

TÜRK EDEBİYATI

NİSAN
2024

AYLIK FİKİR VE SANAT DERGİSİ

606

DOSYA

EDEBİYAT ve YAPAY ZEKÂ



Yapay Zekâ, Sanat ve Atmosfer

Serkan Can Hatipoğlu

Sözcükleri Görünür Kılmak: Yılanlı Bahçe ve Yapay Zekâ

Cihan Yurdaün

Yapay Zekâ:

Eğitimde Yenilikçi Bir Yolculuk

Serap Uğur

Düş Kurmaktan Kodlamaya

Yapay Zekâ Edebiyatı

Enver Aykol

Kral Öldü Yaşasın Yeni Kral!

Muhammed Atakur

Sanat 3.0

Hakan Demir

TÜRK EDEBİYATI

AYLIK FİKİR VE SANAT DERGİSİ

NİSAN 2024

YIL: 52

SAYI: 606

FİYATI: 100 TL

İÇİNDEKİLER

- 4** **Alev Alıtlı Romanı
Neyi, Nasıl Anlatır?**
Oktay Yivli
- 7** **Huzur** (Şiir)
Tarık Özcan
- 8** **Yapay Zekâ, Sanat ve Atmosfer**
Serkan Can Hatipođlu
- 15** **Sanat 3.0**
Hakan Demir
- 17** **Yeryüzü Mazlumları** (Şiir)
Şahin Kabakuş
- 20** **Yapay Zekâ:
Eđitimde Yenilikçi Bir Yolculuk**
Serap Uđur



- 26** **Sözcükleri Görünür Kılmak:
Yılanlı Bahçe ve Yapay Zekâ**
Cihan Yurdaün
- 32** **Kral Öldü, Yaşasın Yeni Kral!**
Muhammed Atakur
- 33** **Her Gün Yeni Bir Savaş** (Şiir)
Şadi Ođuzhan

Kurucusu

AHMET KABAĞLI

Türk Edebiyatı Vakfı

İktisadi İşletmesi Adına Sahibi

SERHAT KABAĞLI

Genel Yayın Yönetmeni

İMDAT AVŞAR

tedev30@gmail.com

Yayın Kurulu

ÖMÜR CEYLAN

TUBA İŞINSU DURMUŞ

MESUT ŞEN

ALÂATTİN KARACA

GÖKHAN TUNÇ

NECATİ TONGA

A. YAĞMUR TUNALI

TAHSİN YILDIRIM

Yazı İşleri Müdürü

ENVER UĞUR AYKOL

enveraykol@gmail.com

Yazı İşleri Müdür Yardımcısı

SAÂDET ÖRMECİ

saadetormeci@outlook.com

Son Okuma

NURAY ÖRNEK

Grafik Tasarım

ATİLLA CEYLAN

atillaceylan34@yandex.com

Abone ve Satış Sorumlusu

HALİT BAYKAL

Yönetim Yeri

TÜRK EDEBİYATI VAKFI

Divanyolu Cad. No: 14 34122

Sultanahmet-İstanbul

Tel: 0.212 527 50 32 – 526 16 15

Faks: 0.212 512 77 49

www.turkedebiyati.com.tr

tedev30@gmail.com

tedev@turkedebiyati.com.tr

Yazışma Adresi PK 2,

Sirkeci / İstanbul

Yayın Türü: Yerel Süreli

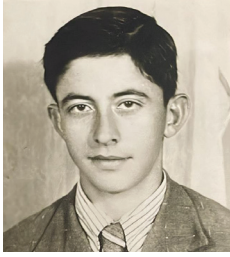
Yayın Kodu: ISSN 1302-1893

35 Düş Kurmaktan Kodlamaya Yapay Zekâ Edebiyatı

Enver Aykol

38 Soruşturma

Necip Tosun; Bâki Ayhan T.; Hayriye Ünal;
A. Ali Ural; Cafer Şen; Sinan Terzi;
Şehnaz Şişmanoğlu; Duygu Akın; Şadi
Oğuzhan; Turhan Yıldırım; Mehmet Berk
Yaltırık; Ahmet Melih Karauğuz



