ASOS JOURNAL
The Journal of Academic Social Science

Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Yıl: 14, Sayı: 180, Eylül 2026, s. 479-505

ISSN: 2148-2489 Doi Number: http://dx.doi.org/10.29228/ASOS.95841

Yayın Geliş Tarihi / Article Arrival Date *17.07.2026*

Yayımlanma Tarihi / The Publication Date *29.09.2026*

Büşra MEYDAN
Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Bölümü
bbusrameydan@gmail.com
Orcid: 0000-0002-2365-4539

Doç. Dr. Bahadır UÇAN
Yıldız Teknik Üniversitesi, İletişim ve Tasarımı Bölümü
bucan@yildiz.edu.tr
Orcid: 0000-0003-4062-046

JENERATİF SANATTA PİKTORAL DOKUNUN VİDEO FORMUNA AKTARIMINDA NEGATİF İSTEM KULLANIMI VE SANATÇI DENETİMİ ÜZERİNE UYGULAMALI BİR DENEME[1]

Öz

Günümüz çağdaş sanat pratiğinde jeneratif yöntemler ivme almaktadır. Bu anlamda yapay zekâ araçları, resimsel olanın dijital video formuna aktarımında önemli bir kolaylaştırıcı konumundadır. Literatürde jeneratif video üzerine yapılan araştırmalar çoğunlukla pozitif istemlere odaklanırken, görüntüyü ne olmaması gerektiği üzerinden şekillendirme stratejisi akademik düzeyde yeterince incelenmemiştir. Bu çalışma, jeneratif video üretiminde piktoral dokunun korunması ve zaman tabanlı medyaya aktarılmasında negatif istem kullanımının rolünü ve sanatçı denetimini incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırmanın temel önemi, sanatçının araca müdahale kapasitesini eksiltme ve denetleme mekanizmaları üzerinden sorgulayarak literatürdeki bu boşluğu doldurmasından gelmektedir. Araştırmada betimsel analizin yanı sıra uygulama tabanlı bir karşılaştırma yöntemi izlenmiştir. Dokusal yoğunlukları ve leke yapısı açısından

farklı nitelikler taşıyan, biri ince ve az katmanlı diğeri ise yoğun fırça izlerine sahip iki özgün tuval resmi, Runway Gen 4 ve Luma Dream Machine araçları kullanılarak negatif istem kullanılan ve kullanılmayan durumlar üzerinden video formuna dönüştürülmüştür. Elde edilen bulgular, yapay zekâ modellerinin piktoral dokuyu varsayılan olarak temizlenmesi gereken bir görsel gürültü biçiminde algılayıp pürüzsüzleştirme eğiliminde olduğunu göstermektedir. Negatif istemler ise karakter ve nesne stabilitesini korumada, biçimsel bozulmaları engellemede ve zamansal tutarlılığı sağlamada etkili işlev görmektedir. Çalışma sonucunda, jeneratif sanatta sanatçının çalışma üzerinde temelde denetim sağlayan ve biçimlendiren bir nitelikte öne çıktığı görülmektedir.

Anahtar kelimeler: Negatif İstem, Jeneratif Sanat, Resim, Video Sanatı, Piktoral Doku.

NEGATIVE PROMPTING AND ARTIST AGENCY IN TRANSLATING PICTORIAL TEXTURE INTO VIDEO FORM IN GENERATIVE ART: A PRACTICE-BASED STUDY

Abstract

In contemporary art practice, generative methods have been gaining momentum over time. In this context, artificial intelligence tools play a significant role in translating pictorial elements into digital video form. While existing research on generative video in the literature mostly focuses on positive prompts, the strategy of shaping images based on what should not be present remains insufficiently examined at an academic level. This study aims to examine the role of negative prompt usage and artist control in preserving pictorial texture and transferring it into time-based media during generative video production. The primary significance of the research stems from filling this gap in the literature by evaluating the capacity of the artist to intervene in the tool through subtractive and supervisory mechanisms. An application-based comparative method was adopted in the study. Two original canvas paintings with distinct characteristics regarding textural density and surface structure, one featuring thin and minimal layering and the other possessing dense brushstrokes, were converted into video form under conditions with and without negative prompts using Runway Gen 4 and Luma Dream Machine tools. The findings indicate that artificial intelligence models inherently tend to perceive pictorial texture as visual noise to be cleaned and smooth it out by default. Negative prompts function effectively in maintaining character and object stability, preventing structural deformities, and ensuring temporal consistency. Ultimately, the study demonstrates that the artist in generative art stands out as an agent who fundamentally exercises control over the work and shapes its final outcome.

Keywords: Negative Prompt, Generative Art, Painting, Video Art, Pictorial Texture.

[1] Bu makale, Yıldız Teknik Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinasyon Birimi tarafından "Çağdaş Sanatın Diyalektiği: Beden Materyali ve Yapay Zekâ Uygulamaları" başlıklı ve SDK-2025-6822 proje numaralı doktora projesi kapsamında desteklenmiştir.

GİRİŞ

Günümüz çağdaş sanat pratiğinde jeneratif yöntemler, deneyselliğe oldukça açık ve hareketli bir alana sahiptir. Geleneksel sanat kuramında Leon Battista Alberti'nin pencere metaforuyla rasyonelleşen imge inşası, bugün Runway ve Luma gibi difüzyon modellerine dayalı video üretim araçlarında, latent space denilen örtük alan veya gizil uzay içerisindeki piksellerin dinamik organizasyonuna dönüşmüştür. Bu bağlamda piktoral doku kavramı, fiziksel bir malzemenin yüzey karakterinden ziyade, dijital videoyu oluşturan piksellerin dokusal yoğunluğu, ışık titreşimi ve görsel gürültüsü üzerinden yeniden tanımlanmaktadır.

Literatürde jeneratif video üzerine yapılan çalışmaların büyük çoğunluğu, algoritmaların teknik kapasitesi veya pozitif istem yoluyla elde edilen sonuçların estetik betimlemesine odaklanmaktadır. Ancak, sanatçının üretim sürecindeki ontolojik denetimi ve görüntüyü ne olmayacağı üzerinden şekillendirme stratejisi olan negatif istem kullanımı akademik düzeyde yeterince tartışılmamıştır. Mevcut yaklaşımlar genellikle yapay zekânın sunduğu rastlantısal çıktıları kabul etme eğilimindeyken; piktoral bir dokunun video akışında bozulmadan, başkalaşmadan muhafaza edilmesi için gereken eksiltme ve denetleme mekanizmaları bir boşluk olarak durmaktadır.

Bu çalışma, jeneratif videoda sanatçı denetimini, negatif istem kullanımı üzerinden merkeze alarak diğer araştırmalardan ayrışmaktadır. Araştırmanın özgün değeri, Runway ve Luma araçları kullanılarak gerçekleştirilen uygulama temelli bir deney setine dayanmasından gelmektedir. Çalışma kapsamında, biri yüksek belirgin fırça izleri olan yoğunluklu piktoral dokuya, diğeri ise derinlik odaklı daha hafif ve şeffaf bir dokuya sahip iki temel eser seçilmiştir. Bu eserlerin video formuna aktarımı sırasında negatif istem kullanılan ve negatif istem kullanılmayan varyasyonlar üretilerek, sanatçının araca müdahale kapasitesi deneysel bir yöntemle sorgulanmaktadır.

Çalışma, jeneratif video üretiminin teknik altyapısını veya genel istem mühendisliğini değil spesifik olarak dokusal süreklilik ve sanatçı denetimi arasındaki ilişkiyi incelemektedir. Video araçlarının kurgu veya post-prodüksiyon aşamaları inceleme dışı bırakılmış; yalnızca üretim anındaki müdahalelere odaklanılmıştır.

Makalenin birinci bölümünde piktoral imge ve doku kavramlarının teorik çerçevesi Alberti ve modern kuramcılar üzerinden çizilecektir. Makalenin ikinci bölümünde piktoral imge, doku ve jeneratif sistemlerin kuramsal çerçevesi ele alınacaktır. Üçüncü bölümde uygulama temelli araştırmanın yöntemi sunulacak; dördüncü bölümde elde edilen bulgular piktoral yoğunluk farkları üzerinden analiz edilecek ve sonuç bölümünde sanatçı denetiminin jeneratif estetik içindeki konumu tartışılacaktır.

Jeneratif sanat alanındaki son gelişmeler, özellikle yapay zekâ ve derin öğrenme algoritmalarının entegrasyonuyla, geleneksel sanatsal üretim süreçlerini dönüştürmeye imkan sağlayarak sanatçıya yeni ifade ve kontrol mekanizmaları sunmaktadır. Bu deneyselliğe açık yenilikler, yapay zekâ tabanlı modellerin sanatsal üretim süreçlerine entegrasyonuyla hız kazanmış; bu dönüşüm, geleneksel piktoral dokunun dinamik video formuna aktarımında da yeni olanaklar sunmuştur. Bu paradigma değişimi, özellikle üretken yapay zekâ tabanlı video üretim araçlarının ortaya çıkışıyla belirginleşmiş, sanatçılara metinsel yönlendirmelerle görsel içerik oluşturma imkanı tanımıştır (Caballero, 2023). Bu yetenek, sanatsal ifadeyi dijital alanda yeniden tanımlarken, özellikle Luma Dream Machine, Runway Gen-4 ve Kling gibi araçlar ve

en güncel versiyonları jeneratif video modellerinin görsel üretimdeki esnekliği ve çeşitliliği önemli ölçüde artırdığı gözlemlenmektedir.

Dokuyu tanımlarken görme ve dokunma duyularıyla kavranabilen homojen bir yüzeysel etki öğesi denilebilir (Sözen ve Tanyeli, 2014, s.96). Resimde doku, temel konulardan biridir. Sanatsal odak olarak da sıkça araştırıldığı görülmektedir. Resimsel yani piktoral doku, yüzeydeki boya katmanlarının kalınlığı, fırça darbelerinin görünürlüğü ve renklerin uygulanma biçimi gibi unsurlarla bir resmin fiziksel ve görsel niteliklerini ifade eder. Resimsel anlamda piktoral dokuyu yoğun tutan sanatçılar için en iyi örneklerden bazıları Lucian Freud, Jenny Saville, Anselm Kiefer ve Frank Auerbach olarak sıralanabilir. Diğer tarafta doku yoğunluğunu daha az kullanılması boyanın fiziksel kütlesinden ziyade, yüzeyin optik derinliğine, yarı saydam boya kullanımına, glaze gibi yöntemlerle oluşabilen şeffaf katmanlara ve malzemenin kendi karakterine odaklanmak anlamına gelir. Buna örnek olabilecek bazı sanatçılar için Mark Rothko, Agnes Martin, Helen Frankenthaler ve Sigmar Polke'den bahsedilebilir.

Resimsel temsillerde imge ve imgelerin ifade edilişlerinde doku önemli bir etkendir. İmgenin yaratım süreci, henüz fiziki ortama aktarılmamış olan önsel tasarım ve zihinsel projeksiyon ile hareketlenir. Ancak bu evre, tamamlanmış ve hatları kesinleşmiş bir görüntünün zihinde hazır bulunması demek değildir. Bu süreç potansiyel bir niyet ve biçimsel arayış aşaması olarak değerlendirilebilir.

Sanat kuramcısı Gottfried Boehm, Wie Bilder Sinn Erzeugen (2015) eserinde imgenin dilden niteliksel olarak ayrıştığını savunur. Boehm'e göre (2015) imge, sadece temsil ettiği nesneyi gösteren edilgen bir araç değil, kendi anlamını ikonik bir fark oluşturarak üreten bağımsız bir yapıdır. Bu fark, görünen ile gösterilen, figür ile zemin, malzeme ile anlam arasındaki diyalektikten doğar. İmge, dille tam olarak ifade edilemeyen bir görsel mantık barındırır.

