

# YAPAY ZEKÂ ÇAĞINDA WALTER BENJAMİN'İ YENİDEN OKUMAK: DİJİTAL YENİDEN ÜRETİLEBİLİRLİK ÇAĞINDA SANAT ESERİ

Sertaç KAYA\*

## Özet

Walter Benjamin'in "Teknik Olarak Yeniden Üretilbilirlik Çağında Sanat Eseri" başlıklı eseri, 1936 yılında kaleme alındığından bu yana, teknolojinin ilerlemesiyle, günümüz sanatında yeni bir anlam kazanmıştır. Sanat eserlerinin dijital ortamda üretilebilir, kopyalanabilir ve paylaşılabılır olması, Benjamin'in öngörülerinin günümüzde yeniden anlamlandırılmasına olanak sağlamaktadır. Buradan hareketle çalışmanın temel sorunsalı, yapay zekâ ile üretilen sanat eserlerinin Walter Benjamin'in kavramsal çerçevesiyle nasıl ilişkilendirilebileceğidir. Çalışmanın temel amacı ise, yapay zekâ ile üretilen eserlerin sanat alanındaki konumunun, sanat eserlerinin niteliğinin ve sanat üretim süreçlerinin dönüşümünün Benjamin'in yaklaşımları üzerinden irdelenmesidir. Çalışmada, Benjamin'in eseri günümüz teknolojileri, özellikle de yapay zekâ ile üretilen eserler bağlamında ele alınarak yeniden okunmaktadır. Bu okuma, Benjamin'in yaklaşımını kullanarak çağdaş üretim pratiklerini "dijital yeniden üretilebilirlik" tanımıyla yeniden kavramsallaştırmayı hedeflemektedir. Dijital yeniden üretilebilirlik çağı, sanatı Benjamin'in öngördüğü teknik çoğaltılabilirlik kavramının da ötesine taşımaktadır. Bu yaklaşımı günümüz dijital sanatına uyarlamak, eserlerin çoğaltılabilirliği ve orijinalliği gibi konuları eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirmeyi ifade etmektedir. Makale, literatürdeki akademik çalışmalar üzerinden mevcut bilgi birikimini derinlemesine anlamak ve şimdiye kadar yapılmış olan araştırmalar üzerinden okuyucuya konu hakkında kapsamlı bir bakış sunmak amacıyla taşımaktadır. Bu kapsamda, yapay zekâ ile üretilen eserlerin orijinalliği, sanatçının da yaratıcılık ve özgünlüğü açısından nasıl değerlendirileceği sorusu çalışmada tartışılmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Sanat, yapay zekâ, dijitalleşme, Walter Benjamin, dijital yeniden üretilebilirlik

\*Doç. Dr., İstanbul Aydın Üniversitesi, Gazetecilik Bölümü, sertackaya1@aydin.edu.tr, ORCID: 0000-0003-3483-572X

Gönderim Tarihi: 30.04.2024

Kabul Tarihi: 14.06.2024

# REREADING WALTER BENJAMIN IN THE AGE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE: THE WORK OF ART IN THE AGE OF DIGITAL REPRODUCTION

Sertaç KAYA\*

## Abstract

Walter Benjamin's work titled "The Work of Art in the Age of Technical Reproduction" has gained a new meaning in today's art with the advancement of technology since it was written in 1936. The fact that works of art can be produced, copied and shared in the digital environment allows Benjamin's predictions to be reinterpreted today. From this point of view, the main problematic of the study is how the works of art produced by artificial intelligence can be related to Walter Benjamin's conceptual framework. The main purpose of the study is to examine the position of works produced with artificial intelligence in the field of art, the quality of works of art and the transformation of art production processes through Benjamin's approaches. In the study, Benjamin's work is re-read in the context of today's technologies, especially works produced with artificial intelligence. This reading aims to reconceptualize contemporary production practices with the definition of "digital reproduction" using Benjamin's approach. The age of digital reproduction takes art beyond the concept of technical reproduction envisaged by Benjamin. Adapting this approach to today's digital art means evaluating issues such as reproducibility and originality of works from a critical perspective. The article aims to understand the current knowledge in depth through academic studies in the literature and to offer the reader a comprehensive view of the subject through the research conducted so far. In this context, the question of how to evaluate the originality of works produced with artificial intelligence in terms of the creativity and originality of the artist is discussed in the study.

**Keywords:** Art, artificial intelligence, digitalization, Walter Benjamin, digital reproduction

\*Assoc. Prof., İstanbul Aydın University, Department of Journalism, sertackaya1@aydin.edu.tr, ORCID: 0000-0003-3483-572X

Received: 30.04.2024

Accepted: 14.06.2024

# YAPAY ZEKÂ ÇAĞINDA WALTER BENJAMİN'İ YENİDEN OKUMAK: DİJİTAL YENİDEN ÜRETİLEBİLİRLİK ÇAĞINDA SANAT ESERİ

## GİRİŞ

Yapay zekâ, insanların gündelik yaşamına farklı alanlardan nüfuz etmeye başlamıştır. Bu teknolojinin kullanımına eğitim, sağlık, ulaşım, ticaret, güvenlik gibi alanlarda rastlamak mümkündür (Marr, 2023). Etkinin bu denli yoğun oluşu ve sektörlerin iş yapış pratiklerine etkisi insanların işsiz kalmasına neden olabileceği konusundaki endişelere, bazı işlerin ortadan kalkacağına ve yerine başka işlerin geleceğine yönelik düşüncelere neden olmaktadır (Korinek ve Stiglitz, 2018; Santana ve Díaz-Fernández, 2023). Birtakım rutin görevlerin makinelere devredilmesi söz konusuysen özellikle yaratıcı insan etkinliklerinin de bu teknolojiler üzerinden yürütülebilecek olması tartışmalara neden olmaktadır. Bu noktada özellikle sanatsal üretimlerde yapay zekânın potansiyel rolü insanların eser ortaya çıkarma noktasındaki varlığını tartışmalı hale getirmektedir.

Sanat ve teknolojinin etkileşimi güncel bir konu olmamasına rağmen, yapay zekâ çağında bu ilişki çok daha farklı boyutlara ulaşmaktadır. Bu da sanatı, sanatçıyı ve eseri tanımlarken yeni yaklaşımlara sebebiyet vermektedir. Çünkü üretimde kullanılan araçlar, ifade biçimleri, sergilenme ve korunma biçimleri nedeniyle eserlerin insanlarla etkileşimi değişime uğramaktadır. Bu nedenle yapay zekâ alanındaki ilerlemeler sanat, sanatta yaratıcılık ve estetik güzelliğe ilişkin çağdaş anlayışları karmaşık hale getirmektedir (Hong ve Curran, 2019).

