

2024balıkesir| sınırdada

MSTAS

Mimarlıkta Sayısal Tasarım
XVIII. Ulusal Sempozyumu

1- 2 Temmuz 2024

Tam Metin Bildiri Kitabı

sınırdada

Balıkesir, 2024

OTURUM 6: Tasarımda Yapay Zeka, Nesnelerin İnterneti, Makine Öğrenmesi ve Optimizasyon.....613

An Artificial Intelligence-Assisted Architectural Design Methodology: Integration of Analog Methods, Computational Design and Diffusion Models 614
Can Müezzinoğlu, Sevil Yazıcı

Estetikte Yeni Katmanlar: Yapay Zeka Ve Atmosfer Tartışmalarına Giriş 637
Serkan Can Hatıpoğlu, Ezgi Çavuş

Tek Katlı Yapılar için Çekişmeli Üretici Ağlarda Ölçeklendirme ve Kontrol Yöntemleri 657
Mertcan Güldilek, Berk Ekici, Mustafa Emre İlal

Yapay Zeka Yaratıcılığı Destekleyen bir Takım Arkadaşı Olabilir mi? Mimari Tasarım Stüdyosu Deneyiminden Öğrendiklerimiz 679
Leman Figen Gül, Burak Delikanlı, Oğulcan Üneşi, Ertuğrul Ömer Gül



Mimari Tasarımın Erken Aşamalarında Yapay Zekâ ve Tasarımcı Etkileşimin Kurgulanması: Deneysel bir Atölye Çalışması 696
Can Müezzinoğlu, Gülbin Lekesiz, Güliz Özorhon, Dilara Nitelik Gelirli

Yürünebilirlik Algısının Derin Öğrenme ve Mekan Dizimi Yöntemleri ile Değerlendirilmesi: Adana Merkez Park Örneği 712
Özlem Büyükaş, Samet Oran, Hatice Günseli Demirkol

ÇALIŞTAY.....739

Text2Image: Stable Diffusion & Grasshopper 740
Doç. Dr. Sabri Gökmen, Hüseyin Fuat Alsan

Estetikte Yeni Katmanlar: Yapay Zeka ve Atmosfer Tartışmalarına Giriş

Serkan Can Hatipoğlu¹ ; Ezgi Çavuş² 

¹Eskişehir Teknik Üniversitesi; ²Eskişehir Teknik Üniversitesi



¹serkanch@eskisehir.edu.tr; ²ezgicavus@ogr.eskisehir.edu.tr

Özet

Yapay zekanın gelişimi, insanlık için önemli fırsatlar sunarken, aynı zamanda yeni zorluklar ve riskler de ortaya çıkarmaktadır. Ancak, doğru bir şekilde yönetildiğinde ve kullanıldığında, yapay zeka teknolojisi insan hayatını önemli ölçüde iyileştirebileceği ve birçok alanda yenilikler getirebileceği ön görülmektedir. Estetik değerler ve kültürel ifadeler, sanatçıların estetik yargılarını yeniden tarif etmekte ve izledikleri yolları belirlemektedir. Bu araştırma sanat ve tasarım dünyasındaki değişim ve dönüşümleri incelemek adına yapay zekanın estetik ve kültür alanına tesirini irdelemektedir. Konvansiyonel estetikte nesneye tamamlanmış bir çalışma olarak yorumlanacak bitmiş bir varlık olarak odaklanılmıştır. Ancak atmosferi merkeze alan yeni estetik, odak noktamızı mekandaki fiziksel bir uzantı olan nesneye yönelmektedir. Dolayısıyla nesne 'içerdiği' şeyle değil, mekana yayılma şekliyle karakterize edilmektedir. Böylelikle estetik teori mekânsal katmanlar edinmiştir. Yapay zeka bağlamında estetik tartışmalarında bir ivme kazanılmış olsa da aynı hareketlilik atmosfer ile yapay zekanın ilişkisinde henüz kurulmamıştır. Bu çalışma literatürdeki bu eksikliğe işaret etmeyi ve bir giriş yapmayı hedeflemektedir. Tartışma önermeler olarak şu başlıklar altında toplanmıştır: Teknik arkaplandaki atmosfer tecrübesinin önemi; Deneyimi fazla olan aktörlerin hiyerarşisi; Kısmi telif hakkına yönelik 'kısmi' tanımlamalarının gerekliliği; Çizim becerisinden atmosfer üretme becerisine bir yolculuk; Kültürel ve bedensel referansların yorumlanabilmesi. Yapay zekanın estetiğine dair yapı taşları ise şu başlıklar altında toplanmıştır: Estetik akıntı; Yarı-geçirgen bir estetik; Yapay zekanın ara-fenomen olarak incelenmesi; Metaforik istemler; Halüsinatif katmanlar ve alternatif değerlendirmeler. Çalışmanın sonunda odaklanılan konu yapay zekanın gücü ile imgelemin halüsinatif katmanları artırılabilme potansiye olmuştur. Halüsinasyona dair şuan gündemde olan yegane konu ChatGPT gibi yapay zeka asistanlarının halüsinasyon görmeleri ve gerçek olmayan bilgilerin gerçekmiş gibi sunulmasıdır. Bu haliyle yapay zekanın halüsinasyon ile ilişkisi negatif bir tandansta ilerlemektedir. Bu bilimsel çalışmalarda bir problem olması sebebiyle haklı bir negativiteye sahiptir. Ancak sanatsal üretim tabanında bakıldığında imgeleminde yeni kapılar açılabilir. Bu konu özellikle mekânın tasarımına geldiğinde atmosferik etmenler yeniden değerlendirilmelidir. Atmosferin yapay zeka ile yeni bir estetik katman açması yapay zekanın halüsinasyon yatkınlıklarıyla gerçekleşebilir.

Anahtar Kelimeler: Yapay zeka, estetik, atmosfer, deneyim, halüsinasyon.

New Layers in New Aesthetics: An Introduction to Artificial Intelligence and Atmosphere Discussions

Serkan Can Hatipoğlu¹ ; Ezgi Çavuş² 

¹Eskisehir Technical University; ²Eskisehir Technical University

¹serkanch@eskisehir.edu.tr; ²ezgicavus@ogr.eskisehir.edu.tr

Abstract

The advancement of artificial intelligence (AI) presents a duality of opportunity and risk. On the one hand, there are potential dangers inherent in the development of AI. However, on the other hand, the advent of AI also offers humanity a multitude of possibilities for improvement and advancement. The aesthetic values and cultural expressions that artists encounter in their environment serve to redefine the aesthetic judgments they form, thus determining the paths they subsequently follow. The objective of this research is to examine the impact of AI on the field of aesthetics and culture to identify the changes and transformations occurring within the world of art and design. In the conventional domain of aesthetics, emphasis is placed upon the finished object as a singular entity that will be interpreted as a completed work. In contrast, the emerging field of 'new aesthetics' prioritizes the atmosphere, directing our focus to the physical object, which is perceived as a spatial extension. Accordingly, the object is not defined by its intrinsic content, but rather its capacity to expand and occupy space. Thus, the domain of aesthetics has evolved to encompass a spatial dimension. Despite the growing interest in the aesthetic dimensions of AI, there has been little discussion to date about the relationship between atmosphere and the field of AI. This study aims to highlight the lack of attention given to this topic in academic discourse and to introduce a new approach to it. Several implications (regarding general propositions and constituents AI aesthetics) has been placed and finalized with layers of hallucination. The application of AI enables the augmentation of the hallucinatory capabilities of the imagination. However, a current challenge is the tendency of AI-powered digital assistants, such as ChatGPT, to hallucinate and present unreal information as if it were real. In this sense, the relationship between AI and hallucination is evolving in a manner that is perceived to be negative. This is justified given the problematic nature of this issue in scientific studies. However, when considered from the perspective of artistic production, there may be potential for new avenues of creativity and imaginative expression. A reappraisal of the role of atmospheric factors in space design is required. The introduction of a novel aesthetic layer to the atmosphere through the use of AI is a possibility, given the hallucinatory tendencies of AI.

Keywords: Artificial intelligence, aesthetics, atmosphere, experience, hallucination.