46 Bir Asırlık Çınar: Orhan Türkdoğan

Süleyman Doğan

55 Veda Mektubu (Şiir)

Nurullah Genç

56 İmdat Avşar'ın Hikâyelerinin Düşündürdükleri -II

Sadık K. Tural

63 Seni Sana Kanlar İçinde (Şiir)

Oğuzhan Gündüz

64 İlim Semasından Vakitsiz Kayan Yıldız: Erol Güngör

İsmail Hakkı Tanrıverdi

67 Ona Kırk (Şiir)

M. Sadi Karademir

68 Eleştiri Notları -II

Yusuf Alpaslan Özdemir



72 Kitaplık

- **Kayıp Şairlerden:
Muvaffak Sami Onat**
Seda Alabulut
- **Yaralı Badem Ağacı**
Funda Özsoy E.
- **Kırım Türklerinin
Millî Mücadelesi**
Muhammet Taha Bayraktar
- **Elma Kokusunda
İnsan Hikâyeleri**
İbrahim Akçay
- **Cüret ve Feragat-
Kurmaca / Roman /
Eleştirisinin Söylem
Hudutları**
Dilara Demirbağ
- **Psikanalitik ve Sosyolojik
Bir Okuma Denemesi**
Mehmet Ufuk Demir

ABONE ŞARTLARI

Yurtiçi-Yıllık: 1200 TL, Öğretmen-Öğrenci: 1100 TL, KKTC: 1800, Yurtdışı-Yıllık: 150 EURO, Yıllık/Kurum: 1800 TL, 6 aylık abone bedeli yıllık ücretin yarısıdır. Türk Edebiyatı Vakfı Posta Çeki: 124540, Vakıflar Bankası Beyazıt Şubesi-İstanbul: IBAN TR 63 0001 5001 5800 7268 2473 17, T.C. Ziraat Bankası Cağaloğlu Şubesi - İstanbul: IBAN TR 98 0001 0008 8929 0335 5350 01, Yurtdışındaki okuyucularımız abone bedellerini T.C. Ziraat Bankası İstanbul Cağaloğlu Şubesi, Türk Edebiyatı Vakfı İktisadî İşletmesi, Şube Kodu: 889 IBAN TR 44 0001 0008 8929 0335 5350 03 numaralı Euro hesabına yatırabilirler. Dergiye yazılar elektronik posta yoluyla gönderilir. Yayımlanan yazıların sorumluluğu yazarlarına aittir. Yayın Kurulu dergiye girecek yazılarda gerekli gördüğü düzeltme ve değişiklikleri yapabilir.

© Türk Edebiyatı dergisinde yayımlanan yazı, şiir ve fotoğraflar izin alınmadan iktibas edilemez. Derginin bütün sayılarında yer alan yazı ve şiirlerin dijital ortamda yayımlanma hakkı Türk Edebiyatı'na aittir.

Baskı ve Cilt: ŞENYILDIZ MATBAACILIK SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ

Gümüşsuyu Caddesi Işık Sanayi Sitesi No: 19/C 102 Topkapı-İstanbul • Tel: 0.212 482 47 91 (Pbx) • Sertifika No: 45097

Yapay Zekâ, Sanat ve Atmosfer

Yapay zekâ ile ilgili ivme kazanan teknolojik gelişmeler sanatın icra edilmesinde ve yöntemlerinde köklü değişiklikler yaratabilecek bir güce sahiptir. Bu değişikliklerle doğrudan eşleşmeye çalışmanın sebep olacağı çatışmalar yerine pratiklerimizde denkleşebileceğimiz alanları bulmak daha anlamlı olacaktır. Ardı arkası kesilmeyen yapay zekâ araştırmaları ve uygulamaları, sanat bağlamındaki potansiyeli ve doğacak olası sorunları incelemeyi gerekli hâle getirmiştir. Yapay zekâ ile oluşan yeni üretim pratiklerinin insanlar üzerindeki etkileri dört tema üzerinden değerlendirilebilir:

Estetik ve Kültür: Sanatçıların, sanat eserlerini dijital platformlarda ve yapay zekâ üzerinden nasıl sunacaklarına ve kültürel ifadelerinin nasıl şekilleneceğine odaklanmaktadır.