Bu çalışmada, Walter Benjamin'in (1936) sanat ve teknoloji üzerine düşüncelerinden yola çıkılarak yapay zekâ kavramının günümüz sanatı üzerindeki yeri ve etkileri açıklanmaya çalışılmaktadır. Çünkü Benjamin'in o dönemdeki tekniğin imkânları ile değerlendirdiği sanat eseri, günümüzdeki yapay zekâ, internet ve sosyal medya gibi teknolojilerle karşılaştırıldığında, yeni bir değerlendirmenin gerekliliğini ortaya çıkarmaktadır. Ayrıca bu teknolojiler

daha başlangıç safhasında olarak değerlendirilebilir. Dolayısıyla ilerleyen dönemlerde yapay zekânın etki ettiği sanatsal üretimin hem nicelik hem de nitelik bakımından büyüyeceği öngörülebilir.

Benjamin'in eserlerinde öne çıkan sanat eserindeki tekillik ve aura kavramları, bugün yapay zekâ tarafından üretilen sanat eserlerini anlamak adına önemli bir referans noktasıdır. Bu bağlamda çalışma, Benjamin'in sanatın orijinal değeri ve benzersizliği konusundaki endişeleri ve yapay zekâ destekli sanatın bu değerleri nasıl etkileyebileceği sorusunu gündeme getirmektedir. Dolayısıyla Benjamin'in düşünce mirası, yapay zekâ çağındaki sanatı anlamlandırmak için kullanılmaktadır.

## SANAT KAVRAMI VE WALTER BENJAMİN ÜZERİNE

Sanat kavramına ilişkin tanımlamalar ve yaklaşımlar her dönem farklı biçimlerde ortaya çıkmıştır. Örneğin Platon (2017), sanata insanları gerçeklerden uzaklaştırdığı ve benzetmeye dayalı bir gölge oyunu olduğu için ideal devlet anlayışında yer vermezken Aristoteles (2013) sanatın mimesis (taklit) yoluyla hakikate ulaşmada önemli bir rol oynayabileceğini düşünmüştür. Batı'da genel olarak sanatın bir yansıtma, benzetme veya taklit olduğu görüşü hâkimdir (Moran, 2016). Tolstoy'a (2014) göre ise, sanatı doğru tanımlamak için onu bir haz aracı olarak değil, insan yaşamının bir parçası olarak görmek gereklidir. Tolstoy, sanatı duyguların başkalarına iletilmesi temelinde değerlendirir ve sanatın hislerin benzerini yaşatan bir iletişim aracı olduğunu belirtir. Herbert Read (2014) ise, sanatın güzellikle özdeşleştirilmesinin zorluklarına değinir ve güzellik ile sanatı ayrı değerlendirmenin gerekliliğini vurgular.

Walter Benjamin (1936/2015) ise "Teknik Olarak Yeniden Üretilebilirlik Çağında Sanat Eseri" çalışmasında, sanat yapıtının benzersizliğinden ve kalıcılığından bahsetmektedir. Yapıtın, bulunduğu yerde biriciklik niteliği taşımasını "aura" tanımlaması üzerinden açıklamaktadır. Benjamin'e göre orijinal eser, kopyada bulunmayan bir "aura"ya sahiptir. Aura, sanat eserinin dış bağlamıyla ilişkilidir. Orijinal eserin belirli bir konumu vardır; bu, eserin

tarih içinde özel ve eşsiz bir nesne olarak yer almasını sağlamaktadır. Diğer yandan kopya; sanal, mekânsız ve tarih dışıdır. Bir şeyin yeniden üretilmesi, onu yerinden çıkarmak ve mekânsızlaştırmak anlamına gelir. Bu nedenle, orijinalden türetilen kopya, görsel farklılıklar taşımasından ziyade, tarihsel bir konuma sahip olmamasından dolayı özgünlükten yoksundur (Groys, 2017).

Bu kapsamda değerlendirildiğinde teknoloji, kültürel alandaki üretim koşullarında bir değişim ortaya çıkarmıştır. Bu noktada Benjamin (1936/2015), insanlartarafından üretilen eserlerde her zaman yeniden üretim yapılabildiğini ancak tekniğin olanakları ile bunun yeni bir hale geldiğini belirtmektedir. Yeniden üretim ile yaratıcılık ve deha etkisini yitirmiş, eserin aurası ortadan kalkmış, yerine sahtelik ve kitlesel varlık kazanmış bir ürün gelmiştir. Böylece bir yapıtın çoğaltılmış hali ortaya çıkmakta bu da geçicilik ve tekrar edilebilirliği ön plana getirmektedir. Bu süreçte insanın rolü asgariye indirilmekte, teknoloji hegemonyası ağırlık kazanmaktadır. Bu da bireyin performansından değil, makinenin performansından bahsedilmesine neden olmaktadır. Sonuç olarak yeniden-üretilen şey bir sanat yapıtı niteliği taşımamakta, sanat yapıtı niteliği kazanmış eserlerin yeniden-üretimi söz konusu olmaktadır.

İnsanın bedeninin ve ruhunun bir yansıması olarak gerçekliğe dökülen sanat eseri, zamanda ve mekânda benzersiz bir şekilde mevcuttur. Fakat dijitalleşme üretim, dağıtım ve tüketim pratiklerinin sanal bir zemine kaymasına neden olmuştur. Bu da kopyaların ortaya çıkmasına, öznellik ve benzersizlik gibi konuların aşınmasına yol açmaktadır. Çünkü kopyalama ve yeniden üretim pratikleri bir yandan orijinalin gerçekliğini belirlemede zorluklar ortaya çıkarırken bir yandan da doku, renk gibi biçimsel niteliklerin doğru bir şekilde temsil edilememesine sebebiyet vermektedir. Böylece ortaya orijinal eserin sanatçısı tarafından ele alınmamış veya dikkate alınmamış yeni nitelikler çıkmasına neden olmaktadır (Hall, 1999). Bir sanat eserinin mekanik olarak yeniden üretilmesi, öncelikle sanatçının orijinal zanaat izlerinin kaybolmasıyla gerçekleşebilir. Yani, ressamın fırça hareketlerinin ve boyanın tuvaldeki şeklinin bu yeniden üretim sürecinde ortadan kalkması söz konusu olabilir. İkinci durumda ise, sanat eserinin yeniden üretilmesiyle değişen sunum koşullarıyla

ilgilidir. Örneğin, bir resmin müze ortamı yerine gazete, dergi sayfası veya poster gibi başka bir ortamda sunulması, eserin algılanma biçiminde farklılıklara yol açabilir (Satar, 2015). Böylece yeniden üretim, sanatçının eserdeki izlerinin ortadan kalkmasında ve eserin kavranmasında değişikliklere yol açacaktır. İnsanların orijinal eseri görmek için duyduğu arzu da yeniden üretimde zarar görmektedir. Her ne kadar kopyalar sanatçının veya eserinin bilinirliğine katkı yapsa da bu durumu kazanca dönüştüren kültür endüstrisi olmaktadır. Eserin insanlar tarafından görülmek istenmesi onun benzersizliğine vurgu yaparken kopyaların piyasadaki dolaşımı onun sıradanlaşmasına sebebiyet verebilmektedir.