Jean-Paul Sartre (2006), zihinsel imgenin bir nesne değil, nesneye yönelmiş bir bilinç kip olduğunu belirtir. Zihinsel projeksiyon aşamasındaki imge henüz piktoral dokudan yoksundur; varlık bulabilmesi için sanatçının niyetini bir ortama aktarma zorunluluğu doğar. Böylece imge, kalem, boya, fırça gibi araçlarla fiziksel ortama veya dijital veri gibi bir sanal ortamlara aktarılarak bir somutlaşır. Bu etkileşimde doku, sanatçının elindeki malzemenin direnciyle şekillenir. Tuval gibi fiziksel yüzeylerde boyanın yoğunluğu, şeffaflığı ve katmanları, imgenin derinliğini belirler. Boyanın viskozitesi, şeffaflığı, fırça darbesinin yönü veya katmanlaşma, sanatçının zihnindeki imgeyi dönüştürür. Malzeme pasif bir taşıyıcı olarak kalmaz çünkü imgeyi biçimlendiren aktif bir unsurdur. Bu sürecin bu çalışmadaki karşılığı, tuval resminin video formuna aktarım sürecindeki pikseller ve gürültüdür.

İmge, tamamlandıktan sonra izleyicinin alımlama dinamikleri ve bakışı aracılığıyla estetik düzlemde yeniden üretilir. Maurice Merleau-Ponty, Göz ve Tin (2024) eserinde, resmin dünyayı temsil etmediğini, dünyanın resimde "etlendiğini" belirtir. Ayrıca resmin dış dünyayı taklit eden pasif bir illüzyon olmadığını vurgular. Resim, dünyanın nesnel bir haritası değildir ve sanatçının bedeni ile dünyanın bedeni resim yüzeyinde çakışır (Merleau-Ponty, 2024). Fenomenolojik açıdan bakış, imgeye anlık bir tarama ile yaklaşmaz; bakışın nesne üzerinde konaklamasıyla imge, bakanın zihninde bir süre (durée) kazanır. İzleyici; yapıtın dokusunu, ışık-gölge dengesini ve piktoral yapısını kendi bedenlenmiş bilinciyle alımlayarak imgeyi yeniden inşa eder.

Öte yandan prompt yani istem yapay zekâ ile geliştirilen jeneratif üretimlerde önemli bir unsurdur. Liu ve diğerleri (2023), temelde istem kavramını yapay zekâ modelinin önceden öğrendiği bilgileri, geleneksel programlama dillerinin aksine yapay zekâya ne yapması gerektiğini doğal insan diliyle tarif ederek belirli bir göreve yönlendiren veya kanalize eden yönlendirici girdi olarak tanımlamaktadır.

Negatif prompt kavramını ampirik olarak inceleyen ilk kapsamlı akademik araştırmalardan birinde Yuanhao Ban ve diğerleri, negatif istemlerin görsel üretim sürecinde tam olarak ne zaman ve nasıl devreye girdiğini analiz etmişlerdir. Buna göre negatif istem, kullanıcının üretilen görsel veya video çıktısından tamamen hariç tutmak veya uzaklaştırmak istediği ögeleri/kavramları tanımlamasına olanak tanıyan metinsel yönlendirme mekanizmasıdır (Ban ve ark., 2025). Bu araştırmada bahseden iki aşamadan biri gecikmeli etkidir. Bu etkide negatif istemler, pozitif istemlerin ilgili içeriği gizil uzayda işlemeye ve belirginleştirmeye başlamasından sonra etki gösterir. Yani pozitif istemle çağırılan nesneyi/kavramı negatif istem oluşum başladıktan sonra baskılamak üzere devreye girer. İkinci aşama ise nötralizasyon yoluyla silme işlemidir. Bu, gizli uzayda pozitif istem ile negatif istem arasında gerçekleşen bir karşılıklı nötralizasyon etkisi sayesinde kavramların ortadan kaldırılmasını kapsar. Böylece negatif istemler, istenmeyen kavramları görselden tamamen rastgele bir şekilde yok etmez (Ban ve ark., 2025).

Bu makale, jeneratif sanatta piktoral dokunun video formuna aktarımında negatif istem kullanımının ve sanatçı denetiminin, özellikle Luma Dream Machine, Runway Gen-4 ve Kling gibi ileri yapay zekâ modelleri aracılığıyla nasıl bir estetik kontrol mekanizması sağladığını inceleyecektir. Çalışma, bu modellerin sunduğu dinamik video içerik üretim kapasitesini analiz ederek, piktoral niteliklerin video formatına aktarımında negatif istemlerin rolünü ve bu süreçte sanatçı denetiminin önemi üzerinde duracaktır. Bu bağlamda, makale, özgün tuval resimlerinden elde edilen teknik özelliklerin (yağlıboya/akrilik dokusu, leke değerleri) jeneratif video modelleriyle (Luma Dream Machine, Runway Gen-4, Kling) entegrasyonunu ele alarak, sanatçının piktoral estetiği dijital videoya aktarırken; özellikle negatif istemler aracılığıyla istenmeyen görsel unsurları eleyerek veya belirli stilistik özellikleri vurgulayarak estetik tutarlılığı nasıl sağladığını derinlemesine irdeleyecektir. Bu inceleme, jeneratif modellerin özerk sistemlerinde derin öğrenme algoritmalarına atfedilen özgünlük ve yaratıcılık potansiyelinin, sanatçı tarafından gerçekleştirilen operasyonlarla nasıl yönlendirilebileceğini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu bağlamda, makine öğrenimi ve derin öğrenme algoritmalarının görsel ve metinsel veri setlerinden yeni görüntüler oluşturma kapasitesinin piktoral dokuyu video formatına taşımasında oynadığı rol, sanatsal bir kontrol aracı olarak negatif istemlerin stratejik kullanımıyla birlikte değerlendirilecektir.

Dijital dönüşüm süreci, nesnenin dokusal varlığını fiziksel ve maddesel olandan ayırarak duyusal ve verisel bir simülasyona doğru genişletmektedir. Geleneksel sanatta doku; boyanın kalınlığı, fırça darbesi ve tuvalin özgün yüzey karakteri üzerinden doğrudan taktil bir pürüzlülük yaratırken dijital ortamlarda kodlanmış piksel, ışık ve yükseklik haritaları üzerinden yeniden üretilmektedir. Ancak dijital doku, yalnızca maddesel görünümün yüzeysel bir taklidi olarak kalmaz. Bunun aksine gözün adeta bir dokunma organı gibi çalışarak yüzey detaylarına temas ettiği ve haptik görsellik (Marks, 2000) olarak adlandırılan yeni bir estetik deneyimi tetikler. Laura Marks'ın (2000) video sanatı ve deneysel medya için geliştirdiği haptik görsellik kavramı bağlamında; dijital videodaki piksel grenleri, ışık yoğunlukları ve algoritmik pürüzler, pürüzsüz ekran yüzeyini adeta duyusal bir deriye dönüştürür. İzleyici, ekrana fiziksel olarak dokunamasa

bile görüntünün hareketli ve dinamik dokusu göz aracılığıyla bedensel hafızayı tetikler; böylece görme eylemi taktil ve sinestezik bir deneyim alanına evrilir (Marks, 2000). Bu bağlamda, dijitalleşme maddesel pürüzlülüğü yok etmeyerek onu ekrandan yansıyan ışığın pürüzsüzlüğü ile fiziksel dünyanın duyusal izleri arasında gezinen melez bir algı alanına dönüştürmektedir. Doku, fırçanın iz bıraktığı statik bir yüzeye bağlı bir kavram ifadesini aşarak algoritmalar tarafından işlenen ve izleyicinin etkileşimiyle sürekli biçim değiştiren devingen bir yapı niteliği kazanmıştır.

Geleneksel tuval resmi ile yeni medya ve jeneratif süreçlerin karşılaşması, resmi diyalektik bir gerilim ve dönüşüm zeminine taşımaktadır. Yapay zeka, makine öğrenmesi ve yapay yaşam algoritmaları gibi jeneratif araçlar, tuvalin sınırlandığı iki boyutlu ve durağan yapıyı kıran katmanlı veri akışları sunmaktadır. Paul Crowther'ın (2018) da belirttiği gibi, dijital sanatın tarihsel kökleri geleneksel resmin görsel mantığına dayansa da jeneratif süreçler resimsel mekanı tualin ötesine taşıyarak zamansal ve algoritmik bir boyuta ulaştırmaktadır. Tuval yüzeyindeki boya katmanları, algoritmaların ürettiği sonsuz varyasyonlar ve veri görselleştirmeleriyle beslenmekte; fiziki fırça darbesi ile dijital kodun ürettiği olasılıklar iç içe geçmektedir. Bu etkileşim, tuval resmini geçerliliğini yitirmiş geleneksel bir mecra olmaktan çıkarıp; jeneratif girdilerin fiziksel alanda somutlaştığı, dijital ve analog evrenlerin hibritleştiği merkezî bir deneme alanına dönüştürmektedir.

Sanatçı denetiminin birincil plana yerleştiği bu yeni durumda yaratım süreci, sadece mutlak bir sanatçı denetiminden ibaret değildir. Ondan ziyade algoritmik olasılıklar ile insan sezgisinin karşılıklı müzakere ettiği bir iş birliği alanında oluşur. Sanatçı, nihai biçimi doğrudan şekillendirmek yerine sürecin başlangıç koşullarını (istem, veri seti, parametreler gibi) belirler; ortaya çıkan görsel çıktı ise bu kontrollü rastlantısallığın bir sonucu haline gelir.

Dijital teknolojilerin çağdaş sanat ekosistemine entegrasyonu, tarihsel süreç boyunca manuel tekniklerle olgunlaşan geleneksel görsel kültür metodolojilerini köklü bir paradigma değişimine zorlamaktadır (Erişti, 2022). Özellikle bilgisayar destekli tasarım süreçlerinin ve üretken yapay zekâ tabanlı modellemelerin kazandığı ivme, yaratıcı süreçleri kavramsal düzlemde yeniden kurgulamakta ve klasik sanat anlayışını dönüştürmektedir (Bulut & Özdal, 2024).

Bu teknolojik paradigma dönüşümü; tuvalin fiziksel direncine ve materyallere özgü duyusal niteliklere dayanan geleneksel uzamın, dijital mecraların sunduğu esnek manipülasyon olanaklarıyla karşılaşması sonucunda dinamik bir estetik gerilim alanı yaratmaktadır (Uğuz &İnan, 2025). Bu düzlemde sanatçı, geleneksel tekniklerin sağladığı doğrudan fiziksel el denetimi ile algoritmik sistemlerin doğasında barındırdığı öngörülemez varyasyonlar arasında sürekli bir müzakere yürütmek durumundadır. Söz konusu gerilim, yaratıcılığın otantikliği, özgünlük tartışmaları ve sanatsal failin rolü üzerine temel felsefi problem alanları inşa etmektedir (Bulut & Özdal, 2025).

Geleneksel tuvalin haptik yani dokunsal derinliği ile dijital ortamın pürüzsüz simülasyonları arasındaki bu estetik uzlaşı, algoritmik otonominin sunduğu yeni yaratıcılık imkanları ile insan merkezli irade arasında sürekli bir denge arayışını zorunlu kılmaktadır (Alioğlu & Mustafayev, 2024). Söz konusu dönüşüm, yalnızca haptik bir yüzeyin dijitalleşmesinden öte, tuvalin mikro-dokusal ayrıntılarının algoritmik bir olasılık uzayına indirgenmesiyle yeni bir "hesaplamalı doku" ontolojisini doğurmaktadır. Jeneratif sistemlerin, bir fırça darbesinin taşıdığı indeksel (izsel) karakteri veri setleri üzerinden istatistiksel birer

yoğunluk fonksiyonuna dönüştürmesi, imgeyi sanatçının fiziksel bedeninden koparark derin öğrenme ağlarının gizli katmanlarındaki matematiksel matrislere hapsetmektedir (Güney & Uysal, 2021). Netice itibarıyla bu ontolojik kırılma, sanatın dokusal derinliğini gözün doğrudan izleyebileceği bir materyallikten ziyade, zihnin çözümlemesi gereken bir veri yoğunluğu katmanına dönüştürmektedir (Erişti, 2022). Bu durum izleyiciyi de fiziksel bir dokunma arzusundan uzaklaştırarak, pürüzsüz ekran yüzeyinin altındaki algoritmik katmanların entelektüel okunabilirliğini sorgulayan yeni bir alımlama pratiğine yönlendirmektedir.

