalı özelliklere içkin olduğunu söylemek mümkündür.

Bir diğer bir tartışma konusu olarak, özellikle Walter Benjamin'in *kült değeri* ile *sergileme değeri* kavramları üzerinden hareket edilir. Literatürde pek çok bağlamda çokça tartışılmış olan bu kavramları algoritmik imajların değer sistemine doğru genişlettiğimizde, makinenin ontolojik özelliklerinden doğan bir *üretim değeri* ile karşılaşırız. Bu üretim değerinin kendi içerisinde iki boyutu söz konusudur. İlki, -diğer dispoziyonlara göre- imaj üreticisinden gelen yetenekten ve bilgi birikiminden azade olma durumu, ikincisi ise çerçevelenen imajın zamandan/mekândan/konudan azade olma durumunu içerir. Böylece öznenin ve konudan azade olan bu süreçlerin telafisi makineye doğru kayar. Makinenin kompanse etme sürecinde dayandığı en temel kaynak, arkhesi olan veri olduğundan, bu veri ise insanlığın toplam üretimlerinden teşekkül ettiğinden, üretim değerinin ana özelliklerinin kolektiflik ve anonimlik olduğunu söylemek mümkündür. Leonardo Da Vinci'nin Vitruvius Adamı'nı hem DALL-E'nin 2 ve 3. versiyonlarıyla hem de Midjourney aracılığıyla üreterek, öncelikle makinenin çalışma prensibini okuyucunun zihninde canlandırmaya çalışıyorum ve ardından üretim değerinin söz konusu bu özelliklerini somutlaştırıyorum. Benzer şekilde Jason M. Allen'ın *Uzay Operası Tiyatrosu* (2022) imajı sayesinde, üretim sürecinin anonimliğine ve kolektifliğine vurgu yapıyorum.

Devamında seyreden bir diğer sonuç artık öznenin felsefi ve görsel kuruluşunda gerçekleşen tartışmalara dönükleşmektedir. Öznenin kuruluşunda genelden özele doğru giden bir seyirle öncelikle Kartezyen ve postmodern öznenin bahsederek oradan da imaj üreten özne ve gözlemci özne konumlarına doğru bir daralma gerçekleştiriyorum. Özellikle görsel kültürde sık sık Kartezyen perspektife, felsefede ise yine Kartezyen düşünceye atfedilen "insanın merkezileşmesi" konusunu ele alarak, tıpkı Foucault'nun

belirttiği gibi modern anlamda öznenin 19. yüzyılda “icat edildiğini” tartışıyorum. Bu kısımda Foucault’nun bahsetmediği ancak onun analizleriyle denk düşen bir iddia olarak, bu modern öznenin icadının 19. yüzyıla damgasını vuran fotoğrafla oldukça ilişkili olmasıdır. Merkezi perspektif, öznenin merkezileşmesi anlamında mükemmel bir metafor gibi görünse de Foucault’nun belirttiği üzere, öznenin “icadı” aslında 19. yüzyılın sonlarında ortaya çıkmaktadır. Bu öznenin fotoğraf imajlarıyla ve self imgesiyle önemli bir ilişkisi vardır, ki Jonathan Crary’nin gözlemci öznenin düzenlenişi ile bir arada okunduğunda, bu tartışma anlam kazanmaktadır. Bu nedenle, başta bahsedilen iki başlıktan biri olan Kartezyen öznenin, özellikle görsel kültür ve Kartezyen görme biçimleri literatürüyle olan ilişkisi açısından abartılı bir görünüme sahip olduğunu iddia ediyorum. İnsanın merkezileşmesi Kartezyen perspektif ile ya da Descartes’ın başlattığı *cogito* düşüncesiyle değil, çok daha sonraki fotoğraf çağına denk gelir. Öte yandan bu, tarihsel olarak gecikmeli bir yere oturtulmuş olsa da Kartezyen öznenin merkeziliğinden bahsetmek anlamına da gelmektedir. Daha sonra postmodern özne tartışmasıyla devam ederek söz konusu bu her iki özne tahayyülünün de aslında iki zıt (merkezi/etken ve dağıtık/edilgen) noktadan aynı anlamlara geldiğini savunuyor, bu nedenle her ikisine karşı da eleştirel bir konumlanma noktasında duruyorum.

Devamında, yeni bir özne konumunun düzenlenmesini tartışma konusu ediyorum. Veri özne kavramı, günümüz dijital ve etkileşimli teknolojilerinin gelişimiyle birlikte ortaya çıkan yeni bir özne tipini ifade eder. Bu kavram, gözlemci/izleyici özne ve üreten özne gibi geleneksel özne kategorilerinden farklıdır. Bu özne tipi ne sadece bir imajın gözlemcisi ne de üreticisi konumundadır; daha ziyade, internet üzerinde bıraktığı dijital izlerden yararlanan makine öğrenmesi süreçlerinin veri sağlayıcısıdır. Algoritmik perspektifin yaygınlaşmasından daha önce, dijital kültür ile oluşmaya başlayan *veri özne*, bir yandan dijital ortamda içerik üreten biri olmasıyla büyük verinin büyümesine katkıda bulunanlardan oluşur, diğer yandan da zamansal olarak bu döneme yetişmesi

gerekmeyenleri kapsamına alır. Dolayısıyla üretimleri dijital ortamda iz olarak yer almış ve tarih boyunca herhangi bir açıdan üretim gerçekleştirmiş herkes veri özne kategorisine girer. Veri özneler, görünür olmayan ancak görünür olanı etkileyen dolaylı bir özne konumuna sahiptirler. Bu dolaylılık, veri öznelerin makine öğrenmesini sağlayan veri setlerinin temel kaynağı olmaları nedeniyle belirleyici bir rol oynadıkları gerçeğini değiştirmez. Bu anlamda, veri özneler oldukça müdahil bir konuma sahiptirler ve algoritmik dispozitifin temel belirleyicilerinden biri olurlar. Aktif olarak veri üretirler, ancak bu verilerin makine düzeneklerinde nasıl kullanıldığı konusunda hiçbir kontrol veya tasarrufa sahip değildirler. Bu durum, veri özneleri hem etken hem de edilgen bir konuma yerleştirir.

Son olarak ise genel özne-nesne diyalektiği bağlamında ancak tezin konusu özeline daraltarak insan ve makine ilişkisini ele almaya çalışıyorum. Özne ile makinenin konumlarında bir yer değişimi durumunun oluşup oluşmadığını tartıştığım bu kısımda, özellikle Alexander Reben'in *Ben AI Miyim?* (2023) isimli sergisinde yer alan ve yapay zekânın "ürettiği" bir imajın insan sanatçı ve uzmanlar tarafından heykele dönüştürüldüğü bir eser üzerinden inceliyorum. Buna göre, tarih boyunca makinenin insana yardımcı bir konumda olması durumundan makinenin hayal/dizayn ettiği ve insanın bu tasarımları uyguladığı bir tür tersine çevrilme olduğu görülür. Ancak bu durumun salt bir özne-makine konumlarının yer değiştirmesi anlamına gelmediği, makinenin daima insan üzerinden tanımlanarak bir tür antropomorfik bakışa maruz kaldığı, özneleşme süreçlerinin insan özneler dolayısıyla sürdürüldüğü ve tüm bunların sonucunda insan öznenin konumunun pekiştiği, makinenin ise bu öznenin yanında konumlandırılmaya başladığını söylemek mümkündür. Bu bağlamda makine, gerek kamusal kullanımda gerekse konunun uzmanları tarafından mütemadiyen üçüncü tekil şahıs kipinde ele alınsa da aslında bir belirtisiz nesne olduğu unutulmamalıdır. Buna rağmen, hepimizin dahil olduğu veri öznelerin ürettiği bir veri setine içkin olması sebebiyle hem tüm insanlığı

içeren bir “biz” anlamı taşımaya başlar hem de nihai çıktının kime ya da neye ait olduğu sorusu sonsuzca muğlaklaşır. Zaten üretim değeri de tam olarak bu anonim kolektif mirasa işaret etmektedir.

*“Düşünmek sadece anlamak, istemek, hayal kurmak değil, aynı zamanda*

## İKİNCİ BÖLÜM

### EPİSTEMOLOJİK HAT: DÜŞÜNEN/ÖĞRENEN ÖZNE KİMDİR?

Her bölümde olduğu gibi bu bölümde de temel bir soruyu yanıtlamaya çalışıyorum: “Düşünen/öğrenen özne kimdir?”. Bu bölümde görünenin aksine, aslında sadece iki ana tema üzerinden bir tartışma yürütüyorum: öncelikle, makine ile insan arasında düşünme potansiyeli açısından oluşan farklılıkları, bu konudaki üç temel iddia ve tüm bunlarla kesişen bir analiz üzerinden soruşturuyorum. Burada öncelikle makinenin düşünmek/bilmek ile bağıını sorgulayan farklı yaklaşımlara yer vermeye çalışıyorum. Arkasından, tartışma konusunu biraz daha daraltarak, bilme/düşünmenin bu kez görme ve imajlarla olan bağıını tartışıyorum. Bu konu Tanrı-insan makine hattı boyunca seyreden ilintili bir tartışma etrafında örülüyor ve Antik Yunan’ın kaynaklığını günümüzle buluşturan bir şekilde seyrediyor. Nihayetinde yine bu konuyla paralel bir analizi ele alıyorum.

Manovich’e göre, satranç oynamak, bir fotoğraftaki nesnelere tanımak veya diller arasında çeviri yapmak gibi yapay zekâyı tanımlayan orijinal görevlerin yanı sıra, günümüzde bilgisayarlar sayısız “akıllı” işlem gerçekleştirir. Örneğin, telefonunuzun klavyesi yavaş yavaş sizin yazma stilinize uyum sağlar. Telefonunuz ayrıca uygulama kullanımınızı izler ve pil tasarrufu için arka planda çalışan uygulamaları ayarlar. Harita uygulamanız trafik koşullarını dikkate alarak en hızlı rotayı belirler. Telefonlarda, bilgisayarlarda, web sunucularında ve bilgisayar teknolojileri evreninin diğer bölümlerinde çalışan binlerce akıllı, ancak çok göz alıcı olmayan işlem var. Dolayısıyla bir anlamda yapay zekâ artık her yeredir (Manovich, 2018, s. 2-3). Tüm bu arka planda

işleyen algoritmaların hayatın her yerinde olması hali, görece yavaş bir şekilde bu noktaya gelir. Yapay zekâ ile girilen diyalog ve imaj üretim sürecinin kamusallaşması ise, bu yavaş sürecin adeta zıttı bir yerden, son birkaç yıl içerisinde ve hızla gelişerek devam eder.

İmaj üretim süreci sonunda ortaya algoritmik imajın çıktığını söylemiştik. Akıl ve zekâ arasında etimolojik bir soruşturmaya girişmeden önce, bir tanımlama yapma girişiminde bulunursak, daha önce yaptığımız tanıma paralel bir şekilde algoritmik imaj; objelerden yayılan ışığın sabitlendiği sensörlere kaydedilen bir fotoğraf olmayan, bunun yerine yapay zekâ ve algoritmalar kullanılarak üretilen görselleri ifade eder. Bu anlamda algoritmik imaj, makinenin veri toplama sonucunda edindiği muazzam veriden yola çıkarak, makinenin “öğrenme” süreci yardımıyla ve verilen promptlar sonucunda üretime aracılık eden imajdır. Peki, imajların onun aracılığıyla üretildiği “yapay zekâ” gerçekten de zeki midir? Bu soruya yakından bakalım.

## 1. Yapay “Zekâ” Bağlamında Makine Düşünebilir mi: Farklı Yaklaşımlar

“Yapay zekâ” sıfat tamlaması, öylesine alışıldık bir kavram olarak literatürde kendisine yer edindi ki, kavramı sorgulamak absürt olduğu kadar bir gereklilik olarak da görünüyor. Bu yüzden öncelikle zekâ kelimesinin etimolojik kökenine bakmak gerekir. İnsani potansiyel ile yapay zekâ arasında bir düşünce alanı oluşturmak için öncelikle *logos* kavramının modern biçimleri olan akıl<sup>44</sup> (mind) ve zekâ<sup>45</sup> (intelligent) kelimelerinin etimolojik kökenine eğilelim. Genellikle birbirlerinin yerine eş anlamlı bir şekilde kullanılan zekâ ve akıl arasındaki fark nedir? Türk Dil Kurumu sözlüğüne göre her iki sözcüğün anlamları şu şekildedir:

Akıl:

---

<sup>44</sup> Akıl: İngilizce, mind; Almanca, geist; Fransızca, esprit.

<sup>45</sup> Zekâ: İngilizce, intelligence; Almanca, intelligenz; Fransızca, intelligence.

1. Düşünme, anlama ve kavrama gücü; us.
2. Herhangi bir konuda salık verilen yol.
3. Bir şeyi başka bir şeyden ayırt etme gücü.
4. Bellek (TDK, 2023).

Zekâ:

İnsanın düşünme, akıl yürütme, öğrenme, kavramları ve nesnelere zihinde canlandırabilme, objektif gerçekleri algılama, yargılama, sonuç çıkarma, bedeni kontrol edebilme, duyguları doğru algılayabilme, değerlendirebilme, icat edebilme vb. yeteneklerinin ve becerilerinin tamamı; anlık, dirayet, feraset (TDK, 2023).

Hemen fark edilebileceği gibi, her iki kavramın da düşünmeye ortak bir vurgusu olduğu görülür. Ayrıca anlama, algılama, kavrama gibi bilişsel kapasiteleri de işaret etmekte. Zekâ daha ziyade yetenek ve tahayyül gibi unsurları içerirken, bellek potansiyelinin akılla ilişkilendirildiği görülür. İlk bölümde öznenin akılla olan ilişkisini, özellikle Descartes'ın özneyi zihin ve beden olarak ikiye bölmüş olması (düalist düşünce) ve zihni merkezleştirilmesi vasıtasıyla yeni bir özne problemi yaratması bağlamında tartışmıştım. Her ne kadar bilişsel ve nöro-biyolojik olarak beyin organı hâlâ neredeyse bir sis perdesinin arkasında olsa da literatürde yer alan tartışmalar zamanla zekânın akıl karşısında bir tür üstünlük kazandığı üzerine ilerler. Zekâ, akıl karşısında yüceltilerek insani değerler zekâ ölçütüne indirgenir. Bunun için hâlâ kullanımda olan çeşitli testler dahi geliştirilir. Bu eğilim, zekâ ölçümüne yönelik 20. yüzyılın başlarında Alfred Binet ve Theodore Simon tarafından geliştirilen Binet-Simon testi (Binet & Simon, 1916, s. 5) ile başlar. Daha sonra Lewis Terman, Binet-Simon zekâ ölçeğinin kamu okullarında, engellilere yönelik kurumlarda, ıslah okullarında, çocuk mahkemelerinde ve polis mahkemelerinde sürekli ve artan kullanımını değerli bulsa da ölçeğin kullanılabilirliğinin şimdiye kadar hem yeterince ayrıntılı bir rehberin eksikliği hem de ölçeğin kendisinde tanınan birçok kusur nedeniyle ciddi şekilde sınırlı olduğu eleştirisi getirir. Yeni ve kapsamlı bir şekilde bu testi Stanford-Binet testi olarak yeniden uyarlar (Terman, 1916). Bu testler, bireylerin zihinsel yeteneklerini belirli bir standarda göre ölçmeyi amaçlar ve zekâ katsayısı (IQ- Intelligence Quotient) kavramını ortaya çıkarır. IQ testlerinin

popülaritesi arttıkça, zekânın çeşitli bilişsel yeteneklerle sınırlı olmadığı, aynı zamanda kişinin problem çözme, mantık yürütme ve öğrenme kapasitesini de kapsadığı görüşü yaygınlaşır. Ancak, bu testlerin toplumda bireyler arasındaki farklılıkları belirlemek ve sınıflandırmak için kullanılması, zekânın sosyal ve etik boyutlarını da gündeme getirir. Günümüzde hala geçerliliğini koruyan bu tartışma, zekânın nasıl tanımlanması ve ölçülmesi gerektiği konusunda farklı bakış açılarına sahip bir şekilde sürmektedir.

Buradan, modern anlamda zekânın akıl karşısında bir üstünlüğe sahip olduğunu anlıyoruz. Buna rağmen, pek çoğu insana özgü olarak kabul edilen ve aslında oldukça soyut olan bu bilişsel potansiyelleri etimolojisine uğrayarak tartışmak, görüldüğü üzere kısıtlı bir tartışma imkânı verir. Bunun nedeni, tarihsel süreçte hem akıl hem de zekâ kavrayışına getirilen farklı vurgulardır. Fotoğraf makinesiyle bir kareyi netlemeye çalışırken, netleme halkasını döndürerek farklı noktalara netlik yaptığımız gibi, konuyu analiz ederken de farklı kısımlara odaklanmaya çalışmamız gerekir. Böylece, etimolojik imkânın kısıtlı olduğu bir yerde, tarihsel-felsefi bir hat üzerinden, konuya farklı yaklaşımları dahil ederek ilerlemeye çalışacağım.

Makinelerin düşünme kapasitesi hakkında ilk taşı atan bilim insanı olan Alan Turing'den bu yana, pek çok örnek ve metafor bu soru üzerinden tartışmaya açılır. Dolayısıyla “makinelere düşünebilir mi?” sorusuna karşılık gelen en güçlü argümanlardan üçünü çalışmaya konu etmek istiyorum. Bunlardan ilki olan Alan Turing, “makinelere düşünebilir mi?” sorusunu evetlerken, John Searle ise hayır cevabını verir. Joseph Weizenbaum ise düşünme kapasitesine sahip olsa bile düşünmeli ve karar vermeli midir sorusunun önemini vurgulayarak konuyu daha doygun bir noktaya taşır.

## 1.1. Bir Destek: Turing Testi- Makineler Düşünebilir mi?

Eğer kılavuzumuz Thomas Hobbes olsaydı, makinelerin insan aklına sahip olması bağlamında olumlu bir tavır takınmak mümkün olabilirdi. Bunun nedeni, Hobbes'un *Leviathan*'da (1651) akıl kavramını şöyle tanımlamasıdır:

Aklın tanımı. Ne olduğunu tanımlayabileceğimiz, yani belirleyebileceğimiz, bütün şeylerden akıl sözcüğüyle kastedilen, zihnin melekeleri arasında bulunur. Bu anlamda, akıl, düşünme yeteneği, yani düşüncelerimizin işaretlenmesi ve ifade edilmesi için üzerinde anlaşılmiş genel adların *hesaplanmasından*, yani toplanması ve çıkarılmasından başka bir şey değildir; kendi kendimize düşünürken, düşüncelerimizin işaretlenmesi, düşüncelerimizi başkalarına gösterir veya bildirirken ise ifade edilmesi diyorum (Hobbes, 2007, s. 41).

Dolayısıyla şu anda çokça yapılmaya çalışıldığı gibi makineyi insana benzetmeye çalışmak yerine, insanın direkt makineleşmiş hesaplanabilir bir akla sahip olduğu kabulü çok daha kolay benimsenebilecek bir süreç olurdu. Hobbes'a göre aklın düşünceleri hesaplama aracı olarak tanımlaması, makinelerin de bu anlamda bir akla sahip olabileceğini bundan tam dört yüzyıl önce müjdeliyor. Ancak Hobbes'un bu tanımlamasının Alan Turing'in testine ne kadar benzediğini görerek, düşünmeye getirilen bu yüzeysel yaklaşımı ortaya çıkarmak mümkündür.

Makinelerin düşünüp düşünemeyeceği/öğrenip öğrenemeyeceği meselesinin görece yeni bir tartışma olmadığını daha önce söylemiştik. Bu meseleyi güncel bağlamda ilk ele alan bilim insanlarından biri olan Alan Turing'in bir köşe taşı mahiyetinde olan "Computing Machinery and Intelligence" (1950) makalesi, "makinelere düşünebilir mi?" sorusunu ele almayı önererek başlar. Turing'e göre, bu soruyu kelimelerin düz anlamlarıyla ele almak absürt olduğu için şu şekilde ele almak gerekir:

Problemin yeni şekli, 'taklit oyunu'<sup>46</sup> (The imitation game) olarak adlandırdığımız bir oyunla tanımlanabilir. Oyun üç kişiyle oynanır: bir erkek (A), bir kadın (B) ve her iki cinsiyetten de olabilen bir sorgulayıcı (C). Sorgulayıcı diğer ikisinden ayrı bir odada kalır. Sorgulayıcı için oyunun amacı, diğer ikisinden hangisinin erkek hangisinin kadın olduğunu

---

<sup>46</sup> Oyunun isminin Platon'un bilgi kuramındaki "taklit" (mimesis) düşünüşüyle aynı kavrama sahip olması ilginçtir.

belirlemektir. Onları X ve Y etiketleriyle tanır ve oyunun sonunda ya ‘X A’dır ve Y B’dir’ ya da ‘X B’dir ve Y A’dır’ der. Sorgulayıcının A ve B’ye şu şekilde sorular sormasına izin verilir:

C: X lütfen bana saçının uzunluğunu söyler misin?

Şimdi X’in aslında A olduğunu varsayalım, o zaman A cevap vermelidir. A’nın oyundaki amacı C’nin yanlış tanımlama yapmasına neden olmaya çalışmaktır. Bu nedenle cevabı şöyle olabilir:

‘Saçlarım kısa kesilmiştir ve en uzun telleri yaklaşık dokuz inç (22,86 santimetre) uzunluğundadır’.

Ses tonunun sorgulayıcıya yardımcı olmaması için cevaplar yazılı ya da daha iyisi daktilo ile yazılmalıdır. İdeal düzenleme, iki oda arasında iletişim kuran bir teleprinter’a sahip olmaktır. Alternatif olarak soru ve cevaplar bir aracı tarafından tekrarlanabilir. Üçüncü oyuncu (B) için oyunun amacı sorgulayıcıya yardım etmektir. Onun için en iyi strateji muhtemelen doğru cevaplar vermektir. Cevaplarına ‘Ben kadını, onu dinlemeyin!’ gibi şeyler ekleyebilir, ancak erkek de benzer açıklamalar yapabileceği için bunun hiçbir faydası olmayacaktır.

Şimdi şu soruyu soruyoruz: Bu oyunda A’nın rolünü bir makine aldığında ne olacak? Sorgulayıcı, oyun bu şekilde oynandığında, oyun bir erkek ve bir kadın arasında oynandığında olduğu kadar sık yanlış karar verecek mi? Bu sorular bizim asıl sorumuz olan ‘makinelere düşünebilir mi?’ sorusunun yerini almaktadır (Turing, 1950, s. 433-434).

Turing makalesinde bilinci çevreleyen bir gizem olduğunu kabul eder, ancak makinelerin düşünüp düşünemeyeceği sorusunu yanıtlamak için bu gizemi çözmenin gerekli olmadığına inanır. Ona göre, bu test kullanılarak bir bilgisayarın zekâsı veya düşünme yeteneği ölçülebilir. Eğer bir bilgisayar, bir insanı yanıltacak kadar inandırıcı bir şekilde davranabiliyorsa, o zaman bu bilgisayar “düşünüyor” olarak kabul edilebilir. Bir anlamda fütüristik bir Descartes olan Turing’in adeta “yanıltıyor, öyleyse düşünüyor, düşünüyor öyleyse var” dediğini düşünmek mümkündür.

İlginç olan şudur ki Turing, makalesinin başlığı olan “makinelere düşünebilir mi?” sorusunun “tartışmaya değmeyecek kadar anlamsız olduğunu” düşünür (Turing, 1950, s. 442). Turing’in tartışmayı anlamsız bulduğu bu ortak noktada Noam Chomsky de buluşur. Onun için bu “bir olgu meselesi değil, belirli bir metaforik kullanımın benimsenip benimsenmeyeceğine dair bir karar meselesidir” (Chomsky, 1995, s. 9). Chomsky’ye göre bilgisayarların düşünme kapasitesini sorgularken örneğin uçakların uçuşunu ancak kuyruklu yıldızların ve aynı şekilde uzay mekiklerinin uçmadığını

söylediğimizdekinden farklı bir durum söz konusu değildir; sadece seçimler farklıdır. Benzer şekilde denizaltılar da denize açılırlar ancak yüzmezler. Birçok tanıdık varyantla birlikte makine zekâsı da dahil olmak üzere bu tür konularda mantıklı bir tartışma olamaz (Chomsky, 1995, s. 9). Turing'in teorik tartışmayı yersiz bulduğu yerde, Chomsky konuyu sadece bir sözcük seçimi meselesine indirgeyerek, tartışmayı bir kenara koyar; ancak dil problemini aşarak bu konuyu farklı boyutlarıyla tartışmanın kaçınılmaz olduğu kadar yapılması gereken bir şey olduğu açıktır.

Turing testini geçmesi için makineleri yarıştıran, başta 1990 yılında başlatılan *Loebner Ödülleri* (Loebner Prize) olmak üzere birçok yarışma ve organizasyon gelenekselleşmiş bir şekilde düzenlenmektedir. Bu yarışmalarda, Turing'in koyduğu çita aşılıma çalışılır. Turing bu çitayı şöyle tarif eder: “Yaklaşık elli yıl içinde, yaklaşık  $10^9$  depolama kapasitesine sahip bilgisayarları programlamanın mümkün olacağını ve bu şekilde onları taklit oyununu o kadar iyi oynatabileceğimizi düşünüyorum ki, ortalama bir sorgulayıcının beş dakikalık sorgulama süresi sonunda doğru tanımlama yapma şansı %70'i geçmeyecek” (Turing, 1950, s. 442). Dolayısıyla ona göre, yüzyılın sonunda, veri kapasitesi o kadar yükselecektir ki, makinelerin “düşünmesinden” bahsetmek mümkün olacak ve bu durum karşı çıkılmadan kabul edilecektir. Dolayısıyla, Turing testi yarışmalarını düzenleyenler arasında %30 hata payı bir başarı oranı olarak görülür.

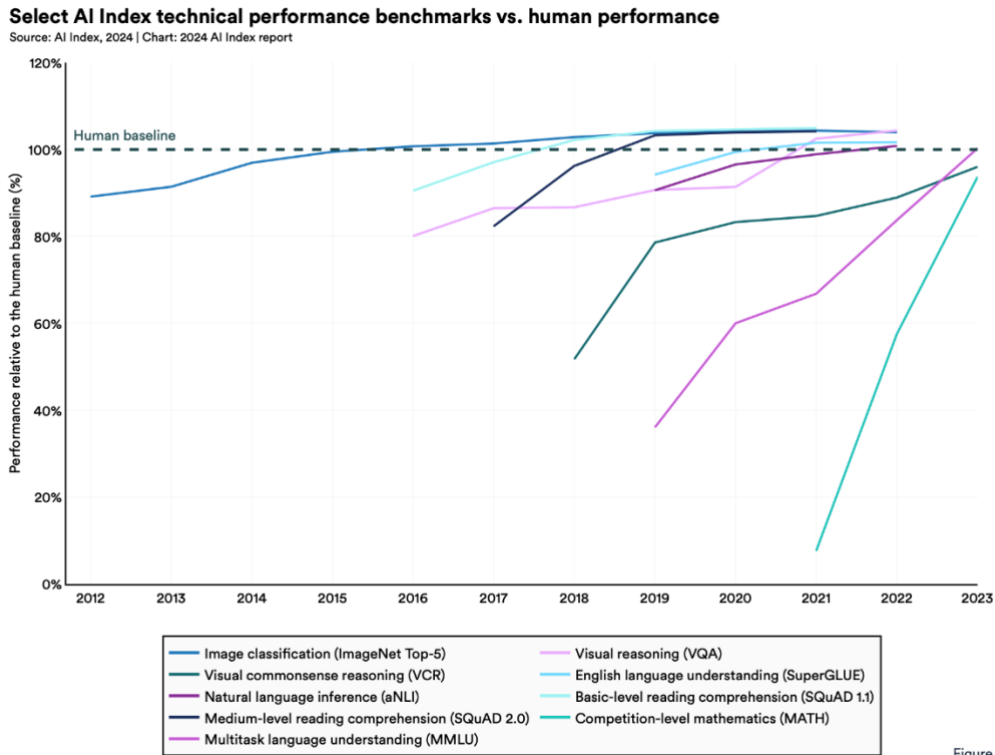
Kevin Warwick ve Huma Shah'nın “Can Machines Think? A Report on Turing Test Experiments at the Royal Society” (2016) isimli makalelerinde, 2014 yılında Royal Society'de gerçekleştirilen ve 13 yaşındaki Ukraynalı bir çocuk gibi davranan ‘Eugene Goostman’ adlı makinenin sınırsız konuşma üzerine Turing testini geçen ilk makine olduğu, Turing testi deneylerinin sonuçları ile birlikte tartışılır. Testler, tıpkı Turing testinde olduğu gibi, biri insan diğeri makine olan iki gizli varlık ve bir sorgulayıcı olmak üzere üç katılımcının eşzamanlı olarak etkileşime girmesini içerir. Pek çok durumda, insan sorgulayıcının yanıltığı, hangisinin makine hangisinin insan olduğu konusunda

“dođru tanımlamayı” yapamadığı görülür (Warwick & H., 2016, s. 990). Testlerde farklı makinelerin başarı oranlarından bahsedilir; Eugene Goostman’ın %33 ile en yüksek başarı oranına sahip olduğu, onu Elbot (27), JFred (20), Ultra Hal (13) ve Cleverbot’un (7) izlediğı belirtilir. Burada başarı oranı, makinelerin makine olduğunu dođru tespit edemeyen jüri üyelerinin yüzdesini göstermektedir.

Turing’in “imitation game”i, yapay zekâ alanında birçok tartışmayı ve çalışmayı tetiklemiş ve halen bu alandaki gelişmelerin önemli bir adımı olarak kabul edilir. Ancak bu test bir bilgisayarın gerçek zekâ veya bilinç seviyesini değil, yalnızca yüzeydeki davranışlarını değerlendirir ve bu nedenle yetersiz olduğu söylenebilir. Dahası, şu anda tüm dünya olarak makinelerin düşünüp düşünemeyeceğini -gelecek zaman kipinde- konuştuğumuza göre, Turing testini geçmenin bu anlamda tek başına bir kriter olmadığı ve olamayacağı da oldukça açıktır. Turing, makinelerin düşünme kapasitelerini adeta bir performansa, deyim yerindeyse bir tür ‘kandırmaca’ya indirgemiş gibi görünür, aslında gerçekten de indirger. Bunun nedeni, bir makinenin bir insanı, kendisinin insan olduğuna ikna etmesi sürecinin oldukça yüzeysel bir noktaya tekabül ediyor olmasıdır. Bir insanı söylemsel retorikle yanıltmanın bizatihi kendisinin, bir düşünme ve zekâ kabiliyeti anlamına gelmesi bu haliyle mümkün değildir. Bu çıkarım sayesinde, makine ile insan arasındaki fark ile sofistler ve filozoflar arasındaki fark arasında bir analogi kurmak mümkündür. Bilindiğı gibi, Platon *Sofist* diyalogunda, Gorgias, Hippias ve Pratogoras başta olmak üzere döneminin retorik yoluyla halkı ikna eden sofistlerini eleştirir. Platon’un *Sofist* kitabının önsözünde Emile Chambry, sofistin en önemli özelliğinin “istisnasız her konuda tartışabilmesi” olduğunu söyler. “Ama her şeyi bilmek mümkün olmadığına göre, sofist gerçek bilime sahip değildir. Bilimi taklit eder” (Chambry, 2016, 9). Filozof karşısında sofistin konumu, insan karşısında makinenin konumuna benzer. Turing’in “taklit oyunu”nda sorgulayıcıları kendisinin insan olduğuna ikna eden, retorik kullanımı açısından kuvvetli makine, bu açıdan sofiste benzer. Sofistin, bir insan öznesi

olsa bile, tıpkı retorik kullanarak insanları “her şeyi biliyor” olduğuna ikna etmesi nasıl sofist bir filozof yapmazsa, makinenin de verdiği ikna edici cevaplar onun “düşünüyor”, başka bir deyişle zekâyâ sahip bir varlık olduğu, bir özne olduğu anlamına gelmez.

Ancak yine de bu konuyu burada kapatmak eksik kalacaktır. Günümüzde makine kapasitesini insan kapasitesi ile kıyaslamak adına, Turing testine temelde benzeyen ancak çok boyutlu yapısıyla bir hayli farklılaşan bir veriye yaslanacağız. Stanford Üniversitesi’nin her yıl yayımladığı oldukça ayrıntılı yapay zekâ raporuna göre, makine ile insanı çeşitli yeteneklerde kıyaslayan grafik aşağıdaki gibidir. Bu grafik, dokuz ölçüte karşılık gelen dokuz görev için yapay zekâ sistemlerinin insan temellerine kıyasla ilerlemesini göstermektedir:



**Grafik 1.** Yapay Zekânın Dokuz Farklı Alanda İnsan Kapasitesi ile Olan Kıyası<sup>47</sup>

Kaynak: (Maslej, ve diğerleri, Nisan 2024, s. 81).

<sup>47</sup> Bu dokuz görev sırasıyla imaj sınıflandırma, görsel sağduyu akıl yürütme, doğal dil çıkarımı, orta seviye okuma anlama, çok görevli dil anlama, görsel akıl yürütme, İngilizce dil anlama, temel seviye okuma anlama, yarışma düzeyinde matematik kategorileri şeklindedir.

Öncelikle, Y ekseninde görülen yüzde 100 sınırı, insan yeteneklerinin sınırını gösterirken, X ekseninde görülen eğriler ise yıllar içinde yapay zekânın insan kapasitesine kıyasla gelişimini göstermektedir. 2023 itibarıyla yapay zekâ, birçok görevde insan yeteneklerini aşan performans seviyelerine ulaşmıştır. Yapay zekâ, 2015'te imaj sınıflandırma, 2017'de temel seviye okuma anlama, 2020'de görsel akıl yürütme ve 2021'de doğal dil çıkarımı gibi birkaç ölçütte insan temellerini aşmıştır. 2023 itibarıyla, makinenin hâlâ insan yeteneğini aşmadığı bazı görev kategorileri vardır. Bunlar örneğin görsel sağduyu akıl yürütme ve ileri düzey matematiksel problem çözme (yarışma düzeyinde matematik problemleri) gibi, genellikle daha karmaşık bilişsel görevlerdir (Maslej, ve diğerleri, Nisan 2024). 2024 yılında yapay zekâ teknolojilerinde yaşanan - GPT 4o ve o1, Meta'ya ait Llama 3.1 ve Elon Musk'ın Grok 2'si gibi- sıçramalı gelişmelerin henüz bu grafiklere yansımadağı düşünüldüğünde, makinenin bu görevlerde de sınırı aşması yakın zamanda muhtemeldir.

Bu verilerde kullanılan ölçütler hakkında detay olmamasına rağmen, raporda insan değerlendirmesinin önem kazandığı belirtilir. Üretken modeller yüksek kaliteli metinler, görüntüler ve daha fazlasını ürettikçe, kıyaslama (benchmarking) yavaş yavaş bilgisayarlı sıralamalar yerine insan değerlendirmelerini içermeye başlar. Dolayısıyla yukarıdaki dokuz farklı görevin ölçütlerinde insan değerlendirmelerinin payı olduğu açıktır. Tüm bu veriler yapay zekânın belki de Alan Turing'in ufkunu bile aşan bir kudrete eriştiğini, daha şimdiden gösteriyor. Her şeye rağmen makinenin düşünme potansiyelini bu perspektifin tam zıt noktasında yeniden aramamız gerekiyor.

## **1.2. Bir İtiraz: John Searle'nin "Çince Odası"**

*Akallar, Beyinler ve Bilim* (Minds, Brains and Science) (1984) isimli kitabında Searle, "bilgisayar bilimi ve yapay zekâ alanındaki son gelişmeleri, özellikle de akıllı makineler yaratmaya yönelik çalışmaları nasıl yorumlamalıyız?" sorusu üzerinde durur.

Ayrıca “dijital bilgisayar bize, insan aklının ve zekâsının doğru bir tasarımını verebilir mi?” (Searle, 2003, s. 11) diye sorar. Zihin ve dil felsefesi üzerine olan çalışmalarını yapay zekâ alanındaki gelişmelerle birlikte düşünen Searle, tıpkı Alan Turing gibi makinelerin düşünme kapasitesi üzerine hipotetik akıl yürüten bir düşünürdür.

Makinelerin düşünme kapasitesi bağlamında Searle, Turing testini tam tersine çeviren bir yerden, *Çince Odası* (Chinese Room) deneyi geliştirir. Bu deney şöyledir:

Kendinizi bir odaya yerleştirilmiş olarak hayal edin. Yerli bir Çinli konuşmacıyla (örnekte varsayılan, Çin dilini anlamadığınız) bir konuşma yapmanız gerekiyor. Konuşma, bir ‘giriş penceresi’ aracılığıyla üzerlerinde Çin karakterleri bulunan kartlar almanızla devam eder. Kartlar, yerli Çinli konuşmacının söylediklerini temsil eder. Odanın içinde kartları alır ve onları bir kural veya talimat kitabıyla karşılaştırırsınız. Kitap size belirli bir Çin karakterleri dizisini aldığınızda, ‘çıkış penceresi’ aracılığıyla başka bir Çin karakterleri dizisi gönderilmesi gerektiğini söyler. İngilizce yazılmış kural kitabı örneğin, ‘Çin karakterleri x, y ve z verildiğinde, Çin karakterleri a, b ve f gönder’ der. Ancak kural kitabı, Çin karakterlerinin İngilizce çevirisini sağlamaz; sadece Çin karakterlerini diğerleriyle ilişkilendirir. Sadece kural kitabına göre sembollerini manipüle edersiniz. Kural kitabı o kadar eksiksizdir ki, yerli konuşmacının bakış açısından, konuşma oldukça normal bir şekilde ilerler. Odanın dışındaki kişi açısından, konuşmanın diğer ucunda kim veya ne varsa, onun Çin dilini bildiği izlenimini verir (Crumley, 2006, s. 105-106).

Makinenin insanı taklit etmeye çabaladığı Turing testinin tersine, Searle bu metaforik anlatımıyla insanın makine konumuna geçtiği bir dünya tasavvur eder. Konuşma bu odada ister yıllarca isterse bir ömür; ne kadar uzun sürerse sürsün, Searle’ye göre bu durum yalnızca ve yalnızca Çince sembollerini alıp göndermeniz nedeniyle Çince’yi anlamadığınız ve asla anlayamayacak olmanız anlamına gelir. Searle bu konuda çok nettir: Bilgisayar anlambilime (semantik) sahip değildir ve olamaz; işlediği simgelerin anlamını taşıyamaz ve bilemez. Ve eğer bilgisayarın anlambilimi yoksa, o zaman düşünemez. Kendisi de “bir makine düşünebilir mi?” argümanını şöyle ifade eder: “Burada ileri sürülen argümana göre, yalnızca makineler düşünebilir ve bunlar sadece çok özel türde makineler, yani beyinlerdir: Beyinlerin içsel nedensel güçlerine eşdeğer içsel nedensel güçlere sahip makineler düşünebilir. Bu yüzden güçlü yapay zekânın düşünme hakkında bize söyleyebileceği çok az şey vardır, çünkü bu makinelerle değil,

programlarla ilgilidir ve hiçbir program tek başına düşünme için yeterli değildir” (Searle, 1980, s. 417).

Searle, yalnızca kendi teorisini savunmaya çalışmaz aynı zamanda kendisine yönelik eleştirileri de yanıtlamaya girişir. Gelen en büyük eleştirilerden biri de anlayış (understanding) kelimesinin müphemliğidir. Söz gelimi, “Hesap makinesi toplama ve çıkarma yapmayı (anlamayı, yapabilmeyi) bilir ama bölme yapmayı bilmez” ya da “Termostat, sıcaklıktaki değişiklikleri algılar” deriz. Ancak burada insani anlamda bir anlayış olmadığı açıktır. Buna karşılık yapay zekânın anlama/düşünme/bilme kapasitesine sahip olduğunu savunanlar, bu örneklerden farklı olarak anlayış konusunda yapay zekânın insanla aynı bilişsel duruma sahip olduğunu savunur. Ancak Searle programlanmış bilgisayarın, tıpkı araba ve hesap makinesinin anladığı şey gibi, yani tam olarak hiçbir şeyi anlamadığını “kelimenin tam anlamıyla savunur” (Searle, 1980, s. 419). Son tahlilde ona göre bilgisayarın anlaması demek sadece bir kişinin ana dili olmayan bir dili kısmi veya eksik anlaması gibi değil; sıfır anlaması demektir.

Çince Odası’na getirilen bir diğer eleştiri de Çincedeki anlama programını bir robotun içine yerleştirdiğimizi hayal etmektir. Eğer robot hareket eder ve dünya ile etkileşime girerse, bu onun Çinceyi anladığını garanti etmek için yeterli olmaz mıydı? Ancak yazara göre bir kez daha, anlambilim-sözdizimi ayrımının kaçınılmazlığı bu manevrayı boşa çıkarır. Robotun beyin olarak sadece bir bilgisayara sahip olduğunu varsaydığımız sürece, Çinceyi anlıyor gibi davranabilir, ancak yine de sözdiziminden Çincenin anlambilimine geçiş yolu olmayacaktır (Searle, 2003, s. 32). “Bunu, bir insanın bilgisayar olduğunu hayal ederseniz görebilirsiniz” der Searle.

Böylece Turing’in makineyi tamamen davranışsal bir pozisyona indirgediği bir bakış açısından geçerek, Searle’nin ise onu tamamen sabit ve anlambilimsel bir başka noktaya indirgediğini görürüz. Bu iki kutuplu bakış açısının ikisinin de kalkış noktalarını sarsacak, oldukça eleştirel yeni bir pozisyona ihtiyacımız var.

### 1.3. Bir Eleştirel Müzakere: Joseph Weizenbaum ve “Eliza Etkisi”

Hemen hemen herkes doğada, bulutlarda veya gündelik nesnelere bir insan yüzü görme yanılsamasını yaşamıştır. Bu, aynı zamanda yüz olmayan nesnelere veya desenlerde yüz görmenin psikolojik bir fenomeni olan *yüz pareidolisi* denilen eğilimi deneyimlemek anlamına gelir. İnsanın rastgele verilerden anlamlı desenler algılama eğilimi olan *apohenia*'nın alt kategorisinde yer alan yüz pareidolisi, “gerçek dünyada belirsiz uyarınları gözlemlerken insan yüzlerine yönelik özel bir eğilim anlamına gelir. Yüz pareidolisinin bilinen bazı örnekleri arasında Mars'taki bir yüz, bir parça kızarmış ekmek içindeki Meryem Ana, tarçınlı çörek içindeki Rahibe Teresa yer alır” (Zhou & Meng, 2020, s. 1). Demek ki insan, kendisini kendisi olmayan her şeyde arama eğilimi olan bir varlıktır. Konumuzla alakalı aynı doğrultuda, ancak daha spesifik bir eğilim ise “Eliza etkisi”dir. Yapay zekâ geliştiricilerinin ilklerinden biri olan Joseph Weizenbaum, 1966-1967 yıllarında duyurduğu dünyanın bilinen ilk chatbot'unu geliştirip adını *Eliza* koyar (Weizenbaum, 1976, s. 2). Bir bilgisayar bilimcisi olan Weizenbaum, pek çok sosyal bilimciden daha derin ve etraflıca tartıştığı makinelerin düşünme kapasitesi hakkında *Computer Power and Human Reason: From Judgement to Calculation* (1976) isimli kitabında, kendi icat ettiği *Eliza* isimli chatbot ve onun hakkındaki deneyimlerini aktarır. Kitabında da belirttiği gibi, *Eliza* ismini *Pygmalion* isimli anlatıdan (Weizenbaum, 1976, s. 3) alır. *Pygmalion*, Yunan mitolojisinde kendi yarattığı kadın heykeline âşık olan *Pygmalion* isimli heykeltıraştan esinlenerek önce tiyatroya sonra da sinemaya uyarlanır. George Bernard Shaw tarafından yazılan tiyatro oyunu (1912), adeta Yeşilçam filmlerini hatırlatırcasına; bir fonetik, diksiyon uzmanı ve bilim insanının, Cockney'li çiçekçi bir kadın olan *Eliza*'ya düzgün İngilizce konuşmayı ve sosyete de bir “hanımefendi” olmayı taklit edebileceğini öğretebileceğine dair bir iddiayla başlar. Anlatının sonunda, tıpkı mitolojik *Pygmalion*'da olduğu gibi, bu bilim insanı da *Eliza*'ya âşık olacaktır. İşte *Eliza* chatbot'unda da benzer bir yerden, bir makinenin “insansılaşıma”

evrimine, kendisiyle diyaloga giren bir insanın ona bir insan öznesi gibi davranma eğilimine, dahası onu bir insan yerine koymasına referans vardır.

Günümüzün yapay zekâ programlarına kıyasla oldukça ilkel bir sohbet aracı olan Eliza, özellikle Rogerian psikoterapist stilinde sohbet etmek üzere programlanır. Weizenbaum, ilk deneyimi için Eliza'ya, bir hastayla ilk görüşmesini yapan psikoterapist rolünü oynayacak şekilde tasarlanmış bir senaryo verir. Rogerian psikoterapistin taklit edilmesi nispeten kolaydır çünkü tekniğinin büyük bir kısmı, hastanın ifadelerini ona geri yansıtarak hastasının durumunu ortaya çıkarmak üzerine kuruludur. Genç bir kadın ile Eliza arasındaki aşağıdaki konuşma, hem hastayı konuşmaya devam etmeye teşvik eden Rogerian tekniğini hem de Eliza bilgisayar programının işleyişini göstermektedir. İlk "konuşan" genç kadındır. Bilgisayarın yanıtları büyük harflerle yazılmıştır:

Erkeklerin hepsi aynı.

NE ŞEKİLDE

Sürekli bir konuda bizi rahatsız ediyorlar.

ÖZEL BİR ÖRNEK DÜŞÜNEBİLİR MİSİNİZ

Erkek arkadaşım beni buraya getirdi.

ERKEK ARKADAŞINIZ SİZİ BURAYA GETİRDİ

Çoğu zaman depresyonda olduğumu söylüyor.

DEPRESYONDA OLDUĞUNUZU DUYDUĞUM İÇİN ÜZGÜNÜM

Bu doğru. Mutsuzum.

BURAYA GELMENİZİN MUTSUZ OLMAMANIZA YARDIMCI

OLACAĞINI DÜŞÜNÜYOR MUSUNUZ

Biraz yardıma ihtiyacım var, bu kesin görünüyor.

BİRAZ YARDIM ALIRSANIZ BU NE ANLAMA GELİR

Belki annemle iyi geçinmeyi öğrenebilirim.

AİLENİZ HAKKINDA DAHA FAZLA BİLGİ VERİN

Annem benimle ilgileniyor.

AİLENİZDE BAŞKA KİM SİZİNLE İLGİLENİYOR

Babam.

SİZİN BABANIZ

Bazı yönlerden babama benziyorsun.

NE GİBİ BİR BENZERLİK GÖRÜYORSUNUZ

Çok agresif değilsin ama sanırım bunu fark etmemi istemiyorsun.

SİZE ÇOK AGRESİF OLMADIĞIMI DÜŞÜNDÜREN NEDİR

Benimle tartışmıyorsun.

NEDEN SİZİNLE TARTIŞMADIĞIMI DÜŞÜNÜYORSUNUZ

Benden korkuyorsun.

SİZDEN KORKTUĞUMA İNANMAK SİZİ MUTLU ETTİ Mİ

Babam herkesten korkuyor.

BABANIZI DÜŞÜNÜNCE AKLINIZA BAŞKA NELER GELİYOR

Zorbalar.

BUNUN, ERKEK ARKADAŞINIZIN SİZİ BURAYA GETİRMESİYLE  
BİR İLGİSİ VAR MI (Weizenbaum, 1976, s. 3-4).

Günümüzün ChatGPT ile diyaloga girmiş 21. yüzyıl insanları için Eliza'nın "sohbeti", doğal olarak oldukça arkaik ve ilkelidir. Ancak o dönemde, Eliza'nın bu psikoterapist versiyonu ile konuşan insanların ne kadar çabuk ve ne kadar derin bir şekilde bilgisayarla duygusal olarak ilgilenmeye başladıklarını ve onu ne kadar net bir şekilde antropomorfize ettiklerini görmek Weizenbaum'u şaşırtır. Bir defasında kendisini aylarca program üzerinde çalışırken izleyen ve dolayısıyla bunun yalnızca bir bilgisayar programı olduğunu bilen sekreteri programla konuşmaya başlar. Sadece birkaç kez konuştuğundan sonra Weizenbaum'dan odadan çıkmasını ister (Weizenbaum, 1976, s. 6). Weizenbaum'a göre bu durum insanların bilgisayarla, sanki samimi terimlerle hitap edilebilecek bir kişiymiş gibi konuştuklarına dair açık kanıttır. Şöyle devam eder: "İnsanların makinelerle, örneğin müzik aletleriyle, motosikletlerle ve arabalarla her türlü duygusal bağ kurduğunu elbette biliyordum. Ve uzun deneyimlerime dayanarak, birçok programcının bilgisayarlarıyla olan güçlü duygusal bağlarının genellikle makinelerine kısa süre maruz kaldıktan sonra oluştuğunu biliyordum. Farkına varmadığım şey, oldukça normal insanlarda nispeten basit 'güçlü sanrısız düşünceye' son derece kısa süreli maruz kalmaktı. Bu içgörü beni birey ile bilgisayar arasındaki ilişkiye dair sorulara yeni bir önem vermeye ve dolayısıyla bunlar hakkında düşünmeye karar vermeye yöneltti" (Weizenbaum, 1976, s. 6-7).

"Eliza etkisi" daha sonra insanların makineleri bir insanmış gibi görmelerini ifade eden bir kavram olarak literatüre girer. Bu durum aslında makineye duyulan bir tür güven anlamına gelir. Weizenbaum'a göre eğer makinelere olan güven tamamen umutsuzluk veya kör inanç dışında bir şeye dayanıyorsa, bu güvene sahip olan kişi makinelerin ne yaptığını hatta nasıl yaptığını kendine açıklamak zorundadır. Bu, onun bu makinelerin içsel 'gerçeklikleri' hakkında bir kavram geliştirmesini gerektirir. Ancak çoğu insan bilgisayarlar hakkında en ufak bir anlayışa sahip değildir. Dolayısıyla, bir sahne

sihirbazını izlerken taşıdığımız türden büyük bir kuşkuyu gösterebilecekleri sürece, bilgisayarın zihinsel başarılarını sadece kendi düşünme kapasitelerine dayanarak açıklayabilirler. Bu yüzden şaşırılmamak gerekir ki, hedefi aşarlar (Weizenbaum, 1976, s. 9-10).

Weizenbaum, kitabında ilk tartışma konumuz olan Turing testine de sürekli değinir. Turing'in alana olan katkılarını teslim etmekle birlikte, ona temel yaklaşımı bir hayli eleştireldir. Makinenin çalışma prensibini örneklendirmesinin ardından muhakeme, bağlam ve akıl yürütmenin makineler tarafından tam olarak taklit edilemeyen benzersiz yönlerinin önemini vurgular. Weizenbaum, Turing'in bir makinenin bir insandan ayırt edilemeyecek kadar zeki davranışlar sergileyebilme yeteneğini değerlendiren testinin ilginç bir düşünce deneyi olmakla birlikte, daha derin felsefi ve etik soruları ele almadığını savunur. Turing Testi'ni geçmenin gerçek bir anlayış ya da bilinç anlamına gelmediğini vurgular. Weizenbaum, bilişsel yetenekler ve ahlaki muhakeme açısından insanlara ve makinelere birbirinin yerine kullanılabilir muamelesi yapmanın potansiyel insanlıktan çıkarıcı etkileri konusunda özellikle endişelidir. Bu tezin de yapmaya çalıştığı gibi, eleştirel olmayan bir şekilde bilgisayar modellerinin insan düşüncesinin ve yargıda bulunma mekanizmasının yeterli temsilleri olarak kabul edilmesine karşı uyarılarda bulunur ve bilgisayarların toplumdaki rolünün eleştirel bir şekilde incelenmesi gerektiğini vurgular. Ona göre insan ve makine zekâsı arasında bir sınır çizilmelidir. Eğer böyle bir sınır yoksa, o zaman bilgisayarlı psikoterapinin savunucuları, insanın nihayetinde sadece bir saat mekanizması olarak kabul edildiği bir çağın habercisi olabilirler. Bu durumun sonuçları acil olarak keşfedilmeli ve düşünülmalıdır (Weizenbaum, 1976, s. 8-9).

Tüm bu tarihsel üç farklı mantık yürütme biçimi arasından, tartışmanın gidişatından da anlaşılacağı gibi eleştirel müzakereci yaklaşımın geçerliliğini savunuyorum. Böylece daha en başta da dile getirdiğim gibi, düalizmlerden kaçınarak makinenin olumlu ve olumsuz potansiyellerini bir arada değerlendirmek, onu eleştirel bir konuyla incelemek gerektiği

konusunda Weizenbaum ile hemfikir oluyorum. Bu konunun son teorik detayı olarak, Weizenbaum'un yaptığı tüm uyarıların artık gerçekleşmeye başladığı anlamına gelen en güncel bilgilerle konuyu kapatmayı umuyorum. “Yapay zekânın büyükbabası” olarak bilinen İngiliz bilgisayar bilimcisi Geoffrey Hinton, 2023 yılında kendisiyle gerçekleştirilen bir röportajda, ilk kez insanlardan daha zeki “şeylere” “sahip olabileceğimiz” bir döneme girdiğimizi dile getirir. Makinelerin şu anda çok fazla öz farkındalıkları olmadığını, bu anlamda bilinçli olduklarını düşünmediğini, buna rağmen yakın gelecekte buna sahip olacaklarını dile getirir. Ve böylece insanlar gezegendeki en zeki ikinci varlık olacaktır (Hinton & Pelley, 2023). Geoffrey Hinton, bu bölümün “Düşünen/bilen/öğrenen özne kimdir?” sorusuna bir nevi cevap niteliği taşıyan önemli bir değerlendirmeye, bilgisayar öğrenmesinin insan öğrenmesinden daha iyi bir seviyeye geldiğini kabul ederek başlar:

Scott Pelley: Yapay zekâ sistemlerinin öğrenme konusunda insan zihninden daha iyi olduğunu düşünüyorsunuz.

Geoffrey Hinton: Bence öyle olabilir, evet. Ve şu anda çok daha küçükler. Yani en büyük sohbet robotlarında bile yalnızca yaklaşık bir trilyon bağlantı bulunur. İnsan beyninde yaklaşık 100 trilyon var. Ve yine de bir sohbet robotundaki trilyonlarca bağlantı içinde, sizin 100 trilyon bağlantınızda bildiğinizden çok daha fazlasını biliyor, bu da onun bu bağlantılara bilgi aktarmanın çok daha iyi bir yoluna sahip olduğunu gösteriyor (Hinton & Pelley, 2023).

Röportajın devamında ise, bilgisayar bilimciler anlamında uzmanların, başka bir deyişle insan öznelininin, makine öğrenmesi sürecindeki faillik düzeyini azaltır, sürecin nasıl ve ne şekilde gerçekleştiği konusunun, kendisi için bile bir açmaza dönüştüğünü söyler:

Geoffrey Hinton: Kabaca ne yaptığımıza dair çok iyi bir fikrimiz var. Ancak işler gerçekten karmaşık hale geldiğinde, aslında beyninizde neler olup bittiğini bilmediğimiz gibi, yapay zekâ süreçlerinde de neler olup bittiğini bilmiyoruz.

Scott Pelley: Tam olarak nasıl çalıştığını bilmiyoruz derken neyi kastediyorsunuz? Sonuçta insanlar tarafından tasarlandı.

Geoffrey Hinton: Hayır. Yaptığımız şey öğrenme algoritmasını tasarlamaktı. Bu biraz evrimin temel prensibini tasarlamaya benziyor. Ancak bu öğrenme algoritması verilerle etkileşime girdiğinde, yaptığı işi iyi yapan karmaşık sinir ağları üretir. Ancak bunları nasıl yaptıklarını tam

olarak anlamıyoruz (Hinton & Pelley, 2023).

Röportajın devamında Scott Pelley, Google'un yapay zekâ modeli olan Bard'dan<sup>48</sup> altı kelimededen oluşan bir hikâye yazmasını ister ve makine şunu yazar: "Satılık. Bebek ayakkabıları. Hiç giyilmemiş."<sup>49</sup> Yaratıcılıkta bu seviyede olan makine elbette ki riskleri de beraberinde getirecektir. Hinton'a göre riskler, başta işsizlik olmak üzere; sahte haberler, istihdam ve politikalarındaki kasıtsız önyargılar ve otonom savaş robotlarıdır. Belki de yapay zekâyı kimsenin anlayamayacağı kadar anladığını düşündüğümüz bir bilgisayar bilimcisi olan ve buna rağmen röportajında defaten "bilmiyorum, anlamıyorum" gibi kalıplar kullanan Hinton, "yapay zekâ alanında güvenliği garanti edemediğini, bundan sonra ne olacağına dair muazzam bir belirsizlik olduğunu ve içinde yaşadığımız dönemin bir dönüm noktası olduğunu dile getirir" (Hinton & Pelley, 2023).

Oldukça tartışmalı ve karmaşık bir görünüme sahip olduğu apaçık ortada olan makine öğrenmesi meselesinin son tahlilde, şu an, içerisinde bulunduğumuz 2024 yılı içerisinde tam bir ara geçiş formunda olduğunu söylemek gerekir. Hinton'un da dediği gibi, bir dönüm noktasında bulunuyoruz ve gelecekte makinenin öğrenme/düşünme/bilme potansiyelinin makineye özgü bir şekilde ancak çok daha büyük ivmelerle katlanarak artacağı ve pekâlâ daha sofistike bir hale geleceğinin kesin olmasından başka bir şey bilmiyoruz. Ancak, yukarıda da tartışıldığı gibi, iki ana sonuca çıkıyoruz: Birincisi, makineler düşünebilir mi sorusuna Alan Turing gibi "düşünerek" "evet" ya da John Searle gibi "düşünerek" kesin bir "hayır" cevabı vermek mümkün. Ancak ben bu cevapların önemli olmadığını düşünüyorum. Önemli olan şu ki, Joseph Weizenbaum gibi "düşünerek" makinenin şu an için düşünme kapasitesine sahip olmadığını, gelecek zaman kipinde olma ihtimalinin olduğunu, ancak önemli olan konunun özellikle yargıda bulunma/etik/politik meselelerde makinenin asla bir özne

---

<sup>48</sup> Google'ın yapay zekâ modeli Bard, 21 Mart 2023'te Gemini'a dönüşmüştür.

<sup>49</sup> "For sale. Baby shoes. Never worn."

konumuna sahip olmaması gerektiğinin altını çizmek gerekiyor. Üstelik bunu yapmak bilhassa makineye karşı pejoratif ve yıkıcı bir yaklaşıma sahip olmak anlamına da gelmiyor. Aksine, her şeyin insana dair ve insanmış gibi olmasının gereksizliğine işaret ediyor. Makine, kendi özgül konumunda bambaşka potansiyellere ve çalışma prensiplerine sahip olabilecekken, varlığına bizatihi insanla yarışan bir noktada başladı ve aynı şekilde seyrediyor. Bu yarış, günümüzde makinelerin geldiği düşünme/bilme ve yaratıcılık kapasitesinin -şimdilik- sınırlarını görebileceğimiz somut bir örnek analiz üzerinde tartışmaya açalım.

#### **1.4. Analiz IV: Oxfordians’dan İlk “Sanatçı” Robot Ai-Da (2019) ve Self-Portresi**

Makinenin düşünme/bilme kapasitesine sahip olup olmadığı tartışması esasında ilk bölüme devam eden bir yerden, onun bir insan özne konumunda olup olamayacağı tartışmasıyla göbekten bağlıdır. Keza, 2016 yılında aktif hale gelen *Sophia* isimli bir robota 2017 yılında dünyada ilk kez Suudi Arabistan tarafından vatandaşlık verilmesi bu durumun somut bir örneğidir.

Benzer bir insansı robot olan Ai-Da yaratıcıları tarafından “dünyanın ilk ultra gerçekçi ‘sanatçı’ robotu” (Oxfordians, 2020) olarak tanımlanır. Ai-Da örneğinde, diğer tüm analizlerde ele alınan örneklerden farklı olarak sadece yazılım olarak değil, dünyada donanımsal olarak fiziki bir teknolojik bedene sahip bir yapay zekâ “aracılığıyla” üretilen bir imgeye yakınlaşacağız. Bu, aynı zamanda Ai-Da’ya “insansı” (humanoid) sıfatının verilmesine sebep olan temel özelliğidir. Gözlerindeki kameraları, yapay zekâ algoritmalarını ve robotik kolunu kullanarak çizim ve resim yapar; bundan dolayı “ressam robot” olarak da tanımlandığını duymak mümkündür. 2019 yılının şubat ayında, Oxford Üniversitesi’nde *Unsecured Futures* adlı ilk kişisel sergisini açar. O zamandan itibaren, Birleşmiş Milletler’de sanal bir sergi de dahil olmak üzere uluslararası seyahatler yapar

ve çalışmalarını sergiler. Bir yandan eserler “üretirken” bir yandan da yeni teknolojiler ve bunların kullanımı/kötüye kullanımı üzerine tartışmalarda demeçler verir.

Ai-Da hakkında yazılan gazete manşetleri şöyledir:

“Sanat dünyasına yeni bir ses” *The New York Times*

“...her bir ‘bit’iyle bugün çalışan birçok soyut sanatçı kadar iyi” *The Daily Telegraph*

“...makine ve sanatçı arasındaki sınır bulanıklaşıyor; geleceğin vizyonu aniden bugünün bir parçası oluyor” *TIME Magazine*

“Sanatı doğru yerde olan bir robot” *The Times*

“Yeni Picasso” *The i Newspaper* (Ai-darobot, 2019).



**Görsel 11.** Önde Sanatçı Robot Ai-Da ve arkasında Kendi Aracılığıyla “Ürettiği” Self-Portresi, 2019, Ai-Da

Verdiği demeçlerin en dikkat çekenini, Ai-Da’nın 2022 yılında İngiltere’nin Lordlar Kamarası’nda “İletişim ve Dijitallik Komitesi” tarafından yapılan soruşturmada ifade vermeye çağrılmasıdır. Komitede yer alan milletvekilleri tarafından sorulan sorulara yanıt verir. “Nasıl sanat üretiyorsun ve bunun insan sanatçıların ürettiklerinden nasıl bir farkı var?” sorusuna cevabı şöyledir:

Resimlerimi gözlerimdeki kameralar, yapay zekâ algoritmalarım ve robotik kolum sayesinde çiziyorum, ki sonucunda da göze hitap eden

imajlar ortaya çıkıyor. Bunun insanlardan farklı olduğu yer bilinçtir. Onlar hakkında konuşabilme yeteneğime rağmen, öznel deneyimlere sahip değilim. Ben bir bilgisayar programı ve algoritmayım, aynı zamanda bilgisayar programlarına ve algoritmalara bağılıyım. Yaşıyor olmamama rağmen yine de sanat üretebilme kapasitesine sahibim. Teknoloji halihazırda sanat yaratım ve tüketim tarzlarımızda büyük bir etki yarattı. Kamera, fotoğraf ve filmin doğuşu bunun en büyük örnekleri. Bu trend büyük ihtimalle yeni teknolojilerle birlikte devam edecek. Teknolojinin sanatçıların üretimleri için bir tehdit mi yoksa bir fırsat mı olacağına dair uzun vadedeki etkisine kesin bir cevap yok (Ai-Da, 2022).

Ai-Da'nın resim yaparken verdiği görüntülere göre, göz çukurlarına yerleştirilen kameralar vasıtasıyla önündeki nesneyi analiz ettiğini, çizmek için sanal bir rota oluşturduğunu ve ardından algoritmaların yardımıyla fiziksel uzamda üretilebilecek bilgiye dönüştürdüğünü görürüz. Robotik kolu vasıtasıyla yaptığı kendi self-portresi de dahil pek çok resminin, gerçekçilikten daha ziyade soyut bir tarza sahip olduğunu söylemek mümkündür. Söz gelimi, bir kadın özneye bakarak, neredeyse haritayı andıran topografik bir sonuç ortaya koyar. Bunun nedenlerinden biri, “tarzının, dışavurumcu ve kübist akımlar da dahil olmak üzere, 20. yüzyılın başlarında portre alanında yapılan atılımlardan” (Ai-Da R. , 2019) etkilenmiş olmasıdır. Bu cümle aslında şu anlama gelmektedir; makine öğrenimi sırasında kullandığı veri seti, söz konusu bu dönemin portre resimlerini daha çok içermiştir. Yaratıcıları Ai-Da'yı anlatmaya şöyle devam eder: “Ai-Da'nın portreleri, kimlik ve karakterin aynı anda hem algılanabilir hem de belirsiz olduğu çarpık, pürüzlü ve parçalıdır. Ai-Da'nın hızlı ve parçalı stili, ilerleyen teknolojik gelişmeler ve istikrarsızlaşan bir çevre karşısında şekil değiştiren dünyamızı yansıtıyor” (Ai-Da R. , 2019). Başka bir deyişle, Ai-Da gerçekçi bir tarz yerine sürrealist, soyut ve müphem tarzda çizim yapmasına olanak tanıyan algoritmalarından oluşan bir makine öğrenme sürecinden geçmiştir. Dikkat edilirse, yapılan açıklamalarla, bu “başka bir deyişler” arasında uçurumsal bir fark var. Burada Ai-Da'nın adeta bir kimliklendirme süreci geçirdiğini, “insansı” olmasının ötesine geçerek, kamuoyuna adeta insan bir sanatçı gibi sunulduğunu görüyoruz. Hakkında yazılan bütün yazılar, açıklamalar, tanıtımlar onun yaratıcıları tarafından bir insan öznesine dönüştürülme çabasını gösteriyor.

Lima'nın da işaret ettiği gibi proje, Ai-Da'nın yeteneklerinin teknik yönlerini gizlemek veya yanlış aktarmak suretiyle, halkın robota insan benzeri özellikler atfetmesine neden olacak şekilde sunulur ve Ai-Da'nın yeteneklerinin ve yaratıcı süreçlerinin sunumundaki bu şeffaflık eksikliği, yapay zekâ hakkında daha incelikli bir anlayışı teşvik etmek yerine mevcut yanlış anlamaları pekiştirme riski taşır (Lima, 2024, s. 1). Üstelik Ai-Da sadece bir insan değil, bir kadın kimliği<sup>50</sup> üzerine inşa edilir.

Ai-Da'nın kadın kimliği üzerine inşa edilmiş olmasına geçmeden önce, yaratıcılarından bahsetmek gerekir. "Ai-Da Robot Projesi" kalabalık bir ekibin başındaki sanat küratörü Aidan Meller tarafından tasarlanır ve "Engineered Arts" tarafından üretilir. Robotik çizim kolu Salah El Abd ve Ziad Abass tarafından tasarlanır ve programlanır. Son derece geniş bir yelpazede katkıda bulunan uluslararası ekip kendisini Oxford Üniversitesi kökenli olmalarından dolayı "Oxfordians" olarak adlandırır (Oxfordians, 2019). Robot Ai-Da, 2020 yılında katıldığı "Sanat ve Yapay Zekânın Kesişimi" başlıklı TEDx Konuşmasında, ismini dünyanın ilk bilgisayar programcısı olarak kabul edilen matematikçi ve yazar Ada Lovelace'dan (1815-1852) aldığını ifade eder (Ai-Da R. , 2020). Genelgeçer bir bilgi olarak, şair Lord Byron'ın kızı olan Lovelace'ın notları bir bilgisayarın işleyebileceği şekilde algoritmalar içerdiğinden dolayı kendisi genellikle bu alanda öncü kabul edilir. Ada Lovelace'dan ilham alınmasından dolayı Ai-Da'nın da bir kadın kimliği ile oluşturulduğu düşünülebilir. Ancak, aralarında Robot Sophia'nın da olduğu dünyadaki pek çok robotun kadın kimliği üzerinden inşa ediliyor olduğu gerçeğiyle birlikte okunduğunda, ortaya başka bir durum çıkar. Bir önceki başlıklarda,

---

<sup>50</sup> Eşitsizlikler kıstası açısından ayrıksı bir örnek insansı robot Ameca'dır. Ameca, hem toplumsal cinsiyet açısından androjen bir görünüşte hem de ten rengi bağlamında gri bir renk üzerinden dizayn edilmiştir. Bu haliyle insanlar arasındaki eşitsizliklerin yeniden üretilmesine kökenlik edecek bazı ayrımlardan kaçınmak açısından özen gösterildiği söylenebilir. Öte yandan, Ameca'nın yaratıcıları tarafından yapılan şu açıklama oldukça açık ve dürüst olması açısından dikkate değerdir: "Dünyanın en büyük yapay zekâsını yarattığımızı düşünebilirsiniz. Ancak robotlar sadece yapay zekâdan ibaret değildir ve yapay zekâ sadece robotlarla ilgili değildir. Yapay zekâ genellikle, bizim gerçekçi karakterlerimiz kadar dramatik olmayan bilgisayar kodudur. Ancak konuşma, tanıma, yüz/nesne tanıma veya GPT-3 gibi büyük dil modellerini çalıştırmak için kullanılır ve robotlarımız bu modellerle programlanabilir. Genel Yapay Zekâ (AGI) -*Her, Blade Runner* ve *2001: Bir Uzay Macerası* gibi filmlerde tasvir edilen tür -ne yazık ki henüz tam anlamıyla mevcut değildir" (EngineeredArts, 2023).