Benjamin'in değindiği fotoğrafik çoğaltmayla ortaya çıkan yeniden üretimle ilgili endişeler, dijital alanda daha kapsayıcı ve farklı bir boyut kazanmaktadır (Chatterjee, 2022). Benjaminici perspektiften bakıldığında, yapay zekâ tarafından üretilen sanat hem geleneksel sanattan hem de fotoğraf ve film gibi teknolojik olarak etkinleştirilmiş yeniden üretimden farklı bir niteliğe sahiptir. Yapay zekâ sanatı, dünyanın mekanik temsilinden ziyade veri modelleri ve yaratıcı temsili içermektedir. Bu üretim biçimi, sadece yüzeysel taklitçilikten öteye geçer ve daha derin bir anlam, yani toplumun kolektif bilinçdışına dair içgörü sunar (Kalpokas, 2023). Benjamin'in aksine fotoğrafik röprodüksiyonların göremediklerimizi görmemizi sağladığı (Savedoff, 1993), dijital kopyaların çoğalmasının orijinal nesnelere değerini artıracığı (Parry, 2007) yönünde görüşler de bulunmaktadır. Olumlu ve olumsuz yaklaşımlar ışığında yapay zekâ ile üretimin, tekniğin imkânlarından dijitalin imkânlarına bir geçiş yaptığını ve üretimin makineler ve programlara bırakıldığı görülmektedir. 2018 yılında yapılan 'Portrait of Edmond Belamy' isimli eserin New York'taki Christie's müzayede evinde 432.500 dolara satılması, yapay zekâ tabanlı sanatın yükselişine işaret etmiştir (Elgammal, 2019; Goenaga, 2020). Bu olayın ardından, sanat alanında yapay zekâ kullanımının ivmesi artmıştır. Bu süreç, Refik Anadol gibi sanatçıların yapay zekânın yaratıcı süreçlerde oynadığı rolün ileri boyutlarını keşfetmesi ile (Zylinska, 2023) daha da artmıştır. Tüm bunlar, sanat eseri üretiminde dijital temelli anlayışların var olduğunu gösteren kanıtlar

olarak değerlendirilebilmektedir.

## YAPAY ZEKÂ ÇAĞINDA SANAT VE SANAT ESERİ

1950 yılında Alan M. Turing tarafından ortaya atılan “Makineler düşünebilir mi?” sorusu (1950/2009) bugünkü anlamda yapay zekâ teknolojilerinin gelişimi için önemli bir noktaya işaret etmektedir. Kavram olarak yapay zekâyâ bakılacak olursa, ilk olarak 1956 yılında John McCarthy tarafından makinelerin insan zekâ aktivitelerini nasıl simüle ettiği tanımlamak amacıyla kullanıldığı görülmektedir (Zhang ve Lu, 2021). Yapay zekâ, sistemin dış verileri anlama, onlardan öğrenme ve bunu belirli görevleri gerçekleştirmek, hedeflere ulaşmak için kullanma yeteneği olarak adlandırılmaktadır (Kaplan ve Haenlein, 2019). Makine öğrenimi ise, yapay zekânın önemli ancak sınırlı bir parçasıdır. Makine düşüncesinin temelinde, belirli bir görevi çözmeye yönelik bir dizi talimattan oluşan algoritmalar yer almaktadır (Kaipainen ve Tikka, 2022). Bu nedenle yapay zekâ, içinde derin öğrenme (deep learning) ve makine öğrenimi (machine learning) kavramlarını barındırmaktadır (Muthukrishnan vd., 2020).

Yapay zekâ ve sanatın erken bir örneğini Harold Cohen'in geliştirdiği Aaron ile bulmak mümkündür. Cohen, Aaron ile siyah beyaz çizimlerine benzer sanat eserleri oluşturmak için kullanmıştır (Cohen, 2016). Yapay zekâ tarafından üretilen sanat için önemli girişimlerden biri de Goodfellow ve arkadaşları (2014) tarafından önerilen Generative Adversarial Networks olarak ifade edilen ve GANs olarak kısaltılıp Türkçe'de çekişmeli üretken ağlar olarak karşılık bulan teknolojidir. GAN'lar, üretim ağı (generator) ve ayırt edici ağ (discriminator) olarak adlandırılan ve birbirleriyle rekabet eden iki ağdan oluşmaktadır. Üretici ağ, ayırt edici ağı yanılabilecek ölçekte gerçekçi veri örnekleri ortaya koymaya çalışırken, ayırt edici ağ ise gerçek ve sahte verileri ayırt ederek üretici ağı eğitmeye çalışır. Bu sürecin ilerlemesiyle, GAN'lar daha gerçekçi üretimler yapabilir hale gelmektedir.

Yapay zekâ ve sanatın birleşmesi, AiArt olarak (Chen vd., 2020) veya programlama kullanılmadan yaratılamayan her türlü sanatı ifade etmek için

algoritmik sanat (Mazzone ve Elgammal, 2019) olarak adlandırılmıştır. Yapay zekâ sanatından bahsedildiğinde komut üzerine görüntü üretmek üzere makine öğrenimi süreciyle eğitilmiş programlardan söz edilmiş olmaktadır (Tiernan, 2022). Dolayısıyla yapay zekâ sanatı, yapay zekâ teknolojileri ile oluşturulan ya da geliştirilen her türlü dijital temelli üretimi kapsamaktadır.

Günümüzde makineler tarafından üretilen resimlere, şiirlere, şarkılara, hatta film senaryolarına rastlamak mümkün hale gelmiştir (Mikalonytė ve Kneer, 2022). Hatta sanatçı robotlar eser üretip sergi açabilir (Ambrosio, 2019), yapay zekâ tarafından üretilen eserler yüzbinlerce dolara satılabilir hale gelmiştir (Cohn, 2018; Vincent, 2018). Dolayısıyla görsel anlamda resim, animasyon ve film alanlarında, metinsel anlamda şiir, öykü ve roman üretimi konusunda fikirler ve ürünler ortaya konulmak amacıyla kullanılabilir. Roman ve öykü yazımında eser ortaya konabilse de bunların deneyimden yoksun ticari ürünler olacağı, besteler üretilip film ve televizyon için kullanılsa da bunların duygulardan yoksun olduğu, animasyon endüstrisinde işbirlikçi olarak kullanılsa da çalışanları işsiz kalmakla tehdit ettiği yönünde görüşler bulunmaktadır (Mineo, 2023). Resim üretimi konusunda da geleneksele göre çok daha hızlı ve uygun maliyetli olsa da eğlence endüstrisi için bir araç olduğu ifade edilmektedir (Wall, 2023). Bu da yapay zekânın yaratıcı süreçlerde ilham ve fikir üretme, benzersiz kompozisyonlar ortaya koyma veya yeni tarzlar ve türler deneme noktasındaki potansiyel kullanımına olanak sağlarken diğer yandan sanat eserinde sanatçının bireyselliğini ve duygusal derinliğini kaybetmesine, fikir edinmek için yapay zekâyâ bağımlı hale gelmesine ve beceri geliştirme noktasında düşüşüne neden olabilmektedir (Fortino, 2023). Dolayısıyla herhangi bir sanat dalında üretim yapmak yalnızca teknoloji ile sanatsal tekniklerin simüle edilmesi değil, aynı zamanda insan düşüncesini ve yaratıcılığını da simüle etmek anlamı taşımaktadır (de Mántaras, 2016). Bu da insan yaratıcılığının ve zekâsının üstlenmesi gereken nihai üretimin makineye bırakıldığı anlamına gelmektedir.