Mülkiyet ve Telif İlişkin Sorunlar: Sanat eserinin kime ait olduğu sorularını, eser haklarının korunmasını ve adil bir şekilde telif haklarından yararlanılması için gerekli yasal yapıları kapsamaktadır.

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.

Çağdaş Medya Ekosistemi Üzerindeki Etkiler: Sanatçıların dijital dünyada nasıl varlık göstereceklerine, kitlelere nasıl ulaşacaklarına ve bu ortamda nasıl bir etkiye sahip olduklarına dair konuları içermektedir. Bu çalışma bu temaları ve daha fazlasını dikkate alarak kısa değiniler ile yapay zekâ sanat konularına bütüncül bir yaklaşım geliştirmeyi hedeflemektedir.

Sanat Eserlerine Dair Veriler

Yapay zekâ içerisinde bir üretim mekanizmasının gelişmesi için öncelikle verilerle beslenmeye ihtiyaç vardır. Gittikçe artan

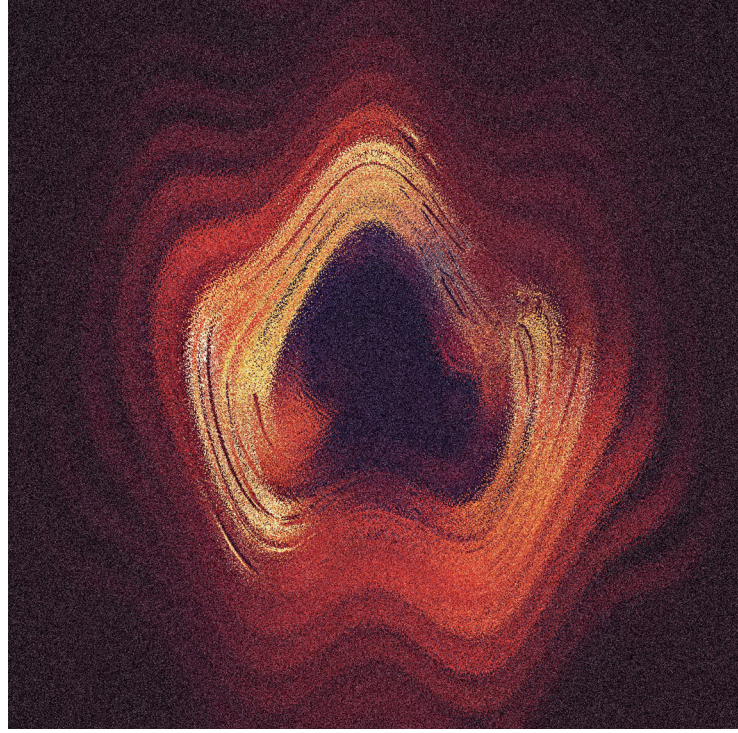
Bilgisayarın sanat icra edip edemeyeceği sorgulanan çalışmalarda, yapay zekâ sanatı ile fotoğrafın icadı arasında paralellikler kurulmuş; sanat ve teknoloji arasındaki iş birliğinin evrimini incelenmiştir. Bu bilgisayar-sanat etkileşimlerine dair tartışmaları takiben, yapay zekânın yenilikçi yanının, kodlar içeren görsellerin bir tür soyutlama ile çok katmanlı hâle getirilmesi olduğu söylenebilir. Burada bir "örtük alan" gündeme gelmektedir. Yapay zekâ ile sanatçının ayırt edici yanı bu alanın tasarımı ve nasıl organize edileceğinde vücut bulmaktadır.

dijitalleşme inisiyatifleri ile çevrim içi ulaşılabilen sanat koleksiyonlarında ciddi bir artış yaşanmıştır. Fiziksel bir eser ile onun dijital karşılığı bambaşka malzemeler içerse de benzer bir bilgi yapısı ile kodlanmaktadır. Dijitalleşmiş koleksiyonların varlığı ileri hesaplamalı yöntemlerin uygulanması açısından gerekli ön koşulu sağlayan bir alan oluşturmuştur.