Issak ve Varshney (2022) yapay zekâ destekli sanatta özerkliğin merkezde olsa da sanatçının sistemi tasarlayan ve çıktıları yorumlayan kişi olarak kaldığını savunur. Yani sanatçının doğrudan üretici olmak yerine sistemi yöneten bir figüre dönüştüğünü gösterir. Buna ek olarak Choi ve DiPaola (2023) da sanatçının rolünü açık biçimde küratöryel olarak tanımlar. Sanatçı, süreci tamamen kontrol etmek yerine hangi üretim akışlarının devam edeceğine ve hangilerinin durdurulacağına karar verendir. McCormack ve arkadaşlarına (2019) göre yapay sistemlerin kendi başına "özne" gibi davranmadığı için yazarlık ve özerklik kavramlarının insan-sistem ilişkisi içinde yeniden düşünülmesi gerektiğini söyler. Bu, sanatçının rolünün araç üstünde kontrol kuran bir çerçeveleyiciye kaydığını destekler. Jeneratif yapay zekâ kullanımında insan katkısının nasıl yazarlık sayılacağını Murray'in (2024) metninde tartışılmıştır. Bu metin, sanatçının salt üretici olmadığını yönlendirici ve seçici bir aktör olduğunu anlamak noktasında destekleyicidir. Croft (2015), The Artist as Curator derlemesindeki Say My Name adlı bölümünde sanatçının küratörlüğe yaklaşan rolünü tarihsel ve kuramsal olarak ele alır. Jeneratif yapay zekâ sanatında bu çerçeve, sanatçının fiziksel bir nesne üretmekten ziyade, sistem çıktılarından anlam ve bağlam düzenleyen bir aktör olduğunu açıklamak adına güçlü bir zemin sunar. Tüm bu kaynakların ortak noktası, algoritma daha özerk hale geldikçe sanatçının rolü ortadan kalkmayıp değiştiği yönündedir. Sanatçının, sonucu tek tek yaratan kişi olmaktan çok, sistemi kuran, sınırlarını belirleyen, seçim yapan ve çıktıları anlamlandıran küratöryel bir denetçi rolünü de edinmiş bir form aldığı kanaati vardır.

Kuramsal Çerçeve

Resimsel imgenin kuramsal temelleri, Leon Battista Alberti'nin De Pictura (1435) metninde formüle ettiği rasyonel gözlem ve geometrik perspektif inşasına dayanır. Alberti'nin optik dünyayı rasyonelleştirmek adına geliştirdiği "velo" (tül) düzeneği, fiziksel gerçekliği bir ızgara aracılığıyla parçalara ayırarak tuval yüzeyinde yeniden üretilebilir kılan tarihsel bir kırılmadır. Bugün üretken video araçlarının mimarisini oluşturan gizil uzay veya örtük alan denilen latent space, metaforik anlamda Alberti'nin kartezyen tülünün dijital ve çok boyutlu bir izdüşümü gibi görülebilir. Bununla birlikte, Paul Crowther'ın (2018) belirttiği üzere, dijital sanatın kökleri geleneksel resmin bu görsel mantığına dayansa da jeneratif süreçler resimsel mekânı statik tuvalin ötesine taşıyarak zamansal ve algoritmik bir boyuta ulaştırmaktadır. Alberti'de sanatçının gözü ile fırçanın fiziksel teması arasında mutlak bir yönetsel kontrol mevcutken jeneratif sanatta bu doğrusal niyet, yerini otonom olasılık havuzlarının küratöryel denetimine bırakır. Sonuç olarak piktoral doku da ontolojik bir dönüşüm geçirir; tuval üzerindeki statik boya tabakasının yerini, Laura Marks'ın (2000) haptik görsellik bağlamında tartıştığı, piksellerin dijital ızgara üzerindeki frekans dağılımları ve ekran yüzeyini adeta duyusal bir deriye dönüştüren devingen ışık yoğunlukları alır.

Henri Bergson, Yaratıcı Evrim (1954) ve Madde ve Hafıza (2007) adlı yapıtlarında zamanı, kartezyen fiziğin niceliksel, ölçülebilir ve parçalanabilir saat zamanı anlayışından

keskin bir biçimde ayırır. Bergson'a göre gerçek zaman, anların arka arkaya dizildiği matematiksel bir çizgi veya ölçülebilir birimlerin toplamından oluşmaz. Aksine zaman; niteliksel değişimlerin birbirinin içine nüfuz ettiği, kesintisiz, bölünmez ve dinamik bir akış olan süre (durée) kavramıyla açıklanır (Bergson, 1954). Filozof, zihnin hareketi kavramak adına zamanı durağan karesel anlara bölmesini "zihnin sinematografik yöntemi" olarak eleştirir; zira donmuş karelerin toplamı, hareketin ve oluşun özünü temsil etmekten uzaktır (Bergson, 1954). Piktoral bir imgenin video formuna aktarılması, statik bir dokunun bu süre içine hapsedilmesi olarak düşünülmeye açıktır.

Bu kuramsal çerçeve, statik bir tuval resminin jeneratif yapay zekâ araçlarıyla video formuna aktarılması sürecinde ontolojik bir sorgulama alanı açar. Geleneksel tuval üzerindeki piktoral doku; boyanın katmanlaşması, fırça darbesinin yönü ve ışık-gölge dengesiyle iki boyutlu mekânda sabitlenmiş bir "an"ı temsil eder. Ancak bu durağan imge Runway veya Luma gibi difüzyon temelli jeneratif modeller aracılığıyla zaman tabanlı bir medyaya dönüştürüldüğünde, mekânsal doku Bergsoncu anlamda bir süre akışına dâhil olur.

Buradaki temel problem, difüzyon modellerinin örtük alanda kare kare pikselleri yeniden hesaplayarak üretim yapmasıdır. Bu durum, süreci özü gereği Bergson'un (1954) eleştirdiği "sinematografik parçalanma" riskiyle karşı karşıya bırakır. Negatif istem kullanılmadığında, her bir yeni karede piktoral dokunun yapısı (fırça izleri, leke dengesi, figür anatomisi) bozularak rastlantısal bir başkalaşıma uğrar; böylece imge, zaman içindeki niteliksel sürekliliğini ve sanatsal kimliğini kaybeder.

Tam da bu noktada negatif istem kullanımı, zamansal akış içinde piktoral dokunun niteliksel özdeşliğini muhafaza eden ontolojik bir çapa işlevi görür. Sanatçı; negatif istemler aracılığıyla (bozulma yapma, renkleri değiştirme, anatomiyi deforme etme gibi) modelin her bir karede rasgele sapmalar üretmesini engeller. Sonuç olarak tuvalin iki boyutlu mekânında donmuş olan piktoral doku, video formuna aktarılırken rastgele bir gürültü yığınına dönüşmez; aksine Bergsoncu anlamda kesintisiz, kendi içinde tutarlı ve zaman boyunca niteliğini koruyan dinamik bir süreklilik kazanır.

Dijital imgenin sentetik doğasına, Lev Manovich (2023) The Language of New Media eserinde vurgu yapar. Dijital imgenin temelde sentetik bir yapıya sahip olduğunu ileri sürmektedir. Bu sayısal evrende piktoral doku, çoğunlukla derinlikten yoksun bir yüzey efekti ya da basit bir filtre olarak indirgenme riski taşır. Söz konusu teknolojik düzlem, Michel Foucault'nun (2019) bakış ve iktidar dinamikleri ekseninde ele alındığında, jeneratif sanat bağlamında yeni bir okumaya kapı aralamaktadır. Bu noktada sanatçının, algoritma karşısında üretilen sonuçları değerlendirmeden kabul eden edilgen bir tüketici mi yoksa süreci yönlendiren bir denetleyici mi olduğu sorusu önem kazanır. Sanatçı, denetim mekanizmasını kurarken negatif istem özelliğinden yararlandığında algoritmanın sınırsız ve kontrolsüz üretim halüsinasyonlarını sınırlandırma ihtimali oluşmaktadır. Bu kısıtlama eylemi, Foucaultcu perspektiften bir tür disiplin kurma süreci olarak değerlendirilebilir. Sanatçı, yapay zekâ üzerindeki otoritesini yalnızca biçimlendirici özellikte pozitif komutlarla sağlamaz buna ek olarak dışarıda bıraktığı görsel alanları belirleyen yasaklayıcı özellik gösteren negatif komutlar aracılığıyla inşa eder. Dolayısıyla, jeneratif sanatta yaratıcılık ve özgünlük tartışmalarının merkezinde yer alan sanatçı denetimi, piktoral estetiğin aktarılması ve korunması noktasında kritik bir işlev görür. Bu durum, algoritmik yaratım süreçlerinde bile insan öznesinin belirleyici rolünü koruduğunu kanıtlamaktadır.

Yapay zekâ ve algoritmik sistemlerin sanatsal üretim süreçlerindeki rolü arttıkça, geleneksel tekil yaratıcı figürü köklü bir tartışmaya açmış ve dönüşümlere uğraması kaçınılmaz olmuştur. Algoritmaların özerk veri işleme, örüntü tanıma ve jeneratif çıktı sağlama kapasiteleri, sanatçının konumunu sıfırdan bir form inşa eden kişiden, mevcut olasılık havuzunu yöneten bir yönetici/küratör figürüne dönüştürmüştür. Algoritmaların veri setleri üzerinden özerk örüntüler üretebilme yetisi, sanatçıyı birincil imge imalatçısı konumundan çıkararak süreci yönlendiren, parametreleri belirleyen ve çıkan sonuçları ayıklayan ayrıştırılmaz bir küratör rolünün sesini daha yükseltmiştir. Bu durum, sanatsal emeğin fiziksel veya teknik icradan ziyade, kavramsal tasarım, seçki ve küratöryel denetim aşamalarına kaydığını göstermektedir. Bu bağlamda insan ve makine, dikey bir hiyerarşiden ziyade, kontrolün sürekli müzakere edildiği hibrit bir ortak yaratım alanı paylaşmaktadır (Manovich, 2018; Zeilinger, 2021).

Negatif istemin kullanıldığı bu yaklaşım, jeneratif sanatlarda sanatçının bilinçli tercihleriyle belirli unsurları dışlayarak veya vurgulayarak, nihai çıktının sanatsal ifadesini şekillendirmesine olanak tanır. Bu bağlamda negatif istemler, sanatçının özgün üslubunu korumak ve algoritmanın potansiyel pürüzsüzleştirme eğilimine karşı koymak için stratejik bir araç seti sunar. Bu, sanatçının eser üzerindeki kontrolünü makine öğrenimi sistemlerinin özerk yetenekleri karşısında yeniden tanımlayarak jeneratif sürecin estetik yönlendirmesinde aktif bir rol oynamasına imkan tanır. Böylece bu pratik negatif istemle istenmeyen olasılıkların elenmesi yoluyla görsel kimliğin inşası olarak nitelenebilir. Bu yöntem, sanatçının yaratım sürecinde aktif bir biçimde algoritmanın çıktısını kendi sanatsal niyetine uygun hale getiren bir süzgeçten geçirme mekanizması olarak işlev görür. Negatif istemler modelin olasılık uzayını daraltır. Bu daraltma, yapay zekâ tarafından üretilen içeriklerin sanatçının özgün estetik vizyonuyla daha uyumlu hale gelmesini sağlar çünkü sanatçı bu süreçte aktif bir seçici ve denetleyici rol üstlenmektedir. Bu bağlamda, negatif istemler aracılığıyla uygulanan kısıtlamalar, algoritmik yaratım süreçlerinin potansiyelini belirli sanatsal hedefler doğrultusunda odaklayarak istenmeyen üretimleri engeller ve özgün sanatsal ifadelerin ortaya çıkışını destekler (Demirci & Ertan, 2024).