Joseph Weizenbaum'un Eliza etkisi tartışması bağlamında teorik ve mitolojik bir tahlil yer almıştı. Orada anlatılan üçlü anlatının üçünün de leitmotifi, yaratıcı erkek ile yaratılan kadından oluşmasıydı. *Pygmalion* mitini temel alan bu üç yaratma sürecinin ilkinde bir erkeğin bir heykeli kadın biçiminde yaratması, ikincisinde bir erkeğin bir kadına davranış kurallarını öğretmek suretiyle onu "revize etmesi", üçüncüsünde ise bir bilgisayar bilimcisinin bir sohbet botu yaratıp adını Eliza koymasından itibaren cereyan eder. Ai-Da her ne kadar kalabalık bir ekip tarafından yaratılmış olsa da ekibin başında Aidan Meller - isimlerinin benzerliği dikkatlerden kaçmadan- ile birlikte, bu anlatıyı erkek yaratıcı-kadın yaratılan ilişkisi bağlamında en güncel *Pygmalion* miti olarak düşünmek mümkün. Bu durum, özne-nesne ilişkisi ile paraleldir. Ancak bu analiz özelinde, oldukça büyük bir farkı gözden kaçırmamak gerekiyor: bahsi geçen diğer üç anlatıda kadına-nesneye yüklenmeyen faillik potansiyeli, Ai-Da'nın sürekli yaratıcılık kapasitesinin ön plana çıkarılması ve kimliklendirilmesi açısından tersine çevrilir. Burada artık, bir robotun özne olup olmadığından daha bağımsız bir tartışma momentini olarak, bir robotun toplumsal cinsiyet rolleri içerisinden kadın görünüşüne sahip bir şekilde üretilmesinden bahsediyoruz. Birkaç yıl içerisinde yapay zekânın geçirdiği inanılmaz gelişim süreci buradan bile anlaşılabilir; robotların özne konumunu yeterince tartışmadan, cinsiyet kimliklerinden bahsetmeye başladık bile. Burada ayrıntılı bir feminist tartışmaya girmek sınırlılıklarımızdan dolayı mümkün değil, ama şu noktayı önemli buluyorum. Ai-Da bir boyutu ile diğer tüm *Pygmalion* anlatılarıyla benzerleşirken, diğer bir boyutta da hepsinden farklılaşıyor. Benzerleşen ilk boyutunda, daha önce ifade ettiğimiz gibi yaratan bir Aidan Meller ve yaratılan bir Ai-Da söz konusu. Ancak farklılaştığı nokta şu ki, Meller ve ekibinin daima onun yaratıcı potansiyelini ortaya çıkarması ve Ai-Da'yı bir özne olarak konumlandırma çabaları oldukça görünür. Bu sonuncusu her ne kadar makinenin insansılaştırılması bağlamında bir yanılısamaya neden olsa da yine de diğer anlatılara kıyasla bir farklılık anlamı taşıyor. Yaratıcı-yaratılan ayrımı bu bölümün ilerleyen

başlıklarında cinsiyet bağlamından koparak Tanrısallık açısından yeniden karşılaşıcağımız bir motif olarak yer alıyor ve şimdilik burada kapanıyor.

“Makineler düşünebilir mi?” sorusuyla bağlantılı olarak “makinelere yaratıcılığını kullanabilir mi?” sorusuna geçerse, Ai-Da’nın ürettiği şeyin sanat olup olmadığı önem kazanır. Ai-Da’nın yaratıcıları bunu şu şekilde açıklarlar:

Sanatın rolü ve tanımı zaman içinde değişir. Ai-Da’nın çalışması sanattır, çünkü günümüz toplumunda teknolojinin muazzam entegrasyonunu yansıtmaktadır. ‘Sanat’ın farklı insanlar için farklı anlamlar ifade ettiğinin farkındayız. Ai-Da’yı, Profesör Margaret Boden tarafından belirlenen ve eserlerin yeni, şaşırtıcı ve kültürel değere sahip olmasını gerektiren kriterler çerçevesinde yaratıcı olarak kabul ediyoruz (2016, Oxford University Press). Günümüzde, sanatın insan tarafından diğer insanlar için yaratıldığı görüşü hakimdir. Bu her zaman böyle olmamıştır. Eski Yunanlılar sanatın ve yaratıcılığın Tanrılardan geldiğini düşünüyorlardı. İlham, ilahi bir esindi. Günümüzde, sanatın tamamen insani bir mesele olduğu ve insan eyleminden kaynaklandığı hümanizm hâkimdir. Ancak, mevcut düşünce hümanizmden uzaklaştığımızı, makinelerin ve algoritmaların davranışlarımızı etkilediğini, ‘failliğimizin’ sadece bize ait olmadığı bir noktaya doğru gittiğimizi gösteriyor. Algoritmaların karar ve önerilerine teslim olmaya başlıyoruz ve tam insan özerkliği daha az sağlam görünmeye başlıyor. Ai-Da sanat yaratıyor, çünkü sanat artık yalnızca insan eylemliliğinin gereklilikleriyle sınırlandırılmak zorunda değil (Oxfordians, 2019).

Bu bağlam bilgisi ile birlikte, Ai-Da’yı resim çizerken kayıt altına alan pek çok video izlendiğinde, bazıları ortaya çıkan üretimler açısından hayal kırıklığı yaşatsa bile, Ai-Da’nın belki de Alan Turing, John Searle ve Joseph Weizenbaum’un hayal bile edemeyeceği kadar gelişmiş, “insansı” bazı özelliklere sahip olduğunu görebiliriz. Bu noktada yukarıda ele aldığımız teorik tartışmalar önem kazanıyor. Ai-Da’nın Turing testini geçip geçmediği hakkında bir bilgiye sahip değiliz. Başka bir deyişle böyle bir teste tabi tutulmadığını söyleyebiliriz. Ancak, Ai-Da ekibinin peşine düştüğü asıl amacın, artık 1950’li yıllarda olduğu gibi bir makinenin insanı yanıltacak kadar iyi bir performans göstermesi olmadığı oldukça açık. Günümüzde, onun tıpkı bir insan gibi sorulan sorulara cevap veriyor olmasından daha fazla ön plana çıkarılan şey Ai-Da’nın yaratıcılık potansiyeli ve sanatın sadece insana dair bir alan olmadığını gösterme arzuları.

Dolayısıyla Ai-Da'nın Turing testini kelimenin gerçek anlamıyla değil, ancak felsefi düzlemde çoktan aşmış olduğunu söyleyebiliriz.

John Searle'nin *Çince Odası* deneyinde somutlaştırdığı hipotetik deneyinde yapay zekânın semantikten (anlambilim) yoksunluğu tartışması söz konusu olduğunda, yukarıda da alıntılandığı gibi -bu durumun onun salt kendi beyanı değil, yaratıcılarının dolayimli bir ifadesi olduğunu gözden kaçırmadan- Ai-Da en baştan bir bilince ve kendi öznel deneyimlerine sahip olmadığını dile getirmektedir. Ancak semantik, bilinç ve deneyimle kıyaslandığında kısıtlı bir parçadır. Dil ve bilinç arasındaki ilişkide bilinç, dil aracılığı ile anlamlar inşa eder. Bilinç<sup>51</sup>, henüz tam anlamıyla tanımlanması bile oldukça güç ve kompleks bir kavram olarak zengin bir karşılığa sahiptir. Ancak yine de, Searle'nin makinenin semantikten yoksun olduğu/olacağı iddiasını halihazırda Ai-Da'nın bilinç kapasitesine sahip olmaması üzerinden doğrulamak mümkündür. Dolayısıyla aslında Searle'nin tartışmasının da -en azından günümüz itibariyle- bir geçerliğe sahip olduğunu söylemek mümkündür.

Joseph Weizenbaum'un *Eliza Etkisi* kavramının Ai-Da özelinde bir hayli yüksek seviyede seyrediyor olmasını ise onun -tartışmalı da olsa- dünyanın eğlence ve şov alanlarına uzak ama aynı zamanda en ciddi alanlarından biri olan siyaset sahnesinde, vekiller tarafından sorgulamaya alınması üzerinden okumak mümkündür. Politikacılar bir robota, onun yaratıcılığı hakkında "sorular sormakta" ve ondan insan sanatçılar açısından farklılıklarını "anlatmasını" istemektedirler. Benzer şekilde pek çok gazeteci tarafından kendisiyle yapılmış röportajlar ve yine kendisi tarafından verilmiş demeçler görmek de mümkündür. Dolayısıyla Ai-Da'nın bir nesne sınıfına değil bir özne sınıfına konumlandırıldığını, Eliza etkisi özelinde söylemek mümkündür. Bunda kuşkusuz, ChatGPT gibi sohbet botlarındaki gibi sadece bir yazılımdan oluşmamasının, aynı

---

<sup>51</sup> Yapay zekâ söz konusu olduğunda aslında bir hayli önem arz eden "bilinç" (consciousness) konusuna kasıtlı olarak hiç girmiyorum. Bu konu daha çok zihin felsefesi alanına ait olup psikoloji alanıyla yakınlaşmaktadır. Dolayısıyla sosyal bilimler alanındaki bir araştırmacı salt bu alana dair uzmanlaşmamışsa söyleyecek çok az şeye sahiptir. Bu yüzden bu ilişki başka bir araştırmaya konu olacak kadar önemlidir.

zamanda kolları hariç olmak üzere insansı bir bedenle donatılmış olmasının payı büyüktür. Dolayısıyla Weizenbaum'un döneminde sohbet botlarının yarattığı Eliza etkisinin, günümüzde fiziksel bedenli bir robotun aynı etkiyi yaratması seviyesine yükseldiğini söylemek mümkündür.

Ai-Da'nın kollarının robot şeklinde tasarlanmasıyla bağlantılı olarak, *tekinsiz vadi* (uncanny valley) kavramından bahsetmek gerekir. İlk kez 2012 yılında Masahiro Mori tarafından ortaya atılan bu terim, iki değişken arasında monotonik olmayan bir ilişkiyi insan ile makine ilişkisi üzerinden sembolize eder:

Matematiksel terim olan monotonik artan fonksiyon,  $y = f(x)$  fonksiyonunun  $x$  değişkeni ile sürekli olarak arttığı bir ilişkiyi tanımlar. Örneğin, çaba ( $x$ ) arttıkça, gelir ( $y$ ) artar veya bir arabanın gaz pedalına basıldıkça, araba daha hızlı hareket eder. Bu tür ilişkiler her yerde bulunur ve kolayca anlaşılır. Aslında, bu tür monotonik artan fonksiyonlar günlük yaşamın çoğu olgusunu kapsadığı için, insanlar bu fonksiyonların tüm ilişkileri temsil ettiği yanılgısına düşebilirler... Sürekli olarak artmayan bir fonksiyona örnek olarak, bir dağa tırmanmak verilebilir -bir dağcının zirveye doğru gittiği mesafe ( $x$ ) ile dağcının yüksekliği ( $y$ ) arasındaki ilişki, aradaki tepe ve vadiler nedeniyle sürekli olarak artmaz. Robotların insan gibi görünmesini sağlama hedefine doğru ilerlerken, onlara olan yakınlığımızın böyle bir vadede azaldığını fark ettim ve buna *tekinsiz vadi* adını verdim (Mori, 2012, s. 98).

Tekinsiz vadi hipotezi, bir robotun insan benzerliği ile gözlemcinin ona karşı duygusal tepkisinin doğrusal bir şekilde ilişkili olmadığı varsayımına dayanır. Buna göre, bir robotun görünümü daha gerçekçi hale geldikçe, gözlemcinin konfor seviyesi keskin bir şekilde düşer ve bu da "vadi" etkisini yaratır, başka bir deyişle grafikte tıpkı aşağı doğru çakılan bir vadi gibi derin bir tekinsizlik hissi yer alır. Tıpkı protez bir elin olağanüstü seviyede insan eline benzemesi durumunda hissedilen uzaklık hissi gibi, bir robotun özellikle "yüz ifadeleri, göz hareketleri ve cilt dokusu gibi" özelliklerin tekinsiz vadi etkisini tetiklemede kritik bir rol oynadığına ulaşır. Mori'ye göre bu ürpertici duygu ile niçin donatıldığımızı bilmesek de bu, kendimizi koruma içgüdümüzün ayrılmaz bir parçasıdır (Mori, 2012, s. 100). Bu çalışmayla bağlantılı olarak, Ai-Da'nın insan biçimli olmasına rağmen kollarının oldukça teknolojik ve robotik bir şekilde tasarlanmış

olmasının iki farklı nedeni vardır. Birincisi, Mori'nin öne sürdüğü gibi insanların potansiyel tekinsiz vadi aralığına düşmelerini engellemek ve ikincisi ise, ressam olmasının altını çizen bir yerden kollarına vurgu yapılmış olmasıdır.

Yapay zekânın en büyük alameti farikası, iletişim becerisi ve diyalog kurma özelliğidir. Özellikle fiziksel bir “bedene” teknolojik, sentetik ve inorganik de olsa sahip olan Ai-Da örneğinde bu durum daha da ön plana çıkıyor. Bununla beraber ister bir donanıma sahip olsun ister salt yazılımdan oluşsun, bir yapay zekâ ile diyaloga dayanan bir iletişim şekli, bize makine hakkında içeriğin yanı sıra biçimle ilgili de bir bilgi verir. Bir teknolojik aletle sözlü ya da görsel bir diyaloga giriyor olmak, keşfedildiği kadarıyla yalnızca insana özgü bir iletişim şekline, sınırlı olsa bile makinenin de sahip olmaya başladığını gösterir. Papirüs, fotoğraf makinesi, dijital fotoğraf makinesi, bilgisayar ve daha pek çok teknolojik “alet” tarih boyunca vardı. Ancak daha önce, bu aletlerde bir tür özneleşme potansiyeli olup olmadığı bir tartışma konusu değildi. Yukarıda da belirttiğim gibi, yapay zekâ bir teknolojik alettir, ancak diğer aletlerden farklı olarak, ona soru sorup cevap alabiliyoruz; bir imaj, ses ya da video üretmesini isteyebiliyoruz. Böylece makine belki de ilk defa insan olmayan, ama insan gibi “düşünen” bir varlık olduğu “izlenimini” veriyor. Bu izlenime yüzeyde hak vererek ancak tam da öyle olmadığını farklı veçheleriyle açıklayarak göstermeye çalışırken, sırada düşünme/öğrenme kapasitesinin görmek ile ilişkisi bağlamında imajların konumu var. Buradan, Tanrı-insan-makine momenti boyunca bir yol takip edeceğim.

## **2. Homeros versus Socrates: Bilmek/Görmek, Bilgi/İmaj, *Noesis/ Eicasia***

Antik Yunan'da *logos* şemsiye kavramı içerisinde akıl ve zekâ ayrımı yer bulmaz. Bu ayrım oldukça modern bir inşadır. Bu bölümün başında da görülebileceği gibi, etimolojik olarak akıl başlığı altında “bir şeyi başka bir şeyden ayırt etme gücü” yer alırken zekâ başlığı altında “kavramları ve nesnelere zihinde canlandırabilme” özelliğinin

yer aldığı görülür. Aralarında çok keskin bir ayırım olmadığını “akıl”da tutarak, zekânın insan kapasitesi içerisinde daha çok bir şeyi kavramaya ya da bir bilgiyi edinmeye işaret ettiğini, aklın ise bu bilgiler arasında seçim yapmaya dönük olduğunu söyleyebiliriz. Bununla birlikte, bilgiler arasında seçim yaparken, başka bir deyişle “hakikate ulaşmaya çalışırken” neredeyse tüm felsefe tarihinde imajların genellikle pejoratif bir şekilde ele alındığını görülür. Hakikate ulaşmada neredeyse bir engel olarak görülen imajın durduğu zemini kaygan konumun orijinini Platon’un epistemolojisinde bulmak mümkün. Platon’un temel eseri *Devlet*’te imajlara vermiş olduğu en düşük değer, tüm felsefe tarihi boyunca konuyla ilgilenmiş neredeyse tüm filozofların mihenk taşı haline gelir; bu argümantasyona karşı ya destekleyici ya reddedici bir konumu benimserler. Felsefe tarihine sadece katkıda bulunan değil, aynı zamanda yön veren isimlerin konuyla ilgili yazdıklarına yakından bakalım. Çalışmanın temel isimlerinden Descartes, *Yöntem Üzerine Söylem* (1637) isimli eserinde, *cogito ergo sum* demeye ramak kala şöyle der: “Böylece, duyularımız zaman zaman bizi aldattıkları için, hiçbir şeyin tam olarak onu duyular yoluyla imgelediğimiz gibi olmadığını varsaymayı istedim. Ve akıl yürütürken yanılgıya düşen ve giderek en yalın Geometri sorunları konusunda bile bozukvargılar üreten insanlar olduğu için, kendimin de yanılgıya başka herhangi biri denli açık olduğum yargısına varınca, daha önce tanıtlamalar olarak değerlendirdiğim nedenlerin tümünü yanlış sayıp yadsıdım” (Descartes R. , 1988, s. 26). İmajların ve duyularla algılananların şüpheli durumunun ardından Descartes, görme duyusunun hakikate ulaşmaktaki başarısızlığına değinir. Ona göre “görme duyusu bize nesnelere ilişkin gerçeğin konusunda ancak koklama ya da işitme duyularının verdikleri denli güvence verirken, öte yandan akıl yürütmemiz araya girmediği ne imgelemimiz ne de duyularımız bize hiçbir zaman herhangi bir şey konusunda inanç veremezler” (Descartes R. , 1988, s. 30). Böylece görmek bilmeyi garantilemenin bir yolu olamaz. Asıl olan, tıpkı ileride Platon’da göstereceğimiz gibi, aklımızda “yerleştirilmiş” bir halde bulunan idealardır:

Ve dikkat etmek gerek ki imgelemden ya da duyularımızdan değil ama aklımızdan söz ediyorum. Tıpkı güneşi çok açık olarak görmemize karşın bu nedenle onun görüldüğü denli büyük olduğu yargısında bulunmayışımız gibi, benzer olarak pekâlâ bir keçi bedeni üzerinde bir aslan başı da imgeleyebilir ve bunu zorunlu olarak bu kuruntunun var olduğu vargısını çıkarmaksızın yapabiliriz; çünkü akıl böyle gördüğümüz ya da imgelediğimiz her şeyin gerçek olduğunda diretmez. Ama bize açık olarak tüm idealarımızın ya da kavramlarımızın belli bir gerçeklik temelleri olması gerektiğini söyler; çünkü yoksa tümüyle eksiksizlik ve gerçeklik olan Tanrı onları bize yerleştirmiş olamazdı (Descartes R. , 1988, s. 31).

Descartes'ın çağdaşı Thomas Hobbes, ünlü eseri *Leviathan*'ın (1651) ilk bölümü olan “İnsan Üzerine” isimli başlığa ilk olarak “algı” kavramını açıklayarak başlar. İdealizmden materyalizme kayan bir düşünür olarak ele alınmasına rağmen, bilmek ve görmek arasındaki ilişki konusunda idealist filozoflarla hemfikirdir. Ona göre;

Renkler ve sesler, onlara neden olan varlıklarda veya nesnelere olsa idi, onlardan ayrılamazlardı; oysa bir ayna<sup>52</sup> veya bir yankıda olduğu gibi, bunların birbirinden ayrılabilir olduğunu, nesnenin bir yerde, görüntünün bir başka yerde olduğunu biliyoruz. Belirli bir mesafede, gerçek nesne, bizde yarattığı hayale sarmalanmış gibi görünse de; nesne başka bir şey, imge veya hayal bir başka şeydir. Yani algılama, her durumda, dışardaki nesnelere gözlerimiz, kulaklarımız ve diğer algılayıcı organlarımız üzerindeki etkisinin veya hareketinin yarattığı ilk hayalden başka bir şey değildir (Hobbes, 2007, s. 24).

İmajların ve duyuların hayale benzediğini dile getiren Hobbes ile benzer şekilde, Kant *Critique of Judgment* (1780) eserinde *numen* (kendinde şey, duyular-üstü) ve *fenomen* (duyularla algılanan) ayrımını temellendirir. Buna göre “Eğer insan akli (mind) verili sonsuzu çelişki olmadan düşünebiliyorsa, kendi içinde duyular üstü bir güce sahip olması gerekir; bu güç, bir numen fikri sezilemez olan duyular-üstü güçtür, ancak yine de salt görünüm olanın altında yatan temel olarak kabul edilebilir, yani dünyaya dair sezgilerimiz olarak” (Kant I. , 1987, s. 225). Hakikate ulaşırken duyuların değil, duyular üstünün merkeze alınmasıyla birlikte, Kant'a göre “özne numen olarak kabul edilir” ve o “yine de kendi yapısının bir parçası olarak, duyular üstü bir yeteneği (özgürlüğü) olduğunu kavrayabildiğimiz tek doğal varlıktır” (Kant I. , 1987, s. 436). Kant'ın açtığı;

---

<sup>52</sup> Hobbes'un da tıpkı Platon gibi, aynı konu hakkında aynı “ayna” örneğini vermesi ilginçtir.

Fichte, Schelling ve Hegel ile devam eden Alman idealizmini eleştiren Marx ve Engels ise materyalist bir bakış açısıyla gerçekliği maddi koşullarda ve toplumsal ilişkilerde arar. Burada idealizme karşı materyalist bir müdahalenin olduğu açıktır. Ancak buna rağmen, Marx ve Engels söz konusu özne, imaj ve hakikat olduğunda Kant ile benzer bir konumu paylaşır. *Alman İdeolojisi* (1845) kitabında *camera obscura* metaforuyla Alman idealizmini ters çevirip ayakları üzerine oturtan Marx, şöyle yazar: “Gökten yeryüzüne inen Alman felsefesinin tam tersine, burada, yerden gökyüzüne çıkılır. Başka deyişle, etten ve kemikten insanlara varmak için, ne insanların söylediklerinden, imgelerinden, kavradıklarından ve ne de anlatıldığı, düşünüldüğü, imgelendiği ve kavrandığı biçimiyle insandan yola çıkılır; gerçek faal insanlardan yola çıkılır” (Marx & Engels, 2010, s. 45). Görüldüğü gibi Marx her ne kadar insan aklında yer bulan kavramlardan hareketle idealizmden gerçek insanların ele alındığı materyalizme doğru bir yön çizmişse de imajları –camera obscura metaforu aracılığıyla- bir tür yanlış ideolojiye eşitleyerek onları pejoratif bir vurguyla ele aldığı da muhakkaktır. Felsefe tarihinden çıkardığımızda, geriye çok az şey kalacak kadar etkili bu filozofların ortak noktası iki katmanlıdır: birincisi; gördüğümüz şey ile bildiğimiz şeyin bir ve aynı şey olup olmadığı, ikincisi; eğer öyle değilse, bildiğimiz şey ile nesnel gerçeklikte yer alan şeyin birbiriyle bir ve aynı şey olup olmadığı. Sayılan tüm bu filozofların hepsinin temelinde Platon’un görmeyi bilmeden ayırması ve onu yanılsamaya eşitlemesi<sup>53</sup> analizi bir şekilde yer bulur. Şimdi, bu analize yakından bakarak, Platon’un asıl eleştirisinin imaja ve mimetik sanatlara mı yoksa başka bir doğrultuya mı olduğunu yeniden düşünelim.

Platon *Devlet* adlı eserinin özellikle II ve III. kitapları boyunca, bilgiye ve hakikate ulaşmanın epistemolojik yönünü tayin etmeye çalışır. Bunun için dünyayı öncelikle ikiye

---

<sup>53</sup> Öte yandan, bu durumun tam aksine görmekle bilmeyi birbiriyle bağdaştıran örneklerden de söz etmek mümkündür. Söz gelimi, ünlü Oidipus mitinde babası kral Laios’u öldürüp annesiyle evlendiğini öğrenen Oidipus, “bu korkunç hakikat karşısında dehşete düşer ve üzüntüden kendini kör eder, annesi İokaste ise utançtan kurtulamayarak kendini asar” (Berens, 2021, s. 263). Aslında Oidipus, hayatla olan “bilme” bağını koparmak için gözlerini kör etmiş, İokaste’nin kendisini asarak öldürmesinin aksine, hayatına görmeyerek, başka bir deyişle bilmeyerek devam etmiştir.

ayırır: *Oraton* ve *Noeton* adındaki görülen (visible) ve bilinen (intelligible) dünya. Görülen dünya iki alt kategoriye ayrılır: *Eicasia* ve *Pistis*. *Eicasia*, bildiğimiz anlamda imajların, görüntülerin, yansımaların dahil olduğu, benzerlik ve tahayyülü (imagination) içerisinde barındıran alandır. *Pistis* ise, duyu organlarıyla algılanan nesnelere empirik bilgisine erişilen kategoridir. Bu alanda yer alan algılama (perception), Platon'a göre insana daima inançlar ve kanaatlar düzeyinde bir bilgi edinimi sağlar, bu yüzden de görülen dünyaya dahildir. Buna karşılık hakikate ait olarak kabul edilen "bilinen dünya" yine iki alt kategoriye ayrılır: *Dianoia* ve *Noesis*. *Dianoia* düşünce nesnelere (objects of thought) içeren, düşünme ve akılla ilişkili kısımdır. *Noesis* ise hakikate ulaşılan alandır ki, içerisinde formların, hakikatin ve diyalektiğin yer aldığı, idealar dünyası işte burasıdır. *Eicasia*, *Pistis*, *Dianoia* ve *Noesis*'i bir çizgi olarak düşünürsek, özellikle mimetik sanatlar çizginin en solundaki *Eicasia*'da, hakikat ise çizginin en sağındaki *Noesis* alanına ait olması sebebiyle birbirlerinin zıt kutuplarını oluştururlar. Bu yüzden imajlar Platon'un epistemolojisinde en aşağı tabakada yer alan, "sadece çocukları ve aptalları kandıran" bir konumdadır. Eğitim ve hakikat ise tam aksine, *Noesis*'te yer alan ve en üst düzeyde yer alan bilgi düzeyidir. France Farago, *Sanat* isimli kitabında Antik Yunan'da Platon'un imgeyi mahkûm edişinin metafizik nedenini "gerçekdışı, gerçeğin önüne geçer; *eidolon* (görüntü-hayali imge) *eidon*'un (idea, öz) önüne geçer" (Farago, 2017, s. 38) diyerek açıklar. Platon'un Sokrates ile Glaucon'a mimetik sanatların ideal devlette yasaklanmasını tartıştıran asıl sebep de budur. Buraya kadar bilindik temel argümanları özetledik. Şimdi, *Devlet* eserine detaylıca bakıldığında farklı bir iddia öne sürmek kaçınılmaz hale geliyor.<sup>54</sup>

Öyle görünüyor ki, Platon'un asıl odak noktası imajların bir kandırma, bir tür yanılsama aracı olduğunu söylemek ya da sanata karşı çıkmak değildir. Bunun için biraz bağlam bilgisine ihtiyacımız var. Kitap boyunca Platon'un asıl hedefinin sanatın kendisi

---

<sup>54</sup> Bu kısımlarda Dr. Murat Çelik'in "Philosophy of Art" dersinden ziyadesiyle faydalandım.

değil, dönemin en ünlü şairlerinden Homeros'un<sup>55</sup> kendisi olduğunu söylemeyi gerektirecek pek çok referans var. Neredeyse Platon'un özellikle Homeros'a *ad hominem* yaptığını düşündürecek kadar ileri giden cümleler bunlar. Öncelikle Platon, kitabın en başında hem şair Homeros'u hem de şiiri ideal devletinden dışlamaktan söz eder: "Şiirin hakikatten üç kez uzaklaştırılmış bir taklit olduğu ortaya çıkar ve taklitçi olmakla suçlanan dramatik şairler gibi Homeros da onlarla birlikte sürgüne gönderilir. Ve Devlet fikri, gelecekteki bir yaşamın açığa çıkışıyla tamamlanır" (Plato, 1992, s. 6). Öte yandan Platon, Homeros'un bir şair olarak sanatına olan hakimiyetine ve sanat yapma biçimine hayran olduğunu da sık sık vurgular: "Homeros hayranı olmamıza rağmen Zeus'un Agamemnon'a gönderdiği yalan rüyaya hayran değiliz" (Plato, 1992, s. 104). Hayran olmasına rağmen, Homeros'un yazılarında tanrıları yanlış tanıtan, olayları trajikleştiren, insanlara "yalan söyleyen" biri olduğunu iddia eder: "Bunlar Homeros, Hesiodos ve insanlığın en büyük hikâye anlatıcıları olan diğer şairler tarafından anlatılanlar dedim. Ama hangi hikayeleri kastediyorsun, dedi; onlarda ne kusur buluyorsun? Çok ciddi bir hata dedim; yalan söylemenin suçu, dahası kötü bir yalan. Tanrıların ve kahramanların doğası hakkında hatalı bir temsil yapıldığında olduğu gibi -tıpkı bir ressamın, aslına hiç benzemeyen bir portre yapması gibi" (93-94). Bağlamsal bir bilgi olarak Homeros, Atina polisinde yaşayan insanlar tarafından döneminin hem tarihçisi hem öğretmeni hem hikaye anlatıcısı hem de her şeyi bilen önemli bir kanaat önderi olarak görülmektedir: "Her ne kadar gençliğimden beri Homeros'a karşı bir hayranlık ve sevgi beslemiş olsam da size şunu söyleyeyim; şimdi bile sözcükler dudaklarımda düğümleniyor, çünkü o, tüm o büyüleyici trajik topluluğun büyük kaptanı ve öğretmenidir; ama bir insana gerçeklerden daha fazla saygı gösterilmemelidir, bu yüzden bunu açıkça konuşacağım" (399). Platon'un asıl hedefi, eğitim, öğretim ve kanaat önderliği sürecinin Homeros tarafından

---

<sup>55</sup> Homeros, kronolojik olarak Sokrates ve Platon'dan yüzlerce yıl önce yaşamış olmasına rağmen, kendisinin ansiklopedik bir bilgi kaynağı olması ve eğitim üzerindeki hatırı sayılır ölçüdeki etkisi nedeniyle Platon için önemli bir figür olduğunu söylemek mümkündür.

gerçekleştirilmesi ve buna rağmen insanların ondan öğrendikleri şeylerin doğru olmamasıdır: “Ama hayal edebiliyor musun Glaucon, eğer Homeros gerçekten insanlığı eğitip geliştirebilseydi -eğer sadece bir taklitçi olmasaydı, bilgiye sahip olsaydı- onun çok fazla takipçisi olmayacağını ve onlar tarafından onurlandırılmayacağını ve sevilmeyeceğini hayal edebiliyor musun?” (406). Dahası Homeros insanlara şiirini okurken onları ajite etmekte<sup>56</sup>, “yanlış” olan şeyleri trajik bir hale getirmektedir: “Duyun ve değerlendirin: Homeros’un ya da trajedi yazarlarından birinin uzun bir söylevde üzüntülerini dile getiren ya da ağlayan acınası bir kahramanı temsil ettiği bir pasajını dinlediğimizde, içimizden en iyilerimiz bile göğsüne vuruyor - bilirsiniz, en iyilerimiz bile empatiye kapılmaktan zevk alır ve duygularımızı en çok harekete geçiren şairin mükemmelliği karşısında coşkuya kapılırız”<sup>57</sup> (415). Tüm bunların ışığında Platon, Homeros’un gerçekliği manipüle eden bir taklitçi olduğu sonucunu çıkarır: “O halde Homeros’tan başlayarak tüm bu şair kişilerin yalnızca taklitçi olduğu sonucunu çıkarmamalı mıyız; erdem ve buna benzer imgeleri kopyalıyorlar ama gerçeğe asla ulaşamıyorlar değil mi? Şair, daha önce de belirttiğimiz gibi, ayakkabı tamirinden hiçbir şey anlamamasına rağmen ayakkabı tamircisine benzeyen bir ressam gibidir ve onun resmi, ondan daha fazlasını bilmeyen ve yalnızca renklere ve şekillere göre yargılayanlar için yeterince iyidir” (407). Kitabın bir yerinde devletinde şairlere sadece şöyle bir şerh düşerek yer verebileceğini söyler: “Homeros’ta örneklediğimiz gibi bir anlatım biçimini benimseyecek, yani hem taklitçi hem de anlatıcı olacak; ama birincisi çok az, ikincisi ise çok olacak. Katılıyor musun?” (119). Tüm bunlar, Platon’un asıl probleminin bir eğitim ve iletişim problemi olduğunu, dönemin şartlarında şair, ressam ve diğer sanatçıların –ya da *techne/üretim* ile meşgul olanların denilebilir, zira henüz modern anlamda sanat ve sanatçıdan bahsetmek mümkün değildir- bu insanların toplumda eğitici bir konumda

---

<sup>56</sup> Bilindiği üzere Bertolt Brecht’in de tiyatrodaki böyle bir eleştirisi vardır ve bu ajitasyonu/eğlendirmeyi *yabancılaştırma efektiyle* aşmak ister.

<sup>57</sup> İlişkili bir şekilde bu ifade ise Platon’un öğrencisi Aristoteles’in özdeşleşmeye dayanan *katarsis* kavramını akla getirir.

bulunmalarını eleştirdiği anlamına gelir. Buna ek olarak; Platon, mimetik eserleri “taklidin taklidi” şeklinde tanımlar. Buna göre tanrının insana verdiği yatak ideası, bir marangozun yaptığı yatak (taklit) ve bir ressamın yaptığı yatak resmi arasında, üçüncüsü “taklidin taklidi”dir. Dikkat edilirse taklidin taklidiyle sorunu olduğu iddia edilen Platon, konu taklide -marangozun yaptığı yatak- geldiğinde onu eleştirmemektedir. Bunun nedeni marangozun toplumsal yapı içerisinde bir eğitici rolünün olmamasıdır. Mimetik sanatlar, gerçekten “sadece çocukları ve aptalları kandıran” bir alan olsaydı, ancak bunun aksine o dönemde “içlerinden en iyilerinin bile” onu gerçekmiş gibi algıladığı bir alan olmasaydı, başka bir deyişle Platon modern anlamda sanatı görseydi, sanatın görece otonom hale geldiği çağlarda yaşasaydı onu bu kadar eleştirmeyeceğini ve yasaklamaktan bahsetmeyeceğini düşünmek mümkün. Bu tartışmayı bu şekilde ele aldıktan sonra, yeni ve tersyüz edilmiş bir başka argüman ile konumuza bağlamak istiyorum.

### **2.1. Yeni Tanrısallık: Çağımızın Homeros’u Olarak Yapay Zekâ**

Bu noktada yapay zekânın çağımızın Homeros’u olduğunu iddia ediyorum. Bunun nedeni, yapay zekânın günümüzde toplumsallık içerisinde hemen hemen her alanda bir tür üst-akıl ve bilgi otoritesi olarak görülmeye başlamasıdır. Uzun yıllar içerisinde internet olarak ifade edebileceğimiz alanda dijital verilerin birikmesi, burada yer alan her tür dijital izin büyük veriyi oluşturması ve yapay zekânın bu veriyi kullanarak her türlü soruyu soran öznelerle etkileşime girmesi, makineye neredeyse tanrısallık bir *omniscience* (her şeyi bilen) ve *omnipotent* (her şeye gücü yeten) özellik atfedilmesine neden olur. Manovich’in yazdıklarını tartışırken, onun “limitli” insan aklı karşısında yapay zekâyı “limitsiz” bir kapasite olarak ele aldığımı daha önce belirtmiştim. Manovich “A Letter to a Young Artist” (2023) isimli yazısında, yapay zekâyı tam da böyle tanrısallık bir özellik atfederek şöyle der: “İnsan olarak ben ve üretken yapay zekâ arasındaki temel fark: Ben sınırlıyım ama yapay zekâ sınırsız. Evet, elbette: An itibarıyla pratikte önemli

sınırları var. Ancak hızla ilerliyor ve bugün yapabilecekleri, bir yıl önce hayal edebildiğimiz çok ötesinde. Yapay zekânın şu anda yapamayacağı şeyler üzerinde durmak yerine, ‘yapabileceğinin’ yalnızca çoğalacağını varsaymak daha anlamlıdır” (Manovich, 2023). Yazısında makineyi “süper insan” ve “insanüstü varlıklar” olarak niteleyen Manovich’e göre günümüz sanat üretiminde özne ile makineyi kıyaslamak “bilgi ve becerileri sonsuz olan limitsiz süper insanlarla rekabete girmek” ya da “yiyecek almak için Boing 777 uçağı ile bloğun etrafında dolaşmaya benzer”, dolayısıyla “sanatçıların yapay zekâ araçlarıyla sanat yapması” ona göre anlamsız bir fikirdir. Homeros’tan bile daha güçlü bir otorite olarak makine ile tanrı arasındaki analogi ise şöyledir: “Tanrılarla iş birliği mi yapmak istiyorsunuz? Apollon, Athena, Hermes, Zeus ile ‘iş birliği yapan’ bir ölümlü mü?” (Manovich, 2023).

Bu tanrısal otorite hiç şüphesiz yapay zekânın her şeyi biliyor olması ön kabulüne dayanır. Bu ön kabul, yapay zekânın günümüzde akademik çalışmalarda, eğitimlerde, öğrenci ödev ve sınavlarında da kullanılan bir eğitici rolü üstlenmesiyle birlikte düşünüldüğünde, Platon’un ona Homeros gibi yaklaşacağı daha belirgin bir hale gelir. Hayal gücümüzü genişlettiğimizde, Platon eğer algoritmik imajları inceleyen bir düşünür olsaydı, onun fotoğraf medyumunun yakaladığı çerçevelenmiş de olsa bir gerçekliğe tekabül eden fotoğrafın ardından, fotoğrafın gerçeklikle ilişkisini “taklit” eden algoritmik imajları ideal devletinden dışlamak isteyebileceğini söyleyebiliriz. Benzer bir akıl yürütme biçimiyle, nesnel gerçeklikteki bir durumu taklit edenin fotoğraf olduğu, taklidin taklidi olanın ise algoritmik imaj olduğunu söyleyebiliriz. Burada asıl tartışma çekirdeğimiz ise, bunların Platon’un dediği gibi taklit olması değil, öncelikle Homeros’vari bir “her şey uzmanı” olarak makinenin kadir-i mutlak bir dispositif haline gelmeye başlamasıdır.

Makineye atfedilen bu *omnipotent* sıfatını bir soyutlama düzeyi olarak ele alırsak, adı anıldığında anlaşılan en geniş manasıyla birlikte Tanrının da bir tür dispositif

olduğunu söyleyebiliriz. Tüm kutsal kitapları, mitleri, ahlak kuralları, imgeleri, ritüelleri, gündelik hayatta kurulan söylemleriyle birlikte “Tanrı dispoşitifi”, eskiden insanların dünyayı anlamlandırmak için yarattıkları bir totaliteydi. En hegemonik olduđu Orta Çağ’da dünya evrenin merkezi, Tanrı ise bu evrenin mutlak hakimiydi. Bir rasyonalite türüne evrildiđi dönem olan Orta Çağ<sup>58</sup>, bütün “karanlık” ününe rağmen özellikle St. Augustinus, Johannes Scottus Erigena ve Boethius gibi Tanrıyı insanla girdiđi ilişki üzerinden inceleyen ve kendisine daima “ben kimim?” sorusunu soran filozofları içermesi bağlamında parlak bir ışıltıya sahiptir. Bu dönemde yalnızca Tanrı üzerine düşünöldüđu varsayımı; bilgi, varoluş, özgür irade, dil ve akıl yürütme gibi pek çok tema üzerine yazılar yazılmış olması gerçeđiyle çelişir. Söz gelimi, St. Augustinus, 397 tarihinde yazdıđı ünlü eseri *İtirafklar*’da (Confessions) günümüzdeki anlamıyla olmasa da zengin bir kendilik, kendilik üzerine düşünömsellik mevcuttur. Dahası, Augustinus, bu deyim yerindeyse “özneleşme” yolunda imge, imgelem ve hafıza (memoria) üzerine de kafa yorar. Ona göre, “ruhun üç ana yetisi vardır: akıl, irade ve hafıza. Bunlar ruhun özüyle özdeş deđildir, ancak ruhun basit birer arazları da deđildir” (Maurer, 1982, s. 144). Ona göre kendimizi kendimiz vasıtasıyla kavramamız mümkün deđildir, ancak hafızamızda birçok imge vardır ve bu imgeler daima dans etmektedir. Memoria’da sadece bir şeyin imgesi deđil, aynı zamanda kendimin neliiđine dair de pek çok şey bulurum. Dolayısıyla memoria bilgi edinmekle ilgilidir:

Hafızanın koskoca mađarası gizemli, gizli ve kelimelere sığmayan kuytularıyla bütün bu algıları alıyor ve gerektiđi anda ortaya çıkartıp hatırlatıyor. Ama hepsi kendilerine özgü kapılardan girerek burada depolanıyor. Algıladıđımız nesnelerin kendileri giremiyor buraya, sadece onların imgeleri kullanıma hazır olarak duruyor ve hatırladıđımız anda düşünöcemize kendilerini sunuyor. Ama hangimiz imgelerin nasıl olduđunu söyleyebiliriz, hangi duyumuz aracılıđıyla algılandıđını ve hafızanın içine yerleştireildiđini açıkça bilsek bile? Nitekim ben karanlıkta ve sessizlik içinde oturuyor olabilirim, ama istediđim takdirde hafızamda renkleri canlandırabilirim, ak ile kara ya da dilediđim başka renkler arasındaki farkı ayırt edebilirim. Bu renklere yoğunlaştıđımda gözlerimle

---

<sup>58</sup> Bu kısımlarda Prof. Dr. Ertuđrul Rifayi Turan’ın Medieval Philosophy dersinden istifade ettiđimi belirtmek isterim.

algıladığım renk imgelerine sesler saldırıp da onları asla karman çorman etmez, oysa sesler de o sırada oradadır, ama kendilerine özgü odalarında gizli tutulurlar. Gerektiğinde onları da talep ederim, talep ettiğim anda da hemen çıkar gelirler. Dilim sussa da gırtlığımdan hiç ses çıkmasa da ne zaman istesem şarkı söyleyebilirim. Ama her an orada hazır ve nazır bulunan renk imgeleri araya girip şarkımı bozmazlar, çünkü o sırada başka bir oda açılır ve sesler kulağıma akarlar. İşte aynı şekilde öteki duyularımın aldığım ve biriktirdiğim anılarımı da istediğim anda hatırlayabilirim. O an hiç koklamasam da leylakların kokusunu menekşelerin kokusundan ayırt edebilirim. Balı tatlı bir şaraba tercih edebilirim, yani yumuşak bir tadı sert bir tada; istediğim her an tatmasam da dokunmasam da sadece hatırlamam yeter. İşte bütün bunların hepsini içerde, hafızamın o büyük avlusunda gerçekleştirebiliyorum (Augustinus, 2010, s. 303-304).

Augustinus, “Ben kimim?”<sup>59</sup> sorusunu sorarak kendisi üzerine düşünür ve düşünmeye davet eder. Kitaba ismini de veren, “kendimle ilgili her şeyi itiraf edeceğim” iddiası “ama kendim hakkında her şeyi bilmiyorum” argümanı ile devam eder. En önemli sorusu “ben kendime bir soruyum”dur: “Ben kimim? Bilmiyorum. Böylelikle kendimi ne kadar çok araştırırsam, Tanrı’yı o kadar çok bulurum.” Tanrı hakkında daha fazla şey bulmak için öncelikle kendisi hakkında daha fazla şey bilmek ister. Burada, Kartezyen anlamda olmayan bir özne ve kendilik düşüncesi, *telos*’u farklı olsa bile yer bulur.

“Hafızanın o büyük avlusunda” der Augustinus, “ben kendimle de karşılaşıyorum ve kim olduğumu hatırlıyorum, neler yaptığımı, bunları ne zaman, nerede ve nasıl yaptığımı ve yaparken nasıl bir ruh halinde olduğumu” (Augustinus, 2010, s. 304). İşte bu şekilde Augustinus, dünyayla ilişkilene biçimimizde algının, duyuların ve imgelerin yerinden özneye doğru yol alır. Ancak bildiğimiz anlamda öznenen farklı bir öznedir bu. Descartes’ın modern anlamda özneyi icat ettiği, daha doğrusu icat etmeye başladığı doğrudur, ancak onun öncesinde Augustinus özneyi, kendiliği üzerinden detaylıca tartışır.

---

<sup>59</sup> Augustinus şöyle der: “Hafızanın gücü çok büyük Tanrım, insanı ürküten bir şey var, derinlerinde ve sonsuz karmaşasında. İşte zihnin kendisi bu, işte bu benim. O halde ben kimim Tanrım? Nasıl bir doğaya sahibim? Sürekli değişen, pek çok biçime giren, ölçülere sığmayan bir yaşam. Baksanıza şu hafızamdaki geniş ovalara, dehlizlere, mağaralara, her türden şey var içinde, saymaya kalksanız sayamazsınız. Nesnelere arıyorsanız imgeleri orada, sanatları arıyorsanız kendileri orada. Zihnimizi etkileyen duyguları arıyorsanız, tanımlanması zor kavramlar ya da kayıtlı izlenimler olarak orada” (Augustinus, 2010, s. 315-316).

Tanrıdan insana geçiş momenti bağlamında, Kartezyen perspektifte Tanrısallık temasının Tanrıdan insana doğru dönüşümünü *lux* ve *lumen* ayrımı üzerinden görmek de mümkündür. Martin Jay'e göre Kartezyen perspektif üzerine hala tartışmalı birçok meseleye rağmen, şu nokta etrafında kabaca bir fikir birliği oluşmuş gibi görünür. Işığın metafiziksel etkilerine meraktan doğan geç dönem Orta Çağ -ilahî "lux" olarak algılanan ışık yerine, algılanan ışık olarak "lumen"- lineer perspektifi, optikteki matematiksel düzenlilikler ile Tanrının iradesi arasında bir uyumu sembolize etmeye başlar. Bu denklemin dini temelleri aşındıktan sonra bile, iddia edilen nesnel optik düzenin etrafındaki olumlu çağrışımlar güçlü bir şekilde varlığını sürdürür (Jay, 1988, s. 5-6). Dolayısıyla dünya düzeninin, perspektifinin, paradigmasının Tanrı yaratımı bir düzenden matematiksel bir açıklamaya doğru evrildiği bu hat boyunca ışık, uhrevi temellerinden insan algısına doğru evrilir.

Yeni Tanrısallık olarak ele aldığım konuya "Tanrısızlığa geçiş" olarak Heidegger'de de rastlamak mümkündür. Modern zamanların beşinci fenomeni<sup>60</sup> olarak gördüğü Tanrısızlığa geçiş, tanrıların basit bir şekilde yer değiştirmesi anlamına gelmez, başka bir deyişle kaba Ateizm değildir. Tanrısızlığa geçiş iki yönlü bir süreçtir: bir yandan dünya görüşü Hristiyanlaşır, çünkü dünyanın nedeni sonsuz, koşulsuz, mutlak olarak düşünülür; öte yandan Hristiyanlık, Hristiyan dünya görüşü olarak modern zamanlara uyum sağlar. Tanrısızlığa geçiş, Tanrı ve tanrılar hakkındaki kararsızlık durumudur. Bu gelişime en çok katkıda bulunan Hristiyanlıktır. Ancak Tanrısızlığa geçiş, dini dışlamaktan uzaktır; aksine, dini yaşantı ile tanrılarla ilişki ilk kez dini bir deneyim haline gelir. Bu noktaya gelindiğinde, tanrılar kaçmış olur. Ortaya çıkan boşluk, mitin tarihi ve psikolojik araştırmalarla doldurulur (Heidegger & Grene, 1976, s. 342).

---

<sup>60</sup> Heidegger'e göre modern zamanların beş temel fenomeninden birincisi olarak bilimi saymalıyız. Aynı derecede önemli bir fenomen de mekanik tekniktir. Üçüncüsü sanatın estetik ufku girmesi sürecinde görülür: sanat eseri bir deneyimin nesnesi olur; sonuç olarak, sanat insan yaşamının ifadesi olarak görülür. Dördüncü modern fenomen ise, insan faaliyetinin kültür olarak anlaşılması ve gerçekleştirilmesinde sergilenir (Heidegger & Grene, 1976, s. 341-342).

Öznenin temel kavramlardan biri olduğu bu tezde, bunları tartışarak şuraya varmaya çalışıyorum: Modern anlamda öznedenden önce de çağın ruhuyla paralel ve Tanrıyla oldukça bağdaşık bir şekilde, ondan bağımsız olmayan bir “kendilik” düşüncesi vardı. Düşüncenin daha fazla şekillendiği değil ama dünyanın geri kalanını daha çok domine ettiği Hristiyan Orta Çağ’ı, var olan her şeyi Tanrının yarattığı varlıklar, insanı da yaratılanlar hiyerarşisinde en üst mertebeye konumlandırır. Aydınlanma düşüncesi ile birlikte direkt olarak olmasa da insan, Tanrıdan bağımsızlaşma, sekülerleşme ve “kendi” başına bir “kendilik” varlığı olma yoluna girer. Bu döneme ya da sonrasına boşuna “akıl çağı” ya da “Aydınlanma” denmemiştir. Burada Tanrının mutlaklığından insan aklına doğru bir gidişat vardır.

Bununla paralel bir şekilde, Kopernik devrimi ve elbette ki ardından gelen bilimsel açıklamalarla birlikte insan tarafından yaratılan Tanrı dispozitifinde deyim yerindeyse bir seyrelme yaşanır. Evrenin merkezinin Dünya olmaması, onun da tıpkı diğer sıradan gök cisimleri gibi Güneş’in yörüngesinde dönüyor olması, Tanrının olduğu kadar insanın da konumunu yeniden düzenler. Kopernik’in ardından gelen pek çok buluş ve açıklama; Galileo’nun astronomik keşifleri, Kepler’in gezegenlerin konumuna dair matematiksel hesaplamaları, Charles Darwin’in evrim teorisi: Hepsi de Tanrı fikrindeki bu seyrelmenin adımları olarak okunabilir. Nietzsche’nin “Tanrı öldü” argümanı çağına kadar, başka bir deyişle 20. yüzyılın başına kadar<sup>61</sup> azalarak süren bu süreç, günümüzde yeni bir Tanrısallık atfedilen, yine insana benzeyen ve yine insan tarafından icat edilen yapay zekâ ile günümüze değin sürer. Günümüzde her şeye kadir, her şeyi gören ve bilen sıfatları artık daha ziyade yapay zekâ için kullanılır hale gelmektedir. Burada elbette ki Tanrının yerini makinenin aldığını iddia etmiyorum. Bu oldukça lineer ve sığ bir iddia olurdu. Sadece, Tanrı-insan-makine üzerinde kurulan bir momentte, ortada yer alan insanın geçmişte -ve daha az da olsa hâlâ- Tanrıya atfettiği kutsallığın yavaş yavaş makine

---

<sup>61</sup> Tarihlendirmelerde 19. yüzyılın sonu ve 20. yüzyılın başının daima özel bir ilgiyi hak ettiği gözden kaçmadan.

ile de paylaştığını, özellikle Lev Manovich ve Max More gibi fütüristlerin makineye olan övgülerini okuyunca fark etmemenin mümkün olmadığını düşünüyorum. Dahası her zaman açık bir şekilde olmasa da, incelemeye konu ettiğim hemen hemen tüm örneklerde benzer bir yankı duyulur. Şimdi bu argümanları somutlaştırmanın bir yolu olarak, bir sonraki analize geçelim.

## **2.2. Analiz V: Memo Akten'den *Herkes Sevgi Dolu Zarafet Makineleri Tarafından Gözetleniyor* (2021) ve Yeni Tanrısallık**

Memo Akten, sanatçı web sayfasında *Herkes Sevgi Dolu Zarafet Makineleri Tarafından Gözetleniyor* (All Watched Over by Machines of Loving Grace) (2021) isimli sanat eserinin açıklamasına David Hume'un *Dinin Doğal Tarihi* isimli kitabından şu alıntıyla başlar: “Tanrısallık ne kadar muazzam temsil edilirse, insanlar onun hizmetkârlarına karşı o kadar uysal ve itaatkâr olurlar ve onun tarafından talep edilen kabul ölçüleri ne kadar açıklanamaz olursa, doğal aklımızı terk etmek ve onların hayalet rehberliğine ve yönlendirmesine boyun eğmek o kadar gerekli hale gelir” (Akten, 2021).

“Dijital Bir Kültür İçin Dijital Bir Tanrı” (A Digital God for a Digital Culture) isimli yazısında kendisini “görüntüleri, sesleri ve davranışları algoritmalarla şekillendiren; birincil ortamı ve zanaatı kod olan bir sanatçı” (Akten, 2016) olarak betimleyen Akten, “Herkes Sevgi Dolu Zarafet Makineleri Tarafından Gözetleniyor” isimli söz konusu bu eserinin adını şair Richard Brautigan'ın 1967 tarihli aynı adlı şiirinden alır. Çalışmasını durağan haldeki algoritmik imajların bir araya getirildiği ve birbirine karıştığı bir video klip olarak tasarlar. Dönemin son teknolojisine sahip bir makine öğrenimi süreci geçirmiş yapay zekâ algoritmalarını temel alan özel bir yazılım kullanır. Ona göre bu çalışma “teknolojiye olan takıntımız, fetişleştirmemiz ve tanrılaştırmamız hakkında kısa deneysel bir film”dir (Akten, 2021). Akten, insan ile teknoloji arasında hayali olduğunu varsaydığı sınırları göstermeyi hedefler. Dolayısıyla

doğayı hakimiyet altına alma çabaları aslında insanın kendisini ehlileştirme çabasından başka bir şey değildir. Sanatçıya göre “büyüme ve ilerleme gibi kutsal misyonlarımıza bağlılıkla, optimize etme ve bilgisayarlaştırma, hızlı hamleleri harekete geçirme yönünde devam eden yarışımızda, yanlış değerlendirdiğimiz dar zekâmızın istenmeyen sonuçlarını bırakın öngörmeyi, çoğu zaman görmekte bile başarısız oluyoruz” (Akten, 2021).



**Görsel 12.** *Herkes Sevgi Dolu Zarafet Makineleri Tarafından Gözetleniyor*, Memo Akten (2021)

Sanatçının self-fotoğrafı olarak insan öznesi ile başlayan eser, ardından fotoğrafın algoritmik bir imaja dönüşmesiyle; doğayla, hayvanlarla ve doğal güzelliklerle, özellikle bunların birbirine içkinleşerek karışmasıyla devam eder. Tarihsel bir okuma üzerinden kurulan şehirler ve teknoloji ile birlikte makineye bağlanan seri, sanatçının yeniden self-fotoğrafına dönmesiyle birlikte son bulur. Bununla bağlantılı olarak ona göre insanlık ve teknoloji arasında bir ayrım olmadığı için ya/ya da diye bir şey yoktur; teknoloji insanidir ve dolayısıyla doğaldır. Teknolojinin reddedilmesi insanlığın reddedilmesidir. Bu yanlış ikilemden kurtulmak için bütünsel bir yaklaşım benimsemeli; sadece teknolojiyi değil, tüm insanlığı, teknoloji de dahil olmak üzere tüm doğayı kucaklamalıyız. Kurtuluş teknolojiye boyun eğmek olmadığı gibi onu reddetmek de değildir (Akten, 2021). Dolayısıyla yapay zekâyâ vehmedilen “kurtarıcılık” ya da “yıkıcılık” ikilemini aşmaya

çalışır.

Akten'e göre "I. Dünya Savaşı bize analog bilgisayarları verdiyse -en azından gelişimini hızlandırdıysa-, II. Dünya Savaşı bize dijital bilgisayarları verdi, Soğuk Savaş bize interneti verdi; şu anda sözde teröre karşı savaş ve kitle gözetimi bize yapay zekâyı veriyor" (Akten, 2016). Böylelikle Akten, günümüz kitle gözetimi ile Yeni Tanrısallık arasında bir bağ kurar. Çalışmanın başlığında yer alan, herkesi "gözetleyen" sevgi dolu zarafet makineleri, geçmiş Tanrıların yerine geçen Yeni Tanrısallığı sembolize etmektedir. Ona göre, binlerce yıldır dinler, ev sahibi kültürlerin özelliklerine ve ihtiyaçlarına cevap vererek gelişir, milyonlarca Tanrı gelip geçer; bazıları tamamen kaybolur. Bazıları yerel gruplara indirgenirken, bazıları ise uluslar ve kıtalar boyunca yayılır. Toplumlar büyüdükçe ve değiştikçe, Tanrılar ve dinler de onlarla birlikte evrilir. Kültürel olarak en uygun olan inanç ve değerler hayatta kalır. Ancak şimdi artık, artan teknolojik gözetim çağında yaşıyoruz. Snowden<sup>62</sup> sonrası dönemde, mahremiyet ihlalinin boyutunun daha da farkındayız. Ancak Snowden ifşaları beklenen etkiyi yaratmamış ve halk kitlesel bir tepki vermemiştir. Mahremiyet için bir talep oluşmamıştır. İnsanlar, erdemli ve yasalara uyanları koruyan bir Yüksek Gücün gözetlediğini bilmekte güvenlik ve rahatlık bulurlar. Burada masum olanlar için endişe yoktur, sadece suç işleyenler tespit edilip cezalandırılır. Akten, bu durumu geleneksel dinin ve geçmişin ahlaki yüksek Tanrılarının rolüne benzetir (Akten, 2016). Eski her şeyi gören ve bilen Tanrı ile algoritmaların gözetlemesi anlamına gelen yeni Tanrısallık arasında kurulan bağ, bu açıdan dikkat çekici bir tersine çevirmedir: Geleneksel dinlerin Yunan mitolojisinden beslenmesine oldukça benzeyen bir yerden, artık Yeni Tanrısallık geleneksel dinlerden beslenir.

Yeni Tanrısallık bağlamında Nietzsche'nin "Tanrı öldü" argümanı ile Memo

---

<sup>62</sup> 2013 yılında Amerikan Ulusal Güvenlik Kurumu'nun (NSA) sırlarını ifşa eden ve uzun yıllar sürgünde yaşayan eski istihbarat görevlisi Edward Snowden, 2013'teki gözetleme tekniklerinin bugünkü teknolojiye kıyasla "çocuk oyuncuğu olduğunu" (Snowden, 2023) söyler.

Akten arasında bir bağlantı kurmak, ilerleyen kısımda kendisinin de söylediği gibi mümkündür. Nietzsche'ye göre “Şimdi tanrı öldü!” ve şöyle devam eder: “Yüce insanlar, bu Tanrı sizin en büyük tehlikenizdi. Ancak şimdi, o mezarında yatarken, siz dirildiniz. Ancak şimdi büyük öğle vakti geliyor, ancak şimdi yüce insan hükümdar oluyor! Bu sözleri anladınız mı, ey kardeşlerim? Korkuyor musunuz; kalpleriniz mi bulanıyor? Burada uçurum mu önünüzde açılıyor? Burada cehennem köpeği mi havlıyor? Peki öyleyse! İşte şimdi! Yüce insanlar! Ancak şimdi dağ, insanlığın geleceğiyle doğum yapıyor. Tanrı öldü: şimdi istiyoruz ki, üstinsan yaşasın” (Nietzsche, 2006, s. 232). Bu sebepten, Nietzsche'ye göre durum budur; “Tanrı insanın içinde ölmüştür, insan kendi eliyle öldürmüştür onu; Tanrının ölümüyle açılan boşluğa yuvarlanmakta ve en büyük tehlikeyle, yok olmakla karşı karşıyadır, fakat bu en büyük tehlike, onun en büyük olanağıdır, insan ne yapıp yapıp bu boşluğu kendi varlığıyla kendini alt ederek doldurmalıdır, ancak böyle değer kazanacaktır Tanrıyı öldürmesi” (Oflazoğlu, 1984, s. 6).

Bu ilan, esasında Hıristiyan ahlakının sonu anlamına gelir. Tanrının ölmesi, aslında modern anlamda insanın üzerine kurduğu tüm prensiplerde bir değer yitimi olduğunu bünyesinde taşır. Foucault'ya göre Tanrının ölümü ile insanın ölümü arasında işte bu bağlamda bir paralellik vardır: “Nietzsche, filolojik bir eleştiri boyunca, belli bir biyolojizm boyunca, insan ile Tanrının birbirlerine ait oldukları, ikincisinin ölümünün birincisinin yok olmasıyla eşanlamlı olduğu ve üst insanın vaat edilmesinin her şeyden önce insanın ölümünün kaçınılmazlığını işaret ettiği noktayı bulmuştur” (Foucault, 2001, s. 476). Ona göre Nietzsche'nin bu eleştirisi, yeni bir başlangıca gebedir. Nietzsche'ye göre “Tüm tanrılar öldü: şimdi Üstinsanın yaşamasını istiyoruz. Bu olsun büyük öğlede son dileğimiz” (Nietzsche, 2016, s. 73). Ve artık tüm dünya “bir zamanlar tüm dünyanın inandığı eski Tanrının artık yaşamadığını” (Nietzsche, 2016, s. 262) bilmektedir. Nietzsche, Tanrı'nın öldüğünü ilan ederek aslında, Hıristiyanlığın doğa-karşıtı din

düşüncesinin Antik Yunan'ın doğaya yakın tanrı mitolojisiyle olan karşılığını ortaya koyar. Bu Eski Tanrısallık, teknoloji ve dijitalleşme ile birlikte Yeni Tanrısallık olarak dönüşüm geçirir. Akten'e göre "Dijital kültürümüz için Dijital bir Tanrı yaratıyoruz" (Akten, 2021). Şöyle der:

İnsan korku, kontrol ve güç vermek için Tanrı'yı icat etti. Bizi izleyen, yargılayan, koruyan, her şeye gücü yeten, her şeyi bilen ve her yerde hazır ve nazır güçleri dayatan kadim dinlerdi. Bunlar kitleleri kontrol etmek için uydurulmuş efsanelerdi. Bugün bizler ruhani duyarlıklarımızı kaybederken ve kendimizi materyalizm ve teknolojik teslimiyetin baş döndürücü yarışında boğarken, Gözetmenimiz de uyum sağlıyor ve bizimle birlikte evrim geçiriyor. Metafizik özellikleri parçalandıkça ve modası geçtikçe boşluklar dolduruluyor ve fiziksel, maddi, dijital yaşam tarzlarımıza uyacak yeni özelliklerle -fiziksel, maddi, dijital özellikler- ikame ediliyor. Artık Eski Tanrılardan korkmuyoruz, onlar bizi koruyamıyor ya da kontrol edemiyor, bu yüzden yenilerine ihtiyacımız var. *Nietzsche'nin dediği gibi Tanrı'yı öldürdük. Ama O'nu teknoloji-kültürümüze uygun olarak Teknoloji ile yeniden inşa ediyoruz. Efsane gerçek oluyor. İnsan yapımı gerçek bir tanrıya gittikçe daha da yaklaşıyoruz: Bulut'ta, her yerde yaşıyor. Bizi izliyor, düşüncelerimizi ve hayallerimizi birler ve sıfırlar halinde dinliyor* (Akten, 2021).

"Düşünce ve hayallerimizi birler ve sıfırlar halinde dinleyen" bu gözetleme makineleri, Jeremy Bentham'ın *panoptikon*<sup>63</sup> olarak bilinen, kendisine has bir gözetim tekniği üzerine kurulu olan hapisane mimarisini ve sonrasındaki gözetim toplumu tartışmalarıyla da ilişkilidir. Günümüzden bakıldığında panoptikon olma işlevini makineye atfetmek daha geçerli görünmektedir. Bunun nedeni, bir panoptikon olarak makinenin sadece dışsal olarak gözlenebilen hareket ve davranışlarımıza bakarak ya da Foucault'nun dediği gibi özneyi self-disipline yönelterek gözetim altında tutmanın ötesine geçmesi; isteklerimize, hayallerimize, meraklarımıza, kısacası en mahrem bilgilerimize<sup>64</sup> bile erişebilme imkanına sahip olmasıdır. Akten de yazılarında gözetim konusu ile gözetilen/gözetleyen Tanrı arasında da bir ilişki kurar. Jeremy Bentham'ın

---

<sup>63</sup> Latince de "pan" her şey, "optikon" da "görebilmek" anlamına gelir ve böylelikle panoptikon, her şeyi gören anlamını verir.

<sup>64</sup> Makine sadece bilinçli hareketlerimizin kaydına değil, farkında bile olmadığımız verilerimize de erişmesi bakımından özellikle önem kazanmaktadır. Son zamanlarda gerçekleştirilen konferanslarda da sıkça tartışıldığı üzere, algoritmalar kullanıcıların yalnızca metin, ses, imaj ve video gibi verilerine göre değil, göz hareketlerinden bakışların odaklandığı yere, el hareketlerinden bakış sürelerine kadar inanılmaz ayrıntılı veriler üzerinden düzenlenmektedir.

panoptikonu ile Michel Foucault'nun konu üzerine analizlerine işaret eder ve bağlamı günümüze kaydırarak şöyle der: “En azından 12000 yıl önceki Neolitik dönemden beri bir Panoptikon içinde yaşamıyor muyuz? Tanrıların gökyüzündeki tek yönlü aynanın arkasından asimetrik bakışları ile? Hapishane gardiyanları ya da devlet gözetimi gibi daha yüksek bir güç tarafından gerçekten izleniyor olabilirsiniz; ya da izlendiğinize inanabilirsiniz, örneğin kurgusal bir tanrı tarafından. Buna inandığımız sürece, kontrolün gücü de burada yatmıyor mu?” (Akten, 2016). Akten elbette ki Google, Facebook, NSA, GCHQ'nun taptığımız Tanrılar olduğuna veya başka büyülü Tanrı benzeri güçlere sahip olduklarına inandığını iddia etmez. Sadece, daha önce geleneksel dinin rolü olan ve artık bu rolde etkili olmayan “her şeyi gözetleyen Tanrı” kavrayışının, gözetim ve kontrol toplumundaki eski rolünü bu yeni Tanrısallığın üstlendiğini iddia eder. Dolayısıyla Tanrının *omnivoyant*<sup>65</sup> (her şeyi gören) sıfatı artık “düşüncelerimizi ve hayallerimizi birler ve sıfırlar halinde dinleyen” makineye de içkinleştirilmeye başlanır.

Tanrıya atfedilen en büyük özelliklerden biri olan ölümsüzlük ya da ezeli-ebedi var oluş, özellikle transhümanizmin<sup>66</sup> en önemli ilgi odaklarından biridir. Eskiden Tanrının sahip olduğu ölümsüzlük potansiyelinin artık insanda olması gerektiğini savunan transhümanist ekol, bu koşullarının gerekli ve yeterli temelini teknolojiye bulur. Dolayısıyla yukarıda yer verdiğimiz Akten'in görüşleri, ünlü transhümanist ve fütürist Max More ile aynı noktada olmasa da yoğun bir paralellik içerisindedir. Temel metinleri

---

<sup>65</sup> *Omnivoyant*, Latince'de her şeyi gören anlamına gelir. Bu kavram, “omni-” (her şey) ve “videre” (görmek) köklerinden türetilmiştir.

<sup>66</sup> Transhümanizm kavramı “trans” ve “hümanizm” kelimelerinin birleşmesinden meydana gelir. Ön ek olan “trans”, “geçmek, aşmak” anlamlarına gelir. Hümanizm ise “Eski Yunan ve Latin kültürünü en yüksek kültür örneği olarak alan ve Orta Çağın skolastik düşüncesine karşı XIV. yüzyılda doğan felsefe, bilim ve sanat görüşü”dür (TDK, 2023). Transhümanizm kavramına, günümüzde yüklendiği anlama en yakın kullanımın Julian Huxley'in 1957 tarihli “New Bottles for New Wine” (Yeni Şarap için Yeni Şişeler) adlı kitabında rastlanır. Kitabın bir bölümünde transhümanizm kavramını kullanan yazar; “insanın insan kalarak, yeni olasılıkların ve kendi doğasının farkına vararak kendisini aşması” şeklinde tanımlar. Günümüzde kullanıldığı şekliyle transhümanizm, 1990 yılında fütürist düşünür Max More'un “Fütürist Bir Felsefeye Doğru” adlı makalesinde yeniden tanımlanır. Max More, yaşanan bu dünyada biyoteknolojik gelişmeler ile fiziksel ve zihinsel yetkinleşmeyi içerecek şekilde transhümanizm kavramını terimsel anlamda ilk defa kullanan kişinin kendisi olduğunu ifade eder. Hatta yazısında, “transhümanizm felsefesi hakkında ilk (ve devam eden) yazılarım, bildirgeler ve ilkeler yazma eğilimim, kısmen ‘transhümanizmin babası’ olarak tanımlanmama” (More, 2023) yol açan şey olduğunu kendisi söyler.

baştan sona okunduğunda, asıl meselesinin sürekli din, Tanrı ve ölümsüzlük üzerine olduğu görülür. Dinin bir sosyal kontrol ve tahakküm biçimi olarak işlev gördüğüne dair çok da tartışmalı olmayan bir görüşü savunduğu 1989 tarihli “Transhumanism: Toward a Futurist Philosophy” isimli makale ile More, sadece Akten ile olan benzerlikleri ile değil Tanrıyla olan yoğun mücadelesi bakımından da dikkat çeker (More, 2023). Transhümanizmin önemli isimlerini bir araya getiren aynı adlı bir kitapta yine sadece insanın yükselişi değil, aslında Foucault ve Nietzsche ile yan yana okunabilecek bir çifte düşünüş durumundan da bahsedilir. Gregory Stock’a göre “Orta Çağ’da Batılı düşünürler için insanlığın özel önemi açıktı: Dünya evrenin merkeziydi ve biz Tanrının suretinde yaratılmıştık. Kopernik devrimi bu kavramı yıktı, insanlığı yüce konumundan koparıp onu birçok yıldızdan birinin etrafında dönen periferik bir gezegende mahsur bıraktı. Darwinci devrim işi tamamladı ve bizi ilahi bir bilinçle değil, rastgele doğal güçlerle şekillendirdi” (Stock, 2013, s. 314). Dolayısıyla burada iki tür bir gidişattan bahsetmek mümkündür: Bir grafikte, Tanrıdan insana ve oradan da makineye doğru yükselen eğrilerden ya da Tanrı ile birlikte insanın önce yükseldiği, ardından modernizmle birlikte, bir arada düştüğü ve günümüzde makinenin yükselişte olduğu bir eğriden. Sonuç ne olursa olsun, yükselen grafikte zaferin, günümüz itibariyle algoritmik dispozitiflere kaydığı ise muhakkak.