1. Giriş

Yapay zekanın (YZ) gelişimi, insanlık için önemli fırsatlar sunarken, aynı zamanda yeni zorluklar ve riskler de ortaya çıkarmaktadır. Ancak, doğru bir şekilde yönetildiğinde ve kullanıldığında, YZ teknolojisi insan hayatını önemli ölçüde iyileştirebileceği ve birçok alanda yenilikler getirebileceği ön görülmektedir. Bu yeni ortamın üretken pratiklerdeki insanlar üzerindeki etkileri dört tema üzerinden değerlendirilebilir (Epstein, 2023): (1) Estetik ve kültür; sanatçıların, sanat eserlerini dijital platformlarda ve YZ üzerinden nasıl sunacaklarına ve kültürel ifadelerinin nasıl şekilleneceğine odaklanmaktadır. (2) Mülkiyet ve telif ilişkisi hukuki sorunlar; sanatçıların eserlerinin haklarını korumak ve adil bir şekilde telif haklarından yararlanmak için YZ dünyasının yasal yapılarını kapsamaktadır (3) Yaratıcı çalışmanın geleceği; sanatçıların iş akışlarını, üretim süreçlerini ve gelir modelleri dijitalleşme gibi faktörlere bağlı olarak yeniden şekillendirmeyi ele almaktadır. Sanatçıların, dijital araçlar ve platformlar vasıtasıyla daha geniş bir kitleye ulaşma ve potansiyellerini artırma fırsatlarını da içermektedir. (4) Son olarak, çağdaş medya ekosistemi üzerindeki etkiler; sanatçıların dijital dünyada nasıl varlık göstereceklerini, kitlelere nasıl ulaşacaklarını ve bu ortamda nasıl bir etkiye sahip oldukları hakkında yol göstermektedir. Epstein'in (2023) belirttiği gibi, bu dört tema sanatçıların bu değişen ortama uyum sağlamasını ve potansiyelini en üst düzeye çıkarmasını sağlayacak kritik odak noktalarını temsil etmektedir.

Dört temadan ilki olan estetik ve kültür, sanatçıların dijital dünyada nasıl bir kimlik oluşturduklarını belirlemektedir. Bu tema altında incelenen estetik değerler ve kültürel ifadeler, sanatçıların estetik yargılarını yeniden tarif etmekte ve izledikleri yolları belirlemektedir. Bu çalışma sanat ve tasarım dünyasındaki değişim ve dönüşümleri incelemek adına estetik ve kültür alanını irdelemektedir.

2. Yapay Zeka ile Sanat Ve Tasarım İnisiyatiflerindeki Dönüşümler

2.1. Sanat Eserlerine ve Tasarıma Dair Veriler

YZ içerisinde bir üretim mekanizmasının gelişmesi için öncelikle verilerle beslenmeye ihtiyaç vardır. Gittikçe artan dijitalleşme inisiyatifleri ile çevrimiçi ulaşılabilen sanat koleksiyonlarında ciddi bir artış yaşanmıştır. Fiziksel bir eser ile onun dijital karşılığı bambaşka malzeme modları içerse de benzer bir bilgi yapısı ile kodlanmaktadır. Dijitalleşmiş koleksiyonların varlığı, ileri hesaplamalı yöntemlerin uygulanması açısından gerekli ön koşulu sağlayan bir alan olmuştur.

Dijitalleşen eserin analizine dair hesaplamalı yöntemlerde genellikle uzaktan izleme veya yakın okuma yaklaşımını kullanılmaktadır (Lecoutre ve diğerleri, 2017). Yakın okuma (görsel stilometri ve hesaplamalı sanatçı kimlik doğrulaması gibi işlemler ile) bir çalışmanın belirli yönlerine odaklanmayı gerektirmektedir

(Abry ve diğerleri, 2013; Graham ve diğerleri, 2012). Bu okumada fırça darbeleri ve doku gibi özelliklere yakından bakılır. Uzaktan izlemede ise belirli özelliklere veya benzerlik ilişkilerine odaklanılmaktadır. Veri setleri oluşturulurken çoğunlukla sanat uzmanları tarafından sanatçı, stil, tür, teknik, dönem gibi bilgiler oluşturulmaktadır. Duygu analizi ve estetik kalite değerlendirmesi içinse genellikle belirli anketler veya kitle kaynak platformları aracılığıyla toplanan çeşitli veriler gözden geçirilmektedir.

2.2. Teknolojideki Dönüm Noktaları

Bilgisayar tabanlı görme ve görselleştirme araştırmalarında son yıllarda birçok işleme ve doku sentezi algoritması geliştirilmiştir. Bu algoritmalar girdilere ressam, tasarımcı veya eskiz biçemi gibi koşulların tanımlanmasıyla görüntüyü çeşitli şekillerde değiştirmeyi hedeflemiştir. Bu çalışmalar 2000'lerin başına dayansa da (Efros ve Freeman, 2001; Hertzmann ve diğerleri, 2001), fotoğrafların düzenlenmesi ve görsellerin üretilmesi için derin nöral ağ sistemlerinin kullanılması son beş yılda hız kazanmıştır. Yaygın etki gösteren ilk kaynaklardan biri 2015'te çıkan DeepDreams'tir. DeepDreams ile beraber saykodelik ve halüsinatif görseller oluşturulmaya başlanmış ve bu biçem dijital sanat üretimlerinde popülerlik kazanmıştır. Devamında 2016 yılında NST (Neural Style Transfer) ile YZ'nın dijital sanat ve tasarım üretimlerinde kullanılması yaygınlık kazanmıştır (Jing ve diğerleri, 2020). Bu araç ile görünün içeriği ve stili ayrıştırılıp yorumlanabilir hale gelmiştir. Burada içerik, bir görüntüde tasvir edilen tanınabilir nesnelere ve şekillere karşılık gelirken; stil, içeriğin fotogerçekçi tasvirinden (estetik açıdan) ne tür bir görsel sapma yaşadığını ifade etmektedir. Fakat NST ile üretilen görüntüler özgün bir sanatsal yaratımdan ziyade mevcut görsel girdilerin bir kombinasyonunu oluşturmaktaydı. 2014 yılında çıkan GAN (Generative Adversarial Network) sistemi, gerçekçi görüntülerin ikna edici sahte varyasyonlarının oluşturulmasında etkili sonuçlar vermesiyle epey ilgi görmüştür. Bu durum GAN tabanlı birçok aracın çıkmasına neden olmuştur. 2017 yılında GAN modelinin halihazırda var olan sanat eserlerine benzeyen görüntülerin üretim yöntemlerini öğrenebileceği; ancak sanatsal bir üretim yapamayacağı savı ortaya atılmıştır. Bu sav ile AICAN (Artificial Intelligence Creative Adversarial Network) gündeme getirilmiştir. AICAN üretimleri ile yapılan denemelerde bir sanatçı tarafından üretilen işler ile YZ'nın ürettiği işlerin ayırt edilememeye başladığı görülmüştür. 2021'de OpenAI, metinlerden görüntüler oluşturan DALL-E uygulaması ile YZ'nın sanat üretiminde kullanılmasına yönelik bir çığır açmıştır. Bu inisiyatifi takiben 2022 yılında da benzer bir etki yaratan Midjourney platformu kurulmuştur. Bu aşamalar YZ aracılığıyla sanatın gidişatına dair önemli bir trendin izleğini oluşturmaktadır.

2.3. Sanatın ve Tasarımın Yapay Zekadaki Yenilikçi Yanı

Üretken Sanat (Generative Art) (McCormack ve diğerleri, 2014; Galanter, 2003) kavramı ile sanatın ve tasarımın teknolojiyle kesişiminde çeşitli adımlar atılmış ve yenilikçi yanları üzerine düşünülmüştür. Ancak YZ ile sanat alanında açılan yenilikler yeni bir boyut kazanmıştır. Hertzmann ve diğerleri (2001), bilgisayarın

sanat icra edip edemeyeceğini sorguladığı çalışmada YZ sanatı ile fotoğrafın icadı arasında paralellikler kurmuş; sanat ve teknoloji arasındaki iş birliğinin evrimini incelemiştir. Bu bilgisayar-sanat etkileşimlerine dair tartışmaları takiben, YZ'nın yenilikçi yanının kodlar içeren görsellerin bir tür soyutlama ile çok katmanlı hale getirilmesi olduğu söylenebilir. Burada bir "örtük alan" (latent space) gündeme gelmektedir. Örtük alan, bilinen ve bilinmeyenin çok boyutlu etkileşimiyle oluşan sonsuz öneriler alanına işaret eder. YZ ile sanatçının ayırt edici yanı bu alanın tasarımı ve nasıl organize edileceğinde vücut bulmaktadır (Cetinic ve She, 2022). Bu bakış açısında makine ile sanatçının iş birliği kurması esas alınmaktadır. Fakat YZ ile bu tür bir iş birliğinden daha farklı ilişkiler de kurulabilmektedir.