Dijitalleşen eserin çözümlenmesine dair hesaplamalı yöntemlerde genellikle uzaktan izleme veya yakın okuma yaklaşımını kullanılmaktadır. Yakın okuma (görsel stilometri ve hesaplamalı sanatçı kimlik doğrulaması gibi işlemler ile) bir çalışmanın belirli yönlerine odaklanmayı gerektirmektedir. 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. Bu çalışmada aşırı teknik bilgi yüklemesi yapılmaması ve çalışmanın odak noktasının dağılması için ele alınmayacak olsa da araştırmak isteyenler için teknik süreçlere dair bazı anahtar kelimeler verilebilir: Otomatik sınıflandırma, nesne tespiti, benzerlik alımı, çok-modlu temsiller, hesaplamalı estetik, sanat tarihinden keşifler.

Teknolojideki Dönüm Noktaları

Bilgisayar tabanlı görme ve görselleştirme araştırmalarında son yıllarda birçok işleme ve doku sentezi algoritması geliştirilmiştir. Bu algoritmalar girdilere ressam veya eskiz biçimi gibi koşulların tanımlanmasıyla görüntüyü çeşitli şekillerde değiştirmeyi hedeflemiştir. Bu çalışmalar 2000'lerin başına dayansa da 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 halüsi-



natif görseller oluşturulmaya başlanmış ve bu biçim dijital sanat üretimlerinde popülerlik kazanmıştır. Devamında 2016 yılında NST (Neural Style Transfer) ile YAPAY ZEKÂ'nın dijital sanat üretimlerinde kullanılması yaygınlık kazanmıştır. Bu araç ile görüntünün içeriği ve stili ayrıştırılıp yorumlanabilir hâle 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 hâlihazırda 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 yapay zekânın ürettiği işlerin ayırt edilememeye başladığı görülmüştür. 2021’de OpenAI, metinlerden görüntüler oluşturan DALL-E uygulaması ile yapay zekânın sanat üretiminde kullanılmasına yönelik bir çığır açmıştır. Bu inisiyatifi takiben 2022 yılında da benzer bir etki yaratan Midjourney platformu kurulmuştur. Bu aşamalar yapay zekâ aracılığıyla sanatın gidişatına dair önemli bir trendin izleğini oluşturmaktadır.