Yapay zekâ sanatı, yaratıcılığı ve yeteneği çok az olan veya hiç olmayanların bile bir metin istemiyle sınırsız sanat formları oluşturmasına imkân sağlamaktadır (McLean, 2024). Yapay zekâ, sanatsal üretimde geleneksel sınırları



zorlayarak, fiziksel boyutları ve sanatçının bedeniyle sınırlı olan kavramları değiştirmektedir. Bilgisayarlar artık sadece araç değil, kendi başlarına yaratıcılar olarak kabul edilmektedir (Aris vd., 2023). Böylece geleneksel sanat üretim süreçlerine yeni boyutlar eklenmekte ve bilgisayarlar taklit etme ve yeniden üretme gibi görevleri yerine getirebilir hale dönüşmektedir. Bu bağlamda DALL-E 2, Imagen, Midjourney ve DreamStudio, metinlerden görseller oluşturan yapay zekâ programları olarak öne çıkmaktadır.



**Resim 1.** GPT-4o ile Üretilen van Gogh Tarzındaki İçerik

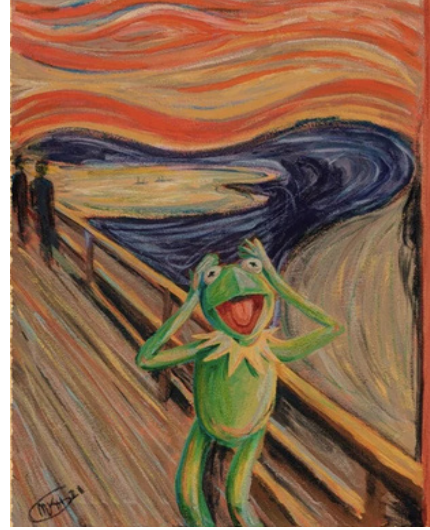
Metinden görüntü oluşturan yapay zekâ modelleri, internette alınan milyarlarca görüntüyü içeren veri setleri üzerinde eğitilmektedir. Veriler; sosyal medya, e-ticaret siteleri, bloglar ve hazır görüntü arşivleri gibi kaynaklardan elde edilen çeşitli görüntülerden oluşmaktadır. Algoritmalar; nesnelere, kavramları ve Rönesans sanatı gibi sanatsal stilleri tanıma yeteneği yanında yazılan metinleri görsellere bağlama yeteneğini öğrenmektedir (Murgia, 2023). Kişiler, kullandığı modele Türkçe karşılığı istem olarak adlandırılan prompt'ları girerek ondan yanıtlar almaya çalışmaktadır. Metinsel bir girdi olarak prompt'lar,

soru veya istekleri ifade etmekte ve belirli çıktılarının alınmasını sağlamaktadır. Bu nedenle kelime tercihleri ve ifadeler çıktının niteliği üzerinde belirleyici olmaktadır. Böylece metinler, programların anlama yeteneklerinin (içerikte bahsedilen nesne ve kavramların anlaşılması) ve mevcut verilerin analiziyle eşleştirilmelerinin sonucunda görselleştirilmektedir.

Bu teknolojiler yardımıyla van Gogh, Kahlo, Dali, Monet gibi sanatçıların tarzlarında belirli temalar içeren resimler oluşturma talimatları girilerek ürünler ortaya konulabilmektedir. Örneğin 2018 yılında Rembrandt'ın tüm çalışmalarından elde edilen veriler temel alınarak derin öğrenme ve yüz tanıma teknikleri üzerinden sanatçının ortaya koyabileceği düşünülen bir resim ortaya çıkarılmıştır (medium.com, 2018). Bu çalışmalar yalnızca sanatçıların tarzlarının birebir yansımaları olarak değil, aynı zamanda eğlence amaçlı da kullanılabilmektedir. Örneğin Edvard Munch'un "Çılgılık" tablosundan ilham alınarak Kurbağa Kermit ve da Vinci'nin "Son Akşam Yemeği" tablosundan ilham alınarak Minyonlar animasyon filmi karakterleri tasvir edilmiştir (Jennings, 2022). Hatta van Gogh, Vermeer ve da Vinci gibi sanatçıların eserlerinin taklit edilmesinden üretilen çok sayıda ürünün satışının yapıldığı görülmektedir (etsy.com, 2024).



**Resim 2.** The Next Rembrandt



**Resim 3.** Kurbağa Kermit ile Munch'un Çığılığı

Yapay zekânın insanların yerini alamayacağına dair düşünceler temelde makinelerin insan benzeri zekâyâ, özerkliğe, zihinsel durumlara ve duygulara sahip olmaması noktasında toplanmaktadır (Hertzmann, 2018; 2020). Çünkü yaratıcılık, insan zihnini tanımlayan başlıca değerler arasında görülmektedir (Cheng, 2022). Sanat bir insan çabası, benzersiz bir etkinlik ve iletişim biçimi olarak ifade edilirken yapay zekâ ile üretilen eserler veri setini oluşturan çalışmalarda yer alan teknik süreçleri taklit eden bir sonuç olarak değerlendirilmektedir (Jiang vd., 2023). Çünkü yapay zekânın herhangi bir niyeti veya bilinci söz konusu değildir. Ayrıca sosyo-tarihsel bir boyutu da bulunmamaktadır. Bu nedenlerle sanat biçimlerinin yeniden düzenlenmesi ve istiflenmesi olarak görülmektedir. Bunun da sadece basit bir mekanik kopya değil, sanat üretim mekanizmasının bir simülasyonu olduğu ifade edilmektedir (Tao, 2022). Yapay zekâ, sanatsal becerileri kopyalayabilir ancak insanların eserlerindeki derin duygusal zenginliği ve yaşanmış deneyimleri yansıtmaya kapasitesinden yoksun olabilir. Sanatçının insan hikâyelerini somutlaştıran empati ve düşünme yeteneğini kopyalamak zor olabilir. Yapay zekâ, veri ve algoritmalar üzerinde çalışarak bilinçsiz ve öznel olmayan bir şekilde sanat üretir. Ayrıca, geleneksel sanatçıların

edinilmesi yıllar süren ustalık gerektiren becerileri, dijital sanatın kullanımı kolay kısa yollarına karşı bir avantaj sağlar. Orijinallik ve özgünlük açısından, yapay zekâ tarafından üretilen sanatın kolayca kopyalanabilir olması, eserlerin içsel değerini sorgulatmaktadır (Aris vd., 2023). Dolayısıyla sanat eserinde insan niteliği barındıran tüm unsurlar ortadan kalkmakta, dijital üretimin makinesel izleri hâkim olmaya başlamaktadır.