2.4. Yapay Zeka ile Etkileşimler

YZ ile sanat üretiminde üç temel perspektif yer almaktadır: (1) Kendi yaratıcı pratiğini genişletmek ve geliştirmek isteyen sanatçılar; (2) sanat pratiğinin anlaşılması ve geliştirilmesine yönelik sistemler ile ilgilenen araştırmacılar; (3) sanatı deneyimlemeye odaklanan izleyiciler. d'Inverno & McCormack (2015), bu üç perspektifi de kapsayacak şekilde, YZ ve sanat arasındaki ilişkinin doğasını iki karşıt konsept ile ele alır: (1) Kahraman YZ (Heroic AI) yazılımın tek yaratıcı kahraman rolünü üstlendiği durumu tanımlarken, (2) İşbirlikçi YZ (Collaborative AI) sistemin insanların yaratıcı faaliyetlerini desteklediği, kısıktığı veya bu türden faaliyetlere zorladığı durumu tarif etmektedir. Kahraman YZ, sanatçının veya programcının doğrudan müdahalesi olmadan, sanatın özerk bir şekilde ürettiği sistemlerdir. Yazılım araştırmacı veya programcı tarafından geliştirilirken, sanatçı bu sürecin bir parçası değildir. Daha ziyade nihai sistemi kullanır. Burada özgünlük ve değer üretme konusunda zorluklar yaşanabilmektedir. İşbirlikçi YZ, sanatçıların bireysel veya kolektif çalışmalarını artırmak için tasarlanan sistemlerdir. Bu modelin daha iyi anlaşılması için "Aksedimsel* Döngü Üreticisi" isimli uygulama örnek verilebilir (Pachet ve diğerleri, 2013). Bu uygulamada bir piyanist veya gitarist farklı kalıplarda akor dizileri çalar iken bir yerden sonra sistem müzisyene yanıt olarak performans (jam session) sergiler, sanatçıyla iş birliğine girerler ve bir arada üretmeye başlarlar. Bu durum müzisyenin yaratıcılığını tetikler. Paralel örnekler görsel sanatlar ve tasarım alanları için de kurulabilir. İşbirlikçi YZ'da yaşanabilecek olası sorunlar teknolojiyle çalışma süreçlerinde etkileşim, akış ve geri bildirim gibi konularını anlamakta çekilen güçlükler olabilir. Bu noktada çalışmaların farklı özgünlük katmanları kazanabilmesi için etkileşimli (ve reaksiyonel) bir teknik desteğe sahip olması ve dirsek temasının sürdürülebilir bir biçimde kurulması gerekebilir.

2.5. Yapay Zekaya Dair İzlenimler ve Deneyimler

YZ üretimlerine verilen reaksiyonlara ve izlenimlere gelindiğinde, Elgammal ve diğerleri (2017), 2016'da Basel sanat fuarında AICAN sistemi ile üretilmiş eserleri insanların ürettiği eserlerle bir arada sergilemiş ve işlerin insan yapımı olup olmadığını sorgulatmıştır. Katılımcıların %75'i YZ ile üretilen çalışmaların insanlar

tarafından üretildiğini düşünmüştür. Ancak Hong ve Curran (2019) 288 katılımcıyla yürüttükleri araştırmada daha farklı sonuçlar bulmuştur. Yapılan anket çalışmalarının sonucu insan-YZ üretimlerinin değerlendirilmesinde farklılıklar olduğunu göstermektedir. Bu çalışmada insan üretimleri; kompozisyon, ifade derecesi ve estetik değer açısından çok daha yüksek puanlanmıştır. Bir önceki çalışmanın aksine bu güncel çalışma YZ üretimlerinin Turing testini henüz geçemediğini tespit etmiştir. Wu ve diğerleri (2020), YZ ve insan üretimi şiir ve resimlerin algılanışı ile ilgili bir araştırma yapmıştır. Sonuçlara göre ABD katılımcıları hem açık hem de örtülü olarak, YZ üretimlerine insan üretimlerinden daha eleştirel yaklaşmıştır. Ek olarak, Çinli katılımcıların insan içeriklerine YZ içeriklerinden daha fazla değer verdiği görülmüştür. Ragot ve diğerleri (2020), YZ içeriklerinin insan içeriklerine göre algılanmasında olumsuz bir ön yargı olduğunu gözlemlemiştir. Başka bir deyişle, YZ sanat eserleri, insanların ürettiği eserlere göre önemli ölçüde daha az beğenilmiş, daha az özgün, güzel ve anlamlı bulunmuştur. Önceki çalışmalara kıyasla 565 katılımcı gibi yüksek bir katılım ile gerçekleştirilmiş olması bu çalışmanın güvenilirliğinin daha yüksek olduğuna işaret etmektedir. Spesifik bir bulgu olarak katılımcıların portre görsellerinin sahibini manzara görsellerinin sahibinden daha başarılı bir şekilde tahmin edebildiği görülmüştür. Buradan YZ üretimindeki teknik özelliklerin şu anda manzara üretimi için portrelerden daha gelişmiş olduğu çıkarımı yapılabilir. YZ üretimlerine geliştirilen olumsuz önyargıda teknofobi (Oh ve diğerleri, 2017), makinelere duyulan kaygı ve tepkisel değersizleştirme (Ross, 1995) eğilimlerinin payı olabilir.

Lyu ve diğerleri (2022), sanatçı olanlar ve olmayanları bir arada incelediği bir araştırma yapmıştır. Yaptıkları kapsamlı çalışmada sanatçıların YZ'nin kontrol etkisinden memnun olmadıklarını, hatta kontrolü gereğinden fazla sisteme verdiklerini düşünmektedirler. YZ üretiminin rastlantısallığı ve çeşitliliği nedeniyle sanatçılar, araçları eskisi gibi kontrol etme becerisine yönelik bir güvensizlik yaşamaktadırlar. Görsel deneyimi fazla olan sanatçılar YZ resimlerindeki benzerlikleri tanımlayabildiklerini ve yeteri kadar özgün olmamakla ilgili bir sorunun olduğu düşünürken, görsel deneyimi az olan üreticiler aksini düşünmeye daha eğilimli çıkmıştır. YZ araçlarını kullanırken sanatçıların çoğunlukla gündelik hayatın sahnelerine dair doğrudan tasvirler yerine (bir sevgi limanı olarak ev gibi) metaforlara başvurduğu görülmüştür. Fakat, deneyim ve beceri farkından olması muhtemeldir ki, sanatçı olmayanların tutumu daha farklı olmuştur. Sanatçı olmayanların (sanatçılara kıyasla) çoğunlukla yaratıcı süreçleri basit ve doğrudan olmuştur. Genellikle aldıkları etkileyici sonuçlarda sanatçılara kıyasla çok daha fazla heyecan duymuşlardır. Bu kıstas üzerinden bir okuma yapmak gerekir ise, sanatçı olmayanlar teknolojik gelişmeler aracılığıyla çizim becerisinin yarattığı sınırlamaları aşip kendilerini yaratıcı yollarla ifade edebilmeye başlamıştır. Sanatçıların sanat arka planı olmayan insanlarla arasındaki teknik beceri farkı giderek daralmaktadır. Bu durum sanatçıların sanat üretimini ve iletişim kurma biçimlerini, teknik becerilerin ötesinde, farklı yönlerde açılımlandırmaya itecek gibi görünmektedir.

2.6. Yapay Zeka ile Üretilen Eserin/Tasarımın Sahibi Kimdir?

Bu da diğer başlıklar gibi başlı başına makalesi yazılacak kapsamda bir konudur. Ancak çok tartışmalı olan bu konuya da görmezden gelmemek adına kısaca değinilecektir. 2018 yılında Obvious kolektifi tarafından üretilen "Edmond Belamy'nin Portresi" adlı YZ sanat eseri, 432.500 dolara açık artırma ile satılmıştır. Christie's Belamy müzayedesi vakası sanatçılık ve telif hakkıyla ilgili birçok sorunu tartışmaya açmıştır. Bu durum bir YZ eserin üretilmesi, tanıtılması ve satışı sırasında dikkate alınması gereken etik konuları gündeme getirmiştir. YZ eseri beklenmedik fiyatlara satıldığında satıştan elde edilen kârın sahibinin kim olacağı sorgulanmaya başlanmıştır.