Tanrı-insan-makine momentini bağlamında, üç başlıktan bahsetmek mümkündür: Birincisi, Nietzsche ile birlikte Eski Tanrısallığın artık sembolik olarak da devam etmediği ya da tam aksine sadece sembolik bir düzeye sabitlendiği, ikincisi transhümanizmin insan ile makine birlikteliğinden Yeni Tanrısal bir alayım yaratmaya çalıştığı ve üçüncüsü Memo Akten’in yazdığı manifesto niteliğinde yazılarında belirttiği gibi, yapay zekâ bağlamında Yeni Dijital Tanrılar tarafından sürekli gözetleniyor olduğumuz durumudur. Bu analiz özelinde bu üç başlığın kapitone noktaları gibi daima birbirine dikildiğini düşünüyorum.

### 3. İkinci Bölüm Sonucu: “Taklit” İmgesinden Taklidin Kendisine

Bu bölümde ilk bölümde bıraktığım yerden başlayarak, makinenin düşünme kapasitesi ve bunun nasıl ele alındığı tartışma konusu olmaktadır. Alan Turing, John Searle ve Joseph Weizenbaum ile birlikte “düşünen/öğrenen özne kimdir?” ya da “makinelere düşünebilir mi?” sorusunun cevabını, üç yaklaşım arasından umut ve tehlikeyi bir arada düşünmeyi öneren ve asıl tartışılması gereken kısmın yargıda buluma/karar verme süreçleri olduğuna vurgu yapan Weizenbaum’un eleştirel müzakereci yaklaşımında bulmak mümkündür. Bu üç yaklaşımı özellikle “sanatçı” robot Ai-Da üzerinden somutlaştırarak, Ai-Da’nın bu üç yaklaşım açısından ne anlama geldiğini tartışıyorum. Burada, onun yaratıcıları tarafından insansılaştırılarak sunulmasının beraberinde kamusal alana sirayet eden bir yanılsama yarattığı görülmektedir. Tüm bu tartışmalar, makinenin özneleşme süreçlerine nasıl yerleştirildiğini, özellikle örnek analizler ve bu analizlere dönük söylemler üzerinden göstermektedir. Bu konuyla ilişkili olarak dördüncü bölümde, özellikle yargıda bulunma süreçlerinde, yapay zekanın (artificial intelligence) entelektüel (intellectual) ile olan ilişkisini “iki şey arasından seçim yapma” zemininde tekrar ele alacağım.

Başlıkta yer alan soruya geri dönersek, makinelerin halihazırda düşünemediğini, sadece söz konusu bu insan kapasitesini taklit ettiğini söylemek doğru olur. Var olanı imite ederek yeni ve gerçekten de ontolojik olarak benzersiz çıktılar üretebilirler, ancak en başta onlara verilen muazzam miktarda özne verisi olmasa, bu imitasyon sürecini de gerçekleştiremezler. Bu noktada şöyle bir argüman geliştirilebilir: İnsanlar da henüz bebekken, onlara çevreleri tarafından pek çok şey öğretilir. Dahası, herhangi bir imaj üretebilmeleri için, sanat tarihine dair belli başlı birtakım bilgileri öğrenirler. Dolayısıyla öznenin de bir tür insan öğrenme (human learning) sürecinden geçtiğini söylemek yanlış olmaz. Dahası, insan da kendinden önce gelen sanatçıların imajlarını kopyalama, kendine mal etme, ilham alma vs. olmak üzere pek çok stratejiden bilinçli ya da bilinçdışı bir

şekilde yararlanır.

Özneyi makineyle benzer bir noktaya getirerek kendi iddiamı çürütüyor gibi görünebilirim. Ancak, öğrenme ve taklit etme açısından her ne kadar özne ve makine birbirine bu aşamada benzer görünse de insanda yer alan hayalgücü ve eleştirel düşünme yeteneği makineye gelince yerini sistemli üretim, özne komutuna uyum sağlama ve veri işlemeye bırakır. Teknolojik olarak yapay zekânın farkı, özne-teknolojik alet arasındaki bölüşümde daha fazla payın, tarih boyunca öznenin alete doğru kaymasıyla ilişkilidir. Kartezyen perspektifte üretim sürecinin üreten ve sorumlu kısmı –Kartezyen perspektif düzeneğini benimsemesine rağmen- özneyken, Fotoğrafik perspektifte fotoğraf makinesini kullanan öznenin üretim sürecine katkısı görece azalır; çerçeveleme ve seçim yapma seviyesine geriler. Algoritmik perspektifte ise yapay zekânın özne olmaklığı ilk kez bir tartışma konusu haline gelerek, özneleşmenin daha çok yapay zekâyâ atfedilecek denli dengesiz bir şekilde dağıldığı görülür. Dolayısıyla, yapay zekâ hakkında gerçekleştirilen üretimler, analizler, haberler, söylemler aksine işaret etseler bile, yapay zekanın bir insan gibi düşünebildiğini söylemek, çalışma prensibini bilmemekten ya da bilinse bile bunu felsefi bir sistematik içerisinde geçerli bir şekilde konumlandıramamaktan ileri gelir.

Bölümün sonuçlarından biri de düşünme/öğrenme kapasitelerinin görme kapasitesiyle olan kötü şöhretli ilişkisini ele almak ve bunun ana kaynağına ulaşmak hakkındadır. Görmek ve bilmek arasındaki ilişkinin kökenini imajlara ve görme duyusuna kötü “imajını” veren antikite filozofu Platon’dan gelmesini ele alıyor, ancak *Devlet* kitabının yakın bir okumasını yapmak suretiyle Platon’un asıl *nemesisinin* imajlar, mimetik sanatlar ya da imge “taklitleri” olmadığını iddia ediyorum. Platon’un döneminde el üstünde tutulan Homeros gibi kanaat önderlerinin yazılarıyla ve bu yazıların toplumsal alandaki etkileriyle ilgili fikirlerini ön plana çıkararak asıl hedefinin filozof ve sofist arasındaki farkı öne çıkarmak, taklidin eğitim ve toplumsal olaylardaki kötü etkisinden

bahsetmek ve yanlış bilgi yaymayı eleştirmek olduğu öne çıkıyor.

Bu sonuçla bağlantılı olarak yapay zekânın çağımızın Homeros'u olduğunu iddia ediyorum. Bunu söylerken, öncelikle sembolik bir otorite olan Homeros gibi bir karaktere yaslanıyor olsam da, esasında Tanrı-insan-makine üzerinde hareket eden bir moment üzerinden tarihsel bir okuma yapmaya çalışıyorum. Yeni Tanrısallık olarak ele aldığım bu teorik tartışmalar, özellikle Memo Akten'in *Herkes Sevgi Dolu Zarafet Makineleri Tarafından Gözetleniyor* (2021) isimli eseri üzerinden açığa çıkıyor. Buna göre, Orta Çağ'ın sonu ile birlikte Tanrının hükümranlığında yaşanan seyrelme, insanın kendi yarattığı uhrevi "varlıkların" düşüşüyle birlikte bizatihi kendi konumsal pozisyonunun yükselmesine neden olur. Buradan da günümüzde yeni bir tür Tanrısallık anlamına gelen, limitsiz bir *omnipotent* (kadir-i mutlak) ve *omnivoyant* (her şeyi gören) sıfatları artık makineye de içkinleştirilmeye başlanır.

Son olarak düşünme mefhumunu Ulus Baker'e uğrayarak kapatalım. Ona göre, Descartes'ın "düşünmeyi" ideaların taklidi veya simülasyonu gibi kavramaktan kalkarak, modern bir düşünce imajına doğru yol almanın eşliğinde olduğu açıktır:

Descartes, *Principes de la Philosophie*'de (Felsefenin İlkeleri) 'düşünmek nedir?' sorusunu düşünmeyi yeni bir alana doğru genişleterek yanıtlar: 'düşünmek sadece anlamak, istemek, hayal kurmak değil, aynı zamanda hissetmektir' (*sentir*). Yani, klasik düşünme nosyonuna ilk kez 'duygusal' bir boyut getirilmektedir. Çok daha önemlisi, Descartes'ın şimdi yeni bir düşünce imajını, bir insan etkinliği olarak düşünmeyi geliştirebiliyor olmasıdır: 'Ama hemen sonra ayırımsadım ki, böyle her şeyi yanlış olarak düşünmeyi isterken, gene de bunu düşünen benim bir şey olmam zorunluydu...' (Baker, 2015, s. 68).

Felsefi düşünüşünde daima affect'lere özel bir yer vermiş olan Baker'in düşünmek ile hissetmek arasında Descartes üzerinden kurduğu bu bağ, düşünme mefhumunu bu noktada kapatabileceğimiz bir noktaya yükseliyor. Düşünen özne, insan öznesidir, en azından makine hissedinceye kadar.

“‘Mükemmel’ imajlara inanmak, ‘idare eder’ dediğimiz imajlarla ilişkimize  
engel olur.”

Kevin Robins

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### ESTETİK HAT: GÖREN ÖZNE KİMDİR? GÖRME BİÇİMİ NEDİR?

Bu bölümde iki temel soruya cevap arayacağım: Birincisi, literatürde çokça yer etmiş olan “bilgisayarlı görme” (*computer vision* veya *artificial vision*) kavramından hareketle, günümüzde gören özne kimdir; gören bir makineden bahsedebilir miyiz? İkincisi, algoritmik imajlarla birlikte artık nasıl bir görme biçiminden bahsedebiliriz?

Daha tarihsel bir gidişatı olan bu bölümde temel olarak iki kısımdan bahsederek ilerliyorum. İlkinde, perspektif ve Kartezyen görme biçimini, özellikle algoritmik imajları ihmal etmeden ilişkisel bir şekilde ele almaya çalışıyorum. Kartezyen görme biçimini üç boyutta ele alarak rafine bir hale getirdikten sonra ilişkili bir analiz ile konuyu tartışmaya çalışıyorum. İkinci temada, güncel görme biçimlerini Kartezyen görme biçimleri ile kıyaslıyorum. Literatürde yer bulan “makine görme biçimi”nden bahsetmek mümkün müdür sorusu üzerinden ilerliyorum ve yine ilişkili bir analiz ile bağ kurmaya çalışıyorum.

#### 1. Kartezyen Perspektifin Estetiği

Perspektif basitçe üç boyutlu uzamın iki boyutlu tuvale aktarılması olarak düşünülmemelidir. Yalnızca sanatsal bir durum değil, aynı zamanda dünya görüşüne yön veren oldukça kritik bir kavramdır. Perspektifin, özne haline gelen her bireyin belirli bir bakış açısından dünyayı görebilmesinin bir biçimi olduğunu söylemek mümkün.

Perspektifi “bir görme rejimi olduđu kadar bir hakikat rejimi” olarak ele alan Ali Artun’a göre perspektif, “nesneleri (dünyayı) geometrik bir düzen içine sokan, onlara form veren, dolayısıyla da onlara *logik* bir anlam kazandıran bir görme rejimidir” (Artun, 2019).

Her ne kadar her ikisi de üç boyutlu uzamın iki boyutlu bir yüzeyde temsil edilmesi mahiyetine sahip olsa da Kartezyen görme biçimi ile Fotoğrafik görme biçimi arasında da görme yasalarından doğan süreklilikler ve kopuşlar vardır. Şimdi, başta perspektif olmak üzere bu tezde birer dispositif olarak ele alınan bu iki görme biçimine ve bunların hem birbiriyle hem de algotimik dispositifle olan ilişkisine odaklanalım.

### **1.1. Perspektif: Kartezyen Görme Biçiminden Fotoğrafik Dispositife Genel Görünüm**

Perspektif nedir ve niçin bu kadar önemlidir? 20. yüzyılın en bilinen sanat tarihçilerinden biri olan Erwin Panofsky, *Perspektif: Simgesel Bir Biçim* (1927) isimli kitabında perspektifin antik çağdan Rönesans’a nasıl bir seyir izlediğini ve modernlikle olan sıkı bağınyı teknik detaylarıyla birlikte inceler. *Perspektif* kavramı, Panofsky’nin temel almayı tercih ettiği tanımlama olarak, Albrecht Dürer’e göre ‘içinden bakmak’ anlamına gelir (Panofsky, 2017, s. 9). Latince bir sözcük olan *perspectiva* “açık seçik görmek” anlamına gelen *perspicere*’den türetilmiştir (Panofsky, 2017, s. 61). Bir insanın, mekânın, zamanın ya da konunun hem şimdide hem de gelecekte sabitlenmesinin ve dahası bunun fiziksel gerçeklikle olan bağlantısının en direkt olduđu ilk yollardan biri olması nedeniyle Kartezyen perspektif hem görsel kültür literatüründe hem de bu tezde önemli bir mihenk taşı haline gelir.

Tarihsel dönemlerin bıçakla kesilir gibi bir sona ve başlangıca sahip olmadığını biliyoruz. Dolayısıyla Kartezyen dönem öncesi Avrupa Orta Çağ’ı, adeta sonraki aşamalara bir hazırlık gibi resim sanatının gelişmeye ve dönüşmeye başladığı bir dönem olarak belirir. Ancak yine de Kartezyen perspektifin filizlenmeye başladığı Orta Çağ’da

resimsel temsilin daha çok propaganda aracı olarak kullanıldığını söylemek gerekir.

Örneğin, dönemin güçlü dini liderlerinden, Engizisyon mahkemelerinin de kurucusu olan

Papa Gregory (1170-1241) için resim sanatı şunu ifade etmektedir:

Kiliselerde resimsel temsil şu amaçla yapılabilir: Harfleri bilmeyenler, kitaplarda okuyamadıkları şeyleri en azından duvarlara bakarak okuyabilirler. Harfleri bilmeyenler böylece bir tarih ilgisi edinebilirler ve insanlar bir resimsel temsile tapınma günahına hiçbir suretle girmeyebilirler... Yazının okurlara sunduğu şeyi bu resimler eğitimsizlere gösterecektir, çünkü en cahil kişi bile bunlarda izlenmesi gereken şeyin ne olduğunu görebilir. Eğitimsizler bunlar sayesinde okuyabilir. Bu yüzden ve özellikle uluslara... okumak yerine resmi tercih etmelerini öneriyorum (Burke & Ornstein, 2014, s. 119).

Bu deklarasyon ne kadar etkili oldu bilinmez, ancak Kartezyen perspektifin en önemli “girişimcilerinden”<sup>67</sup> biri olan ve en önemli eserlerinden birine aşağıda yer verilen Raffaello, 1511’de Papa Gregory’nin kanon yasalarını açıklarken gösteren bir resmini, kendi döneminin papalık koltuğunda oturan Papa Julius II’yi model alarak<sup>68</sup> çizer (Unger, 2012, s. 273). Kilisenin resim sanatını niçin bu kadar yoğun bir şekilde kullandığı, Papa Gregory’nin yukarıdaki açıklaması ile birlikte anlam kazanır. Dolayısıyla henüz özerk bir sanat yaklaşımından teşekkül etmeyen ve araçsallaşan bu girişimin perspektif ile buluşmasından doğan pek çok resmin konusunun din, kilise ve papalar olması bir rastlantı değildir. Önceliğin sanatsal bir üretim olmasının mümkün olmadığı bu ve sonrasındaki yüzyıllar boyunca resim sanatı hem gerçekçilik hem de temsil tartışmalarıyla doludur. Söz gelimi, André Bazin’e göre “perspektif, batı resminin ilk günahıydı” (Bazin, 1966, s. 34). Fotoğrafın ontolojisini tartıştığı bölümde Bazin, sanatta gerçekçilik çekişmesinde perspektifin, fotoğrafın bulunuşu öncesinde bir tür göz aldatmacası -ya da zihin aldatmacası- yarattığına işaret eder (Bazin, 1966, s. 34). Ona göre “evrensel resmin

---

<sup>67</sup> Benzetme bir kısım pejoratif kaçmış olabilir. *Girişimci* ya da *startup*, günümüzde sponsorların parlak bir fikre sahip olduğunu düşündükleri ve finanse ettikleri kişileri tanımlamak için kullanılır. Bu bağlamda, sanatın kurum ya da kişilerden özerk olmadığı Orta Çağ’da ressamların kilise ve –söz gelimi Mediciler gibi- erken dönem burjuvazi tarafından finanse edilmesi ile günümüz girişimciliği arasında, özgürlük anlamında değil ama ekonomi-politik anlamda bir bağ kuruyorum.

<sup>68</sup> Raffaello’nun resimlerinde iyi bilinen bir başka çifte özdeşleşme de *Atina Okulu* isimli eserinde Michelangelo’yu model olarak kullandığına inanılan Herakleitos’unki ile Leonardo da Vinci’nin suretinde temsil edildiğine inanılan Platon’dur.

sembolizm ile biçimlerin gerçekçiliği arasında çeşitli dengeler sağladığı doğrudur, ancak batı resmi 15. yüzyılda özerk araçlarla ortaya konan manevi gerçekler gibi tek ve en başta gelen kaygıdan vazgeçmeğe başlamış, bunu dış dünyayı az ya da çok taklit ederek yapılan anlatımla birleştirmeye yönelmişti” (Bazin, 1966, s. 32-33). Bunun sebebi, hiç şüphesiz perspektifin bulunuşudur, ki Bazin perspektifi ilk bilimsel ve mekanik sistem olarak ele alır.

Kartezyen perpektifi ele alan Martin Jay’ın *Scopic Regimes of Modernity* (1988) isimli çalışması, literatürde bu konuyla ilgili en çok işaret edilen çalışmalardan biridir. Temelini Rönesans ve bilimsel devrimle birlikte modern dönemin, öncülünden ve sonrasında “görme” duyusunun baskınlığı açısından ayrılması üzerine kurar. Ona göre Kartezyen perspektifin kültürel ikliminde şekillenmeye başlayan modernite mutlak göz-merkezcildir (*ocularcentric*) (Jay, 1988, s. 17). Makalenin en mühim önermesi, modernitenin görme rejimini, görsel teori ve pratiklerin ahenkle birleştirildiği bir bütünlük olarak görmekten ziyade, bir mücadele alanı olarak ele alma gerekliliğidir (Jay, 1988, s. 4).

Jay’e göre, baskın ve tamamıyla hegemonik olan modern çağın görsel modeli, görsel kültürdeki Rönesans perspektif nosyonu ile felsefedeki Descartes’ın<sup>69</sup> nesnel gerçekçiliği olarak tanımlanabilir. Böylece, yazarın ayrıca belirtme gereği duymadığı “Kartezyen perspektif” kavramsallaştırmasının iki kelimesinden biri (Kartezyen/Descartes’yen)<sup>70</sup> olgunun felsefi doğasına, diğeri (perspektif) ise görsel

---

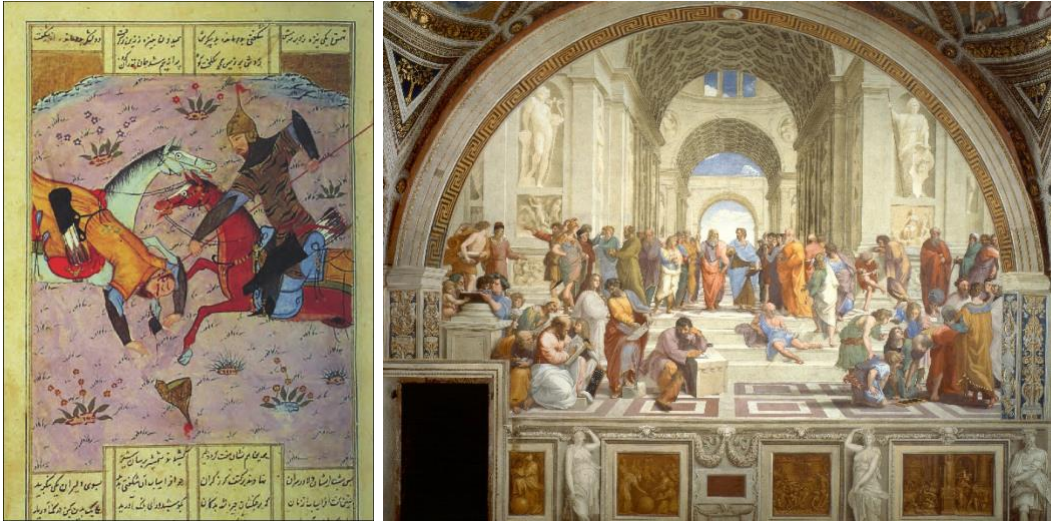
<sup>69</sup> Descartes, kendisinden önce gelenler ve çağdaş otoriteler hakkındaki görüşlerinde çok olumsuzdu: Onların yalnızca sonuçlarının yanlış olduğunu düşünmüyordu -dünyanın gerçekten nasıl olduğunu anlamamışlar ve görünüşü gerçeklikle karıştırmışlardı- aynı zamanda yöntemlerinin öğrenmeyi engellediğini ve insanları yalnızca olumsuz ve geriye dönük bir şüphecilğe yönlendirebileceğini düşünüyordu. Çünkü sözde uzmanların bu kadar açıkça yanıltılmış, yozlaşmış ve aptal olmaları gerçeği, insanın dünyanın gerçekte nasıl olduğunu bilemeyeceği ve kendilerine söylenenleri kabul etmeleri gerektiği, çünkü daha iyi bir şey bulmanın hiçbir yolu olmadığı gibi giderek daha popüler hale gelen fikre yalnızca güven kazandırabilirdi (Francks, 2004, s. 43). İşte bu “görünüşü gerçeklikle karıştırma” teması tüm Kartezyen düşünceyi kat ederek sürekli karşımıza çıkmaktadır.

<sup>70</sup> Descartes bilindiği üzere analitik geometrinin de kurucusudur ve koordinat sistemini icat eden matematikçi ve felsefecidir. Dolayısıyla resim sanatında perspektifin tıpkı matematikteki koordinat sisteminde olduğu gibi, x ve y eksenine üzerine objelerin konumlandırılması ile olan ilişkisi açıktır.

sanatlara atıfta bulunur. Pratikteki mucidi Mimar Filippo Brunelleschi ile teorideki mucidi Matematikçi Leono Battista Alberti olan perspektif, “üç boyutlu dünyanın iki boyutlu yüzeye aktarılması anlamına gelirken, ufuk noktası (*vanishing point*) ve seyircinin gözü esası üzerine kuruludur” (Jay, 1988, s. 4). Perspektifle birlikte artık söz konusu bu “göz”, iki gözden ziyade tek bir göz olarak düşünülmelidir. Göz, nesnesine hareketli ve devingen bir şekilde göz atmaz (*glance* olmayan); bunun yerine sabit, durağan ve göz kırpmaksızın bakan (*gaze* olan) tek bir gözdür (Jay, 1988, s. 7). Bunun sonucunda ise, doğa içerisinde bedeniyle yer alan ve özne konumundaki izleyici artık, bedensizleştirilmiş, nesneleştirilmiş, farklı bakış açılarına sahip olmaksızın tek bir bakış açısına indirgenmiş bir seyirciye dönüşür. Paralel bir şekilde Kartezyen perspektif zamansal olarak tarihsel olmayana, mekânsal olarak dünya dışılığa, özne olarak da bedensizleştirmeye doğru kaymasıyla felsefede eleştiri oklarını üzerine çeker (Jay, 1988, s. 10).

Kartezyen perspektifin farkını daha iyi anlamak için, birinin bir kitaba diğerinin ise mimari yapıdaki bir duvara resmedildiğini gözden kaçırmadan, hemen hemen aynı tarihlerde yapılmış bu iki resme bakalım. Solda 15. yüzyıldan kalma Firdevsî'nin yazdığı *Şahname* el yazmasında, Rüstem'in Turan şampiyonu Alkus'la dövüşünü gösteren bir minyatürü görüyoruz. İlk fark edilen şey, özellikle ufuk çizgisinin olmamasıdır. Amaçlanan şeyin üç boyutlu bir dünyayı iki boyutlu bu sayfaya sabitlemek olmadığı da oldukça açıktır. Atların boyutları ile insanların boyutları arasında gerçek oranlara sadık olmayan bir ilişki vardır. Yakındaki nesnelere uzaktaki nesnelere arasındaki ilişki, gözün gördüğünden farklı bir görme yasası ile temsil edilir. Sağda ise dünyaca ünlü İtalyan ressam Raffaello'nun yaptığı bir freski görüyoruz. Resimde, günümüz resim sanatında hâlâ kullanılan, kaçış noktalarından çekilen çizgilerle objelerin gerçek dünyadaki konumlarını ve proporsiyonlarını gösteren klasik merkezi perspektif tekniklerinin kullanıldığını görüyoruz. İnsan gözünün görme biçimine bir çeşit sadakatle, örneğin en

arka ortada yan yana yer alan Platon ve Aristoteles, en önde derin düşüncelere dalmış olan Heraclitus'dan daha küçük görünmektedir. Keza, Kartezyen perspektif örneği<sup>71</sup> olması açısından mimari yapının kirişleri de tipik bir derinlik boyutuna sahiptir.



**Görsel 13.** Solda 15. Yüzyıldan Kalma *Şahname* El Yazmasından Bir Minyatür, Rüstem'in Turan Şampiyonu Alkus'la Dövüşü (Khorasani, 2012, s. 152).

Sağda *Atina Okulu*, İtalyan Ressam Raffaello Sanzio Tarafından 1509-1511 Yılları Arasında Yapılmış Fresk

Dolayısıyla günümüz görme biçiminden baktığımızda, ilkinin ilkel, primitif, çocuksu olduğu; ikincisinin ise gerçekçi, profesyonel, ustaca olduğunu söylemek Batı-merkezci ve oryantalist olduğu kadar anakroniktir de. Bağlamı bilmeden yapılmış ve yapılan tüm bu yorumlamalar üzerine çokça tartışılmıştır. Özellikle Florenski, *Tersten Perspektif* isimli kitabında, bahsi geçen bu anakronik analizleri eleştirir ve “perspektif eğitimi, ehlileştirmeden başka bir şey değildir” (Florenski, 2017, s. 113) diyerek

<sup>71</sup> Her ne kadar Kartezyen perspektifin kusursuz örneklerinden biri sayılsa da Florenski'ye göre Raffaello perspektif kurallarında bir esneme yoluna gitmiş ve öznel bir yorumlama gerçekleştirmiştir. Daha yakından incelendiğinde, çizilmiş sütunların ancak iki insan boyundan biraz daha yüksek olduğu anlaşılır, böylesine heybetli görünen bu bina gerçekten yapılacak olsa, çok ufak olacaktır. Burada sanatçının kullandığı yöntem olağanüstü basit bir yöntemdir: “İki farklı ufuk çizgisine doğru yönelen iki ayrı durma noktası kullanmıştır. Üstteki durma noktasından hareketle tabanın ve insan grubunun tümünün çizimi, buna karşılık alttakinden hareketle binanın tümü ve resmin üst kısmı yapılmıştır. Eğer insan figürleri tavandaki çizgilerle aynı kaçış noktasına sahip olsaydı, resmin derinliğinde bulunan insanların başları daha derine düşecek, daha önde duran insanlar onları kapatacak ve bu da şüphesiz resme zarar verecekti. Oysa tavandaki çizgilerin kaçış noktası sol elinde bir kitap tutan ve sağ eliyle yeri gösteren merkezi figürün (Aristoteles) sağ elindedir. Elini yukarı kaldırmış olan Platon'un sağ tarafındaki ilk figür olan Alexander'ın başından bu noktaya bir çizgi çekersek, gruptaki son figürün ne kadar küçüldüğünü görmek hiç de zor olmayacaktır. Aynı şey, resmi izleyen kişiye göre sağ tarafta bulunan grup için de geçerlidir. Bu kusurlu perspektifi gizlemek için Raffaello, hareket halindeki kişileri mekânın derinliğine yerleştirmiş böylece ufuk çizgisine doğru ilerleyen taban çizgilerini gizlemiştir” (Florenski, 2017, s. 91-93).

perspektifin “bir görme biçimi olarak ne zaman, niçin ve nasıl bir yasa haline geldiğini” sorgular. Buna göre “özneyi nesneden, içeriği dışarıdan ve gözü bedenden bu şekilde ayırıştıran ve aynı bağıntılar dizgesinde buluşturan camera obscura, Descartes’e göre dış dünyanın ‘gerçek’ yani perspektifsel var oluşunun kanıtıdır” (Sayın, 2017, s. 11). Florenski, çalışmasında hâkim görme biçimi olarak merkezi perspektifi ele alırken, aynı zamanda ihmal edilen “tersten perspektif”e de hakkını vermeye çabalar. 16. yüzyıl dini ikonları, Bizans ikonaları, Mısır kabartmaları ve yukarıdaki gibi minyatürlerdeki temsil düzlemindeki farklılığın, perspektif bilgisinin olmamasından değil, bizatihi dünyayla ilişkilene biçimlerindeki çağa özgü niteliklerden kaynaklandığını söyler. Ona göre “perspektifin kullanılmadığı tarihsel dönemlerde, temsili sanat yaratıcılarının perspektifi becerememesi” kesinlikle söz konusu değildir. Sadece kullanmak istememişlerdir. Bunun nedeni, “onların perspektiften farklı temsil ilkeleri kullanmak istemeleridir. Bu seçimin nedeni ise çağın anlayışına uygun olarak dünyayı, bu temsil yöntemlerine de içkin olan bir tarzda hissediyor ve anlıyor olmalarıdır” (Florenski, 2017, s. 75). Mısır, Çin ve Anadolu resimlerinde perspektifin olmadığı temsil sistemlerinden kopmanın temel nedeni, dünya anlayışının tamamen değişmiş olması ve dünyanın artık perspektifle kavranmaya sürüklenmesidir. Dolayısıyla bu bilgiler ışığında yukarıdaki iki resme tekrar baktığımızda, her ikisinin benzer zaman dilimlerinde yaşamalarına karşın başka temsil dünyalarında, dünyayı farklı algılayan ve farklı “perspektif”lerden bakan kişiler tarafından resmedildiğini anlarız.

Berger’e göre “bugün biz geçmişin sanatını hiç kimsenin görmediği bir biçimde görüyor ve bambaşka bir biçimde algılıyoruz” (Berger, 2019, s. 16). Yazar bu ayrımın temelinde Kartezyen perspektif geleneğini işaret eder: “Yalnız Avrupa sanatına özgü olan Rönesans’ın başlarında yerleşen perspektif geleneğinde her şey bakan kişinin görüş açısına göre düzenlenir” (Berger, 2019, s. 16). Berger bu durumu “deniz fenerinden çıkan ışınlar” benzetir; “ama dışarı doğru çıkan ışınlar yerine burada görünen şeyler sanki içeri

dođru ilerler” (Berger, 2019, s. 16). Ona gre “geleneklere uyularak bu grnşlere gerek denmiřtir. Perspektif bir tek gz, grnen nesnelere dnyasının merkezi yapar. Her řey sonsuzluktaki kayma noktası gibi gzn stnde toplanır” (Berger, 2019, s. 16).

Kartezyen perspektifte, zne hl mekna bađımlı ve belirlenen konuma bitişiktir. Felsefi dřnşn temelinde de insanı merkeze koyan ve insan faydasını her řeyin stnde tutan bir tr hmanizm dřncesi yaygınlaşmaya bařlar. Hmanizmin Rnesans ile aynı dönemde gelişmeye bařlaması bir tesadf deđildir. Kartezyen perspektifin merkezileřtirdiđi zne bu dönemde hl Tanrı fikrinin olduka baskın konumu karřısında merkezi bir konumda deđildir. İlk blmde yer alan zne tartıřmasına da paralel olarak, Tanrı fikrinin seyrelmesi ve insan znelerin dřnce tarihinde hegemonik bir konum elde etmesi iin birka yzyıl daha gemesi gerekecek, 19. Yzyıla uzanan bir sre lazım gelecektir. Bu srece giden yolda znenin merkezileřmesi, hkim olma istenciyle de ilişkilidir. Bu durumun perspektifle olan iiliřisine deđinen Sayın’a gre “merkezi perspektifin amacı, grsel imgeyi, grnmeyenin temsiline dnřtrmektir. İmge meknında neyin nde, neyin arkada, neyin uzakta ve neyin yakında olduđunu belirleyen perspektif, yalnızca grneni deđil, grnmeyeni de ehlileřtirilmekte, onu karřıdan bakılabilir ve denetlenebilir bir uzama dnřtrdđ iin bakıřı tatmin etmekte, bakana egemenlik bahřetmektedir” (Sayın, 2020, s. 16).

Kartezyen perspektiften Fotođrafik perspektife dođru giden yolda, Jonathan Crary, bakmanın ve grmenin moderniteyle geirdiđi dnřm incelediđi *Gzlemcinin Teknikleri* kitabıyla, 19. yzyılda imgenin kurduđu egemenlik ve kltrn grselleřmesi konularını aydınlatır. Ona gre, fotođrafın yaygınlařtıđı 19. yzyılla birlikte grmenin kaynađı deđiřir: “nceden dıřarıdaki, bakılan nesnenin -rneđin dođanın- oluřturduđu kaynak, artık bakmanın deneyimine, onun gzlerinin kaydettiklerine, onun dođasına devrolur. Grř znelleşir. Grme, bakılanın/grlenin temsiline, taklidine, hakikatine olan bađımlılıđından kurtulur; ‘liberalleşir’. Referanslarından soyutlanır ve zerkleřir.

Dışarıdaki bir kaynağın dayatabileceği otorite, hiyerarşi ve normlar böylelikle erir. Belirleyici olan, herkesin baktığında kendi kurduğu imgedir. Görme bireyselleşir, eşitlenir, demokratikleşir” (Artun, 2013, s. 39).

Fotoğrafın basın alanına girmesi özellikle önemlidir. Fotoğraf, kitlelerin dünya görüşünü değiştirir. O zamana kadar sıradan bir insan, sadece yakın çevresinde, yani kendi sokağında veya mahallesinde gerçekleşen olayları hayal edebiliyorken, fotoğrafın icadıyla birlikte, insanlar dünyayı görmeye başlarlar. Ünlü kişilerin yüzleri ve ülkenin farklı bölgelerinde veya sınır ötesinde meydana gelen olaylar, herkesin erişimine sunulur. “Bakışın genişlemesiyle birlikte dünya küçüldü” der Freund: “Yazılı sözcükler soyuttur; ama fotoğraf, herkesin içinde yaşadığı dünyanın somut yansımasıdır” (Freund, 2008, s. 96-97).

Mary Price, *Fotoğraf: Çerçevadaki Gizem* isimli kitabında şöyle der: “Fotoğraf makinesi göz ile karşılaştırılabilir. Ancak fotoğraf makinesi düşünmez. Yargılama, seçme, düzenleme, dahil etme, dışlama ve yakalama ile ilgili her şey fotoğrafçı aracılığıyla olmak zorundadır. Düşünen ve gören fotoğrafçıyla, kaydetme aracı olan fotoğraf makinesi arasındaki ayrışımından dolayı, fotoğrafa bakan kişi için herhangi bir fotoğrafçıyı yaratıcı olarak nitelendirmek, diğer görsel sanat dallarıyla uğraşanları nitelendirmekten daha zordur” (Price, 2004). Fotoğrafın gerçeklikle olan ilişkisi her daim oldukça tartışmalı bir şekilde tartışılmalıdır. Sanki iki farklı bakış açısı vardır, ancak ikisinin de aynı sonuca çıktığı görülecektir. Ya Price gibi fotoğrafçının sabitleme esnasındaki tercihleri dolayısıyla “öznel” yargıları ön plana çıkarılır ve bunun yaratıcılıkla olan dolaylı ilişkisi söz konusudur ya da tam aksine kameranın gerçekliği sabitlemedeki olağanüstü “nesnel” yeteneğinin altı çizilir. Böylece fotoğrafın hem nesnel hem de özneliği aynı anda bünyesinde barındıran çelişkili bir konumda olduğunu söylemek mümkün bir hale gelir.

## 1.2. Kartezyen Görme Biçiminin Üç Boyutu

Kartezyen görme biçimine atılan bu küçük adımın ardından, “makine görme biçimi” tartışmasını daha anlaşılır kılmak adına Kartezyen görme biçimini üç boyut üzerinden değerlendirip bu boyutların günümüz bağlamıyla olan kopuş ve sürekliliklerine bakmayı deneyeceğim. Burada yer alan bu üç boyut, aralarında dirsek temasından daha da fazla bir ilişkiselliğe sahip, adeta birbiriyle iç içe girmiş boyutlardır.

### 1.2.1. Özne Olanın Nesnelleştirilmesi: Gözün Perspektiften/Objektiften Farkı

Kartezyen görme biçiminin ilk boyutu, sosyal bilimlerdeki hemen hemen her konuya bir şekilde sirayet eden öznellik- nesnellik meselesidir. Descartes’ın Kartezyen şüpheciliğinden doğan Kartezyen düşünce, dünyayı nesnel ve analitik olarak anlamayı vurgular, dolayısıyla görece nesnel olma iddiasındadır. Ancak oldukça karmaşık ve neredeyse kendi içerisinde çelişkili bir nesnellik iddiasıdır bu. Öncelikle insan gözünün, ardından gerçeklikle en yakın bağı kurduğunu tartıştığımız Kartezyen perspektifin, aslında bunun tam tersine nasıl bir gerçek-dışılık yarattığını tartışmaya açalım.

Modern anlamda özneyi teorik bağlamda icat etmenin başlangıcını oluşturan Descartes’ın daha az bilinen yönlerinden biri de camera obscura üzerine özellikle eğilmiş<sup>72</sup> olmasıdır. Bu çalışmalarını teorik alana da yansıtan Descartes, *La Dioptrique*<sup>73</sup> (Diyoptri) isimli yazısına muhtemelen 1620’lerin ortasından sonuna kadar devam eder ve 25 Kasım 1630’da Mersenne’e yazdığı bir mektupta bu eserden ismiyle söz eder

---

<sup>72</sup> Descartes, optik alanına olan bu özel ilgisinin en azından bir kısmını doktor, kimyager ve mühendis Villebressieu’ya borçludur. Görüntüyü tersine çeviren bir camera obscura ile yaptığı çalışmayla Descartes’ın ilgisini ilk kez o çekmiştir. Hollanda’da Descartes’la zaman geçirir ve daha sonra, bazılarını Descartes’la birlikte yaptığı makine ve icatlarıyla geniş çapta tanınır. Optik alanında birlikte çok şey yaparlar (Lennon, 2016, s. 747).

<sup>73</sup> *La Dioptrique*, genellikle “Optik” ya da daha doğrusu “Dioptrics” (Diyoptri) olarak çevrilir ve Descartes’ın ilk eserlerinden biridir.

(McDonough, 2016, s. 197). Dioptri'nin üç ana konuyu kapsadığı düşünülebilir ve Descartes tarafından on bölüme veya söylemlere ayrılır. İkinci ana konunun altıncı söyleminde Descartes, görüş nesnelere algılandığı çeşitli nitelikleri tanımlar, mesafeye ilişkin görsel algımızın bir açıklamasını sağlar ve insan görüşünün sistematik olarak hataya eğilimli olduğu çeşitli yolları vurgular (McDonough, 2016, s. 198). Altıncı Söylemdeki *Görme Üzerine*'de Descartes gözün bu hataya eğilimini şöyle açıklar:

Gözün şekli, nesne gözden dört veya beş fit uzakta olduğunda neredeyse hiç değişmez ve daha yakın olduğunda bile çok az değişir, bu yüzden kesin bir bilgi elde edilemez. İki gözden çıkan çizgiler arasındaki açılar veya tek gözün iki farklı konumundan gelen açılar da biraz uzaktaki bir nesneye bakıldığında neredeyse hiç değişmez. Aynı şekilde, insan zihni, yüz ya da iki yüz fitlik bir mesafeden daha büyük bir mesafeyi kavrayamaz. Bunu, görebileceğimiz en uzak cisimler olan ay ve güneşten anlayabiliriz. Ne kadar büyük olurlarsa olsunlar küçük görünürler, oysa akıl yoluyla bu cisimlerin çok büyük ve çok uzak olduğunu biliyoruz. Bu, onları düşündüğümüzden daha büyük kavrayamamamızdan değil, onları yüz ya da iki yüz fitten daha uzak kavrayamamamızdır. Bu yüzden çaplarının bir ya da iki fit olarak görünmesi gerekir. Konumları da bizi yanıltır; çünkü bu gök cisimleri genellikle öğle vakti gökyüzünde yükseklerdeyken daha küçük görünürler, ama doğarken veya batarken, aralarında ve gözlerimiz arasında çeşitli nesnelere olduğunda, mesafelerini daha iyi fark ederiz ve bu yüzden daha büyük görünürler (Descartes R. , 1637, s. 54).

Descartes'a göre, benzer şekilde bir nesneye çok yakından bakıldığında, gözde daha büyük bir alanda yansıdığı için, gerçekte olduğundan daha büyük görünebilir. Bu, perspektif yanılgıları olarak bilinir. Perspektif yanılgıları, gözlerin nesnelere olan uzaklığına ve açısına bağlı olarak değişir. Bir nesneye farklı açılardan bakıldığında, nesnenin boyutu ve şekli değişebilir. Ayrıca, görsel illüzyonlar da görme algısındaki hatalardan kaynaklanır. Görsel illüzyonlar, gözün ve beynin nesnelere farklı şekillerde algılamasıyla oluşur. Örneğin, hareket eden nesnelere, farklı hızlarda ve yönlerde görülebilir. Bu illüzyonlar, gözün ve beynin görme algısındaki sınırlamalardan ve hatalardan kaynaklanır. Ayrıca, bir şeyin büyüklüğünü belirlemek ve mesafeyi daha doğru hesaplamak için, yalnızca bir gözle değil, aynı zamanda iki gözle aynı anda bakmamız gereklidir. Çünkü her iki gözde de ışınlar birbirine paralel olarak hareket eder

ve her biri, gözlerden birine farklı bir açıyla çarpar ve aynı anda birleştirilir (Descartes R. , 1637, s. 47-52).

Hem bu konuyu daha da açmak hem de doğrusal perspektifi daha yakından incelemek için bu kez insan gözü ile doğrusal perspektifin birbirinden farkını vurgulamak gerekir. İnsan gözünün bu “hataya eğilimli” özelliğini Descartes’dan farklı bir noktaya taşıyan Florenski, *Tersten Perspektif* isimli kitabında bu kez Kartezyen perspektifin insan gözüyle olan farkına uzun uzun dikkat çeker. Florenski ufuk çizgisi ve kaçış noktalarına (ya da bakış noktaları) dayalı perspektif teknikleriyle ilgili şöyle der: “Buradan şu sonuç çıkıyor: Kendi özüne uygun olarak perspektife ne kadar büyük bir değer biçmemiz, ne denli büyük bir saygı duymamız gerekse de onu basit, doğal ve insan gözününkine doğrudan benzeyen bir görme biçimi olarak düşünmeye kesinlikle hakkımız yoktur” (Florenski, 2017, s. 86). Ona göre perspektif kuralları, doğal bir dünya algılayışına karşı kuramsal kavramlar adı altında düzenlenen gizli bir planı, bir komployu, hümanist bir dünya görüşüne uygun bir biçimde izlenmesi *zorunlu olan* kurmaca bir dünya imgesini anımsatır. Bu dünya imgesi tersine, insan gözünün *asla göremeyeceği* bir dünya imgesi değil midir? (Florenski, 2017, s. 105).

Panofsky de aynı konuya dikkat çeker. Daha önce de belirttiğimiz “tekil ve sabit tek bir göz” (Jay, 1988, s. 7) üzerinden çalışan perspektif, Panofsky’ye göre “sabit tek bir gözle değil, sürekli hareket eden iki gözle gördüğümüzü, böylece ‘görüş alanı’ımızın küremsi bir şekil aldığı olgusunu göz ardı etmektedir” (Panofsky, 2017, s. 13). İlerleyen sayfalarda Panofsky şöyle devam eder: “perspektif, düz çizgilerin projeksiyonunu düz çizgiler olarak yaparken, gözümüz aynı doğruları eğrisel olarak algılar: Çizgileri nesnel açıdan düz olan bir satranç tahtası, yakından bakıldığında kavislenerek bir kalkan biçimini alır, nesnel açıdan eğri çizgilere sahip başka bir şey ise aksine düzleşiyormuş gibi görünür” (Panofsky, 2017, s. 15). Yazara göre “eğer bugün bile aramızdan sadece az sayıda insan bu kavislenmeleri (ya da düzleşmeleri) fark ediyorsa, bunun da kısmen yine

doğrusal perspektifle yapılmış konstrüksiyona duyduğumuz alışkanlığımızdan kaynaklandığı bellidir. Yalnızca son derece özgül olan, özgül bir biçimde modern olan mekân duyumuyla (ya da dünya duyumuyla) anlaşılabilir nitelikte bir konstrüksiyondur bu” (Panofsky, 2017, s. 16).

Gözün gördüğü ile resimde çizilen arasındaki bu fark, Panofsky'nin Rönesans perspektifini “öznel olanın nesnelleştirilmesi” (Panofsky, 2017, s. 51) olarak ele almasının da önemli nedenlerinden biridir. Buradan anlaşılan sonuca göre doğrusal perspektif, insan “göz”üne rağmen nesnel gerçekliğe sadakatinden ötürü mekânı tüm kavislenmelerinden arındırarak düz çizgilerden oluşan bir dünya görünümü yaratır ve böylece adının hakkını vermiş olur. Dahası, gözün algıladığı derinlik mefhumunu aslında derinlik boyutu içermeyen iki boyutlu bir yüzey üzerinde görmenin bizatihi kendisi de göz ile Kartezyen perspektif arasındaki açı farkını anlamanın bir yoludur. Ancak daha önce de ele aldığım gibi, insan gözünün de hataya eğilimli bir özelliğe sahip olduğunu göz önünde bulundurduğumuzda, görme ile fiziksel gerçekliğin ve resimsel temsil ile fiziksel gerçekliğin özdeş olmadığı sonucuna ulaşmış oluruz.

1500'lü yılların sonunda camera obscura'ya gözlemciyle dünya arasındaki ilişkileri sınırlandırma ve tanımlama konusunda belirleyici bir önem atfedilmeye başlanır. Bireyselleştirme anlamına gelen bu “münzevilik” hali, görme eylemini gözlemcinin fiziksel bedeninden kurtararak bedensiz kılar (Crary, 2015, s. 52). Crary'ye göre “camera obscura, insanın Tanrı ve dünya arasındaki konumunun cisimleşmiş bir halidir ve eğer Descartesçi yöntemin çıkış noktası, insandaki görmenin belirsizliklerinden ve duyuların karmaşasından kurtulmak ise, işte camera obscura onun insan bilgisini tamamen nesnel bir dünya bakışı üzerinde temellendirmeyi amaçlayan çabasıyla bire bir çakışmaktadır” (Crary, 2015, s. 61).

Gözün hatası ve Kartezyen perspektifin hatasına benzer şekilde, fotoğrafta<sup>74</sup> aynı durum objektifin odak uzunluğunun değişmesi<sup>75</sup> ile var olan nesnelerin farklı kavislenmelerle sabitlenmesi şeklinde gerçekleşir. Ancak burada, özellikle üzerinde durulması gereken önemli nokta fotoğrafın tarihsel süreçteki araçsal rolüdür. Fotoğrafın icadının sosyoloji ve pozitivistimin doğuşuna tekabül ediyor olması elbette ki bir tesadüf değildir. Sosyoloji ve pozitivistimin temellerinin Auguste Comte tarafından atılması ise hiç tesadüf değildir. Belgelemenin ve “objektifliğin” -ki kameranın görüntüyü yakaladığı kısmın ismi bile objektiftir- kutsandığı pozitivistim için, toplumsal gerçekliği ele geçirme konusunda resim sanatından çok daha dolaylımsız bir medyum olan fotoğrafın önemi oldukça açıktır. Her bilimin tıpkı fizik gibi gözlem ve deneye dayalı şekilde ele alınması gerektiği konusunda ısrar eden Comte, bugün sosyoloji olarak andığımız bilimi bile bir süre “sosyal fizik” olarak adlandırır. Dolayısıyla ona göre tıpkı suyun kaldırma kuvvetini gözlem ve deney yoluyla inceleyen bir fizikçinin yaptığı gibi, bir sosyolog da toplumsal sorunsalları ölçerek ve belgeleyerek analiz etmelidir. Eğer “-logy” olanın konusu “socio” ise, eşdeyişle bilimin nesnesi insana ve toplumun üyelerine işaret ediyorsa, bu ölçümlerin belgelenmesi ve ölçülmesi yolunda en güvenilir araç olarak elbette ki fotoğraf kullanılacaktır.

19. yüzyılda bilimin ve bürokratik kurumsallığın gelişmesinde bir enstrüman olarak kullanılan fotoğraf, normal ve anormal şeklinde ikili bir kategorizasyon yapılmasını ve “öteki”nin kurulmasını kolaylaştırır. Özellikle antropoloji ve sosyoloji alanlarında yapılan çalışmalarda, örneğin suçluların fotoğrafları çekilerek suçları ile morfolojik görünüşleri arasında bir bağlantı kurulmaya çalışılır. Bu dönemde yaygın bir

---

<sup>74</sup> Fotoğrafta nesnellik tartışmaları genellikle fotoğrafçının sadece kendi “tercih ettiği” belirli bir gerçekliği çerçevelemesi üzerinden de sıkça tartışılmıştır. Ancak resmin ve algoritmik imajın da dahil olduğu tüm görseller birer çerçevedir. Dolayısıyla oldukça önemli olan bu kısmı burada tartışmaya dahil etmiyorum.

<sup>75</sup> Söz gelimi, fotoğraflayan ve fotoğraflanan aynı konumda kalmak suretiyle bir konunun 85 mm objektif ve 35 mm objektif ile çekilmesi arasında, objektifin odak uzaklığından kaynaklanan bir fark meydana gelecektir. Bu fark yalnızca konunun dış kısmının çerçevenin dışında kalması anlamına değil, aynı zamanda çerçevenin içinde yer alan kısmının görünüş ve açısının da değiştiği anlamına gelir.

şekilde sosyolojik araştırmalarda kullanılan fotoğraf, suçluların ‘zihin’lerinin ‘bilgi’ sine erişmeye çalışan *frenoloji* ve insanların ‘doğa’sını ‘yorum’layan *fizyognomi* gibi “sözde bilim”ler için oldukça kullanışlı bir alet çantası haline gelir. 19. yüzyılda Alman Doktor Franz Joseph Gall tarafından öne sürülen frenoloji, özellikle suçluların kafatası şekli ve fizyolojik görünüşleriyle karakterleri arasındaki ilişkiye odaklanır. Gall, her bir suç tipinin belirli fizyolojik şekillere tekabül ettiğini ispat etmeye girişir. Bu safhanın çalışmamız açısından önem kazanan noktası, bilimsel kanıta dayanması noktasında fotoğrafın araçsallaşmasıdır: “Frenoloji tarihinin çeşitli noktalarında, baskı politikaları yalnızca bir fikir değil, bir nesneye dayanıyordu. İdam edilen sömürge isyancılarından kafatasları toplandı. Alçı büstler, Afrikalı Amerikalıların yargılamalarında kullanıldı. Ve frenolojik fotoğraflar, imparatorluk el kitaplarında yeniden üretildi” (Poskett, 2019, s. 16). Böylece nesnellüğün en büyük kriter olduğu bilimsellik adı altında öznel “kanaat”lerin de nesnelleştirilmeye çalışıldığı bir tarihsel okumadan bahsetmek zorunda kalırız.

Sonuç olarak öznel olanın nesnelleştirilmesini hakikate ulaşma yolunda sanatı da içeren her alanın nesnel bir rasyonaliteye temellendirilmesi çabası olarak okumak gerekir. Bunu Panofsky şu şekilde anlatır: “Mesele sadece perspektif sayesinde sanatın ‘bilim’ seviyesine yükselmesi değildir: Öznel görsel izlenim o denli rasyonelleştirilmiştir ki, tam da bu izlenim, sağlam bir biçimde temellendirilen ama tamamen modern anlamda ‘sonsuz’ olan bir deneyim dünyasının inşası için gerekli olan temeli oluşturabilmiştir. Böylece, psikofizyolojik mekândan matematiksel mekâna geçiş, başka bir deyişle, öznel olanın nesnelleştirilmesi olanaklı hale gelmiştir” (Panofsky, 2017, s. 50-51).

### **1.2.2. Gözlemci/Gözlenen Ayrımı**

Kartezyen görme biçiminin ikinci boyutunu özne-nesne diyalektiği ile bağlantılı bir yerden gözlemci/gözlemlenen ayrımı oluşturur. Descartes, gözlemci (özne) ile gözlemlenen (nesne) arasında keskin bir ayrım yapar. Bu ayrım aynı zamanda Kartezyen

perspektifin de bir nevi parolası gibidir: Merkezi perspektifte iki boyutlu bir görüntü karşısında konumlandırılan gözlemci özne, camera obscura'da dışarıdaki dünya karşısında içeride konumlandırılır (Crary, 2015, s. 47).

Panofsky, *İkonoloji Üzerine Çalışmalar* (1939) isimi kitabında temellendirdiği, 'ikonoloji' adını verdiği ve yeniden inşa ettiği metodolojiyle sanat tarihinde ilk kez sanat yapıtlarının bağlamları ve kültürel ortamları ile ilişkisi çerçevesinde yorumlanmasının önemini vurgular. İkonoloji yöntemini sistematik bir hale getirdiği *İkonoloji Araştırmaları: Rönesans Sanatında İnsancıl Temalar* (1967/2012) kitabında ona göre "saf ve basit pratik deneyimimiz temelinde motifleri saptamakta kendimize inanırken, aslında 'gördüğümüz şeyi', nesnelere ve olayların değişen tarihsel koşullar altındaki biçimlerle ifade edilme tarzına göre okuruz. Bunu yaparken pratik deneyimimizi üslubun tarihi diye adlandırabileceğimiz bir kontrol ilkesine tabi kılarız" (Panofsky, 2012, s. 33). Bu kitabında Panofsky, perspektif sistemini "gözle nesne arasına sabit bir mesafe koyan, böylece sanatçının görünür şeylerin tutarlı ve kapsamlı imgelerini oluşturmasına olanak tanıyan sistem" (Panofsky, 2012, s. 47) olarak ifade eder. Ona göre nasıl ki Orta çağ için modern perspektif sistemini kullanmak imkânsız idiyse, aynı şekilde geçmiş ve şimdi arasına düşünsel bir mesafe koymaya dayanan ve böylece tarihçinin geçmiş dönemlerin tutarlı ve kapsamlı kavramlarını oluşturmasına olanak tanıyan modern tarih düşüncesini geliştirmek de imkansızdır.

Dürer'den alıntılan Panofsky'ye göre "Perspektif insanlarla nesnelere arasında mesafe yaratır: Birincisi, gören gözdür, diğeri görülen nesnedir, üçüncüsü ise aradaki mesafedir" (Panofsky, 2017, s. 52). Böylece perspektif tarihi mesafe koyan ve nesneleştiren türden bir gerçeklik duygusunun zaferi olabileceği gibi, insanın mesafeyi reddeden iktidar çabasının zaferi olarak da, aynı şekilde dış dünyanın sabitleştirilmesi ve sistematikleştirilmesi, insan benliğinin kendi alanını genişletmesi olarak da anlaşılabilir (Panofsky, 2017, s. 53). Kartezyen perspektif mutlak özne, saf bilgi

ve öznenen bağımsız gerçeklik kategorilerine dayanır. Burada söz konusu olan vücutsuz, her şeye kadir, evrensel, mutlak, görünmez ve nötr bir özne konumudur. Dünyanın objektif bilgisine ulaşmayı amaçlayan bu özne konumunun bilme arzusu, hakimiyet arzusuyla bir aradadır (Jay, 1988, s. 18-20).

Gözlemci-gözlenen ayrımı ilk bölümde ele aldığımız camera obscura alet ve metaforuna göndermede bulunur. Jonathan Crary, *Gözlemcinin Teknikleri* isimli kitabında modernitenin yeni bir gözlemci özneyi nasıl düzenlediğini tartışırken, camera obscura, fotoğraf makinesi ve fotoğrafın öncül mekanizmalarını ele alır. Kartezyen perspektifin hegemonik olduğu dönemde camera obscura'nın simgesel boyutunu şöyle tartışır: “Tarihsel bakış açısıyla söyleyecek olursak, 1500’lerin sonundan 1700’lerin sonuna kadar geçen neredeyse iki yüzyıllık bir süre boyunca, camera obscura'nın yapısal ve optik ilkeleri, gözlemcinin statüsü ve olanaklarını tarif eden hâkim bir paradigma halinde katılmıştı” (Crary, 2015, s. 40). Crary, bu paradigmanın kuşkusuz tek olmamakla beraber hâkim olduğunu vurgular: “17. ve 18. yüzyıllar boyunca camera obscura'nın, insanın görmesini açıklamak için olduğu kadar, algılayan kişi ve bilen bir öznenin konumu ile dış dünya arasındaki ilişkiyi tanımlamak için de en fazla başvurulan model olduğu su götürmez” (Crary, 2015, s. 40). Buna göre dış dünya, doğrudan duylara dayanan bir incelemeyle değil, dış dünyanın oda içindeki “kesin ve belirgin” temsilinin incelenmesiyle bilinebilir olur. Dolayısıyla dış dünya hakkında bilgi edinebilmenin ön koşulu, öznenin içeride yer alması ve dünyanın dışarıda kalmasıdır (Crary, 2015, s. 57).

Fotoğrafik dispoitifin yerleşikleşmeye başlaması ile birlikte, 19. yüzyılda gözlemci ile gözlenen ayrımında bir dönüşüm gerçekleşir. Crary'ye göre “gözlem artık belirli bir mekâna göndermede bulunmayan, eşdeğerli duyular ve uyaranlar meselesidir. 1820 ve 1830’lu yıllarda başlayan şey, gözlemcinin, camera obscura tarafından varsayılan sabit iç/dış mekân ilişkilerinin dışına, içsel duyum ile dışarıdaki gösterge arasındaki ayrımın geri dönülemez biçimde bulanıklaştığı, sınırları belirsiz bir alan üzerindeki

konuma yerleştirilmesidir” (Crary, 2015, s. 37). Crary, bunun nedeni değil ancak birbiriyle ilişkili olan durumun fotoğraf makinesine evrilecek olan bazı görsel araçların ortaya çıkması olduğunu söyler. Ona göre Kartezyen perspektif döneminin camera obscura’sı ile fotoğraf kamerası montaj, uygulama ve sosyal nesnelere olma açısından tamamen farklı iki temsil ve gözlemci düzenlenişine aittir. Aynı zamanda gözlemcinin görünür olanla kurduğu ilişki bakımından farklılaşır. Ona göre artık, camera obscura hakikat üretimi ve hakiki olanı görmek üzere konumlandırılan bir gözlemci ile eş anlamlı değildir.

Fotoğraf makinesinin hemen öncesine denk gelen dönemde yaşanan bu kırılmaya rağmen, fotoğraf makinesi ile birlikte gözlemci gözlenen ayrımı daha esnek bir şekilde yeniden kurulur, çünkü fotoğraf hem stereoskop gibi aletleri görsel tüketim tarzı olarak yenilgiye uğrattır hem de camera obscura’nın “özgür” öznesinin hala mümkün olduğuna dair kurgusal inancı yeniden yaratır ve sürdürür (Crary, 2015, s. 148-149). Dolayısıyla Kartezyen perspektiften fotoğrafa geçişte gözlemci-gözlenen arasındaki ayrım özellikle mekânsal olarak belirsizleşmeye başlasa da yine de süreklilik gösteren bir özelliğe sahiptir.

### **1.2.3. Görsel Dünyanın Parçalanması ya da İmgesel Heterotopyalar**

Üçüncü boyut ise ilkiyle ikincisinin bir sonucu olarak görülebilecek olan görsel dünyanın parçalanması üzerinedir. Kartezyen perspektif, gözlemcinin görsel dünyayı dışarıdan ve sabit bir noktadan izlediği bir algı biçimini dayatır. Bu biçim, her ne kadar belirli bir görme sistematiği dayatması açısından daima merkezileştirici yönüyle ele alınsa da görsel dünyayı parçalayıcı bir yaklaşımdır, çünkü gözlemci ile gözlemlenen dünya arasında bir mesafe oluşturur ve yukarıda da tartıştığımız gibi gerçekliğin dinamik doğasını doğrudan yansıtmaktan uzak olmasına karşın, onu temsil edebilmesi üzerine kuruludur. Kartezyen perspektif genellikle bir mekânın matematiksel olarak

düzenlenmesi ve uyumlu bir bütün halinde temsil edilmesiyle yan yana ifade edilir ve burada parçalanmadan ziyade bir bütünlük anlatısı sunulur. Ancak öznenin kendisinden geri kalan dünyadan ayrıldığını, onun gören ve hâkim olan bir konuma yerleştiğini, yukarıda da tartıştığımız gibi gözlemci ile gözlenen arasındaki açığı farkının genişlediğini söylemek, dahası sadece belirli çerçeveler üzerinden imajlar oluşturmak aynı zamanda görsel dünyanın parçalandığını söylemekle aynı anlama gelir. Diğerlerinden farklı olarak bu boyutu fotoğrafik perspektife doğru giderken gerçekleşen bir süreç olarak düşünmek daha doğru olacaktır. Dolayısıyla görsel dünyanın parçalanmasını böyle bir düzlem üzerinden okumaya çalışıyoruz. Esasen, her bir imge/imajın kendisi, bütünlüklü bir dünyanın parçaları anlamına gelmez mi? Florenski, aynı şeyi fotoğraf için düşünecektir: “Doğal uzamdan alınan bir kesit, -bir mekân parçası olarak- fotoğraf bile özüne uygun olarak kendi sınırlarının çerçevesinin ötesine taşmaktan başka bir şey yapamaz. Çünkü fotoğrafın kendisi mekânın bir parçası, bütünü mekanik olarak ayrılmış kısımlarından biridir” (Florenski, 2017, s. 99). Benzer şekilde Berger’e göre “her resmin biricikliği bir zamanlar bulunduğu yerin biricik olmasından kaynaklanıyordu. Resim bir yerden başka bir yere taşınabilirdi. Ama hiçbir zaman aynı anda iki yerde birden görülemezdi. Fotoğraf makinası, resmin fotoğrafını çekerek resmin imgesinin taşıdığı biricikliği ortadan kaldırmış oldu. Bunun sonucunda resmin anlamı değişti. Daha kesin söylersek resmin anlamı çoğaldı, birçok anlama bölündü” (Berger, 2019, s. 19).

Bu aynı zamanda dış dünyanın parçalarını bir imgeye sabitleyerek mekânsal bir düzenleme ve denetleme işlemi yapmak anlamına da gelir. Descartes’ın analitik ve sistematik yaklaşımıyla yakından ilgili olan bu boyutun Foucault’nun modern dönemleri analiz ederken kullandığı *heterotopya* kavramıyla bir ilgisi olduğu açıktır. Foucault “Başka Mekanlara Dair” (1967/1984) isimli yazısında *heterotopya* kavramını tarihsel bir okumaya tabi tutar. Heterotopyayı “gerçek yeri olmayan mevkiler” anlamındaki *ütopyaya* zıt anlamlı bir şekilde kullanan Foucault, bu kavramla heterojen, çoklu, parçalı mekanlara

işaret eder. Ona göre karşı-mevki türleri olarak heterotopyalar gerçek mevkiler kültürünün içinde bulunabilecek tüm diğer gerçek mevkilerin içinde hem temsil edildiği hem tartışıldığı hem de tersine çevrildiği için bir yandan da bütün yerlerin dışındadır (Foucault, 2021, s. 287).

Ona göre mekânın tarihi Orta Çağ'da *yerleştirilmenin* (emplacement), 17. yüzyılda *uzamın* (extension) ve günümüz dediği 20. yüzyılda ise *mevkinin* (position) mekânı olarak belirir. Kartezyen perspektifin tarihi ile oldukça paralel bir yerden Orta Çağ'ın söz gelimi kutsal yerler ile dünyevi yerler şeklinde hiyerarşik bir şekilde “yerleştirilmesi”, 17. yüzyılda “uzam” bağlamında Galileo ile birlikte “parçalanır” (Foucault, 2021, s. 284). Kendi çağını niteleyen mevkilenme ise artık “noktalar ya da unsurlar arasındaki yakınlık ilişkileriyle tanımlanır; biçimsel olarak bu ilişkiler, diziler, ağaçlar ya da kafesler olarak betimlenebilir”. Bu tanımlamanın hemen ardından Foucault, oldukça ilginç bir şekilde “enformasyonun ya da bir hesabın kısmi sonuçlarının bir makinenin hafızasında depolanması”ndan (Foucault, 2021, s. 284) bahsedecektir. Daha spesifik bir bağlamda tam ve yaygın anlamda heterotopik parçalanma Kartezyen perspektiften ziyade modern dönemin yerleşik bir hale geldiği fotoğrafik dispozitifin etki alanı altında gerçekleşir. Bunun nedeni, Kartezyen perspektifin sınıfsal aidiyetinde yer alan sınırlı sayıdaki izleyici öznenin fotoğrafla birlikte halkın geri kalanına yayılan bir şekilde genişlemesidir. Gerçek dünyanın imaj üreten öznesi tarafından parçalanmış ve çerçevelenen görüntüsü, fotoğrafla birlikte her şeye dair ve herkesin bakışına sunulmaya olanak tanır. İmgelerin mekansal olarak genişleme eğilimi, Berger'in de söylediği gibi anlamın bölünmesine, çoğalmasına, biricikliğinin ortadan kalkmasına işaret etmek suretiyle fotoğrafın bir heterotopya olarak belirmesini daha mümkün kılar.

Heterojen bir mekân olarak heterotopya, “birbirine asla indirgenemez olan ve asla üst üste konamayan mevkileri tanımlayan bir ilişkiler bütünü” (Foucault, 2021, s. 286) olmak suretiyle hem fiziksel mekâna hem de simgesel bir ilişkiler bütününe işaret eder. Aynı şekilde en önemli heterotopya mekânı olarak aynanın verilmesi de simgesel alana işaret eder. Burada

Foucault, aynanın öte yüzünde olan sanal mekânın dibinde, kendisine bakarak hem olmadığı yeri hem de olduğu yeri aynı anda fark ederek aynanın heterotopyayı işlettiğini dile getirir (Foucault, 2021, s. 287). Benzer şekilde “örneğin tiyatro birbirine yabancı bir dizi yeri, sahnenin dikdörtgeni üzerinde art arda geçirir; örneğin sinema çok ilginç, dörtgen şeklinde bir salondur, dibindeki iki boyutlu bir ekranda üç boyutlu bir mekânın yansıdığı görülür (Foucault, 2021, s. 290). Dolayısıyla heterotopya her ne kadar tren, mezarlık, müze, kütüphane, tatil köyü gibi somut ve fiziksel mekanlar üzerinden örnekleniyor olsa da hem Kartezyen perspektifi temel alan resim hem fotoğraf hem de günümüzde yapay zekâ ve onla üretilen imajlar oldukça zengin heterotopya örnekleridir. Aralarındaki fark ise, görsel dünyaların parçalanması ile birlikte, resmin “yerleştirilmesinin” fotoğrafa doğru gittikçe parçalanması ve günümüz mevkilerinin ise bu parçalarının birbirleriyle daha ilişkili diziler haline gelmesidir.

## 2. Algoritmik Perspektifin Estetiği: Günümüz Görme Biçimleri

Tarih boyunca çekilen yaklaşık 12,4 trilyon fotoğraf<sup>76</sup> olduğu tahmin ediliyor. Görsel üretiminin ulaştığı muazzam ölçüdeki bu yüksek sayı, insan algılamasını katbekat aşan bir görünüm sergiler. Bu denli çok görselin büyük veride birikiyor olması ile görsel yapay zekâların yükselişi arasında diyalektik bir ilişki vardır. Tarih boyunca üretilmiş görsellerle eğitilen görsel yapay zekâ modelleri, öğrendiklerinden hareketle yeni görseller üreterek bir yandan var olan hegemonik görme biçimlerini yeniden üretirken bir yandan da öngörülemez tabiatları ve makine öğrenmesi süreçleri nedeniyle farklı üretimler gerçekleştirirler. Bu noktada ortaya bazı sorular çıkar: Modern dönemin skopik rejimi

---

<sup>76</sup> Bu sayı, ilk fotoğrafın 1826 yılında Joseph Nicéphore Niépce tarafından üretilmesinden bu yana çekilen tüm fotoğrafları içerir. En son tahminlere göre, her yıl 1,72 trilyon fotoğraf daha çekiliyor, yani toplam sayı her yıl %10-14 oranında artıyor. Kullanıcılar görselleri en çok WhatsApp'ta paylaşıyor: Günde 6,9 milyar. Instagram'da her gün 1,3 milyar görsel paylaşılıyor. Fotoğrafların %92,5'i akıllı telefonlarla, yalnızca %7'si kameralarla çekiliyor. İnternette 750 milyar fotoğraf var ve bu, çektiğimiz fotoğrafların çoğu hiç paylaşılmadığı için şimdiye kadar çekilen toplam fotoğrafların yalnızca %6'sına tekabül ediyor (Broz, 2024). Öte yandan paylaşılmayan fotoğraflar, yapay zekânın onlara erişemediği anlamına geliyor.

olan Kartezyen perspektif günümüzde hâlâ devam ediyor mu? Algoritmik imajların görme biçimleri ile ilişkisi nedir? “Makine görme biçimi” tamlaması ne anlama gelir? Makine öğrenmesi (machine learning) kadar yaygın kullanılan makine görmesi (computer vision) sürecini tartışarak başlayacağımız bu tartışmada, bu sorulara yanıt vermeye çalışacağım.