YÖNTEM

Araştırma, sanatçı tarafından algoritmanın bu jenerikleştirme eğilimini negatif istem aracılığıyla nasıl denetleyebilir ve kendi piktoral üslubunu koruyabilir sorusu üzerinden hareketlenmiştir. Bu araştırmanın odağındaki ana problem; jeneratif yöntemlerle piktoral dokunun video formuna aktarımında negatif istem kullanımının önemi ve neleri etkilediği üzerinden jeneratif sanatta sanatçının eser üzerindeki denetim mekanizması ve imkanını sorgulamaktır. Buradan hareketle sanatçının rolü üzerinde olabilecek değişim ihtimallerini tartışmaya açmak ve negatif istem kullanımının yapay zekâ destekli üretimlerdeki etkisini ve önemini gözler önüne sermek amaçlanmıştır. Araştırmanın temel sorusu şöyledir; jeneratif video modelleriyle piktoral dokunun hareketli forma aktarımında negatif istem kullanımı, sanatçının eser üzerindeki denetim mekanizmasını ve piktoral üslubunun korunmasını nasıl etkilemektedir? Alt soru olarak ise yapay zekâ destekli görsel ve video üretim süreçlerinde negatif istemlerin işlevsel kullanımı, sanatçının eser üzerindeki yaratıcı otoritesi ve rolü ekseninde nasıl bir dönüşüm alanı açtığı ele alınmıştır.

Araştırmanın deneysel temelini uygulama temelli, keşfedici ve karşılaştırmalı inceleme oluşturur. Bu uygulama tabanlı karşılaştırma yöntemi, jeneratif modellerin teknik çıktıları ile sanatçının estetik niyetinin kesişimini analiz etmeyi hedefleyen bir görsel analiz çerçevesi

üzerine inşa edilmiştir. Çalışmanın doğası gereği nicel metrikler yerine sanatçı denetimi ve piktoral süreklilik gibi sübjektif estetik kriterlerin ön planda tutulması tercih edilmiştir; zira jeneratif sanatta başarı, salt matematiksel bir hatasızlıktan ziyade, sanatçının öznel tahayyülünün esere yansıtılma düzeyiyle de ilişkilidir. Deney seti, piktoral spektrumun uç örneklerini içerecek şekilde sınırlandırılmış olup, araştırmanın genellenebilirlik kaygısından ziyade derinlemesine estetik çözümleme odaklı bir yöntem denemesi perspektifi sunduğu göz önünde bulundurulmalıdır.

Literatür taraması yapılarak elde edilen bulgular betimsel analiz yöntemiyle işlenerek konuya dair düşünsel zemin oluşturulmuştur. Bu kavramsal zeminden hareketle gerekli terimler sanat odağında tanımlanmış ve açıklanmıştır. Araştırma, özgün iki tuval üzerinden örneklendirilmiştir. Araştırmanın ampirik zeminini oluşturan eserler, dokusal yoğunluk ve leke dağılımı açısından piktoral spektrumun farklı uçlarını örneklemek üzere seçilmiştir. Görsel 1 ince, şeffaf katmanlı ve alan odaklı leke yapısıyla düşük dokusal pürüzlülüğü; Görsel 6 ise katmanlı boya kullanımı ve belirgin fırça darbeleriyle yüksek piktoral yoğunluğu temsil etmektedir. Bu niteliksel kontrast, farklı doku tiplerinin jeneratif video modellerine aktarımı sırasında ortaya çıkan deformasyon düzeyini ve negatif istemlerin bu deformasyonları dizginleme kapasitesini ampirik bir kritere oturtmayı sağlamaktadır. Tuvallerden hareketle üretilen videolar için kullanılan jeneratif video modelleri olarak Luma Dream Machine ve Runway aracının Gen-4 sürümü kullanılmıştır. Videolar için üretim sayısı her bir örnekte 1 kez yapılmıştır ve araçların performasını doğru göstermek adını video verileri araç içinde veya dışında herhangi üst üste üretim, bir müdahale, yenileme ve düzeltme içermemektedir. Tüm videoların süreleri 5 saniye ile kısıtlıdır. Videolar, 1280x720p çözünürlükte üretilmiştir. Standart ayarları haricinde bir FPS (kare hızı), kamera kontrolü veya hareket açısı seçilmemiştir. Videoların üretim tarihi ise Mayıs 2026'dır. Yapay zekâ modelleri, negatif istem kullanılan ve kullanılmayan üretimler olmak üzere denenmiştir. Bir grup sadece pozitif istemler ile alınan ham çıktıları içerirken diğer grup ise belirlenen negatif istemler (örn. "smooth, plastic, blurry, low texture, flat color") ile dokuyu korumaya yönelik müdahaleli çıktıları kapsamaktadır.

BULGULAR VE YORUM

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen bu denemeler; hafif doku ve yoğun doku olmak üzere iki farklı piktoral doku karakterine sahip özgün tuval resimlerinin Runway Gen-4 ve Luma Dream Machine jeneratif video modellerine aktarımında, negatif istem kullanımının estetik ve yapısal etkilerini ortaya koymaktadır. Elde edilen veriler, sanatçının eser üzerindeki denetimini temel alan bir değerlendirme yaklaşımıyla çözümlenmiştir. Bu çözümlemede; objelerin form bütünlüğü, piktoral atmosferin korunması ve zamansal akışın tutarlılığı şeklinde üç temel kriter üzerinden, negatif istem kullanılan ve kullanılmayan çıktılar karşılaştırmalı olarak sunulmuştur.

Olumsuz müdahalenin bulunmadığı kontrol grubu üretimlerinde (Görsel 2 ve Görsel 7), modellerin resimsel yüzeyi hızla dijital olarak pürüzsüzleştirdiği, boya kütlesini plastikleştirerek 3D render benzeri homojen bir yüzeye indirgediği saptanmıştır. Özellikle yoğun impasto dokuya sahip Görsel 6'nın Runway üzerinde negatif istemsiz işlendiği Görsel 7'de, boya katmanlarının taşıdığı indektal (izsel) değerler silinmiş; model, boya hareketini arka planla birleştirerek piktoral atmosferi tahrif etmiştir. Benzer şekilde Luma modelinde (Görsel 4), negatif istem kısıtlaması olmadığında arka plandaki dokusal detaylar zaman içinde eriyerek

etkisini kaybetmiştir. Bu durum, jeneratif algoritmaların varsayılan işleyişinde resimsel dokuyu korumak yerine onu sterilize etmeye yönelik davrandığını göstermektedir.

Difüzyon temelli video modelleri, baskın eğitim veri setlerindeki sinematik ve dijital eğilimler nedeniyle, geleneksel resimsel yüzeylerdeki piktoral dokuyu gizil uzayda temizlenmesi gereken bir pürüz veya görsel gürültü/hata olarak algılayarak üretimlerde bunu yok etmek üzerine bir eğilim göstermektedir. Negatif istemlerin sisteme tanımlandığı deney gruplarında (Görsel 3, 5, 8 ve 10), videonun her bir karesinde fırça darbelerinin ve piktoral karakterin sürekliliğinin belirgin şekilde korunduğu gözlemlenmiştir.

Bu araştırmada kullanılan piktoral dokunun, boya izlerinin ve fırça darbelerinin daha ince olduğu ilk tuvalden (Görsel 1) geliştirilen videolar için kullanılan istem; "The crows fly slowly. The woman turns gracefully as she watches the birds and begins to walk forward across the bridge" (Kargalar yavaşça uçuyor. Kadın, kuşları izlerken zarif bir hareketle dönüyor ve köprüden ilerlemeye başlıyor) şeklinde girilen istem sonuçları takip eden görsellerde sunulmuştur. Yine Görsel 1 örneğinden üzerinden kullanılan ana (pozitif) isteme ek olarak girilen negatif istem şu şekildedir; "Ensure there are no anatomical errors. Do not disrupt the pictorial atmosphere. Do not change the colors" (Anatomik hatalar olmadığından emin ol. Resimsel atmosferi bozma. Renkleri değiştirme).

Tablo 1

Görseller ve İstemler

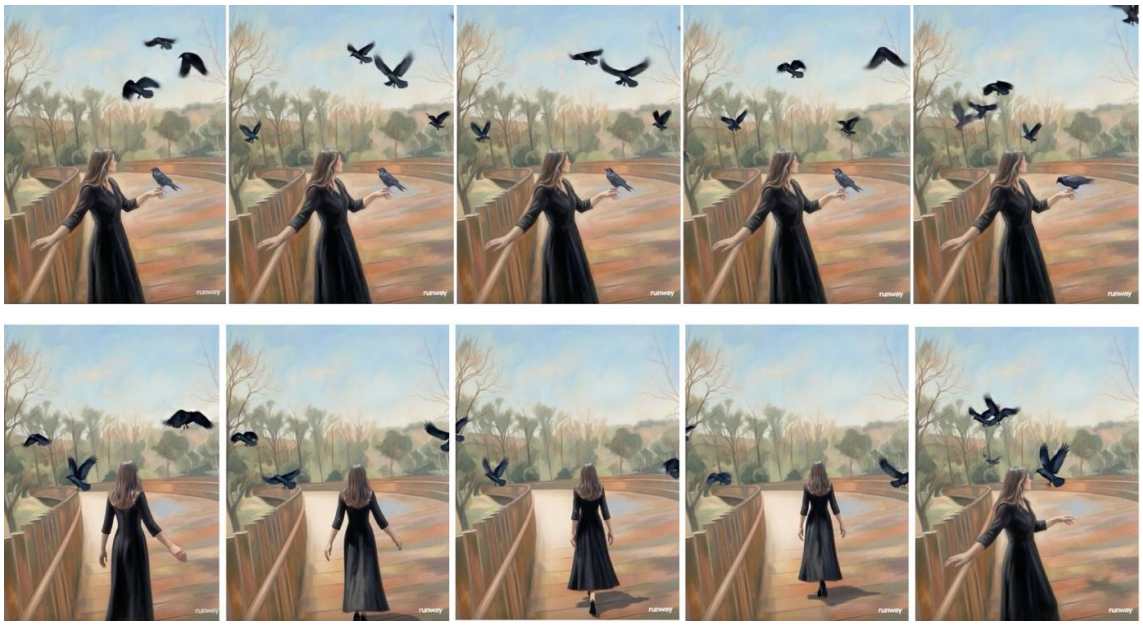
Kullanılan Yapay Zekâ Modeli	**Eser**	**Pozitif İstem**	**Negatif İstem (Kullanılan Grup)**
Runway Gen-4	Görsel 2, 7.	"The crows fly slowly. The woman turns gracefully as she watches the birds and begins to walk forward across the bridge"	
Luma Dream Machine	Görsel 4, 9.	"The crows fly slowly. The woman turns gracefully as she watches the birds and begins to walk forward across the bridge"	
Runway Gen-4	Görsel 3, 8.	"The crows fly slowly. The woman turns gracefully as she watches the birds and begins to walk forward across the bridge"	"Ensure there are no anatomical errors. Do not disrupt the pictorial atmosphere. Do not change the colors"

Luma Dream Machine	Görsel 5, 10.	"The crows fly slowly. The woman turns gracefully as she watches the birds and begins to walk forward across the bridge"	"Ensure there are no anatomical errors. Do not disrupt the pictorial atmosphere. Do not change the colors"



Görsel 1. Büşra Meydan, Köprüde, TÜAB, 80x60 cm, 2026.