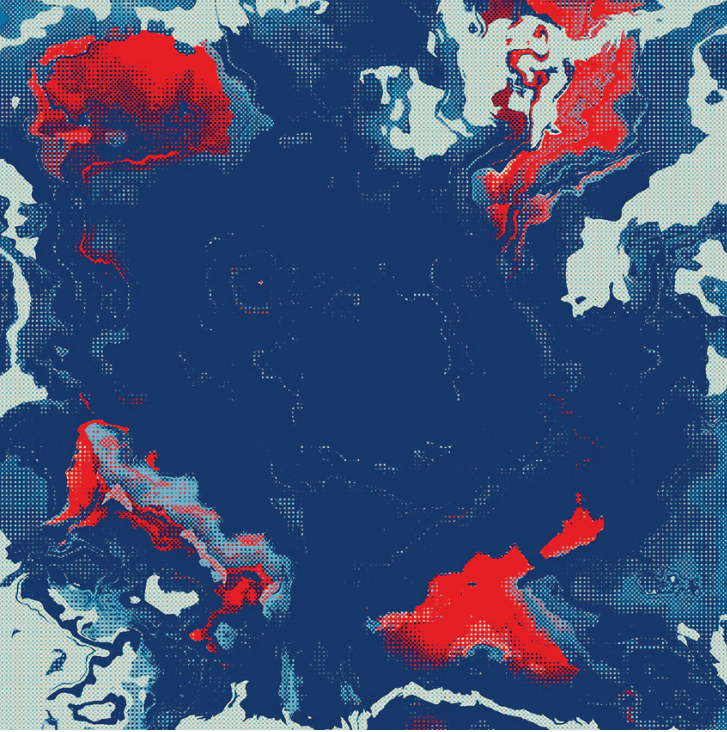
Sanatın Yapay Zekâdaki Yenilikçi Yanı

Üretken Sanat (Generative Art) kavramı ile sanatın teknolojiyle kesişiminde çeşitli adımlar atılmış ve yenilikçi yanları üzerine düşünülmüştür. Ancak yapay zekâ ile sanat alanında açılan yenilikler yeni bir boyut kazanmıştır. Hertzmann ve diğerleri, bilgisayarın sanat icra edip edemeyeceğini sorguladığı çalışmasında yapay zekâ sanatı ile fotoğrafın icadı arasında paralellikler kurmuş; sanat ve teknoloji arasındaki iş birliğinin evrimini incelemiştir. Bu bilgisayar-sanat etkileşimlerine dair tartışmaları takiben, yapay zekânın yenilikçi yanının, kodlar içeren görsel-

lerin bir tür soyutlama ile çok katmanlı hâle getirilmesi olduğu söylenebilir. Burada bir “örtük alan” (latent space) gündeme gelmektedir. Örtük alan, bilinen ve bilinmeyen çok boyutlu etkileşimiyle oluşan sonsuz öneriler alanına işaret eder. Yapay zekâ ile sanatçının ayırt edici yanı bu alanın tasarımı ve nasıl organize edileceğinde vücut bulmaktadır. Bu bakış açısında makine ile sanatçının iş birliği kurması esas alınmaktadır. Fakat yapay zekâ ile bu tür bir iş birliğinden daha farklı ilişkiler de kurulabilmektedir.

Yapay Zekâ ile Etkileşimler

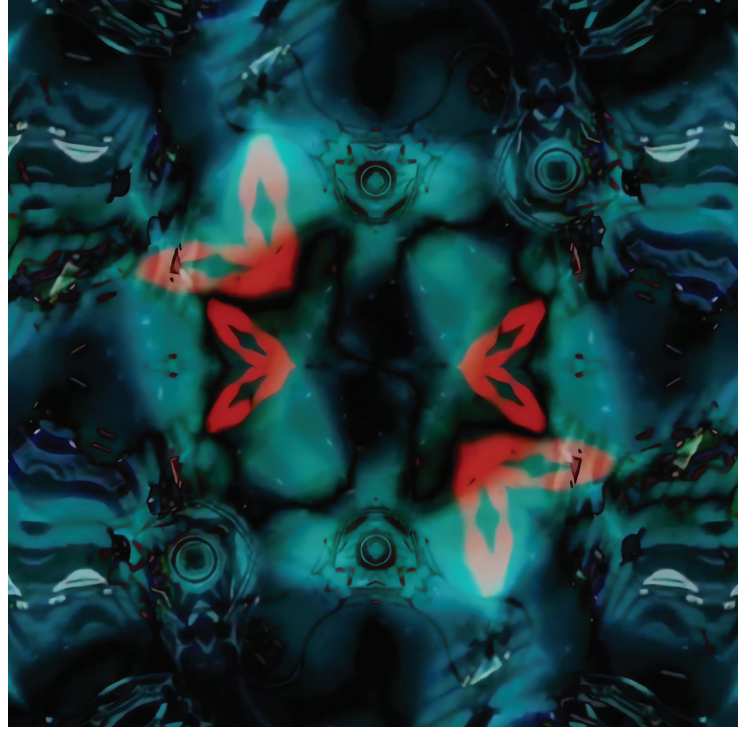
Yapay zekâ ile sanat üretiminde üç temel perspektif yer almaktadır: Kendi yaratıcı pratiğini genişletmek ve geliştirmek isteyen sanatçılar; sanat pratiğinin anlaşılması ve geliştirilmesine yönelik sistemler ile ilgilenen araştırmacılar; sanatı deneyimlemeye odaklanan izleyiciler. d’Inverno ve McCormack, bu üç perspektifi de kapsayacak şekilde, yapay zekâ ve sanat arasındaki ilişkinin doğasını iki karşıt konsept ile ele alır: Kahraman YAPAY ZEKÂ (Heroic AI) yazılımın tek yaratıcı kahraman rolünü üstlendiği durumu tanımlarken, İş Birlikçi YAPAY ZEKÂ (Collaborative AI) sistemin insanların yaratıcı faaliyetlerini desteklediği, kışkırttığı veya bu türden faaliyetlere zorladığı durumu tarif etmektedir. Kahraman yapay zekâ, sanatçının veya programcının doğrudan müdahalesi olmadan, sanatın özerk bir şekilde üretildiği 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. İş birlikçi yapay zekâ, sanatçıların bireysel veya kolektif çalışmalarını artırmak için tasarlanan sistemlerdir. Bu modelin daha iyi anlaşılması için “Aksedimsel Döngü Üreticisi” isimli uygulama örnek verilebilir. 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 için de ku-