Sanatçıların eserleri zamanının insanlarıyla, duygularıyla karşılaşmanın tarihsel bir kaydı olarak anlam taşıırken yapay zekâ ile üretilen eserler orijinalinin canlılığından hiçbir şey taşımayan, korkunç, tatsız, duyarsız ve ruhsuz bir taklit olarak nitelendirilmektedir (Jones, 2016). Öte yandan dijital sanat eserlerine bilgisayar aracılığıyla üretilmektedir ve fiziksel nesnelere olan maddi formdan yoksundur. Eserlerin yorumlanması ise tamamen makinelere bağlıdır (Wolf, 2000). Yapay zekâ bir çıktı sunarken iyi veya kötü ne ortaya çıkardığına dair bilinçli bir içgörü sahibi değildir. Bu da algoritmaların sanat yaratmadığı sadece üretim yaptığı anlamına geldiği şeklinde yorumlanmaktadır (Hageback ve Hedblom, 2021). Görsellerde çeşitlenmeye ve üretime yardımcı olabileme potansiyeline rağmen sanatçının birikimi ve tercihlerinden yoksun olduğu için yapay zekânın sanatçının yerini dolduramayacağı söylenmektedir (Ploin vd., 2022). Ayrıca, yaratıcı sürecin bütünüyle teknik alana kaydırılması sanatçıların kendi yaratıcı süreçlerini unutmalarına veya genç sanatçıların bu önemli aşamayı göz ardı etme riskine de neden olabilmektedir (Daniele ve Song, 2019).

Bunun yanı sıra, bazı sanat dallarının her zaman belirli bir beceri ve insan eli gerektirdiği fikri yapay zekâ ile ortadan kaldırılarak, kullanımı kolay araçlara sahip herkesin içerik oluşturma potansiyeliyle demokratik bir yönünün olduğu da vurgulanmaktadır (Kalpokas, 2023). Bir diğer görüş ise, insan yaratıcılığının sanatsal eserlerin üretimindeki rolünü yadsımadan yapay zekânın yeni sanatsal ifadelerle yol açtığı yönündedir (Sarfi vd., 2021). Teknolojik gelişmeler; gerçek ve yapay, orijinal ve manipüle edilmiş şeyler arasındaki ayrımı iç içe geçirmekte ve birinin nerede başlayıp diğerinin nerede bittiğini söylemek güç hale gelmektedir. Bu da dijitalleşmenin bahsedilen aurayı bireyselleştirilmiş kopyaya aktarmasına neden olmaktadır (Davis, 1995). Bu yaklaşımlar, insanın hala eser üretiminde

önemli bir yer tuttuğunu ancak gelişen teknolojinin de yeni ifade biçimlerini ortaya çıkardığını vurgulamaktadır.

Bugün sanat eseri üretimi teknolojik ilerlemelerle daha akıllı, etkileşimli ve veri odaklı hale gelmektedir. Yapay zekânın sanatta yerinin olmadığına dair görüşler ve insan temelli sanat için tehdit veya rakip olduğu yönünde endişeler bulunmaktadır. Ancak bu yalnızca taklit bir yapıymı değil, makine yaratıcılığını geliştirmeye odaklanan bir süreçtir. Dolayısıyla üretim için insan gerekliliğini ortadan kaldıran ve birden fazla türde sanatçının olabileceğini yani makinelerin de varlığını düşünmemizi sağlayan gelişmelere sahne olmaktadır (Mazzone ve Elgammal, 2019). Bu süreçte, sanat eserleri oluşturmayı hedefleyen bireylerin kişisel özellikleri ve deneyimlerinin yanı sıra yapay zekâ kullanımı, dijital araçların kontrolü ve kodlama becerileri gibi çeşitli faktörlere hâkim olmaları gerektiği vurgulanmaktadır (Grba, 2022). Bu bağlamda, yapay zekâ tarafından üretilen sanat tamamen makinesel ve insan deneyiminden bağımsız değildir. Aksine, insan deneyimi ve dünya ifadeleriyle sürekli olarak iç içe geçmiştir. Yapay zekâ yaratıcılığı verilere dayandığı için temel amacı, bu unsurları aynı anda hem yeni hem de insan izleyicisinin tanıyabileceği bir şekilde yeniden düzenlemektir (Kalpokas, 2023).

Jean Baudrillard'ın (1982/2011) simülasyon yaklaşımı da günümüz sanat ürünlerinin anlamlandırılması açısından belirleyici olmaktadır. Ona göre, gerçek dışı giderek baskın hale gelmekte ve insanlar "gerçek" ile "simülasyon" arasındaki ayırım yeteneğini kaybetmektedir. Dijital sanatın da genellikle bizi gerçeklikten uzaklaştırdığı ve bir yanılsama dünyası içerisine yönlendirdiği söylenebilir.

Herbert Marcuse (1968) da teknolojinin, kontrol ve tahakküm için bir araç olduğunu ifade etmektedir. Bu ortamda kültür de tüm alternatiflerini ortadan kaldırmaktadır. Sanat, toplumdaki çelişkilerin bilincinde olma durumunu temsil ederken ileri sanayi toplumunda eleştirel olmayan bir duruma dönüşmektedir. Yapay zekânın başat bir teknoloji haline geldiği günümüzde ise, sanat bu teknolojilerin güdümünde özgürleştirici potansiyelinden daha da uzaklaşma

riski ile karşılaşmaktadır. Endüstriyel süreçler tarafından sanatın özgünlüğünün ve yaratıcılığının yok edilmesi durumu, yapay zekâ ile mevcut normları tekrar eden tek boyutluluğu destekler hale getirme potansiyeline sahiptir.