Mevcut durumda satışı yapılan YZ tabanlı eserlerin sahipliği YZ tekniklerini kullanarak üreten sanatçıya atfedilmektedir. Bir fotoğrafta atırın fotoğraf makinesine verilmesi anlamlı bulunmasa da YZ süreçlerinde durum fotoğraf makinesinin salt araç olmasına kıyasla daha karmaşıktır. YZ eserin eğitildiği verilerin bir kısmı telif hakkıyla korunan görselleri içeriyor olabilir. Böyle bir durumda sonuç üründe başka birilerinin sanatsal katkıları söz konusu olmaktadır. Bu türden referanslar sonuç üründe net bir şekilde okunamasa bile süreci besleyen girdiler olması nedeniyle konuyu etik açıdan tartışmalı hale getirmektedir (Cetinic & She, 2022). Dolayısıyla sanatın icra edilme sürecindeki tüm katkıların bir çeşit dökümünün yapılmasına ihtiyaç vardır. Ne var ki sanatçının yaratıcı süreçlerinin her aşamasını açık bir şekilde sunması, ortaya çıkan eserin sanat eserinden ziyade teknik bir ürün olarak algılanmasını tetikleyeceği için pek de istenilen bir durum olmayabilir.

3. Estetik Teorinin Süreçleri

Estetik teori 1990'lı yıllara kadar tekil nesnenin kendisine ve içeriğine odaklanmıştır. Ancak bu durum süreç içerisinde de yavaş yavaş değişiklikler göstermekteydi. Arthur Danto (1964) sanat dünyasını tarif etmeye giriştiği makalesinde herhangi bir şeyin belirli bir zamanda sanat dünyasının onun sanat olarak anlaşılmasını sağlaması ile sanat olarak işlev görebileceğini öne sürmüştür. Andy Warhol'un East Seventy Fourth Street'teki Stables Gallery'de açtığı bir sergide Brillo sabunluklarının kutuları (**Şekil 1**) ile ilk kez karşılaşıldığında ticari kültürün çıktılarının nasıl olup da sanat olarak kabul edilebildiği sorusu keskinleşir. Danto (1964), bir şeyin sadece ticari kültürün ya da eğlencenin bir ürünü olmaktan ziyade 'sanat' olarak anlaşılabilmesi için; nesnenin, eserin ya da performansın meşrulaştırıcı bir sanat teorisine ve 'sanat dünyasını oluşturan diğerleriyle paylaşılan kavramsal bir atmosfer'e ihtiyacı olduğunu savunur. Sanatın ne olduğunu konusu ancak bir sanat dünyasına gömülü olması yoluyla anlaşılabilir hale gelir. Başka bir deyişle; çoğu argüman, sanatsal üretim ve tasarım süreci bir atmosferi imler. Böyle bakıldığında, kavramlar dahi oluşturdukları bulutlar ile bir atmosferde asılı kaldığı müddetçe sanat eserini inşa edebilir. Bu tür örneklerin 'yeni estetik' söyleminin inşası için uygun ortamın hazırlayan bir izleğin parçaları olduğu söylenebilir.



Şekil 1. Andy Warhol'un 1964 yılında sergilenen Brillo kutuları (Url-1).

Böhme (1993, 1995) "yeni estetik" önerisi ile eserin kendisine değil deneyime odaklanan bir estetiği ortaya koymuştur. Böhme tekil nesneyle ya da bir 'iş'le değil, atmosferle ilgilenmiştir. Atmosferler, belirsiz hallerinden dolayı bu estetiğin merkezinde yer alır; ne bir insan öznesine ne de maddi bir nesneye aittirler. Daha ziyade insanın durumları ile onu çevreleyen nitelikler arasındaki ilişkiye işaret ederler. Konvansiyonel estetikte nesneye tamamlanmış bir çalışma olarak yorumlanacak bitmiş bir varlık olarak odaklanılmıştır.

Ancak atmosferi merkeze alan yeni estetik, odak noktamızı mekandaki fiziksel bir uzantı olan nesneye yöneltmektedir. Dolayısıyla nesne 'içerdiği' şeyle değil, mekana yayılma şekliyle karakterize edilmektedir. Böylelikle estetik teori mekânsal katmanlar edinmiştir.

Yeni estetikte gerçeklik, bir mekana girdiğimizde hissettiğimiz şeydir. Bu, gerçekten deşifre edemediğimiz, ancak basitçe bir şeyin varlığı olarak tanıyabildiğimiz bir şeyin mevcudiyeti anlamına gelmektedir. Bu mevcudiyet; nesnelere renkleri, malzemeleri gibi maddi referanslarla tanımlanmasının ötesine geçilmesini sağlamaktadır. Atmosferin merkeze alınmasıyla duyarlar hiyerarşisine bağlı olmayan bir estetik anlayışı oluşmuş; duyuşsal deneyimin çok-katmanlı bir yapı oluşturmasına imkan verilmiştir. Böhme'ye göre (1993) nesnelere atmosfer ile olan bağları nedeniyle mekânsal uzantılarıyla beraber doğrudan ve hemen algılanır. Kantçı geleneğin göz merkezliliğinin ardından atmosfer temelli bir estetik, mekânın algısını ve önemini değiştirmiştir.

Dahası, 'ara' fenomenler olarak atmosferler, özne ve nesnenin bir buluşma noktasını somutlaştırmaktadır. Özne-nesne ikiliği atmosferde algılayan ve algılananın ortak gerçekliği olarak çözünmektedir.

Batı sanatının yerleşik gidişatının sonlandığına ve sanatın yapıma, algılanma ve sergilenme biçimini değiştiren bir çoğulculuğa doğru yol alındığını açıklayan Danto (1998), sanatın estetikten kopuşunu teorize etmiştir. Bunu yaparken sanat eserlerinin bir tür görünüme sahip olduğunu inkar etmemiş, ancak sanatın "sanatsal teori atmosferi" tarafından aktarılan bir fikir veya anlamla ilgili olması bakımından sanat olmayandan farklı olduğunu vurgulamıştır. Bu açıdan "yeni estetik" söylemine benzer bir tandansa sahiptir. Sanat üretiminde YZ ve makine öğrenimi uygulamaları, bu noktadan tamamen uzaklaşarak, sanat eseri üretimine ilişkin biçimci estetik görüş ile sadece biçimsel ve üslupsal kalıpların taklit edilmesine değil, derin kültürel referanslara ihtiyaç duyan "anlam estetiği" arasındaki uçurumu daha da derinleştirmektedir (Arielli, 2021). Bu nedendir ki pasifize edilmiş olan sanatsal teori atmosferinin YZ ile gelen yeni üretim biçimlerinde nasıl yeniden aktive edilebileceğine yönelik çalışmalar yapmak önem arz etmektedir.

Özetle, görünen o ki dünyayı algılama biçimlerinde bu iki önemli adımdan sonra üçüncü bir aşamaya geçilmektedir. 2022 yılının Kasım ayında OpenAI tarafından ChatGPT'nin açık kaynak olarak sunulmasıyla YZ'nin eşliğinde yeni estetik tartışmalar gündeme gelmiştir. Bu çalışma YZ ve estetik kesişimindeki tartışmaları incelemeyi ve atmosferin nerede yer alabileceğine dair öngörülerde bulunmayı hedeflemektedir.

4. Atmosfer ve Yapay Zeka

Atmosfer bir estetik deneyim teorisi olarak YZ gelişmeleri ile beraber önemini yitirmemiştir. Aksine atmosferin önemi daha da belirgin bir hale gelmiştir. YZ bağlamında estetik tartışmalarında bir ivme

kazanılmış olsa da aynı hareketlilik atmosfer ile YZ'nin ilişkisinde henüz kurulmamıştır. Bu bölüm literatürdeki bu eksikliğe işaret etmeyi ve bir giriş yapmayı hedeflemektedir.