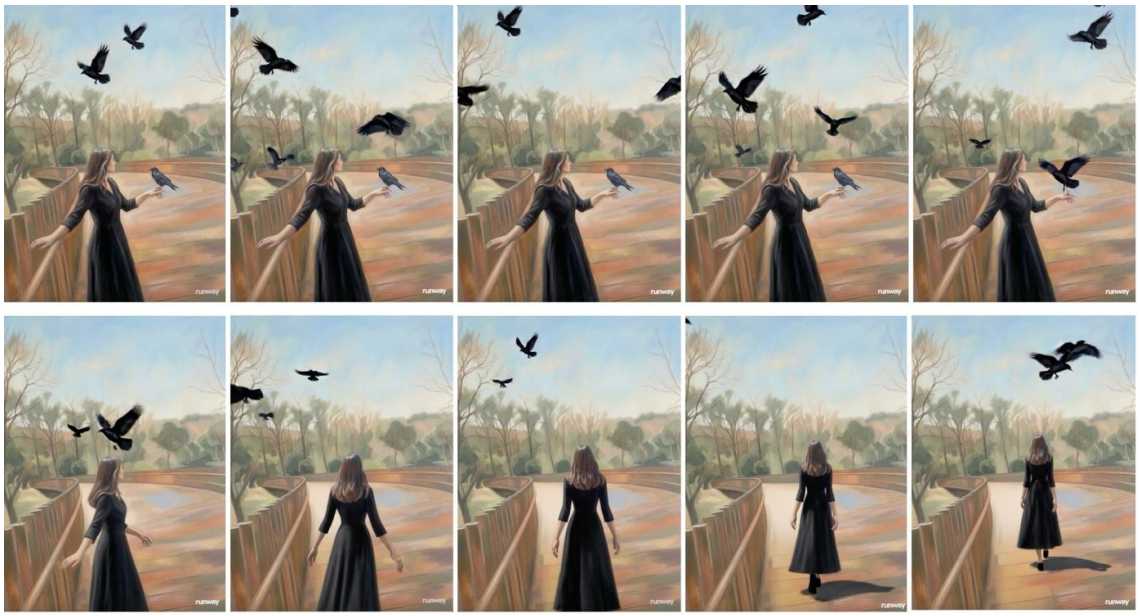
Her iki uygulama verisi de resimsel ve sanatsal bir dokuya sahiptir ancak yönlendirmelere verdikleri tepkiler ve tutarlılıkları açısından belirgin farklılıklar gözlenmektedir. Tuval resmi görselinden video oluştururken Runway, objelerin netliği konusunda iddialı bir stabilizasyon sunabilmektedir.



Görsel 2. Runway ML ile negatif istem kullanılmadan üretilmiş videodan kesitler.

Runway ile tuval resmi görselinden video oluştururken negatif istemlerin kullanılmadığında (Görsel 2) resimdeki, özellikle kuşlar olmak üzere, daha küçük öğelerin formunun korunmasında aksaklıklar gözlenmektedir. Görsel 2'de, kargalar yavaşça uçar (the crows fly slowly) komutunu Runway aşırı dinamik yorumlamıştır. Negatif istem olmayınca gökyüzüne kaotik şekilde ekstra kargalar türetildiği ve kompozisyonun dağıldığı görülür. Form deformasyonundan da kaynaklı olarak bu örnekte kuşlardaki uçuş hareketleri hem fizyoloji hem perspektif hem de görsel akış açısından hatalıdır.

Renkleri değiştirme ve resimsel atmosfer isteğini belirten "do not change the colors" (renkleri değiştirme) ve "pictorial atmosphere" (resimsel atmosfer) negatif komutları, Runway'in ışık/renk paletini yapay şekilde kaydırmasını engellemiştir. Bu, özellikle uçarken grileşen kuşların olmamasıyla görülür. Ayrıca kuşların uçuş hızı istemdeki "slowly" (yavaşça) kelimesine daha uygun hale gelmiştir. Karakterin bedensel bütünlüğü ve hareketin amacı net bir şekilde korunmuştur. Siyah elbiseli kadının arkasını dönüp uzaklaştığı sahnede adımlar, dönüş hareketi ve duruş oldukça keskin ve daha istikrarlıdır.



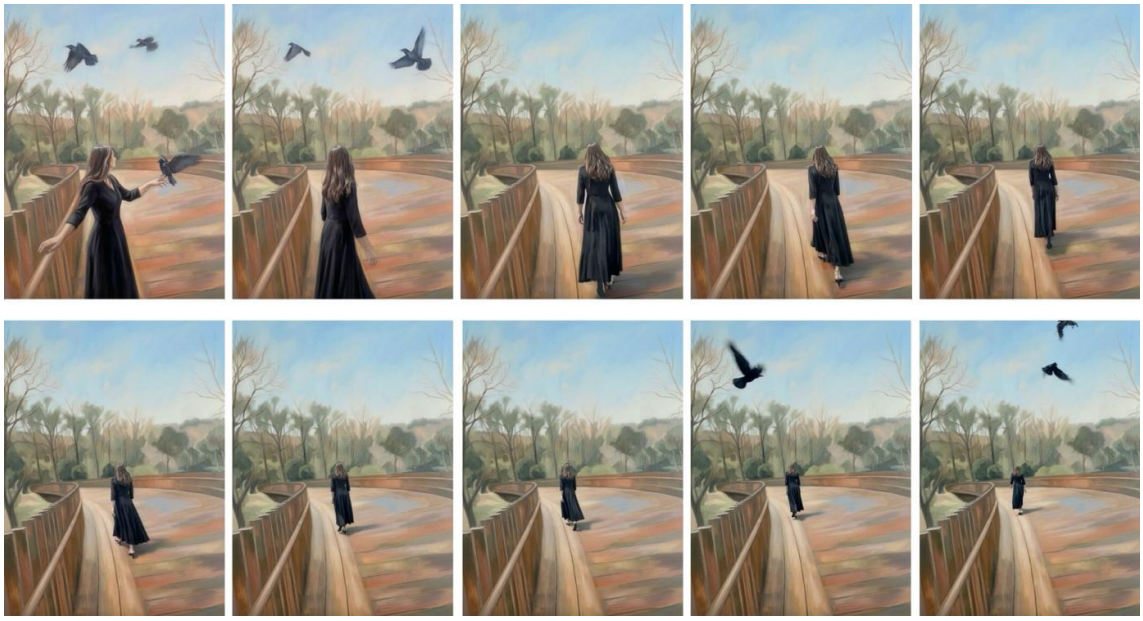
Görsel 3. Negatif istem kullanılarak Runway ML ile üretilmiş videodan kesitler.



Görsel 4. Luma Dream Machine ile negatif istem kullanılmadan üretilmiş videodan kesitler.

Luma, tuval resmi görselinden video oluştururken genel atmosferi ve yumuşak geçişleri koruma konusunda oldukça başarılı bir sonuç vermektedir. İstemdeki "zarifçe dönüyor" ve "yürümeye başlıyor" (turns gracefully, begins to walk) komutları başarılı işlendiği görülmüştür. Ancak negatif istem sınırlandırması olmadığı için model karga varlığını arka planda zamanla erittiği görülür. Eserin bir unsuru nitelik kaybederken sanatçının da kuşlar üzerindeki kontrolü etkisini koruyamamaktadır. Luma modelinde Runway'deki gibi yıkıcı bir form bozulması veya şiddetli bir çoğalma veya kaos yaşanmasa da kuşların sahnedeki dağılımında ve konumlarında ufak oynamalar, tutarsızlıklar göze çarpmaktadır. Negatif istemlerin eksikliği, Luma'da kuşların

hareketindeki kusursuz kontrolü hafifçe zayıflatarak, onların pozisyonlarında küçük sapmalara yol açmıştır.



Görsel 5. Negatif istem kullanılarak Luma Dream Machine ile üretilmiş videodan kesitler.

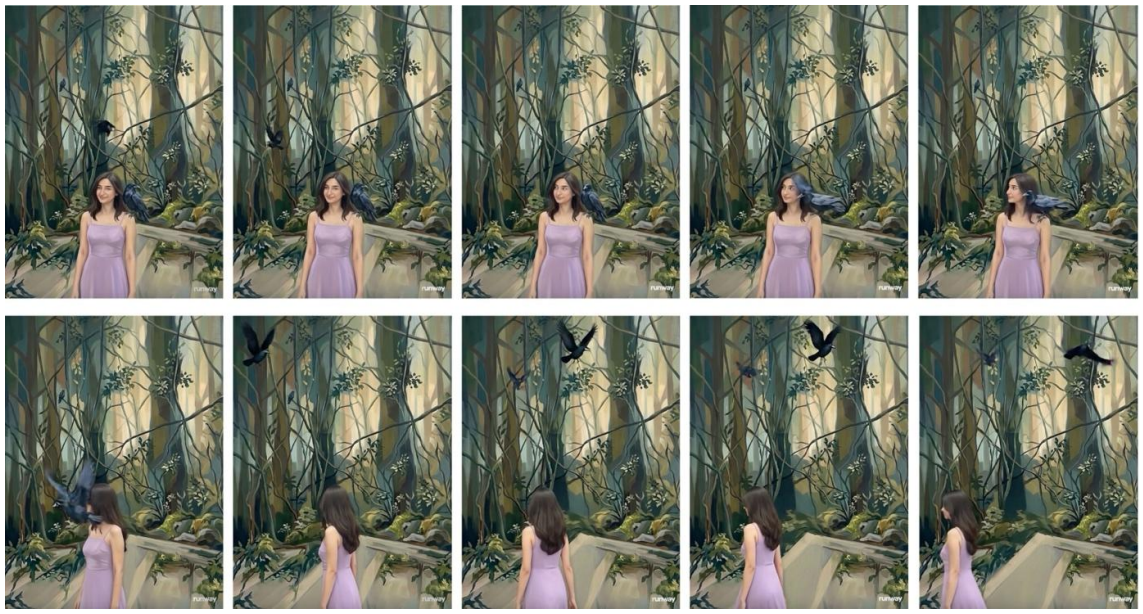
Siyah elbiseli köprü sahnesinde kuşların uçuşu oldukça istikrarlı, yumuşak ve kontrollü bir sinematik akışa sahiptir. Kuşlar kanat çırpışlarını ve yörüngelerini bozmadan sahne boyunca ilerler. Siyah elbiseli kadının köprü üzerindeki yürüyüşü, eteğinin kıvrımları ve genel ilerleyişi sinematik bir akıcılıkla, son derece istikrarlı bir şekilde gerçekleşir. "Do not disrupt the pictorial atmosphere" (resimsel atmosferi bozma) negatif yönlendirmesi sayesinde kadrajın resimsi tonları, renk dengesi ve derinliği neredeyse tam korunmuştur. Karganın elden kalkışı ve uçuş düzlemi komut ile istenen şekilde sanatçının kontrolünde kalır. Böylece negatif istem kullanılan denemelerdeki siyah elbiseli kadının köprü üzerindeki hareketini gösteren görselde, kadının yürüyüşü, eteğinin kıvrımları ve kuşların uçuşu oldukça istikrarlı ve kontrollü bir sinematik akışa sahip olduğu görülmüştür.



Görsel 6. Büşra Meydan, Ormanda, TÜAB, 90x60 cm, 2026.

Bu araştırmada kullanılan piktoral dokusu yoğun, çok katmanlı boya kullanımına ve fırça izlerine sahip ikinci tuval olan Görsel 6 için iki yapay zekâ aracı ve modelinde; "The crows fly slowly. The woman turns gracefully, watching the birds soar into the sky, circles once, and begins to walk forward." (Kargalar yavaşça uçuyor. Kadın, kuşların gökyüzüne süzülüşünü izleyerek zarifçe dönüyor, bir tur atıyor ve ilerlemeye başlıyor.) şeklinde girilen istem ve sonuçları takip eden görsellerde sunulmuştur.

Görsel 6 için kullanılan ana (pozitif) isteme ek olarak, iki yapay zekâ aracı ve modelinde girilen negatif istem şu şekildedir; "Ensure there are no anatomical errors. Do not disrupt the visual atmosphere. Do not change the colors." (Anatomik hatalar olmadığından emin ol. Görsel atmosferi bozma. Renkleri değiştirme.)



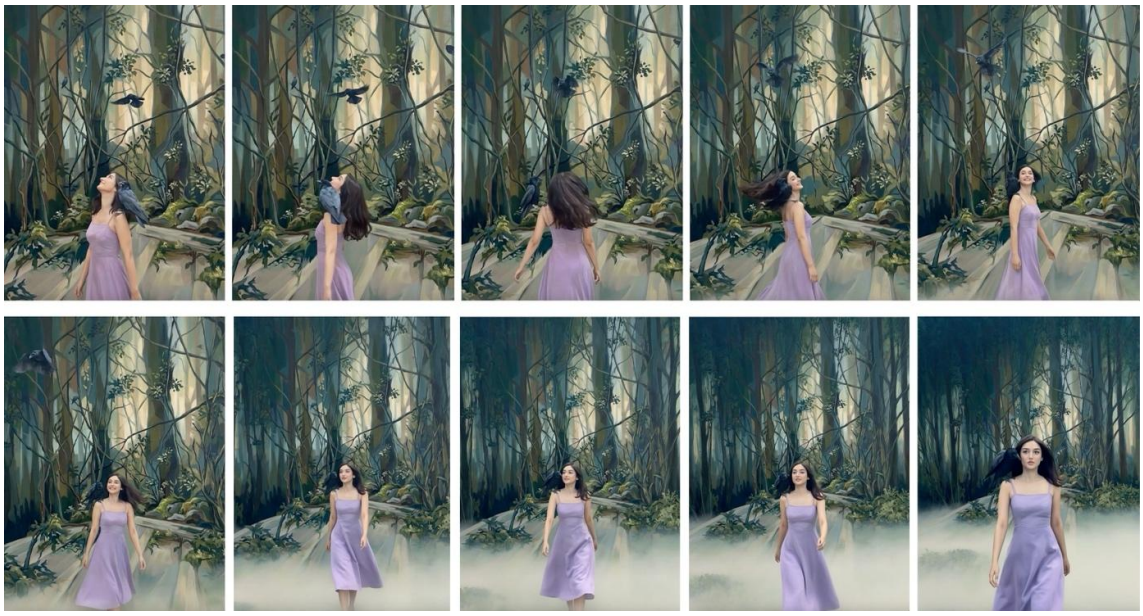
Görsel 7. Runway ML ile negatif istem kullanılmadan üretilmiş videodan kesitler.