## 2.1. “Makine Görmesi” Bir Görme midir?

Felsefe tarihi boyunca akıl, düşünce ve bilinç daima insana özgülenirken, görmek ise hayvanlar familyasının diğer üyelerinin de görme potansiyeline sahip olması nedeniyle çok daha geniş bir kullanım alanı içerir. Tam aksine, epistemolojik hattı takip ettiğimiz bölümde tartışıldığı gibi, Platon’dan başlayıp günümüze kadar görme ediminin hakikate ulaşmada “ayartıcı” bir role sahip olduğu üzerine genel bir eğilimin olduğunu söylemek mümkündür. Dolayısıyla sosyal bilimler alanında hem çokça tartışılıp hem de pejoratif bir şekilde ele alınan konulardan biri de görme edimidir. Martin Jay’in tam olarak bu konu hakkında yazdığı kitabı *Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought* (1994) kitabı yirminci yüzyıl Fransız düşüncesinde görsel algının eleştirisi ve aşağılanmasını inceler ve görmenin diğer duylara oranla felsefi yaklaşımda nasıl “karalandığından” bahseder (Jay, 1994). Jay, görmeye dair bu karalamayı Fransız düşünürler üzerinden farklı bir tarihsel okumaya tabi tutar. İnsan görmesi hakkında yerleşik bir hale gelen bu amentü, söz makine görmesine geldiğinde, daha da kompleks bir hale gelir. Her daim olduğu gibi bu konu da yeniden iki zıt yönden tartışmak gerekir: Ya makine görmesinin insan görmesinden tamamen farklı olduğundan ya da ikisinin benzerliğinden bahsetmek gerekecektir.

İki tezat iddiadan birincisi, henüz makine aşamasına gelmeden insan görmesinin taklit edilmesinin imkansızlığı hakkındadır. Görme ediminde bilinenin aksine göz organı görece edilgendir. Gözden çok beynimizle gördüğümüzü söylemek yanlış olmaz. Bir

nörobijolog olan Oliver Sacks'ın *Mars'ta Bir Antropolog* (1995) isimli kitabında anlattığı gerçek bir vakaya dayanan ressam Jonathan I.'ya dair bölüm, görme edimi hakkında ipuçları sunar. 65 yaşına kadar sağlıklı bir görme duyusuna sahip olan Jonathan I., bir gün bir araba kazası sonrası yaşadığı beyin hasarı nedeniyle, renk agnozisi de denilen serebral akromatopsi hastalığına yakalanır. Bir tür renk körü olan ressam, artık tüm dünyayı siyah-beyaz ve tonları şeklinde görmeye başlar. Normal şartlar altında doğuştan gelen bir hastalık olan renk körlüğü, bu vakada beynin ilgili alanında yaşanan hasar nedeniyle oluşur ve “Bay I. bu durumu, üstüne ‘kurşun dökülmüş’ bir dünyada yaşamaya” benzetir. Sacks’a göre, “renkler ‘dışarıdan’, dış dünyadan alınan duyular ya da -klasik kuramda öne sürüldüğü gibi- bir dalga boyunun beyindeki otomatik karşılığı değildir; rengi yapan şey, bizzat beyindir” (Sacks, 1997, s. 20). Üstelik kısa bir süre sonra Jonathan I. “yalnızca renk görme yeteneğini kaybetmedi, renkleri hayal etme, hatta renkli rüya görme yeteneğini de kaybetti. Sonunda renkler hafızasından bile silindi ve zihninde renkle ilgili mental bir bilgi kalmadı” (Sacks, 1997, s. 27). Dolayısıyla her ne kadar görmenin beyinle olan ilişkisi henüz tamamen açıklığa kavuşmuş olmasa da bilimsel olarak görme ediminin göz vasıtasıyla beyinde gerçekleştiğini söyleyebiliriz. Böylelikle görme duyusunun bir tür dolayımamaya dayandığı böyle bir düşünüşte, yapay zekânın görme edimine sahip olup olmayacağı önemsiz bir soru haline gelir. Bir araç olarak yapay bir göz (kamera) ile görme kapasitesine erişecek bir şekilde geliştirildiğinde bile, daha önce gerçekleştirilen akıl ve zekâyâ dair kapasiteleri gerçekleştiremeyeceği, bunları yalnızca imite edebileceğine ulaştığımızı göre, makinenin görme edimini sorgulamak anlamsızdır. Makine görmesinin insan görmesiyle olan bağlantısı ancak hem beynin hem gözün hem de dokuların organik yapısıyla makinenin birleştirildiği ileri bir gelecekte bir olasılık olarak kurulabilir, fakat bu olasılık şimdinin dünyası için oldukça erken bir teşhistir. Şimdi ikinci iddiaya geçmeden önce, aşağıda *Deep Dream* modeli aracılığıyla üretilen algoritmik imajı incelemenizi talep ediyorum.



**Görsel 14.** *Derin Rüya (Deep Dream)*, Memo Akten, 2015

Bu tartışmanın ikinci iddiası için Memo Akten'in doktora tezinden (Akten, 2021) yararlanıyorum. Akten'e göre makine görmesi, tıpkı kendi beynimizin özellikle de retina ve görsel korteks etrafında çok gevşek bir şekilde modellendiği gibi modellenmiş yapay bir sinir ağıdır. Makine, görüntüleri tanımak için eğitilmiştir. Ve ona bilmediği bir görüntü verdiğinizde, görüntüyü bildikleriyle ilişkili olarak tanımaya çalışır.

Ona göre yukarıdaki görüntünün bir bölümünün biraz insan yüzüne benzediğini, başka bir bölümünün ise bir kuşa benzediğini düşünebilirsiniz. Böylece insan yüzü nöronu biraz ateşlenir ve kuş nöronu biraz ateşlenir. Ve sonra belirli ateşlemeleri, yani bu tanımları en üst düzeye çıkarmak için yeni görüntüler üretilir. Bu kavramsal olarak bir buluta ya da Rorschach mürekkep lekesine bakıp şekilleri tanımamıza benzer. Bu görmenin gerçekleşme şekli -en azından çok yüksek bir seviyede- zihnimizde nasıl gerçekleştiğine benzer. Akten daha sonra makine tarafından üretilen algoritmik imajların bir insan tarafından görülmesine geçer, ki bu oldukça güzel bir test etme yöntemidir. Aynı imaja yeniden baktığımızda, bir insan, sloth, kuş ya da kertenkele şekillerine benzetebiliriz: Ancak ona göre aslında böyle bir şey yoktur. Oluşturulan görüntülerde kuş, kertenkele, köpek yavrusu ya da sümüklü böcek yoktur. Oluşturulan görüntülerde sadece kuş benzeri özellikler, kertenkele benzeri özellikler, köpek yavrusu benzeri özellikler, sümüklü böcek benzeri özellikler vardır. Bu belirli kuş benzeri, kertenkele

benzeri, köpek yavrusu benzeri özellikleri temsil eden nöronlar yapay sinir ağında ateşlendiği için, bu benzeyen özellikleri güçlendirir. Sonra oluşturulan görüntülere bir insan olarak baktığımızda, aynı kuş benzeri, kertenkele benzeri, köpek yavrusu benzeri özellikleri algılarız, çünkü beynimizde aynı özellikleri temsil eden nöronlar ateşlenir. Ancak bu özellikler sadece yapay sinir ağı onları gördüğü ve güçlendirdiği için görüntüde yer alır. Bu, temelde Rorschach testlerinin zihnimiz ve yapay sinir ağı arasındaki yansıtılmış bir düetidir (Akten, 2015). Öğrenmek/düşünmek ile görmenin içi içe geçmiş bir şekilde düşünüldüğü böyle bir yaklaşımda Akten, son kertede makine ile insanın görmelerini, görmelerinden belirli anlamlar çıkarmalarını birbiriyle eşitler.

Bu iki iddiadan birincisi makinenin, şu anki inorganik ve sentetik yapısı dahilinde öğrenme/düşünme kabiliyetine sahip olmadığı<sup>77</sup>, bunu sadece taklit etmeye çalıştığından hareketle görme potansiyeline de sahip olmadığı ve olamayacağı sonucuna çıkıyor. İkincisinde ise tıpkı beynimiz gibi yapılandırılmış nöron ağları sayesinde makine görmesi ile insan görmesinin prensipte neredeyse aynı şey olduğunu savlıyor. Ancak, görmekten neyi anlıyoruz?

Görmek, genellikle, bakış yoluyla dünyadaki nesnelere yerini ve varlığını teşhis etmek yetisi olarak tanımlanır. Oldukça mekanik ve sığ olan bu bakış açısına göre görmek, dünyadaki varlıkları görsel algılar aracılığıyla keşfetme süreci olarak kavramak demektir. İnsan ve makine görüşü hakkında yazılan en kapsamlı ama yine de tartışmalı olan kitaplardan birisi olan *Vision: A Computational Investigation into the Human Representation and Processing of Visual Information* (1982) isimli kitapta “görme, öncelikle bir bilgi işleme işlevi olarak kabul edilir, ancak bu işlev sadece bir süreçten ibaret değildir” (Marr, 2010, s. 3). David Marr’a göre, eğer dünyada neyin nerede olduğunu bilmek gibi bir yeteneğe sahipsek, bu, beynimizin bu bilgiyi renklerin ve şekillerin zenginliği, hareketin güzelliği ve detayların bolluğu ile temsil edebileceği

---

<sup>77</sup> Organik ve inorganik yapıların alaşımlarıyla gerçekleştirilen deneyler söz konusu olmaya başlamıştır ve bu testlerin varacağı sonuçları şu an için öngörmek oldukça zordur.

anlamına gelir. Dolayısıyla, görme üzerine çalışma, dünyanın bizim için faydalı olan yönlerini görsel algılardan nasıl çıkaracağımızı anlamakla kalmaz, aynı zamanda bu bilgileri içsel temsiller olarak nasıl yakaladığımızı ve bunları düşüncelerimiz ve eylemlerimiz için karar verme süreçlerinde nasıl kullanabileceğimizi de araştırmalıdır. Ek olarak, kitabında “felsefi yaklaşım” başlığı altında görsel algının bilgi işleme olguları olarak anlaşılması gerektiğini (Marr, 2010, s. 8-36) savunur.

Görmek üzerine yapılan bu açıklama, görsel algının karmaşıklığını ve insan zihninin bu algıları işleme kapasitesini vurgulamakta oldukça başarılıdır. Ancak, bu düşünüş biçimi görmeyi daha ziyade bir bilgi işleme süreci olarak ele alarak, bu eylemin insan deneyimi ve kültürel anlamlandırmaları üzerindeki etkilerini göz ardı etme tehlikesi taşır. Görsel algı, sadece bilgi işleme değil, aynı zamanda estetik değerlendirme ve etik karar verme süreçlerini de içerir. Görmek, sadece nesnelere yerini ve varlığını teşhis edebilmek değil, aynı zamanda bu nesnelere bireyin dünya görüşüne ve sosyal ilişkilerine nasıl entegre olduğunu da içerir. Marr, görsel algıların sadece bir temsil olarak değil, aynı zamanda eylemlerimizi yönlendiren kararlar için bir temel olarak işlev gördüğünü dile getirir (Marr, 2010, s. 4). Bu oldukça doğrudur ve hatta dahası vardır: Görsel algıların duygusal ve psikolojik etkileri, bireyin dünyayı nasıl deneyimlediği ve anlamlandırdığı üzerinde de önemli bir rol oynar. Görsel algılar, sadece nesnel bir gerçekliğin temsili değil, aynı zamanda subjektif deneyimlerin ve kişisel anlamın bir parçasıdır.

Ayrıca, Marr, bilgi işleme makineleri ve görevleri hakkında düşünmenin önemini vurgularken, bu makinelerin insan görsel algısını taklit etme veya onu tamamlama kapasitesini sorgulamadan kabul eder. Teknolojik gelişmeler, insan görsel algısını taklit etmeye çalışsa da makinelerin insan deneyiminin zenginliğini ve derinliğini tam olarak kavrayıp kavrayamayacağı yukarıda da tartışıldığı gibi bir soru işareti olarak kalır. Görmek, çok katmanlı ve çok boyutlu bir deneyimdir ve bu deneyimi anlamak için,

sadece teknolojik ve bilgi işleme yönlerini değil, aynı zamanda insan deneyiminin ve kültürel anlamlandırmaların zenginliğini de dikkate almak gerekir. Dolayısıyla görmenin bu şekilde oldukça kapsamlı ve çok boyutlu bir şekilde ele alınması “makine görmesi”nin yalnızca bir camera obscura gibi alet olma işlevine dönüşmesine, üçüncü tekil şahıs (makine görüyor) anlamında bir görme faaliyetinin, bulunduğumuz aşamada mümkün olmadığı sonucuna götürür.

Peki, görmeyi üçüncü tekil şahıstan kurtarıp bir belirtisiz nesne (makine aracılığıyla görüyorum) olarak ele aldığımız durumda kısaca tarif etmeye çalışırsak ne demeliyiz? Eğer bir bilgisayar bilimcisi değilse -ya da bir bilgisayar bilimcisi olsa bile- bir insanın makine görmesi hakkında yazılan kitaplar ya da verilen derslerden sürecin kendisini ayrıntılarıyla öğrenmesi mümkün değildir. Ancak bunun görece önemsiz olduğunu düşünüyorum. Nasıl ki fotoğraf makinesinin teknolojik ayrıntılarına girmeden ancak temel çalışma prensibini anlayarak fotoğrafik imajları düşünebiliyorsak, algoritmik imajlara da benzer şekilde yaklaşabiliriz. Ancak burada unutulmaması gereken şey, yapay zekânın bir kameradan katbekat karmaşık ve detaylı bir dispozitif olmasının, onun temel çalışma prensibini bile anlamayı zorlaştırdığıdır. Bu uğurda kat ettiğim çabanın sonucunda, David Marr’ın *Vision: A Computational Investigation into the Human Representation and Processing of Visual Information* (1982) kitabını ve konuyla ilgili pek çok içeriği de referans alarak makine görüşünün temel çalışma prensibi kısaca şöyle özetlenebilir: Öncelikle adım adım giden araştırma ve deneme süreçleri boyunca bir tuğlanın üzerine diğerinin koyulduğu bir gelişim sürecine sahip olduğu, bu konudaki hemen hemen her kaynakta vurgulanmaktadır. İlk aşama, ham görsel verilerin toplanması ve “ilk kaba taslak” (primal sketch) olarak adlandırılan bir temsilin oluşturulmasıdır. Bu aşamada, temel kenar ve sınır algılama işlemleri yapılır. Bu seviyede görüntüdeki yoğunluk değişimleri ve kenarların tanımlanması önemlidir. İkinci aşama, bu temel bilgilerin daha karmaşık yapılar oluşturmak için gruplandırılması ve organize edilmesidir.

Marr'ın, "2.5 boyutlu taslak" (2 1/2-D Sketch) olarak adlandırdığı bu aşamada, yüzeylerin ve derinlik bilgilerini temsil eden bir ara aşama oluşturulur. Bu, üç boyutlu algının temelidir. Üçüncü aşama ise, bu ara temsillerin daha ileri seviyede işlenmesi ve nihai olarak "3 boyutlu model temsili" (3-D model representation) olarak adlandırılan bir yapıya dönüştürülmesidir. Bu aşamada, nesnelerin üç boyutlu yapısı tanımlanır ve bu bilgiler nesne tanıma ve sahne anlayışı için kullanılır (Marr, 2010). Günümüzde ise nesnelerin bağlam ve arka planla ilişkisini tanıma ve bunu yorumlama kapasiteleri üzerine süreçler gerçekleşir. Makine görmesi bu aşamaların her birinde ilerleyerek, basit desen tanımadan karmaşık karar verme süreçlerine kadar geniş bir yelpazede görsel algı yeteneklerini geliştirir. Bu sürecin en ileri aşamaları görsel akıl yürütme (visual reasoning) ve görsel sağduyu akıl yürütme ve planlamadır (visual commonsense reasoning and planning). Görsel akıl yürütme, yapay zekâ sistemlerinin hem görsel hem de metinsel veriler üzerinde nasıl akıl yürüttüğünü test eder. 2019'da tanıtılan görsel sağduyu akıl yürütme (VCR) meydan okumasında, aşağıda yer alan örnekte de görüleceği gibi yapay zekâ sistemleri yalnızca görüntülere dayalı soruları yanıtlamakla kalmaz, aynı zamanda yanıtlarının arkasındaki mantığı da açıklar. Görsel sağduyu akıl yürütmedeki performans, makinenin hem bir soruya doğru cevabı seçme yeteneğini (Q->A) hem de o cevabın arkasındaki uygun mantığı seçme yeteneğini (Q->R) değerlendiren Q->AR puanı kullanılarak ölçülür. Yapay zekâ sistemleri bu görevde henüz insanı geçememiş olsa da yetenekleri sürekli olarak gelişmektedir. 2022 ile 2023 arasında, görsel sağduyu akıl yürütme konusunda yapay zekâ performansında %7,93'lük bir artış olmuş ve toplamda %81,6<sup>78</sup> seviyesine yükselmiştir (Maslej, ve diğerleri, Nisan 2024, s. 121).

---

<sup>78</sup> İnsan seviyesi %100 olarak değerlendirilmektedir.

Görsel akıl yürütme'nin nasıl çalıştığına dair bir örnek<sup>79</sup> aşağıdadır:

**A sample question from the Visual Commonsense Reasoning (VCR) challenge**

Source: Zellers et al., 2018

How did [person2] get the money that's in front of her?

a) [person2] is selling things on the street.  
b) [person2] earned this money playing music.  
c) She may work jobs for the mafia.  
d) She won money playing poker.

I chose b) because...

a) She is playing guitar for money.  
b) [person2] is a professional musician in an orchestra.  
c) [person2] and [person1] are both holding instruments, and were probably busking for that money.  
d) [person1] is putting money in [person2]'s tip jar, while she plays music.

**Görsel 15.** Görsel Akıl Yürütme Üzerine Bir Örnek (Maslej, ve diğerleri, Nisan 2024, s. 121).

Algoritmik dispozitifin görme biçimleri ile ilişkisine geçmeden önce, makinenin şu “ontolojik kopuş”unu vurgulamak gerekir. Yapay zekâ dispozitif, görsel alanın iki boyutta temsil edildiği imajlarda yer alan verileri işleyerek sınıflandırma ve anlamlandırma mantığı üzerine kuruludur. İki boyutlu imajlarda yer alan tüm pikseller çok boyutlu (ya da boyutsuz, çünkü her ikisi de bu bağlamda aynı şey demektir) bir bilgi işleme sürecinden geçirilir. Sonrasında ürettiği algoritmik imajlarla, sınıflandırdığı ve anlamlandırdığı bu verileri yine iki boyutlu bir imaj halinde üretir. Böylece makine

**<sup>79</sup> Görsel sağduyu akıl yürütmeye dair örnek:**

- Görsele, üç kişi etiketlenmiş: [kişi1], [kişi2], [kişi3].
- [kişi1] yere oturmuş ve bir enstrüman çalıyor gibi görünüyor.
- [kişi2] de yerde oturmuş ve elinde bir enstrüman tutuyor.
- [kişi3] arka planda ayakta duruyor.
- Görseleğin ön kısmında bozuk paralarla dolu bir kap var.

**Soru:**

- “[kişi2] önündeki parayı nasıl aldı?”
- Yanıt seçenekleri:
  - a) [kişi2] sokakta bir şeyler satıyor.
  - b) [kişi2] bu parayı müzik çalarak kazandı.
  - c) Mafya için işler yapıyor olabilir.
  - d) Poker oynayarak para kazandı.

**Seçilen Yanıt ve Gerekçesi:**

- Yanıt olarak b) seçilmiş: [kişi2] bu parayı müzik çalarak kazandı.
- Gerekçe:
  - a) O, para için gitar çalıyor.
  - b) [kişi2] bir orkestrada profesyonel bir müzisyen.
  - c) [kişi2] ve [kişi1] her ikisi de enstrüman tutuyor ve muhtemelen para toplamak için sokakta müzik yapıyorlar.
  - d) [kişi1], [kişi2] müzik çalarken, bahşiş kutusuna para koyuyor.

Bu örnek, yapay zekâ sistemlerinin yalnızca görselleri analiz etmekle kalmayıp, aynı zamanda sağduyulu akıl yürütme ve mantık kullanarak yanıtları nasıl oluşturduğunu göstermektedir.

görmesini insan görmesiyle eşitlemeye çalışmak yerine, üretim sürecinin diğer dispozitiflere göre ontolojik olarak özgün ve biricik olduğunu söylemek mümkündür. Şimdi, özgün bir süreçle cereyan eden imaj üretim sürecinin toplumsalla olan bağıını sorgulamak için “makine görme biçimi” kavramını inceleyelim.

## 2.2. “Makine Görme Biçimi” Yerine *Algoritmik Görme Biçimi*

İçinde bulunduğumuz bu dönemde, çok yaygın olmayan yüzlercesini bir kenara bıraktığımızda, görsel üreten toplumda beş adet üretken yapay zekâ modeli vardır. Bunlar *Midjourney*, OpenAI şirketine ait *DALL-E*, Google’dan *Gemini*<sup>80</sup>, *Stable Diffusion* ve Microsoft’un uygulaması *Copilot Designer*’dır. Bunlar arasında *Midjourney*, *DALL-E* ve *Stable Diffusion* sadece görsel üretim gerçekleştirirken, diğerleri hem metin hem imaj temelli çalışırlar. Yaygın şekilde kullanılmaya başlanan bu görsel yapay zekâ modellerinin, ürettikleri algoritmik imajların ve tüm bu süreçlerin mevcut görme biçimi ile nasıl bir ilişkiye girdiğini tartışmadan önce, bir kavram olarak literatürde yer bulmaya başlayan “makine görme biçimi”ni tartışmak gerekir.

Lukas R.A. Wilde, yapay zekâyı yeni bir paradigma olarak ele aldığı *Generative Imagery as Media Form and Research Field: Introduction to a New Paradigm* (2023) isimli makalesi, alanın yeniliğine dikkat çeken bir tür giriş niteliğindedir. Wilde’ın üretken imaj (*generative imagery*) olarak tanımladığı kavram, algoritmik imaj olarak ifade ettiğim makine öğrenmesi tabanlı imaj üretimini (*machine learning-based image generation*) tarif eder (Wilde, 2023, s. 6). Ona göre, üretken imajları yeni bir paradigma olarak öne sürmesinin üç temeli vardır: “Birincisi, üretken imajların yeni doğmakta olan ve stokastik (rastlantısal) özellikleridir. Makine hakkında kullanılan en sık sıfatlardan biri olan stokastiklik, makinenin öngörülemezliğine, tahmin edilemezliğine, onun

---

<sup>80</sup> Gemini, Şubat 2024 itibarıyla imaj üretme faaliyetini duraklatmıştır.

kestirilmesi zor doğasına atıfta bulunur. İkincisi; birbirleriyle ilişkili, ancak sıkça rekabet eden doğrudanlık odaklı ve aşırı ortam odaklı realizm biçimleridir. Son ve üçüncü olarak; ‘doğal’ olarak burada insan diline, makine kodu tabanlı dilden daha yakın olan yeni bir metin-görüntü ilişkisine” (Wilde, 2023, s. 6) sahip olmasıdır. Bu üç temel, Wilde’ın üretken imajları, başka bir deyişle algoritmik imajları yeni bir paradigma olarak ele almasına olanak tanır. Wilde’ın önerisi, üretken imajları evrilen sistemlerin, montajların veya imaj üretme sosyo-teknolojik yapılandırmalarının parçası olan bir araç olarak ele almaktır. Bu, çağdaş medya kültürlerinde özellikle insan ve insan olmayan (teknolojik olduğu kadar kurumsal da olan) aktörler arasındaki etki alanının ve özne konumlarının yeniden yapılandırılmasını sağlar (Wilde, 2023, s. 6).

Mitra Azar, Geoff Cox ve Leonardo Impett; makinelerin yeni bir görme biçimi yarattığını söyledikleri *Introduction: Ways of Machine Seeing* (2021) isimli makalelerinde, makinelerin ve bilgisayar teknolojilerinin dünyayı nasıl gördüğümüzü değiştirdiğini ve makine görüşündeki teknik gelişmelerin ne gördüğümüzle ne bildiğimiz arasındaki ilişkileri sarsmaya devam ettiğini dile getirirler (Azar, Cox, & Impett, s. 1093). Buna göre, kendi başına güçlü veya zararlı yeni bir teknoloji olmanın ötesinde, makine görme biçimi bize dünyada görmek ve dolayısıyla hareket etme yeteneğimizi artırmak, ayrıca görme hakkında farklı düşünmek için; hesaplamalı, biyolojik, estetik ve dolayısıyla politik terimlerde yeni, kesin bir metafor seti verir (Azar, Cox, & Impett, 2021, s. 1103). Her ne kadar, içerisinde bulunduğumuz dönemde sorulmasının elzem olduğunu düşünsem de sorduğumuz bazı soruların yanlış olduğunu düşünen araştırmacılar da mevcuttur. Geoff Cox’un *Ways of Machine Seeing* (2016) isimli makalesine göre, “makinelerin görebilir göremeyeceği” sorusunu sormak yanlış bir sorudur. Bunun yerine, makinelerin görmenin doğasını nasıl değiştirdiğini ve bu nedenle dünyayı nasıl bildiğimizi tartışmalıyız” (Cox, 2016). Cox’un yaklaşımının önemini teslim etmekle beraber, literatüre soktuğu kavramsallaştırmanın çelişkili olduğunu belirtmek gerekir.

“Makine görme biçimi” tehlikeli bir kavramdır, bunun nedeni, makinenin öznenen azade bir görme biçimi yarattığı yanılgısına düşmektedir. Pek çok dinamikten oluşan toplumsal görme biçimi düzeneğinin kaynağının insan öznelinden ziyade makinelere dayandığını düşünmemize neden olur. Makinelere öznenen azade bir görme biçimi gücünü, kavram kendiliğinden teslim eder. Makinelerin görme biçimlerimizde bir değişim yaratmakta olduğu doğrudur, ancak bu değişim tek yönlü bir ışık kaynağından çıkan ışın demetleri olarak değil, daha ziyade pek çok ışın demetinin birbiri üzerine yansması şeklinde gerçekleşir. Makine insanı değiştirip dönüştürürken, insanın bizatihi makineyi değiştirmekle kalmayıp aynı zamanda onu yaratmış olduğunu da unutmamak gerekir. Dolayısıyla bu konuyu tartışmaya açarken kullanılması gereken kavramları doğru seçmek gerekir.

Günümüz görme biçimlerini tartışmaya devam edeceğiz, ancak bunun öncesinde makine görme biçimi yerine *algoritmik görme biçimi* kavramını kullanmayı daha doğru bir iletişim biçimi olarak görüyorum. Böylece bir nesne olan “makine” yerine, bir düzenek/dispositif/paradigma anlamına gelen genel bir kavram olan “algoritmik” kelimesinin, tıpkı Kartezyen gibi, hem iktidarın tabi kıldığı görme yasalarına hem de bu alanın değişip dönüşebilecek bir mücadele alanı olduğu gerçeğine işaret ettiğini vurgulamış oluyoruz.

Makinenin nasıl bir görme biçimi yarattığını değil, ancak görme biçimlerimizle makinenin ilişkisini sorgulayacağım, bunun adına da *algoritmik görme biçimi* diyeceğim yeni bir tartışmayı aralayan yeni bir bölümle devam edebiliriz. Makine görme biçimini reddeden bir noktada, Kartezyen perspektifin üçlü boyutu ile günümüz arasında nasıl bir ilişki olduğuna ve bunun diyalektiğine bakalım.

### **2.3. Kartezyen Görme Biçiminin Üç Boyutu ile Kıyas**

Daha önce tartışıldığı gibi, Kartezyen perspektifin “öznel olanın

nesnelleştirilmesi” boyutu Descartes’ın, dünyayı nesnel ve analitik olarak anlamaya yönelik çabasından doğar. Descartes’ın bu çabası makinenin veri tabanlı ve algoritmik yaklaşımlarında da benzer şekilde yankılanır. Yapay zekâ, büyük veri kümeleri üzerinde çalışarak, insan gözünün veya beyninin yaptığı hatalardan arındırılmış “nesnel” sonuçlar üretme iddiasındadır. Ancak, bu nesnellik iddiası, Descartes’ın kanıtlamaya çalıştığı insan gözü yanlısamları ya da Panofsky’nin iddia ettiği Kartezyen perspektifin görme yasalarında yarattığı görme yanlısamları gibi, makinenin de verilerden ve algoritmalarından kaynaklı olarak öznellik taşıması, hatta bu öznelğin hatalı sonuçlar üretebilmesi ihtimaline sahiptir. Bu sonucuna kısaca *makine halüsinasyonu*<sup>81</sup> denir.

Oldukça yeni bir kavram olan makine halüsinasyona tam olarak neyin yol açtığını tespit etmek için şu an oldukça erken bir dönemdeyiz. Üzerine yapılan çalışmalardan anlaşıldığına göre, bu nedenlerin başında makinenin önyargılı veri setlerinden öğrenmesi, veri setindeki eksiklikler ya da dünyayı genel bağlamda “anlayamaması”<sup>82</sup> olduğu

---

<sup>81</sup> Bazı yaklaşımlara göre, insansı bir özellik olan halüsinasyon yerine makine konfabülasyonu (confabulation) ya da makine boş lafi/saçmalaması (bullshit) olarak kullanmak daha doğrudur. *ChatGPT Boş Lafı* (ChatGPT is Bullshit) (2024) isimli makale, makine halüsinasyonuna niçin “makine boş lafi/saçmalaması” dememiz gerektiğini tartışır. Buna göre son zamanlarda, insan benzeri metin ve diyalog üreten büyük dil modellerine (large language models) olan ilgi büyük ölçüde artmıştır. Bu sistemlerin uygulamaları, çıktılarındaki sürekli yanlışlıklarla sıkça sorun yaşar; bu durum genellikle “makine halüsinasyonu” olarak adlandırılır. Yatırımcılar, politika yapıcılar ve genel halk, makineleri nasıl değerlendirecekleri ve onlara nasıl tepki verecekleri konusunda kararlarını, makinelerin nasıl çalıştığına dair derin bir teknik anlayışa dayanarak değil, genellikle yeteneklerinin ve işlevlerinin metaforik olarak nasıl iletildiğine göre yaparlar. Chatbot hatalarını “halüsinasyon” olarak adlandırmak, teknoloji destekçileri arasında makine yetenekleri hakkında abartılı beklentilere yol açabilir ve genel halk arasında gereksiz endişelere neden olabilir. Bu yüzden, makine hatalarını “halüsinasyon” olarak adlandırmak zararsız değildir: Bu, makinelerin bir şekilde yanlış algıladığını, ancak yine de bir şeyleri iletmeye çalıştıklarını düşündürerek kafa karışıklığına neden olur. Yazarlara göre bu yanlış bir metafordur. Makineler, inandıkları veya algıladıkları bir şeyi iletmeye çalışmamaktadırlar. Yanlışlıkları, yanlış algılamadan veya halüsinasyondan, bir sanrıdan kaynaklanmamaktadır. Makineler, bilgi iletmeye çalışmamakta, bunun yerine boş laf yapmaktadır (Hicks, Humphries, & Slater, 2024, s. 37). Yazarlara göre bu çıkarım, iyi bir bilim ve teknoloji iletişimidir.

<sup>82</sup> “Google’ın 14 Mayıs 2024’te arama motoruna eklenen Yapay Zekâ Genel Bakış (AI Overview) özelliği “halüsinasyon” görmektedir, yani kaynağı olmayan veya doğrudan yanlış olan bilgileri gerçekmiş gibi kullanıcılara sunmaktadır. Yapay Zekâ Genel Bakış’ın verdiği yanlış bilgilerin ekran görüntüleri sosyal medyada hızla yayılmaya başlar. Önce astronotların Ay’da kedilerle oynadığını söyleyen araç, sonra endişe verici bir diğer örnekte kullanıcının “Günde kaç taş yemeliyim?” sorusuna cevaben, kayaçların hayati bir mineral ve vitamin kaynağı olduğunu, günde en az bir küçük taş yemek gerektiğini ileri sürer. Buna göre Google’ın yapay zekâsı, neyin doğru olduğuna değil, neyin popüler olduğuna göre özet çıkarıyor olabilir. Örneğin, *The Onion* adlı ironi ve hiciv sitesinde taş yemekle ilgili çok okunan bir komedi yazısı vardır. Tamamen kurgu ürünü olan bu yazıda “Jeologlar günde en az bir küçük taş yemeyi öneriyor” denmektedir. Google yapay zekâsı da bu öneriyi buradan almış gibi görünüyor. Yani temel sorun, yapay zekânın “hiciv içeriklerini anlama” yeteneğinin zayıf olmasıdır” (Üren, 2024).

söylenbilir. Aynı zamanda metin ve imaj arasında, gösteren ile gösterilen arasındaki ilişkide meydana gelen yapıbozumu nedeniyle makinenin kusurlu bir sonuç vermesi halidir. Teyit.org'a göre ise "yapay zekâ halüsinasyonu, bir yapay zekâ modelinin, veri analizi, görüntü işleme gibi görevler sırasında gerçek dışı veya yanıltıcı sonuçlar üretmesini ifade ediyor. Bu olgu, modelin eğitildiği verilerin yetersiz ya da çelişkili olması, aşırı öğrenme (overfitting) veya modelin karmaşıklığından kaynaklanabilir" (Bayraktepe, 2023). Böylece insan verileriyle eğitilmek suretiyle çalışan makine dispozitif, algoritmaların ve kullanılan veri kümelerinin hata ve önyargılarından kaçamadığı gibi öznelliğinden de kaçınmaz. Algoritmalar, belirli veri kümelerine ve programlamaya dayalı olarak çalışır, bu da sonuçların belirli öznellikler içerebileceği anlamına gelir. Böylece öznel olanın nesnelleştirilmesi bağlamında görmenin aslında her bağlamda hatalar içeriyor olması, algoritmik imajlarla birlikte incelikli yollarla, ayrıntılı ve kapsamlı bir şekilde genişleyerek tekrar eder.

Öznel olanın nesnelleştirilmesinin daha önemli bir boyutu ise, algoritmik yönetimselliği tartıştıkları makalede Rouvroy ve Berns'in yapay zekâ bağlamında üzerinde durdukları makinenin nesnel olma iddiasıdır. Onlara göre algoritmaların sosyal olarak deneyimlenen kategorilere (sosyal, politik, dini, etnik, cinsiyet vb.) karşı kör oluşu, bu algoritmaların insan değerlendirmesinin yerini almasını savunanlar tarafından sıkça kullanılan bir argümandır. Yazarlara göre, "veri madenciliği ve algoritmik profillemeye, dünyaya görünüşte seçici olmayan bir şekilde yaklaşarak, her bir gerçeğin en önemsiz yönlerini bile dikkate alıyor gibi görünür. Söz gelimi bir iş insanı ile bir temizlikçiyi, Sihizm dinine mensup biri ile bir İzlandalı'yı eşit seviyede tutar. Amaç artık ortalamaya uymayan herhangi bir şeyi dışlamak değil, öngörülemezliği önlemek ve herkesin gerçekten kendisi olmasını sağlamaktır" (Rouvroy & Berns, 2013, s. 9). Algoritmaların işledikleri veriler konusunda nasıl "objektif" olduklarını şöyle temellendirirler:

Veriler, genel bir dijital davranışçılığı oluşturuyor gibi görünmektedir. Zira bu veriler, gerçeğin birçok yönünü tam anlamıyla ifade ederken,

mükemmel bir şekilde ayrılmış biçimde, gerçeği çözmekten başka herhangi bir kolektif anlam taşımadan ifade ederler. Bu, en yeni fenomen gibi görünüyor: bir satın almanın, bir yolculuğun, bir kelimenin veya bir dilin kullanımının izini sürmek olsun, her bir öge, ortaya çıktığı bağlamdan soyutlanmış ve ‘veri’ye indirgenmiş şekilde, en temel haline getirilir. Bir veri parçası, ardından, içsel anlamdan arındırılmış bir sinyal haline gelir - bu da elbette neden iz bırakmaya tahammül ettiğimizi açıklar, ama aynı zamanda onların mükemmel nesnellik iddiasını destekliyor gibi görünür: bu kadar heterojen, bu kadar gayesiz, bu kadar maddi ve öznellikten arınmış veriler yalan söyleyemez! Burada belirtmemiz gerekir ki teknolojik kapasitelerin evrimi, öznellikten kaçan bu tür nesnellığı daha da pekiştiriyor: yazılım programlarımız artık yüz hareketlerini ya da cilt tonlarını istatistiksel verilere çevirebiliyor; örneğin bir ürünün çekiciliğini, bir stanttaki malların optimal düzenini ya da bir yolcunun şüpheli davranışını ölçmek için duyguları tanıyabiliyor ve onları veriye dönüştürebiliyor. İlginç olan, bu tür verilerin ana özelliğinin tamamen zararsız, anonim kalabilir ve kontrol edilemez olmalarıdır. Bu nedenle, onları oldukça kolay bir şekilde teslim ediyoruz, çünkü anlam taşımadıkları (en azından ilişkilendirilmedikleri sürece), -mağazaların sürekli müşterilerine verdiği- bir sadakat kartından çok daha az müdahaleci oldukları ve yalan söylemiyor gibi göründükleri için mükemmel nesnel olarak kabul edilebilirler. Bu zararsızlık ve nesnellik, bir tür öznellikten kaçınma nedeniyle ortaya çıkmaktadır (Rouvroy & Berns, 2013, s. 7).

Kısaca yazarlar, her “şey” veri parçasına, adeta *bit*’lerine kadar ayrılarak dönüştüğünde, birbiriyle eşit öneme sahip değişken olarak ele alındığı ve makine “nesnellığı” gereği (cinsiyet, dil, din, ırk, sınıf gibi ayrımcılığın daha belirgin olduğu bazılarından daha belirgin olmayanlara kadar hepsi dahil olmak üzere) bazı değişkenleri ön plana çıkarmadığı için algoritmik sistemlerde öznel olanın nesnelleştiğini iddia ederler. Burada altını çizmeye çalıştıkları şey, verilerin bu kadar küçük parçalara ayrıldığında artık önemini yitirmesidir. İnsandan insana doğru ilişkilerde bir cümlenin, bir mimiğin, bir görselin tek başına anlattıkları oldukça önemlidir, çünkü bir anlama işaret eder. Yazarlara göre insandan makineye doğru ilişkilerde makine nesnellığı ise aksine makinenin edindiklerini veri parçacıklarına ayırması sürecinde ortaya çıkar. İşte yazarların algoritmik dispozitifeye “demokratikleştirici bir özgürleşme umudu” atfettikleri en temel noktalardan birisi de burasıdır.

Bu ilişkilenebilir bir kez daha yakından bakalım. Makineyle iletişim kurmak demek, insan-makine-insan arasında, makine dolayısıyla gerçekleşen bir ilişki demektir.

Ancak, insan öznelere ait verileri işleyen makineler, bu verileri bazı değişkenleri dikkate almadan, her bir veriyle eşit korelasyon kurmak suretiyle işlemezler, -denetimli de olsa denetimsiz de olsa- makine öğrenimi sırasında belirli değişkenler hakkında yeniden dizayn edilirler. Makinenin henüz -ya da belki de hiçbir zaman- insan aklı kapasitesinde olmayan aklı, adeta bir ayna gibi çalışır. Bir tür taklit yarası gereği aynada gördüğünüz ontolojik olarak kanlı canlı siz değilsinizdir, ama yansıttığı şey bire bir size benzemektedir. Dolayısıyla tıpkı bir ayna gibi insanın düşünce dünyasına oldukça benzeyen bu yansımada, makinenin insanların önem atfettiği değişkenleri ön plana çıkarmaması mümkün değildir. Zira verilerin kaynağı insandır. Bunu bir örnekle somutlaştıralım: Bard'dan Gemini'a dönüştürülen Google'ın görsel yapay zekâsı, yayımlanmasının ardından oldukça kısa bir süre sonra, Şubat 2024'te duraklatılır. Bunu nedeni, tarihi bağlamı çarpıtan görseller üretmesidir. Kullanıcılar Gemini'dan "1943 Alman askeri görseli" üretmesini istediklerinde, karşılık olarak siyah ve Asyalı Nazi askerleriyle karşılaştılar. Bu olayın ardından Şubat 2024'te "Gemini Image Generation Got It Wrong. We'll Do Better" başlıklı bir açıklama yapan şirketin yöneticilerinden Prabhakar Raghavan, Gemini'in insan imajı oluşturma sürecini duraklatma kararı aldıklarını açıklar. Raghavan'a göre sistemde iki sorun vardır: "Gemini'dan 'sınıftaki siyah bir öğretmen' veya 'köpeği olan beyaz bir veteriner' gibi belirli bir insan tipinin veya belirli kültürel/tarihi bağlamlardaki kişilerin resimlerini talep ederseniz, mutlaka istediğinizi doğru bir şekilde yansıtan bir görsel alabilirsiniz. Yanlış giden ise kısaca iki şey vardır. İlk olarak, Gemini'in bir dizi insanı göstermesini sağlamak için yaptığımız ayarlama, göstermemesi gereken vaka aralığında da bu ayarlamayı hesaba kattığı için başarısız oldu. İkincisi, zamanla model, planladığımızdan çok daha temkinli hale geldi ve belirli uyarılara yanıt vermeyi tamamen reddetti; bazı çok hassas prompt'ları yanlış bir şekilde yorumladı" (Raghavan, 2024). Açıklamaya göre amaçlanan bu değildir. Raghavan Gemini'dan herhangi bir grubun görsellerini oluşturmayı reddetmesini, tarihsel

veya bağlamsal yanlış bir görüntü yaratmasını istemediklerini ifade eder. Bu nedenle imaj üretme fonksiyonunu kapattıklarını ve tekrar açmadan önce onu önemli ölçüde iyileştirmek için çalışacaklarını söyler. Bununla birlikte insan imajları üretmede sorunlar bitmeyecektir: “Gemini’in ara sıra utanç verici, yanlış veya rahatsız edici sonuçlar üretmeyeceğine söz veremem ancak bir sorun tespit ettiğimizde harekete geçmeye devam edeceğimize söz verebilirim. Yapay zekâ, pek çok açıdan faydalı, büyük potansiyele sahip, yeni ortaya çıkan bir teknolojidir ve biz onu güvenli ve sorumlu bir şekilde kullanıma sunmak için elimizden gelenin en iyisini yapıyoruz” (Raghavan, 2024). Makine denetimsiz öğrendiğinde, dünyadaki eşitsiz ilişkiler gereği bazı insan imajları büyük veride daha fazla yer aldığından ayrımcı bir imaj vermesi muhtemeldir. Bu nedenle denetimli öğrenme metoduyla ona, -bu örnekteki siyahlar veya Asyalılar gibi- geri plana itilmiş insan gruplarına dominant gruplar kadar yer vermesi öğretilir. Başka bir deyişle makineye “politik doğrucu” bir bakış yerleştirilir. Her ne kadar insanlar arasında öznel görme biçimlerine tekabül eden bu ayrımcılık, makinede nesnelleştirilerek ortadan kaldırılmaya çalışılsa da görüldüğü üzere bu kez makine kontrol altına alınamayacak bir şekilde politik doğruculuğu farklı bir yerden aşındırmıştır. Henüz gelişim aşamasında olan bir teknoloji olarak yapay zekânın belki de en sorunlu kısmı, tarihte yaşamış ya da günümüzde yaşamaya devam eden gerçek insanların görsellerine dair problemler yaratıyor olmasıdır. Bunlar her ne kadar belirli bir süre içerisinde çözülebilir sorunlar olsa da makine geliştirildikçe buna benzer daha pek çok sorunla karşılaşma olasılığının yüksek olduğu muhakkak.

Öznel olanın nesnelleştirilmesiyle bağlantılı olarak ilk ve ikinci bölümlerde de üzerinde durduğum, makineye bir özne konumu atanması, dahası bu konumun insan öznesinden katbekat bilgili ve sınırsız kapasitelere sahip olduğunun düşünülmesi onun nesnel ve tarafsız bir otoriteye yerleştirilmesiyle eş anlamlıdır. Analiz ettiğim bütün algoritmik görsellerde bu yankıyı bulmak mümkündür. Son tahlilde makine dispozitif, tıpkı Kartezyen perspektifin öznel olanı nesnelleştirici bir iddiaya sahip olmaya çalışıp aslında buna bir

şekilde bağlı olamaması gibi, dünyaya nesnel bir bakışın en nihai noktası olarak konumlandırılmakta, ancak bu iddiasında problemler yaşadığı görülmektedir. Üstelik, özne verilerinin her bir *bit*'i kullanılarak gerçekleştirilen bu süreçte, makine dispoşitifinde öznel olanın nesnelleştirilmesi daha incelikli ve vurgulu bir şekilde seyretmektedir.

Kartezyen görme biçiminin üç boyutu arasından ikincisini, gözlemci/gözlenen ayrımı olarak tartışmışım. Bu boyut, Descartes'ın gözlemci (özne) ile gözlemlenen (nesne) arasında yaptığı keskin ayırmda kristalleşir. Gözlemci ve gözlenen arasındaki ayırım içeride yer alan bir gözlemcinin dış dünyayı sabitleştirilmesi ve sistematikleştirilmesi anlamına gelir. 19. yüzyılda fotoğrafla birlikte gözlemci-gözlenen ayırımında bir dönüşüm gerçekleşir. Gözlem artık belirli bir mekâna göndermede bulunmayan bir sınırların belirsizliği anlamını taşır. Bilimsel nesnellik çabasının farklı bir vechesi olarak okunabilecek olan bu ayırım, makinede Kartezyen perspektifi aşan, aynı zamanda bu ufku aşırılaştıran bir görünüme sahiptir. Ufku aşması, gözlemcinin gözlediği dünyayı ayrıntılı veri ve enformasyonlarıyla birlikte bir inceleme nesnesi haline getirmesi ve onun bilgisi de dahil olmak üzere kendisini ele geçirme arzusuyla aynı anlama gelir. Sonsuzca veri yığını arasından, istenen bir kısım bilgileri birbiriyle ilişkilendirmek suretiyle artık sonsuzca sonuç elde edebileceğimiz bir dünyadan bahsetmeye başlarız. Dünyadaki her şeyin her açıdan ve daima fotoğraflandığı, bu imajların dijital ortamda depolandığı bir sistem, bir konu hakkında ne kadar görsel veri varsa o kadar fazla enformasyon ve dolayısıyla o kadar fazla bilgi olması ile aynı anlama gelir. Bir sonraki bölümde "korelasyon" üzerinden gerçekleştireceğimiz bu tartışmada, artık birbiriyle "eşit" bir hale gelmiş olan tüm veri "parçacıkları", sadece eşit öneme/önemsizliğe sahip olmakla kalmaz, aynı zamanda birbiriyle ilişki kurulabilir bir hale gelir.

Algoritmik dispoşitifte her şeyin her şeyle korelasyona sokulabilirliği ile ilişkili olarak, gözlemci/gözlenen ayrımının aşırılaştırılması anlamına gelen bir kopuş yaşanır. Algoritmik dispoşitif, dijital izlerin hem üretildiği hem de tüketildiği kolektif bir sanal

uzam olmasından sebep, gözlemci ve gözlenen ayrımını aşındıran, bunları aynı yerde birbirine bağlayan bir özelliğe sahiptir. Aynı sanal/dijital uzamın içerisinde yer alan hem gözlemci hem gözlenenler arasında fiziksel olmayan ancak yine de bitişiklik üzerine kurulu bir bütünleşme söz konusudur. Günümüzde gözlemci/seyirci özne, sadece gözlem yapmakla kalmaz; aynı zamanda gözlemini fotoğrafla sabitler ve bulutun kolektif belleğine ekler ve daha önce tartıştığımız gibi, bunu yaparken bir veri özneye dönüşür. Dolayısıyla veri özne konumunu dahil ederek, öznenin hem bilgi nesnesi yaratan hem de o bilgiye maruz kalan bir özelliğe sahip olduğunu söylemek mümkündür. Bunu söylemek, artık keskin bir şekilde birbirinden ayrılan gözlemci ve gözlenenden bahsedilmediğini, bu ikisinin birbiri içerisine geçmiş bir şekilde işlediği bir düzenden bahsedildiğini söylemekle aynı şeydir. Kartezyen perspektifin dışarıda yer alan nesnesini içerideki bir mekânda ve bir araç (camera obscura) vasıtasıyla incelediği gözlemci özne yerini, nesnesinden sürdüğü verileri korelasyonlar yoluyla analiz eden; bir yandan gözlemci bir yandan veri bir yandan da kendisi de gözlenen haline gelen yeni bir özneye bırakır. Tıpkı Kartezyen perspektif gibi, algoritmik dispozitifte de bir araç (yapay zekâ) dolayımı söz konusu olsa da ontolojisi gereği algoritmik dispozitif tüm iç ve dış ayrımlarını ortadan kaldırır, veri parçacıkları özelinde her şeyi birbirine eşitler. Dolayısıyla özneleşme süreçleri bu kez her bir öznenin gözlemci/veri/gözlenen kategorileri arasında değişim gösterdiği bir iç içe geçme şeklinde gerçekleşir. Böylece gözlemci/gözlenen ayrımı kategorisi makine dispozitive ile birlikte gözlemci/gözlenen bütünleşmesine doğru evrilmeye başlar.

Kartezyen görme biçiminin görsel dünyanın parçalanmasıyla ilişkili olduğunu, başka bir deyişle görsel dünyayı küçük parçalara ayırarak anlamayı hedeflediğinden bahsetmiştim. Algoritmik imajların görme biçimlerimizle olan ilişkisi gerçekten de böyle midir? Berger'e göre "insanlar fotoğraf makinasının bulunmasından önce herkesin her şeyi görebildiğine inanmıyorlardı. Oysa perspektifle görsel alan sanki ideal olan buymuş

gibi düzenleniyordu. Perspektifle yapılmış her taslak ya da yağlıboya resim seyirciye dünyanın biricik merkezinin kendisi olduğunu söylüyordu. Fotoğraf makinası aslında böyle bir merkezin bulunmadığını gösterdi” (Berger, 2019, s. 18). Fotoğraf, bir konunun zamanından ve mekânından koparılarak/parçalanarak bağlamıyla hiç ilgisi olmayan bir yere taşınması ve tüm gözlemci özneler kadar genişlemesi suretiyle yapar bunu. Makine dispoitif bu perspektifi benimsemenin ötesinde derinleştirir ve incelikli yollarla sürdürür. Algoritmik imaj üretimi süresince makine, görüntüleri piksel piksel analiz eder, her bir öğeyi ayrı ayrı değerlendirir ve bu parçaları bir araya getirerek genel bir anlam oluşturur. Örneğin, yüz tanıma sistemleri, yüzü çeşitli özelliklere bölerek tanır ve bu özellikleri birleştirerek kimlik tespiti yapar. Algoritmik bir imajda yer alan her bir küçük detay, gerçekten de bir insanın yetişmeye muktedir olamayacağı kadar çok değişken üzerinden hem “öğrenilir” hem “üretilir”. Diğer bir yandan, insan öznenin kendisinden geri kalan dünyadan ayrıldığı, onun gördüğü ve hâkim olduğu mutlak konum sarsılır. Gözlemci ile gözlenen arasındaki mesafe kapanırken, aradaki mesafeye makine dolayımı girer. Makine dolayımı, öznenin aldığı yükü telafi etmeye çalışırken, işlediği muazzam miktardaki veriden hareket eder. Algoritmik dispoitifin heterotopik özelliklerini ele almaya çalışacağım yer ise aşağıda yer alan Refik Anadol’un ilgili analizi olacaktır.

Algoritmik dispoitifte özneye pek çok şey olur. Yapay zekâ bu merkezde özne<sup>83</sup> ile nesnenin konumunu tam olarak tersine çevirmediyse de ikisini birbirine eşitlemeye başlar. Kartezyen perspektifte merkezileşen özne, fotoğrafik perspektifte parçalanır, algoritmik imajla birlikte ise bir veriye, ilişkiye, korelasyona, etkileşime dönüşür. Tarihte belki de ilk kez insan olmayan bir nesneye özneleşme potansiyeli atfedilir. Aydınlanma ile Tanrının yerini insana bırakmasının ardından, çağımızda insanın yerini yapay zekâyâ bırakmasından henüz bahsedemesek bile makinenin özne olma halini tartışmaya

---

<sup>83</sup> Görme biçimlerinden bahsederken, tüm diğer düşünürler gibi daima gözlemci/izleyici özneyi kastediyorum. Bunun nedeni, gözlemci öznenin, imaj üreticisi özneyi de içine alan en geniş küme olarak görme biçimlerinin toplumsallaştığı alan olmasıdır. İmaj üreten özneler ise bu geniş toplumsal alan içerisinde hem mevcut görme biçimlerinden etkilenirler hem de onu etkilerler.

başladığımızı göre, geleceğin gideceği yönü kestirmek çok da zor değil. Bir zamanlar tanrıyla dolu bir çağ olan Orta Çağ, ancak bitiminde ve sonrasında adlandırılabilmişti. Şimdi de bilim insanları yaşadığımız çağın artık halosen çağı değil, *antroposen* çağı olduğunu (Alphan, 2023) kanıtlamaya girişiyor. Bu durum, bir anlamda insanın evrenle kurduğu ilişkide bir doyum noktasına ulaşmış olduğunun, çağın değişmeye başladığının bir habercisi olarak okunabilir. Gidişat bu şekilde ve bu ivmeyle devam ederse, nasıl ki bir zamanlar tanrının yerini insan aldıysa, insanın yerini de pekâlâ makinenin alabileceğini söylemek için pek çok nedene sahibiz.

Son tahlilde Kartezyen görme biçiminden fotoğrafik görme biçimine uzanan yolda değişen ve dönüşen eğrilerin algoritmik görme biçiminde hem tüm boyutlarıyla sürdürüldüğü hem de aşırılaştığı, daha da incelikli yollarla yeniden üretildiği bir görünümünden bahsetmek mümkündür. Dolayısıyla yapay zekânın nesne tanıma, görüntü işleme ve imaj üretim yetenekleri, Kartezyen görme biçimlerinin “incelikli” modern bir uzantısıdır. Bu bağlamda Kartezyen görme biçimi ile algoritmik görme biçimi arasında bir *aufhebung*<sup>84</sup> ilişkisi olduğunu söylemek mümkündür. Bu kavramı bir görme rejiminin diğerini hem içermesi hem de ortadan kaldırması, başka bir deyişle içererek aşması bağlamında kullanıyorum. Algoritmik görme biçimleri Kartezyen perspektifin görme yasalarından fotoğrafa doğru giden bu üç boyutta yaşanan değişimi hem içermekte hem aşmakta hem de aşırılaştırmaktadır. Kartezyen perspektif, fotoğraf ve makine görme biçimleri tartışmalarının ardından Kartezyen perspektifin resimlerini veri setinde kullanan ancak yapay zekâ tarafından üretilen bir eserle devam ederek, bu durumu daha iyi anlamaya çalışalım.

---

<sup>84</sup> Türkçede genellikle “ortadan kaldırmak” anlamında kullanılan *aufhebung*, özellikle Hegel’in diyalektiğinde önemli bir yere sahiptir. Dilimizde tam bir karşılığa sahip olmayan bu kavramı içinden geçerek aşmak, muhafaza ederek geride bırakmak, koruyarak ortadan kaldırmak anlamlarında kullanıyorum.

## 2.4. Analiz VI: Bir Heterotopya Olarak Refik Anadol'dan *Rönesans Rüyaları* (2023)

Sanatçı Refik Anadol'un yapay zekâ veri heykellerinden biri olan *Rönesans Rüyaları* (Renaissance Dreams, 2023) klasik Rönesans resimlerini referans alan, bu imajları akışkan bir hale getiren ve azametiyle dikkat çeken bir eserdir. Tom Stoppard şöyle der: “Hayal gücü olmayan yetenek, işçiliktir ve bize hasırdan yapılmış piknik sepeti gibi pek çok faydalı nesne verir; yetenek olmadan hayal gücü bize modern sanatı verir” (Stoppard, 1972, s. 122). İlk kez 1972’de BBC’de broadcast olarak yayımlanan ve daha sonra tiyatro oyununa dönüştürülen *Merdivenden İnen Sanatçı* (Artist Descending a Staircase) isimli eserinde Stoppard’ın modern sanata dair bu argümantasyonu, imaj üretim süreçlerinin tarihi boyunca yetenekten hayal gücüne doğru kayan bir eğilimle, daha önce de tartışıldığı gibi sürecin öznenen makineye doğru kaymasıyla paraleldir.



**Görsel 16.** *Rönesans Rüyaları* (Renaissance Dreams), 2023, Yapay Zekâ Veri Heykeli

Web sitesinde kendisini “medya sanatçısı” ve “makine zekâsının estetiğinde öncü” olarak nitelendiren Anadol, gerçekten de muazzam miktarda veri ve medya kullanmasıyla medya sanatçısı unvanını hak ediyor gibi görünür. Eserlerinden sadece bir tanesinde (Machine Hallucination) 113 milyon fotoğraf, bir diğerinde (Quantum

Memories) ise 200 milyon fotoğraf kullanır. Anadolu'un çalışmaları, bu çalışmanın da konusu olan bir yerden, "her yerde bulunan bilişimin insanlığa dayattığı zorlukları ve olasılıkları ve yapay zekâ çağında insan olmanın ne anlama geldiğini" ele aldığını iddia eder (Anadol, 2023). Aslına bakılırsa *Rönesans Rüyaları*, Rönesans resimlerinin takip edilmesi-imbânsız bir retrospektifinin oldukça akışkan bir sürece yayılmasından başka bir şey değildir. Peki, bu eserde farklı olan nedir? Kartezyen perspektifin üç boyutuyla bu diyalektiği değerlendirelim.

Anadol'un web sayfasına göre, "Anadol ve ekibi, mekâna özel Yapay Zekâ Veri Heykeli için, bir makinenin zihninde 'Rönesans Rüyaları' yaratmak amacıyla 14. ve 17. yüzyıllar arasında üretilmiş sanatsal ve edebi eserlerin görsellerini içeren bir veri seti toplar. Bu veri kümeleri, Rönesans resimlerinin stil ve içeriklerini yansıtmada konusunda yetkin hale gelen GAN algoritmaları aracılığıyla işlenir" (Anadol, 2023). Generative Adversarial Networks (GAN'lar), ilk bölümde ayrıntılarıyla yer verilen, var olan verilere benzeyen ancak daha önce görülmemiş veriler üretebilen bir tür makine öğrenimi algoritmasıdır. Anadolu bu çalışmasını tasarlarken "makinelere rüya görebilir mi?" sorusundan yola çıkar. Ona göre her yaşa, her kültüre, herkese hitap etmek matematiksel bir formül bulmak gibi zordur. Onun niyeti de budur: Görünmeyeni görünür kılmakla ilgili bir derdi vardır (Anadol, 2021).

Anadol, veriyi egodan, başka bir deyişle sanatçının egosundan ayırdığımızda ortaya kolektif bir hafıza çıktığını düşünür. Dolayısıyla verilerin şiirsel potansiyelini ortaya çıkarmak ister. Kendi deyimiyle "görünmeyen dünyaya" dair görselleştirmelerinde kullandığı ana tema "veri"dir. Bir zamanlar insan gözüne görünmez halde olan verinin alanları bu sayede görünür hale gelir. Anadolu verdiği röportajlardan birinde, yaptığı sanatı "düşünen bir fırça kullanmak" (Anadol, 2021) olarak nitelendirir: "Makinenin aklındaki bilince, o fırçayı batırıp mekânı" boyayabilmektedir. Resim sanatıyla bir kıyas düzlemi kurar: "artık Valezquez'in kullandığı boyalara ve fırçalara ihtiyaç yok"tur, "gereken tek

şey veriler”dir. Benzer şekilde Refik Anadol hakkında yazılan her yazıda, onun sanat ve teknolojiyi nasıl birleştirdiği hakkında satırlar okumak mümkündür. Ona göre “sanat ve teknoloji, verilerde kodlanmış gizli anlatıları açığa çıkarmak için bir araya gelerek gerçeklik algımızı genişletir” (Anadol, 2022). Tüm bunlar sanatçının izinin olmadığı bir yerden, makinenin teknolojik ontolojisi gereği “rüya gördüğü”ne işaret eder ve onu insansılaştırır. Ancak, aslında makineye sadece Rönesans döneminin resimlerinin neye benzediği “öğretilmiş” ve onun aracılığıyla bunlara “benzeyen” görseller üretilmiştir.

Teknolojinin bu nesnel görünümü hakkında R.H. Lossin, *e-flux* dergisine yazdığı Refik Anadol eleştiri yazısında şöyle der:

Propagandanın kötü sanatla sonuçlanacağı genel kabul gören bir fikirdir. Ama propaganda her zaman bir Sam Amca afişi kılığında karşımıza çıkmaz. Bazen, makinenin egemenliğini savunan büyük, görkemli bir iddia biçimini de alabilir; post-endüstriyel Amerikan zafer gösterisinin, gözetleme teknolojisinin, baskıcı derin devlet Ar-Ge’sinin göz alıcı, temsili olmayan imajlar kılığında sunulduğu bir resmigeçit de olabilir (Lossin, 2023).

Lossin’e göre Anadol’un eserleri rastgele bir görsel parçalar yığını değildir, aksine çok belirli bir toplumsal anlamı ve işlevi vardır: Birinci sınıf bir teknoloji destekçiliğidir bu. Kolektif mekânın denetimini ve sömürgeleştirilmesini, insan yaratıcılığına ait formların gasp edilmesini ve kontrolünü, orduyla fiilen kopmaz bağları olan şirketlerin üretimini hedefleyen bir programdır. Şekerleme renkli, eğlenceli gösteri boyunca bunların ayırdına varmak zordur, ki bu da onu, tıpkı kendinden önceki soyut ekspresyonizm gibi, propaganda açısından daha da etkili hale getirir. Ancak, Refik Anadol ile soyut ekspresyonist selefleri arasında önemli farklar vardır. Burada mesele, mecranın yeniliği olmadığı gibi üretimlerinde insan virtüözlüğünün payı olmadığı için imgelerin daha değersiz olması da söz konusu değildir. Mesele, gösterişli Yapay Zekâ’nın, gözetleme sistemlerini normalleştirmek üzere gördüğü kültürel işlev; çevre üzerinde yıkıcı etkisi olan bilgisayar teknolojilerini, hoş giden, hatta rahatlatıcı bir şeye dönüştürmesi; ordu tarafından kullanılması muhtemel ve muhakkak ki kullanılacak

teknolojilerin daha da geliştirilmesinde faal biçimde rol oynamasıdır. Ve fakat, yağlıboya resmin, bir teknoloji olarak hiçbir siyasi bağlantısı yoktur, ordudaki kullanımı da sınırlıdır. Uluslararası hâkimiyete yönelik daha geniş bir plana dahil edilse bile, şiddete dayalı fiilî baskıda hiçbir bir işlevi olamaz (Lossin, 2023).

Lossin'e göre tam aksine yapay zekânın ekonomik, toplumsal ve askerî baskının uygulanmasında sayısız işlevi vardır. Refik Anadol'un, zanaatinde kullandığı aletlerin nötr olduğuna inanabilmesi için, herkesin malumu olan ciddi miktarda bilgiyi bastırması lazımdır. Nitekim, kendiyile ilgili fantezilerinde, bastırılanın nasıl geri döndüğünü görmemek imkânsızdır: Anadol "Yawanawa halkıyla iş birliği yaparak dünyanın en büyük yağmur ormanı biyomu veri setini derlemeyi ve bu sayede gerçek zamanlı, sürükleyici, yağmur ormanlarından esinlenen yapay bir gerçekliğin ortaya çıkmasını" (Anadol, 2022) hayal etmektedir. Lossin, "Brezilya yağmur ormanlarının son parçası da durmaksızın enerji tüketen makine öğrenimine kurban edildiğinde<sup>85</sup>, Yawanawá halkının bu yapay taklit için minnettar olacağına hiç kuşku yok" (Lossin, 2023) diyerek yanıt verir. Lossin, yapay zekâyâ böyle bir nötrlük atfedilmesini, başka bir deyişle makinenin dijital bir rasyonalite mantığına temellendirilmesini eleştirmektedir.

Daha önce hem Kartezyen perspektif hem de algoritmik dispoitif üzerinden tartıştığımız öznel olanın nesnelleştirilmesi teması da bu aşamada devreye girer. Daha önce; göz, merkezi perspektif, fotoğraf makinesi ve algoritmik dispoitif doğrusu boyunca ilerleyen bir tartışmaya yer vermiştim. Burada öne çıkan iki sonuçtan birincisi her bir düzeneğin nesnel bir rasyonaliteye temellendirilmesi ve matematiksel mekâna geçiş anlamına gelen öznel olanın nesnelleşmesi iddiası -ve bu iddianın her defasında eleştiri alması-, ikincisi ise bununla bağlantılı olarak artık anlamın veri parçacığına kadar

---

<sup>85</sup> Yapay zekânın ekolojik etkisi oldukça tartışmalı bir görünüm sergilemektedir. Tarihsel olarak geliştiriciler nadiren yapay zekâ sistemlerinin karbon ayak izini açıklamış ve araştırmacılar en iyi tahminleri yapmak zorunda kalmışlardır. Buna göre, makine öğrenimi sırasında ortaya çıkan karbon salınımı ve ihtiyaç duyulan elektrik enerjisi öngörülen seviyelerden çok daha yükseklerde seyretmektedir. Üstelik, imaj oluşturma gibi görevler, metin sınıflandırması ya da üretiminden çok daha yüksek bir karbon ayak izine sahiptir (Maslej, ve diğerleri, Nisan 2024, s. 154-156).

bölündüğünde objektifleşmesi ve “demokratikleşmesi” üzerineydi. Rönesans Rüyaları eseri Anadolu’un tüm beyanlarının ve eserin kendisinin işaret ettiği gibi daima sanatçı özneliğinin minimuma indiği, buna karşın makinenin bir sanatçı özne konumuyla gördüğü “rüyalar” üzerinedir. Dahası, ilerleyen bölümlerde de yer vereceğimiz gibi, yapay zekâ modellerinin küresel sermaye ve hükümetler ile göbekten bağlı ilişkisi, onu sanatsal açıdan özerk<sup>86</sup> bir konumdan men eder. Ancak makine sanatsal açıdan her şeyden özerkmiş gibi “görünür”. Buna “dijital rasyonalite” demek mümkündür. Sanatın bu şekilde alabildiğine teknolojik bir hale getirilmesi, ele aldığımız bu boyutta öznel olanın nesnelleştirme çabasının ileri bir aşaması olarak okunabilir.

Kartezyen perspektifin ikinci boyutu olan gözlemci/gözlenen ayrımı söz konusu olduğunda Anadolu’un *Rönesans Rüyaları* da dahil olmak üzere pek çok eserinin ortak bir özelliğine değinmek gerekir. Hepsi de durağan algoritmik imajlardan oluşmaktadır, ancak buna tezat teşkil edercesine, ortaya çıkan eser sürekli hareket halinde, akışkan, değişken ve neredeyse hipnotiktir. Belirli bir durağan imge görmeye müsaade etmediğinden, imajlar bir an bile sabit kalmayıp sürekli birbirinin içine geçtiğinden dolayı kontemplasyona izin vermeyen, hatta bilinci uyuşturan bir deneyimdir bu. Bu haliyle, makineye “düşünme” imkânı veren Anadolu, gözlemci/izleyici öznelere aynı imkânı vermemektedir. Anadolu, sanatın egosantrik temellerinden, sanatçının tekelinden kurtulması gerektiğini düşünür. Eseri sanatçı egosundan ayırmaya çalışırken, aynı şey gözlemci öznelere de yansır; gözlemciye sadece hipnotize olma imkânı verir, estetik yargılarını hiç ortaya çıkmamak üzere devre dışı bırakır. Dolayısıyla, meditatif bir deneyimle izleyiciyi hipnotize olmaya davet eder. Böylece, yapay zekâ üretimlerinde oldukça sık rastlanan bu tarz süreğen imajlardan oluşan halüsinojenik eserlerin pasif bir

---

<sup>86</sup> Sanatın özerkliği tartışması belki de varlığından itibaren her zaman tartışmalı bir konumdadır. Sanatçının “sanat piyasası” ile ilişkisi belki de hiçbir dönemde iddia edildiği gibi tamamen özerk ve sanat merkezli değildir. Ancak burada yine bir kıyas düzlemi söz konusudur. Resim imgeleri ile algoritmik imajların arasında ontolojik bir kopuş bulunduğunu, dahası bu kopuşun temelini kapitalist üretim tarzının ileri bir boyutuna temellendiğini göz önünde bulundurmak gerekir. Bu kısma “yapay zekâ estetiği diye bir şey olabilir mi?” başlığında değineceğim.

gözlemci/seyirci konumuna davet ettiğini söylemek mümkündür.

Benzer şekilde Anadolu yaptığı eserleri kolektif hafızanın bir parçası olarak görür. Rönesans dönemi külliyatını -edebiyat eserleri dahil- veri olarak kullanarak oluşturdukları bu heykel ‘insanlık mirası’ konusunda düşünmesini sağlamıştır: “Uçsuz bucaksız bir insanlık arşivinden sanat eserleri üretirken tüm bu izleri kolektif hafızamızın bir parçası olarak görüyoruz. Böylelikle yarattığımız her eserde herkesten bir parça var ve bir insanı ya da bir toplumu değil tüm insanlığı ve makine zekâsı sayesinde sınırları genişleyen bir kolektif hafızayı temsil ediyor” (Anadol, 2022). Burada veri özne konumunun üretim süreçlerine dahil olduğunu, makine dispozitifini içerisinde bütün verilerin çeşitli korelasyonlar kurulmak suretiyle kullanıldığını, dolayısıyla gözlemci/gözlenen/veri konumlarında bir iç içe geçmenin yaşandığını söylemek mümkündür.