4.1. Dolaylı Yorumlar - Atmosfer İpuçuları

Erken dönem erkek hominidlerinden biri güneşli bir günde tapir kemiklerinin üstünde oturmaktadır. Çekiç ebatlarında bir kemiği alıp rastlantısal bir şekilde kaldırıp indirirken diğer kemiklere vurmaya başlar. Önce hafifçe vursa da gittikçe şiddeti artar. Kemik parçaları her yere uçuşur. Kemik parçası bir alete dönüşmesiyle beraber elde edilen gücün hiddetini de hominide nakşeder. Sonraki sahnede iki grup ilk hominid bir su birikintisi için gürütülü bir biçimde atışmaktadır. Daha önce kemiği keşfeden hominid yerden bir kemik alır ve akibine şiddetle savurarak kafasına ve gövdesine defalarca vurur; sonuç olarak rakibini öldürür. Kazanan alfa erkeği kemiği havaya fırlatırken çığlık atar ve ortam güneşli bir manzaradan Dünya'nın dış atmosferine geçerken kemik bir uzay gemisine dönüşür (**Şekil 2**). Bu anlatı teknolojinin araçlardan mekanlara doğru ölçekler arası atlayışının tesirini göstermektedir. Aynı estetik teoride olduğu gibi nesnenin kendisinden mekana, uzamsal bir bağlayıcı olan, atmosfer ile geçildiğini gösterir. Öyle ki, dünya dışında bir atmosferde iç atmosferlerin tasarlandığı noktaya gelinmiştir. Keza kemiğin bir hava katmanına fırlatılması da meteorolojik kökenlerden gelen atmosferin de başından beri bu işin içinde olduğunu göstermesi açısından tesadüfi bir anlatı olarak görünmemektedir.

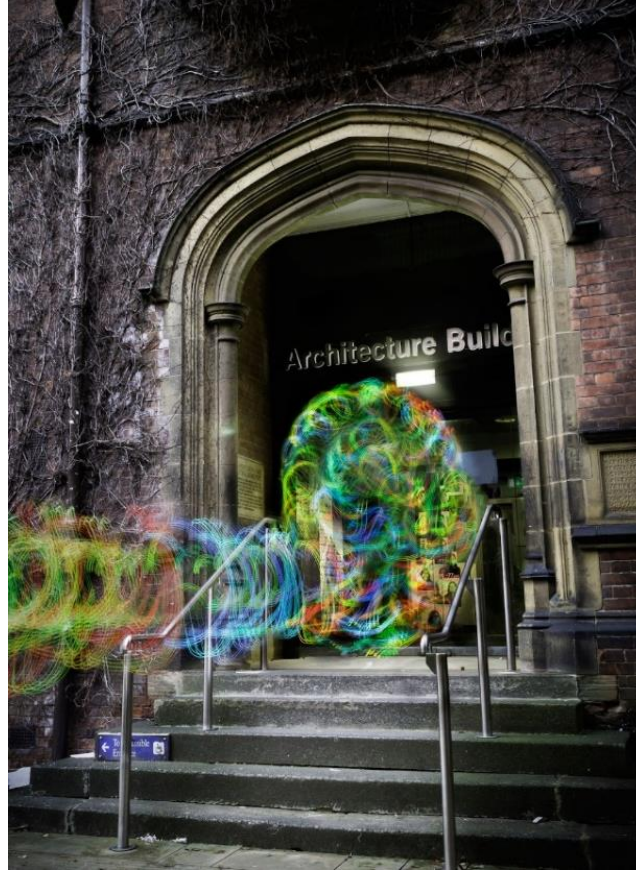


Şekil 2. Teknolojinin nesneden mekana nüfuz edişi (2001: A Space Odyssey filminden kareler).

4.2. Dolaylı Yorumlar - Dijital teknolojiler ve atmosfer

Atmosfer literatüründe teknolojik araçlara ve gelişmelere yer veren araştırmalar bulunmaktadır. Ash (2013) teknik nesnelerin cansız mekanizmalar olmadığını, aktif olarak mekan-zamansal atmosferler ürettiğini ve bu atmosferlere gömülen insanları şekillendirdiğini savunmaktadır. Teknik nesnelere tarafından oluşturulabilecek

farklı atmosfer türlerini düşünmek için iPhone 4'ü bir düşünce deneyi olarak kullanan makale, coğrafyacıların kendilerini bu atmosferlere uyum sağlamaları ve mekan-zamanın organizasyonu ve deneyiminde oynadıkları rolün farkına varmaları gerektiğini öne sürmektedir. Hernan & Dade-Robertson (2016) yapılı çevredeki görünmez teknolojilerin atmosferlerini incelemiştir. Wi-Fi ağları üzerinden yapılan çalışma, kablosuz ağların kültürel olarak okunmasına yönelik bir örnek sunmaktadır (**Şekil 3**). Maddi-olmayanın (immaterial) estetiği ile ilgili argüman geliştirmektedir.



Şekil 3. Wi-Fi Ağlarındaki eşik durumunu gösteren, Newcastle Üniversitesi Mimarlık Okulu girişinde üretilmiş görüntü (Hernan & Dade-Robertson, 2016).

Kent ölçeğinde bir örnekten devam etmek gerekirse, kamuoyunun sanatçıların uzun yıllardır birlikte çalıştığı bilgisayar tabanlı medyaya dair memnuniyeti sosyal medyayı dikkate alındığında görülür hale gelmektedir. Boden & Edmonds (2019) bir atmosfer kıstası ile ortaya koymak adına 2013 yılında Sidney’de düzenlenen Vivid Festivali’ni örnek vermektedir (**Şekil 4**). Bu festivalde interaktif deneyim ve etkileşimli sanat tüm merkezi liman kıyı şeridinde daha önce sunulandan çok daha büyük bir programla sergilenmiştir. İnsanların kalabalıktan toplu taşımalara binemediği, sokaklara taşıdığı festival Sidney’in sıkça şahit olunan yılbaşı atmosferi ile yarışır yeni bir atmosfer yarattı. Bilgisayar tabanlı sanat üretimlerinin kente taşması ve kent atmosferinde yeni katmanlar oluşturması kent estetiğinin yeniden düşünülmesi için önemli bir veri sunmaktadır.



Şekil 4. Sidney’de düzenlenen Vivid Festivali’nden bir kare (Nelson, 2013).

Verilebilecek çokça örnek bulunmasına karşın, bu çalışmanın konuya dair farklı perspektifleri bir araya getirme hedefinden ötürü sosyokültürel bir yaklaşıma geçilebilir: Donnarumma (2022) YZ estetiğini ötekileştirme üzerinden incelerken medya sanatının kapitalist çarklar arasında kalma durumunu ortaya koymuş ve bunu bir atmosfer referansı ile ele almıştır. Fischer’a göre (2009), kapitalizm kendisini siyaset ve finansın düzenlenmesiyle sınırlamaz. Bundan ziyade hayal gücünü kültürden, işten ve eğitimden koparan,

(kapitalist gerçekçilik olarak da adlandırılabilen) kimi zaman maddesel, kimi zaman maddeye dayanmayan (immaterial) yaygın bir atmosferdir. Kapitalist gerçekçilik doktrini, kendi dayanıklılığını sağlamaya yönelik bir strateji olarak, kapitalizmin ötesinde var olan olası geleceklerin ufkuna “gri bir perde” (Fischer, 2009; s81) dikmiştir. Bu perde temelde dirençli bir atmosfer üretimi ile gerçekleşir ve doğrudan okunması güçtür. Medya sanatları ve tasarım pratikleri de bu atmosferden nasibini almaktadır. Donnarumma’ya göre (2022) medya sanatında ve diğer alanlarda ihtiyaç duyulan şey, YZ teknolojilerinin gri perdenin ardındaki mevcut rotasını değiştirmenin alternatif yollarını hayal etmeye yönelik sıkı bir çalışmadır. Bu tür çalışmalar ile YZ estetiğini yeniden anlamak ve dönüştürmek için kurucu unsur atmosfer olmak durumundadır.