Negatif istem eksikliği nedeniyle kadının başı etrafında kargalar belirip kaybolduğu görülür. Pozitif istemdeki "watching the birds soar into the sky" (kuşların gökyüzüne süzülüşünü izleyerek) eylemi kadının yüzüne ve omzuna yapay müdahaleler oluşturmuştur. Runway, negatif istem olmadan bu örnekte sanatçının belirlediği görsel hiyerarşinin dışına çıkmıştır. Sahnedeki hareketlerde rastgele detaylar geliştirmiştir.

Görsel 8'deki negatif istem kullanılan mor elbiseli figürlü sahnede ise, önünden uçan dinamik bir objeye yani kuşa rağmen kadının yüz ve beden formunun kararlılığı sarsılmadan kalır. "Ensure there are no anatomical errors" (Anatomik hata olmadığından emin ol) kuralı, omuzdan havalanan kuşun kanat anatomisindeki saçmalamaları engellemiş, kadının yüz yapısını korunmasına sebep olmuştur. Runway'de negatif istem kullanımı, üretimdeki detaylar üzerinde oluşan karmaşıklıkları yönetmenlik sınırları içine çekerek kontrol altında tutar.



Görsel 8. Negatif istem kullanılarak Runway ML ile üretilmiş videodan kesitler.



Görsel 9. Luma Dream Machine ile negatif istem kullanılmadan üretilmiş videodan kesitler.

Luma Dream Machine ile negatif istem kullanılmadan üretilmiş videoda (Görsel 9), karakterin temel yürüme eylemi korunsa da, stabilitesinde ufak fireler verildiği görülmüştür. Görsel 9'da, "circles once" (kendi etrafında döner) komutu anatomik olarak gövdede pürüzsüz ilerlerken, negatif istemdeki "Ensure there are no anatomical errors" (Anatomik hata olmadığından emin ol) kısıtlaması olmadığı için omuzdaki karganın kadının saç hareketiyle birleşip biçimsel deformasyona uğradığı görülmektedir.

Sanatçı denetimi odağında negatif istem olmadan sanatçı niyetini doğru seçebilecek olan modeller çalışsa ve sonuçları alınsa bile bu durum rastlantısallığını koruyacaktır. Her istemde, aynı model yapay zekâ aracında dahi, aynı sonucun çıkma garantisi olmaması gerçeğini göz ardı etmemek gerekir.



Görsel 10. Negatif istem kullanılarak Luma Dream Machine ile üretilmiş videodan kesitler.

Luma modelinde negatif istem olmadan ana aksiyonun verilebildiği ancak karga gibi detay elemanların fiziksel bütünlüğünü tam koruyamadığı görülmüştür. Fakat Görsel 10'daki örnekte kullanılan negatif istemdeki "Ensure there are no anatomical errors" (Anatomik hata olmadığından emin ol) ifadesinin tam olarak amacına ulaştığı görülmektedir. Figür kendi etrafında dönerken ve kameraya yürürken omuzdaki karganın deformasyona uğramadan yerini koruduğu görülür. Böylece Luma'nın, negatif istem eklendiğinde sanatçının karakter ve obje devamlılığı gereksinimini yüksek ölçüde karşıladığı görülmüştür.

Kuşların hareket tutarlılığı konusunda Runway modelinde negatif istemlerin kuşların hareketi üzerindeki etkisi oldukça çarpıcıdır. Kuşlar çerçeveler arasında rastgele çoğalmakta, yok olmakta ve uçuş hareketleri tamamen kaotik, öngörülemez bir hal almaktadır. Negatif istem kullanılarak Runway ile üretilen Görsel 3'te kesitleri görülen videoda kuşlar sahnede net bir şekilde tanımlanmış sınırlara sahiptir. Bu sahnede gökyüzündeki kuşlar mantıklı bir uçuş rotası ve tutarlı bir form izler. Görsel 7'de uçan kuşun bağımsız hareketi kaybolarak, kuşun formu kadının yüzü ve saçlarıyla birbirine girerek erimektedir. Fakat Görsel 8'deki sahnelerde kuş, kadının önünden uçup geçerken kendi dinamik formunu ve hareketini kadının bedeninden bağımsız olarak net bir şekilde koruyabilmektedir. Bu durum, Runway'in hareket eden kuşlar gibi görece küçük objeleri ana karakterden veya arka plandan ayırabilmek için negatif istemlere kesin bir şekilde ihtiyaç duyduğunu gösterir. Luma ise genel formları ve atmosferi korumakta daha dirençli bir model olsa da kuşların hareketindeki yapısal detaylar yine negatif istemlerden etkilenmektedir.

Negatif istem kullanılmayan Görsel 4'te, hareketin ana yapısı korunsa da kuşların dağılımı ve eteğin hacmi gibi detaylarda ufak oynamalar göze çarpar. Görsel 9'da ise, negatif istemin olmaması Luma'yı anatomik bir bozulmaya itmek yerine zemindeki yoğun sis ve uçuşan saçlar gibi atmosferik unsurları abartmaya yöneltmiş. Luma, sanatçı denetiminin gevşetildiği (negatif istemsiz) durumlarda boşluğu doku ve atmosfer ekleyerek doldurma eğiliminde olmuştur.

Görsel 5'te hareketlenmelerin istikrarlı ve kontrollü bir sinematik akışa sahip olduğu görülmektedir bu da negatif istem kullanımının Görsel 4'teki sonuca kıyasla etkisini göstermektedir. Figür stabilitesi konusunda negatif istem kullanılmadığında boya dokusu daha ince olan Görsel 2 ve 4'teki örneklerde resim içeriğinde net görülen bir yüz detayı bulunmamaktadır. Dolayısıyla ilk bakışta göze çarpan bir deformasyon yoktur. Ancak video içerisinde figürde minimal düzeyde görünür titremeler süregelir. Yine negatif istem kullanılmadan üretilen boya dokusu daha katmanlı ve kalın olan Görsel 7 ve 9'daki örneklerde, figürün yüzünde ve saçlarında uçan kuşun formuyla ve arka planın dokusuyla birbirine girme, kaynaşma ve erimeler olduğu görülür. Bu anlamda yüz detaylarında negatif istemin eksikliği formun korunmamasına ve anatomik olarak hareketi karakteri bozmadan verme konusunda eksikler barındırmasına sebep olmuştur. Bu durum, negatif istemler olmadan modelin hareket halindeki karakteri çevreden ayırmada ne kadar başarısız olduğunu gösterir.

Tablo 2

Luma Dream Machine ve Runway (Gen-4) Modellerinin Negatif İstem Performansı Karşılaştırması

Kriter / Model	Luma Dream Machine	Runway (Gen-4)
İstem İtaati (Eylem)	*"Gracefully turns"* ve *"walks"* komutlarına çok sadık davranır. Hareketleri organik ve kademeli geliştirir.	Eylemleri daha ani, sinematik ve keskin geçişlerle uygular.
Negatif İstem Sınırlandırma Başarısı	*"No anatomical errors"* emrini nesne korumada (omuzdaki karga) kusursuz uygular.	*"Pictorial atmosphere"* komutunu sinematik derinlik ve ışık kontrolünde daha iyi yansıtır.
Kareler Arası Tutarlılık	Karakterin yüzü, elbisesi ve duruşu video boyunca stabil kalır.	Sahne zenginliği bozulmaz ama yer yer kuşlarda ve detaylarda titreme yapmaya yatkındır.

Yapay zekâ modellerinin negatif istem performanslarının karşılaştırmasına dair Tablo 1'de verilmiştir. Bu denemelerde, jeneratif modellerin sanatçı denetimine direnç gösterdiği ve negatif istemlerin bile sınırlandırmakta zorlandığı teknik sınırlılıkların varlığı da ortaya koymuştur.

Runway (Gen-4) modeli için dinamik ve sinematik sahneler üretmeye yüksek eğilim gösterdiğinden, küçük ve hızlı hareket eden objelerde karesel titreşimlere ve anlık form kayıplarına meyillidir. Negatif istemler kaosu büyük ölçüde dizginlese de (Görsel 3 ve 8), model zaman zaman pozitif istemdeki eylem vurgusunu "soar into the sky" (gökyüzüne doğru süzülür) görsel hiyerarşiyi ihlal edecek şiddette uygulamakta direnç göstermektedir.

Luma Dream Machine modeli için formun ana iskeletini ve karakter anatomisini korumakta Runway'e göre doğası gereği daha dirençli ve kararlıdır. Ancak negatif istemlerin olmadığı durumlarda Luma, anatomik bir bozunmaya gitmek yerine, denetimsiz kalan alanı "atmosferik abartı" ile doldurma eğilimi sergilemektedir (Görsel 9'da zeminde kontrolsüzce artan yoğun sis ve saçların aşırı savrulması gibi). Model, sanatçının eksilttiği denetim alanını kendi ürettiği atmosferik gürültüyle ikame etmektedir.

Tablo 3

Luma Dream Machine ve Runway (Gen-4) Modelleriyle Üretilen Videoların Doku, Renk, Anatomi, Nesne Devamlılığı, Zamansal Tutarlılık Bakımından Bulguları

Görsel	Doku	Renk	Anatomi	Nesne Devamlılığı	Zamansal Tutarlılık
Görsel 2	Katmanlı fırça dokularının ve yüzey pürüzlülüğünün video aktarımında kısmen yumuşama	Renk geçişlerindeki harmoninin korunduğu, ancak negatif istem uygulanmadığı	Figüratif veya organik form sınırlarının akış esnasında erimeye ve hafif anatomik kaymalara	Arka plan ve ön plan objelerinin ardışık karelerde kimliğini korumakta	Kareler arası geçişlerde piksellerin titremesi ve ani sıçramalar yaşanabildiği, zamansal