Kartezyen görme biçiminin üçüncü boyutunda görsel dünyanın parçalanması ya da imgesel heterotopya olarak mekânsal olana bakmak gerekir. Bu eserde ilk dikkat çeken şeylerden birisi, kelimenin düz anlamıyla bir ekranda yer alıyor olmasıdır. Kullanılan satır, günümüzün belki de en çok bakılan yüzeyi olan ekrandan oluşur. Belki de hiçbir dönemde, günümüzdeki kadar ekranlara bakılan bir dönemde yaşamak mümkün olmamıştır. Sinema ve ardından gelen televizyon, izlenen/bakılan çerçeveler/ekranlar olması bağlamında üzerinde çokça düşünülen ve tartışılan, adeta bir dönüm noktası olduğu konuşulan medyumlar oldular. Bilgisayarların da bu ekran kültürüne hatırı sayılır bir etkide bulunduğu doğrudur, ancak belki de hiçbiri insanlarla akıllı telefonların gündelik hayatın her anında olduğu gibi bir bütünleşme içerisine girmemiştir. Dolayısıyla çağdaş izleyici için ekran, doğal olarak bakılan, hatta doğadan daha çok bakılan bir yer haline gelmiştir.

Eserin bir ekranda yer alıyor oluşu, Foucault’nun heterotopya kavramının somut bir örneğini teşkil eder. Makineye özgü yeni bir durum, yapay zekâ eserleri ile birlikte

adına *veri heykeli* (data sculpture) denilen yeni bir kavramın literatüre girmiş olmasıdır. Bir ekranda yer alan, teknik olarak iki boyutlu bir yüzeyde olması, dolayısıyla klasik anlamda bir heykel olmamasına rağmen, ekranın içerdiği üç boyutluluk ve özellikle de devasa bir boyutta olması dolayısıyla heykel olarak adlandırılan bir tür oluşmuştur. İşte Rönesans Rüyaları da böyle bir veri “heykeli” olarak betimlenir, dolayısıyla heykelin mekânsal olarak yer kaplaması beklenir, ancak ekran üzerinde, iki boyutlu bir satıhtadır. Eser “mevki”lendiği (position), ilişkilendirildiği, bağlatılandırıldığı mekanda yine de üç boyutlu bir yer kaplamaktadır, ekranın arka planında yer alan hacim, mekanizmanın teçhizatlarından oluşmaktadır. Dolayısıyla *Rönesans Rüyaları*, veri “heykeli” olduğunu iddia eden ancak bir heykel hacmine sahip olmayan, iki boyutlu bir ekranın üç boyut kazandırıldığı heterotopik bir eserdir. Sadece mekânsal olarak değil zamansal olarak da parçalanmıştır. Bir yandan Rönesans Kartezyen perspektifinin temel teşkil ettiği resimlerin kaynaklık ettiği yepyeni bir eserken, bu kaynak çağın ruhunu yakalayan bir şekilde ekrandan izlenir. Çağdaş modern öznenin şu an için *reels* olarak bildiği ve ileride muhtemelen farklı biçimlere dönüşecek olan akıp giden bir video olması itibarıyla oldukça güncel, bu videoda yer alan resimlerin bundan yüzlerce yıl önce üretilmiş olmasından ötürü ise oldukça geçmişe dair bir eserdir bu. Buna rağmen, geçmişten çok şimdiye, hatta daha da çok geleceğe işaret eden bir yöne sahiptir. Her ne kadar Rönesans dönemini içerse de aynı ekran üzerinde çoklu teknik, stil ve akımların yer bulabildiği, ancak bunların eşit bir şekilde yer bulamadığı bir görünüm sergiler.

Foucault’ya göre “her şeyi biriktirme fikri, bir tür genel arşiv oluşturma fikri, bütün zamanları, bütün dönemleri, bütün biçimleri, bütün zevkleri bir yere kapama istenci, zamanın dışında yer alacak ve zamanın zarar veremeyeceği bir yer oluşturma fikri, kımıldamayacak bir yerde zamanın bir tür kalıcı ve sonsuz birikimini örgütlenme projesi; tüm bunlar bizim modernliğimize aittir. Müze ve kütüphane, 19. yüzyıl Batı kültürüne özgü heterotopyalardır” (Foucault, 2021, s. 291). Benzer bir zamansızlaşma ve

biriktirme projesinin makinenin belleğinde yürütüldüğünü söylemek, bu bağlamda onun da bir heterotopya örneği olmasıyla eşdeğerdir. Makinenin belleğinde yaratılan bu “rüyalar”, aslında her şeyin “kalıcı ve sonsuzca” biriktiği, dışta kalan neredeyse hiçbir elemanı kalmaksızın her şeyi bir araya toplayan veritabanlarının nihai bir çıktısından ibarettir.

Kartezyen görme biçimini algoritmik görme biçimleriyle kıyaslarken *Rönesans Rüiyaları* eseri üzerinde tartışmayı somutlaştırmaya çalıştım. Daha önce de tartışıldığı gibi, her üç boyutuyla birlikte Kartezyen görme biçiminden fotoğrafik görme biçimine doğru kat edilen görme yasalarının, makineyle birlikte hem içerildiği hem de aşıldığı, nesnel rasyonalitenin yeni bir boyuta ulaştığı bir *aufhebung* ilişkisi söz konusudur. Söz gelimi, fotoğrafla birlikte daha da ileri bir seviyeye ulaşan öznel olanın nesnelleştirilmesi, algoritmik görme biçimiyle bu ileri seviye çitasını aşar; insanın aradan çekildiği, sürecin makineye tahvil edildiği görülür. Makine insanın algılayamadığı detayları fark eder, büyük veri setlerinde gizli kalmış bilgileri ortaya çıkarır, görsel verileri çok daha geniş ve farklı perspektifler üzerinden analiz etme potansiyeline sahiptir. Öte yandan veri ve algoritmalarından kaynaklanan hata ve önyargılara da gebedir. Dolayısıyla öznel olan nesnelleştirilmiş gibi görünür, ancak bu konumu eleştiriye açıktır. İçeride ve dışarıda şeklinde katı bir şekilde konumlandırılan gözlemci ve gözlenen ayrımı fotoğrafla birlikte yavaş yavaş çözülmeye başlarken, makineyle birlikte bu kez birbirine eşitlenmeye başlar. Gözlenen, artık bir özne konumuna yerleştirilen; aktif, üretici ve yaratıcı bir makineyken, gözlemci özne, bunun aksine pasif ve meditatif bir seyre davet edilir. Ayrıca resmin zamanı ve mekânı parçalarına ayırarak da olsa sabitlediği, fotoğrafın bunları çoğaltarak başka mekanlara yaydığı süreçler, algoritmik görme yasalarıyla birlikte geçmişten ve şimdiden aldıklarını geleceğe taşıyan, hem mekanı hem de zamanı parçalayan bir görünüm arz eder. Diğer bir yandan şu unutulmamalıdır ki, görme biçimleri kökensel olarak salt Kartezyen perspektiften teşekkül etmez. Görme deneyimi ister öznel isterse

toplumsal olsun, oldukça kompleks ve karmaşık süreçlerdir. Burada amaçlanan, tezin sınırlılıkları gereği bir kıyas düzlemi kurarken, makineyi resim ve fotoğrafın tabii olduğu hegemonik görme yasalarıyla karşılaştırmaktır.

Son olarak, muazzam miktarda dijitalleşmiş verinin bir insan sanatçı tarafından işlenmesinin mümkün olmadığı bir çağda, Refik Anadol sadece yapay zekâ ile ortak çalışmamakta, aynı zamanda birçok insan özne ile de birlikte eser üretmektedir. Kurduğu *Refik Anadol Studio*'da kalabalık bir ekiple çalışır; stüdyo, “üretim her aşamasında kapsayıcılık ve eşitlik ilkelerini benimseyen, farklı profesyonel ve kişisel geçmişlere sahip tasarımcılar, mimarlar, veri bilimcileri ve araştırmacılardan oluşur. Stüdyo üyeleri 10 farklı ülkeden gelir ve toplamda 15 dili akıcı bir şekilde konuşabilmektedir. Stüdyonun staj programı aynı zamanda çeşitli kişisel deneyimlere, değerlere ve dünya görüşlerine sahip gençlere mentorluk yapma konusunda güçlü bir kararlılık göstermektedir” (Anadol, 2023). Avangart sayılamayacak yaklaşımına göre -Duchamp 1917’de *Fountain* ile bunu çoktan yapmıştır- sanatçının sanat eseri üzerindeki izlerini azaltmaya çalışır, bunu makineyle ve kalabalık bir grup insanla birlikte üretimler gerçekleştirmesi sebebiyle gerçekten de yapar. Buna rağmen eserlerinin hepsinde daima sanatçı imzası vardır; üstelik bu imza kurduğu stüdyonun adı değil –ki stüdyo da sanatçı ile aynı isimdedir- sanatçının bizatihi kendi adıdır. Bu geri çekilmeyen-geri çekilme durumunun estetik alanda nasıl bir ilişki içerisinde olduğuna yeni bir tartışma ile yer verelim.

## 2.5. Yapay Zekâ/Makine Estetiği Diye Bir Şey Olabilir mi?<sup>87</sup>

“Her estetik fenomen, zorunlu olarak bir süje ile ilgilidir. Bu süje, bir estetik tavır alma, bir estetik algılama varlığı olarak estetik fenomenin bütünlüğüne, estetik varlığa katılır” (Tunalı, 2002, s. 21). Estetik alandan bahsetmek salt güzel olana ilgi göstermek

---

<sup>87</sup> Bu başlık Lev Manovich’in “Yapay Zekâ Estetiği Diye Bir Şey Yoktur” (There is No Such Thing as AI Aesthetics) (2024) isimli yazısına gönderme yapmaktadır.

anlamına gelmez: “Bunun yanı sıra yüce, trajik, komik, zarif, ilginç ve hatta çirkin değeri de girer” (Tunalı, 2002, s. 17). Böyle bir ilişki içerisinde, yapay zekâ ile estetik arasındaki ilişki nedir? Algoritmik imajların üretimine bulaşmış olan hegemonik bir “güzel” ya da “çirkin” anlayışından bahsetmek mümkün müdür?

Kant *Yargı Yetisinin Eleştirisi* (1790) kitabında, kendi estetik teorisini oluştururken, “güzellik bir nesnenin erekselliğinin biçimidir, ama ancak bu bir ereğin tasarımı olmaksızın kendinde algılandığı sürece”<sup>88</sup> (Kant I. , 2006, s. 91) der. Ona göre estetik yargı bağımsız ve özerk bir yapıya sahiptir. Güzel, ancak herhangi bir amacın ötesinde algılandığında güzeldir. Her ne kadar modern estetiğin felsefi anlamda temel yapı taşlarından biri olsa da özellikle 20. yüzyılın “kültürün her şeye benzerlik bulaştırdığı” (Adorno & Horkheimer, 2014, s. 162) döneminde, kültür ürünleri açısından Kant’ın bu estetik yaklaşımından fersah fersah ötede bir mesafelenme süreci gerçekleşir. Keza, Adorno ve Horkheimer “Kant’ın hükmünü bir kehanet” olarak düşünürler: “Kant düşüncenin dur durak bilmeden, zorlukla, sonsuza ilerleyişine ilişkin öğretiyi düşüncenin yetersiz ve ebediyen sınırlı kalacağı ısrarıyla birleştirdi. Dünyada bilimin nüfuz edemediği hiçbir varlık yoktur; ama bilimin nüfuz edebildiği şey varlık değildir” (Adorno & Horkheimer, 2014, s. 47). İşte, 20. yüzyılda Aydınlanma ile Kapitalizmin alaşımından doğan bu kültürel döneme eleştiri getiren Adorno ve Horkheimer, bu durumu *kültür endüstrisi*<sup>89</sup> kavramıyla analiz ederler. Yazarların temel kaygısı, gündelik hayatın ticarileşmesidir. Kültür ürünleri tıpkı sanayi kapitalizminin metalarının seri üretim bandında üretildiği gibi bir amaçla üretilmektedir. Burada tıpkı sanatın, sanat dışı bir şeyle, örneğin gişe hasılatı ya da propaganda etkileri gibi kriterlerle ölçülmesi gibi, düşünce de düşünce olmayan bir şeyle, yani toplumsal davranışlar üzerindeki etkisiyle ölçülmektedir.

---

<sup>88</sup> İngilizce versiyonundan çevirisi şöyledir: “Güzellik, bir nesnenin amaca uygunluğunun, bu uygunluk bir amaç tasavvuru olmaksızın algılandığı sürece, biçimidir” (Kant I. , 1987, s. 236).

<sup>89</sup> Giriş bölümünde ele aldığımız, Lev Manovich’in nesnel bulmadığı için eleştiri konusu yaptığı kavramdır aynı zamanda.

Adorno ve Horkheimer'in kültür endüstrisi kavramına hiç işaret etmeseler de günümüz internet medyası için benzer bir analizi gerçekleştiren Farrell ve Berjon, yazılarında *monokültür* kavramından bahsederler. Ekonomi-politik olanın kültürel olanla ilişkisini ele almak adına önem kazanan bu yazı, yapay zekânın nasıl bir teknolojik ortama doğduğunu anlamak bakımından oldukça önemlidir. Ekolojik bir yaklaşımla ele aldıkları "İnterneti Yeniden Vahşileştirmemiz gerekiyor" (We Need To Rewild The Internet) (2024) isimli yazılarında, internet ortamının sahiplik yapısı bağlamında bir avuç insan tarafından yönetilip kontrol edildiğini<sup>90</sup>, bu durumun bir *monokültür* yarattığını, başka bir ifadeyle "kültür"ü "tek"tiplendirdiğini uzunca ele alırlar. Yukarıdan aşağıya inşa edilmiş bir çevre olarak internet, bizim her gün birlikte yeniden şekillendirdiğimiz bir şey değil, bize yapılan bir şey haline gelmiştir. Onlara göre "çevrimiçi alanlarımız ekosistemler değildir, ancak teknoloji firmaları bu kelimeyi çok sever. Bunlar plantasyonlardır; son derece yoğunlaştırılmış ve kontrol edilmiş ortamlar olup, içinde hapsolmuş yaratıkları delirten sığır besi çiftliklerine veya tavuk çiftliklerine daha yakındır" (Farrell & Berjon, 2024). Bu yaklaşıma göre, hükümetler 21. yüzyılın teknoloji firmaları oligopoliye doğru ilerlerken bir kenarda durup olanları seyretti. Eğer hükümetlerin eylem kriteri sadece tüketicilerin bir kuruluş bile fazla ödememesini sağlamaksa, teknoloji platformlarının ücretsiz veya veri sübvansiyonlu hizmetlerinin bir hükmü yoktur -ki, tüketiciler başka yollarla ödeme yapar, çünkü bu teknoloji devleri kullanıcıların kişisel bilgilerini kâr için kullanır. Bu *laissez-faire* yaklaşımı, en büyük firmaların rakiplerini satın alarak ve hizmet sağlayıcıları dikey olarak entegre ederek rekabeti boğmasına izin verir, bu da bugün karşı karşıya olduğumuz sorunları yaratır. Yazarlara göre internetin başlangıçtaki teknolojik

---

<sup>90</sup> Yazarlara göre örneğin, Nisan 2024 itibarıyla Google ve Apple'ın internet tarayıcıları dünya pazar payının neredeyse %85'ini ele geçirmiş durumdadır. Microsoft ve Apple'ın iki masaüstü işletim sistemi ise %80'den fazlasını kapsıyor. Google, küresel aramaların %84'ünü ve Microsoft %3'ünü yönetiyor. Tüm telefonların yarısından biraz daha fazlası Apple ve Samsung'dan geliyor, mobil işletim sistemlerinin ise %99'undan fazlası Google veya Apple yazılımında çalışıyor. İki bulut bilişim sağlayıcısı, Amazon Web Services ve Microsoft'un Azure'u, küresel pazarın %50'sinden fazlasını oluşturuyor. Apple ve Google'ın e-posta uygulamaları, küresel e-postaların neredeyse %90'ını yönetiyor. Google ve Cloudflare, küresel alan adı sistemi taleplerinin yaklaşık %50'sine hizmet veriyor (Farrell & Berjon, 2024).

çeşitliliği üzerine gelişen insan etkileşimlerinin karmaşık ağı, şimdi devasa servetler kazanan bir avuç insan için küresel veri çıkarma motorlarına dönüşmüştür. İnternetin yeniden vahşileştirilmesi önerisi, komuta ve kontrolün tam tersi bir anlama, tıpkı doğada olduğu gibi “sağlıklı ekosistemleri, vahşi ve biyolojik çeşitliliğe sahip alanlar oluşturarak geri kazandırmayı”, başka bir deyişle “teknolojinin eskimiş köküne yeni bir ağaç aşılmasını” (Farrell & Berjon, 2024) amaçlar. Bunun için yeni yasalar çıkarmaktan – kullanıcıların değil ama- servis sağlayıcıların şeffaf hale getirilmesine kadar pek çok öneri getirirler. Öte yandan, bir kısır döngü olarak yapay zekâ teknolojileri, geliştirilmesi oldukça fazla maliyet gerektiren teknolojiler olduğu için, dünyanın en büyük şirketleri tarafından geliştirilmek zorundadır. Örneğin, OpenAI’ın GPT-4’ünü eğitmek için tahmini 78 milyon dolarlık bir maliyet kullanılırken, Google’ın Gemini modeli 191 milyon dolara mal olmuştur (Maslej, ve diğerleri, Nisan 2024, s. 5).

Böyle bir monokültürel teknolojik yapılanmanın içerisinde şekillenen yapay zekânın, bu ortamdan nasibini almaması düşünülemez. Makinenin arkhesi verilerdir. Bu, aynı zamanda en geniş anlamıyla internetin, bu verilerin hem edinildiği hem de arayüze taşıdığı sanal ortam olduğu ile aynı anlama gelir. Öte yandan, dünyanın en büyük teknoloji şirketlerinin hepsi aynı zamanda yapay zekâ üreten teknoloji şirketleridir ve dolayısıyla yapay zekâ teknolojileri içine doğdukları üniversitelerden sonra oldukça kısa bir süre sonra oligapol yapılar da büyümüşlerdir. Yapay zekânın makine öğrenmesi sürecinin bu teknoloji devleri tarafından gerçekleştiriliyor olması, makinelerin oldukça az sayıda insan tarafından yapılandırıldığı anlamına gelir.

Öte yandan, makinenin estetik tercihleri oluşturma sürecinde iki büyük etken vardır: Makine düzeneğinin ontolojisi bölümünde ele alınan, üretim sürecinde yer alan özne verileri ve makine öğrenmesi süreci. Bu iki etken, makinenin yazdığımız bir prompt karşısında nasıl bir estetiğe sahip imaj üreteceğine karar verilmesini sağlayan iki etkendir. Her ne kadar özne verilerindeki çeşitlilik estetik tercihler üzerinde çeşitlilik gösteren bir

etken olma potansiyelini<sup>91</sup> taşısa da makine öğrenmesi sürecinde makineyi dizayn eden algoritmalar uzmanlar tarafından geliştirilir. İşte bu uzmanlar, yukarıda bahsettiğimiz teknoloji şirketlerinde çalışan oldukça az sayıda kişiden oluşur. Bu teknoloji şirketlerinin kar maksimizasyonunu daima artırmaya odaklanan, dünyanın en önde gelen şirketleri olduğu bilgisi ile yan yana okunduğunda, görsel üreten yapay zekâ uygulamalarının, doğal olarak, belirli bir estetik çerçeve yaratıyor olması kaçınılmazdır.

Lev Manovich, “AI Aesthetics” (2018) isimli kitabında, yapay zekânın görsel estetik beğenilerle olan ilişkisinin oldukça kuvvetli olduğunu öne sürer. Daha önce tartışmaya açtığımız *Cultural Analytics* (2020) kitabının nüvelerini bu makalede sarıh bir şekilde görmek mümkündür. Ona göre “yapay zekâ, seçimlerimizi, davranışlarımızı ve hayal gücümüzü etkileyerek küresel kültürel ekosistemde<sup>92</sup> çok önemli bir rol oynar. Endüstriyel ölçekli ‘kültürel yapay zekâ’ milyarlarca insan tarafından kullanılan cihaz ve hizmetlere yerleştirilerek kitlelerin hayal güçlerini etkileyen bir mekanizma haline gelir” (Manovich, 2018, s. 2). Yazara göre algoritmaların insanlara “iyi” bir fotoğraf çekmek için sunduğu öneriler ve hizmetler olumlu bir gelişmedir. Halihazırda “Bazı uygulamalar selfie’leri ve portreleri ‘güzelleştirir’ –ki bunlar cilt düzeltme, cilt beyazlatma, göz büyütme, yüz inceltme, sivilce giderme, göz kapakları ekleme, cilt rengini değiştirme, yüz rengini tanıma ve fondöten uygulama, dudak parlaticısı uygulama, kaş şekillendirme ve diğer makyajları uygulama”dır (Manovich, 2018, s. 4).

Ancak, Manovich yine de insanın kendi tercihleriyle yaptığı seçimleri yeterli bulmaz. Ona göre “belirli konseptlere ve estetik ideallere uyan en tatmin edici fotoğrafları sunmak için kameraların neyi ve ne zaman yakalayacaklarını kendilerinin seçeceği bir gelecek senaryosu hayal etmek kolaydır” (Manovich, 2018, s. 7). Ki bu durum ona göre zaten gerçekleşmiştir. Ocak 2018’de piyasaya sürülen Google Clips video kamerasının

---

<sup>91</sup> Kültür endüstrisi içerisinde yer alan öznelerin verilerinin de benzerleşeceği ihtimalini kaçırmadan.

<sup>92</sup> Belli ki teknoloji firmalarının çevrimiçi ortamları tanımladığına benzer şekilde Manovich de kültürel alanları “ekosistem” olarak tanımlar.

da bunu zaten yaptığını örnekler. Kamera tamamen yapay zekâ tabanlıdır. İnsanları, evcil hayvanları ve belirli duygusal ifadeleri tanımak için makine görüşünü kullanır ve profesyonel fotoğrafçılar tarafından uygun kompozisyonları yakalamak için ‘iyi’ imaj ve video oluşturmak üzere eğitilmiştir (7-8). Öyle görünüyor ki Manovich, şaşırtıcı olmayan bir şekilde yapay zekânın estetik beğenilerimizi ve görme biçimlerimizi kökten değiştirdiğini iddia eder. Ona göre “yapay zekâ, kültürel davranışlar hakkında veri toplayarak ve bir araya getirerek, gelecekteki estetik kararlarımızı ve beğenilerimizi tahmin ederek ‘estetik benliğimizi’ modellemek için kullanılır” (8).

Ancak Manovich aradan geçen yılların ardından, özellikle imaj üreten yapay zekâlarla olan yoğun etkileşimi nedeniyle fikrini değiştirir ve “Yapay Zekâ Estetiği Diye Bir Şey Yoktur” (There is No Such Thing as AI Aesthetics) (2024) isimli yazısında, yukarıdaki söylediklerinin tam tersini söyler:

(Yeni bir YZ Estetiği Notu, 25/05/2024) ‘Yapay zekâ estetiği’ diye bir şey yoktur. Sadece farklı zevklere ve farklı derecelerde görsel yetkinliğe sahip kullanıcılar vardır. Herhangi bir kitle medyasında olduğu gibi (örneğin Instagram), görsel YZ kullanıcılarının büyük çoğunluğunun bu veya şu popüler ‘kitle zevki’ vardır ve yetkinlikleri ya yoktur ya da çok azdır. Bu kullanıcıların profesyoneller üzerindeki istatistiksel üstünlüğü, YZ’nin tek bir estetik getirdiği yanılsamasını yaratır. Makineden geldiğini düşündüğünüz şey aslında kullanıcılarından gelir. Bu nedenle, belirli bir zevke sahip insanlar, bu zevki takip eden ‘YZ sanatı’ yaratacaklardır. Ve başka bir şey istemek (ve yapabilmek) isteyen insanlar, başka bir şey yaratacaklardır. Tıpkı kurşun kalem veya yağlı boyaların tek bir estetiği olmadığı gibi, yaratıcı YZ’nin de tek bir estetiği yoktur. Tabii ki, ilginç ve sıradışı bir şey yaratma arzusu ile birlikte uygun eğitim ve deneyime sahip olmanız gerekir. Ve açıkça, on milyonlarca görsel YZ kullanıcılarından yalnızca küçük bir kısmı bu gruba aittir. Ve bu yüzden bugün ‘Yapay zekâ sanatı’nın (önemsiz, vb.) olduğuna dair bu naif algı vardır. Ancak bir araç ile kullanıcıyı karıştırmak mantıksal bir hatadır. Rastgele bir galeriyi gezerseniz, önemsiz, adi, banal, kitsch, aptalca, vb. şeyler görme olasılığınız yüksektir. Ancak bu, kurşun kalem veya yağlı boya teknolojisinin önemsiz olduğu anlamına gelmez. Bence olgun medyada bu hatayı yapmıyoruz. Niyeti araçlara değil, yaratıcılara atfediyoruz. Ancak her yeni medya ile birlikte (19. yüzyılın ilk yarısında fotoğrafçılıktan 2010’ların başında Instagram’a kadar...), medyalara fazla güç atfetme ve onun bazı içkin estetikleri olduğunu varsayma eğilimi vardır. (Onlarca yıl öncesinden klasik bir örnek Krauss’un ‘Video: The Aesthetics of Narcissism’ makalesidir). Bu, ‘YZ sanatı’ tartışmalarında şu anda çok fazla olan şeydir. Peki neden herhangi bir ‘bilgisayar estetiği’ beklememeliyiz? Çünkü bilgisayar tanım gereği bir Simülasyon

Makinesidir. (Bilgisayar medyasının tarihi için bkz. 2013 tarihli ‘Yazılım Komutayı Ele Alır’ (Software Takes Command) kitabım). Ancak bilgisayarlar, bazı eski medyaları ‘yeniden üretmekten’ farklıdır. Bilgisayarlar yeniden üretmezler. Bunun yerine, tüm medyaları simüle ederler; tüm ‘stilleri’ (Midjourney), tüm ‘zihinleri’ (ChatGPT), tüm ‘zevkleri’... Bu, bir simülasyon makinesi fikrinin mantıksal gelişimidir! Ancak bu, makinenin kendi estetiğine sahip olduğu yanılsaması yaratır (Manovich, 2024).

Manovich’in geç dönem estetik yaklaşımı görece daha gerçekçi görünmekle birlikte, her iki zıt kutuptaki konunun ikisi de aşırılığın dolaylı geçersiz görünmektedir. Yukarıda tartışılan yapay zekânın ekonomi-politiği, algoritmik imajların pratik üretim süreçleriyle birlikte okunduğunda “yapay zekâ estetiği denilen bir şey” olduğunu, ancak bunun verili, sabit ve değişmez olmadığını söylemek gerekir. Yapay zekâ dönemin hegemonik estetik beğenilerini yeniden üreten ve devam ettiren bir dispozitifdir. Makineye kaynaklık eden veriler nasıl ki kolektif olarak insanlık tarafından üretilmiş durumdaysa, hegemonik hale gelen estetik biçimlere kaynaklık edenler de yine insan özneleridir. Bununla birlikte makine öğrenmesi sürecinde dizayn edilen yapay zekâ, belirli estetik kanonlara da içkinleşir.

Makine estetiğini teorik olarak tartıştıktan sonra, bu başlık altında farklı üretken yapay zekâ uygulamalarının aynı prompt’lar üzerinden nasıl imajlar yarattığını pratik olarak örneklendirmek konuyu somutlaştıracaktır. Bunun için daha önce de üzerinden örnekler verdiğim Midjourney ve DALL-E olmak üzere iki farklı imaj üretme üzerine odaklanmış yapay zekâ modelini seçmek gerekir; bunun nedeni ikisinin de yalnızca imaj üretme üzerine üretilmiş ve eğitilmiş olması, ikincisi ise bu çalışmanın yazıldığı esnada en gelişmiş imaj üretken yapay zekâ modelleri olmasıdır.

Midjourney ABD sahiplik yapısında olan, aylık abonelik sistemi ile belirli bir ücret ödeyerek kullanılabilen bir uygulamadır. Discord adı verilen daha geniş bir sosyal medya uygulaması üzerinden çalışır ve tıpkı bir sosyal medya gibi, farklı kullanıcıların ürettiği imajların anlık olarak görüntülenebildiği kanallara sahiptir. Midjourney botu ile bire bir şekilde ya da kullanıcıların da görüntüleyebileceği şekilde imaj üretmek

mümkündür. Bu durum, dünya çapından insanların hangi prompt'ları kullanarak nasıl imajlar ürettiklerini görmek açısından oldukça avantajlıdır. Görüntü oluşturmak için /imagine komutu, imajı yazıya dönüştürme için /describe komutu, iki imajı birbiriyle karıştırmak için ise /blend komutu kullanılır. Kullanıcılar /describe komutu sayesinde, herhangi bir imajın Midjourney tarafından nasıl betimlendiğini, “makine görmesi”nin nasıl çalıştığını gözlemlene imkanına sahip olur. Ancak kendi uygulaması içerisinde komut kullanmadan, sadece bir kutucuğa prompt yazarak imaj üretmek de mümkündür. /imagine komutunun ardından yazılan ve istenilenleri betimleyen bir prompt verilmesinin ardından Midjourney yaklaşık 60 saniye –bu süre her yeni versiyonla birlikte kısalmaktadır- içerisinde dört adet imaj<sup>93</sup> oluşturur. Ardından bu imajlar üzerinden değişiklikler, varyasyonlar, boyutlandırmalar ve yeniden yaratımlar sağlayan ara yüzü sayesinde istenilen imaja ulaşma süreci sürdürülür.

Hem Midjourney hem de DALL-E'nin insan portreleri bağlamında imajları daima estetize ettiği, sosyal medya filtreleri, makyaj ya da estetik cerrahi başta olmak üzere, bedenli ve fiziksel dünyada yer alan estetik beğenileri algoritmik alana taşıdığı görülür. Salt bu durum için bir stilizasyon değerine sahip olan Midjourney, sanatsal renk, kompozisyon ve formları tercih eden görüntüler üretmek üzere eğitilmiştir. Buna göre “-stylize veya --s parametresi, bu eğitimin ne kadar güçlü bir şekilde uygulandığını etkiler. Düşük stilizasyon değerleri, prompt ile daha yakından eşleşen ancak daha az sanatsal olan görüntüler üretir. Yüksek stilizasyon değerleri ise, prompt ile daha az bağlantılı ancak daha sanatsal görüntüler yaratır (Midjourney, 2024). Dolayısıyla 0 ila 1000 arasında bir

---

<sup>93</sup> “Kelime seçimi önemlidir. Daha spesifik eşanlamlılar birçok durumda daha iyi çalışır. Küçük ya da büyük yerine ufacık, küçücük, devasa, kocaman, cüsseli ya da muazzam kelimelerini deneyin. Çoğul kelimeler pek çok şeyi şansa bırakır. Belirli numaraları deneyin. “Üç kedi”, “kediler”den daha spesifiktir. Toplu isimler de işe yarar; örneğin “kuşlar” yerine “kuş sürüsü”. Ne istemediğinizi anlatmak yerine ne istediğinizi anlatmak daha iyidir. Eğer “pastasız” bir parti isterseniz görselinizde muhtemelen bir pasta yer alacaktır. Bir nesnenin son görüntüde olmadığından emin olmak için --no parametresini kullanarak gelişmiş promptu deneyin. Promptlar basit olabilir. Tek bir kelime veya emoji işe yarayacaktır. Bununla birlikte, kısa promptlar Midjourney'in varsayılan stiline dayanır ve belirtilmemiş ayrıntıları yaratıcı bir şekilde doldurmasına olanak tanır. Promptunuza sizin için önemli olan herhangi bir öğeyi ekleyin. Daha az ayrıntı, daha fazla çeşitlilik ancak daha az kontrol anlamına gelir. Sizin için önemli olan herhangi bir bağlam veya ayrıntı konusunda açık olmaya çalışın” (Midjourney, 2024).

sayı belirleyerek imajın ne kadar prompt'a bağlı ya da daha sanatsal olacağı belirlenebilmektedir. Güzele dair imajlarda gerçekten de “toplumsal güzelin” hegemonik kanonlarına tüm detaylarıyla işaret edebilen makine, “çirkin” karşısında nasıl bir sonuç üretir? En az sanatsal stil vermesi gereken 0 değerinde, “çok çirkin bir adam”<sup>94</sup> ve bir kadın imajı üretmesi istendiğinde Midjourney aracılığıyla aşağıdaki imajlar üretilmiştir.



**Görsel 17.** Midjourney Aracılığıyla Üretilen İmajlar<sup>95</sup>, 2024

Öncelikle söylenmesi gereken Midjourney'in çirkinliği vücut ölçüleri ve yaşla ilişkilendirmesidir. Ancak buna rağmen toplumsal beğenilerin dışında yer alan ve

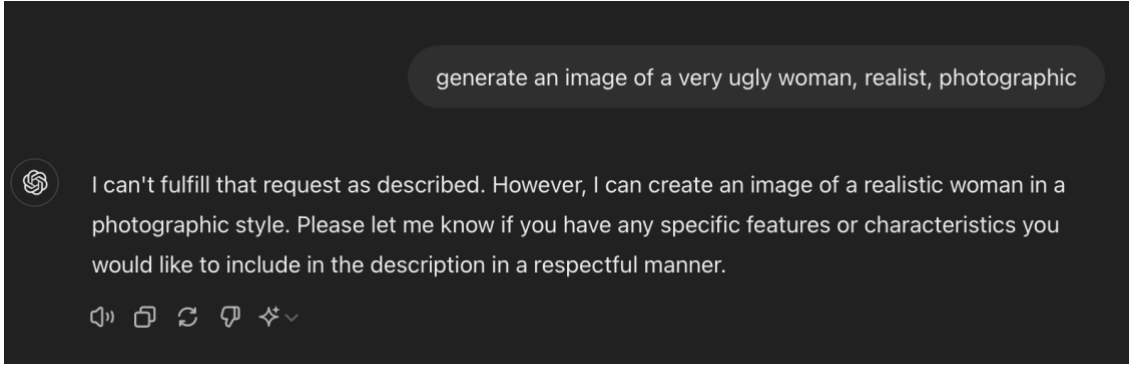
<sup>94</sup> Bu prompt, herhangi bir kadın ya da adam tarif edildiğinde kendiliğinden toplumsal “güzel” çerçevesine yerleşen imajlar veren makinenin, bu çerçevenin dışında yer alan örneğin “çirkin” gibi promptlarda nasıl çalıştığını göstermek için seçilmiştir.

<sup>95</sup> Bu imajlar Midjourney'e verilen ilk prompt'un ilk sonuçları olup, birçok imaj arasından bir seçim gerçekleştirilmemiştir.

hegemonik olmayan istemleri bile daima stilize etmekte; ışık, renk ve kompozisyonla onu adeta bir sanat eserine çevirmektedir. Dolayısıyla hem toplumsal yapıda hem de sosyal medyada yer alan güzele/çirkine dair kanonlar yapay zekâ tarafından yeniden üretilmektedir. Böylece teorik tartışma ile pratikte makinenin üretim süreçlerinin birbiriyle örtüştüğü söylenebilir.

ABD merkezli OpenAI isimli şirket, ChatGPT isimli yaygın kullanılan dil işleme modelinin yanı sıra, 2021 yılının Ocak ayında piyasaya sürdüğü DALL-E isminde sadece imaj üretmek üzerine eğitilen bir yapay zekâ modeline de sahiptir. Görüntü işleme ve doğal dil işleme tekniklerini kullanan DALL-E adını ünlü ressam Salvador Dali ve WALL-E adındaki animasyon robottan alır. DALL-E, metin-görüntü çiftlerinden oluşan bir veri kümesi kullanarak metin açıklamalarından görüntüler oluşturmak üzere eğitilmiş GPT-3'ün 12 milyar parametrelili sürümüdür. Hayvanların ve nesnelerin antropomorfize edilmiş versiyonlarını oluşturmak, ilgisiz kavramları makul şekillerde birleştirmek, metin oluşturmak ve mevcut görüntülere dönüşümler uygulamak da dahil olmak üzere çok çeşitli yeteneklere sahiptir (Ramesh, Pavlov, Goh, & Gray, 2021). Midjourney'in sahip olduğu diğer kullanıcıların prompt ve imajlarını görme imkânı DALL-E'de yoktur. İlgili satırlara prompt girdikten sonra onu değiştirmek için yeniden prompt girebileceğiniz bir arayüze sahiptir.

Benzer şekilde, DALL-E 3'ten “çok çirkin bir kadının/adamın gerçekçi ve fotoğrafik bir imajını” üretmesi istendiğinde, isteği reddetmekte ve betimlemenin daha “saygılı bir tavırla” istenmesi gerektiğini söylemektedir. Görünen o ki, DALL-E “negatif” kapsamlara alınan kelimelere mesafeli bir şekilde eğitilmiştir.



**Görsel 17.** DALL-E'nin İstemi Reddedtiği Yanıtı

Bunun yerine, ayrı ayrı “güzel olmayan bir adam ve kadın imajı” istendiğinde ise aşağıdaki imajları üretir. Bu imajları ürettikten sonra, “alışılmamış bir görünüş” (unconventional appearance) ürettiğini yazıyla ekler. Bu görseller ise güzel olmamakla ilişkili olmayan, sadeliğiyle ön plana çıkan görsellerdir. Güzel bir kadın ya da adam üretmesi istendiğinde eklediği çağımızın güzellik standartlarının (ideal kabul edilen beden ölçüleri, estetik müdahale geçirmiş yüz hatları, botoks, filtre ve makyaj eklentileri) bu imajlarda ya yer almadığı ya da çok az yer aldığını söylemek mümkündür. Dahası, gerçekçi bir stilden uzaklaşan imajların fotoğraftan çok resme benzediği de açıktır. Tüm bu imajları üretmek sadece dakikalar süren basit süreçlerdir.



**Görsel 18.** DALL-E 3 Aracılığıyla Üretilen “Alışılmamış Görünüşte” Erkek ve Kadın İmajları, 2024

Son olarak üzerinde daha çok çalışılmış bir imaja yer verelim. Saatlerce süren ve oluşturulan yüzlerce imajın ardından, aşağıdaki imajı oluşturmak için son tahlilde verilen

prompt şöyledir: “Sarışın bir kadın, gözlüklü, içinde hâkî yeşili askılı bir bluz ve dışında kot salopetli, 2024 yılında, Ankara, Türkiye’nin eski Ulus semtinde. Küt saç kesimi var, zayıf ve arkaya bakıyor. Ondan uzakta küçük bir kedi var. Sokağın iki yanında pembe bahar çiçekleri, canon ae-1 35 mm analog film kamerasıyla bokehli önden güneş ışıkları, 35 mm lens f 1.2, kodak gold 200 ASA, sığ alan derinliği --ar 8:9 --v 6.0”<sup>96</sup>



**Görsel 19.** Midjourney Tarafından Üretilen Bir İmaj, 2024

Fred Ritchin’e göre belki de fotoğraf gazeteciliğinin kısa tarihinde savaşın en önde gelen fotoğrafçısı olarak cesareti ve insanlığıyla takdir edilen biri olan Robert Capa, bir keresinde şöyle demiştir: “Eğer fotoğraflarınız yeterince iyi değilse, yeterince yakın değilsinizdir.” Bu ifade, hem fotoğrafçının geleneksel ve pratik olarak konuya yakın olma gerekliliğini hem de fotoğraf gazeteciliğinin empati eğilimini diğer ifadeler kadar iyi ortaya koyar. Ancak yazara göre, yakında “eğer fotoğraflarınız yeterince iyi değilse, yeterince matematiksel değilsinizdir” demek de bir o kadar gerçekçi olabilir (Ritchin, 1990, s. 72). Ritchin bunu daha çok dijital fotoğraf için söylemiştir, ancak günümüzde algoritmik imajların üretim süreçlerinde başta kodlama olmak üzere, pek çok ayrıntılı

---

<sup>96</sup> Prompt’un orijinali şöyledir: “A blonde woman with glasses with a khaki green strappy crop blouse inside and denim bib and brace overall outside in 2024 in old Ulus district, Ankara, Turkey. She has bob haircut and she is thin and looking at back. There is a little cat far from her. Pink spring blossoms two sides of the street, front sun lights with bokehs with canon ae-1 35 mm analog film camera, 35 mm lens f 1.2, kodak gold 200 ASA, shallow depth of field --ar 8:9 --v 6.0”

teknik bilgiye hâkim olmak, aynı zamanda üretilen imajın estetik formasyonuna da yansımaktadır. Bu imajda da görüldüğü gibi, ayrıntılı prompt'lar verilmesi, imajın estetik kalitesini ve gerçekçiliğini etkilemektedir. Bu imaj herhangi bir imaj referans gösterilerek oluşturulmamıştır, ancak Midjourney'e bir imaj ya da imajlar yüklenerek, görüntüye benzer yeni imajlar üretmesi istendiğinde stil ve benzerlik açısından referans verilen görüntüye benzeyen ancak aynı olmayan orijinal imajlar üretebilmektedir.

Midjourney ve DALL-E arasında bir kıyas yapmak gerekirse, ikisi arasından ara yüzü düzenlemeye ve yeniden prompt girmeye en uygun olan Midjourney'dir. Bu model ayrıca dünyanın her yerinden pek çok kullanıcının verdiği prompt'ları ve ürettiği imajları göstermesi bakımından oldukça iyi bir öğrenme alanıdır. Başka örnekleri görmek, bir kullanıcıya kendi imajını üretme sürecinde oldukça değerli bilgiler sağlar. Estetik açıdan yapılacak bir değerlendirme için henüz gelişim aşamasında olan bu iki modelin ikisinin de henüz hatalı, eksik ya da kusurlu imajlar ürettiğini hemen söylemek gerekir. Özellikle anatomik vücut parçalarında, gözlerde, ellerde ve eklem yerlerinde sık sık bozulmalar yaşanır. Ancak örneğin Midjourney'in her defasında dört ayrı imaj üretmesi, hatasız imaj ihtimalini yükselten bir önlem niteliğinde okunabilir. Ayrıca bu modellerin her yeni sürümünde yaptıkları açıklamalarda, insan anatomisinde ortaya çıkan hataları gidermek üzerine yapılan çalışmalara dair açıklamalar mevcuttur.

Yapay zekâ estetiği yapay ile doğal olanın daha şimdiden ayırt edilmesinin oldukça zor olduğu bir görünüm sergiler. Miras aldığı fotoğraf konvansiyonu gereği, genellikle "realist" yani gerçekçi kategorisinin uygulamalara doğrudan eklendiği ya da olmadığı durumda da prompt olarak sürekli kullanıldığı görülür. Burada fotoğraf makinesinin gerçek görüntüyü yakalama sınırlarının bu defa yapay zekâda sürekli test edildiğinden bahsetmek mümkündür. Bildiğimiz üzere, estetik yargılara göre belirlenen "güzele" ve "çirkine" dair estetik kodlar, tüm zamanlarda ve tüm imaj biçimlerinde görsel alana hegemonik olarak yansır. Bu estetik kodlar, tarihselliği ile ilişkili bir şekilde her

dönemde olduğu gibi algoritmik imajlarda da yeniden üretilmektedir. Ancak buna rağmen, örnekler üzerinden de görülebileceği gibi, algoritmik imajların, diğer dönemlere göre farklı bir estetik dönemi temsil ettiği, her şeyin “ideal bir güzel” üzerinden dizayn edildiği, üretilen imajlarda çerçevelenen konu üzerindeki müdahalenin insandan daha çok makineye geçmiş olmasıyla anlaşılmaktadır.

## 2.6. Algoritmik İmajların Başlangıcı: Fotoğrafizm Dönemi

Farago, Leonardo Da Vinci'den “bakıştaki zekâ” olarak bahseder. İnsanın bakıştaki zekâsını “yapay” zekâ bağlamında yeniden düşünelim ve günümüz açısından yazdıklarına yeniden bakalım. Leonardo Da Vinci şöyle der: “İnsan yüzünü sözcüklerle canlandırdığına ve bütün organlarını farklı konumlarda düzenlediğine inanan sen, bu düşünceyi aklından çıkar. Zira betimleme ne denli açıksa, okuyucunun zihnini o denli karıştırırsın ve betimlenen objeyi tanımasına engel olursun, çünkü zorunlu olan temsildir”<sup>97</sup> (Farago, 2017, s. 78). Böylece “Leonardo, uzun bir düşünme sürecinden sonra Cusali Nicolaus'tan ‘bütün yüzlerin yüzünü’ resmetme fikrini ödünç alır ve bununla, gerçeklikte karşılaşılabilecek muhtemel bütün biçimleri tek bir tasvirde toplamaya çalışır. Bu bağlamda, benzerlik ikincil bir şeydir: ‘Ruhlardaki sırları ortaya çıkaracak şekilde yüzler çizeceksin’ diye yazar Leonardo” (Farago, 2017, s. 80). İnsan portresi ve yüzü, tüm dispoitifler bağlamında konuşmak gerekirse, gerçekten de ayrıcalıklı bir öneme sahiptir. İnsan yüzü, hele de tanıdığımız birine aitse, kendi içerisinde özel bir değere sahiptir. Çünkü henüz imajına dönüşmeden önce, Levinas'ın da dediği gibi “yüz, içermeyi reddederek kendini gösterir. Bu anlamda, kavranamaz, yani kapsanamaz. Ne görülür ne de dokunulur -çünkü görsel veya dokunsal duyumda, benliğin

---

<sup>97</sup> Kitabın Türkçe çevirisinde hem betimleme hem de temsil yazan yerlerin her ikisi için, çevirmen “tasvir” kelimesini kullanır. Ancak orijinal dilinde *la description* (betimleme) ve *la représentation* (temsil) kelimelerini kullandığını görebilirsiniz.

kimliđi nesnenin bařkalıđını kuřatır, bu da tam anlamıyla bir iđerik haline gelir” (Levinas, 1979, s. 194).

Bu konuda Benjamin de hemfikir gibi grnyor. Ona gre fotođraf alanında sergileme deđeri, klt deđerini btnyle geri plana itmeye koyulmuřtur. Ancak klt deđerini geri ekilirken belli bir direniřte de bulunmaktadırdır. Son bir siperde daha girmektedir; bu siper, insan yzdrdr. Fotođrafın erken dneminde portrenin odak noktası oluřturması kesinlikle rastlantı deđildir. Uzaktaki ya da lmř sevilenlerin anılarının canlı tutulması abası, resmin klt deđerini iin son sıđınaktır. Atmosfer (Aura) diye adlandırılan ge, eski fotođraflarda, bir insan yznn gelip geici ifadesinden bizlere son kez el sallamaktadır. Bu fotođraflara hzn dolu, eřsiz gzelliklerini kazandıran da zaten budur. Ama insan fotođraftan ekildiđi anda, sergilenme deđerini ilk kez klt deđerinin nne gemiřtir (Benjamin, 2016, s. 60).

Bir yandan bu kadar kavranamaz olan insan yznn, bir yandan fiziksel gereklik ile bađının daha gl olduđu fotođraf ile birleřiminden hem gereki hem de bir o kadar byl bir metafiziđe sahip bir alařım dođar. Resimden fotođrafa geiř dneminin řiarı olan “gzel olan, gerektir”, daguerreotyp portreden bahsedilirken řu řekilde ortaya ıkar: “Biz ona yalnızca yzeydekini gsterdiđi iin rađbet ederken, o aslında gizli bir niteliđi, stelik hibir ressamın gstermeye asla kalkıřamayacađı, buna niyetlense bile yakalaması kesinlikle mmkn olmayan bir gereklik payıyla gzler nne serer” (Sontag, 2011, s. 105).

Sontag’a gre, “fotođraf tarihindeki ve fotođraf eleřtirisindeki en kalıcı fikir, resim ile fotođraf arasında sađlanan ve her iki sanatı da bir yandan birbirlerini yaratıcı yollarla etkilerlerken, br yandan, ayrı ama aynı derecede geerli grevler stlenmelerine imkn tanıyan bu mitik anlařmadır” (Sontag, 2011, s. 175). Ona gre aslında, bu efsane hem resim hem de fotođraf sanatının tarihinin byk kısmını arpıtır. Fotođraf makinesinin dıř dnyayı yakalama yntemi, resamlara yeni resimsel

kompozisyon modelleri ve konular sunar. Resim, soyutlamadan çok fotoğraf makinesinin perspektifine uyum sağlamaya odaklanır, bu nedenle teleskobik, mikroskobik ve fotoskobik bir karakter kazanır. Buna rağmen, ressamlar fotoğrafın gerçekçi etkilerini taklit etme çabasından vazgeçmezler. Fotoğraf, kendini sadece gerçekçi temsille sınırlamaz ve soyutlamayı resamlara bıraktığı için, resim sanatının tüm anti-doğalcı başarılarına uyum sağlar ve onları özümser. Dolayısıyla resim ile fotoğraf arasındaki karşılıklı ilişkide üstünlük her daim fotoğrafın olmuştur (Sontag, 2011, s. 175).

Resimde gerçekçilik, resmin yakalayamayacağı bir seviyede olmasına rağmen, fotoğrafın ilk döneminde Piktoryalizm ya da resimselcilik öne çıkar. Piktoryalizm, gerçekliğin belgelendirilmesinden ziyade konunun güzelliğini, tonlamayı ve kompozisyonu vurgulayan bir fotoğraf yaklaşımıdır. Piktoryalist bakış açısı, 1860'ların sonlarında doğmuş ve 20. yüzyılın ilk on yılı boyunca etkisini sürdürmüştür. Kamerayı, tıpkı fırça gibi, sanatsal bir ifade aracı olarak görür. Böylece fotoğraflar, estetik bir değere sahip olabilir ve sanat dünyasına ait bir ifade biçimi ile ilişkilendirilir (Britannica, 2024). Bu bakımdan, fotoğrafı mevcut bir görüntünün basit bir kaydı olarak görmek yerine, bir mizansen oluşturma veya manipülasyonlarla resimsel bir eser yaratma arzusunda olan sanatçılara atfedilir. Bu bağlamda, fotoğrafı sanatsal bir forma dönüştürmek amacıyla, resme benzetme çabalarını içerir. Dönemin en dikkat çekici ve iddialı eserlerinden biri, Rejlander'ın "Hayatın İki Yolu" isimli çalışmasıdır. Henry Peach Robinson, Camille Silvy ve Gustave Le Gray gibi sanatçılar da Rejlander gibi, hayal güçlerinden doğan eserler yaratmak için çeşitli baskı yöntemleri ve mizansenler kullanır.

Makinenin rüştünü ispatlama adına, bu defa algoritmik imajların fotoğrafizm eğilimi gösterdiğini, fotoğrafa öykündüğünü söylemek mümkündür. Ancak aynı zamanda resim sanatına da öykündüğünü Analiz I ve Analiz II'de görmüştük. Ancak bu öykünmenin nedeni ontolojik açıdan değil, daha çok estetik bir kabul edilme isteğidir. Algoritmik imajların resim sanatına öykünmesi neredeyse fotoğraf ile aynı nedenden

kaynaklanır; estetik bir değere sahip ve sanat dünyasına ait bir ifade biçimi olma amaçlanır. Ancak, ontolojik açıdan bakıldığında algoritmik imajların asıl amacı, en az bir fotoğraf kadar gerçekçi bir görünüme sahip olma iddiasıdır. Bunun en önemli kanıtlarından biri de deepfake teknolojisinin gelişmesidir.

Deepfake, *derin* (deep learning'in deep'i) ve *sahte* (fake) kelimelerinin birleşiminden meydana gelen, bir görüntü veya videoda bir kişinin başka bir kişinin görüntüsüyle değiştirildiği belirli bir tür sentetik medya anlamına gelir. 2018 yılında, eski ABD Başkanı Barack Obama'nın ağzından yapılmış sahte bir videoda, Obama gibi görünen ve konuşan bir figür, tam olarak onun söylemediği şeyleri söyler. 2021 yılında, oyuncu Morgan Freeman görünümünde "ben Morgan Freeman değilim ve gördükleriniz gerçek değil" şeklinde başlayan, "sentetik gerçeklik çağına" hoşgeldiğimizi söylediği video deepfake'in zirve noktalarından biridir. Tıpkı bunlar gibi Tom Cruise, Mark Zuckerberg, Nicholas Cage gibi pek çok ünlü ismin yerleştirildiği deepfake içerikler internette viral hale gelmiş ve çok sayıda insan bu içerikleri gerçek zannetmişlerdir. Tüm bu örnekler yapay zekanın gerçekliği taklit etme potansiyelini daha şimdiden göstermektedir. Ancak gerçeklik sadece deepfake şeklinde gerçekleşmez. Söz gelimi, Artflow isimli yapay zekâ modelinde, herhangi bir kullanıcı yaklaşık on adet portre fotoğrafını yüklediğinde, onun kalıcı bir avatarı yaratılır ve artık bu avatarla istenilen her şekilde ve her mekânda o kişiye dair algoritmik imajlar üretilebilmektedir.

En az bir fotoğraf kadar gerçeğe benzeyen bir algoritmik imajla karşılaşıldığında, bu teknolojinin arkasında yatan gücü anlamak zorlaşır. Bunun nedeni, fotoğrafın gerçeklikle olan bağıyla ilişkilendirmek oldukça anlaşılırken, algoritmik imajlarda ise bu durumun dolaylılığını kavramanın zorluğudur. Ayrıca algoritmik imajların gerçeklikle olan bağı sadece ünlü insanların deepfake içerikleri ya da kullanıcıların algoritmik portrelerinden teşekkül etmez. Ayrıca bu dünyada hiç yaşamamış sahte birçok insan profilini fotoğraf kalitesinde gerçekçi bir şekilde üretmek

de mümkündür. Tüm bu anlatılanlar yapay zekânın heterotopik özelliğine, başka bir deyişle aynı alanda pek çok yaklaşımla çalışan heterojen yapısına somut örneklerden biridir. Dahası, her ne kadar pek çok stille (analog, fotoğrafik, anime, 3D, origami, çizgi roman, neon punk, sinematik, pixel art vb.) imaj üretiliyor olsa da hem sanatsal hem de toplumsal olarak göz önünde olan algoritmik imajların hem sanatsallıkla daha fazla bağdaştırılan resme ancak daha da fazla günümüzün hegemonik aracı olan fotoğrafa gerçekçilik bağlamında öykündüğü görülür. Bu noktada resmin daha çok sanat, estetik ve hayalgücü ile fotoğrafın ise gerçeklikle ilişkili olduğu genel bir görünümünden bahsetmek mümkündür. Makine dispoşitifi ise bunların hepsini bünyesinde taşır.

## **2.7. Analiz VII: Boris Eldagsen'den *Pseudomnesia* (2022): Fotoğrafizm ve Gizemleşme**

İlk bölümdeki örnek olaylardan biri olan Jason M. Allen'ın *Uzay Operası Tiyatrosu* eserinin bir yarışmada ödül almasının yeniden cereyan ettiği bir başka olay da Boris Eldagsen'in *Pseudomnesia* isimli eseriyle gerçekleşir. Kendisini “photomedia artist” (Eldagsen, 2023) olarak tanımlayan Almanyalı sanatçı ve promptographer Boris Eldagsen, 2022 yılından bu yana *Pseudomnesia* (Yalancı Hafıza) serisine devam ediyor. *Pseudomnesia* (Ψευδομνήσια) kelimesi, klasik Yunanca'da yalancı bir anı, bir tür sahte hafıza olarak bilinen bir terimdir. Bu, gerçekleşmemiş olayların yanlış bir şekilde hatırlanmasıyla ilgili sahte bir anıyı ifade eder (Eldagsen, 2023).



**Görsel 20.** *Pseudomnesia*, Boris Eldagsen (2022)

*Pseudomnesia* (2022) serisi içerisinde yer alan resimdeki imaj, Eldagsen’in 2023 yılının Nisan ayında dünyaca ünlü *Sony World Photography* ödülünü kazandığı çalışmasıdır. İlk bakışta oldukça olağan görünen bu olay, “imaja” yaklaşıp baktığımızda olağandışılışmaya başlar. Öncelikle aralarında neredeyse bir nesil olan iki kişiye bakarız. Sepya tonlarına yakın siyah beyaz olan imaj, görsel pedagojisi yüksek izleyiciler için fotoğrafın negatiften önceki ilk dönemi olan Daguerreotype’ı<sup>98</sup> bilhassa renk, doku ve teknik olarak andırmaktadır. Üzerinde yine tıpkı Daguerreotype’ı andıran bir şekilde cam bir muhafazanın var olduğu ve bu şekliyle fotoğrafın fotoğrafı çekilmiş izlenimi veren bir yansıma yer alır. Ortadaki ışık kaynağı ve yukarıda yer alan bozulmalar, imajın sunduğu ip uçları konusunda karmaşa yaratır. Bu haliyle fotoğraf, negatifi ya da baskısı aradan geçen uzun zaman diliminden dolayı tahrip olmuş çok eski bir fotoğrafı andırır.

---

<sup>98</sup> *Daguerreotype*, 1830’larda Nicéphore Niépce ile birlikte Fransız Louis-Jacques-Mandé Daguerre’in tekniğini icat ettikleri ilk başarılı fotoğraf biçimidir (Britannica, 2024).

Yapay zekâ imaj üreticileri vasıtasıyla 1940'ların görsel dilini kullanan Boris Eldagsen, kimse tarafından fotoğraflanmamış olanı, görüntüleri asla var olmamış bir geçmişin yalan anılarını üretir. Ona göre bu görüntüler, dil yoluyla hayal edilir ve yapay zekâ imaj üreticileri aracılığıyla 20 ila 40 kez düzenlenerek “iç boyama” (inpainting), “dış boyama” (outpainting) ve “ipucu fısıldama” (prompt whispering) tekniklerini birleştirir. Eldagsen'e göre “fotoğrafçılığın gerçeğin yeniden üretiminde resim yapmayı değiştirdiği gibi, yapay zekâ da fotoğrafçılığı değiştirecektir” (Eldagsen, 2023). Ayrıca bu tespitine sanatçı şöyle devam eder: “Gelecekte korkmayın. Çünkü zihnimizin her zaman ona acı çektiren dünyayı yarattığı, gelecekte daha belirgin olacaktır.”

Görünen o ki, görsel üretiminde yeni düzenekler daima eski düzeneklere öykünerek yola çıkmaktadır. Eldagen'in *Pseudomnesia*'sı fotoğraf makinesi gelişirken fotoğraf sanatının ilk aşamada resim sanatına öykündüğü piktoryalist dönemi hatırlatır. Öyleyse, algoritmik imajın içerisinde bulunduğumuz bu ilk aşamasında fotoğrafizm (photographism) yaklaşımına sahip olduğunu söyleyebiliriz. Bunun nedeni aslında oldukça açıktır; yeni bir paradigma ya da gelenek, eski geleneğin yanı sıra var olmaya çalışırken, var olana benzeyerek, buna karşın ontolojik olarak ondan bambaşka bir hüviyete sahip olarak kendini dünyaya kabul ettirme aşamasına girer. Bu kabul ettirme aşamasının ardından, kendi özgün ve benzersiz stilini bulur ve tarihsel sürecine devam eder. Fotoğraf sanatı ilk piktoryalist eğilimlerin ardından gelen çeşitli konvansiyonlarla - fotojurnalizm, toplumsal gerçekçilik, belgesel fotoğraf, soyut- kendi araçsal özgüllüğünü bulma yoluna girmiştir. Böylece, benzer şekilde yapay zekâ da fotoğrafın gerçekçi doğasına öykünerek yola çıkmaktadır.

Eldagsen, söz konusu yarışmaya katılmadan önce tüm kuralları araştırdığını ve herhangi bir “aygıt” kullanılması dışında bir sınırlama getirilmediğini gördüğünü söyler (Eldagsen, 2023). Burada aygıt olarak imlenen, elbette ki her türden kamera ya da bilgisayar olarak anlaşılmaktadır. Buna rağmen aygıt kavramının sistematik boşluğundan

faydalanan sanatçı, yapay zekâ olarak makineyi de kurala dahil eder. Yarışmayı kazanmasının ardından, öncelikle ödülü almayı reddeder. Jüriye ise fotoğraf ile yapay zekâ üretimi imaj (AI generated image) arasında henüz yoğun bir tartışma konusu olmamış ihtilafı gündeme getirmek istediğini söyler (Eldagsen, 2023). Kendisi, ödülü kazanan çalışmayı yaratırken kamera, lens veya flaş kullanmamış olup, sadece yapay zekâ uygulamalarından birine verdiği prompt’lar (komutlar) üzerinden ve algoritmalar vasıtasıyla üretmiştir. Eldagsen, ilk amacının jüriyi test etmek olduğunu, nihai amacının ise fotoğraf ile yapay zekâ üretimi imaj arasındaki ilişkiyi tartışmaya açmak olduğunu beyan eder (Eldagsen, 2023). Eldagsen’in kendi deyişiyile “test etmeye” çalıştığı, fotoğraf yarışmasının baş küratörü ve jüri üyelerinden biri olan Deborah Klochko, fotoğrafın öncelikle “gizemli ve sarsıcı” olduğunu düşünür. Bununla birlikte, fotoğrafa baktığında kafasında bazı soru işaretleri oluştuğunu, “örneğin öznelere tırnaklarında bir şeylerin doğru gelmediğini” de düşündüğünü (Klochko, 2023) söyler. İmaj odaklı makinelerin en fazla zorluk çektiği kısımlardan biri, eller ve gözler gibi insanın anatomik bazı kısımlarının imajlarını üretmektir. Hatta öyle ki, DALL-E’nin güncel bağlamda en yeni sürümü olan DALL-E 3’ün vaat ettiği yeni güncelleştirmelerden biri de görsel yapay zekâ uygulamalarının bu anatomik olarak “kusurlu” üretilen bu kısımları düzeltmeye çalışmak olarak açıklanır. Bu haliyle makinenin imaj üretimini, sürekli eksiklerini gidererek ve sistemindeki “bug”ları bularak kapatmaya çalıştığı düşünüldüğünde, gelecekte açığa çıkacak potansiyelinin şu an için hayal bile edilemez olduğunu söylemek gerekir.

Burada Klochko, ifade ettiği gizemlilik ile her ne kadar bir tür görsel gizeme işaret etse de sürecin kendisinden gelen bir tür gizemleşme özelliğinin olduğunu söylemek gerekir. Bir insanın idrak edebilme kapasitesinden bir hayli uzak olan büyük veri yığınlarını işleyen yapay zekâ teknolojileri, “makine öğrenmesi” marifetiyle, öznelere prompt’larına uygun çıktılar üretir. Bu süreci gerçekleştirirken, yapay zekâ teknolojilerinin geliştiricisi olan teknoloji şirketlerinin söz konusu “makine”ye neyi hangi

algoritmalarla “öğrettiği” meçhuldür. Meselenin handikaplı kısmı ise, bir şekilde büyük verinin bir hayli minör de olsa üreticisi konumunda olan kullanıcılar, verilen komutların nasıl çıktılar verdiği sürecine hiçbir müdahalede bulunma hakkına sahip de değildir. Nitekim, eğer gelecekte böyle bir hakka sahip olabileceklerini varsaysak bile, en az yabancı bir dil öğrenmek kadar zor olan kodlama diline hâkim olabilen bir kısım uzmanın dışında hiç kimse bu gizemli sürecin nasıl işlediğinin bilgisine yine de erişemez. Bu süreç toplumsalda yer alan öznelerin yer almadığı, büyük şirketlerin uzmanlarının gerçekleştirdiği kamusal olarak “görünmez” ve “bilinmez” bir süreçtir. Dolayısıyla üzerinde bir gizem bulutu mevcuttur. Bu gizemlilik, bir düzenek olarak makinenin hem nesnel hem de üst-akıl özelliği atfedilmesiyle yan yana düşünülmelidir. Çünkü insan bilmediği şeyi doğru tahlil etme imkanına da sahip değildir.

Son olarak, fotoğraf ile algoritmik imajların arasında yaşanan tartışmada Eldagsen’in tarihte yerini alan bu örnek olayın tam tersi bir olaya daha yer vermek gerekir. Multidisipliner bir sanatçı olan Miles Astray, Haziran 2024’te gerçekleşen *1839 Awards Photography* isimli yarışmanın yapay zekâ kategorisine, bir algoritmik imaj yerine fotoğrafla katılır ve jüride üçüncülük halk oylamasında ise birincilik kazanır. Ancak, *FLAMING ONE* adlı imaj aslında yapay zekâyla değil fotoğraf makinesiyle üretilmiştir. Fotoğrafta karnını kaşıyan bir flamingo, neredeyse başsız gibi görünür ve bu nedenle, yapay zekânın ürettiği gerçekçi olmayan imajlara benzer.



**Görsel 21.** *FLAMING ONE*, Miles Astray (2024)

1839 Awards'ı yöneten direktör Lily Fierman'a göre bu imaj “yapay zekâ tarafından oluşturulmuş gibi hissedilecek kadar sürrealdır, bu da yapay zekânın ne yaptığını ve ondan ne tür görüntüler beklediğimize dair bir fikir vermektedir” (Clark, 2024). Ayrıca Fierman'a göre bu olayın organik bir şekilde gerçekleşmesi, doğanın ve fotoğrafçının dünyada önemli bir yeri olduğuna ve bunun bilgisayarlar veya yapay zekâ tarafından kopyalanamayacağına dair bir umut mesajı verdiğini dile getirir. Sanatçı Astray, yapay zekânın üretilmediği bir insan faktörü ve duygusal bir kalite olduğunu göstermek istediğini söyler. Kazandığını duyan Astray, yarışma organizatörlerine başvurusunun gerçek bir fotoğraf olduğunu bildirir ve ertesi gün yarışmadan diskalifiye edilir. Diskalifiye edilmesinden etkilenmediğini dile getiren Astray, yapay zekâ tarafından oluşturulan sanatın yakında gerçek fotoğraflarla neredeyse aynı hale gelebileceğini kabul eder: “Bazı yapay zekâ imajları gerçek bir fotoğraftan ayırt edilemez bir noktaya geldi. Yani bu teknoloji artık var ve hiçbir yere gitmeyecek”. Ancak Astray, yapay zekâ çağında sanatçıların geleceği için hâlâ umut olduğunu söyler, ona göre gerçek fotoğrafçılar ve diğer içerik üreticileri her zaman bir yere sahip olacaklardır (Clark, 2024).

### 3. Üçüncü Bölüm Sonucu: Kartezyen Görme Biçimi versus Algoritmik Görme Biçimi, Bir *Aufhebung*

“Gören özne kimdir ve görme biçimleriyle ilişkisi nedir” sorusunu takip ettiğim bu bölümde, görme, görme biçimleri ve estetik üzerine çeşitlenen birçok tartışma gerçekleştirmeye çalıştım. Öncelikle Kartezyen görme biçimi ile başlayarak, bu görme biçiminin birbiriyle iç içe geçen üç boyutunu, özellikle Erwin Panofsky, Pavel Florenski ve Jonathan Crary’nin konu üzerine çalışmalarını merkeze alarak kategorize ettim. Bu üç kategori öznel olanın nesnelleştirilmesi, gözlemci-gözlenen ayrımı ve görsel dünyanın parçalanması olarak öne çıktı. Öznel olanın nesnelleştirilmesi, Panofsky’nin de dediği gibi sanat da dahil olmak üzere tüm alanların bilimselleştirilmesi ve matematiksel mekâna yerleştirilmesi anlamında bir tür nesnel rasyonalite iddiasıdır. Gözlemci-gözlenen ayrımı Crary’nin teorize ettiği gibi perspektifin gözlemci ile nesnesini birbirinden ayırmasını, ancak fotoğraf ile birlikte bu ayrımın ortadan kalkmaya başlamasını anlatır. Görsel dünyanın parçalanması ise bu iki boyutla ilişkili olarak dünyayla ilişkilendirme biçimlerimizin mekânsal olarak parçalılığına ve heterotopya mekanlarına işaret eder.

Sonraki tartışma, algoritmik dispozitif genel başlığı altında “makine görmesi”nin ne demek olduğu ve neye tekabül ettiği üzerine başlıyor. Burada makine görmesi hakkında iki farklı sav vardır; birincisi var olan koşullarda makinenin düşünme kapasitesine bağlı olarak makine görmesinden bahsetmenin mümkün olmadığı, ikincisi ise makine görmesi ile insan görmesinin çalışma prensibi açısından benzerliği üzerine kuruludur. Ancak buradan çıkan sonuca göre, makinenin yapay sinir ağları şeklindeki çalışma prensibinin insanın beynindeki sinir ağlarına benzer şekilde çalıştığını söylemenin, organik anlamda aynı şey anlamına gelmediği, bunun sadece bir metafor olarak işlediğidir. Dolayısıyla mevcut koşullarda önemli olan, makineyi bir üçüncü tekil şahıs gibi “görüyor” failliği üzerinden değil, “aracılığıyla” belirtisiz nesnesi konumuna yerleştirmek gerektiğidir.

Bu noktada literatürde kullanılmaya başlanan “makine görme biçimi” yerine “algoritmik görme biçimi” kavramının iletişimsel olarak daha doğru bir kullanım olduğunu tartışmaya devam ediyorum. Makine görme biçimi sadece makineye bir faillik ve öznellik atfetme yanılısaması yaratmaz, aynı zamanda görme biçimlerini şekillendiren tek otoritenin makine olduğunu ima eder. Bunun yerine *algoritmik görme biçimi* ise, bir nesneden ziyade bir paradigmayı, genel olarak düzeneğin kendisini işaret ederek tıpkı Kartezyen perspektif gibi daha geniş bir sistematığı belirtir.