4.3. Doğrudan Yorumlar - Yapay Zeka ve Atmosfer

Yakın zamanlı çalışmalara bakılacak olursa, Rappe (2020) dijitalleşme ve YZ ile atmosferlerin gücündeki dönüşümünü incelemiştir. Teknolojinin kimin elinde olduğuna bağlı oluşabilecek etik sorunlara ve atmosfer konusuna yer vermiştir. Stodolsky (2023) YZ çağında Walter Benjamin'in "aura"sına bir bakış atmaktadır. YZ destekli platformlar ve algoritmalar, sanatın yaygın dağıtımına ve tüketimine katkıda bulunarak onu küresel bir izleyici kitlesi için erişilebilir hale getirmektedir. Stodolsky'ye göre Benjamin'in kavramlarını göz önünde bulundurarak, YZ'nin dijital çağda sanatın yaratılması, yayılması ve yorumlanması üzerindeki etkilerine dair içgörü elde edebiliriz. Benjamin (1969) montajın etkilerini tartışıyor ve bunu, aynı malzeme üzerinde sayısız düzenleme olanağına izin vererek "aura"nın yayılmasının bir yolu olarak görüyor. Ancak sinema üzerine düşüncelerine bakıldığında Benjamin, yakalanan ve temsil edilen içeriğin sınırlılığı nedeniyle sinemada auranın kaybolmasına işaret etmektedir. Çıktının yalnızca olası bir sonucun temsili olması nedeniyle bu okuma, metin üreten programlarla (text generative programmes) da ilişkilendirilebilir.

Benjamin'in aura olarak tanımladığı şeyin aslında her insan etkileşiminde var olma potansiyeline sahiptir. Gerçek özgünlük (otantisite), sanat eserine ya da bir nesneye bağlı bir kavramdan ziyade, ancak saf insan deneyimiyle mümkün olabilir. Zamansal ve anlık değeri nedeniyle kaydedilmesi mümkün olmayan, her birey için yalnızca burada ve şimdi var olan bir değerdir. Bu değerın mekanik reproduksiyon veya teknolojik gelişmelerle bağlantılı olarak azalan doğasının asıl nedeni, insan etkileşiminin sıklığının azalmasıyla ilgili görülüyordu. Yakın zamana kadar teknolojik gelişmelerin kendi başlarına içerik üretememesi veya geliştirememesi, makineyi insanın aurasına bağımlı tutuyordu. Fakat bu durum YZ ile birlikte değişmiştir. YZ'nin giderek daha geniş bir yaratıcı ve izleyici yelpazesine erişilebilirliği de auranın yayılımına bir adım daha yaklaştırmaktadır. Benjamin'in aura kavramı teknolojik çağda yeni bir anlam kazanmaktadır.

Stodolsky'ye göre (2023), sinir ağlarının sundukları sonuçları nasıl ürettiğini görememek veya anlayamamak, özgünlüğün kaybolmasına neden olmaktadır. Ancak ilginç bir şekilde, her bilgi istemi gönderildiğinde

benzersiz bir sonuç üretilmektedir. Dolayısıyla henüz özgünlüğü olmamasına rağmen Benjamin'in aurasının niteliklerine benzeyen, dijital aura (digi-aura) veya teknolojik aura (tech-aura) olarak adlandırılabilir bir olgu ortaya çıkmaktadır. Bu “örtük alan” tartışmasındaki sonsuz öneriler ağından beslenen bir önermedir.

Konuya dair çeşitli girişler yapılmış olsa da atmosferin YZ ile ilişkisi üzerine henüz bir teori inşa edilmemiştir. Bu noktada Hem Rappé'de (2020) hem de Stodolsky'de (2023) (epey farklı biçimlerde de olsa) bulunan halüsinasyon kavramı üzerinden bir açılım yapmak mümkün olabilir. Böylelikle estetik teorinin YZ ile dönüşümünün bir okuması yapılabilir.

4.4. Bir Kesişim Noktası Olarak Halüsinasyon

Atmosferin imgesi, konvansiyonel imge kavrayışının ötesinde, bireyin aniden kendini bir atmosferin içinde bulması ve ona hızla adapte olma süreciyle ilişkilidir. Bu sürecin geçişini sağlayan unsur, atmosferin belirsizliği ve değişkenliği ile ilişkilendirilen 'halüsinatif imge'de kendine karşılık bulur (Hatipoğlu & Tatlı, 2022). Türkçede 'sanrı' olarak ifade edilen halüsinasyon, gerçekte var olmayan nesnelere varmış gibi algılama durumunu ifade eder. Sanrı, kişinin kesin olarak inandığı, nesnelere bir algıdır. Bu durum, şu özelliklerle tanımlanabilir: “... [Sanrı] gerçekte karşılığı bulunmayan bir algı içeriği edinme halini, olmayanı algılama durumunu, uyanıklık halinde, gerçek olduğunu sanarak düş görme halini ifade eder” (Cevizci, 2005, s. 70). Bu hali ile referanslarını fiziki dünya ile sınırlamayan bir yapısı vardır.

Halüsinatif deneyim, mitlerin bedenle olan ilişkisini inceleyen Merleau-Ponty aracılığıyla da açıklanabilir. Merleau-Ponty (2002), mitlerin kökenlerinin bedende olmasından dolayı uzamsal deneyimi küçülterek nesnelere yaklaştırdığını ve böylece insanları dünyalarıyla bütünleştirdiğini belirtir. Mitolojik bilinç, nesnelere bir 'şey' veya gerçeklikten önce var olur (ss. 338-339). Çevresini mitolojik bilinçle deneyimleyen bireyler, salt geometrik uzayda gerçekleşen nesnelere önceleyen eleştirel düşünmenin ötesine geçebilirler. Halüsinatif deneyim ve mitlere yol açan durum; mekanda bir daralma, şeylerin bedenimizde kök salması, nesnenin yakınlığı ve insanın dünya ile kurduğu birliktir. Ancak bu tür bir deneyim, gündelik yaşam algısı ve objektif düşünme pratikleri nedeniyle arka planda itilme eğilimi ile karşı karşıya kalmaktadır.

Sanatsal etkileşimlerde, özellikle sinema deneyiminde, Pallasmaa (2001) halüsinatif bir etkinin varlığını vurgular. Ona göre, gerçek mimarlık halüsinatif bir hava taşır. Bu havanın etkisiyle; insanın yönelimleri, duyguları ve düşünceleri şekillenir. Dolayısıyla, atmosferin bileşenlerinden birinin halüsinatif tonlar olduğu söylenebilir. Bireylerin atmosferle olan bu etkileşimi, sadece fiziksel değil, aynı zamanda duygusal ve psikolojik boyutlarda da gerçekleşir. Halüsinatif imgeler, bireyin zihninde yer ederek, çevresel algısını ve

duygusal tepkilerini yeniden şekillendirir. Bu durum, bireyin mekansal deneyimini zenginleştirir ve muğlak anlam katmanları ekler.

5. Tartışma

YZ'nın potansiyel estetik zeminleri üzerine olan bu çalışmanın tartışması önermeler ve YZ estetiğine dair yapı taşları olarak iki bölümde ele alınabilir.

5.1. Önermeler

Teknik arkaplandaki atmosfer tecrübesinin önemi - Çalışmaların farklı özgünlük katmanları kazanabilmesi için etkileşimli bir teknik desteğe sahip olması ve dirsek temasının sürdürülebilir bir biçimde kurulması gerekebilir. Teknolojik altyapının manipülasyonları ve etkileşimli olarak süreç boyunca yeni katmanlar oluşturması YZ estetiğini farklı bir noktaya taşıyabilir. Çünkü estetik imgenin üretimindeki aktörlerin sayısı ve niteliği konvansiyonel estetik ve yeni estetik teorilerinden epey farklılaşmaktadır. Sürdürülebilir teknik desteğin sağlayıcısı olan aktörlerin atmosfer ilişkileri konusunda ihtisası olmaması ve atmosferi göz ardı etmesi olası bir eğilimdir. Bunun göz ardı edilmemesi için atmosfer ve AI çalışmalarına devam etmek, derinleştirmek ve YZ süreçlerinin farklı aktörleriyle paylaşmak önem arz eder.

Deneyimi fazla olan aktörlerin hiyerarşisi - Görsel deneyimi fazla olan sanatçıların ve tasarımcıların YZ resimlerindeki benzerlikleri tanımlayabilmeleri ve özgün bulmamaları YZ araçlarının geliştirilmesine ve kendi çizgilerini oluşturmasına katkı sağlayabilir. Bunun için deneyimli sanatçılar ve tasarımcılardan hiyerarşik olarak daha öncelikli beslenen bir veri havuzu olması, YZ'nın kendi özgün estetik zeminini oluşturmasına aracı olabilir. Benzer bir şekilde gündelik hayatta ve tasarımlarda atmosfer deneyimi fazla tasarımcılar YZ'nın üretimlerinden tatmin olmayarak daha uzamsal ve içkin deneyimlerin YZ ile geliştirilebilmesine katkı sunabilirler. Bu nedenle YZ-Mimarlık ve tasarım araştırmalarında atmosferleri idrak etme ve/veya üretme becerisi yüksek olan kişileri ön değerlendirmelerle tespit edip onlarla çalışmak önemlidir.