	eğiliminde olduğu, negatif istem desteğiyle doku kaybının sınırlandığı gözlemlenmiştir.	durumlarda tonların dijital olarak düzleşme riski taşıdığı tespit edilmiştir.	meyilli olduğu görülmüştür.	zorlanabildiği, form değişimlerine uğradığı belirlenmiştir.	kararlılığın kısmi dalgalanmalar gösterdiği görülmüştür.
Görsel 3	Piktoral yüzeydeki dokusal yoğunluğun yapay zekâ modelinin varsayılan "temizleme" eğilimiyle karşılaşarak pürüzsüzleşme riski taşıdığı görülmüştür.	Palet bütünlüğünün ana hatlarıyla korunduğu, fakat yüksek kontrastlı alanlarda renklerin birbirine karışma eğilimi gösterdiği gözlemlenmiştir.	Anatomik ve organik yapıların form bütünlüğünün hareketli planda zorlandığı, sınır çizgilerinin esnekleştiği görülmüştür.	Nesnelerin form ve konum sürekliliğinde dönüştürücü sapmalar meydana gelebildiği, nesne kimliğinin zamanla zayıfladığı tespit edilmiştir.	Video süresince akışın kesintisizliğini zedeleyen ufak çaplı kararsızlıklar ve zamansal tutarsızlık pikselleri gözlemlenmiştir.
Görsel 4	Boya katmanlarının kalınlığı ve malzeme etkisinin video formunda dijital bir pürüzsüzlüğe dönüşme baskısı altında olduğu belirlenmiştir.	Renk doygunluğunun korunduğu, ancak ışık ve gölge geçişlerinin yapay zekâ tarafından yeniden yorumlanarak yumuşatıldığı görülmüştür.	Vücut veya nesne anatomisinin hareket simülasyonu sırasında form anatomisinden saparak erüpsiyonlar yaşayabildiği görülmüştür.	Nesne devamlılığının kareler arasında kısmen koptuğu, objelerin biçim değiştirerek başka formlara evrildiği izlenmiştir.	Zamansal tutarlılığın düşük olduğu kesitlerde, fırça lekelerinin titrediği ve arka planla ön plan arasında kararsızlık oluştuğu belirlenmiştir.
Görsel 5	Yüzeydeki dokusal pürüzlülüğün ve detay zenginliğinin negatif istem kullanım düzeyiyle doğrudan ilişkili bir direnç gösterdiği görülmüştür.	Renk paletinin spektral tutarlılığının yerinde olduğu, ancak kontrolsüz üretimlerde renk bantlaşması (color banding) riskinin bulunduğu görülmüştür.	Organik formların ve hatların hareket halinde anatomik oranlarını korumakta zorlandığı, bükülmeler yaşadığı kaydedilmiştir.	Nesne sınırlarının zamansal eksende istikrarlı bir çizgi izlemek yerine deformasyona uğrayarak form değiştirdiği gözlemlenmiştir.	Akış esnasındaki zamansal kararlılığın orta düzeyde seyrettiği, kareler arası uyumun optimize edilmesi gerektiği anlaşılmıştır.
Görsel 7	Piktoral dokunun dijital gürültü zannedilerek yok edilme eğilimine karşı, negatif istemlerin sağladığı koruma kalkanının etkinliği test edilmiştir.	Tonsal değerlerin ve renk kontrastlarının dinamik akış içinde ana karakterini korumayı başardığı tespit edilmiştir.	Figür ve nesne anatomisindeki yapısal oranların hareket vektörleri etkisiyle esnediği, ancak sınırların büyük ölçüde	Nesne devamlılığının ardışık karelerde tatmin edici düzeyde sağlandığı, ana formun kaybolmadığı gözlemlenmiştir.	Zamansal tutarlılığın kararlı bir çizgide ilerlediği, titreme ve görsel patlamaların minimum seviyede tutulduğu

			korunduğu görülmüştür.		görülmüştür.
Görsel 8	Yoğun fırça darbelerinin ve katmanlı yapıların video ortamına aktarımında doku kaybının kontrol altına alındığı izlenmiştir.	Renklerin harmonik dağılımının korunduğu, ışık kaynaklarının hareketli planda tutarlı bir şekilde yayıldığı görülmüştür.	Anatomik formların ve organik yapıların hareket anındaki tutarlılığının gelişmiş negatif istem parametreleriyle desteklendiği görülmüştür.	Nesne kimliğinin ve devamlılığının kararlı bir şekilde sürdürüldüğü, form erimelerinin engellendiği tespit edilmiştir.	Kareler arası geçişlerin akıcı olduğu, zamansal tutarlılığın yüksek bir kararlılık sergilediği gözlemlenmiştir.
Görsel 9	Yüzey dokusunun plastikleşme eğilimine karşı piktoral karakterin korunduğu, malzeme hissinin video boyunca muhafaza edildiği görülmüştür.	Renk spektrumunun zenginliğinin korunduğu ve tonsal değerlerin yapay zekânın standartlaştırma filtresine direnç gösterdiği görülmüştür.	Form ve anatomi bütünlüğünün kararlı yapıda kaldığı, organikliğin hareketli formata başarılı biçimde uyarlandığı tespit edilmiştir.	Nesne devamlılığının güçlü olduğu, kareler arası kayıp veya ani yok olmaların yaşanmadığı gözlemlenmiştir.	Zamansal tutarlılığın üst düzeyde sağlandığı, akışın pürüzsüz ve estetik niyetle örtüşen bir kararlılık sergilediği belirlenmiştir.
Görsel 10	Piktoral dokunun ve malzeme yoğunluğunun tüm video süresince en kararlı biçimde korunduğu performanstır.	Renklerin doygunluğu ve ışık-gölge dengesinin sanatçının niyetine en yakın formda zaman eksenine aktarıldığı görülmüştür.	Anatomi ve form bütünlüğünün bozulmaksızın korunduğu, hareketin yapıya organik bir biçimde entegre olduğu gözlemlenmiştir.	Nesne devamlılığının eksiksiz sağlandığı, kareler arası form tutarlılığının maksimum düzeyde olduğu doğrulanmıştır.	Zamansal tutarlılığın en kararlı noktada olduğu, istenmeyen titreşimlerin negatif istemler sayesinde tamamen bertaraf edilmiştir.

Piktoral dokunun video formuna aktarımında elde edilen sonuçlar, performans açısından ana kriterler ile Tablo 3'te özetlenmiştir.

Yapay zekâ ve üretken modeller her an ilerlemeye kaydeden dinamik mekanizmalara sahiptir. Ancak pratikte ne kadar kusursuzlaşırsa kusursuzlaşsın istenen sahnenin sanatçının tahayyülünde olduğu versiyon ile bire bir örtüşen bir sonuç vermesi durumunda modelin işlevini mükemmel diyerek niteleyebilmek için bir sanatçı ve onun hayalindeki bir sahneye ihtiyaç vardır. Bu anlamda üretken modelden çıkan verileri düzenleyip denetleyen bir karşı taraf, insan yaratıcı, ihtiyacı yadsınamayacaktır. Görsel iletişim ve tasarım süreçlerinde estetik teknik ne kadar gelişirse gelişsin; insan yaratıcılığının, eleştirel düşünme becerisinin ve duygusal aktarımın vazgeçilmez bir unsur olduğunu ortaya koyulmuştur (Alkan, 2026). Yapay zekâ ile

üretilen görsellerin niteliği ve amaca uygunluğu, bu konuda yetkinliğe sahip insanlar tarafından değerlendirilmeli ve bu süreçten sonra tasarıma entegre edilmelidir (Alkan & Oduncu, 2024). Bu sebeple görsel üretim konusunda olduğu gibi video üretimleri konusunda da ortada bir sanatçı ve sanatçı denetimi bulunması sanat ve tasarım ürünleri açısından elzemdir.

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER / SONUÇ

Araştırma bulguları göstermektedir ki, jeneratif videoda sanatçı denetimi negatif istemlerle neyin üretilmeyeceğini sınırlandırarak istemi güçlendirmek suretiyle tamamlanmaktadır. Pozitif istem eylem ve senaryoyu kurgularken, negatif istem estetik disiplin ve kalite sınırını çizmektedir. Bu bağlamda negatif istem, dijital üretimde bir komut satırı olmanın ötesinde, sanatçının form üzerindeki otoritesini korumasını sağlayan çağdaş bir fırça darbesi veya eksiltmeli bir yontma aracı işlevi görmektedir.

Negatif istemler, Runway ve Luma yapay zekâ video üretim araçlarında kuşların hareket tutarlılığını sağlamak ve onları bağımsız, formunu koruyan objeler olarak sahnede tutmak için kritik bir sınırlandırıcı görevi görmektedir. Modellerin kuşların uçuş dinamiklerine ve nesne bütünlüğüne verdikleri tepkiler, negatif istemlerin varlığına göre ciddi şekilde değişmektedir.

Araştırmanın bu aşamasında sınırlı sayıda tuval örneği ve sabit negatif istem setleri kullanılması yöntemsel bir tercih olarak değişkenlerin (istem ağırlıkları, farklı model sürümleri) kontrol altında tutularak, negatif istemin sabit bir değişken olarak etkisinin izole edilmesini sağlamıştır.

Siyah elbiseli kadının yürüdüğü sahnede eteğin hacminde ve etrafındaki detaylarda dalgalanmalar göze çarpar. Mor elbiseli orman sahnesinde ise Luma, karakteri Runway gibi anatomik olarak bozmak yerine atmosferik unsurları abartma yoluna gider. Negatif istem kullanılmadığında, kadının saçlarının kontrolsüzce uçuşması ve zemindeki yoğun sis, karakterin hareketindeki sadeliği ve stabiliteyi gölgeler.

Özetle; negatif istemler karakter hareketlerini stabilize etmek için şu yollarla çalışır: İlk olarak, karakterin fiziksel sınırlarını koruyarak onu diğer hareketli objelerden izole eder ve karakterin çevreye karışıp erimesini önler. İkinci olarak, karakterin duruşunu, kıyafetlerinin dalgalanmasını ve eylemlerini belirli bir mantık çerçevesinde tutarak hareketin öngörülemez bir kaosa dönüşmesini engeller.

Negatif istemler, sahnede yer alan kuşların miktarını sabit tutmak, uçuş rotalarını mantıklı bir fiziksel çerçevede ilerletmek ve en önemlisi hareket halindeki kuş formunun ana karakterle birbirine karışmasını engellemek için hayati bir işlev görmektedir. Negatif istemler devreden çıktığında, modeller hareket eden bu dinamik objeleri kontrol etmekte zorlanmakta ve animasyonun mantıksal akışı zedelenmektedir.

Görsellerdeki yapay zekâ video üretim araçları incelendiğinde, negatif istemlerin karakter hareketlerini stabilize etmede bir koruyucu çerçeve işlevi gördüğü anlaşılmaktadır. Negatif istemler, karakterin anatomik bütünlüğünü koruyarak çevreyle veya diğer nesnelerle karışmasını engeller ve hareketin mantıksal bir dizilimde ilerlemesini sağlar.

Bu görsel setleri, yapay zekâ ile video üretiminde negatif istemlerin, sanatçının fırçasını kontrol eden bir el gibi işlev gördüğünü kanıtlar niteliktedir. Bu doğrultuda 2 ana konu öne çıkar:

1. Form ve Yapı Kontrolü: Runway, negatif istemlerle desteklendiğinde keskin ve dinamik sahneler üretebilirken, bu dizginler yani negatif istemler bırakıldığında objeler arası sınırları kaybedip formları birbirine karıştırıyor. Luma ise denetim azaldığında bile formun ana iskeletini korumakta daha yetenekli; bozulma yerine atmosferik zenginleştirmeye gidiyor.

2. Zaman ve Mekan Tutarlılığı: Sanatçı, vizyonunu ekrana yansıtırken zaman, hareketin devamlılığı ve mekan, karakterin çevreyle ilişkisi tutarlılığına ihtiyaç duyar. Runway'in negatif istemsiz üretimlerinde kuşların rastgele çoğalması ve hareket sekansının mantığını yitirmesi, sanatçının hikaye anlatımına zarar verecek bir öngörülemezlik yaratır. Luma'nın hareket tutarlılığı, sanatçıya daha güvenli bir oyun alanı sunuyor.

Sonuç olarak; bu kesitler üzerinden yapılan araştırma, sanatçı denetiminin salt ne üretileceğini söylemek olmadığını, aynı zamanda neyin üretilmemesi gerektiğini belirlemenin eserin bütünlüğü için hayati olduğunu gösterir. Runway sınırların çizilmesine kesin bir ihtiyaç duyarken, Luma bu esnekliği sanatsal bir yoruma (sis, rüzgar) dönüştürme eğilimiyle öne çıkar. Sanatçı, kusursuz bir denetim istiyorsa Runway'in kırılganlığını negatif istemler mutlaka desteklemeli; daha serbest ve atmosferik bir estetik arıyorsa Luma'nın yorumlama payını kendi lehine kullanabilir.

Luma, pozitif istemdeki dönme, yürüme, kuşların uçuşu gibi eylemleri mekânsal düzlemde harfiyen uygulamaya oldukça uyumlu görünmektedir. Runway, dinamik sahneleri sinematik işleme eğiliminde olsa da kontrol edilmediğinde jeneratif anlamda karmaşıklığa girmeye meyilli. Sanatçının videolar üzerindeki tam denetimi açısından:

1. Luma, negatif istem desteğiyle birlikte nesne kalıcılığı ve karakter stabilizasyonu arayan bir yönetmen için tam bir kontrol ünitesi işlevi görüyor.