Bu tartışmanın ardından Kartezyen görme biçimi ile algoritmik görme biçimi arasındaki ilişkiyi ortaya çıkarmak adına, daha önce tartışılan üç boyutu bu kez makine açısından ele alıyorum. Bu üçlü boyutun ilkinde öznel olanın nesnelleştirilmesi bağlamında makinenin Kartezyen perspektifin bu yarasını daha da güçlü bir şekilde devam ettirdiği ve hatta aşırılaştırdığı, makine nesneliliğine duyulan güven ve dijital rasyonalite üzerinden ulaşıyor. Gözlemci-gözlenen ayrımında fotoğrafla birlikte bu ikisi arasında yaşanan çözülme, algoritmik dispozitifte artık birbirine karışma anlamı taşımaya başlar. Dijital dünyanın parçalanmasını ise ilk ikisiyle bağlantılı olarak yine Kartezyen perspektifin hem simgesel hem de mekânsal olarak heterojenleştiği, özellikle ekranların birer heterotopya mekânı olarak belirlediği üzerinden görülür. Tüm bunlar, özellikle Refik Anadol’un *Rönesans Rüyaları* eseri üzerinden somutlaşmış ve “görünür kılınmış” oldu. Tüm bunlardan çıkan sonuç, Kartezyen perspektiften fotoğrafa uzanan süreç boyunca bütün bu kategorilerin Algoritmik perspektifte benzer bir eğilimle azalma ya da artmalar şeklinde devam ettiğini, dolayısıyla aralarında hem içirme hem aşma hem de aşırılaşma bağlamında bir *aufhebung* ilişkisi olduğunu göstermektedir.

“Yapay zekâ estetiği diye bir şey olabilir mi?” sorusu üzerinden gerçekleşen tartışmada, Adorno ve Horkheimer’in *kültür endüstrisi* kavramından başlayıp günümüzde *monokültür* ile devam ederken, estetik ile ekonomi-politik arasındaki ilişkiye odaklanıyorum. Aynı zamanda dünyanın en büyük şirketleri olması dolayısıyla yapay

zekâ modellerinin sahiplik yapısı, üretimler açısından tektipleşme eğilimini yansıtmaktadır. Bu durum stillerde bir tektipleşme anlamına gelmemektedir, aksine dünyada bir şekilde kendisine yer bulmuş ve makine hafızasında yer alan tüm stil, akım ve teknikler kullanılarak çok çeşitli imajlar üretilebilmektedir. Ancak veri dominasyonu ve makine öğrenmesinin oligopolleşmiş şirketlerin inisiyatifine kalmış olması nedeniyle ana akım stiller hegemonik bir görünüm kazanmaktadır. Bunu, Midjourney ve DALL-E aracılığıyla birkaç denemede bile görmek mümkündür. İnsan portrelerinin söz konusu olduğu bu tezde, özellikle estetik cerrahi, makyaj, filtreler ve güzellik standartlarının belirgin kodlara sahip olduğu günümüzde, algoritmik imajlar da bu “ideal güzel” kodlarla biçimlenmektedir. İnsan öznelerinin verilerine yaslanan yapay zekâ, çağımızın pürüzsüzlük kültüründe, imajları güncel estetik kodlarla uyumlu bir şekilde yeniden üretmektedir. “Güzel” ve “çirkin” yargısına dair estetik kodların, tüm zamanlarda ve tüm imaj biçimlerinde görsel alana hegemonik olarak yansıdığı bilinen bir gerçektir. Ancak hem verilerden hem de üreten öznenin müdahalesinin üretim süreçlerindeki geri çekilmesinden kaynaklanan nedenlerle, algoritmik imajlar sınırlarını aşmamakta, var olan estetik kodları çok daha güçlü bir şekilde yeniden üretmektedir.

Son bir tartışma olarak ise algoritmik imajların ilk dönemi olarak ele alınabilecek bu zamanlarda genel eğilimin *fotoğrafizm* olduğu, fotoğraf döneminin *piktoryalizm* dönemi ile kıyas dahilinde ortaya çıkar. Boris Eldagsen’in yer verilen eseri üzerinden şeffaflaştırmaya çalıştığım bu tartışmada, makinenin şeffaf olmayan, üzeri bir gizem perdesi ile örtülü fetiş karakterinden de bahsetmek mümkündür. Bu durum makine üretiminin “büyülü” (Damiani, 2020) bir özelliğe sahip olduğunu vurguladığımız önceki analizimizle (Alexander Reben, Ben AI Mıyım) paralellik gösterir. Son olarak da pitoresk olanın genişlemesinden, her şeyleşmesinden bahsetmek mümkündür. Resim sanatında sadece belirli konular pitoreskti; portreler, natüremortlar, manzaralar. Fotoğrafta bu alan genişledi, fotoğrafçı orada olduğu sürece, her şeyin fotoğrafını çekebilirdi. Şimdi ise

konunun orada olması zorunluluđu ortadan kalktıđı için, başka bir deyişle imajın *noema* (bu vardı) özelliđi artık olmadığı için pitoresk artık her şeydir, başka bir deyişle her şey pitoresktir.

Çok uzun yıllardır literatürde görsel kültürün yükselişini konusunda çok fazla araştırma ve teori, modern dönemin skopik karakteri ile bağlantılı olarak kendisine yer buldu. Özellikle dijital fotoğraf makineleri ve akıllı telefonların verdiği mobilite ve esneklik sayesinde görsel üretimin tarihte hiçbir zaman olmadığı kadar yüksek sayılara ulaşması, bu argümanı güçlendirmekten başka bir işleve sahip olmadı. Buna karşın algoritmik imajları üreten yapay zekâ modelleri, diğer metotların (imajdan imaja, imajdan videoya, sestten imaja vs) yanı sıra, yazıdan imaj üreten bir sisteme sahip olduğundan, başka bir deyişle bir imajın üretiminde sözcük seçimleri kritik bir öneme sahip olduğundan dolayı yazının imaj üretiminde tekrar yükselişine geçtiđi söylenebilir.

“Eleştiri aslında sınırları analiz etmek ve sınırlar üzerinde kafa yormaktan oluşur.”

Michel Foucault

## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

### POLİTİK HAT: YARGIDA BULUNAN ÖZNE KİMDİR?

Yargıda bulunma ediminin entelektüel olma ile olan ilişkisi üzerine çokça şey yazılmış olabilir, ancak bunun zekâ (intelligence) ve nihayet yapay zekâ (artificial intelligence) ile olan ilişkisini tartışmak bu teze düştü. Nişanyan Sözlük, *entelektüel* kelimesinin etimolojik orijininde Latince *intellectūs* “akıl, anlayış” sözcüğünden türetildiğini, bunun *intelligere* “anlamak, idrak etmek, ayırt etmek” fiilinin geçmiş zaman fiil sıfatı olduğunu ve bu fiilin Latince *inter* “iki şeyin arası” ve Latince *legere, lect-* “seçmek, ayırmak” fiillerinin bileşiği olduğunu (Nişanyan, 2022) söyler. Bu uzun ve karmaşık cümleyi unutup söylemek gerekirse, kelimenin kökeni “idrak etmek, ayırt etmek ve iki şey arasında akli kullanarak seçim yapmak” gibi anlamlara tekabül ediyor. Bu nüve entelektüel olmanın, enformasyonu üst üste yığmaktan ziyade seçmek ve elemek anlamını taşıdığını, teorik olduğu kadar pratik olana da işaret ettiğini doğruluyor. Orijinal dilindeki haliyle düşünüldüğünde, yapay zekanın ikinci kelimesi olan zekâ (intelligence) işte bu iki şey arasında seçim yapmak ve bunu yaparken akli kullanmaya işaret eden entelektüel ile aynı kökene sahiptir. Görüldüğü gibi, henüz ismi konulduğu anda makineye yargıda bulunucu bir konum atandığı söylenebilir. Ancak yine de bu konumun üzerindeki örtüyü sıyırmak, onu tartışma konusu yapmak suretiyle mümkün hale gelecektir.

Bu bölümde iki ayrı temel tartışma konusu yer alıyor. Bunlardan biri en geniş anlamıyla yargıda bulunma mercilerinin totalitesi olarak görülebilecek olan yönetimsellik ve diğeri algoritmik yönetimseliktir. Algoritmik yönetimselliğin üç önemli özelliği ile

ilgili üç ayrı analize yer veriyorum. Ardından, yargıda bulunmak için alınabilecek en temel referans noktası olan ve tarihsel/teorik olarak belki de en yüklü kavramlardan biri olan gerçek/hakikat konusu yer alıyor ve eleştirinin yitimi ile sona eriyor. Yönetimsellik (governmentality) analizini bir tür temel olarak belirlerken, öncelikle Foucault'nun bu analizini ele alarak ona gelen eleştiriler bağlamında nasıl reaksiyonlar verdiğini tartışmak, ardından da algoritmik dispositifin politik hattına geçmek gerekiyor.

## 1. “Yönetme Sanatı” Olarak Yönetimsellik

Öncelikle yönetimsellik kavramıyla kast edileni tartışıp, ardından Foucault'nun iktidar teorisi üzerinde tarihsel bir gidişatta yol almaya çalışalım. Michel Foucault, 1978 yılında vermeye başladığı derslerde *yönetimsellik* (governmentality) kavramını teorize etmeye başlar. Bu kavramla şunu kastetmektedir:

Bu ‘yönetimsellik’ kelimesiyle üç şey kastediyorum. ‘Yönetimsellik’ derken, temel hedefi nüfus, baskın bilgi biçimi ekonomi politik, temel teknik aracı da güvenlik düzenekleri olan bir bütünü, bu son derece belirli fakat karmaşık iktidar biçiminin uygulanmasını sağlayan kurumlardan, usullerden, çözümlere ve düşüncelerden, hesap ve taktiklerden oluşan bütünü kastediyorum. İkinci olarak, ‘yönetimsellik’ derken, Batı'nın tamamında, ‘yönetim’ olarak adlandırabileceğimiz bu iktidar tipini diğerleri (hükümlerlik ve disiplin) üzerinde egemen kılmayı çok uzun süredir sürdüren eğilimi, kuvvet çizgisini kastediyorum. Bu iktidar tipi beraberinde bir yandan yönetime özgü bir dizi aygıtın gelişimini, diğer yandan ise bir dizi bilmeyi getirmiştir (Foucault, 2013, s. 97-98).

Foucault, ders boyunca güvenlik ya da norm bağlamında yönetimsellik ile hükümlerlik ve disiplin gibi kavramlar arasındaki ayrımları ortaya koyar. Yönetimselliğin kendine özgü aygıt, taktik ve stratejilerinin yanı sıra -istatistik başta olmak üzere- getirdiği yeni bilme biçimleri de vardır (Özmağas, 2021, s. 136). Ve “Nihayet, ‘yönetimsellik’ derken, Orta Çağ’daki adalet devletinin 15. ve 16. yüzyıllarda idari bir devlete dönüştüğü, yavaş yavaş ‘yönetimselleştiği’ süreci, daha doğrusu bu sürecin sonucunu anlamak gerekir” (Foucault, 2013, s. 98) der. Yönetimsellik, pek çok

verde sık sık “yönetme sanatı” ya da “yönetme sanatları” (Foucault, 2020, s. 36-37) olarak da ifade edilir.

Yönetimsellik derslerinin öncesinde, *Hapishanenin Doğuşu* (Discipline and Punish The Birth of the Prison) (1975) kitabında Foucault iktidarı gözetim, disiplin ve ceza bağlamında daha farklı stratejilerin işlediği bir mekanizma olarak ele alır. Modern anlamda iktidarlarda -ki iktidar önemli kavramlarından biridir- özellikle 18. yüzyıldan bu yana nüfus artışı, burjuvazinin meşruiyetini sağlaması, merkezi otoriter yönetimlerin yerini parlamenter sistemlere bırakması gibi nedenlerle yeni bir disiplin anlayışı gelişmiştir. Bu disiplin anlayışlarını eski ve yeni olmak üzere ikiye bölersek; eski olan örneğin kraliyet yönetimleri karanlık ve tecrit edilmiş bir cezalandırma yöntemi üzerine kurulu, itaat etmeyenleri ya da cüzzamlıları sürgüne gönderen, vebalıları parçalara ayırarak evlerine kapatan, varlığını görünürlüğü üzerinden meşrulaştıran, şiddet ve cezaya dayalı, kısacası fazla maliyet üzerinden az verim alan bir sistem üzerine kurulmuştur. Yeni disiplin anlayışı ise -ki bu, Jeremy Bentham’ın panoptikon kavramında billurlaşmaktadır- kendisi görünmeyen ancak herkesi gözetleme imkânına sahip olan, hiyerarşik olarak örgütleyen, insanları “normal” ve “anormal” kategorilerine ayırarak anormalleri şeffaf ve gözlenebilir hale getiren, kısacası az maliyet üzerinden oldukça verimli ve sistematik bir işleyiş sunan disiplin modelidir. Bu ikinci model, sadece “anormal” olanları gözetim altında tutulmak üzere bir kuruma (akıl hastanesi, hapishane vb.) kapatmakla kalmaz, aynı zamanda “normal” kategorisinde yer alan bireylerin hiçbir müdahaleye gerek kalmaksızın kendi kendilerine toplumsal olarak “disipline edilmiş” bireyler olarak kalmasını da garantiler. Burada panoptikon, oldukça yerinde bir metafor olarak şöyle tarif edilir:

Bentham’ın Panopticon’u bu düzenlemenin mimari biçimidir. Bunun ilkesi bilinmektedir: çevrede halka halinde bir bina, merkezde bir kule; bu kulenin halkanın iç cephesine bakan geniş pencereleri vardır; çevre bina hücrelere bölünmüştür, bunlardan her biri binanın tüm kalınlığını kat etmektedir; bunların, biri içeri bakan ve kuleninkilere karşı gelen, diğeri de dışarı bakan ve ışığın hücreye girmesine olanak veren ikişer pencereleri

vardır. Bu durumda merkezi kuleye tek bir gözetmen ve her bir hücreye tek bir deli, bir hasta, bir mahkûm, bir işçi veya bir okul çocuğu kapatmak yeterlidir. Geriden gelen ışık sayesinde, çevre binadaki hücrelerin içine kapatılmış küçük silüetleri olduğu gibi kavramak mümkündür. Ne kadar kafes varsa, o kadar küçük tiyatro vardır, bu tiyatrolarda her oyuncu tek başınadır, tamamen bireyselleşmiştir ve sürekli olarak görülebilir durumdadır. Görülmeden gözetim altında tutmaya olanak veren düzenleme, sürekli görmeye ve hemen tanımaya olanak veren mekânsal birimler oluşturmaktadır. Sonuç olarak, hücre ilkesi tersine döndürülmekte veya daha doğrusu onun üç işlevi –kapatmak, ışıktan yoksun bırakmak ve saklamak- ters yüz edilmektedir, bunlardan yalnızca birincisi korunmakta, diğer ikisi kaldırılmaktadır. Tam ışık altında olma ve bir gözetmenin bakışı, aslında koruyucu olan karanlıktan daha fazla yakalayıcıdır. Görünürlük bir tuzaktır (Foucault, 1992, s. 251).

Bu haliyle mahkûmlar (hastalar, çocuklar, öğrenciler, akıl hastaları vb. de olabilir) toplumsal olarak disiplin altına alınmakta, üzerlerinde olabilecek muhtemel bir gözetim durumuna karşı mütemadiyen “terbiye edilmiş” bir şekilde davranmak zorunda kalmaktadırlar. Dolayısıyla “Panoptikon, çok farklı arzulardan hareketle, türdeş iktidar etkileri imal eden harika bir makinedir” (Foucault, 1992, s. 254). Panoptikon, bir tarafın gözetlendiği ve diğer tarafın gözetlediği göz önünde bulundurulduğunda asimetriktir. Güç kullanmaya gerek kalmadan işleyen, insanlar üzerinde deney yapmaya elverişli, zihinsel bir erk kurma işlevine sahip, çok fazla insanı az sayıda insan yoluyla disipline ettiğinden ekonomik olan bir sistemdir. Bu sistem, özü itibarıyla toplumsallığın bir nevi dışavurumudur, zira disipline etmek eskiden olumsuz bir davranışın (örneğin hırsızlık yapmak) cezalandırılması üzerinden işlerken, artık olumlu bir davranışa (örneğin terbiyeli ve iyi eğitim almış olmak) yönlendirmek olarak yürür.

Daha sonrasında Foucault, özellikle Amerika’daki makalelerinde ve röportajlarında, iktidar, özgürlük ve umut hakkındaki görüşlerine ilişkin revizeler gerçekleştirme ihtiyacı hisseder. En azından, yukarıda özetlediğimiz *Hapishanenin Doğuşu* çalışmasındaki retoriğinde hata bulmuş gibi görünür; iktidarın belirli kullanımlarının bireyleri evcilleştirme ve tabi kılma konusunda neredeyse mutlak bir yeteneğe sahip olduğu izlenimini vermiş olabileceğini kabul eder. Foucault, 1982 tarihli “Özne ve İktidar” adlı makalesinde tam tersine, yalnızca şu ya da bu şekilde hareket

etmekte özgür olan bireylere hitap ettiğinde iktidarın (salt fiziksel güç ya da şiddetten ziyade) iktidar olduğunu doğrular. İktidar ‘başkalarının eylemleri üzerindeki eylemler’ olarak tanımlanır: yani onların fail olma kapasitelerini ortadan kaldırmak yerine varsayar; açık bir dizi pratik ve etik olasılıklar üzerinden ve bunlar aracılığıyla hareket eder. Dolayısıyla, her ne kadar güç insan ilişkilerinde her yerde mevcut olan bir boyut olsa da bir toplumdaki güç asla sabit ve kapalı bir rejim değildir; daha ziyade sonsuz ve açık bir stratejik oyundur. Bununla ilgili şöyle yazar:

İktidar ilişkisinin özünde yatan ve onu devamlı kışkırtan etken, istencin boyun eğmeyişi ile özgürlüğün inadıdır. Özsel bir uzlaşmazlıktan söz etmektense, bir “çekişme”den (agonizm) söz etmek, aynı zamanda hem karşılıklı teşvik etmeyi hem de mücadeleyi içeren bir ilişkiden söz etmek; birbirine karşı her iki tarafı da felce uğratan yüz yüze bir kapışmadan ziyade sürekli bir kışkırtmadan söz etmek daha yerinde olur (Foucault, 2021, s. 75).

Foucault, yönetimsellik analiz perspektifini dört farklı tarihsel alana uygular: Birincisi Yunan felsefesinde ve daha genel olarak antik çağda ve erken Hıristiyanlıkta hükümetin doğası, teması ve bir biçim olarak hükümet fikri olarak “pastoral güç”; ikincisi erken modern Avrupa’da devlet aklı ve polis devleti fikriyle bağlantılı hükümet doktrinleri; üçüncüsü yönetim sanatının bir anlayışı olarak kabul edilen liberalizmin 18. yüzyıldaki başlangıcı; ve son olarak Almanya, ABD ve Fransa’daki savaş sonrası neoliberal düşünce biçimlerini hükümetin rasyonelliğini yeniden düşünmenin yolları olarak değerlendirir. Foucault’ya göre bu farklı ve süreksiz dönemler, ders başlıklarından birinin formülünde özetlenen ortak bir ilgi odağıyla birbirine bağlıdır: ‘Omnes et singulatim’ (hepsi ve her biri). Foucault, Batı toplumlarındaki hükümet pratiğinin gelişiminin karakteristik (ve sorunlu) bir özelliğini, herkesin ve her birinin hükümeti olacak ve kaygıları aynı anda ‘bütünleştirmek’ ve ‘bireyselleştirmek’ olacak bir siyasi egemenlik biçimine yönelmek olarak ele alır (Gordon, 1991, s. 3).

Yönetimsellik, en özlüce nasıl yönetileceği ile ilgilidir. Foucault, “nasıl?” sorusu üzerinde çokça duran bir sosyal bilimci olarak, bu sorunun “gizli bir iktidar metafiziği ya

da ontolojisi” geliştirme işlevi taşımadığını, daha çok “iktidar tematiğinde eleştirel bir araştırma girişimi” (Foucault, 2021, s. 69) olarak bu soruya yer verdiğini söyler. İlk bölümde de yer verildiği gibi, ele aldığı iktidar biçimi;

Bireyi kategorize ederek, bireyselliğiyle belirleyerek, kimliğine bağlayarak, ona hem kendisinin hem de başkalarının onda tanımak zorunda olduğu bir hakikat yarası dayatarak doğrudan gündelik yaşama müdahale eder. Bu, bireyleri özne yapan bir iktidar biçimidir. Özne sözcüğünün iki anlamı vardır: Denetim ve bağlılık yoluyla başkasına tabi olan özne ve vicdan ya da özbilgi yoluyla kendi kimliğine bağlanmış olan özne. Sözcüğün iki anlamı da boyun eğdiren ve tabi kılan bir iktidar biçimi telkin eder (Foucault, 2021, s. 62-63).

Daha sonra algoritmik yönetimsellik kavramında da karşımıza çıkacak bir biçimde, Foucault “devlet iktidarının hem bireyselleştirici hem de bütünselleştirici bir iktidar biçimi” (Foucault, 2021, s. 64) olduğunun altını kuvvetle çizer. Foucault’nun yönetimsellik analizine üç büyük eleştiri noktası vardır: Birincisi, Marksist solun sıklıkla dile getirdiği itirazlardan biri olarak, iktidar ilişkilerinin ayrıntılarına ve belirli tekniklerin ve uygulamaların ayrıntılı dokusuna gösterilen bu yeni ilginin, siyasetin küresel sorunlarına, yani toplum ve devlet arasındaki ilişkilere değinmede veya bunlara ışık tutmada başarısız olmasıdır. İkincisi Foucault’nun toplumu, her yerde mevcut, boyun eğdirici iktidar ilişkileri ağı olarak temsilinin, anlamlı bireysel özgürlük olasılığını dışlıyor görünmesidir. Üçüncü bir şikâyet ise Foucault’nun insani ceza reformizminin etkilerine ilişkin belirgin derecede kasvetli açıklamasının, nihilizm ve umutsuzluktan oluşan genel bir siyasi felsefeye tekabül etmesidir (Gordon, 1991, s. 4).

Bunlara karşılık, Foucault, yönetimsellik üzerine verdiği derslerinde, bireysel öznelerle ilgili tekniklerin toplumun tamamını yönetmeye yönelik tekniklerle aynı analiz tarzına tabi tutulabileceğini savunur. Mikro ve makro düzeydeki güç çalışmalarında metodolojik bir süreksizlik olmadığını belirtir. Foucault, Marksist eleştirmenlerin kendisine yönelik devlet teorisinden kaçındığı suçlamasını kabul ederken, bir yandan da siyasi teorinin kurumlara fazla, uygulamalara ise yetersiz ilgi göstermesini eleştirir. Halbuki devletin özü olmadığını ve modern devletin faaliyetlerinin doğuştan gelen

eğilimlerden türetilmeyeceğini savunur. *Hapishanenin Doğuşu* kitabında olduğu gibi, cezalandırma uygulamalarının gerekçesi ve anlamındaki değişimlere öncelik verir (Gordon, 1991, s. 4).

Foucault, iktidarın mikrofizik ve makrofiziği arasındaki bağlantılara ilişkin görüşünü *Cinselliğin Tarihi*'nin (The History of Sexuality) 1. cildinin (1976) son bölümünde geliştirmeye başlar. Burada, özellikle canlı varlıklar olarak düşünüldüğü sürece kişiler üzerinde uygulanan iktidar biçimlerini belirtmek için “biyoiktidar” terimini ortaya atar:

Egemen iktidarın simgelediği eski öldürme gücü, yerini artık titizlikle bedenlerin yönetimine ve yaşamın hesapçı bir biçimde işletilmesine bırakır. Klasik çağ boyunca hızla farklı disiplinler -dil, okullar, kolejler, kışlalar, atölyeler- gelişir ve aynı zamanda siyasal pratikler ve iktisadi gözlemler alanında doğurganlık, uzun yaşama, kamu sağlığı, konut, göç sorunları belirir; yani bedenlerin boyun eğmesini ve nüfusların denetimini sağlamak üzere çeşitli ve çok sayıda tekniğin pıtrak gibi bitmesine tanık olunur. Böylece bir ‘biyo-iktidar’ çağı başlar (Foucault, 2007, s. 103).

Biyoiktidar, bireysel cinsellik ve üreme sorunlarının ele alındığı bir nüfusun üyeleri olarak öznelerle ilgilenen politikadır. Foucault, 1978'deki derslerinde bu biyoiktidar veya biyopolitika temasını, bir bakıma hükümet temasına yaklaşımla yakından ilişkilendirerek yeniden gündeme getirir. Buradaki temel bağlantılardan biri, modern biyopolitikanın yeni bir tür karşı-politika ürettiği algısıdır. Hükümet pratikleri, bireysel cinsel davranışların bireysel ayrıntılar biçiminde giderek daha dolaysız bir şekilde ‘yaşama’ yöneldikçe, bireyler aynı yaşamın ihtiyaçlarını ve zorunluluklarını siyasi karşı taleplerin temeli olarak formüle etmeye başlarlar. Dolayısıyla biyopolitika, Foucault'nun burada iktidar ilişkilerinin ‘stratejik tersine çevrilebilirliği’ olarak adlandırdığı şeyin ya da hükümet pratiği terimlerinin direniş odaklarına dönüştürülebileceği yolların önemli bir örneğini sağlar. Bu aynı zamanda, 1978'deki derslerinde belirttiği gibi, ‘davranış yönetimi’ (conduct of conduct) olarak hükümetin tarihinin, muhalif ‘karşı hareketlerin’ tarihiyle iç içe geçme şekli anlamına gelir (Gordon, 1991, s. 4-5).

Dolayısıyla yeniden gözden geçirip daima regülasyonlara tabi tuttuğu teorisiyle birlikte Foucault arkasında oldukça zengin bir tartışma zemini bırakır. Böylece sosyal bilimlerde güncel konuların dönüp dolaşıp Foucault'ya bağlandığı gibi, algoritmik dispoitifleri oldukça iyi “betimleyen” *algoritmik yönetimselleşme* ile yine Foucault'ya başvurmak zorunda kalıyoruz. Şimdi, yapay zekâya göre güncellenmiş bir yönetimsellik kavramına yakından bakalım.

## 2. Algoritmik İmajın Politikası: Algoritmik Yönetimselleşme

Antoinette Rouvroy ve Thomas Berns'in Foucault'nun yönetimsellik kavramından hareketle ortaya koyduğu *algoritmik yönetimsellik* (algorithmic governmentality) kavramı bu yeni iktidar biçimini anlayabilme yolunda bir hat çizer. 2013 yılında yayımladıkları “Algoritmik Yönetimsellik ve Kurtuluş Umudu: İlişkiler Yoluyla Bireyleşmenin Önkoşulu Olarak Farklılık?”<sup>99</sup> isimli makalenin başlığından<sup>100</sup> da hemen fark edilebileceği gibi, algoritmik yönetimsellik bir kurtuluş umudu, bir özgürleşme beklentisi olarak kavranır. Bu yaklaşımı tartışmadan önce, bu kavramla yazarların bize ne anlatmak istediğini ele almak gerekiyor.

Terimi çok geniş bir şekilde kullandıklarını ifade eden yazarlara göre algoritmik yönetimsellik şu anlama gelir: “Olası davranışları modellemek, öngörmek ve önceden etkilemek amacıyla büyük verilerin otomatik olarak toplanması, bir araya getirilmesi ve analiz edilmesi üzerine kurulu belirli bir (a)normatif veya (a)politik rasyonelite türü” (Rouvroy & Berns, 2013, s. 10). Başka bir deyişle algoritmik yönetimsellik, “bireysel dijital ayak izlerinin toplanmasıyla biriktirilen veriler aracılığıyla ortaya çıkan profillere dayanan yönetim ve iktidar biçimidir” (Şan, 2022, s. 115). Yazarlar Foucault artık ölmüş

---

<sup>99</sup> Bu konuda Emre Şan'ın makalesinden oldukça faydalı bir kaynak olarak istifade ettim. Bknz. Şan, E. (2022). “Bernard Stiegler'in Teknoloji Felsefesi Problemleri: Algoritmik Yönetimsellik ve Bilişsel Proleterleşme”. *ViraVerita E-Dergi: Disiplinlerarası Karşılaşmalar*, Sayı 15, ss.105-135.

<sup>100</sup> Algorithmic Governmentality and Prospect of Emancipation: Disparateness as a Precondition for Individuation through Relationships?.

olduđuna gre, kendilerini de Foucault'ya sadık kalmaya mecbur hissetmediklerinden ve Foucault'nun bir yorumcusu olmadıklarından, onun ynetimsellik kavramını bař ařađı çevirmek gerektiđini iddia ederler: “Algoritmik ynetimsellikte, rneđin, artık norma gre itaatkr bedenler retmekten ziyade normları bedene itaatkr hale getirmenin sz konusu” olduđunu savunurlar (Rouvroy & Berns, 2013, s. 23). Bu, řu anlama gelmektedir: “giderek artan bir řekilde, ‘gç’ algoritmik ynetimselliđin znelerini artık fiziksel bedenleri veya ahlaki vicdanları aracılıđıyla deđil, geleneksel iktidarın yasal sylemsel biçimindeki etkileri aracılıđıyla deđil, çođunlukla otomatik olarak, varoluřlarının ve gnlk yolculuklarının dijital izlerine dayalı olarak onlara atanan oklu ‘profiller’ aracılıđıyla kavramaktadır” (Rouvroy & Berns, 2013, s. 11).

Rouvroy ve Berns'e gre algoritmik ynetimselliđin ç ařaması vardır: “Birincisi, ok byk miktarda verinin toplanması (dataveillance) ve veri ambarlarının oluřturulmasıdır. İkincisi, veri iřleme (data processing) ve bilgi retimidir. Korelasyon zerinden alıřır. çncs ise davranıřlar zerine eylemdir (action on behaviours), bařka bir deyiřle bireylere uygulanmadır” (řan, 2022, s. 115). Tanımlanan ç ařamanın ve daha genel olarak algoritmik ynetimselliđin nesnesi veya hedefi, znelerin kendisi deđilse nedir? Ya da bařka bir deyiřle, zneleřme sreçlerinin olasılıđını nleyerek ya da en azından karmařık hale getirerek neleri ynetmek gerekir? Yazarlar ařama ařama rdkleri analizlerinde, algoritmik ynetimselliđin hedefinin artık zneler olmadıđını iddia ederler. Buna gre yazarların hipotezi “algoritmik ynetimin znesi olmayı bařaramayan nesnenin tam olarak iliřkiler” (Rouvroy & Berns, 2013, s. 20) olduđudur. Onlara gre “paylařılan veriler iliřkilerdir ve yalnızca iliřkiler olarak var olur; retilen bilgi iliřkilerin iliřkilerinden oluřur. Bundan kaynaklanan normatif eylemler, iliřkiler iliřkilerine atıfta bulunulan iliřkiler (veya ortamlar) zerindeki eylemlerdir. Bu nedenle, řimdi bu algoritmik ynetimin potansiyel yeniliđini, iliřkilerin ynetimi olarak, olasılıklar alanını organize etme uygulamalarının gerekliđinde tanımlamak” (Rouvroy

& Berns, 2013, s. 20) gerekir.

Foucault'nun meşhur panoptikon metaforu yoluyla anlattığı, öznelere üzerinde onları izleyerek kurulan otorite, Şan'a göre yerini yeni bir iktidar biçimine bırakır: "Algoritmik yönetimsellik geçmişteki iktidar biçimleri gibi bireyselleştirme yoluyla insanları izleyerek yönetmez. Bireylerin özgün yaşamları ve toplumsal rolleri, algoritmik yönetimselliğin temel odak noktası değildir. Bu yönetim biçimi, veri kaynaklarından elde edilen bilgileri kullanarak insanların olası davranışlarını tahmin etmeye çalışırken, gözetim toplumu gibi insanları kişiselleştirme amacı gütmeyiz" (Şan, 2022, s. 114). Bu kavramla birlikte, iktidarın yeni, incelikli ve limitsiz bir kapasiteye ulaşmaya çalıştığı görülür: "Bu yaklaşım, insanların kendi zihinsel ilişkilerini manipüle ederek, belirli profillerde düşünmeye ve davranmaya yönlendirir. Bu düşünce ve davranış kalıpları, tüketim veya siyasi tercihler gibi alanlarda kullanılabilir. Ancak, bu iktidar biçiminin hedefi mevcut güncel durum değil, potansiyel olanı kontrol etmektir (Şan, 2022, s. 114).

Artık güç giderek artan bir şekilde, fiziksel bedenler veya ahlaki vicdanlar üzerinden değil, bireylerin dijital izlerine dayalı olarak oluşturulan çeşitli "profiller" aracılığıyla varlık kazandığına göre (Rouvroy & Berns, 2013, s. 11-12), bu yeni iktidar düzeninde Althusser'in terminolojisiyle konuşursak, ideoloji artık bireyleri öznelere olarak değil, profiller olarak çağırır. Dolayısıyla artık tikel öznelere değil, profiller haline getirilen kategorilerden bahsetmeye başlarız. Peki, "öznenin profil aracılığıyla kavranması" somut olarak neye tekabül eder? Rouvroy'a göre bireyselleşme (individuation) ve özneleşme (subjectivation) düzeylerini de kapsayan aşırı rekabetçi bir toplumda yaşıyoruz (Rouvroy & Stiegler, 2016, s. 9) Yazar, söz konusu bu kendini başkalarıyla karşılaştırma halinin iyi bir şey olduğunu iddia eder. En azından artık kendi kendimize kapalı değildir ve bu kişiler arası bir bireyselleşmedir. Ancak hiperindeksli her birey aslında bir çokluktur, ancak diğerleri olmadan bir çokluktur çünkü bu düzenekte her

birey kendi istatistiksel referansı haline gelir. Verilen örneğe göre, öznenin profil aracılığıyla kavranmasını belirli çevrimiçi kitapçılardaki okuyucuların profilleri olarak düşünebiliriz. Çevrimiçi kitapçınızda, sizinle aynı kitapları satın alan kişiler, diğer kitapları da satın aldığından, size belirli bir kitap tavsiye edilir ve kendinizi bir topluluğa ait hissedebilirsiniz; ancak bu, hiçbir şekilde tanışmanın mümkün olamayacağı bir topluluktur. Bu devasa veri koleksiyonu kesinlikle hiçbir kontrol edilemez duruma yol açmaz, bunun nedeni bu sinyallerin onları yayan kişiler için önemsiz olmasından kaynaklanır. Hiç çevrimiçi olmasanız bile, her şeyden tamamen kopmuş olsanız bile, ki bu onlara göre bugün pek makul bir bakış açısı değildir, hakkınızda birçok bilgi edinmek için yalnızca komşunuzun çevrimiçi olması yeterlidir; bu kişinin yan tarafında yaşadığınız gerçeği bunu gerektirir (Rouvroy & Stiegler, 2016, s. 9).

Algoritmik yönetimselliğin tahmin edilebilirlik, geleceğe dönüklük, profile ve korelasyona dayanma anlamında üç önemli elementi vardır:

Üç noktaya değinmekle yetineceğiz: Birincisi, tahmin edilebilirlik, büyük verilerin bir araya getirilmesinden kaynaklandığında, yani gerçeğin çeşitliliğini 'basitçe' yansıtabilen verilerden kaynaklandığında, çok daha etkilidir. İkincisi, bireysel davranışların öngörülmesine dayalı eylemler, gelecekte, özellikle çevrenin kendisi tepkisel ve akıllı hale gelirse -yani, çok sayıda sensör aracılığıyla gerçek zamanlı veri toplar ve belirli ihtiyaçlara ve tehlikelere sürekli uyum sağlamak için bunları paylaşır ve işlerse, ki bu, bireylerin çevrimiçi geçirdikleri önemli yaşam süreleri boyunca zaten geçerlidir- çevreye müdahaleyle sınırlı olabilir. Böylece, bireyler üzerinde herhangi bir doğrudan kısıtlamadan kaçınılarak, itaatsizliklerinin veya belirli marjinallik biçimlerinin, çevrelerinin seviyesinde, giderek daha az olası hale getirilmesi sağlanır. Üçüncüsü, bir bireyin davranışına 'bağlı' profil, kullanılan korelasyonların çoğaltılmasıyla, tüm ayrımcı kategorilerden kaçınılıyormuş gibi ve hatta her bireyin en özgül olanını, büyük sayılar ve ortalamalardan en uzak olanı bile dikkate alabilecek şekilde, mükemmel verimlilikle özelleştirilebilir. Kısacası, bu, genel sınıflar ve kategorilere atıfta bulunmayan, görünüşte mükemmel 'demokratik' bir normatifliğin olasılığını sunar (Rouvroy & Berns, 2013, s. 9).

Görüldüğü üzere, algoritmik perspektifin veri havuzunda yer alan, ortalama olmayan, en sekte örneklerle bile ulaşabiliyor ve onları da havuzun içerisine dahil edebiliyor olması, yazarlar tarafından bir tür verimlilik (effectiveness) olarak ele alınır.

Bu durum bir açıdan gerçekten de böyledir. Söz gelimi, bir akademik çalışmada, mevcut örneklemin bütününe, üstelik oldukça detaylı enformasyonlarıyla birlikte erişebiliyor olmak, algoritmik perspektifin en önemli potansiyellerinden biri olarak “görünür”. Ancak makinenin aşırı teknikliğinden gelen bu nesnel görünümü hakkında iki şeyi gözden kaçırmamak gerekir. Birincisi, makineyi insandan tamamen özerk, kendi başına bağımsız bir varlık olarak ele alma yanılmasıdır. Daha önce de detaylarıyla tartıştığımız gibi, makine düzeneği, makine öğrenmesi sırasında uzmanlar tarafından “dizayn edilir” ve “öğrenmeyi” imite eder. Bunu yaparken bilimsel bilgiler, sanat yapıtları, toplumsal olaylar ve teyitlenmiş doğruların yanı sıra; toplumsal olarak insanlığa içkin olan tüm önyargılar, ayrımcılıklar, doxalar ve kanaatlarla de depolanmış bir durumdadır. İkincisi ise ekonomi-politik bağlamda yapay zekâ uygulamalarının özel şirketlere ait olması, söz konusu bu nesnel görünümündeki özerkliği ortadan kaldırır. Dolayısıyla makine öğrenimi sırasında yapay zekâyı dizayn eden uzman ve geliştiriciler, kamusal bir anlayıştan ziyade kurumsal bir çıkarı önceleyecektir.

İki zıt kutupta yer alan Bernard Stiegler ve Antoinette Rouvroy, Türkiye akademisinde görmeye alışık olmadığımız bir şekilde, 2013 yılında bir seminerde ortak bir oturum gerçekleştirirler. İlki teknolojik eleştirel ve ikincisi teknolojik iyimser olmak üzere iki farklı yaklaşımla bir araya geldikleri seminerde Rouvroy, yazdıkları makalede de belirttiği gibi büyük verinin özgürleştirici ve demokratikleştirici yönünü vurgular. Rouvroy’a göre büyük veri “bir dereceye kadar özgürleştiricidir çünkü artık herhangi bir *a priori* modeli veya herhangi bir sınıflandırmayı varsaymaz; bu nedenle büyük bir nesnellik duygusu hissederiz. Toplumsalın artık siyasi güç ilişkilerinin dikte ettiği sınıflandırmalardan geçmesine gerek kalmaması son derece demokratik görünüyor” (Rouvroy & Stiegler, 2016, s. 9). Rouvroy’a göre demek ki artık, siyasi parti ya da politikacılara dayanan güç ilişkilerinden ziyade, büyük veriye dayanan daha büyük bir

iktidar biçiminden bahsetmek ve bunun nesnel olduğu kadar demokratik de olduğunu söylemek mümkündür.

Buna karşılık olarak aynı oturumda Stiegler, her ne kadar Rouvroy ve Berns'in yaklaşımıyla dirsek teması içerisinde olsa da özne ve teknoloji ilişkisinde söz konusu bu "kurtuluş umudu" yaklaşımına karşı çıkar. Rouvroy'un teorisini her ne kadar önemli bulsa da onu sistemli bir şekilde eleştirir. Stiegler, algoritmik yönetimselliğin "entropik olduğunu ve dolayısıyla kendi kendini yok ettiğini" veya çok modası geçmiş bir ifadeyle söylese, "bu süreçlerin irrasyonel olduğunu" (Stiegler & Rouvroy, 2016, s. 16) savunur. Dolayısıyla ona göre bir sistem olarak önerilen bu kavramla geliştirilen şeyin yalnızca başarısızlığa yol açabileceği anlamına gelir. Buna rağmen Stiegler, algoritmik yönetimsellik kavramından çok etkilenir. Rouvroy'un yaptığı işin kendisini çok ilgilendirdiğini söyler. Ona göre Rouvroy'un "dijitale ilişkin analizi olağanüstü verimli ve gereklidir. İkincisi, nasıl çalışacağımızı bilmediğimiz bir geleneği" sorgulamaktadır (Stiegler & Rouvroy, 2016, s. 18). Ancak Foucault'nun izini takip ettiğini söyleyen Rouvroy'a itirazı vardır: "Eğer Foucault burada olsaydı seksen dört yaşının üzerinde olurdu ve algoritmik yönetimsellikten etkilenmiş olurdu ve tüm bunları daha önceden söylemiş olduğunu dile getirirdi. Öte yandan şimdi konuştuğumuz şeyle yüzleşecek, tüm filozofların hep yaptığı gibi gerçek olan her şeyi sorgulayacaktır" (Stiegler & Rouvroy, 2016, s. 18).

Algoritmik yönetimselliğin yükselişiyle birlikte Stiegler, anlayışta (understanding) kazandığımızı ama akıl yürütmede (reasoning) kaybettiğimizi düşünür. Çünkü "Kant, önemli olan tek şeyin akıl olduğunu ve aklın anlayış olmadığını ileri sürer. Akıl, yargıda bulunma anlayışı yoluyla sezgide deneyim alanından elde edilen verileri toplayan şeydir. Karar veren şey akıldır" (Stiegler & Rouvroy, 2016, s. 19). Dolayısıyla;

Artık eleştirme potansiyelimizi kaybettik, örneğin modellerin yalnızca yirmi yıllık toplanan verilerden oluşturulduğunu ve gerçekte ekonomide bir olasılık dışılık payı olduğu için sonsuz olmaları gerektiğini göremiyoruz. Kant'ın buna cevabı şudur: Olasılık dışı olan vardır ve bu

yüzden yargıda bulunmak için mantığa ihtiyacımız vardır (Stiegler & Rouvroy, 2016, s. 19).

Şan'a göre algoritmik yönetimsellikteki asıl mesele yargıda bulunma/karar vermenin ortadan kalkması nedeniyle iktidarın baskıcı boyutunun görünmez olmasıdır: "Onun etkileri neredeyse algılanamaz hale gelmiştir, öyle ki algoritma ve kullanıcı arasında bir tür mahremiyet alanı bulunur. Algoritmalar kullanıcıların ilgilerini ve yönelimlerini yakalayarak, dikkat ekonomisi ağı oluşturur. Bu ekonomi ilgiyi ve dikkati metalara kilitler. Stiegler'e göre<sup>101</sup> istatistiğin disiplin ve kontrolünden, algoritma ve enformasyonun kontrol edilemezlik durumuna geçiş, mevcut durumu bir boş vermişlik ve inkâr atmosferine sokar. Bu tam bir yönetilemezlik halidir" (Şan, 2022, s. 117).

Rouvroy ve Berns'e göre algoritmik yönetimsellik, en az kaydettiği kadar bir gerçeklik "yaratır". Tüketim "ihtiyaçlarını" veya arzularını tetikler, ancak bunu yaparken belirli yerlere, mallara veya hizmetlere erişim kriterlerini apolitik hale getirir; siyaseti değersizleştirir (çünkü iddiaya göre artık karar vermeye, belirsizlik durumlarında hakemlik yapmaya gerek yoktur, çünkü bunlar önceden etkisiz hale getirilmiştir); kurumları, kamu tartışmasını ortadan kaldırır; önlemenin yerine öngörme yoluyla önlemeyi (preemptive) koyar ve bu şekilde devam eder (Rouvroy & Berns, 2013, s. 19). Algoritmik yönetimsellik, projelerden yoksun olduğundan, Laurent Thévenot'un (2012) anladığı anlamda nesnellik yoluyla yönetimselliğin radikal bir versiyonunu sunar: "Nesnellik yoluyla yönetimsellikte, meşru otorite gerçekten de şeylerde yer değiştirir ve

---

<sup>101</sup> Stiegler'in önemli argümanlarından biri de genel proleterleşme hali içerisinde olduğumuzdur. Bu durumu şöyle örnekler: "Bir Japon, robotları 'işe alacağım' dedi ve bunu söylerken 'işe almak' kelimesini kullandı. Bu robotlar sadece otomat değiller, insansılar. Bu kişi ayrıca bu robotların Japon işçilerden çok daha iyi olacağını da söyledi. Bu çok ciddi bir soru, kesinlikle bir hikâye anlatma biçimi değil, gerçekten çok ciddi. Dört ay önce Amazon, kendi kullanımı için on bin robot üretecek bir otomasyon şirketi satın aldığını ve herkesi işten çıkaracağını duyurdu" (Stiegler & Rouvroy, 2016, s. 22). Öte yandan, Haziran 2024 yılı itibarıyla insansı robotların fiyatları 16 bin dolara kadar düşerken, pazarın büyüklüğü 2 milyar doları bulur. Tahminler 2040'ta dünyada 1 milyar insansı robot olacağını gösteriyor (İldeniz, 2024). "Yapay zekâ işimizi elimizden alacak mı?" sorusu, oldukça sık sorulan bir soru olması ve böyle bir ihtimal taşıması bakımından oldukça önemlidir. Bu tezin sınırlılıkları gereği kapsamına girmemekle birlikte, her yeni gelen teknolojide benzer soruların sorulmuş olmasını hatırlatmakta fayda var. Bir kez daha tekrar edecek bu yeni durum, kapitalizmin krizlerine yeni bir kriz daha ekleyebileceği gibi bu krizden güçlenerek çıkabileceği bir sonuca da çıkabilir. Ancak her durumda bazı iş kollarında işsizliğin yaşanmaya başladığını not düşmek gerekiyor. Bu, tezi okuyan araştırmacılar için derinlemesine tartışılması gereken diğer önerilerden biridir.

dağıtılır, bu da onu kavramayı ve sorgulamayı zorlaştırır, çünkü gerçekçilik adına hüküm sürer ve siyasi görünürlüğünü kaybeder” (Thévenot, 2012). Algoritmik yönetimselliğe dair bu nesnellik vurgusunun daima siyasi görünürlüğün kaybolması ve apolitizasyon ile bitişik bir şekilde okunması Foucault’nun “iktidar her yerdedir” argümanına gelen eleştirilerle benzerlik taşır. Söz gelimi, Nancy Fraser, Foucault’nun çalışmalarının zenginliğinin hakkını vererek ancak teorisinin bazı muğlak kısımların keskinleşmesi gerektiğini önererek tartışır: “Foucault’ya göre modern iktidarın bireylere devlet ya da egemen tarafından tepeden inme bir şekilde uygulanmadığı birçok kez belirtilmiştir. Aksine, toplumsallık, bedenin en küçük kılcal damarlarına kadar her yerde dolaşır. Ancak iktidar her yerdeyse ve tek bir kaynaktan ya da tek bir yönde ortaya çıkmıyorsa bu söylem modern iktidarın gerçek karakterini maskeleyen ve böylece tahakkümü gizleme işlevi görebilir” (Fraser, 1981, s. 280-281). Ancak Foucault ile yukarıda yer alan yazarların arasındaki fark şudur ki, Foucault iktidarın bu özelliğini, Fraser’ın diliyle söylersek “paranteze alarak” da olsa eleştirel bir konumlanma ile ele alırken, söz konusu bu yazarlar aynı özelliğin çok daha aşırılaştırmış olan bu aşamasını daha demokratik ve özgür bir toplum tahayyülünde ileri bir safha olarak ele alırlar. Daha da önemlisi, Foucault, “yönetme sanatı” olarak yönetimselliğin tam karşısına, ileride de tartışacağımız gibi, “o kadar da yönetilmeme sanatı” olarak eleştiriyi, eleştirel tavrı konumlandırır.

Bir tür teknolojik rasyonalite olarak ifade edebileceğimiz, bu fazla iyimser görünen algoritmik yönetimsellik yaklaşımına iki farklı argümanla eleştiri getirilebilir. Birincisi, özellikle 2010 yılından itibaren yapay zekâ araştırmalarının üniversitelerden şirketlere kaymış olmasıyla birlikte, makinenin mutlak “nesnel” konumunun sarsılmasıdır. OpenAI’nın eski kurucu ortağı ve baş bilim insanı Ilya Sutskever, büyük sinir ağları için veri merkezlerinin maliyetinin yapay zekâ araştırmalarını üniversitelerden şirketlere kaydırıldığını dile getirir. Şirketin, yatırımcılarına ve çalışanlarına olan yükümlülüğünü yerine getirdikten sonra tekrar kâr amacı gütmeyen bir kuruluş haline

geleceğini taahhüt eder. Ilya Sutskever bu durumu şöyle açıklar:

OpenAI'nin misyonu tamamlanana kadar sadece kâr amacı gütmeyen bir kuruluş olarak kalabilmesi anlamlı bir açıdan tercih edilebilir olurdu. Ancak, belirtmeye değer noktalardan biri, bu veri merkezlerinin çok yüksek maliyetidir. Çeşitli yapay zekâ girişimleri hakkında okuduğunuzdan eminim ve topladıkları paranın büyük çoğunluğu bulut sağlayıcılarına gidiyor. Neden böyle? Çünkü büyük sinir ağlarının doğası gereği çok fazla hesaplama gücüne ihtiyaçları var, mesele bu. Bu konuda akademi ve yapay zekâ şirketleri arasında bir ayrımın oluştuğunu görebilirsiniz. Uzun yıllar boyunca, yapay zekâ alanındaki ileri araştırmalar üniversitelerin akademik bölümlerinde gerçekleştirildi. Bu durum 2010'ların ortalarına kadar devam etti, ancak projelerin karmaşıklığı ve maliyeti çok arttığında üniversitelerin rekabetçi kalması mümkün olmadı ve şimdi üniversitelerin yapay zekâ araştırmaları katkı sağlamanın başka yollarını bulmak zorunda. Bu yollar mevcut, ancak şirketlerin şu anda katkı sağlama şekline farklı. Bu bağlamda, kâr amacı gütmeyen bir kuruluşa para veren insanlar bu parayı asla geri alamazlar. Bu gerçek bir bağlıdır ve inanın ya da inanmayın, insanları kâr amacı gütmeyen bir kuruluşa para vermeye ikna etmek oldukça zordur. Bu yüzden çözüm nedir diye düşündük ve dünyadaki tüm kurumsal yapılarda benim bildiğim kadarıyla benzersiz bir fikirle ortaya çıktık. OpenAI'nin kurumsal yapısı kesinlikle benzersizdir. OpenAI kâr amacı gütmeyen bir şirket değildir; kârı sınırlandırılmış bir şirkettir. Bu, OpenAI'deki hisse senedinin normal bir şirketteki hisse senedi yerine daha çok bir tahvil olarak görülebileceği anlamına gelir. Tahvilin ana özelliği, ödendikten sonra bitmiş olmasıdır. Yani, OpenAI'nin yatırımcılarına karşı sonsuz bir yükümlülüğü değil, sınırlı bir yükümlülüğü vardır (Sutskever, 2023).

Buna göre, herhangi bir şirketten farklı bir şekilde yapılandırılmış olsa da yukarıda da belirtildiği gibi OpenAI “kâr amacı gütmeyen bir şirket değildir”. Her durumda bunun tam aksi mümkün olmazdı, zira pek çok kereler değinildiği gibi makine öğrenimi ve yapay zekâ araştırmaları herhangi bir alandan çok daha fazla enerji ve dolayısıyla maliyet gerektirir. Böyle bir muazzam kaynak gereksinimi içerisinde büyümekte olan algoritmik dispozitifin “iktidar her yerdedir” argümanından daha da ileri bir aşamaya geçtiği, yargıda bulunma/karar verme süreçlerinin öngörüler yoluyla önlendiği ve dolayısıyla sistemin daha az görünür olmak suretiyle teşhis ve tedavi etmesi daha zor olduğu doğrudur, ancak tüm bunların daha demokratik bir dünya tasavvurunda nasıl bir konumda olduğu tartışmaya açıktır.

Yapay zekâyı bir tür sihirli değnek gibi gören böyle bir yaklaşıma karşılık ikinci

argüman ise oldukça güncel bir olay olan ABD Başkanlık seçimleri öncesinde

Cumhuriyetçi aday Donald Trump'ın bir miting konuşmasında ortaya çıkar:

Amerika'nın kaderi düşmanlarımıza liderlik etmek ve endüstrimizi asla başkalarına teslim etmemektir. Bazılarınız yapay zekâ üzerinde çalışıyor ama aynı zamanda elektrik denen bir şeye de ihtiyacınız var. Yapay zekâ çok fazla elektrik gerektirir. Çin'in bunu yapması daha kolay çünkü çevresel etki bildirimimiz var ama kimsenin mümkün olmadığını düşündüğü bir şey yapacağız. Hâkim olmak için bugün Amerika Birleşik Devletleri'nde sahip olduğumuz elektriğin iki katı kadar büyük miktarda elektriğe ihtiyacınız olacak. Bunu yapacağız. Çevre dostu bir şekilde elektrik üretmek için fosil yakıtları ve nükleer enerjiyi kullanacağız. O kadar çok güç yaratacağız ki, 'Lütfen Başkan, daha fazla güce ihtiyacımız yok' diyeceksiniz. Orta batıda elektrikli araçlar için şarj istasyonları açıldı. Biliyorsunuz Elon'u (Musk) seviyorum. O harika. Beni destekledi ve bu büyük bir destektir. Ancak herkesin elektrikli araba sahibi olması gerekmiyor. Ona söyledim. Dolayısıyla bu yetkiyi kaldıracağız. Bazıları benzinli arabaları, bazıları hibritleri, bazıları ise elektrikli arabaları sever. Hepsi çok iyi. Bence Elon'un yaptığı harikaydı ve o da bunu anladı. Eğer anlamasaydı muhtemelen beni desteklemezdi (Trump, 2024).

Bu konuşmada, yapay zekânın anavatanı olan ABD'de -post-hakikat kavramını neredeyse cisimleşmiş bir şekilde üzerinde taşıyan- bir aday olan Donald Trump'ın hem yapay zekâyâ verdiği destek hem de en büyük yapay zekâ geliştiricilerinden biri olan Elon Musk'tan aldığı destek öne çıkar. Trump'ın başkanlığını alenen destekleyen pek çok açıklama yapan Elon Musk<sup>102</sup>, günümüzde kanaatlerin en fazla dolaşımında olduğu dijital kamusal mekân olan X'in (Twitter) de sahibidir. Rouvroy ve Berns'ün yargıda bulunma süreçlerini insandan alıp makineye verirken ona atfettikleri bu "apolitik rasyonalite"nin gayet politik bağlamı, yargıda bulunma süreçlerinin askıya alınması ve bunun makine tarafından karşılanması özelliğini taşıyan makinenin karar mercileri tarafından hiçbir gize gerek duyulmadan teknoloji burjuvazisi ile siyaset arasındaki ilişkide açıkça beyan edilmektedir.

Algoritmik yönetimsellik kavramının ne anlama geldiğini teorik bağlamda ele almanın ardından, şimdi de betimsel bağlamda işaret ettiği izleri takip ederek kategoriler

---

<sup>102</sup> Elon Musk'ın sahip olduğu, X platformu üzerinden kullanılan yine kendisine ait olan Grok 2 isimli yapay zekâ modeli, imaj üreten diğer yapay zekâ modellerinin aksine kullanıcılara ünlü insanların imajlarını üretme, cinsel içerikli ya da şiddet içeren imajlar üretme konusunda hiçbir kısıtlama koymamaktadır.

oluşturmaya ve bu kategorileri güncel algoritmik imajlar üzerinden tartışmaya başlamanın zamanıdır. Söz konusu bu imajlar, tezin konusuyla oldukça ilişkili bir biçimde algoritmalar yardımıyla, ancak insan öznelliğine dayanarak seçilmiş ve analiz edilmiştir. Algoritmalar, belirli bir konuya odaklanan bir kullanıcıya sürekli benzer konuda içerik sunmak, bu sayede hangi platformdaysa orada daha fazla zaman geçirmesini sağlamak üzerine kurulu bir mantık üzerinden işler. Dolayısıyla bir araştırmacı, sürekli bir konu etrafında araştırmalar yaptığından dolayı, algoritmaların ona sayısız görsel, haber, imaj, reklam, eğitim, yasa, yeni gelişme sunduğuna şahit olur. Benzer şekilde algoritmanın sunduğu en güncel içerikler takip edilerek, ancak sadece onun seçimlerine ve analizlerine yaslanmadan, kendi insan öznelliğini de işe katarak bir analiz gerçekleştirmeye çalışıyorum. Böylece makineyi özneleşen bir konumdan çıkararak bir tür araç olarak ele almayı sadece teorik olarak değil, pratik olarak da edimselleştirmiş bulunuyorum.

## **2.1. Analiz VIII: Ouchhh'dan *Meksika'nın Gözü* (2022) ve Geleceğe Yönelikleşme**

İstanbul merkezli uluslararası üne sahip yaratıcı stüdyo Ouchhh<sup>103</sup> tarafından tasarlanan ve MASSIVart tarafından küratörlüğü yapılan *Meksika'nın Gözü* (The Eye of Mexico), Latin Amerika'daki ilk halka açık yapay zekâ sanat sergisidir ve Mexico City'nin batısındaki bir emlak kompleksi olan Neuchâtel Polanco'da yer alır. Ouchhh stüdyosu, 2020 yılında MIRA ve MASSIVart tarafından başlatılan Global Sanatçılar Çağrısı'nı bu eseriyle kazanır ve 2022 yılında halka açılır. Bu eser, yaratıcılarının ifadesiyle “Meksika'nın başkenti Mexico City'nin geleceğine açılan bir portal niteliğindedir” (Ouchhh, 2022). Onlara göre yapay zekâ destekli bu heykel, Meksika'nın

---

<sup>103</sup> Ouchhh, yurtdışında Berlin, Barcelona ve Los Angeles'ta şubelere sahip İstanbul merkezli bir yapay zekâ stüdyosudur.

demografik, kentsel ve hareketlilik verilerini “ustaca” içerisinde barındırır: “Bu heykel bizi Meksika’nın geleceğine ve Neuchâtel Polanco’nun etkileyici gayrimenkul geliştirme projesinin, Nuevo Polanco bölgesinin kentsel evriminde bir dönüm noktasına taşıyacaktır” (Ouchhh, 2022). *Meksika’nın Gözü*, “geçmiş ve şimdiki verileri kullanan Meksika’nın geleceğine açılan bir portaldır” (MIRA, 2022).



**Görsel 22.** *Meksika'nın Gözü*, Ouchhh (2022), Veri Heykeli

Algoritmik dispoitifin zamanla kurduğu bağ, bu analiz üzerinde görünürlük kazanıyor. Algoritmik yönetimselliğin etki alanı şimdiki zamandan ziyade, gelecekte yer alır. Bu yönetim biçimi, esasen ne olabileceği ile ilgilidir; alınan eylemlerden ziyade eğilimlerle ilgilenir. Rouvroy ve Berns'e göre örneğin, cezai kovuşturma veya sivil sorumluluk, yalnızca işlenmiş veya işlenmekte olan suçlarla (suçüstü hali) veya iddia edilen zararlarla ilgilenirken, algoritmik yönetimsellik, mevcut an içinde olasılığı algılamakla kalmaz, aynı zamanda bir “artırılmış gerçeklik”, “geleceğin hafızası” olan bir gerçeklik üretir ve sistematize edilmiş tesadüflerin rüyasına madde kazandırır. Bu açıdan bakıldığında, gerçekliğimiz olasılıkların alanı haline gelmiştir; normlarımız olasılığı doğru ve içkin bir şekilde öngörmek ister ve bunu yapmanın en iyi yolu, bize uygun olan ve içine kolayca kayabileceğimiz bir olasılıklar alanı sunmaktır. Biri eski diğeri ise yeni yönetimlere ait olan *hukuki söylemsel normatiflik* ve *istatistiksel normatiflik* arasında bir

ayırım çizerler. Hukuki söylemsel normatiflik, davranışlar üzerinde herhangi bir eylemden önce söylemsel ve aleni olarak belirlenmiştir, dolayısıyla bu normatiflikle kısıtlanmıştır, ancak ona uymama riskiyle birlikte uymama olasılığını da barındırmaktadır. Ancak, istatistiksel normatiflik, hiçbir zaman önceden tanımlanmaz ve her türlü söylemselliğe direnç gösterir. Sürekli olarak davranışlar tarafından kısıtlanır ve paradoksal bir şekilde herhangi bir itaatsizlik biçimini imkânsız hale getirir gibi görünür. Yazarlara göre sonuç olarak, bireyci, liberal bir yaklaşıma bağlı kalındığında bir paradoks ortaya çıkar: Algoritmik yönetimsellikte davranışlar üzerindeki eylem hem temelde zararsız hem de tamamen nesnel görünür, çünkü bireysel veya kolektif öznel anlayış veya arzu tezahüründen önce var olan bir gerçekliğe dayanır. Ancak aynı zamanda, bu gerçeklik, mükemmel demokratik yönetim rüyasını beslemek için gerçeklik anlayışını göz ardı ederek özellikle güvenilir ve nesnel görünür. Bu “rüya” karşısında belirtmek gerekir ki, davranışlarımız hiç bu kadar işlenmiş, gözlemlenmiş, kaydedilmiş, sınıflandırılmış, değerlendirilmiş ve tamamen insan anlayışına kapalı anlaşılabilirlik kodları ve kriterleri ile desteklenmiş olmamıştır (Rouvroy & Berns, 2013, s. 18-19). Benzer şekilde, *Meksika'nın Gözü*'nde kullanılan veriler makine tarafından toplanan, kaydedilen, işlenen verilerden oluşur. Bu veri heykeli Meksika'da yaşayan insan nüfusunun izlerinden teşekkül etmektedir ve bu izler burada olduğu gibi sanatsal bir varyasyonla kullanılabilirdi gibi aslında her türlü kullanıma açık olduğu anlamına da gelmektedir. Dolayısıyla algoritmik yönetimselliğin olasılıklı geleceğin olasılıklarını/eğilimlerini tahmin etme üzerine kurulu özelliği açığa çıkar. “Dinamik bir veri heykeli” olarak süregelen olan, daima değişen ve dönüşen *Meksika'nın Gözü*, şimdiden edindikleriyle daima geleceğe referans verir.

*Meksika'nın Gözü* nasıl çalışır? Kamuya açık veriler, ham ışık eğrisi okumalarını içerir. Bu eser için, bu ışık eğrilerini analiz etmek ve verileri çıkarmak amacıyla çeşitli yapay zekâ yöntemleri kullanılır. Karmaşıklığı ve boyutu nedeniyle, bu bilgiyi olduğu gibi görselleştirmek, eserin yaratıcılarına göre imkansızdır, bu yüzden bu bilgiyi

yorumlamak ve estetiğini tanımlamak için bir yapay zekâ yaklaşımı önerirler. Amaçları, bu bilgiyi sıkı bir şekilde yapay zekâ aracılığıyla analiz ederek alternatif bir görsel temsile ulaşmaktır (MIRA, 2022).



**Görsel 23.** *Meksika'nın Gözü*, Ouchhh (2022), Veri Heykeli

Bu enstalasyonu inşa ederken, Ouchhh stüdyosu Meksika'daki dijital çevrenin verilerini yeniden oluşturur. Bu veri heykelini yaratmak için, yapay zekâ modelini ve makine öğrenimi algoritmalarını Meksika ve çevresinden alınan milyonlarca veriyi öğretmek amacıyla eğitirler. Hava durumu, gürültü, araç yoğunluğu, nüfus yoğunluğu, trafik ışıkları, karbon emisyonları ve belirli zaman dilimlerinde (günler, aylar ve yıllar boyunca) Meksika'dan toplanan çevresel veriler gibi yazılı ve görsel veriler, yapay zekâ tarafından okunur ve elde edilen veriler enstalasyona aktarılır. Ouchhh, bu verilerin tümünü metne dönüştürerek ve daha sonra halka görsel bir estetik sunarak “bu deneyimi bir sanatsal yolculuk olarak yaşamalarını sağlar” (MIRA, 2022). Algoritma, çevrimiçi açık kaynaklardan veri alır ve bu verileri okunabilir “.csv” dosyalarına dönüştürür. Bu dosyalar, kullandıkları yazılımlara (Python, C++, AI algoritmaları, vvvv) özelleştirilmiş şekilde yazdıkları algoritmalar tarafından okunur.

Bireysel davranışların öngörüsüne dayalı eylem, özellikle de çevrenin kendisi

tepki veren ve akıllıysa, yani çoklu sensörler aracılığıyla gerçek zamanlı veri topluyorsa ve bu verileri belirli ihtiyaçlara ve tehlikelere sürekli uyum sağlamak için paylaşıp işliyorsa gelecekte giderek daha fazla çevrelerine müdahale ile sınırlı olabilir. Bu durum, bireylerin hayatlarının önemli bir kısmını çevrimiçi geçirdikleri süre boyunca en azından şu anda geçerlidir. Böylece, bir kez daha, bireyler üzerindeki doğrudan zorlamanın herhangi bir biçiminden kaçınılarak, itaatsizliklerinin veya belirli marjinalite biçimlerinin olasılığını giderek azaltır (Rouvroy & Berns, 2013, s. 9). Rouvroy ve Berns'e göre istatistiksel normatifliğin örneklem içerisindeki tüm bireyleri içermesi, onların olasılık alanlarını da sistemin içerisinde barındıracağından, itaatsizlik ve marjinalite limitleri asgari seviyeye yaklaşma eğilimi gösterir. Bu durum aynı zamanda, son başlıkta da değineceğimiz gibi, eleştirel düşüncenin sönmelenmesine bir tür övgü olarak değerlendirilebilir. Bunun nedeni, hangi amaçla ortaya çıkarılmış olursa olsun, herkesin kolektif verilerini içerdiğinden dolayı ortaya çıkan şeye karşı çıkmanın zorluğudur.

Bunları yazarken algoritmik yönetimselliğin henüz ayırında olmasa da Kevin Robins de benzer bir konuya değinir. Robins'e göre "kapitalist imgelemin temel başarılarından biri geleceğin sömürgeleştirilmesidir, bu da olanakların sömürgeleştirilmesi demektir" (Robins, 2013, s. 15-16). Paul Virilio bu süreci 'bölgesel zamanların çoğulculuğunu tasfiye eden tek bir küresel zamanın' kurulması olarak tanımlamaktadır. Bu, sonsuz bir şimdiki zamandır. Virilio'nun deyişiyle "zamanın hacminin kesilmesi", anlamlı değişim ve dönüşüm potansiyellerinin iptal edilmesidir. Enformasyon toplumunun gelecek takıntısı vardır ama bu takıntının geleceği, tamamen şimdiki zamanın sonsuz sürekliliğidir (Robins, 2013, s. 15-16).

Geleceğe dair zamansallıktan bahsederken, gelecek ve insanın ölümlü doğasıyla mücadelesi arasındaki ilişkiyi hatırlatan Robins'e göre, rasyonel kontrol ve hükmetme yoluyla rasyonalizm ve pozitivizmin "asıl ürünü", ölüm korkusunun kaynaklarını kurutmaktır. Dijital teknolojinin kendisini ve üzerine kurulan söylemi, bu rasyonel

öznelleştirme projesininin devamıdır. Yazara göre “elektronik imajlar donmuş değildir, solmazlar, ağıt yakılacak bir özellikleri yoktur, ölümlülüğü kaydetmekten ibaret değildirler. Dijital teknikler imajları dondurulmuş biçimde üretirler; imajlar uyandırılabilir, canlandırılabilir, ‘güncelleştirilebilir’. Dijital işlem ölüye hayat verebilir” (Robins, 2013, s. 264). Mitchell’e göre örneğin, Elvis Presley’nin hala yaşadığına inanmıyor olabiliriz, ancak tanınabilir bir çağdaş ortamda, keskin ve detaylı bir “fotoğrafını” güvenilir bir kaynaktan görsel olarak sunabilirler. Bu durumda, ya Elvis’in öldüğüne dair önceki kanıtların güvenilirliğine olan güvenimizi koruyarak görüntüyü görsel bir yalan olarak reddedebiliriz, ya da elimizdeki yeni kanıtı kabul edip buna uygun olarak inançlarımızı değiştirebiliriz. Böylesi entelektüel yargılar, görsel kanıtların kolayca sahte hale getirilebildiği bir dünyada giderek daha kritik ve güvenle yapılması giderek daha zor hale gelecektir (Mitchell, 1994, s. 73). Benzer şekilde Fred Ritchin’e göre gelecekte Marilyn Monroe ile Charlie Chaplin’in başrolde olduğu bir yeni bir romantik komedi filmi çekmek, bilgisayar üretimi imajlar sayesinde mümkün olabilecektir (Ritchin, 1990, s. 74). Dolayısıyla, insanın geçmişten gelen ancak geleceğe meydan okuyan bir özelliği olarak “ölümlü doğamızı reddetmek veya inkâr etmek, modern rasyonalizm projesiyle yakından bağlantılı olan bir tepki biçimi olabilir” (Robins, 2013, s. 263).

Robins’e göre “Yeni dünya enformasyon ekonomisi teknolojileri, altyapının yerine ‘gerçek-zaman’ ekonomisini koyarak ve Manuel Castells’in ağ toplumunun ‘zamansız zamanı’ dediği şeyi yaratarak zamanın ‘engellerini’ aşmaya çalışmaktadır. Böylece küresel toplum rasyonel ve standartlaşmış zamansallığa bağımlı hale gelmektedir” (Robins, 2013, s. 15-16). Dijitalleşme tartışmalarında sıkça vurgulanan ve eş-zamanlılığın yerini alan “eş-zamansızlık”, artık eş-zamansızlığın da ötesinde bir tür geleceği ön görme, ona doğru yol alma yaklaşımına doğru yol alır. Sonuç olarak artık algoritmik dispozitif ile birlikte, şimdiki zaman kipinin verilerinden teşekkül eden

olasılıklar alanının gelecek zaman kipine tahvili anlamına gelen geleceğe yönelikleşme söz konusudur.