Kısmi telif hakkına yönelik 'kısmi' tanımlamalarının gerekliliği - Bir fotoğraf çekerken yalnızca teknik bir araç olmasından ziyade fotoğraf makinesine atıf verilmesi tuhaf görülebilirdi. Ancak YZ da bir araç olarak görülse de bu aracın beslendiği veriler sürekli güncellenmektedir. Bunun çoğunlukla kapalı bir sistem olması, YZ çıktısının nelerden ne kadar ilham alarak oluşturulduğunu anlamaya imkan vermez. Tamamı ile şeffaf bir süreçten geçmeyecek olsa bile 'kısmi telif hakkı' üzerine bir yöntem geliştirilmesi elzemdir. Telif hakkının kısmiliği de YZ estetiğinin karakteristik yanlarından birini oluşturacaktır.

Çizim becerisiden atmosfer üretme becerisine bir yolculuk - YZ ile sanatçı olmayanlar, teknolojik gelişmeler aracılığıyla, çizim becerisinin yarattığı sınırlamaları aşip kendilerini yaratıcı yollarla ifade edebilmeye başlamıştır. Sanatçıların sanat arka planı olmayan insanlarla arasındaki teknik beceri farkı giderek daralmaktadır. Bu durum sanatçıların üretimini ve iletişim kurma biçimlerini, teknik becerilerin ötesinde, farklı yönlerde açılımlandırmaya itecek gibi görünmektedir. Buradaki yeni ayrışma atmosfer üretme becerisiyle ortaya çıkabilir. YZ'nın meydana getirdiği yaratıcı rekabet, YZ estetiğinin atmosfer üzerinden gelişmesine aracı olabilir.

Kültürel ve bedensel referansların yorumlanabilmesi - Bahsi geçmiş olan 'sanatsal teori atmosferi' ile aktarılan bir anlamın sanatsal üretimler ve tasarım süreçleri için önemi göz ardı edilmemelidir. YZ üretimlerinin bu noktadan uzaklaşması ile doğan sadece biçimsel ve üslupsal kalıpların taklit edilmesi YZ'nın kendine ait bir estetiğinin oluşmasının önünde bir engeldir. Biçimi aşip kültürel ve bedensel referansları da içerebilen ve yorumlayabilen bir anlam estetiğine ihtiyaç vardır. Şu haliyle YZ yeni bir estetik teorisinin kapılarını aralasa da kapıdan tam anlamıyla geçebilmesi için bu tür sorunların çözülmesi elzemdir.

5.2. Yapay Zeka Estetiğine Dair Yapı Taşları

Estetik akıntı - 'Örtük alan' ile bilinen ve bilinmeyen çok boyutlu etkileşimiyle oluşan sonsuz öneriler alanı ortaya çıkmaktadır. Böylelikle durmadan akan bir veri akışı içerisinde tekrarlanması güç üretimler anlık olarak belirir. Durmaksızın başka önerilerin gelmesi ve gitmesi; bir an için sabitlenen fenomenin herhangi bir kalıcılığı imlememesi nedeniyle bu zemine 'estetik akıntı' (aesthetic stream) adı verilebilir. YZ'nın kendine özgü estetiği bu zemin üzerine inşa edilebilir.

Her bilgi istemi gönderildiğinde benzersiz bir sonuç üretilmesinden referans ile Benjamin'in aurasının dönüşümü ile önerilen, dijital aura veya teknolojik aura "örtük alan" tartışmasındaki sonsuz öneriler ağından beslenen bir önermedir. Tartışmalara aura kapsamında başlamanın kısıtlayıcı yanları olabilir. Bunun yerine 'estetik akıntı' zemininden atmosfere doğru giden bir süreç izlenebilir.

Yarı-geçirgen bir estetik - Kısmi telif hakkı konusunun değinildiği gibi gelinen noktada analize kapalı bir süreç olduğu görülmektedir. Ancak konvansiyonel sanat üretimlerinde de genellikle sanatçı yaptığı çalışmayı hangi tekniklerle yaptığını ve ne gibi süreçlerden geçtiğini detaylı bir şekilde açıklamaz. Zaten bunları sözel olarak ifade edebileceğine inansaydı, sanatsal bir üretim yerine doğrudan yazabilirdi. Dolayısıyla bu durum tamamı ile negatif bir reaksiyona tabi tutulmamaktadır. Sanat eserini incelerken kullanılan malzeme vb referanslarla bazı tahminlerde bulunulabilse de YZ üretimlerinde bu türden izlenimlere de imkan verilmemektedir. Rahatsızlık duyulan nokta genellikle burasıdır. Dolayısıyla süreçler katı bir şekilde açıklanmak yerine

atmosferin yapısına benzer bir şekilde bulutsu bir anlatıya dönüştürebilir. Sanatçı veya tasarımcı arka plandaki sürecin denetimi için üretim aşamaları tek tek tutulabilir. Ancak üretimlerin ön yüzündeki "yarı-geçirgenlik" YZ estetiğinin tarif edilmesinde de önemli bir nokta olabilir.

Yapay zekanın ara-fenomen olarak incelenmesi - YZ aktörleri (1) kendi yaratıcı pratiğini genişletmek ve geliştirmek isteyen sanatçılar ve tasarımcılar; (2) sanat veya tasarım pratiğinin anlaşılması ve geliştirilmesine yönelik sistemler ile ilgilenen araştırmacılar; (3) sanatı ve tasarımı deneyimlemeye odaklanan izleyiciler olarak üç gruba dağılıyor gibi görünmektedir. Ancak asıl kurucu öge, bu öznelere birinden ziyade bu öznelere ve üretim pratiklerinin arasında asılı kalan durumdur. Bu konuya yaklaşırken atmosferin hem özne-benzeri hem de nesne-benzeri olarak tarif edilebilen karakterine başvurulabilir (detaylı değerlendirme için: Hatipoğlu & Tokman, 2021). YZ üretimini salt bir çıktı olarak değil, 'yeni estetik' teorisinin birikimlerini esas alarak ara-fenomen olarak bir değerlendirmek anlamlı olacaktır.

Metaforik istemler - Daha önce bahsedildiği gibi, sanat geçmişi olan kullanıcıların gündelik kullanıcılara kıyasla daha çok metafor istemleri ile girişler yaptığı görülmüştür. Dolayısıyla atmosferleri de üretmek için YZ araçlarında metaforlara başvurmak kritik bir öneme sahiptir. YZ estetiğinin öncülü estetik teorilerden farkını ortaya koyan noktalardan biri de metaforik istem tabanlı olması ve metaforları bir araya getirişindeki yenilikçi yaklaşımlar olabilir.

Halüsinatif katmanlar ve alternatif değerlendirmeler - YZ'nin gücü ile imgelemin halüsinatif katmanları artırılabilir. Ancak şuan gündemde olan konu ChatGPT gibi YZ asistanlarının halüsinasyon görmeleri ve gerçek olmayan bilgilerin gerçekmiş gibi sunulmasıdır. Bu haliyle YZ'nin halüsinasyon ile ilişkisi negatif bir tандansta ilerlemektedir. Bu bilimsel çalışmalarda bir problem olması sebebiyle haklı bir negativiteye sahiptir. Ancak sanatsal üretim tabanında bakıldığında imgeleminde yeni kapılar açılabilir. Sonuç ürün yerine sürecin bir parçası olarak görülürse sanatçıyı başka olasılıkları görerek inşa etmeye itebilir. Yaratıcılığa dair farklı yorumlar ortaya konabilir. Bu konu özellikle mekanın tasarımına geldiğinde atmosferik etmenler yeniden değerlendirilmelidir. Atmosferin YZ ile yeni bir estetik katman açması YZ'nin halüsinasyon yatkınlıklarıyla gerçekleşebilir.