Dijital bir formda olduğunda sanatın, benzersizlik niteliğini kaybedeceği söylenmektedir. Çünkü böyle olduğunda eser, belirli bir zamana ve mekâna özgü bir nesnenin özel "aura"sını taşımayacaktır. Bununla birlikte, görseller yeni olacaktır. Eğer benzersizlik ve tekillik önemseniyorsa, dijital çıktılarının kolayca yeniden üretilebilir olması, yapay zekâ sanatının arzulanabileceği her türlü özel "aura"yı zayıflatmaktadır (Chatterjee, 2022). Bu durum yalnızca sanatsal olarak değil, hukuksal bakımdan da sorunlu olabilmektedir. Yapay zekâ ürünleri geliştikçe problem oluşturabilecek konular gündeme gelmektedir. Daha önce yapılmış eserlerin taklidi, izinsiz dijital kopyalarının yapılması açık bir şekilde fikri mülkiyet hırsızlığı olarak tanımlanmaktadır (Jennings, 2022). Modellerin kullandığı verilerin telifli görselleri barındırabileceği, bu durumda da elde edilen çıktıda başka birinin ürettiği sanatın izlerini içerebileceği gerçeği bulunmaktadır (Cetinic ve She, 2022). Çünkü birebir kopyalamanın yanı sıra bir sanatçının üslubunun taklit edilmesi de ilgili sanatçının tarzında yeni bir eser üreterek kopyalama potansiyeli ortaya çıkmaktadır (Schweibenz, 2018). Bu noktada üzerinde durulması gereken bir başka konu ise sanat eserleri üretmek için kullanılan programlar ve modellerin ücretli oluşudur. Özel şirketlerin mülkiyetinde olan bu programlar, sanatın demokratikleştirilmesi bahanesiyle aslında orijinal sanat yaratıcılarına gidecek maddi kazancı kendileri almaktadır (Ghosh ve Fossas, 2022). Buna karşılık yapay zekâ aracılığıyla görüntü oluşturucularına sanatçıların çalışmalarını izinsiz ve tazminatsız kullandıkları için dava açılmıştır (Feldman, 2023). Öte yandan, kişilerin yapay zekâ modelinin çıktılarını telif hakkıyla koruyup koruyamayacağı ve bunların haklarının kimde olacağı da önemli bir tartışma konusudur. Yani sorun bir yandan üretilen eserin haklarının kimde olduğu öte yandan da kullanılan verilerin sahipleri için hak gaspına yok açıp açmadığı konularından kaynaklanmaktadır (Vincent, 2022; Škiljić, 2021). Dolayısıyla itibar kaybı, ekonomik kayıp, intihal ve telif hakkı ihlali, sahtecilik (Jiang vd., 2023) gibi sorunlara yol açabilme ihtimali bulunmaktadır. Bu



gibi problemleri ortadan kaldırmak adına ise, yapay zekânın "tüzel kişi" şeklinde tanımlanması veya özel olarak hazırlanmış yasalar çıkarılması (Mathur, 2022) üzerinde durulmaktadır.

## SONUÇ

Yapay zekâ tarafından üretilen sanatın ve günümüz teknolojilerinin, toplumsal hayata ve kültürüne büyük bir yansımalarının olduğunu kabul etmek gerekmektedir. Öte yandan bu teknolojiler, sanat alanında geleneksel yaratıcılık anlayışlarına meydan okuma potansiyeline sahiptir. Gün geçtikçe otomatikleşen bir dünya, insanların gelecekteki rolleri hakkında soruların ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Yapay zekâ teknolojilerinin hem sanatçılar hem de kullanıcılar için yarattığı yeni olanaklar söz konusudur. Bu durumda herkes, dijital ortamda kolaylıkla eserleri çoğaltabilir veya yeni sanatsal ürünler üretebilir hale gelmiştir. Fakat bu ürünler insan bilinci ve yaratıcılığın yoksun olarak değerlendirilebilir. Metinlerin görselleştirilmesinde yeni ürünler sunulsa da bunlardaki özgünlük ve yaratıcılık her ne kadar komutları giren insan olsa da kişilerin sanatsal ifadelerinden ziyade programların kontrolünün bir sonucudur.

Benjamin'in çalışması (1936/2015), doğrudan yapay zekâ ile üretilen eserleri ele alması da dijital sanat eserlerinin ne kadar kolay kopyalanabileceğini, değiştirilebileceğini ve paylaşılabilirliğini anlamamız açısından önemli bir bakış sağlamaktadır. Algoritmalar bir yandan geçmişin bir yandan da bugünün girdilerinden beslenerek, bunların estetiğini takip ederek yeni ürünler ortaya koymaktadır. Yapay zekâ aracılığı ile üretilen çalışmalar, verilerin yeniden üretilmesi dolayısıyla yaratıcılık ve tekrarlanabilirlik açısından sorunları gündeme getirmektedir. Bu bakımdan Benjamin'in aura ve yeniden üretilebilirlik kavramlarına dair analizleri, günümüzün dijital sanat ortamında da geçerliliğini korumaktadır. Çünkü aura, eserin orijinalliği ve tekilliği ile ilişkilendirilmektedir. Dijital ortamda eserlerin taklit edilmesi ve çoğaltılabilmesi bu aurayı ortadan kaldırmaktadır. Yapay zekâ üzerinden ortaya konan sanat eserleri de bu problemi derinleştirmektedir. Bunun yanı sıra sanat eserinin yeniden üretilebilirliği Benjaminici perspektiften sanatın kitleleşmesine neden olmaktadır. Her ne

kadar yapay zekânın, sanatı daha fazla insana ulaştırarak demokratikleşmesine katkı sağladığı ifade edilse de bu durum, sanatın ticarileşmesine ve sanatsal değerinin yozlaşmasına yol açabilme riskini de barındırmaktadır.

Dünyanın yani insanlığın bugüne kadar yapmış olduğu tüm birikim dijital veri olarak depolanmakta ve işlenmektedir. Tüm bunlar yapay zekânın üretimi için beslediği kaynakları oluşturmaktadır. Kullanıcılar tarafından girilen prompt'lar ile bu birikim yapay zekâ tarafından simüle edilerek yeni ürünlerin ortaya konulmasının önünü açmıştır. Bu sayede hayatını kaybeden tüm sanatçıların kendileri ve eserleri rızaları dışında kullanılabilir ve kopyalanabilir hale gelmektedir. Oyuncuların film ve dizilerde oynatılması, şarkıcıların yeni şarkılar seslendirmesi (Velasquez, 2023) veya ressamların üsluplarının kullanılarak yeni eserler yaratılmasını mümkün olmaktadır. Bu durumda kültür endüstrisi sanatçılar öldükten sonra bile onları sömürüp kâr elde edebilmektedir. Ayrıca bu yeniden üretim, sanat eserinin tekillik ve özel olma değerini zedelemektedir. Çünkü eserlerin benzersizliği ve özgünlüğü sorgulanabilir hale gelmektedir. Tüm bunlar, sanatçıların eserlerinin tarihsel ve kültürel bakımdan geçerliliğini, temsiliyetini ve önemini zayıflatma riski taşımaktadır.

Gelişen teknolojiler, hayal etmeyi ve düşünmeyi ortadan kaldırıp zihinsel süreçleri tamamen makineye devretmektedir. Dolayısıyla yalnızca fiziksel olarak değil zihinsel olarak da yapay zekânın insanların yerini almaya başladığını görmekteyiz. Bu durumun kültür endüstrisi ürünlerinin çoğalmasına yol açacağı, insanın estetik algısını ve bilişsel yeteneğini etkileyeceği, hatta insanların makineler tarafından tamamen yabancılaştırılmasının muhtemel olduğu ifade edilmektedir (Tao, 2022). Bu da izleyiciler ve sanatçılar arasında ayırımın ortadan kalkmasına neden olmaktadır (Chen vd., 2020). Çünkü bu teknolojiyi kullanma bilgi ve becerisine sahip herkes üretim yapabilir hale gelmektedir. Bir sanatçının kişisel deneyimi ve duyguları yerine algoritmaların öğrendiği verilere dayalı ürünler karşımıza çıkmaktadır. Dolayısıyla eserler, sanatçının estetik tercihleri ve yorumlarından ziyade, yapay zekâ algoritmalarının ve onun kullandığı veri setlerinin bir ürünü olarak görülebilir. Çabanın, becerinin ve birikimin yerini şablonlar, veriler ve algoritmalar almaya başlamaktadır.