rulabilir. İş birlikçi yapay zekâda yaşanabilecek olası sorunlar teknolojiyle çalışma süreçlerinde etkileşim, akış ve geri bildirim gibi konuları anlamakta çekilen güçlükler olabilir.

Yapay Zekâya Dair İzlenimler ve Deneyimler

Gelelim yapay zekâ üretimlerine verilen tepkilere ve izlenimlere. Elgammal ve diğerleri, 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 yapay zekâ ile üretilen çalışmaların insanlar tarafından üretilmediğini düşünmüştür. Ancak Hong ve Curran 288 katılımcıyla yürüttükleri araştırmada daha farklı sonuçlar bulmuştur. Yapılan anket çalışmalarının sonucu insan-yapay zekâ 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 yapay zekâ üretimlerinin Turing testini henüz geçemediğini tespit etmiştir. Wu ve diğerleri, yapay zekâ ve insan üretimi şiir ve resimlerin algılanışı ile ilgili bir araştırma yapmıştır. Sonuçlara göre ABD katılımcıları hem açık hem de örtülü olarak, yapay zekâ üretimlerine insan üretimlerinden daha eleştirel yaklaşmıştır. Çinli katılımcıların ise insan içeriklerine yapay zekâ içeriklerinden daha fazla değer verdiği görülmüştür. Ragot ve diğerleri, yapay zekâ içeriklerinin insan içeriklerine göre algılanmasında olumsuz bir ön yargı olduğunu gözlemlemiştir. Başka bir deyişle, yapay zekâ 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 yapay zekâ üretimindeki teknik özelliklerin şu anda manzara üretimi için portrelerden daha



gelişmiş olduğu çıkarımı yapılabilir. Yapay zekâ üretimlerine geliştirilen olumsuz ön yargıda teknofobi, makinelere duyulan kaygı ve tepkisel değersizleştirme eğilimlerinin payı olabilir.

Lyu ve diğerleri, sanatçı olanlar ve olmayanları bir arada incelediği bir araştırma yapmıştır. Yaptıkları kapsamlı çalışmada sanatçıların yapay zekânın kontrol etkisinden memnun olduklarını, hatta kontrolü gereğinden fazla sisteme verdiklerini düşünmektedirler. Yapay zekâ üretiminin rastlantısallığı ve çeşitliliği nedeniyle sanatçılar, araçları eskisi gibi kontrol etme becerisine yönelik bir güvensizlik yaşamaktadırlar. Görsel deneyimi fazla olan sanatçılar yapay zekâ resimlerindeki benzerlikleri tanımlayabildiklerini ve yeteri kadar özgün olmamakla ilgili bir sorunu olduğu düşünürken, görsel deneyimi az olan üreticiler aksini düşünmeye daha eğilimli çıkmıştır. Yapay zekâ 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 olmayan-

ların (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 aşmış kendilerini yaratıcı yollarla ifade edilmeye 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.