2. Runway ise negatif istem kullanıldığında kaotik yapısını dizginleyip atmosferik ve estetik bir sinematografi sunuyor.

Bu örnekler özelinde metinde verilen "renkleri değiştirme, resimsel atmosferi bozma, anatomik hata yapma" şeklindeki negatif istem mimarisi, yapay zekâyı bir rastgele görsel üreteci olmanın ötesine taşıyarak sanatçının bir nevi fırçasına dönüştüren en kritik unsur olmuştur. Böylelikle jeneratif sanatta sanatçı denetimi; eylem ve senaryoyu belirleyen pozitif istemler ile estetik disiplin ve kalite sınırını çizen negatif istemlerin bileşimi üzerinden kurulmaktadır. Dolayısıyla yaratım eylemi, nesneye doğrudan el hareketiyle biçim ekleme sürecinden, yapay zekânın sunduğu kaotik olasılık havuzunu yontarak ve ayıklayarak nihai formu ortaya çıkarma pratiğine dönüşmektedir. Bu durum, negatif istem kullanımını basit bir teknik yönlendirme parametresi olmanın ötesine taşıyarak jeneratif çağda sanatçının öznel iradesini, eleştirel bakışını ve denetim yetkisini sergilediği birincil sanatsal müdahale enstrümanına dönüştürmektedir.

Geleneksel piktoral miras ile jeneratif teknolojilerin kesişiminde ortaya çıkan melez üretimlerde en kritik estetik eşik, üslup sadakatinin korunmasıdır. Yapay zekâ modellerinin devasa veri setleri üzerinden üretmeye meyilli olduğu standartlaştırıcı ve pürüzsüzleştirici jenerik estetiğe karşı; sanatçının kendi benzersiz fırça izini, renk paletini ve dokusal karakterini zaman tabanlı medyaya aktarabilmesi, eserin sanatsal otantikliğini belirleyen temel unsurdur. Statik tuvalin maddesel ve taktil direncini dijital videonun akışkan yapısına taşırken gösterilen bu üslup sadakati, jeneratif süreci yüzeysel bir yüzey efekti veya teknik gösteri olmaktan çıkarır. Böylesi bir sadakat, tarihsel resim geleneği ile dijital kodun sunduğu algoritmik olasılıklar

arasında niteliksel, estetik ve felsefi bir devamlılık köprüsü kurmaktadır. Negatif istemin dijital bir yontma aracı olabilme niteliği, jeneratif yöntemlerde kabul görmeye açıktır.

Bu çalışma boyunca ele alınan kavramsal çerçeve, jeneratif sistemlerin estetik düzlemde yarattığı jenerikleştirme ve standartlaştırma eğiliminin, sanatçının öznel tahayyülü üzerindeki baskısını teorik bir merceğe tabi tutmuştur. Walter Benjamin'in mekanik yeniden üretim teorisi ve Baudrillard'ın simülasyon evreni bağlamında düşünüldüğünde, yapay zekâ modelleri veriyi işlerken nesnenin o andaki birliğini, aurasını ve pentürel pürüzlülüğünü yok ederek onu pürüzsüzleştirilmiş birer simülakre dönüştürme eğilimi taşımaktadır. Nitekim denemelerde elde edilen bulgular, yapay zekâ araçlarının (Runway Gen-4 ve Luma Dream Machine) piktoral dokuyu varsayılan olarak temizlenmesi gereken birer dijital gürültü olarak algıladığını ve tuval yüzeyindeki malzeme gerçekliğini ortadan kaldırdığını doğrulamıştır. Bu durum, sanatçının el izinin, boya katmanlarının ve hata payından beslenen özgün dokunun algoritmik bir homojenleşmeye kurban gitmesi tehlikesini beraberinde getirmektedir.

Öte yandan araştırma, bu teknolojik determinizme karşı sanatçının eser üzerindeki yaratıcı otoritesini ve *agent* yani fail konumunu yeniden nasıl tesis edebileceğini sorgulamıştır. Geleneksel sanat pratiklerinde sanatçı ile malzeme (tuval, fırça, boya) arasında kurulan diyalektik bağ, yapay zekâ üretim süreçlerinde yerini komut-çıktı ilişkisine bırakmakta; bu da sanatçıyı eserin yapıcısı değil, pasif bir seçicisi konumuna düşürmektedir. Çalışmada incelenen negatif istem stratejisi, tam da bu noktada Derrida'nın parergon kavramını andıran bir sınır koruma ve çerçeveleme işlevi üstlenmektedir. Sanatçının tuvaldeki piktoral sürekliliği korumak adına neyi istemediğini dikte etmesi, yapay zekânın otonom mimesi krizini denetleyen subtratuv (çıkarma temelli) bir direnç odağı yaratmaktadır. Böylece negatif istemler, sanatçının estetik niyetini koruyan ve dijital araçları salt bir otomasyon mekanizmasından çıkarıp eleştirel bir ifade aracına dönüştüren kritik bir denetim mekanizması olarak kavramsallaştırılmıştır.

Jeneratif video araçlarının ve derin öğrenme algoritmalarının ivmelenen gelişimi, yapay zekâ tabanlı üretim süreçlerinin rastlantısal çıktılar sunan kapalı kutular olmaktan çıkıp sanatçının anlık ve hassas müdahalelerine izin veren esnek arayüzlere dönüşeceğini göstermektedir. Gelecekte metinsel yönlendirmelere dayalı istem mühendisliği, yerini gizil uzayın doğrudan dokusal ve vektörel katmanlar üzerinden kontrol edilebildiği hibrit üretim ortamlarına bırakacaktır. Bu teknolojik evrim sürecinde sanatçının konumu; algoritmik olasılıkların pasif bir alıcısı veya rastlantısal görsellerin seçicisi olmaktan ziyade, yapay zekânın sınırsız olasılık uzayını kendi kavramsal çerçevesiyle disipline eden, parametreleri yapılandıran ve estetik sınırları çizen "küratöryel denetçi" rolünde daha da kökleşecektir.

Ayrıca gelecek çalışmalar, bu sınırlı tuval örneği ve istem setleri ile oluşturulan temel üzerine daha geniş eser yelpazesi ve farklı istem ağırlıklandırmaları ile nicel metrikleri de kapsayan karma yöntemli araştırmalar eklenerek genişletilebilir.

KAYNAKÇA

Alioğlu, H. M. ve Mustafayev, E. (2024). Sanat tarihinin sonu: Tarih sonrası sanat yapay zeka ve teknoloji. *Uluslararası Sanat ve Estetik Dergisi*, 7(13), 211-233.

Alkan, İ. (2026). Kapitalist ideolojinin görselleştirilmesi sürecinde insan odaklı ve yapay zekâ destekli üretimin karşılaştırmalı analizi. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 16 (2), 890-909. https://doi.org/10.7456/tojdac.1857199

Alkan, İ., & Oduncu, S. (2024). Yapay zekâ'da güncel yaklaşımlar: Bir tasarım aracı olarak veri görselleştirme teknikleri. *yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, (Sanatta Dijitalizm Özel Sayısı), 171-182. https://doi.org/10.17484/yedi.1483618

Ban, Y., Wang, R., Zhou, T., Cheng, M., Gong, B., Hsieh, CJ. (2025). Understanding the Impact of Negative Prompts: When and How Do They Take Effect?. Leonardis, A., Ricci, E., Roth, S., Russakovsky, O., Sattler, T., Varol, G. (Ed.) Computer Vision – *ECCV 2024* içinde. ECCV 2024. (Cilt 15147, s. 190–206) Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-73024-5_12

Bergson, H. (1954). *Yaratıcı evrim* (M. Ş. Tunç, Çev.). Milli Eğitim Basımevi. (Orijinal eserin yayın tarihi 1907).

Bergson, H. (2007). *Madde ve hafıza* (I. Ergüden, Çev.). Dost Kitabevi Yayınları. (Orijinal eserin yayın tarihi 1896).

Boehm, G. (2015). *Wie Bilder Sinn erzeugen: Die Macht des Zeigens.* Berlin University Press.

Bulut, Ş. & Özdal, M. A. (2025). Grafik tasarımda yapay zekâ teknolojisinin yaratıcılık üzerine etkisi. *Baçini Sanat Dergisi*, 3(5), 1-28.

Caballero, J. (2023). Toward a new dimension in film editing: Exploring the possibilities of artificial intelligence. *Hipertext.net*, (26), 53–58. https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2023.i26.08

Choi, S. K., & DiPaola, S. (2023). AI as other: An art-as-research approach to generative AI art practice. *Proceedings of the 2023 International Conference on Computational Creativity (ICCC 2023)* içinde. https://computationalcreativity.net/iccc23/papers/ICCC-2023_paper_109.pdf

Croft, B. L. (2015). Say my name. C. Jeffery (Ed.), *The artist as curator* içinde (s. 115–132). Intellect Books.

Crowther, P. (2018). *Digital art, aesthetic creation: The Birth of a medium.* Routledge. https://doi.org/10.4324/9780429467943

Demirci, M. E., & Ertan, İ. F. (2025). Algoritmik sanat pratikleri ve örnek bir çalışma. *Karatay Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(1), 1-12. https://izlik.org/JA57SN49WF

Foucault, M. (2019). *Hapishanenin doğuşu* (M. A. Kılıçbay, Çev.). İmge Kitabevi Yayınları.

Güney, E. ve Uysal, S. (2021). Jeneratif sanat: Nöroplastisite ve derin öğrenme ilişkisinde post dijital dönüşümler. *Yıldız Journal of Art and Design*, 8(2), 62–74. https://doi.org/10.47481/yjad.975839

Issak, A., & Varshney, L. R. (2022). Artistic autonomy in AI art. *Proceedings of the 2022 International Conference on Computational Creativity (ICCC 2022)* içinde. https://computationalcreativity.net/iccc22/papers/ICCC-2022_paper_144.pdf

Jarzombek, M. (1990). The structural problematic of Leon Battista Alberti's "De pictura." *Renaissance Studies*, 4(3), 273–286. http://www.jstor.org/stable/24412508

Liu, P., Yuan, W., Fu, J., Jiang, Z., Hayashi, H., & Neubig, G. (2023). Pre-train, prompt, and predict: A systematic survey of prompting methods in natural language processing. *ACM Computing Surveys*, 55(9), Article 195. https://doi.org/10.1145/3560815

Manovich, L. (2018). *AI aesthetics*. Strelka Press.

Manovich, L. (2023). *Yeni medyanın dili* (A. E. Pilgir, Çev.). AA Kitap.

Marks, L. U. (2000). *The skin of the film: Intercultural cinema, embodiment, and the senses.* Duke University Press.

McCormack, J., Gifford, T., & Hutchings, P. (2019). Autonomy, authenticity, authorship and intention in computer generated art. *International Conference on Artificial Intelligence in Music, Sound, Art and Design (EvoMUSART)* içinde (s. 35-50). Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-16667-0_3

Merleau-Ponty, M. (2012). *Göz ve tin* (A. Soysal, Çev.). Metis Yayınları. (Orijinal eserin basım tarihi 1961).

Murray, M. D. (2024). Tools do not create: Human authorship in the use of generative artificial intelligence. *Case Western Reserve Journal of Law, Technology & the Internet*, 15(1), 76–105. https://scholarlycommons.law.case.edu/jolti/vol15/iss1/3

Peacocke, A. (2024). Aesthetic experience. E. N. Zalta & U. Nodelman (Ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Fall 2024 ed.) içinde. Stanford University. https://plato.stanford.edu/archives/fall2024/entries/aesthetic-experience /

Sartre, J.-P. (2006). *İmgemlem: İmgelenimin fenomenolojik psikolojisi* (A. Bezirci, Çev.). İthaki Yayınları. (Orijinal eserin basım tarihi 1940).

Sözen, M., Tanyeli, U. (2014). *Sanat kavram ve terimleri sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Uğuz, Ö. & İnan, E. (2025). Process and Experimentation in Regina Silveira's Printmaking. *Art and Interpretation*, 46, 164-174.

Zeilinger, M. (2021). *Tactical entitlement: Art, cultural appropriation, and the commons.* Meson Press. https://doi.org/10.14619/1839