Notlar

* Burada "Reflexive Looper"ın çevirisi yapılmıştır. Reflexive kelimesi, reflection kelimesinden gelmektedir. Reflection kelimesi "akış, yankı veya yansıma" gibi kelimelerle çevrilmesine karşın entelektüel düzlemde "tefekür, derinlemesine düşünme"ye karşılık gelmektedir. Ancak bağımsız bir düşünmeye (thinking) kıyasla bizi düşünme konusunda harekete geçirdiği için bir edim de söz konusudur. Yazar, düşünsel bir yansımanın (akışın) edimi olduğu için Türkçe'ye "aksedim"

olarak çevrilmesini önermektedir. Aksedim, yansıma ve düşünmeyi bir edim ile birleştirmektedir. Bu konu detaylı bir biçimde yazarın "Oluklu Mukavva" isimli podcast programında tartışılmaktadır.

KAYNAKLAR

- Abry, P., Wendt, H., & Jaffard, S. (2013). When Van Gogh meets Mandelbrot: Multifractal classification of painting's texture. *Signal Processing*, 93(3), 554-572. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.sigpro.2012.01.016>
- Arielli, E. (2021). *Extended aesthetics: art and artificial intelligence* Proceedings of the European Society for Aesthetics,
- Ash, J. (2013). Rethinking affective atmospheres: Technology, perturbation and space times of the non-human. *Geoforum*, 49, 20-28. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.geoforum.2013.05.006>
- Benjamin, W. (1969 [1935]). The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. In *Illuminations* (pp. 11-37). Schocken Books.
- Boden, M. A., & Edmonds, E. A. (2019). *From fingers to digits: an artificial aesthetic*. MIT Press.
- Böhme, G. (1993). Atmosphere as the Fundamental Concept of a New Aesthetics. *Thesis Eleven*, 36(1), 113-126. <https://doi.org/10.1177/072551369303600107>
- Böhme, G. (1995). *Atmosphäre: Essays zur neuen Ästhetik [Atmosphere: Essays on the new aesthetics]*. Suhrkamp Verlag.
- Cetinic, E., & 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.
- Cevizci, A. (2005). *Felsefe Sözlüğü*. Paradigma Yayıncılık.
- Danto, A. (1964). The artworld. *The journal of philosophy*, 61(19), 571-584.
- Danto, A. C. (1998). *Beyond the Brillo box: The visual arts in post-historical perspective*. Univ of California Press.
- d'Inverno, M., & McCormack, J. (2015). *Heroic versus collaborative AI for the arts* IJCAI'15: Proceedings of the 24th International Conference on Artificial Intelligence,
- Donnarumma, M. (2022). Against the norm: othering and otherness in AI aesthetics. *Digital Culture & Society*, 8(2), 39-66.
- Efros, A. A., & Freeman, W. T. (2001). *Image quilting for texture synthesis and transfer* Proceedings of the 28th annual conference on Computer graphics and interactive techniques, <https://doi.org/10.1145/383259.383296>
- Elgammal, A., Liu, B., Elhoseiny, M., & Mazzone, M. (2017). Can: Creative adversarial networks, generating" art" by learning about styles and deviating from style norms. *arXiv preprint arXiv:1706.07068*.
- Epstein, Z., Hertzmann, A., Creativity, I. o. H., Akten, M., Farid, H., Fjeld, J., Frank, M. R., Groh, M., Herman, L., & Leach, N. (2023). Art and the science of generative AI. *Science*, 380(6650), 1110-1111.
- Fisher, M. (2009). *Capitalist realism: Is there no alternative?* Repeater Books.
- Galanter, P. (2003). What is generative art? Complexity theory as a context for art theory. In GA2003–6th Generative Art Conference.
- Graham, D. J., Hughes, J. M., Leder, H., & Rockmore, D. N. (2012). Statistics, vision, and the analysis of artistic style. *WIREs Computational Statistics*, 4(2), 115-123. <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/wics.197>

- Hatipoğlu, S. C., & Tatlı, C. (2022). Digital possibilities of the atmosphere: Metaverse and hallucinatory image. *Eskişehir Technical University Journal of Science and Technology A - Applied Sciences and Engineering*, 23, 119-130. <https://doi.org/https://doi.org/10.18038/estubtda.1170931>
- Hatipoğlu, S. C., & Tokman, L. Y. (2021). *Atmospheric perception in digital space* ARCHDESIGN '21 / VIII. International Architectural Design Conference, Istanbul.
- Hernan, L., & Dade-Robertson, M. (2016). Atmospheres of digital technology: wireless spectres and ghosts outside the machine. *Digital Creativity*, 27(3), 214-233. <https://doi.org/10.1080/14626268.2016.1210647>
- Hertzmann, A., Jacobs, C. E., Oliver, N., Curless, B., & Salesin, D. H. (2001). *Image analogies* Proceedings of the 28th annual conference on Computer graphics and interactive techniques, <https://doi.org/10.1145/383259.383295>
- Hertzmann, A., Jacobs, C. E., Oliver, N., Curless, B., & Salesin, D. H. (2001). *Image analogies* Proceedings of the 28th annual conference on Computer graphics and interactive techniques, <https://doi.org/10.1145/383259.383295>
- Hong, J.-W., & 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.
- Jing, Y., Yang, Y., Feng, Z., Ye, J., Yu, Y., & Song, M. (2020). Neural Style Transfer: A Review. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 26(11), 3365-3385. <https://doi.org/10.1109/TVCG.2019.2921336>
- Lecoutre, A., Negrevergne, B., & Yger, F. (2017). *Recognizing Art Style Automatically in Painting with Deep Learning* Proceedings of the Ninth Asian Conference on Machine Learning, Proceedings of Machine Learning Research. <https://proceedings.mlr.press/v77/lecoutre17a.html>
- Lyu, Y., Wang, X., Lin, R., & Wu, J. (2022). Communication in human–AI co-creation: Perceptual analysis of paintings generated by text-to-image system. *Applied Sciences*, 12(22), 11312.
- McCormack, J., Bown, O., Dorin, A., McCabe, J., Monro, G., & Whitelaw, M. (2014). Ten questions concerning generative computer art. *Leonardo*, 47(2), 135-141.
- Merleau-Ponty, M. (2002 [1945]). *Phenomenology of perception*. Routledge.
- Nelson, A. (2013). *A spectacular canvas: The 2013 Vivid Sydney Festival kicks off with "play"*. <https://www.knstrct.com/art-blog/2013/05/23/a-spectacular-canvas-the-2013-vivid-sydney-festival-kicks-off> (Erişim tarihi: 05.02.2024)
- Oh, C., Lee, T., Kim, Y., Park, S., Kwon, S., & Suh, B. (2017). Us vs. them: Understanding artificial intelligence technophobia over the google deepmind challenge match. Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems,
- Pachet, F., Roy, P., Moreira, J., & d'Inverno, M. (2013). Reflexive loopers for solo musical improvisation. Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems.
- Pallasmaa, J. (2001). *The architecture of image: Existential space in cinema*. Building Information Ltd.
- Ragot, M., Martin, N., & Cojean, S. (2020). Ai-generated vs. human artworks. a perception bias towards artificial intelligence? Extended abstracts of the 2020 CHI conference on human factors in computing systems.

- Rappe, G. (2020). Digitalisierung, Künstliche Intelligenz und die Macht der Atmosphären [Digitalization, artificial intelligence and the power of atmospheres] [Digitalization, artificial intelligence and the power of atmospheres]. In C. Julmi & B. Wolf (Eds.), *Die Macht der Atmosphären* (ss. 41-59). Karl Alber.
- Ross, L. (1995). Reactive Devaluation in Negotiation and Conflict Resolution. In K. Arrow, R. Mnookin, L. Ross, A. Tversky, & R. B. Wilson (Eds.), *Barriers to Conflict Resolution*.
- Stodolsky, A. (2023). *Walter Benjamin's "aura" in the Age of AI*. The Academy of Performing Arts in Prague.
- Url-1. *Brillo Box (Soap Pads) (Andy Warhol, 1964)*. <https://www.artchive.com/artwork/brillo-box-soap-pads-andy-warhol-1964/> (Erişim tarihi: 08.02.2024)
- Wu, Y., Mou, Y., Li, Z., & Xu, K. (2020). Investigating American and Chinese subjects' explicit and implicit perceptions of AI-generated artistic work. *Computers in Human Behavior*, 104, 106186.