Yapay Zekâ ile Üretilen Eserin 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 yapay zekâ 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 yapay zekâ eserinin üretimi, tanıtımı ve satışı sırasında dikkate alınması gereken etik konuları gündeme getirmiştir. Yapay zekâ eseri beklenmedik fiyatlara satıldığında satıştan elde edilen kârın sahibinin kim olacağı sorgulanmaya başlanmıştır.

Mevcut durumda satışı yapılan yapay zekâ tabanlı eserlerin sahipliği yapay zekâ tekniklerini kullanarak üreten sanatçıya atfedilmektedir. Bir fotoğrafta atfın fotoğraf makinesine verilmesi anlamlı bulunmasa da yapay zekâ süreçlerinde durum, fotoğraf makinesinin salt araç olmasına kıyasla daha karmaşıktır. Yapay zekâ eserinin 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 hâle getirmektedir. Dolayısıyla sanatın icra edilme sürecindeki tüm kat-

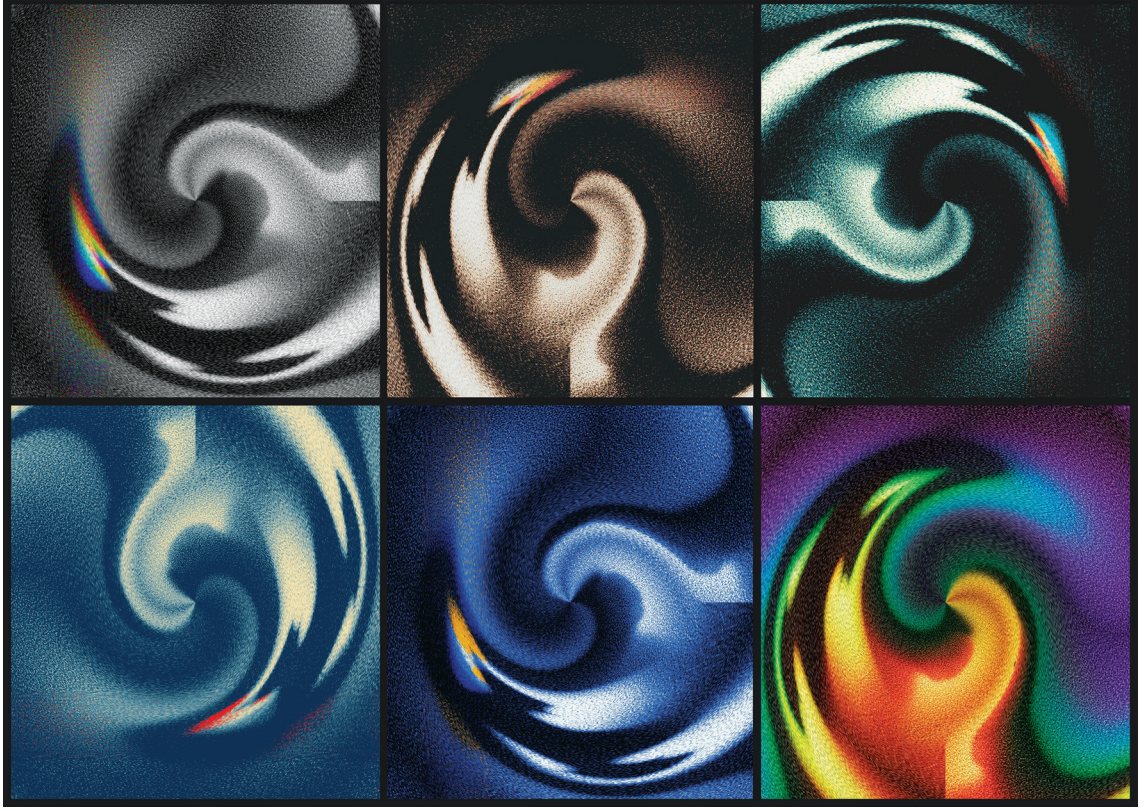
kıların bir çeşit dökümünün yapılmasına ihtiyaç vardır. Ne var ki sanatçının yaratıcı süreçlerinin her aşamasını açık bir şekilde sunması, ortaya çıkan eserin sanat eserinden ziyade teknik bir ürün olarak algılanmasını tetikleyeceği için pek de istenilen bir durum olmayabilir.