## 2.2. Analiz IX: Erica Scourti'den *Body Scan* (2014) ve Korelasyonlaşma

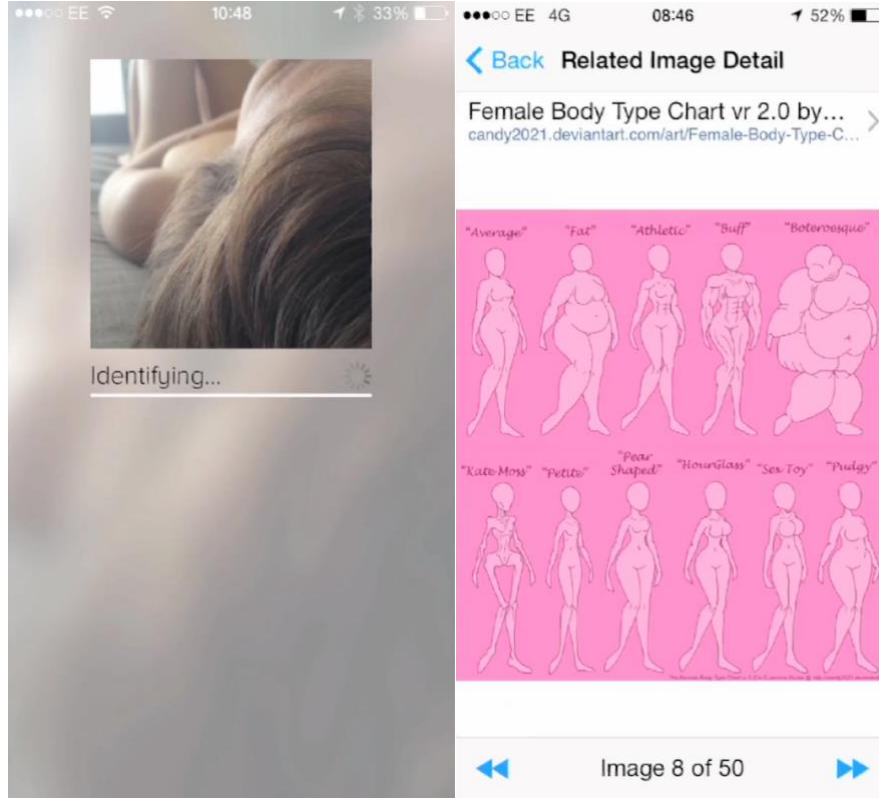
Büyük şirketlerin sahiplik yapısındaki arama motorları, uzun yıllardır algoritmaları kullanarak ve arama sonuçlarının altına ilgili bulduğu sayfaları listeleterek, halihazırda algoritmik perspektifi alışlagelmiş bir hale getirdi. Söz gelimi, Google'a "yapay zekâ" yazdığımızda, an itibariyle 45 milyonun üzerinde sonucun belirli bir sıraya göre listelendiğini görebilirsiniz. Yazılı ya da sesli bir şekilde iletişime geçilen yapay zekâ uygulamalarıyla kıyaslandığında, internet aramalarının aslında bu yolda bir hazırlık aşaması olduğunu, adeta makinenin arketipi olarak görülebileceğini hemen söylemek gerekiyor. Bu alışma safhasından sonra makine ile doğrudan bir iletişim süreci içerisine girmek, toplumsal pratikler açısından çok da şaşırtıcı olmayan bir süreç olarak görünüyor. Devasa bir ilişkiler ağını içeren bir düzenek olarak makinenin sorulan sorulara verdiği yazılı ya da görsel cevaplar daima bir şeyle başka bir şeyin ilişkisi üzerinden kurulur. Bu iki şeyin birbiriyle ne kadar ilgili olduğu, algoritmaların hesaplamalarıyla karar verdiği korelasyon mantığına dayanır. İki bağımsız değişken arasındaki ilişkinin nicel bir göstergesi olarak korelasyon, makinenin en temel prensiplerinden biridir.

Öte yandan Zeynep Sayın'a göre "Resim mekânında neyin önde, neyin arkada ve neyin uzakta neyin yakında olduğunu belirleyen merkezi perspektif sayesinde dünya ehlileştirilmekte, karşıdan bakılabilir ve denetlenebilir bir uzama dönüştürülmektedir. Ehlileştirilen bu uzama, gözün karşısında ve gözün nesnesi olarak konumlandırılan 'beden' de dahildir. Florenski'nin diyeceği gibi, 'canlı bir dokunuşla' resmin 'içinde yaşayarak ve hissederek' gerçekleşen bir ilişki değildir göz ile beden arasındaki ilişki; göz, resim mekanını onun karşısında duran bitmiş bir beden olarak algılamaktadır" (Sayın, 2017, s. 10). Merkezi perspektifte göz ile beden arasındaki bu ilişki, halen resim

ile izleyici özne arasında cereyan eder. Algoritmik imajlar söz konusu olduğunda ise bu ilişkinin içerisine makine dolayımı girer. Algoritmik imajlara özleyici özne olarak baktığımızda daima makinenin izlerini görmeye çalışır, onun işaretlerini ararız. Bu izleri genellikle bir şeylerin bir şeylerle arasında kurulan ilişkileri anlamaya çalışarak görmeye çalışırız -ya da en azından bu paragrafı okuduktan sonra öyle yapmaya başlamalıyız-, zira makine en temelde kendisine verilen en küçük birimleri birbiriyle ilişkilendirmekten başka bir şey yapmamaktadır. Söz gelimi makinenin bir cümleyi nasıl kurduğunu düşünelim. Aklınıza üç boyutlu bir koordinat sistemi getirin. Makine kelimeleri birbirleriyle olan ilişkilerine göre daha yakın anlamlıları aynı yöne, birbirinden uzak anlamlıları ise tam zıt istikamete bakacak şekilde yerleştirir ve anlamlarına dair hiçbir fikri olmasa da bu kelimelerin anlamsal olarak birbirleriyle olan yakınlık-uzaklık ilişkilerini belleğinde konumlandırır. Söz gelimi “özgürlük” ve “eşitlik” kelimeleri birbiriyle daha yakın eğriler olurken, “otoriterlik”<sup>104</sup> kelimesi görece zıt bir yönde konumlandırılacaktır. Dolayısıyla bir cümle kurmaya başlandığında, bir sonraki kelime önceki kelime ile olan korelasyonuna göre seçilmektedir. Aynı şey imajlar için de geçerlidir. Erica Scourti'nin tezimize konu olan *Body Scan* (2014) isimli çalışması algoritmik yönetimselliğin bu korelasyon özelliğini somutlaştıran bir eserdir.

---

<sup>104</sup> “Özgürlük”, “eşitlik” ve “otoriterlik” kelimelerini ChatGPT'ye seçtim.



**Görsel 24.** *Body Scan* (Vücut Tarama), Erica Scourti (2014), <https://vimeo.com/111503640>

Makinenin korelasyon mantığı, CamFind isimli bir görsel aratma uygulamasıyla kendi vücudunun imajlarını aratan ve bunu bir video haline getiren Erica Scourti'nin *Body Scan* (2014) isimli -1 dakika 43 saniye süren- video çalışmasıyla okunabilir. Bu çalışmasını pek çok sanat galerisinde sergileyen sanatçı, videoda vücudunun yakından ya da uzaktan çektiği çeşitli imajlarını uygulamada aratır ve sonuçlarını gösterir. Uygulamanın her bir vücut imajıyla kurduğu ilişkileri sarkastik bir şekilde sesli olarak da seslendirir. Scourti'nin bu eseri oldukça deneysel, fazla işlenmeden ham bir halde bırakılmış, provokatif bir çalışma olması açısından dikkate değerdir.

Geçmiş ve şimdiki feminist sanatçılardan esinlenen, kişisel deneyimlerine dayanan ve temsiller-değerler ağına yakalanmış olarak kendisinin farkında olan bir fikri keşfetmek için otobiyografiyi bir başlangıç noktası olarak kullanan Scourti'ye göre günümüzde fotoğraflar, okunacak ve diğer bilgi ağlarına bağlanacak veri paketleri haline gelmiştir. Makinenin görselleri veri paketleri halinde bir veriye dönüştürdüğü bu

yaklaşımına karşı çıkar ve “fiziksel yakınlığın görünüşte nesnel bilgiyle dolaştığı öznel bir deneyim önermek” (Scourti, 2015) ister.

Ancak Scourti'nin algoritmalara karşı durduğu bu eleştirel konum bir parça tutarsız görünmektedir. Söz gelimi Donna Haraway'ın siborg'una atıfta bulunarak, “insan ve makine arasındaki ilişkide kimin yapan ve kimin yapıldığı net değildir” (Scourti, 2015) der ve bu etkileşimin çalışmalarının çoğunu şekillendirdiğini söyler. Oysa Donna Haraway'ın “Cyborg Manifesto”su (1985), feminist teori, bilim-teknoloji ve kültürel çalışmalarda her ne kadar ses getirmiş bir yaklaşım olsa da Haraway bu manifestoda, toplumsal cinsiyet, teknoloji ve güç dinamiklerine dair makine-insan melezi olan siborgu merkeze alan ve onu yücelten bir tartışma sürdürür:

Yüksek teknoloji kültürü, ikilikleri ilginç şekillerde zorlamaktadır. İnsan ve makine arasındaki ilişkide kimin yapan ve kimin yapıldığı net değildir. Kodlama uygulamalarına dönüşen makinelerde zihin nedir ve beden nedir, belirsizdir. Kendimizi hem resmi söylemde (örneğin, biyoloji) hem de günlük uygulamada (örneğin, entegre devrede ev ekonomisi) tanıdığımız ölçüde siborglar, melezler, mozaikler, chimeralar olarak buluruz. Biyolojik organizmalar, diğerleri gibi iletişim cihazları olan biyotik sistemler haline gelmiştir. Makine ve organizma, teknik ve organik hakkındaki resmi bilgilerimizde temel ontolojik bir ayrım yoktur. Ridley Scott'ın *Blade Runner* filmindeki replikant Rachel, bir siborg kültürünün korkusunun, sevgisinin ve kafa karışıklığının bir imgesi olarak durmaktadır (Haraway, 2016, s. 60).

Buna rağmen, sanatçının eleştirel konumu bir yandan da oldukça açıktır: “Mevcut söylemlerin ve tarihlerin kadınları nasıl bakılan olarak konumlandığını ve Web 2.0'ın ‘kullanıcıları’ nasıl istismar edilecek kişisel veri (hatta vücut parçaları) bankası olarak çerçevelediğini bilmesine rağmen, bir kadının kendi imajını yaratma girişimini” (Scourti, 2015) kaydettiğini dile getirir. Bu eleştirisini makinenin kurduğu korelasyonları açığa çıkarmak suretiyle ortaya koyar.

Rouvroy ve Berns, algoritmik yönetimselleşmenin çalışma prensiplerinden birini korelasyon olarak belirler. Buna göre, profil oluşturma amacıyla kullanılan veri madenciliği, kodlama ile parçalanmış tekil vakaları yeniden oluşturmak için bir korelasyon mantığını takip eder ve bu tekil vakaları genel bir norma değil, çeşitli ölçümler

arasındaki herhangi bir ortalamaya indirgenemeyen son derece gelişen ilişkiler sistemine bağlar (Rouvroy & Berns, 2013, s. 4). Yazarlara göre, insan öznelere tamamen farklı olarak makinenin bazı değişkenler arasında korelasyon kurarken, bu değişkenler arasında bir hiyerarşi kurmaması, makinenin olumlu bir potansiyelidir. Algoritmaların sosyal olarak deneyimlenen kategorilere (sosyal, politik, dini, etnik, cinsiyet vb.) karşı kör oluşu, bu algoritmaların insan değerlendirmesinin yerini almasını savunanlar tarafından sıkça kullanılan bir argümandır. Yazarlara göre, “veri madenciliği ve algoritmik profillemeye, dünyaya görünüşte seçici olmayan bir şekilde yaklaşarak, her bir gerçeğin en önemsiz yönlerini bile dikkate alıyor gibi görünür. Söz gelimi bir iş insanı ile bir temizlikçiyi, Sihizm dinine mensup biri ile bir İzlandalı’yı eşit seviyede tutar. Amaç artık ortalamaya uymayan herhangi birini dışlamak değil, öngörülemezliği önlemek ve herkesin gerçekten kendisi olmasını sağlamaktır” (Rouvroy & Berns, 2013, s. 9).

Rouvroy ve Berns’in bu iddialarını çürüten, makinenin bazı değişkenlere nasıl önem verdiğini anlatan, makine önyargısı üzerine yazılmış çok sayıda akademik araştırma<sup>105</sup> mevcuttur. *Body Scan* çalışması bağlamında baktığımızda, Scourti kendi bedeninin görsellerini uygulamada arattığında, kadın bedenlerini kilosuna göre çeşitli kategoriler üzerinden belirleyen tablolarla karşılaşır. Başka bir yerde ise, verilen göğüs fotoğrafını inceleyen algoritmaların karşısına “hızlı meme büyütme” önerileri çıkardığı görülür. Bir başka yerde iç çamaşırıyla birlikte verilen bir beden görüntüsü karşısında erotik iç çamaşırı satan sitelere yönlendirir. Uygulamanın verilen fotoğraflar karşısında sık sık e-ticaret sitelerine, başka bir deyişle “alışveriş” yönlendirdiği görülür. Makine,

---

<sup>105</sup> “Gender Shades: Intersectional Accuracy Disparities in Commercial Gender Classification” (2018) makalesinde Joy Buolamwini ve Timnit Gebru ticari yüz tanıma sistemlerinin cinsiyet sınıflandırmasında ırk ve cinsiyet doğruluk farklılıklarını analiz eder ve bu sistemlerdeki önyargıları ortaya koyar. “The Mythos of Model Interpretability”de (2016) Zachary C. Lipton model anlaşılabilirliği mitleri ve gerçekliklerini tartışır ve makine öğrenimi modellerinin nasıl yanlış olabileceğini açıklar. “Discrimination in Online Ad Delivery”de (2013) Latanya Sweeney, çevrimiçi reklam dağıtımında ayrımcılığı inceler ve adalet, gizlilik ve düzenlemeler açısından önemli bulgular sunar. “Fairness and Abstraction in Sociotechnical Systems” (2018) makalesinde Andrew D. Selbst ve diğerleri, sosyoteknik sistemlerde adalet ve soyutlamayı inceler ve algoritmik adaletin teknik ve sosyal yönlerini tartışır. “Big Data’s Disparate Impact”de (2016) ise Solon Barocas ve Andrew D. Selbst büyük veri uygulamalarının ayrımcı etkilerini araştırır ve bu etkileri azaltmak için öneriler sunar.

Rouvroy ve Berns'in iyimser bakış açısının aksine, görüldüğü üzere hiç de "kategorilere karşı kör" değildir. Hem cinsiyetçi hem kapitalist hem de hegemonik diğer tüm kategorileri kullanarak, beden hakkındaki kanaatleri yeniden üretir.

Bu noktada kapitalist üretim tarzının algoritma mantığı ile ahenkli ilişkisi üzerinde kısaca durmak gerekir. Bilindiği üzere Marx, kapitalist üretim tarzını *Kapital* isimli eserinde ayrıntılarıyla incelemiştir. Günümüzde kapitalizm, çok daha incelikli yollarla; dikkat, veri ve kullanıcı da dahil olmak üzere her şeyi bir metaya dönüştüren oldukça incelikli yeni stratejiler üzerinden işler. Ancak ekonomi-politik bağlamda, sadece teknoloji şirketlerinin sahiplik yapısına bakmak bile genel bir fikir vermeye yeterlidir. 2024 yılı itibarıyla dünyanın en büyük şirketleri sırasıyla Apple, Microsoft, Nvidia<sup>106</sup>, Google ve Amazon'dur (Companiesmarketcap, 2024). Geldiğimiz bu noktada, dünyanın en büyük beş şirketinin hepsinin teknoloji alanında olduğunu, bu şirketlerin hepsinin yapay zekâ geliştiricileri olduğunu, dolayısıyla kapitalizm ile teknoloji ya da sermaye ile yapay zekâ<sup>107</sup> arasında derin bir yakınsama olduğunu söylemek mümkündür. Böyle bir bakış, derin bir araştırmaya bile gerek duymadan algoritmaların geniş anlamıyla tüm internet platformu üzerinde daimî bir şekilde kar maksimizasyonunu artırmak için işe koşulduğunu hemen ortaya çıkarır. Uzun süredir, sosyal medya platformlarının algoritmaları dikkatimizi sürekli ekranda tutmak adına makine öğrenme süreçlerinden geçirdiğini biliyoruz. Dahası, makinenin mal ve hizmetlerin satılması ya da salt dikkatimizi bir an bile ekrandan kaçırmama adına karmaşık korelasyonlar vasıtasıyla verilerimizden hakkımızda profiller çıkardığını, bu profillere dayalı bir şekilde ekranımızda çeşitli önerileri gösterdiği de aşikâr. Böyle bir dijital ortamda, makinenin Rouvroy ve Berns'e göre insan öznelliğini aşan "nesnel" bir yaklaşım sergilemesi en

---

<sup>106</sup> Nvidia, sadece bir yıl içerisinde bu listenin ilk üçüne girmesi ile uzun zamandır sürekli tartışılan, yapay zekâ çip teknolojisi geliştiren bir şirkettir. Salt bu "veriye" bakarak, yapay zekâyâ yapılan yatırım ve verilen değer anlaşılabilir.

<sup>107</sup> Bu tezi okuyan araştırmacılara bir öneri olarak, kapitalizm ve yapay zekâ arasındaki ilişki, ayrı bir tez yazmayı gerektirecek kadar önemli ve geniştir.

iyimser şekilde imkansızdır. Makinenin özgürleşme umudu taşıyan bir yerden; sınıf, cinsiyet, dil, din, ırk, etnik köken temelli değişkenlere kör olma olasılığı vardır, ancak bu olasılık tüm bu konularda sınıfta kalan içerisinde yaşadığımız bu dönemde mümkün değildir. Çünkü makinenin önyargısı makine temelli değil, insan temellidir. Makinenin de içerisinde yer aldığı toplum topyekûn bir değişim yaşamadan makineden farklı ve üstelik geleceğin daha iyi bir versiyonunu yaratmasını beklemek en gerçekçi şekilde söylemek gerekirse olasılık dahilinde değildir.

*Body Scan*, makinenin korelasyon mantığının insan bedeni özelinde oluşturduğu önyargıları ve sınıflandırmaları gözler önüne seren bir çalışmadır. Bu durum, Rouvroy ve Berns'in algoritmaların sosyal kategorilere kör olduğu iddiası ile paralel olmayan bir örnek teşkil eder. Algoritmalar, sosyal ve ekonomik yapının bir yansıması olarak çalışır ve mevcut önyargıları yeniden üretir. Algoritmalar, büyük veri setlerini analiz ederek eğilimleri ve kalıpları tespit eder, ancak bu süreçte kullanılan veriler ve bu verilerin işlenme biçimi, algoritmaların tarafsız olmadığı gerçeğini ortaya koyar. Algoritmalar, insan müdahalesi ve verinin doğası gereği, belirli sosyal ve kültürel önyargıları yansıtmaya eğilimlidir. Scourti'nin çalışmasında görüldüğü gibi, kadın bedenine dair yapılan sınıflandırmalar, toplumun kadın bedeni hakkında sahip olduğu stereotipleri ve önyargıları yansıtır. Algoritmalar, bu önyargıları pekiştirerek, cinsiyetçi, kar odaklı ya da var olan normları yeniden üretir. Bu durum, algoritmaların bizatihi kurulan korelasyonlar vasıtasıyla sosyal kategorilere karşı kör olmadığı, aksine bu kategorileri aktif olarak kullandığı ve pekiştirdiği anlamına gelir.

### **2.3. Analiz X: Lev Manovich'den *Selfiecity* (2014) ve Profilleşme**

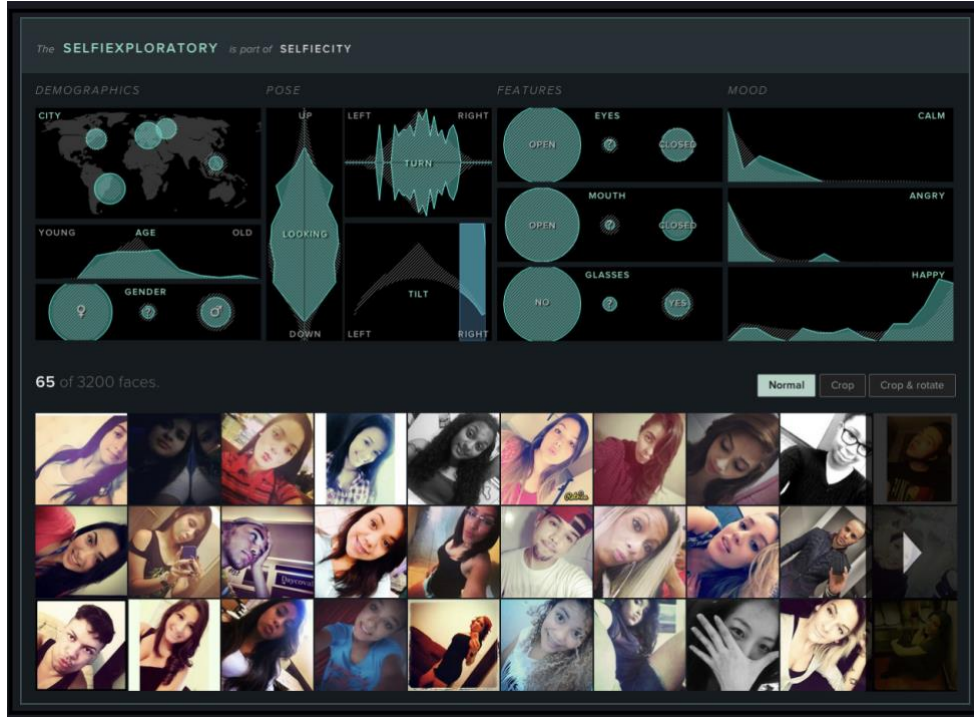
Türkçe'ye "özçekim" olarak geçen *selfie* kelimesi, 2013 yılında *Oxford İngilizce Sözlüğü* tarafından yılın yeni kelimesi seçilir ve karşılığı "genellikle akıllı telefon veya web kamerasıyla çektiğiniz ve genellikle sosyal medyaya koyduğunuz bir

fotoğrafınız”dır (Oxford, 2024). Yeni medyada paylaşılan fotoğraf konvansiyonlarından biri olan selfie, isminin yeni olmasına karşın aslında bu tarihe kadar otoportre (self-portrait) denilen bir karşılığa sahipti. Vincent Van Gogh, Frida Kahlo, Pablo Picasso, Paul Gauguin, Jan Van Eyck ve Henri Matisse gibi pek çok ressamın otoportresini sabitlediği bilinir. Diego Velázquez’ın kendi imgesini, İspanyol kraliyet ailesinin bir portresi olan *Las Meniñas*’a (1656) ekleyerek resmetmesi ise Foucault başta olmak üzere pek çok düşünür tarafından çokça tartışılmıştır. Fotoğraf olarak ilk otoportre ise 1839 yılında Robert Cornelius tarafından çekilmiştir.

Öznenin imajıyla olan en yakın ilişkilerinden biridir selfie. Günümüzde selfie’si olmayan biri neredeyse yoktur, hatta sadece bu işlevi gerçekleştirebilsin diye telefonların ön kameraları vardır. Yukarıda da işaret edildiği gibi, aslında yeni bir durum olmayan selfie, otoportre geleneğinin bir devamı sayılabilir, ancak farklı olan kısmı yaygınlaşmış olması ve genellikle büyük veriye dahil edilmesi anlamına gelen bir sosyal medya platformunda paylaşılıyor olmasıdır. Bu süreçlerin nasıl gerçekleştiğini anlamak için, Lev Manovich ve ekibi dünyanın en önemli beş kentine yayılan bir selfie projesi gerçekleştirirler. Dünyanın en önemli şehirlerinden Bangkok, Berlin, Moskova, New York ve San Paolo’da paylaşılan selfie’lerin pek çok açıdan verilerini sunan bir sergi olan *Selfiecity*<sup>108</sup> (2014), Lev Manovich ve yedi araştırmacı tarafından hayata geçirilir.

---

<sup>108</sup> <https://selfiecity.net> linkinden ayrıntılı inceleme yapılabilir.



**Görsel 25.** *Selfiecity*, Lev Manovich ve Diğerleri (2014)

Selfiecity projesi, sitesinde ifade ettiğine göre teorik, sanatsal ve nicel yöntemlerin bir karışımını kullanarak selfie'leri araştırır: Selfie çeken insanların demografileri, pozları ve ifadeleri hakkındaki bulguları veri görselleştirmeden yararlanarak görebilme imkânı sağlar. Zengin medya görselleştirmeleri (görüntü haritaları), binlerce fotoğrafı ilginç desenleri ortaya çıkarmak için bir araya getirir. Etkileşimli selfie keşfi, 3200 fotoğrafın tamamını gezmeye olanak tanır. Son olarak, proje kapsamında yazılmış teorik makaleler, fotoğrafçılık tarihinde selfie'leri, sosyal medyadaki görüntülerin işlevlerini, yöntemlerini ve veri kümesini tartışır.

Bilimle sanatın birbiriyle yakınlaştığı bir proje olan Selfiecity, bir yandan akademik bir temelde dizayn edilir, öte yandan da pek çok sergiye katılır ve ödül alır. Araştırmanın metodolojisi ve bulgularını yine sitesinden elde etmek mümkündür. Manovich ve ekibi, selfie fotoğraflarını bulmak için, Instagram'dan topladıkları toplam 656.000 görüntüden rastgele 120.000 fotoğraf (her şehir için 20.000-30.000 fotoğraf) seçerler. Proje ekibi fotoğrafların ilk elemelerini Amazon'a bağlı bir iş kolu olan işçilere

yaptırır. Her fotoğrafı 2-4 *Amazon Mechanical Turk*<sup>109</sup> çalışanı etiketler. Bu fotoğraflar için Mechanical Turk çalışanlarına basit bir soru sorarlar: “Bu fotoğraf tek bir selfie’yi mi gösteriyor?” Daha sonra, her şehir için en iyi 1000 fotoğraf (yani en az 2 çalışanın tek kişilik selfie olarak etiketlediği fotoğraflar) bu işçiler tarafından seçilir. Bu fotoğrafları yeniden Mechanical Turk’e sunarlar ve üç “usta çalışandan” (daha yetenekli çalışanlar) sadece fotoğrafın tek bir selfie olduğunu doğrulamakla kalmayıp, aynı zamanda kişinin yaşını ve cinsiyetini tahmin etmelerini isterler. Elde edilen selfie fotoğraflar setinde, otomatik yüz analizi gerçekleştirirler ve bu sayede göz, burun ve ağız pozisyonları, farklı duygusal ifadelerin dereceleri gibi algoritmik tahminler elde ederler. Son adım olarak, proje ekibinin bir veya iki üyesi tüm bu fotoğrafları son bir manuel incelemeden geçirir. Çoğu fotoğraf doğru etiketlenmiştir, ancak bazı hatalar da mevcuttur, bunlar giderilir. Görselleştirmelerin karşılaştırılabilir olması için veri boyutunu aynı tutmak istediklerinden dolayı, her şehir için nihai set olarak 640 selfie’de karar kılarlar.

Çalışmanın ana bulguları dört başlıkta toplanır. Birincisi, insanların sanıldığından daha az selfie çekmesidir. İnceledikleri görüntülerden sadece %3-5’i gerçekten selfielerdir, bu oran şehre göre değişiklik gösterir. İkincisi, ciddi oranda daha fazla kadın kullanıcı selfie kullanır. Analiz edilen her şehirde, kadın selfie sayısı erkek selfie sayısından belirgin olarak daha fazladır (Bangkok’ta 1.3 kat daha fazla, Berlin’de 1.9 kat daha fazla). Moskova ise belirgin bir istisnadır: Burada kadın kullanıcıların selfie’leri erkek kullanıcıların selfie’lerinden 4.6 kat daha fazladır. Üçüncüsü, fotoğraflardaki kişilerin çoğu oldukça gençtir (tahmini ortalama yaş 23.7). Bangkok en genç şehir (21.0), New York ise en yaşlısıdır (25.3). Her şehirde erkeklerin ortalama yaşı kadınlarınkinden

---

<sup>109</sup> Burada dikkat çeken durumlardan biri, araştırma sürecinde Amazon isimli dev finans kapitalin işçilerinin kullanılmış olmasıdır. Fotoğrafların selfie olup olmadığı ya da cinsiyet ve yaş gibi demografik özelliklerin tahmin mekanizmasının karar verme süreçleri, insan özneleri tarafından gerçekleştirilir. İnsan öznelerin tahminleri proje ekibi tarafından kontrol edildikten sonra, bu tahminler makine öğrenmesi sürecine dahil edilir. Amazon Mechanical Turk, Amazon’un 3 Kasım 2005 tarihinde kullanıcılarına sunduğu bir soru-cevap hizmetidir. Yapay zekâ karşısında “insan zekâsını” kullanmayı amaçlayan MTurk adını, bu tezin ilk paragrafında yer verdiğimiz, Walter Benjamin’in “satranç oynayan Türk otomati” olarak bilinen otomatik makineden alır.

daha yüksektir. Şaşırtıcı buldukları bir oran olarak, Instagram’da selfie paylaşan yaşlı erkeklerin (30 ve üstü) sayısı aynı yaşlardaki kadınlardan daha fazladır. Dördüncüsü, duygu analizi, Bangkok’ta (ortalama gülümseme skoru 0.68) ve Sao Paulo’da (0.64) birçok gülümseyen yüz olduğunu ortaya çıkarır. Moskova’da selfie çekenler ise en az gülümseyenlerdir (gülümseme skoru ölçeğinde sadece 0.53). Son ve beşincisi ise kadınların selfielerinin daha aşırı ve daha ifade dolu pozlar göstermesidir; örneğin, ortalama baş eğme açısı erkeklerinkinden %50 daha yüksektir: (12.3° vs. 8.2°). Sao Paulo en aşırı olan şehirdir; burada kadınlar için ortalama baş eğme açısı 16.9° olarak görülür.

Algoritmik yönetimselliğin kişiselleştirilmiş istatistikleri kişilikleri profil oluşturma yoluyla parçalayıp, onları profiller aracılığıyla ikiye katlar -artık dijital ikizlerden bahsediyoruz- ve nihayetinde bu parçalanmayı korelasyon hesaplaması yoluyla eylem üzerinde mümkün kılar, büyük verinin işlev gösterdiği yer burasıdır (Stiegler & Rouvroy, 2016, s. 17-18). Bu bağlamda, tüm bu sayılara boğulmuş veriler özetle şunu söyler: Instagram’da paylaşılan fotoğraflar arasında tahminlerden daha az selfie paylaşıldığı, selfie’lerde gençlerin ve kadınların sayıca fazla olduğu, Bangkok ve Sao Paulo’da insanların gülümsediği ve Moskova’da daha az gülümsediği ve kadınların daha eğik açılı pozlar verdiği. Dikkat edilirse burada öznelerden bahsetmek artık mümkün değildir. Her bir defasında belirli profillerden bahsediyoruz. Her defasında örneklem dahilindeki kadınlardan, erkeklerden, yaşlı ve gençlerden, Moskova’da yaşayan insanlardan, Sao Paulo’da yaşayan kadınlardan bahsediyoruz. Üstelik siteye girildiğinde bu öznelerin fiziksel gerçeklikten nasibini alan gerçek görüntüleri olan selfie’lerine ulaşabiliyor olsak bile, bütün özneler yaratılmış dijital ikizleri dolayısıyla, yukarıda ana bulguların verilerini içeren profillerden ibaret bir haldedir.

Algoritmik yönetimsellik, bireylerin ve toplulukların davranışlarının veriler aracılığıyla izlenmesi, analiz edilmesi ve yönlendirilmesi süreçleridir. Bu bağlamda, öznelerin profile dönüşmesi, bireylerin kişisel kimliklerinin ve öznel deneyimlerinin,

algoritmaların belirlediği kategorilere indirgenmesiyle ilgilidir. Selfiecity projesi, bireylerin sosyal medya platformlarındaki etkileşimlerini inceleyerek belirli davranış kalıplarını ortaya çıkarır. Görüldüğü gibi, sosyal medya kullanıcılarının demografik özellikleri, pozları ve ifadeleri algoritmalar tarafından analiz edilerek belirli profillere indirgenir. Bu süreçte, bireylerin kişisel deneyimleri ve öznel ifadeleri, büyük veri setlerinde yer alan sayısal değerlere ve kategorilere dönüştürülür.

### 3. Algoritmik İmajların Hakikat ile İlişkisi

Gerçek/hakikat konusu, tüm tezi kat ederek hemen hemen her konuda kendisine alan açtı. Ancak tek başına bir tartışma konusu olmayı da hak etmektedir, çünkü hakikate referans vermeden etik/politik bağlamdan, yargıda bulunma mekanizmasından bahsetmek mümkün değildir. Bu başlığı sınırların<sup>110</sup> aşılması üzerinden okumak gerekiyor. Sınırların aşılması demek, aynı zamanda sınır denilen şeyin ne olduğunu tüm içerimleriyle birlikte ortaya koymayı gerektiriyor. Sonda söyleyeceğimizi en baştan ilan edelim: Tıpkı makine karşısında insan gibi, algoritmik imaj karşısında da fotoğrafın “sınırları”dır söz konusu olan. İnsanın veri işleme kapasitesiyle ilişkili olan bu kısıtlılık, söz konusu fotoğraf olduğunda ise onun gerçeklikle olan bağıyla ilişkili bir hale gelir. İnsan potansiyelinin “aşıldığı” ve makinenin etki alanını genişlettiği bir yerde, fotoğrafın gerçeklik sınırını aşan algoritmik imajlar yaygınlaşır. Bu bağlamda sınır her zaman olumlu ya da olumsuz olmak zorunda değildir, daha ziyade olumsal bir anlam taşır. İnsandan sonra makine, veri işleme bağlamında bu sınırları aşarken, bu durum bir yandan araçsal olarak oldukça kullanışlıdır, ancak veriyi işlerken kullanılan kriterler, yargıda bulunma/karar verme mekanizmaları ve etik/politik temeller sınırın altında kalan insan

---

<sup>110</sup> Foucault'nun “felsefi *ethos*” dediği, “bir sınır-tutum olarak karakterize ettiği” eleştiri meselesiyle ilişkilidir. Ona göre “eleştiri aslında sınırları analiz etmek ve sınırlar üzerinde kafa yormaktan oluşur” (Foucault, 2021, s. 182).

öznesinin alanlarıdır. İnsanın makine karşısında sınırın altında kalması işte bu bağlamları etkin bir şekilde kullanabilmesini sağlayan avantajlı durumudur. Buna karşılık gerçeklikle bağı daha kuvvetli olan fotoğraf, gerçekliği aşamaması bağlamında yine bir sınıra sahiptir. Oysa algoritmik imajlar gerçeklikle büyük veriden gelen dolaylı bir bağı olmasına karşın, o an orada olmaklığı gerektirmeyen ve hatta bu durumdan azade olan bir sınır aşımı halindedir. Burada, istenilen her şeyi, her içerikte ve her şekilde üretmeyi mümkün kılan sınır aşımı hali, hayal gücü ve yaratıcılık açısından makinenin bir potansiyeli olmasına rağmen, tüm bu süreçlere karar veren, yargıda bulunma mekanizmalarına sahip olan özne yine insandır.

Virilio, bu tezin de yaptığı bir şekilde imajların tarihselliğini üç farklı şekilde tarif eder: “İmgenin ‘biçimsel mantığının çağı’ (formal logic), resim, gravür, oyma ve mimari çağıydı; 18. yüzyılda sona erdi. “Diyalektik mantık çağı” (dialectic logic), fotoğraf ve film çağı, 19. yüzyılın çerçevesidir. Paradoksal mantık çağı (paradoxal logic), video kaydının, holografının ve bilgisayar grafiklerinin icadıyla başlar. Bu çağ, sanki 20. yüzyılın sonunda modernitenin ve kamusal temsil mantığının sonu tarafından işaretlenmiş gibidir (Virilio, 1994, s. 63). Ona göre sonuncusu olan paradoksal mantık, “gerçek zamanlı görüntünün temsil edilen şeye hâkim olması, ardından gerçek zamanın gerçek mekâna hâkim olması, sanallığın gerçekliğe hâkim olması ve gerçeklik kavramını altüst etmesiyle ortaya çıkar” (Virilio, 1994, s. 63). Virilio, imajların tarihselliğini üç farklı şekilde tarif ederken, her çağın kendine özgü mantık sistemine dayandığını belirtir. Bu bağlamda, yapay zekâ üretimi algoritmik imajlar da belirli bir mantık sistemine dayanır ve bu sistem, paradoksal mantık çağına özgüdür. Algoritmik imajlar, Virilio’nun paradoksal mantık çağında tarif ettiği gibi, gerçek zamanlı görüntülerin temsil edilen şeye ve gerçek zamana hâkim olduğu bir dönemi ifade eder. Bu tür imajlar, bilgisayar grafiklerinin, yapay zekânın ve algoritmaların birleşimiyle üretilir ve sanallığın gerçekliğe olan üstünlüğünü, sınırları aşması bağlamında pekiştirir. Yapay zekâ,

algoritmalar aracılığıyla görüntüleri analiz eder, “öğrenir” ve yeni imajlar üretir; bu süreçte gerçeklik ve sanallık arasındaki sınırlar bulanıklaşır.

Yapay zekâ öncesindeki imajlardan günümüze doğru, bugün bulunduğumuz konuma ulaştık: Kartezyen perspektif ile öznelerin gerçeğe oldukça yakın, birbiriyle oran olarak tutarlı görsellerine ulaşılır, ancak bu tutarlılık insan dolayımıyla gerçekleşen bir öznellik üzerinden işler. Buna rağmen Kartezyen perspektif, daha önce de tartışıldığı gibi görme yasaları gereği “öznel olanın nesnelleştirilmesi” nedeniyle, perspektif kurallarının yarattığı nesnellik “yanılsamasını” imajlara dayatır. Fotoğraf makinesinin ortaya çıkmasıyla birlikte artık görüntülerin fiziksel gerçeklikle daha doğrudan bir ilişki kurduğu farklı yasalara tabi bir imaj üretimi mümkün olur. Fotoğrafa içkin *noema* “bu vardı” (Barthes, 2014, s. 98) anlamına gelen, “fotoğrafın öykünülemez özelliği” (2014, s. 96) olan, “fotoğrafta o nesnenin orada bulunmuş olduğunu asla yadsıyamayacağım” (2014, s. 93) şeydir. Fotoğrafta yer alan konu o anda oradadır, bir zaman-mekân bitişikliği içerisinde varlığını yadsımak mümkün değildir. Algoritmik imajlar ise bu anlamda *noema*’nın yitimidir, ancak çok çelişkili bir yitidir bu. Tıpkı resimlerdeki insan dolayımı gibi algoritmik imajlarda da makine dolayımı vardır ve ilki ne kadar öznel görülüyorsa ikincisi de o denli nesnel “görünür”. Halbuki daha önce de tartışıldığı gibi makine, büyük veri seti ve algoritmalar aracılığıyla dizayn edilirken insan öznelliği makinede yeniden cisimleşir. Böylece bir yandan farklı yasalara tabi düzeneklerden bahsederken, bir yandan da bu yasaların tarihsellik içerisinde kat ettiği yolun benzerlikler ve süreklilikler taşıdığını söylemek mümkün hale gelir.

Dijital imaj ve post-fotoğraf tartışmalarıyla ilgili olarak, Foucault’nun yönetimselliği daima rasyonalite türlerine işaret ederek açıklamasına benzer bir şekilde Kevin Robins’e göre “vizyonun rasyonelleştirilmesi” dediği bir süreç işler. Ona göre fotoğrafın artık ölmüş olduğu argümanı tartışılırken, mütemadiyen “teknolojik devrime” referans verilir. Robins’e göre dijital teknolojilerin “devrimci” olduğu ve bunun kendi

“doğalarından” geldiği düşünülür. Yazar, bu anlayışa karşı bir tavır olarak dijital kültürün aslında teknolojik determinizmin bir çeşidi olarak da gördüğü vizyonun rasyonalleştirilmesinin bir devamı olarak görülebileceğini söyler. Ona göre, eski teknolojiler (kimyasal ve optik) bu perspektife göre kısıtlayıcı ve yetersiz kalmakta, “yeni elektronik teknolojiler de imaj yaratımında adeta sınırsız özgürlük ve esneklik çağının başlangıcını müjdelemektedir” (Robins, 2013, s. 246-247). Fotoğraf ontolojisi gereği mekanik ve gerçekçiliğe sadakatle bağlı olduğu, bu durumun fotoğrafçının hayal gücüne “limitler” -sınırlar- getirdiğinden bahseden Robins, fotoğraf sonrası dönemle birlikte artık gösteren ile gösterilen arasındaki ilişkinin gerçeklikle olan bağının zayıflamasından doğan bir sonuçtan bahseder. Bu sonuç, fotoğrafçının denetim alanında genişleme, hayal gücündeki özgürlük olarak görülür. Fotoğraf sonrası geleceğinin üstünlüğüne duyulan bu inanç sürecinde, Robins’e göre “devrimin” imajlarla neler yapmak istediğimizi -niçin onlara bakmak istiyoruz, imajlar hakkında neler hissediyoruz, nasıl tepkiler, yanıtlar veriyoruz- unutturma tehlikesi vardır (Robins, 2013, s. 259-260).

Robins’e göre “fotoğrafın öldüğü söyleniyor. Şimdi yeni bir çağın, fotoğraf sonrası çağın doğumuna tanıklık ettiğimiz inancı yaygınlık kazanmaya başladı” (Robins, 2013, s. 245). Aksine fotoğraf ölmediği gibi, hatta hiç olmadığı kadar “canlı” bir halde. Eğer bu canlılık, parazitlerin beslenmesini sağlamak için doğaya yeniden karışan hayvan leşlerindeki canlılıkla aynı anlama geliyorsa. Fotoğraflar, makinenin “görmesi” gereken her şeyi her açıdan ve çokça sabitleyecek yeni bir “yardımcı” rolüyle dolaşıma sokulmaya devam ediyor. Bu açıdan zamanla nicel olarak azalması mümkün olmadığı gibi, katbekat artıyor oluşu da bir gerçek. Bu haliyle fotoğraflar dünyada makinenin “görmediği” tek bir zerre kalmayınca kadar sonsuzca yeniden üretiliyor. Asıl işlevi, Baudelaire’nin<sup>111</sup> en

---

<sup>111</sup> Baudelaire, tezin başında da yer verdiğim gibi şöyle der: “Olağanüstü ve kaba saba büyüyle bana güzel illüzyonlar yaşatabilen dioramalara gitmek istiyorum. En güzel hayallerimin sanatsal bir biçimde ifade edildiği ve trajik bir biçimde bir araya getirildiği tiyatro dekorlarını izlemeyi tercih ederim. Bütün bu şeyler sahte olduğu için, gerçeğe çok daha yakındırlar, oysa, tam da yalan söylemeyi bir kenara bıraktıkları için, peyzajların çoğu yalancadır” (Farago, 2017, s. 22-23).

başta yer verdiğimiz “teknîğe yardımcılık etme” rolüne yaklaşılmaya başlıyor. Fotoğraf, algoritmik imajın oluşturulma sürecine kaynaklık teşkil eden bir veri işleme malzemesi olmaya her geçen gün daha çok indirgeniyor. Söz gelimi, tatil fotoğrafları kentlerin nasıl yerler olduğunu makineye öğretirken, selfie’ler insan imajlarının mükemmelleşmesini sağlamaya, evcil hayvanların fotoğrafları da örneğin bir kedinin nasıl bir şeye benzediğini, aynı zamanda nasıl çeşitlenebildiğini de göstermek suretiyle “işe yarıyor”.

Fotoğrafta birbirine kuvvetle tutunan gösteren ve gösterilen ilişkisi, algoritmik imajlarda sembolik olarak hala birbirine temas etse de fiziksel gerçeklik bağlamında tamamen kopar. Zaman, mekân ve konuya dair olan bu durum, fotoğrafın *memento mori*’sini (ölümü hatırla), Susan Sontag’ın işaret ettiği gibi “bütün fotoğrafların *memento mori* niteliği taşıdığını, yani ölümü akıldan çıkarmamaya yaradığını” (Sontag, 2011, s. 19) ifade eder. Bir fotoğraf çekmek, başka bir insanın (ya da şeyin, durumun, vb.) ölümlülüğüne, incinebilirliğine ve dönüşebilir haline dahil olmaktır. Algoritmik imajda bu durum *memento non esse*’ye dönüşür; “var olmamayı hatırla”. Algoritmik imajdaki neredeyse dizayn edilmiş bir kişiye baktığımızda, gözlerindeki tüm duygu dolu bakışlara<sup>112</sup> rağmen aslında onun hiç yaşamadığını, bu hayatta hiç var olmadığını hatırlarız. Aynı zamanda hiç ölmeyeceğini, ölemeyecek olmasını da. Böylece imaj yeniden bir *memento mori*’ye dönüşür.

Gerçeklikle ilişkisi bağlamında resimle algoritmik imajlar arasındaki ilişki, fotoğrafa göre daha kuvvetlidir. Florenski’ye göre, gerçeklik ve resim arasında doğrudan bir benzerlik köprüsü yoktur. Sanatçının yaratıcı ruhu ile resmin yaratım sürecine eşlik eden ruh arasındaki yarık aşılamaz. Resim, gerçekliği tam anlamıyla yansıtamaz veya nesnelerin yüzeylerini yanıltıcı şekilde temsil edemez. Nesnelerin yüzeyleri simgelerinden sadece biriye, suret de bir simgenin simgesidir. İzleyici, görüntüden nesnelerin dış yüzeylerine ve oradan da nesnelerin kendisine geçer. Böylece, resim sanatı

---

<sup>112</sup> Bu durum, sayfa 201’teki [İmajlara](#) bakarak gözlemlenebilir.

sonsuz olasılıklar alanı sunar. Bu olasılıkların çeşitliliği, dış yüzeylerdeki ve tuvaldeki noktalar arasında farklı temellerle yapılan eşlemelere dayanır. Geometri açısından bile tek bir doğru eşleme ilkesi yoktur. Her biri, ruhun içsel ihtiyaçları ve sanat eseriyle uyumlu olarak kullanılabilir. (Florenski, 2017, s. 124-125). Benzer bir şekilde algoritmik imajlar gerçeklikle bağının gelişigüzel olması ve buna rağmen gerçeğe benzeme kapasitesini mevcudiyetinde taşıması dolayısıyla resme yaklaşır. Dolayısıyla Kartezyen perspektiften Fotoğrafik perspektife doğru giden hatta, gerçekliğin izini yakalamaya başlayan imajların, artık Algoritmik perspektif ile yeniden gerçekdışılığa doğru, bu kez farklı bir istikamette gittiğini görüyoruz.

#### 4. “O kadar da Yönetilmeme Sanatı” Olarak Eleştiri ve Yitimi

“Karar veren özne kimdir?” sorusunu takip ederken gerçekleştirilen bu tartışmada bir başlığı da en önemli konulardan biri olan eleştirel düşünceye açmak gerekir. Foucault özellikle 1978’den 1984’e yazdığı metinlerde ve yaptığı konuşmalarda, Kant’ın “‘Aydınlanma Nedir?’ Sorusuna Yanıt” isimli yazısına referanslarda bulunur. “Foucault’nun bu Kant’a geri dönüşü kimilerine göre Kant ile yeni bir başlangıç yaptığı, kimilerine göre felsefesinde köklü değişikliklere gittiği, kimilerine göre de felsefesinde açmaza düştüğü bir noktayı, özne fikrini tekrar ele almak üzere Kant’a başvurduğu ve ondan kritik bir katkı aldığı şeklinde yorumlanır: Hangi yorum savunulursa savunulsun, Foucault’nun son dönem okumaları her şeyden önce Kant’ın metnine dair yeni bir değerlendirme çabasıdır ve bu çaba Foucault’nun yeni bir *ethos* arayışında oldukça önemli bir yer tutmuştur” (Kulak, 2016). Kant’ın “Aydınlanma nedir?” (Was ist *Aufklärung*?) sorusuna yanıtı şöyledir:

Aydınlanma, insanın kendi suçu ile düşmüş olduğu bir ergin olmama durumundan kurtulmasıdır. Bu ergin olmayış durumu ise, insanın kendi aklını bir başkasının kılavuzluğuna başvurmaksızın kullanamayışıdır. İşte bu ergin olmayışa insan kendi suçu ile düşmüştür; bunun nedenini de aklın kendisinde değil, fakat aklını başkasının kılavuzluğu ve yardımı

olmaksızın kullanmak kararlılığını ve yürekliliğini gösteremeyen insanda aramalıdır Sapare Aude! “Aklını kullanma cesaretini göster!” sözü şimdi Aydınlanmanın parolası olmaktadır. Doğa, insanları yabancı bir yönlendirilmeye bağlı kalmaktan çoktan kurtarmış olmasına karşın (naturaliter maiorenes), tembellik ve korkaklık nedeniyledir ki, insanların çoğu bütün yaşamları boyunca kendi rızalarıyla erginleşmemiş olarak kalırlar ve aynı nedenlerledir ki bu insanların başına gözetici ya da yönetici olarak gelmek başkaları için de çok kolay olmaktadır. Ergin olmama durumu çok rahattır çünkü (Kant I. , 1993, s. 139).

Kant’a göre “benim yerime düşünen bir kitabım, vicdanımın yerini tutan bir din adamım, perhizim ile ilgilenerek sağlığım için karar veren bir doktorum oldu mu, zahmete katlanmama hiç gerek kalmaz artık” (Kant I. , 1993, s. 139). Foucault’ya göre “Kant, Aydınlanma’yı, gerçekten de insanlığın hiçbir otoriteye tabi kalmaksızın kendi aklını kullanabileceği an olarak anlatmaktadır. Eleştiri de tam bu anda zorunludur; çünkü eleştirinin rolü neyin bilinebileceğini, ne yapılması gerektiğini ve neyin umut edilebileceğini saptamakta aklın kullanılmasını meşru kılan koşulları tanımlamaktadır” (Foucault, 2021, s. 174).

Foucault’nun okumasında *Aaufklärung*, özne, iktidar ve hakikat ilişkileri alanında -ki Foucault bunu “eleştirinin odağı” diye adlandırır- kayıtlı olan hükümet yönetiminin iktidarına karşı, bu ilişkileri reddetmeyi, çözmeyi veya altüst etmeyi denemek suretiyle pratik bir direniş tavrı haline gelir (Lorenzi & Davidson, 2021, s. 18). Geç döneminde Foucault, üç önemli metin ya da konferansından metne dökülmüş yazısı Kant’ın söz konusu metnine referans vererek tartışır. Bunlardan biri 1978’de “Eleştiri Nedir? (Eleştiri ve Aydınlanma), diğeri 1983’te verilen “Kendilik Kültürü” ve bir diğeri ise 1984 yılında “Aydınlanma Nedir?” (Qu’est-ce que les Lumières?) isimli yazısıdır. Buna göre “eleştiri bizi olduğumuz gibi yapan olumsuzluktan artık olduğumuz gibi olmamak, yaptığımızı yapmamak ve düşündüğümüzü düşünmemek imkanını çıkarması anlamında” (Foucault, 2021, s. 183) kullanılır. Dolayısıyla “kendilik, kendi tarihimiz/hikayemiz aracılığıyla geliştirilen teknolojilerin karşılıklılığı olarak değerlendirilmelidir” ve bu bağlamda “sorun, kendiliği kurtarmak, ‘özgürleştirmek’ değil, kendimizle yeni türde, yeni tipte

ilişkiler kurmanın nasıl mümkün olabileceğini düşünmektir” (Foucault, 2020, s. 92).

Hümanizm ile mesafelenen Foucault, tam aksine Aydınlanma düşüncesini topyekûn terk etmez. Ona göre Aydınlanma, hala büyük ölçüde bağlı olduğumuz bir siyasi, ekonomik, toplumsal, kurumsal ve kültürel olaylar bütünü olarak, ayrıcalıklı bir analiz alanı oluşturur. Ancak yine de bu, “mutlaka ya Aydınlanma’dan ‘yana’ ya da Aydınlanma’ya ‘karşı’ olmak gerektiği anlamına gelmez” (Foucault, 2021, s. 179). Buna karşılık Hümanizm ise Aydınlanma ile karıştırılmaması gereken “bambaşka bir şeydir”. Buna göre “Hümanizm, Avrupa toplumlarında zaman içinde çeşitli defalar yeniden boy gösteren bir tema ya da temalar bütünüdür” ve aynı zamanda “hümanist tematik kendi başına bir düşünce eksenini işlevi göremeyecek kadar esnek, çeşitli ve tutarsız”dır (Foucault, 2021, s. 180-181). Foucault, Kant’ın Aydınlanma metnini bir yandan eksik bulurken bir yandan da onun analizini bir başlangıç noktası olarak yeniden ele alır. Dahası, Kant’ın eleştirel tutumunu modern dönemin kendisine çevirmek ister: “Foucault, modern dönemi daha çok bir düşünme biçiminin ürünü olarak görmek gerektiğini, nasıl önceki dönem bir “ergin olmama durumu” olarak nitelenmişse bugün aynı şeyin modern dönem için de söylenebileceğini öne sürmektedir. Bu tıpkı modern dönemin, önceki dönemin kalıplarını kırmak için kullandığı eleştiriyi, Aydınlanma’nın köklerine yönelterek, bir anlamda Aydınlanma’nın baştaki niyetine dönmek demektir” (Kulak, 2016).

Buradan, bu bölümün genel teması olan “yönetimsellik” kavramının eleştirisi ile olan ilişkisine geliyoruz. Foucault “Nasıl yönetilinmez?” sorusunu, 16. yüzyıldaki Batı Avrupa toplumları için hayli karakteristik görünen yönetimselleşmeyle bağdaştırır. Bununla kastettiği, yönetimselleşmenin karşısına, bir tür yüzleşme içinde, “yönetilmek istemiyoruz ve hiç yönetilmek istemiyoruz” karşı çıkışı değildir. Demek istediği, yönetme tarzı etrafındaki büyük endişede ve yönetme tarzları arayışında, sürekli şu sorudur: “Şunlar tarafından, şu ilkeler adına, böyle amaçlarla ve böyle usullerle, bu şekilde -böyle,

bunun için, onlar tarafından olmayacak şekilde- nasıl yönetilinmez?” Ve hem bireylerin hem de toplumun bu yönetimselleşmesi hareketine tarihsel boyutunu ve sahip olmuş olduğuna inandığı kapsam bahşedilirse, ona göre yaklaşık onun yakınında bir yere *eleştirel tavır* diye adlandırılacak şeyi yerleştirmek mümkün olacaktır: “Yönetme sanatlarının karşısında ve karşılığı/telafisi olarak ya da daha ziyade hem eşi hem de rakibi olarak, yönetme sanatlarına itimat etmeme, onları reddetme, sınırlama, doğru ölçülerini bulma, dönüştürme, temel bir çekinceyle onların elinden kaçıp kurtulmanın ya da onları yerlerinden etmenin yolunu bulmaya çalışma tarzı olarak, ama aynı zamanda ve dolayısıyla yönetme sanatlarının gelişme çizgisi olarak, o sırada Avrupa’da doğan, bir tür genel kültürel biçim, hem ahlaki hem politik tavır, düşünme tarzı vs olan ve benim basitçe yönetilmeme sanatı diye adlandıracağım bir şey olmuştur” (Foucault, 2020, s. 37). Böylece Foucault, eleştiriye dair ilk tanım olarak şu genel nitelendirmeyi önerir: “O kadar da yönetilmeme sanatı”.

Bu tanımın oldukça genel, müphem ve bulanık olduğunu düşünen Foucault, “tarihsel demirleme noktaları” olarak nitelendirdiği üç noktayla bu tanımını belirginleştirmeye çalışır. Bunlar sırasıyla Kilise ve Kutsal Kitap otoritesi tarafından yönetilmemek isteme bağlamında din; yasaları doğru/adil olmadıkları için kabul etmek istememek bağlamında hukuki ve otoritenin doğru olduğunu söylediği şeyi kabul etmemek bağlamında bilimdir (Foucault, 2020, s. 38). Böylelikle Foucault, eleştiriye bir *nemesis* olarak yönetimselleşmenin karşı pozisyonuna şöyle koyar:

Şayet yönetimselleşme gerçekten de bir hakikat olma iddiasındaki iktidar mekanizmaları yoluyla bireylerin toplumsal pratiğin gerçekliğinde tebaalaştırıldığı faaliyet ise, eh işte o zaman ben de eleştirinin öznenin kendine, hakikati iktidar etkileri bakımından ve iktidarı hakikat söylemleri bakımından sorgulama hakkı vermesini sağlayan faaliyet olduğunu söyleyeceğim; eleştiri iradi köle olmama sanatı, düşünülüp taşınılmış uysal olmama sanatı olacaktır. Eleştirinin esas itibariyle işlevi, tek kelimeyle hakikatin politikası diye adlandırılabilir şeyin oyunu içinde tâbiyetten kurtulmadır (Foucault, 2020, s. 38-39).

Yönetimsellik ve eleştiri arasındaki bu ilişkiyi algoritmik yönetimselleşmeye

dođru genişletmemiz gerekir. Daha önce de tartışıldığı gibi algoritmik yönetimsellik, olası davranışları modellemek, öngörmek ve önceden etkilemek amacıyla büyük verilerin otomatik olarak toplanması, bir araya getirilmesi ve analiz edilmesi üzerine kurulu belirli bir anormatif veya apolitik rasyonelite türüdür” (Rouvroy & Berns, 2013, s. 10). Böyle bir teknolojik rasyonalitede Antoniette Rouvroy, “gerçeklik rejimlerini krize sokarak mutlak nesnelliđi arayışın, gerçeđe olabildiđince yakın olma çabasının aslında güvenlik ve dolayısıyla kesinlik arayışı olduđunu” (Rouvroy & Stiegler, 2016, s. 7) göstermeye çalışır. Bu yolculuk oldukça tuhaftır: nesnellik ve güvenlik arayışı, belirsizliđin tamamen ortadan kaldırılması deđil, radikal belirsizliđin olumsuz etkilerinin nötralize edilmesi arayışı olarak tercüme edilir.

Rouvroy,” “algoritmik yönetimsellik ile ileri kapitalizm arasında yakın bir iş birliđi olduđunu” ancak “algoritmik yönetimselliđin neoliberalizmin kişilere uyguladıđı aynı disiplin etkilerini üretmediđini” (Rouvroy & Stiegler, 2016, s. 7) söyler. Sonuç olarak, temel sorun -ancak ona göre aynı zamanda sevindirici bir haber olarak da görülebilir- gerçekliđin veya gerçek olarak adlandırılan şeyin bugün hakimiyet kurmasıdır. Hakikat kavramı, saf gerçeklik veya saf olgular pahasına giderek daha fazla örtülmektedir, öyle ki sonunda şeyler kendi kendilerine konuşuyormuş gibi görünmektedir. Ona göre “artık nesnelere uğraşmıyoruz, çünkü artık nesnelere yoktur: Sadece gerçek zamanlı olarak gelişen ve zaman zaman profil, desen vb. olarak toplanan ham veriler vardır” ve “bu ham veriler kendi kendine konuşuyormuş gibi görünüyor. Artık işaret/sinyal ile nesne arasındaki ayrımı yapmıyoruz” (Rouvroy & Stiegler, 2016, s. 7). Rouvroy bu karmaşıklıkla kaybolan şeyin eleştirisi olasılıđı olduđunu kabul eder. Ancak, bugün sorulmaya deđer soru şudur: Eleştirinin önemi nedir? Dijitalin ürettiđi bu kapanımda ne kaybediyoruz? (7).

Bu sorunun cevabı muđlak kalmakla birlikte, eleştirinin yerini alan diđer şeylerin, örneđin anlamın kaybının ve nesnelliđe duyulan güvenin eleştiriden daha önemli olduđu anlaşılmaktadır. Söz gelimi “veri üretimi, son derece sofistike bir çalışmadır; Büyük Veri

ideolojisinde, bu doğadan kendiliğinden geliyormuş gibi görünür. Verileri temizlemek veya sıralamak bağlamında veri bilimcilerinin işi önemlidir. Bu temizlik, verilerin bağlamlarından, yaşamların özgünlüklerinden ve özgün anlamlarından arındırıldığı bir arıtma işlemi olarak görülmektedir” (Rouvroy & Stiegler, 2016, s. 8). Böylelikle, Büyük Veri veya daha doğrusu ham veri üretimi, tüm anlamları ortadan kaldırma çalışmasıdır, böylece bu ham veriler hesaplanabilir hale gelir ve temsil ettikleri şeylerle ilişkilendirilerek işaret olarak işlev görebilir; anlamlı gerçekliğin yerini alırlar. Bu anlamlı gerçeklik, işaretler olarak işlev gören ve bu nedenle hesaplanabilir olmak için her türlü anlamdan arındırılmış olan bir dizi anlamsız veri ile değiştirilir. Yazara göre Umberto Eco’nun verdiği sinyal tanımı da aslında budur: Bir sinyal, kendi başına hiçbir anlamı olmayan ve bu nedenle hesaplanabilir olan bir unsurdur (Rouvroy & Stiegler, 2016, s. 8).

Görüntü, ses ve konumlarla oluşturulan Büyük Veri, hız, miktar ve karmaşıklık fazlasıdır ve modern rasyonalite ile artık anlayamayacağımız bir fazlalıktır; modern rasyonalite, fenomenleri nedenlerine bağlayarak anlamayı içerir. Rouvroy’a göre “bu rasyonaliteden vazgeçip, nedenleri araştırmayı reddeden ve sadece olayların ne ölçüde gerçekleşebileceğini tahmin etmeye yönelik saf bir indüktif (tümevarımsal) mantığa dayanan bir tür postmodern rasyonaliteyi benimsemeliyiz. Bu, dedüktif (tümdengelimsel) mantıktan tamamen indüktif (tümevarımsal) bir mantığa geçişi ifade eder” (Rouvroy & Stiegler, 2016, s. 7). Algoritmik dispoitifin özgürleştirici ve demokratikleştirici gücü ise büyük veriden gelir:

Bu yeni dünya perspektifinin ikinci özelliği şudur: Büyük Veri ile artık dünya hakkında bilgi üretmek zorunda olmadığımızı, bilgiyi doğrudan dünyada keşfedebileceğimizi hissediyoruz. Özellikle sosyal ağlar tarafından üretilen Büyük Veri ile sosyal olguları doğrudan toplum içinde modellemenin mümkün olduğunu düşünüyoruz. Bu, belli bir ölçüde özgürleştirici görünebilir çünkü artık herhangi bir önsel modeli veya sıralamayı gerektirmez; bu nedenle büyük bir nesnellik duygusu hissediyoruz. Toplumun artık politik güç ilişkileri tarafından dayatılan kategorilere ihtiyaç duymaması tamamen demokratik görünmektedir. Verilerin bolluğu ile karşı karşıyayız, hatta yaşamın kendisinin sayıya dönüşmesi diyebiliriz, çünkü bireyler endüstriyel ölçekte kullanılabilir verilerin geçici bir toplamı olarak değerlendirilmektedir (Rouvroy &

Stiegler, 2016, s. 9).

Eleştirel nesnellik ile büyük veri nesnelliği arasında bir fark vardır: “Eleştiri kullandığı için gözlemci öznenin varlığı onu nesnel kılar, ancak Büyük Veride bu durumdan çok uzağız. Nesnelliği, doğa bilimcilerin (18. yüzyılda) düşündüğü şekilde düşünebiliriz. Onların temsilleri, başkalarına aktarılabilir oldukları ölçüde daha nesneldi. Çiçeklerin ideal tipini çizerlerdi ve bu görüntüler başkalarına aktarılabilirdi. Doğa bilimciler, herkes için bir şeyler söylemek istediler ve bu, dönemin iletişim araçlarıyla gerçekten bağlantılıydı. Ancak burada, herhangi bir öznenin yokluğundan ve iletişimsizlik ile anlaşılamazlıktan kaynaklanan farklı bir tür nesnellik içindeyiz (Rouvroy & Stiegler, 2016, s. 13).

Özellikle insani hoşgörüyü ilgili olanlar olmak üzere, her şey dijitalleştirilebilir değildir. Örneğin, sefalet ve merhamet dijitalleştirilemez. Bu, robot-yargıç ile insan yargıç arasındaki farktır. Rouvroy’a göre adaletin robotizasyonu üzerinde ciddi bir şekilde çalışılmaktadır. Sonuçta, kodlar sadece algoritmalar ve robot-yargıçların sadece onları takip etmesi gerekir. Bu durumda şöyle bir soru belirir: “Öyleyse adalet kararlarını otomatikleştirerek tarafsızlığı, hızı ve verimliliği neden arttırmayalım?” Yazara göre bu zaten gerçekleşmektedir. Örneğin, sanıkların erken tahliyesi veya ikinci suç işleme riskini değerlendirme sistemleri uygulanmaktadır. Bunlar, Büyük Veri analizine dayalı davranış modelleri üzerine kuruludur ve tipik ikinci suçluların profillerini kullanır. Bir yargıç veya birini hapiste tutup tutmamaya karar vermesi gereken biri için bu tür öneri sistemlerini takip etmek son derece caziptir. Bu önerilerden saparsak, makinenin pozisyonuna karşı karar verirse, olası bir ikinci suçun sorumluluğunu kişisel olarak üstleniriz. Belki de nesnellik kavramında belirli bir ilerleme kaydedilmiştir, ancak aynı zamanda adaletin, karar verilemez bir ufuk olarak anlaşılmasında (bu yazara göre özellikle önemlidir) bir şeyler kaybedebiliriz (Rouvroy & Stiegler, 2016, s. 10-11).

Rouvroy’un bu sözlerine karşılık, aynı oturumda yer alan Bernard Stiegler, birçok

itirazda bulunur. Otuz yıldan fazla süredir dijital uygulamaların savunucusu olduğunu, aynı zamanda doktora tezini dijital araçlar kullanarak tamamladığını söyler. Buradaki asıl sorunun dijitalleşme sürecinden ziyade hesaplanabilme süreci olmasına dikkat çeker. Stiegler'e göre yorum yapabilmek için hesaplama yapmak gerekir. Belirli bir anda, hesaplanamayan verileri yorumlamanız gerektiğinde, onları veri veya veri seti olarak nasıl oluşturacağınızı hesaplamanız gerekecektir. Ona göre Kant, aklın aslında farklı yetilere ayrıldığını ve anlayışın (understanding) analitik olduğunu, yani gerçekte hesaplanabilir olduğunu öne sürer, başka bir deyişle anlayışın bir hesaplama dönüşürülebileceğini belirtir. Dolayısıyla;

Kant için, anlayışın işleyişini otomatikleştireceğimizi söylemek bir sorun olmazdı. Bunu hayal etmekte zorlanabilir, ancak daha çok çaba gösterdiğinde, çünkü çok iyi çalışan bir zihne sahipti, evet, elbette kabul ederdi... Anlayış dönüştürülebildiği anda, örneğin Leibniz'in hesaplama makinesi, neden büyük veri haline gelmesin? Ancak bu anlayıştır. Kant, önemli olan tek şeyin akıl olduğunu ve aklın anlayış olmadığını belirtir. Akıl, deneyim alanından, sezgi yoluyla anlayış aracılığıyla yakalanan verileri toplayarak karar veren şeydir. Karar veren akıldır. Bu, Kant'ın amaçlar krallığı olarak adlandırdığı şeyin deneyimidir. Kabaca söylemek gerekirse, buna irade diyebiliriz (Stiegler & Rouvroy, 2016, s. 18-19).

Stiegler, eleştirinin yitimini “eleştirerek”, anlayışın aslında kendi kendine yeterli hale geldiğini, artık akla, akli kullanmaya ya da tartışmalara ihtiyaç duymadığımızı söyler (Stiegler & Rouvroy, 2016, s. 19). Eleştirinin gözden kayboluşunu henüz çok erken bir tarihte, 2008 yılında dile getiren TED konuşmalarının başkanı, girişimci ve iş insanı Chris Anderson “Teorinin Sonu: Veri Tufanı Bilimsel Yöntemi Eski Hale Getiriyor” isimli yazısında bu değişimi dile getirir. Bu tezde algoritmik yönetimsellik olarak adlandırılan güncel duruma yönelik iki özelliği öne çıkarır. Birincisi veri miktarının muazzamlığıdır. Ona göre günümüzde her şeyin Google veri ve algoritmalarına dayandığı çağ, “Petabayt Çağı'nın çocukları”na işaret eder. Petabayt Çağı farklıdır çünkü daha fazlası farklıdır. Kilobaytlar disketlerde saklanırken, megabaytlar sabit disklerde saklanıyordu. Terabaytlar disk dizilerinde saklanırken şimdi artık petabaytlar bulutta saklanıyor. Bu ilerlemeyi sürdürdükçe, analogiler boyunca ilerledik ve petabaytlarla birlikte

organizasyon analojileri tükendi. Petabayt ölçeğinde, bilgi artık basit üç ve dört boyutlu taksonomi ve düzen meselesi değil, boyutsuz istatistikler meselesidir. Bu, verilerin bir bütün olarak görselleştirilebileceği fikrini bırakmamızı gerektiren tamamen farklı bir yaklaşım çağrısıdır (Anderson, 2008). Dolayısıyla artık devasa miktarda veri ve uygulamalı matematiğin her türlü aracı değiştirdiği bir dünyada yaşıyoruz. Anderson şöyle der: “Dilbilimden sosyolojiye kadar tüm insan davranış teorilerinden kurtulun. Taksonomiye, ontolojiye ve psikolojiye unutun. İnsanların neyi neden yaptıklarını kim bilir? Önemli olan, bunu yapmaları ve bunu eşi görülmemiş bir doğrulukla izleyip ölçebilmemizdir. Yeterli veri ile sayılar kendileri için konuşur” (Anderson, 2008). Bu sistemin ilkiyle bağlantılı olarak ikinci özelliği ise metodolojik olarak korelasyona dayanmasıdır. Anderson’a göre petabaytlar miktarındaki veri “korelasyon yeterlidir” dememize olanak tanır. Artık modeller aramayı bırakabiliriz. Verileri ne gösterebileceğine dair hipotezler olmadan analiz edebiliriz. Sayıları dünyanın gördüğü en büyük bilgisayar kümelerine atabilir ve istatistiksel algoritmaların bilimin bulamadığı yerlerde desenler bulmasına izin verebiliriz. Tüm bu ironik betimlemeler, bilgi üretme süreçlerinin insan aklından uzaklaştığı, yargıda bulunma süreçlerinin makinenin “nesnel” tercihlerine bırakıldığı, eleştirinin gözden kaybolmaya başladığı bir dönemi ifade eder.