Yapay zekâ tabanlı görselleştirme araçlarına sanatsal üretime yeni yollar açtığı için olumlu yaklaşımlarda bulunulsa da yaratıcı ifade kaybı, taklit ve fikri mülkiyet sorunu gibi sorunlar nedeniyle olumsuz yaklaşılmaktadır. Sanatı kişinin deneyiminin ve duygularının yaratıcı ve özgün bir ifadesi olarak değerlendirdiğimizde bilgisayarlar tarafından üretilen ürünlerde bu öznel yönün eksik kaldığı söylenebilir.

Yapay zekâ tarafından üretilen sanat eserleri, geleneksel sanatçıların eserlerinden ayırt edilemez hale geldiğinde, dijital ortamda sayısız ürün dolaşıma girecek ve bu durum potansiyel bir manipülasyona yol açacaktır. Yapay zekâ algoritmalarının, gerçek sanatçıların üsluplarını taklit ederek oluşturduğu eserler, sanatçıların itibarı üzerinde de bir etki yaratacaktır.

Yapay zekâ teknolojilerinin hızla ilerlemesiyle bu teknoloji tarafından üretilen sanat eserlerinin sayısının gelecekte önemli ölçüde artacağı ve bu eserlerin, insan yapımı eserlerden ayırt edilmesinin giderek zorlaşacağı söylenebilir. Bu bağlamda, sanat dünyasında “insan yapımı” ifadesinin, eserlerin sergilenmesi ve satışı sürecinde belirgin bir ayırım unsuru olarak kullanılabileceği öngörülebilir.

### Kaynakça

Ambrosio, C. (2019). Unsettling robots and the future of art. *Science*, 365(6448), 38-39.

Aris, S., Aeni, B. ve Nosrati, S. (2023). A digital aesthetics? Artificial intelligence and the future of the art. *Journal of Cyberspace Studies*, 7(2), 204-216.

Aristoteles. (2013). *Poetika* (Çev. F. Akderin). İstanbul: Say Yayınları.

Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve simülasyon* (Çev. O. Adanız). Ankara: Doğu Batı Yayınları.

Benjamin, W. (2015). *Teknik olarak yeniden-üretilebilirlik çağında sanat yapıtı* (Çev. G. Sarı). İstanbul: Zeplin Kitap.

Cetinic, E. ve She, J. (2022). Understanding and creating art with AI: Review and outlook. *ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications (TOMM)*, 18(2), 1-22.

Chatterjee, A. (2022). Art in an age of artificial intelligence. *Frontiers in Psychology*, 13, 1024449.

Chen, W., Shidujaman, M. ve Tang, X. (2020). AiArt: Towards artificial intelligence art. In the 12th International Conference on Advances in Multimedia.

Cheng, M. (2022). The creativity of artificial intelligence in art. *Proceedings of the 2021 Summit of the International Society for the Study of Information*, 81(1): 110.

Cohen, P. (2016). Harold Cohen and AARON. *Ai Magazine*, 37(4), 63-66.

Cohn, G. (2018). AI Art at Christie's Sells for \$432,500. <https://www.nytimes.com/2018/10/25/arts/design/ai-art-sold-christies.html> (Erişim Tarihi: 05.02.2024)

Daniele, A. ve Song, Y. Z. (2019, January). AI+Art= Human. In *Proceedings of the 2019 AAAI/ACM Conference on AI, Ethics, and Society* (ss. 155-161).

Davis, D. (1995). The work of art in the age of digital reproduction: An evolving thesis: 1991-1995. *Leonardo*, 28(5), 381-386.

de Mántaras, R. L. (2016). Artificial intelligence and the arts: Toward computational creativity. <https://www.bbvaopenmind.com/en/articles/artificial-intelligence-and-the-arts-toward-computational-creativity/> (Erişim Tarihi: 23.04.2024)

Duan, L. ve Da Xu, L. (2012). Business intelligence for enterprise systems: A survey. *IEEE Transactions on Industrial Informatics*, 8(3), 679-687.

Dutch Digital Design (2018). The Next Rembrandt: bringing the Old Master back to life. <https://medium.com/@DutchDigital/the-next-rembrandt-bringing-the-old-master-back-to-life-35dfb1653597> (Erişim Tarihi: 13.06.2024)

Elgammal, A. (2019). AI is blurring the definition of artist: Advanced algorithms are using machine learning to create art autonomously. *American Scientist*, 107(1), 18-22.

Feldman, E. (2023). Are A.I. image generators violating copyright laws? <https://www.smithsonianmag.com/smart-news/are-ai-image-generators-stealing-from-artists-180981488/> (Erişim Tarihi: 05.02.2024)

Fortino, A. (2023). Embracing creativity: How AI can enhance the creative process. <https://www.sps.nyu.edu/homepage/emerging-technologies-collaborative/blog/2023/embracing-creativity-how-ai-can-enhance-the-creative-process.html> (Erişim Tarihi: 23.04.2023)

Ghosh, A. ve Fossas, G. (2022). Can there be art without an artist?. 36th Conference on Neural Information Processing Systems

Goenaga, M. A. (2020). A critique of contemporary artificial intelligence art: Who is Edmond de Belamy?. *AusArt*, 8(1), 49-64.

Goodfellow, I. J., Pouget-Abadie, J., Mirza, M., Xu, B., Warde-Farley, D., Ozair, S., Courville, A., ve Bengio, Y. (2014). Generative adversarial networks. In Proceedings of the 27th International Conference Neural Information Processing Systems (ss. 2672-2680).

Grba, D. (2022). Deep else: A critical framework for AI art. *Digital*, 2(1), 1-32.

Groys, B. (2017). *AkıŖta internet çağında sanat* (Çev. E. Kılıç). İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.

Hageback, N., & Hedblom, D. (2021). *AI for arts*. CRC Press.

Hall, D. (1999). The original and the reproduction: Art in the age of digital technology. *Visual Resources*, 15(2), 269-278.

Hertzmänn, A. (2018). Can computers create art? *Arts*, 7(2), 18.

Hertzmänn, A. (2020). Computers do not make art, people do. *Communications of the ACM*, 63(5), 45-48.

Hong, J. W. ve Curran, N. M. (2019). Artificial intelligence, artists, and art: Attitudes toward artwork produced by humans vs. artificial intelligence. *ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications (TOMM)*, 15(2s), 1-16.

Jennings, W. (2022). The work of art in the age of artificial production. <https://tribunemag.co.uk/2022/11/the-work-of-art-in-the-age-of-artificial-production> (Erişim Tarihi: 01.02.2024)

Jiang, H. H., Brown, L., Cheng, J., Khan, M., Gupta, A., Workman, D., Hanna, A., Flowers, J. ve Gebru, T. (2023, August). AI art and its impact on artists. In Proceedings of the 2023 AAAI/ACM Conference on AI, Ethics, and Society (ss. 363-374).

Jones, J. (2016). The digital Rembrandt: A new way to mock art, made by fools. <https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2016/apr/06/digital-rembrandt-mock-art-fools> (Erişim Tarihi: 01.02.2024)

Kaipainen, M. ve Tikka, P. (2022). Artificial intelligence and art. What's left after the hype?. Raivo Kelomees, Varvara Guljajeva & Oliver Laas (Eds.), *The meaning of creativity in the age of AI* (ss. 123-149). Tallinn: Estonian Academy of Arts.

Kalpokas, I. (2023). Work of art in the age of its AI reproduction. *Philosophy & Social Criticism*, 1-19.

Kaplan, A. ve Haenlein, M. (2019). Siri, Siri, in my hand: Who's the fairest in the land? On the interpretations, illustrations, and implications of artificial intelligence. *Business Horizons*, 62(1), 15-25.

Korinek, A. ve Stiglitz, J. E. (2018). Artificial intelligence and its implications for income distribution and unemployment. Ajay Agrawal, Joshua Gans, and Avi Goldfarb (Eds.) *The economics of artificial intelligence: An agenda* (ss. 349-390). University of Chicago Press.

Marcuse, H. (1968). *Tek boyutlu insan* (Çev. S. Çağan). İstanbul: May Yayınları.

Marr, B. (2023). "15 amazing real-world applications of AI everyone should know about". <https://www.forbes.com/sites/bernardmarr/2023/05/10/15-amazing-real-world-applications-of-ai-everyone-should-know-about/?sh=3532d1d985e8> (Erişim Tarihi: 01.02.2024)

Mathur, A. (2022). Art-istic or art-ificial? Ownership and copyright concerns in AI-generated artwork. <https://itsartlaw.org/2022/11/21/artistic-or-artificial-ai/> (Erişim Tarihi: 11.04.2024)

McLean, D. (2024). What is AI art? How art generators work (2024). <https://www.elegantthemes.com/blog/design/what-is-ai-art> (Erişim Tarihi: 22.02.2024)

Mikalonytė, E. S. ve Kneer, M. (2021). Can artificial intelligence make art?. arXiv preprint arXiv:2104.07598.

Mineo, L. (2023). If it wasn't created by a human artist, is it still art? <https://news.harvard.edu/gazette/story/2023/08/is-art-generated-by-artificial-intelligence-real-art/> (Erişim Tarihi: 23.04.2024)

Moran, B. (2016). *Edebiyat kuramları ve eleştirisi*. İstanbul: İletişim Yayınları.

Murgia, M. (2023). Getty users gain access to AI image generator with legal protection. <https://www.ft.com/content/b29f9f01-96cb-446e-a460-2817ee933e18> (Erişim Tarihi: 01.02.2024)

Muthukrishnan, N., Maleki, F., Ovens, K., Reinhold, C., Forghani, B. ve Forghani, R. (2020). Brief history of artificial intelligence. *Neuroimaging Clinics of North America*, 30(4), 393-399.

Parry, R. (2007). *Recoding the museum: Digital heritage and the technologies of change*. Oxon: Routledge.

Platon. (2017). *Devlet* (Çev. S. Eyüboğlu ve M. Ali Cimcoz). İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.

Ploin, A., Eynon, R., Hjorth, I. ve Osborne, M. A. (2022). AI and the arts: How machine learning is changing artistic work. Report from the Creative Algorithmic Intelligence Research Project.

Read, H. (2014). *Sanatın anlamı* (Çev. N. Asgari). İstanbul: Hayalperest Yayınevi

Santana, M. ve Díaz-Fernández, M. (2023). Competencies for the artificial intelligence age: Visualisation of the state of the art and future perspectives. *Review of Managerial Science*, 17(6), 1971-2004.

Sarfi, T., Nosrati, S. ve Sabzali, M. (2021). The new celebrity economy in cyberspace. *Journal of Cyberspace Studies*, 5(2), 203-228.

Satar, B. (2015). *Popüler kültür ve tekrarlanan imajlar*. İstanbul: Kosmos Yayınları.

Savedoff, B. E. (1993). Looking at art through photographs. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 51(3), 455-462.

Schweibenz, W. (2018). The work of art in the age of digital reproduction. *Museum International*, 70(1-2), 8-21.

Škiljić, A. (2021). When art meets technology or vice versa: Key challenges at the crossroads of AI-generated artworks and copyright law. *IIC-International Review of Intellectual Property and Competition Law*, 52(10), 1338-1369.

Tao, F. (2022). A new harmonisation of art and technology: Philosophic interpretations of artificial intelligence art. *Critical Arts*, 36(1-2), 110-125.

The Scream Kermit the Frog Muppets Fine Art Print Wall Art (2024). <https://www.etsy.com/listing/1104267322/the-scream-kermit-the-frog-muppets-fine> (Erişim Tarihi: 13.06.2024)

Tiernan, J. (2022). Is AI really an art and design killer? <https://www.linearity.io/blog/will-ai-replace-artists/> (Erişim Tarihi: 22.02.2024)

Tolstoy, L. N. (2014). *Sanat nedir* (Çev. M. Beyhan). İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.

Turing, A. M. (2009). Computing machinery and intelligence. Robert Epstein, Gary Roberts, and Grace Beber (Eds.) *Parsing the Turing test: Philosophical and methodological issues in the quest for the thinking computer* (ss. 23-65). Springer.

Velasquez, S. J. (2023). Yapay zekanın ölü film yıldızlarını yeniden canlandırması etik mi, kontrol edilebilir mi? <https://www.bbc.com/turkce/articles/ckrj704me0xo> (Erişim Tarihi: 23.04.2024)

Vincent, J. (2018). Christie's sells its first AI Portrait for \$432,500, beating estimates of \$10,000. <https://www.theverge.com/2018/10/25/18023266/ai-art-portrait-christies-obvious-sold> (Erişim Tarihi: 05.02.2024)

Vincent, J. (2022). The scary truth about AI copyright is nobody knows what will happen next. <https://www.theverge.com/23444685/generative-ai-copyright-infringement-legal-fair-use-training-data> (Erişim Tarihi: 05.02.2024)

Wall, S. (2023). What is AI art and how will it impact artists? <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-ai-art-how-will-it-impact-artists> (Erişim Tarihi: 23.04.2024)

Wolf, M. J. P. (2000). *Abstracting reality: Art, communication, and cognition in the digital age*. Lanham: University Press of America.

Zhang, C. ve Lu, Y. (2021). Study on artificial intelligence: The state of the art and future prospects. *Journal of Industrial Information Integration*, 23, 100224.

Zylinska, J. (2023). Art in the age of artificial intelligence. *Science*, 381(6654), 139-140.