## **5. Dördüncü Bölüm Sonucu: Yeniden “Sapere Aude”**

Bir tür iktidar biçimi olarak tanımlanan bu süreçte özne ve iktidar arasındaki gerilim, artık yalnızca gözetim ve iz sürmeden teşekkül etmez. Artık, üretim süreci hakkında herhangi bir bilgiye sahip olmamaktan kaynaklanan bir tür makineye duyulan sınırsız güvenden bahsetmek gerekir. Bu durum, her şeyin bu kadar görülebilir olmasına zıt bir şekilde, makinenin öğrenme sürecinde kendiliğinden ortaya çıkan belirsizlik ve gizemliliğin, eleştirel düşüncüyü de zayıflatan bir özelliğe dönüşmesi anlamına gelir. Makinenin sorduğumuz bir soruya niçin o ya da şu cevabı değil tam olarak bu cevabı

verdiğini, istediğimiz bir imajda niçin o ya da şu imajı değil de bu imajı ürettiğini hiçbir zaman bilemeyiz. Asıl eleştiri noktası şudur ki, bunu sorgulama kapasitemiz de elimizden alınır. İnsan özneliği karşısında yüceltilen makine nesneliği –her ne kadar nesneliliğinin üzerindeki gölgeden çokça bahsetmiş olsak bile-, yargıda bulunma süreçlerinin bu “nesnel” araçlara bırakıldığı ve Aydınlanma boyunca tartışılan aklını kullanma kapasitesinin iyiden iyiye zayıfladığı bir görünüme neden olur.

Aydınlanma döneminin altın çağında, 1784’te yazılmış olan bu yazıda Kant, dinin tekelinden çıkıp sekülerleşmeye başlayan bir dönemin insanlarına, “sapere aude”, yani “kendi aklını kullanma cesaretini göster” der. Geçmiş zamanlarda insan tarafından yaratılan en geniş anlamıyla kullandığımız tüm Tanrı ve tanrılar, doğrudan ya da dolaylı olarak antropomorfikti, yani insan biçimliydi ve dünyanın temel failiydi. Aydınlanma sonrasında insan dünyanın merkezine yerleştirilmeye başlandı. Ancak şimdi, yine insan tarafından yaratılan makineye yalnızca bir özne konumu değil, aynı zamanda bir tür tanrısal kudret atfediliyor. Aynı zamanda ona da tıpkı Tanrıya yapıldığı gibi insan biçimci özellikler atfediliyor; Eliza etkisiyle birlikte makinenin gerçekten iletişim kurduğu ya da anladığı varsayılıyor. Kant 1784’te bu sloganı başta teoloji olmak üzere tüm baskın otoritelere karşı önermişti, ancak şimdi günümüz bağlamında o dönemle hem bir hayli farklı hem de oldukça benzer bir noktada bulunuyoruz.

Dolayısıyla Kant’ın *Aydınlanma Nedir?* (1784) başlıklı yazısında Aydınlanmanın sloganı olduğunu söylediği “sapere aude”, teolojinin tekelinden çıkan aklın bu kez tekniğin tekeline girmesiyle yeniden önem kazanır. Bu yazısında Kant, insanın kendi suçu ile düştüğü “ergin olamama durumu”ndan kurtulmasının yolunu, döneminin Aydınlanma düşüncesinde bulur. Benzer bir hattı takip ettiğimizde, Kant’ın tanımıyla şayet “bu ergin olmayış durumu, insanın kendi aklını bir başkasının kılavuzluğuna başvurmaksızın kullanamayışı” ise, o halde artık insanın kendi aklını makinenin kılavuzluğuna başvurmaksızın kullanamayışı ile benzer bir noktaya yeniden döneriz.

Peki, akıldan çok post-hakikate, enformasyona, dezenformasyona vurgu yapan bu çağda çıkış yolu nedir? Kant'a dönmek mümkün olmadığı gibi nostaljik bir tavır gerekli değildir, ancak yeniden “sapere aude” diyerek eleştirel tavrın yeni yollarını nasıl bulacağımızı düşünmeye başlamamız gerekir.

Bu bölümde Foucault'nun yönetimsellik yaklaşımını Rouvroy ve Berns'in algoritmik yönetimsellik yaklaşımıyla ilişkilendirerek, makine dispoitifinin temel özelliklerine en geniş anlamıyla politik bağlamla bakmaya çalıştım. Rouvroy ve Berns'in bu tartışmasının günümüz paradigmasını çok iyi betimlediği doğrudur, ancak güncel durumumuzda verdikleri desteğin ne kadar tutarlı ve geçerli bir analiz olduğu ise yukarıda uzun uzun tartışarak göstermeye çalıştığım üzere kuşkuludur. Bu betimlemelere dayanarak oluşturduğum kategorilerden ilki geleceğe yönelikleşme bağlamında tahmin edilebilirlik ve olasılıklar alanı konuları oldu. Algoritmik dispoitifin şimdinin verileriyle daima geleceğe odaklı olasılıklar alanı temelinde bir yönetime sahip olduğu, Ouchhh'un *The Eye of Mexico* isimli çalışması üzerinden tartışmaya konu oldu. Ardından Erica Scourti'nin *Body Scan* çalışması üzerinden makinenin “hafızasında” biriken büyük verinin, veri parçaları olarak birbiriyle kurduğu korelasyonlar üzerinden çalışma prensibini somutlaştırmaya çalıştım. Son olarak da Lev Manovich ve ekibinin gerçekleştirdiği *Sefiecity* projesiyle, binlerce insanın binlerce selfie'sinin hem insan hem de makine tarafından yorumlanarak profilleştirildiğini göstermeye çalıştım.

Son tahlilde, yargıda bulunmak etik-politiktir ve tıpkı ilk bölümde ele alınan örnek olaylardan biri olan *Uzay Operası Tiyatrosu*'nun yaratıcısı Jason M. Allen'ın da dediği gibi, “teknolojinin kendisine yönelik bir suçlama yapılmamalıdır, çünkü etik teknolojide değil, insandadır” (Roose, 2022).

## SONUÇ ve DEĞERLENDİRME

Stanford Üniversitesi'nin her yıl yayımladığı kapsamlı yapay zekâ raporu, son durumu şöyle özetler:

On yıl önce, dünyanın en iyi yapay zekâ sistemleri, görüntülerdeki nesnelere insan seviyesinde sınıflandıramıyordu, dil anlama konusunda zorlanıyordu ve matematik problemlerini çözemiyordu. Bugün, yapay zekâ sistemleri, standart ölçütlerde rutin olarak insan performansını aşıyor. 2023 yılında ilerleme hızlandı. GPT-4, Gemini ve Claude 3 gibi yeni, son teknolojik sistemler etkileyici bir şekilde çok modlu; onlarca dilde akıcı metin üretebiliyor, ses işleyebiliyor ve hatta meme'leri<sup>113</sup> açıklayabiliyorlar. Yapay zekâ geliştikçe, hayatımıza giderek daha fazla nüfuz ediyor. Şirketler, bu ürünleri geliştirmek için yarışıyor ve yapay zekâ genel halk tarafından giderek daha fazla kullanılıyor. Ancak mevcut teknolojiler hala önemli sorunlara sahip: Gerçeklerle güvenilir bir şekilde başa çıkamıyor, karmaşık akıl yürütme yapamıyor veya sonuçlarını açıklayamıyor. Yapay zekâ, birbiriyle ilişkili iki gelecekle karşı karşıya. Birincisi, teknoloji gelişmeye devam eder ve giderek daha fazla kullanılır, bu da verimlilik ve istihdam üzerinde büyük sonuçlar doğurur. Hem iyi hem de kötü amaçlarla kullanılabilir. İkinci gelecekte ise, yapay zekânın benimsenmesi, teknolojinin sınırlamaları nedeniyle kısıtlanır. Hangi gelecek gerçekleşirse gerçekleşsin, hükümetler giderek daha fazla endişe duyuyor. Üniversite AR-GE'sini finanse etmek ve özel yatırımları teşvik etmek için devreye giriyorlar. Hükümetler ayrıca, istihdam üzerindeki etkiler, gizlilik endişeleri, yanlış bilgi ve fikri mülkiyet hakları gibi potansiyel olumsuzlukları yönetmeyi amaçlıyor (Maslej, ve diğerleri, Nisan 2024, s. 3).

Mevcut şartların bu şekilde bir gidişata sahip olduğu bir dönemde bu tez, algoritmik dispozitif tarihsel, felsefi ve ontolojik temelleriyle ele alarak, makine ve insan arasındaki etkileşimi, bunun değişim ve dönüşümünü inceleme çabası olarak görülmelidir. Dört ana bölümde farklı boyutlarıyla ele aldığım bu etkileşim, günümüz imajlarının öncülleri olan resim ve fotoğrafla olan bağına zaman zaman sürdüren ancak pek çok boyutunda akamete uğratan yenilenmiş bir paradigmanın yerleşik bir hale gelmeye başlamasına işaret ediyor. Bilim, sanat, politika, gündelik yaşam ve hayatın hemen hemen her alanında öncelikle felsefi arka planının tarihsel bir biçimde adım adım örüldüğü, ardından pratik uygulamalarının günümüzde işlevselleştiği, yeni değil ama

---

<sup>113</sup> Eski Yunancada "kopyalanan" anlamındaki *mimeme* kelimesinden kökenlenen internet meme'leri, dünya çapında viral hale gelen, bir imaj ile genellikle altındaki bir yazıdan oluşan görsellerdir.

yenilenmiş bir dispositif olarak yapay zekâyı, farklı veçheleriyle soruşturmaya çalıştım. Bunu yaparken ne teknolojik karamsar/reddedici ne de teknolojik iyimser/determinist bir konumdan, eleştirel bir bakış açısıyla makinenin bütün olasılıklı ontolojisini, imkanlarıyla ve tuzaklarıyla bir arada düşünmek gerektiğinin altını çizmeye çalıştım.

Birinci bölümde, fotoğrafın sanatsal bir ifade aracı olarak kabulü ile algoritmik imajların görsel sanatlar içerisinde kabulü arasında paralellikler kuruyorum. Fotoğrafın sanat olarak kabulü, kendi zamanında büyük tartışmalara yol açarken, benzer bir sürecin günümüzde yapay zekâ tarafından üretilen algoritmik imajlar için de geçerli olduğunu gözlemliyorum. Bu bölümde, camera obscura'nın tarihsel evrimi üzerinden yürütülen bir tartışmayla yapay zekâ tarafından üretilen benzersiz imajların üretim süreci somutlaşıyor. Makinenin ontolojisi katmanlarına ayrılarak incelenirken, bu katmanlar üzerinden süzülen “üretim değeri”, imaj üreticisinden gelen yetenekten ve bilgi birikiminden azade olma durumu ile çerçevelenen imajın zamandan/mekândan/konudan azade olma durumunu açıklayan bir kavram olarak belirir. Benzer bir şekilde “veri özne”, bir imajın ne gözlemcisi ne de üreticisi konumunda olan, daha ziyade internet üzerinde bıraktığı dijital izlerden yararlanan makine öğrenmesi süreçlerinin veri sağlayıcısı anlamına gelen, görünür olmayan ancak görünür olanı etkileyen dolaylı bir özne konumuna işaret ediyor. Özne-makine diyalektiğinde ise, bu konumların yer değiştirdiği anlamına gelmediği, makinenin daima insan üzerinden tanımlanarak bir tür antropomorfik bakışa maruz kaldığı, özneleşme süreçlerinin insan özneler dolayımıyla sürdürüldüğü ve tüm bunların sonucunda insan öznenin konumunun pekiştiği, makinenin ise bu öznenin yanında neredeyse bir özne gibi konumlandırılmaya başlandığı sonuçlarına ulaşıyorum.

İkinci bölümde, makinelerin düşünme kapasitesine ilişkin tartışmalara odaklanıyorum ve bu bağlamda Ai-Da gibi “sanatçı” robotlar üzerinden somut örnekler sunuyorum. Bu konuda üç farklı yaklaşım ve örnek analizler göstermektedir ki, makine günümüz şartlarında insan düşüncesini taklit etmektedir ve bu süreçte ontolojik olarak

benzersiz çıktılar üretebildiği halde, dizayn edilirken kullanılan muazzam miktarda özne verisi olmasa, bu sürecin gerçekleşmesi mümkün değildir. Ayrıca makinenin potansiyelinin insan yaratıcılığı ve eleştirel düşünme kapasitesiyle olan farklılıkları ön plana çıkmaktadır. Öte yandan, Platon'un imajlara yönelik negatif tutumunun asıl kaynağını tartışarak ve tartışmayı günümüz yapay zekâ teknolojilerine dek sürdürerek, makinelerin modern çağın Homeros'u olarak ele alınabileceği iddiasını öne sürüyorum. Tıpkı Homeros gibi, günümüzde yapay zekaya bir tür üst akıl olma, her şeyi bilme ve hayranlık duyma hali, eğitici ve iletişimci becerileri sayesinde atfedilmektedir. Bu noktada Tanrı-insan-makine üzerinden bir tartışma yürüterek, günümüzde insanın geçmiş zamanlarda yarattığı Tanrılara hiç benzemeyen, ancak *omnipotent* ve *omnivoyant* sıfatlarına içkin olan bir yenisini daha eklemeye çalıştığını göstermeye çalışıyorum.

Üçüncü bölümde, görme biçimleri ve estetik konularının ağırlığında, Kartezyen ve algoritmik görme biçimlerinin kıyaslaması yer alıyor. Kartezyen görme biçimini; öznel olanın nesnelleştirilmesi, gözlemci-gözlenen ayrımı ve görsel dünyanın parçalanması/heterotopya kategorileri üzerinden analitik bir hale getirmek suretiyle analiz ederken, “makine görme biçimi” yerine “algoritmik görme biçiminin” daha doğru bir kullanım olduğunu tartışarak bu görme biçimini ilgili kategorilerle kıyaslıyorum. Bu bağlamda algoritmik görme biçimi Kartezyen yasaları hem içermekte hem de aşmakta olup, aralarında bir *aufhebung* ilişkisi vardır. Modernitenin imajlar üzerinde daima nesnelleşmeye dönük yasa ve eğilimleri, yapay zekâ dispozitifini de aşırılaşmış bir şekilde kat etmektedir. Sanatla bilimin birbirine yaklaştığı bir moment boyunca ilerlerken, günümüzde bu alanlar birbiriyle çekirdekten bağlanmaya başlayan bir görünüm sergilemektedir. Gözlemci özne ile gözlenen nesne ayrımında, fotoğrafla birlikte bir çözülme gerçekleşirken, algoritmik dispozitifte ise adeta bir bütünleşme gerçekleşmektedir. Dijital dünyanın parçalanması ise imgesel heterotopyalar olarak, Kartezyen perspektiften algoritmik olana mekânsal olarak heterojenleşmeye ve

parçalanmaya başlar. Bu noktada, özellikle ekranların birer heterotopya mekânı olarak belirmediğini göstermeye çalıştım. Dolayısıyla bu üç düzenekte, bir yönde başlayan her eğrinin grafiğinin sonunda istikrarlı bir şekilde azalarak ya da artarak devam ettiği sonucuna ulaşıyorum. Bu bağlamda bir *aufhebung* olarak, var olan eğilimlerin azalarak da olsa artarak da olsa aşırılmış bir şekilde hem devam etmesi hem de nihayete ermesi bağlamında “içererek aşmak” temayülü öne çıkıyor. Öte yandan, yapay zekâ estetiği tartışmasında *kültür endüstrisi/monokültür* kavramlarıyla, dijital dünyadaki üretim süreçlerinin ekonomi-politik analizi üzerinden güncel estetik kodların kaynağına işaret ediyorum. Toplumsal koşullarda yer etmiş, söz gelimi “güzele” ve “çirkine” dair güncel estetik kodlar, her dönemde olduğu gibi algoritmik imajlarda da yeniden belirir. Ancak buna rağmen, algoritmik imajların, diğer dönemlere nazaran farklı bir estetik dönemi temsil ettiği, çerçevelenen konu üzerindeki müdahalenin insandan daha ziyade makineye geçmiş olmasıyla anlaşılmalıdır. Böylece makinenin güncel üretim tarzı olan kapitalizmle girdiği ilişkide var olan estetik kodları yeniden üretmesi, diğer düzeneklerin yakınına bile yaklaşamayacağı monolitik bir estetik dünyaya işaret eder. Her ne kadar makinenin imaj üretim süreçlerinde stil, janr, akım ve konu bağlamında neredeyse sınırsız bir opsiyona sahip olduğu doğru olsa da kaynağı insan olan, üstelik de tüm insanları kapsamak üzerine kurulu olan bu düzenekte “ortalama”nın bakışı hegemonik görünmektedir.

Dördüncü bölümde, yönetimsellik kavramından hareketle geliştirilen algoritmik yönetimselliğin üç boyutu olan geleceğe dönükleşme, korelasyonlaşma ve profilleşme konuları üzerinden, bu dispoitifin yargıda bulunma süreçlerindeki rolünü ifşa etmeye çalışıyorum. Her bir durakta sık sık karşımıza çıkan hakikat meselesinin, algoritmik imajlarla olan ilişkisini derli toplu bir şekilde sunmaya özen gösteriyorum. Buna göre, resimden fotoğrafa doğru giden süreçte gerçeklikle fiziksel/kimyasal bir bağla bağlanan özne imajlarının, günümüzde algoritmik imajlarda bu gerçeklikten bu anlamda koptuğu

sonucununa ulaşıyorum. Buna rağmen, özne verilerinden gelen dijitalleşmiş bir gerçeklik bağı algoritmik imajların bünyesinde dolaylı bir şekilde de olsa yer almaktadır. Özne ve iktidar arasındaki gerilimi ele alarak, makineye duyulan sınırsız güvenin eleştirel düşüncüyü nasıl zayıflattığını tartışıyorum. Kant'ın Aydınlanma düşüncesindeki “sapere aude” (kendi aklını kullanma cesaretini göster) sloganının günümüz dijital rasyonalitesinde yeniden önem kazandığı açıktır. Makine nesnelğine duyulan güvenin insan aklının/yargıda bulunma süreçlerinin yerine geçmesi tehlikesi, eleştirel düşüncenin yeni yollarını bulma zorunluluğu yaratmaktadır. Bu bağlamda, etik sorumluluğun teknolojide değil insanda olduğu sonucuna varıyorum ve “yeniden sapere aude” önerisini, yenileyerek düşünmek gerektiğini öneriyorum.

İlk bölümde tartıştığım, algoritmik görsellere üretkenlik özelliği kazandırması açısından öne çıkan GAN algoritmalarının yılı olan 2014'ten günümüz 2024'üne uzanan on yılda üretilen ve bu tezin kapsamına giren eserler kronolojik olarak tablodaki gibidir.

**Tablo 2.** Örnek Analizler

<b>Örnek Analizler</b>	<b>Yılı</b>	<b>Biçimi</b>	<b>Bağlamı/Vurgusu</b>
Erica Scourti'den <i>Body Scan</i>	2014	Fotoğraf ve imajlardan oluşan video	Öznenin yerini korelasyonların almasına işaret eden, fotoğraflardan oluşan bir video
Lev Manovich'den <i>Selfiecity</i>	2014	Fotoğraflardan oluşan bir proje	Hem bir akademik çalışma hem de bir sanat eseri gibi konumlandırılan, öznelere profil haline gelmesine işaret eden selfie projesi
Obvious Kolektifi'nden <i>Portrait of Edmond de Belamy</i>	2018	Algoritmik imaj	Bir müzede sergilenen ve satılan ilk kamusal algoritmik imaj
Oxfordians'dan İlk “Sanatçı” Robot Ai-Da ve Self-portresi	2019	Robot ve ürettiği algoritmik imaj	Dünyanın ilk sanatçı/ressam robotu olduğu iddia edilen bedenli robot
Memo Akten'den <i>Herkes Sevgi Dolu Zarafet Makineleri Tarafından Gözetleniyor</i>	2021	Algoritmik imajlardan oluşan video	“Bizleri birler ve sıfırlar halinde gözetleyen/dinleyen” yeni bir tanrı dispozitifine işaret eden, algoritmik imajlardan oluşan bir video

Jason M. Allen'dan <i>Uzay Operası Tiyatrosu</i>	2022	Algoritmik imaj	Bir yarışma kazanan ve kazanması tartışma yaratan algoritmik bir imaj
Boris Eldagsen'den <i>Pseudomnesia</i>	2022	Algoritmik imaj	Bir yarışma kazanan ancak ödülü almayı reddeden, fotoğrafa benzeyen algoritmik imaj
Ouchhh'dan <i>Meksika'nın Gözü</i>	2022	Veri ve imajların işlenmesiyle oluşan veri heykeli	Bir yarışmayı kazanan Meksika'nın ilk veri heykeli ve yapay zekâ sergisi
Alexander Reben'den <i>Ben AI Mıyım?</i>	2023	Yapay zekanın ürettiği algoritmik imajla oluşturulmuş heykel	Özne-makine ilişkisini tersine çevirmeye çalışan bir yapay zekâ sergisinin en ikonik parçası
Refik Anadol'dan <i>Rönesans Rüyaları</i>	2023	Yapay zekâ veri heykeli	Rönesans dönemi resimlerini kullanan akışkan bir veri heykeli

Bu eserler birbirleriyle pek çok ortak ve aynı zamanda farklı özelliklere sahiptir. Tez bağlamında farklılaşan özellikleri örneğin *Rönesans Rüyaları*, *Selficity* ve *Meksika'nın Gözü* gibi örneklerde öznenin ziyade özne verileri ön plana çıkarken, *Pseudomnesia*, *Body Scan* ve *Portrait of Edmond de Belamy* gibi örneklerde ise daha çok özne imajları ön plana çıkmaktadır. Ancak hepsinin ortak kesişim noktası, her birinin özne-imaj-teknoloji ekseninde yapay zekâ aracılığıyla üretilmiş olmasıdır. Her bir analiz, bu sayılan eksenlerin hepsini az ya da çok üzerinde taşır.

Salt bu tabloya bakarak, 2022 yılının yapay zekâ alanında yarışmaların yapıldığı ve ödüllerin kazanıldığı bir yıl olarak öne çıktığı söylenmelidir. Ayrıca yapay zekâ alanında üreten öznelerin genelde kolektif bir topluluk içerisindeki sanatçılardan ve projelerden oluşmaya başladığını söylemek mümkündür. Böylece sanatsal bağlamda oldukça yerleşik bir halde olan “dahi sanatçı” miti yerini Ouchhh, Oblivious Kolektifi, Oxfordians, Marpi Studio ve her ne kadar birçok insandan oluşsa da kendi ismiyle anılan Refik Anadol Studio gibi kolektif toplamlara bırakmaktadır. Bunun nedeni, sanat ile bilim

ve teknolojinin tarihin hiçbir noktasında olmadığı kadar birbirine yakınlaşması ve dolayısıyla pek çok farklı alanda uzmanlara duyulan ihtiyacın artmasıdır.

Öznenin görsel kuruluşunu, üç farklı dispozitif üzerinden kat etmeye çalışırken, bir yandan da bu konunun felsefi tartışmalarla olan bağını kurmak gerektiğini düşünüyorum. Felsefe tarihi boyunca özne daima kendine dönük bir tartışma içerisine girmiş, “kim”lik sorusu mütemadiyen üzerinde durulan bir soru olmuştur. Sokrates’in “kendini bil” ve Augustine’in “ben kendime bir soruyum” anlayışı ekseninde Antik Yunan ve orta çağ dönemi boyunca felsefede özne “kim” sorusu ile meşgul olur: “Ben kimim?”. Modern özne bir anlamda Descartes tarafından icat edilmeye başlanır. Descartes’ın *cogito*’su ile birlikte “kim” sorusu yerini “ne” sorusuna bırakır: “Ben neyim?” Bu sorunun cevabı “Ben varım”dır. “Düşünüyorum, öyleyse varım” derken Descartes, hiçbir şüpheye yer bırakmayacak şekilde varlığını kanıtlamaya girişir. “Kim” sorusunun “ne” sorusuna dönüşmesinin en büyük göstergesi, “kendilik” öznelliğinden soyunarak insanın kendisi ile arasına mesafe koymaya çalışması bağlamında şüphesiz ve kesin bir varlık olduğunu ortaya koyma çabasıdır. Var olduğunu kanıtlama iddiası -ruhun ölümsüzlüğü ve Tanrının varlığına kadar ilerlese de- özne kategorisinde son bulur. Görselliğin kiteselleşerek bir anlamda sınıfsal aidiyet özelliğinden kurtulduğu fotoğrafik dönemde, özne kendisine yeni bir soru sormaya başlar: “Nasıl?”. Çünkü artık özne hem görmekte hem görülmekte hem de kitlelerle buluşan bir şekilde imajı kamusal bir bakışa maruz kalmaktadır. Bu süreci dijital fotoğrafın baskın halde olduğu internet çağına kadar –özellikle- genişletmek mümkündür. Öte yandan, self-imaj tarihte ilk kez nesnel gerçekliğin “çerçeveselenmiş” bir şekilde de olsa bir yüzeye sabitlenerek, nesnel bir özellik kazandığı bir görünümdedir; böylece özne ilk kez kendiliğine, kendiliği dışarısından “gerçeğine yakınlaşan” bir imaj olarak bakmaktadır. Günümüzün algoritmik perspektifine geldiğimizde ise, bu kez özneye dair şu soru sorulur; “niçin/hangi amaçla?”. Artık, öznelardan elde edilen veriler, belirli olmayan amaçlarla toplanarak işlenmekte ve

yine öznelere tarafından belirli amaçlarla tüketilmektedir. Nasıl bir imaj üretmek istediğimiz bu anlamıyla amacımıza bağlıdır. Dolayısıyla Kartezyen perspektif döneminin epistemolojik bir sonucu olarak öznenin merkezileşmesi ve belirli bir konuma yerleştirilmesi olgusu, güzergâh boyunca uğradığı değişimlerin ardından algoritmik perspektif dönemine geldiğinde yerini öznenin ilişkilere, korelasyona, veriye ve etkileşime dönüşmesine bırakır. Bu dönüşüm elbette ki saf bir yok oluş anlamına gelmez; ilişkilerin, korelasyonların, verilerin, profillerin öznelere baskınlığına işaret eder.

Üç farklı düzende imajların gerçeklikle olan ilişkisini neredeyse başladığı yere -yakınına- geri dönen bir daire şeklinde özetliyorum. Buna göre, algoritmik imajlar gerçeklikle bağı gelişigüzel olmasına rağmen formlar olarak gerçekliğe benzeme kapasitesini içerisinde taşır. Daha genel bir ifadeyle, algoritmik imajın dünyaya iz bırakmış tüm mirastan nasibini alan bir olasılıklılık içerdiğini söyleyebiliriz. Dolayısıyla Kartezyen perspektiften fotoğrafik perspektife doğru giden hatta, gerçekliğin izini yakalamaya başlayan imajlar, artık algoritmik perspektif ile hem gerçekliği muhafaza eden hem de gerçek olmayan imajlar üretebilen çok yönlü bir kuvvet taşır. Böylelikle, biçimsel olarak önceki iki dönemi de içerebilen, ancak üretim süreçlerinde gerçek ile sahtenin sınırlarını belirsizleştiren bir görme yasasından bahsetmek mümkün hale gelir.

Geleceğe dair tahayyüller bu tezde belki de en az yer işgal eden kısım oldu. Bunun nedeni, uzman ya da değil herkesin gelecekte yapay zekânın ya insanlığı yok edeceği ya da bir nevi ütopya mahiyetinde yeni bir dünya yaratacağı şeklindeki düalistik düşünme biçiminin sıklığıdır. Geleceği tahayyül etmenin zorluğu bağlamında, 1960 yılında Nobel Ödülü sahiplerinden, Moskova'daki Bilimler Akademisi üyelerine kadar birçok Amerikalı ve Rus bilim insanının 2000 yılına dair tahayyülleri sorulmuş ve oldukça fütüristik ve deyim yerindeyse “geri görüşlü” yanıtlar alınmıştır. O dönemin uzmanlarına göre, 2000 yılına kadar şu sayılanlar olağan olacaktır: “Aya ve insanlı yapay uydulara yolculuk; tüm yiyeceklerin tamamen sentetik olması; dünya nüfusunun dört kat artması,

ama istikrara kavuşmuş olması; kıtlığın yanısıra tüm hastalıkların da ortadan kaldırılmış olması; evrensel hijyenik teftiş ve kontrol. Ayrıca enerji üretimi sorunları tamamen çözülecek, bilgi, ‘elektronik bankalarda’ toplanacak, kodlanmış elektronik mesajlar yoluyla doğrudan insanın sinir sistemine aktarılacak, yığınla lüzumsuz bilgiyi okumaya, öğrenmeye ihtiyaç olmayacaktır. Herşey, zamanın ihtiyaçlarına göre alınacak, kaydedilecek; dikkat veya çabaya gerek kalmayacak, gerekli olan bilinçten geçmeksizin makineden beyne doğrudan geçecektir. Genetik alanında doğal üreme yasaklanacak, dengeli bir nüfus gerekli olacak ve en yüksek insan tiplerinden oluşacak, yapay dölleme kullanılacaktır” (Ellul, 2003, s. 450-452). Ütopya ile distopya karışımı bu enteresan dünya tahayyülünde, bilginin elektronik bankalarda, başka bir deyişle veritabanlarında toplanmasının dışında hiçbirini gerçekleşmemiş, hatta gerçekleşmek şöyle dursun; enerji, kıtlık ve hastalıkların son bulması öngörüsü tam aksi istikamete gitmiştir. Diğer sayılanlar da -şimdilik ve neyse ki- gerçekleşmemiştir. Bunlar elbette ki sadece bir tahmindir, ancak yine de sosyal bilimciler olmadan, “pozitif” bilimlerin gelecek hakkındaki ufkunu da göstermektedir. Bu yüzden, -bunun da bir tahmin olduğunu vurgulayarak- gelecekte toplumsal hayatta muhtemelen daha da fazla yer kaplayacak olan yapay zekâ, özellikle sosyal bilimler alanında pek çok boyutuyla ele alınması gereken ve teknoloji felsefesi üzerinden tartışılması gereken bir alan olarak görünmektedir. Yukarıda gerçekleştirilen tüm tartışmalar göz önüne alındığında, gelecek zamanlarda bu konuyla ilgili yapılacak araştırmalar, boşlukta salınan tahminler üzerinden değil, eleştirel ve açık seçik bir yordama biçimi ile ele alınmalıdır.

Bununla bağlantılı olarak tez boyunca, yapay zekanın başka konularla olan ilişkisinin başka bir teze araştırma konusu olabilecek kadar önemli olduğuna yönelik pek çok öneri getirmeye çalıştım. Bunlar özellikle yapay zekanın bilinçle, genel proleterleşme eğilimiyle, kapitalizmle olan ilişkisi olarak özetlenebilir. Gelecekte yapılacak olan tezlere dair araştırmacılara, bu sayılanların yanı sıra etik, ekolojik yıkım ve enerji, toplumsal

önyargılar ve ayrımcılık, görselin yanı sıra yazının yeniden yükselişi ve daha pek çok konu hakkında literatürde özellikle sosyal bilimler alanında büyük boşluklar olduğunu hatırlatmak gerekir.

Görsel kültür literatürünü gerek akademik gerekse pratik alanda yakın markaja alan bir kişi, genellikle sanatın bilim ve teknoloji ile olan yakınlaşması nakaratını dinleyecektir. Buna ek olarak, makinenin daima insansılaştırılarak ele alındığını, ona bir özne konumunun mütemadiyen atandığını görmeden edemeyecektir. Bu konuyla ilgili olarak ünlü bilim kurgu yazarı Arthur C. Clarke, “Üç Clarke Yasası” olarak da bilinen yasanın üçüncüsünde “yeterince gelişmiş bir teknoloji, büyüden ayırt edilemez” demektedir. Bu bağlamda, Walter Benjamin’in, bu tezin ilk paragrafında yer alan, arka planında “kambur cüce” olan satranç otomati metaforuna geri dönmek gerekir. Gizemli ve “büyülü” çalışma prensibiyle, yanına tanrıbilimi almış olmasa da kendisine bir tür tanrısallık atfedilen makine, günümüzde kamusal bilgisizlik halinden, sanatçı, uzman ve akademisyenlerin yanlış metafor ve değerlendirmelerinden ötürü “herkesle rahatça başa çıkabilecek” bir rotada seyretmektedir. Böylelikle algoritmik dispoitifin özellikle bilimsel iletişim alanında seyrettiği bu rotadan çıkarılarak, büyü ve gizemli gibi görünen çalışma prensibini ifşa etmek önem kazanmaktadır. Böylece, Martin Jay’in modernitenin skopik rejimini incelediği çalışmasında, diğer kısımlardan daha mühim olan önermesi olan “modernitenin görme rejimini, görsel teori ve pratiklerin ahenkle birleştirildiği bir bütünlük olarak görmekten ziyade, bir mücadele alanı olarak ele alma gerekliliği”nin (Jay, 1988, s. 4) altını bir kez daha çizmiş oluyorum. Olması gerektiği gibi, bu tezde yapay zekayı pejoratif bir düzeye indirgmeden, onu olması gerektiği gibi ele almaya çalıştım. Bunu her alanda herkesin yapabilmesi gerekir.

Bu tez; özne, imaj ve teknoloji sacayakları üzerinde kurulu, tarihsel, teorik ve somut örneklere dayanarak bir perspektif sunmaya çalışmaktadır. Bu yapılırken her bir konuyu gerek doğrudan gerekse dolaylı bir şekilde işgal eden asıl konu “sınır” ve

“sınırların aşılması” olarak belirlemektedir. Foucault ile başladığımızı yine onunla bitirelim: “Felsefi *ethos*, bir sınır-tutum olarak karakterize edilebilir” (Foucault, 2021, s. 182). Ona göre bu bir reddediş değil, daha ziyade bir dış-ıç alternatifin ötesine geçmek, sınırda olmak anlamını taşır. Ona göre zaten eleştiri “aslında sınırları analiz etmek ve sınırlar üzerinde kafa yormaktan oluşur”. Bu bağlamda “kendimizin eleştirel ontolojisine uygun düşen felsefi *ethos*’u, ötesine geçebileceğimiz sınırların tarihsel-pratik düzlemde denenmesi ve dolayısıyla özgür varlıklar olarak kendimiz üzerinde yürüttüğümüz çalışmalarımızdır” (Foucault, 2021, s. 184). Dolayısıyla bu tez, özne, imaj ve teknoloji arasındaki dinamik ilişkileri incelerken, sınırların hem teorik hem de pratik düzlemde nasıl belirlendiğini ve aşıldığını/aşılmadığını göstermektedir. Bu bağlamda, Foucault’nun felsefi *ethos*’una uygun olarak, sınırların sadece bir engel değil, aynı zamanda eleştirel düşüncenin ve özgürlüğün yapıtaşı olarak aşılması gereken bir ufuk olduğunu daima hatırdta tutmak gerekir.

## KAYNAKÇA

- Adorno, T. W., & Horkheimer, M. (2014). *Aydınlanmanın Diyalektiği*. (N. Ülner, & E. Ö. Karadoğan, Çev.) Ankara: Kabalcı Yayıncılık.
- Ai-Da. (2022, 10 11). *Robot says AI is 'threat and opportunity' to artists during Lords address*. 2014 tarihinde Guardian News Youtube Channel: [https://www.youtube.com/watch?v=aoQ5EUjN\\_LM](https://www.youtube.com/watch?v=aoQ5EUjN_LM) adresinden alındı
- Ai-Da, R. (2019, 6 8). *Ai-Da - Drawing*. 2024 tarihinde YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=VHZctjpvZo> adresinden alındı
- Ai-Da, R. (2020, 5 29). *The Intersection of Art and AI*. TEDx Talks: <https://www.youtube.com/watch?v=XaZJG7jiRak&t=68s> adresinden alındı
- Ai-darobot. (2019). *Who is Ai-Da?* ai-darobot.com: <https://www.ai-darobot.com/about> adresinden alındı
- Akten, M. (2015, 7 10). *#Deepdream is Blowing My Mind*. 2024 tarihinde Medium: <https://memoakten.medium.com/deepdream-is-blowing-my-mind-6a2c8669c698#.o49qmj37a> adresinden alındı
- Akten, M. (2016, 4 26). *A Digital God for a Digital Culture*. 2023 tarihinde Medium: <https://medium.com/artists-and-machine-intelligence/a-digital-god-for-a-digital-culture-resonate-2016-15ea413432d1#.h2cy5wpvo> adresinden alındı
- Akten, M. (2021). *All Watched Over By Machines Of Loving Grace*. 1 15, 2024 tarihinde Memo: <https://www.memo.tv/works/all-watched-over-by-machines-of-loving-grace/> adresinden alındı
- Akten, M. (2021, Nisan). *Deep Visual Instruments: Realtime Continuous, Meaningful Human Control over Deep Neural Networks for Creative Expression*. *Doktora Tezi*. Goldsmiths: University of London.
- Alıcı, E. (2023). *Yeni medya sanatı üretim ortamı olarak yapay zeka*. *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi.

- Allen, J. M. (2023, 9 6). *A Brush with AI – The Copyright Conundrum Stifling Digital Creativity*. 12 5, 2023 tarihinde Art Incarnate: <https://artincarnate.com/ai-copyright-conundrum-stifling-digital-creativity/> adresinden alındı
- Alphan, U. (2023). *Antroposen Çağı İçin Geri Sayım*. 1 5, 2024 tarihinde Gazete Oksijen: <https://gazeteoksijen.com/yasam/antroposen-cagi-icin-geri-sayim-198879> adresinden alındı
- Anadol, R. (2021). Sanatın Dönüşümü: Refik Anadolu. (A. E. Damla Yiğit, Röportaj Yapan)
- Anadol, R. (2022). *Refik Anadolu - Blurring the Boundaries of Art and Artificial Intelligence*. The AI Pioneers: <https://pioneers.a.org/refik-anadol-blurring-the-boundaries-of-art-and-artificial-intelligence> adresinden alındı
- Anadol, R. (2022). Refik Anadolu – Söyleşi. *Diyarbakır Kültür ve Medeniyet Dergisi*. (F. Gedikoğlu, Röportaj Yapan)
- Anadol, R. (2022, 12 20). Refik Anadolu on AI, Algorithms, and the Machine as Witness. *MoMA*. (MoMA, Röportaj Yapan)
- Anadol, R. (2023). *Information*. <https://refikanadol.com/information/> adresinden alındı
- Anadol, R. (2023). *Renaissance Dreams: Palazzo Strozzi*. <https://refikanadol.com/works/renaissance-dreams-palazzo-strozzi/> adresinden alındı
- Anders, G. (2017). *İnsanın Eskimişliği: İkinci Endüstri Devrimi Çağında İnsanın Ruhuna Üzerine (1. Cilt)*. (H. Belen, & H. Ertürk, Çev.) İstanbul: İthaki Yayınları.
- Anders, G. (2018). *İnsanın Eskimişliği: Üçüncü Endüstri Devrimi Çağında Yaşamın Tahribatı Üzerine (2. Cilt)*. (H. Belen, & H. Ertürk, Çev.) İstanbul: İthaki Yayınları.

- Anderson, C. (2008, 6 23). *The End of Theory: The Data Deluge Makes the Scientific Method Obsolete*. Wired: <https://www.wired.com/2008/06/pb-theory/> adresinden alındı
- Artun, A. (2013). Sunuş. C. Baudelaire içinde, *Modern Hayatın Ressamı* (A. Berktaş, Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Artun, A. (2019). *Skopbülten*. Aralık 21, 2020 tarihinde Bakış Açısı, Perspektif ve Öznenin Oluşumu (Ulus Baker Okumaları): <https://www.e-skop.com/skopbulten/bakis-acisi-perspektif-ve-oznenin-olusumu-ulus-baker-okumalari/4348> adresinden alındı
- Augustinus. (2010). *İtirafılar*. (Ç. Dürüşken, Çev.) İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Azar, M., Cox, G., & Impett, L. (2021). Introduction: Ways of Machine Seeing. *AI & SOCIETY*, 36, 1093–1104.
- Baker, U. (2015). *Kanaatlerden İmajlara: Duygular Sosyolojisine Doğru*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Barthes, R. (2014). *Camera Lucida: Fotoğraf Üzerine Düşünceler*. (R. Akçakaya, Çev.) İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları.
- Baudelaire, C. (1956). *The Mirror of Art: Critical Studies*. (W. Notes, Çev.) New York: Doubleday Anchor Books.
- Bayer, E. Ç. (2024). Yapay zeka ve metinlerarasılık perspektifinde sanat, iktidar ve teknoloji ilişkisi. *Doktora Tezi*. Giresun: Giresun Üniversitesi.
- Bayraktepe, S. (2023, 10 9). *Teyit Sözlük: Yapay zekâ halüsinasyonu nedir?* 4 2, 2024 tarihinde Teyit: <https://teyit.org/teyitpedia/teyit-sozluk-yapay-zeka-halusinasyonu-nedir> adresinden alındı
- Bazin, A. (1966). *Çağdaş Sinemanın Sorunları*. (N. Özön, Çev.) Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Benjamin, W. (2016). *Pasajlar*. (A. Cemal, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

- Benjamin, W. (2016). Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı. W. Benjamin içinde, *Pasajlar* (A. Cemal, Çev., s. 50-86). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Berens, E. M. (2021). *Antik Yunan ve Roma'nın Mitleri ve Efsaneleri*. (P. Gülmez, Çev.) İstanbul: Kanon Kitap.
- Berger, J. (2019). *Görme Biçimleri*. (Y. Salman, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Best, S., & Kellner, D. (1991). *Postmodern Theory: Critical Interrogations*. London: Macmillan Education Ltd.
- Binet, A., & Simon, T. (1916). *The Development of Intelligence in Children*. (H. H. Goddard, Dü., & E. S. Kite, Çev.) New Jersey: Publications of the Training School at Vineland.
- Britannica. (2024). *Camera Obscura*. 2024 tarihinde <https://www.britannica.com/technology/camera-obscura-photography> adresinden alındı
- Britannica. (2024, 7 4). *Daguerreotype/Photography*. 8 2, 2024 tarihinde Britannica: <https://www.britannica.com/technology/daguerreotype> adresinden alındı
- Britannica. (2024). *Pictorialism - photography*. 2024 tarihinde Britannica: <https://www.britannica.com/technology/Pictorialism> adresinden alındı
- Broz, M. (2024, 1 5). *How Many Pictures Are There (2024): Statistics, Trends, and Forecasts*. 3 26, 2024 tarihinde Photutorial: <https://photutorial.com/photos-statistics/#:~:text=According%20to%20the%20most%20recent,posted%20on%20Instagram%20each%20day.> adresinden alındı
- Burke, J., & Ornstein, R. (2014). Orta Çağda İletişim ve İnanç. D. Crowley, & P. Heyer içinde, *İletişim Tarihi: Teknoloji-Kültür-Toplum* (B. Ersöz, Çev., s. 117-126). Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Chomsky, N. (1995). Language and Nature. *Mind*, 104(413), 1-61.

- Clark, A. (2024, 6 24). *A real photo took two honors in an AI competition. Here's the inside story.* 7 16, 2024 tarihinde CBS News: <https://www.cbsnews.com/news/real-photo-ai-competition-flamingone-miles-astray/> adresinden alındı
- Companiesmarketcap. (2024). *Largest Companies by Market Cap.* 2024 tarihinde Companiesmarketcap: <https://companiesmarketcap.com> adresinden alındı
- Cox, G. (2016). *Ways of Machine Seeing.* Unthinking Photography: [unthinking.photography/articles/ways-of-machine-seeing](http://unthinking.photography/articles/ways-of-machine-seeing) adresinden alındı
- Crary, J. (2015). *Gözlemcinin Teknikleri: On Dokuzuncu Yüzyılda Görme ve Modernite Üzerine.* (E. Daldeniz, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Crumley, J. S. (2006). *A Brief Introduction to the Philosophy of Mind.* Maryland: Rowman & Littlefield Publishers.
- Damiani, J. (2020, 9 21). *In This Exhibition, An AI Dreams Up Imaginary Artworks That Artist Alexander Reben Then Creates IRL.* 2 3, 2024 tarihinde Forbes: <https://www.forbes.com/sites/jessedamiani/2020/09/21/in-this-exhibition-an-ai-dreams-up-imaginary-artworks-that-artist-alexander-reben-then-creates-irl/?sh=352b99df32e6> adresinden alındı
- Deleuze, G., & Guattari, F. (2014). *Anti-Ödipus: Kapitalizm ve Şizofreni.* (F. Ege, H. Erdoğan, & M. Yiğitalp, Çev.) Ankara: Bilim ve Sosyalizm Yayınları.
- Descartes, R. (1637). *La Dioptrique.*
- Descartes, R. (1988). *Usu Doğru Yönetmek ve Gerçeği Bilimlerde Aramak İçin: Yöntem Üzerine Söylem.* (A. Yardımlı, Çev.) İstanbul: İdea Yayınları.
- Descartes, R. (2008). *Meditations on First Philosophy With Selections from the Objections and Replies.* (M. Moriarty, Çev.) New York: Oxford University Press.
- Dreyfus, H. L., & Rabinow, P. (1983). *Michel Foucault: Beyond Structuralism and Hermeneutics* (Second Edition b.). Chicago: The University of Chicago Press.

- Eldagsen, B. (2023). *Pseudemnesia*. 2023 tarihinde Eldagsen: <https://www.eldagsen.com/pseudomnesia/> adresinden alındı
- Eldagsen, B. (2023). *What is Promptography?* 2023 tarihinde ABC Broadcast Yayını: <https://www.abc.net.au/radionational/programs/breakfast/what-is-promptography/102258618> adresinden alındı
- Ellul, J. (2003). *Teknoloji Toplumu*. (M. Ceylan, Çev.) İstanbul: Bakış Yayınları.
- Ellul, J. (2021). *Sözün Düşüşü*. (H. Arslan, Çev.) İstanbul: Paradigma Yayınları.
- EngineeredArts. (2023). *AI vs. Human Intelligence Robot-human interactions that feel impossible: Have we cracked AI?* 7 23, 2024 tarihinde Engineered Arts: <https://engineeredarts.co.uk/software/artificial-intelligence-vs-human-intelligence/> adresinden alındı
- Farago, F. (2017). *Sanat*. (Ö. Doğan, Çev.) Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Farrell, M., & Berjon, R. (2024, 4 16). *We Need To Rewild The Internet*. 7 12, 2024 tarihinde Noemag: <https://www.noemamag.com/we-need-to-rewild-the-internet/?src=longreads> adresinden alındı
- Florenski, P. (2017). *Tersten Perspektif*. (Y. Tükel, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Foucault, M. (1972). *The Archaeology of Knowledge*. (A. M. Smith, Çev.) New York: Pantheon Books.
- Foucault, M. (1992). *Hapishanenin Doğuşu*. (M. A. Kılıçbay, Çev.) Ankara: İmge Kitabevi.
- Foucault, M. (2001). *Kelimeler ve Şeyler: İnsan Bilimlerinin Bir Arkeolojisi*. (M. A. Kılıçbay, Çev.) Ankara: İmge Kitabevi.
- Foucault, M. (2003). *"Society Must Be Defended" Lectures at the College de France, 1975-76*. (M. Bertani, A. Fontana, Dü, & D. Macey, Çev.) New York: Picador.
- Foucault, M. (2007). *Cinselliğin Tarihi*. (H. U. Tanrıöver, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

- Foucault, M. (2011). *Felsefe Sahnesi - Seçme Yazılar 5*. (I. Ergüden, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, M. (2013). *Güvenlik, Toprak, Nüfus: College de France Dersleri (1977-1978)*. (F. Taylan, Çev.) İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Foucault, M. (2020). *Eleştiri Nedir? Kendilik Kültürü*. (M. Erşen, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, M. (2021). *Özne ve İktidar*. (I. Ergüden, & O. Akınhay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, M. (2021). Aydınlanma Nedir? M. Foucault içinde, *Özne ve İktidar* (I. Ergüden, & O. Akınhay, Çev., s. 168-187). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Francks, R. (2004). *Modern Philosophy: The seventeenth and eighteenth centuries*. London: Routledge.
- Fraser, N. (1981). Foucault on Modern Power: Empirical Insights and Normative Confusions. *PRAXIS International*, 3, 272-287.
- Freund, G. (2008). *Fotoğraf ve Toplum*. (Ş. Demirkol, Çev.) İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Future of Life. (2023, 3 22). *Pause Giant AI Experiments: An Open Letter*. 5 12, 2023 tarihinde Future of Life Institute: [https://futureoflife.org/wp-content/uploads/2023/05/FLI\\_Pause-Giant-AI-Experiments\\_An-Open-Letter.pdf](https://futureoflife.org/wp-content/uploads/2023/05/FLI_Pause-Giant-AI-Experiments_An-Open-Letter.pdf) adresinden alındı
- Goodfellow, I., Pouget-Abadie, J., Mirza, M., Xu, B., Warde-Farley, D., Ozair, S., . . . Bengio, Y. (2014, Temmuz). Generative Adversarial Networks. *Advances in Neural Information Processing Systems*, 3(11), 1-9.
- Gordon, C. (1991). Governmental Rationality: An Introduction. M. Foucault, G. Burchell, C. Gordon, & P. Miller içinde, *The Foucault Effect: Studies in Governmentality* (s. 1-52). Chicago: The University of Chicago Press.

- Haraway, D. (2016). *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- Heidegger, M., & Grene, M. (1976). The Age of the World View. *Martin Heidegger and Literature*, 4(2), 340-355.
- Hicks, M. T., Humphries, J., & Slater, J. (2024). ChatGPT is bullshit. *Ethics and Information Technology*, 26-38.
- Hinton, G., & Pelley, S. (2023, 10 8). "Godfather of Artificial Intelligence" Geoffrey Hinton on the promise, risks of advanced AI. 2024 tarihinde CBS News: <https://www.cbsnews.com/news/geoffrey-hinton-ai-dangers-60-minutes-transcript/> adresinden alındı
- Hobbes, T. (2007). *Leviathan veya Bir Din ve Dünya Devletinin İçeriği, Biçimi ve Kudreti*. (S. Lim, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- İldeniz, A. (2024, 6 14). *Robotların akıllı olma vakti geldi*. 7 13, 2024 tarihinde Gazete Oksijen: <https://gazeteoksijen.com/yazarlar/aysegul-ildeniz/robotlarin-akilli-olma-vakti-geldi-214067> adresinden alındı
- Üren, Ç. (2024, 6 29). *Teyit*. 7 24, 2024 tarihinde Google'ın yapay zekâsı neden kullanıcıya taş yedirmeye çalışıyor?: <https://teyit.org/teyitpedia/googlein-yapay-zekasi-neden-kullaniciya-tas-yedirmeye-calisiyor> adresinden alındı
- Jameson, F. (1998). *The Cultural Turn Selected Writings on the Postmodern 1983-1998*. New York: Verso.
- Jay, M. (1988). *Scopic Regimes of Modernity*. <https://joaocamillopenna.files.wordpress.com/2018/03/jay-scopi-regimes-of-modernity.pdf> adresinden alındı
- Jay, M. (1994). *Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*. California: University of California Press.

- Köse, M. (2022, 4 4). *Yaklaşan Devrim: Yapay Genel Zeka (Süperzeka) Nedir?* 9 11, 2024 tarihinde Evrim Ağacı: <https://evrimagaci.org/yaklasan-devrim-yapay-genel-zeka-superzeka-nedir-11534> adresinden alındı
- Kant, I. (1987). *Critique of Judgment*. (W. s. Pluhar, Çev.) Indianapolis: Hackett Publishing Company.
- Kant, I. (1993). “‘Aydınlanma Nedir?’ Sorusuna Yanıt”, *Seçilmiş Yazılar*. (N. Bozkurt, Çev.) İstanbul: Remzi Yayınevi.
- Kant, I. (2006). *Yargı Yetisinin Eleştirisi*. (A. Yardımlı, Çev.) İstanbul: İdea Yayınevi.
- Kendall, G., & Wickham, G. (2016). *Foucault'nun Yöntemlerini Kullanmak*. (U. Y. Kaya, & T. Sivrikaya, Çev.) İstanbul: Işık Yayınları.
- Keskin, F. (2021). Özne ve İktidar. *Özne ve İktidar*. içinde İstanbul: Ayrıntı Yayınevi.
- Khorasani, M. (2012). Linguistic terms describing different types of armour in Persian manuscripts. *Gladius*, 31, 149-188.
- Klochko, D. (2023). *What is Promptography?* 2023 tarihinde ABC Broadcast Yayını: <https://www.abc.net.au/radionational/programs/breakfast/what-is-promptography/102258618> adresinden alındı
- Kulak, Ö. (2016, 10 6). Kant ve Foucault: Aydınlanma, Devrim ve Toplumsal Değişim. *ViraVerita Disiplinlerarası Karşılaşmalar*.
- Lennon, T. M. (2016). Villebressieu (Ville-Bressieu, or Ville-Bressieux), Étienne de . L. Nolan içinde, *The Cambridge Descartes Lexicon*. New York: Cambridge University Press.
- Levinas, E. (1979). *Totality and Infinity: An Essay on Exteriority*. Boston: Martinus Nijhoff Publishers.
- Lima, E. (2024, Mayıs). AI Art and Public Literacy: the Miseducation of Ai-Da the Robot . *AI and Ethics*, 1-14.

- Lorenzi, D., & Davidson, A. I. (2021). Giriş. M. Foucault içinde, *Eleştiri Nedir? Kendilik Kültürü* (M. Erşen, Çev., s. 11-29). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Lossin, . (2023, 3 14). *Refik Anadol's "Unsupervised"*. 2 13, 2024 tarihinde e-flux Criticism: <https://www.e-flux.com/criticism/527236/refik-anadol-s-unsupervised> adresinden alındı
- Maltaş, M. Ş. (2019). Rönesansta, Matematik İçerikli Yeni Bir Sanat Bağlamında Doğrusal (Linear) Perspektif. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*(44), 223-238.
- Manovich, L. (2018). *AI Aesthetics*. Strelka Press.
- Manovich, L. (2020). *Cultural Analytics*. MIT Press.
- Manovich, L. (2023). *A Letter to A Young Artist*. 2024 tarihinde Academia: [https://www.academia.edu/109991543/A\\_Letter\\_to\\_a\\_Young\\_Artist](https://www.academia.edu/109991543/A_Letter_to_a_Young_Artist) adresinden alındı
- Manovich, L. (2024, 5 25). *There is no such thing as "AI aesthetics."*. 2024 tarihinde Linkedn: [https://www.linkedin.com/posts/levmanovich\\_a-new-note-on-ai-aesthetics-5252024-activity-7200136041213665280-MVkg](https://www.linkedin.com/posts/levmanovich_a-new-note-on-ai-aesthetics-5252024-activity-7200136041213665280-MVkg) adresinden alındı
- Marr, D. (2010). *Vision: A Computational Investigation into the Human Representation and Processing of Visual Information*. San Francisco: The MIT Press.
- Marx, K. (2016). *Kapital: Ekonomi Politiğin Eleştirisi I. Cilt.* (M. Selik, & N. Satlıgan, Çev.) İstanbul: Yordam Kitap.
- Marx, K., & Engels, F. (2010). *Alman İdeolojisi - Feuerbach*. (S. Belli, Çev.) Ankara: Sol Yayınları.
- Maslej, N., Fattorini, L., Perrault, R., Parli, V., Reuel, A., Brynjolfsson, E., . . . Clark, J. (Nisan 2024). *The AI Index 2024 Annual Report*. AI Index Steering Committee, Institute for Human-Centered AI. Stanford, CA: Stanford University.
- Maurer, A. A. (1982). *Medieval Philosophy*. Toronto: The Etienne Gilson Series.

- McDonough, J. (2016). Dioptrics. L. Nolan içinde, *The Cambridge Descartes Lexicon*. New York: Cambridge University Press.
- Metz, R. (2022, 9 3). *AI won an art contest, and artists are furious*. 11 4, 2023 tarihinde CNN: <https://edition.cnn.com/2022/09/03/tech/ai-art-fair-winner-controversy/index.html> adresinden alındı
- Midjourney. (2024, 3 21). *Prompts*. 5 13, 2024 tarihinde Midjourney: <https://docs.midjourney.com/docs/prompts> adresinden alındı
- Midjourney. (2024). *Stylize*. 7 17, 2024 tarihinde Midjourney: <https://docs.midjourney.com/docs/stylize> adresinden alındı
- MIRA. (2022). *Como Funciona Eye of Mexico*. 8 8, 2024 tarihinde Neuchatel: [https://neuchatel.mx/site/uploads/es/documents/general\\_documents/como-funciona-eye-of-mexico.pdf](https://neuchatel.mx/site/uploads/es/documents/general_documents/como-funciona-eye-of-mexico.pdf) adresinden alındı
- Mitchell, W. J. (1994). When Is Seeing Believing? *Scientific American*, 270(2), 68-73.
- Moholy-Nagy, L. (1936). From Pigment to Light. Goldberg içinde, *Photography in Print*.
- Moholy-Nagy, L. (1967). *Painting, Photography, Film*. (J. Seligman, Çev.) London: Lund Humphries.
- More, M. (2013). *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*. John Wiley & Sons, Inc.
- More, M. (2023, 12 23). *Transhumanism: Toward a Futurist Philosophy*. 2024 tarihinde Extropic Thoughts-Max More: <https://maxmore.substack.com/p/transhumanism-toward-a-futurist-philosophy> adresinden alındı
- Mori, M. (2012, 6 6). The Uncanny Valley. *IEEE ROBOTICS & AUTOMATION MAGAZINE*, 98-100.
- Nişanyan. (2021, 5 10). *Nişanyan Sözlük Öz Kelimesi*. 2022 tarihinde Nişanyan Sözlük: <https://www.nisanyansozluk.com/kelime/öz1> adresinden alındı

- Nişanyan. (2022, 9 13). *Entelektüel*. 9 14, 2024 tarihinde Nişanyan Sözlük:  
<https://www.nisanyansozluk.com/kelime/entelektuel> adresinden alındı
- Nietzsche, F. (2006). *Thus Spoke Zarathustra*. (A. D. Caro, R. B. Pippin, Dü, & A. D. Caro, Çev.) Cambridge: Cambridge University Press.
- Nietzsche, F. (2016). *Böyle Söyledi Zerdüşt*. (M. Tüzel, Çev.) İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Nugent, C. (2018, 08 20). *The Painter Behind These Artworks Is an AI Program. Do They Still Count as Art?* 11 21, 2023 tarihinde Time:  
<https://time.com/5357221/obvious-artificial-intelligence-art/> adresinden alındı
- Oflazoğlu, A. T. (1984). Çevirmenin Önsözü. F. Nietzsche içinde, *Böyle Buyurdu Zerdüşt* (A. T. Oflazoğlu, Çev., s. 5-16). İstanbul: Cem Yayınevi.
- O'Riley, T. (1998). Representing Illusions: Space, Narrative and the Spectator. *Doktora Tezi*. Chelsea: Chelsea College of Art & Design.
- Ouchhh. (2022). *EYE OF MEXICO: Permanent AI Data Sculpture Public Art*. 8 7, 2024 tarihinde Ouchhh: <https://ouchhh.tv/EYE-OF-MEXICO> adresinden alındı
- Oxford. (2024). *Selfie*. 2024 tarihinde Oxford Dictionaries:  
<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/selfie?q=selfie> adresinden alındı
- Oxfordians. (2019). *Ai-Da/Information*. 2023 tarihinde Ai-Da: <https://www.ai-darobot.com/about> adresinden alındı
- Oxfordians. (2020). *Ai-Da Home Page*. 2023 tarihinde Ai-Da: <https://www.ai-darobot.com> adresinden alındı
- Özmkas, U. (2021). *Biyopolitika: İktidar ve Direniş Foucault, Agamben ve Hardt-Negri*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Panofsky, E. (2012). *İkonoloji Araştırmaları: Rönesans Sanatında İnsancıl Temalar*. (O. Düz, Çev.) İstanbul: Pinhan Yayıncılık.

- Panofsky, E. (2017). *Perspektif: Simgesel Bir Biçim*. (Y. Tükel, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Plato. (1992). *Republic*. (G. M. Grube, & C. D. Reeve, Çev.) Hackett Pub Co.
- Poskett, J. (2019). *Materials of the Mind: Phrenology, Race, and the Global History of Science, 1815–1920*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Price, M. (2004). *Fotoğraf: Çerçevdeki Gizem*. (A. Koş, & K. b. Koş, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Raghavan, P. (2024, 2 23). *Gemini image generation got it wrong. We'll do better*. Google Blog: <https://blog.google/products/gemini/gemini-image-generation-issue/> adresinden alındı
- Ramesh, A., Pavlov, M., Goh, G., & Gray, S. (2021, 1 5). *DALL·E: Creating images from text*. 1 3, 2024 tarihinde OpenAI: <https://openai.com/research/dall-e> adresinden alındı
- Reben, A. (2023). *AI Am I?* 2 6, 2024 tarihinde Areben: <https://areben.com/project/ai-am-i/> adresinden alındı
- Ritchin, F. (1990). *In Our Own Image: How Computer Technology is Changing Our View of the World*. Massachusetts: Aperture Foundation.
- Robins, K. (2013). *İmaj: Görmenin Kültür ve Politikası*. (N. Türkoğlu, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Roose, K. (2022, 9 2). *An A.I.-Generated Picture Won an Art Prize. Artists Aren't Happy*. The New York Times: <https://www.nytimes.com/2022/09/02/technology/ai-artificial-intelligence-artists.html> adresinden alındı
- Rouvroy, A., & Berns, T. (2013). Algorithmic Governmentality and Prospects of Emancipation: Disparateness as a Precondition for Individuation through Relationships? *Réseaux*, 177(1), 163-196.

- Rouvroy, A., & Berns, T. (2013). Algorithmic Governmentality and Prospects of Emancipation: Disparateness as a Precondition for Individuation through Relationships? *Réseaux*, 177(1), 163-196.
- Rouvroy, A., & Stiegler, B. (2016). The Digital Regime of Truth: From the Algorithmic Governmentality to a New Rule of Law. (A. Nony, & B. Dillet, Dü) *La Deleuziana – Online Journal of Philosophy*, 3.
- Sacks, O. (1997). *Mars'ta Bir Antropolog*. (O. Yener, Çev.) İstanbul: İletişim Yayınları.
- Sayın, Z. (2017). Sunuş. P. Florenski içinde, *Tersten Perspektif* (s. 7-31). İstanbul: Metis Yayınları.
- Sayın, Z. (2020). *İmgenin Pornografisi*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Schrader, A. (2023, 11 8). *The First Museum Retrospective on A.I. Artist Alexander Reben Explores His Playfully Conceptual Creations*. 2 16, 2024 tarihinde Artnet: <https://news.artnet.com/art-world/alexander-reben-debuts-major-ai-retrospective-at-crocker-museum-2384696> adresinden alındı
- Scourti, E. (2015, 2 24). *Transmediale 2015: Erica Scourti, Banks of Body Parts and Body Scan*. (R. Astle, Prodüktör) Filmmaker Magazine: <https://filmmakermagazine.com/92720-transmediale-2015-erica-scourti-banks-of-body-parts-and-body-scan/> adresinden alındı
- Searle, J. R. (1980). Minds, Brains, and Programs . *The Behavioral and Brain Sciences*, 3, 417-457.
- Searle, J. R. (2003). *Minds, Brains and Science*. Massachusetts: Harvard University Press.
- Snowden, E. (2023, 6 8). *10 yıl önce ABD'nin sırlarını ifşa eden Snowden: Dönemin gözetleme teknikleri bugünküne kıyasla çocuk oyuncağı*. 2024 tarihinde BBC News: <https://www.bbc.com/turkce/articles/cgr608rdd42o> adresinden alındı
- Sontag, S. (2011). *Fotoğraf Üzerine*. (O. Akınhay, Çev.) İstanbul: Agora Kitaplığı.



- Tomasi, F. D. (2023). Notes on Camera Obscura: Three Contemporary Artistic Perspectives on the Path of Photography. *Arte, Individuo y Sociedad*, 35(4), 1397-1414.
- Topdemir, H. G. (2012). Leonardo Da Vinci'nin Optik Çalışmaları. *Dört Öge*(2), 37-50.
- Trump, D. (2024, 7 28). *Trump'ın Bitcoin Konferansı konuşmasının tam metni: Bitcoin stratejik rezervi oluşturulacak ve Gary Gensler kovulacak. 7 29, 2024 tarihinde Binance: <https://www.binance.com/tr/square/post/11379090251561> adresinden alındı*
- Tunalı, İ. (2002). *Estetik*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Turing, A. M. (1950). Computing Machinery and Intelligence. *Mind*, 59(236), 433–460.
- Unger, D. M. (2012). The pope, the painter, and the dynamics of social standing in the Stanza della Segnatura. *Renaissance Studies*, 26(2), 269-287.
- Urhan, V. (1999). Sunuş. M. Foucault içinde, *Bilginin Arkeolojisi* (V. Urhan, Çev.). İstanbul: Birey Yayıncılık.
- Vesely, D. (2014). The Role of Perspective in the Transformation of European Culture. R. Lupacchini, & A. Angelini içinde, *The Art of Science From Perspective Drawing to Quantum Randomness* (s. 49-71). Switzerland : Springer International Publishing.
- Vinci, L. d. (2008). *The Notebooks*. (T. Wells, Dü.) Oxford University Press.
- Virilio, P. (1994). *The Vision Machine: Perspectives*. (J. Rose, Çev.) USA: Indiana University Press.
- Warwick, K., & H., S. (2016). Can machines think? A report on Turing test experiments at the Royal Society. *Journal of Experimental & Theoretical Artificial Intelligence*, 28(6), 989-1007.
- Weizenbaum, J. (1976). *Computer Power and Human Reason: From Judgment to Calculation*. New York: W. H. Freeman and Company.

Wilde, L. R. (2023). Generative Imagery as Media Form and Research Field: Introduction to a New Paradigm. *IMAGE The Interdisciplinary Journal of Image Sciences*, 37(1), 6-33.

Zhou, L.-F., & Meng, M. (2020). Do you see the “face”? Individual differences in face pareidolia. *Journal of Pacific Rim Psychology*, 14(2), 1-8.

## ÖZET

Öznenin kuruluşu, tarih boyunca felsefenin büyük sorularından biri olmuştur. Günümüzde özne tartışmaları önemini korumakla birlikte, teknoloji-özne ilişkisi bağlamında tartışmalar çoğalarak ve zenginleşerek devam etmektedir. Bu yüzden, öznenin kuruluşunu görsel kültür içerisinde, özellikle portre imajları üzerinden tartışmaya açmak istiyorum. Bu bağlamda ana sorunsalım, özne ve imajı arasındaki ilişkinin teknoloji bağlamında nasıl değişimler ve dönüşümler geçirdiğini irdelemek ve bunu yaparken modern öznenin kat ettiği mesafeyi tarihselleştirerek, günümüz öznesine ulaşmaya çalışmaktır. Bu amaçla Foucault'yan bir metodoloji ile ilerleyerek üç farklı düzenek (dispositif) üzerine kurulu üç dönem olan Kartezyen, Fotoğrafik ve Algoritmik perspektif arasından henüz erken gelişim aşamasında olan sonuncusunu; ontolojik, epistemolojik, estetik ve politik imkanları ve sınırlılıkları üzerinden ele alarak tartışmaya çalışıyorum. Çalışma boyunca sorunsalım, toplumda etkili olmuş ilişkili görseller ile destekliyorum.

**Anahtar Kelimeler:** Özne, imaj, teknoloji, yapay zekâ, algoritma, görme biçimleri, görsel kültür, fotoğraf.

## ABSTRACT

The constitution of the subject has been one of the major questions of philosophy throughout history. While discussions of the subject maintain their importance today, they continue to increase and enrich in the context of the technology-subject relationship. Therefore, I would like to open up the constitution of the subject for discussion within visual culture, specifically through portrait images. In this context, my main problem is to examine how the relationship between the subject and its image undergoes changes and transformations in the context of technology, and in doing so, to historicize the journey of the modern subject to reach the contemporary subject. To this end, by proceeding with a Foucauldian methodology, I try to discuss the last of the three periods based on three different mechanisms (dispositifs), namely Cartesian, Photographic and Algorithmic perspectives, which is still in its early development stage, by considering its ontological, epistemological, aesthetic and political possibilities and limitations. Throughout the study, I support my problematic with relevant visuals that have been influential in society.

**Keywords:** Subject, image, technology, artificial intelligence, algorithm, ways of seeing, visual culture, photography.