Sona Gelirken: Estetik Deneyim ve Atmosfer

Yapay zekâ-sanat ilişkisinin potansiyellerine ve olası sorunlarına genel hatları ile değindikten sonra metni daha spesifik bir alana çekip yayın aşamasında olan bir çalışmamızın konusuna temas ederek sonlandırabiliriz: Estetik deneyimin yapay zekâ ile dönüşüm süreçleri.

Estetik teori 1990'lı yıllara kadar tekil nesnenin kendisine ve içeriğine odaklanmıştır. Böhme “yeni estetik” önerisi ile eserin kendisine değil deneyime odaklanan bir estetiği ortaya koymuştur. Böhme tekil nesneyle ya da bir işle değil, atmosferle ilgilenmiştir. Atmosferler, belirsiz hâllerinden 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, mekâna yayılma şekliyle karakterize edilmektedir. Böylelikle estetik teori mekânsal katmanlar edinmiştir.

Yeni estetikte gerçeklik, bir mekâna girildiğinde hissedilen şeye işaret eder. Bu, gerçekten deşifre edemediğimiz, ancak basitçe bir şeyin varlığı olarak tanıyabildiğimiz bir şeyin mevcudiyeti anlamına gelmektedir. Bu mevcudiyet; nesnelerin renkleri, malzemeleri gibi maddi referanslarla tanımlanmasının ötesine geçilmesini sağlamaktadır. Atmosferin merkeze alınmasıyla duyular hiyerarşisine bağlı olmayan bir estetik anlayışı oluşmuş; duysal deneyimin çok-katmanlı bir yapı oluşturmasına imkân verilmiştir. Böhme'ye göre 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 önemi değiştirmiştir. Dahası, “ara” (in-between) fenomenler olarak atmosferler, özne ve nesnenin bir buluşma noktasını somutlaştırmaktadır. Özne-nesne ikiliği atmosferde algılayan ve algılananın ortak gerçekliği olarak çözünmektedir.

Görünen o ki dünyayı algılama biçimlerinde bu iki önemli adımdan sonra üçüncü bir aşamaya geçilmektedir. Teknolojideki Dönüm Noktaları bölümündeki görsel üretim sistemlerindeki gelişmeler ve 2022 yılında OpenAI tarafından ChatGPT'nin açık kaynak olarak sunulması bu öngörüğü desteklemektedir. Yapay zekânın eşliğinde yeni estetik tartışmaların kapısı aralanmıştır. Yapay zekânın atmosfer ile nasıl ilişkileneceğini ve estetik teoriyi nasıl dönüştüreceğini bu süreçte hep beraber deneyimleyeceğiz.

* Yayındaki görseller Gamze Şensoy'un çalışmalarının yazarla beraber yapılmış bir seçkisidir.

¹ Epstein, Ziv, Aaron Hertzmann, Laura Herman, Robert Mahari, Morgan R Frank, Matthew Groh,

Hope Schroeder, ve diğerleri. “Art and the Science of Generative Ai: A Deeper Dive.” arXiv preprint arXiv:2306.04141 (2023).

² Lecoutre, Adrian, Benjamin Negrevergne, ve Florian Yger. “Recognizing Art Style Automatically in Painting with Deep Learning.” Proceedings of the Ninth Asian Conference on Machine Learning, Proceedings of Machine Learning Research, PMLR, 2017.

³ Abry, P., H. Wendt, and S. Jaffard. “When Van Gogh Meets Mandelbrot: Multifractal Classification of Painting's Texture.” Signal Processing 93, no. 3 (2013/03/01/ 2013): 554-72. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.sigpro.2012.01.016>. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0165168412000308>; Graham, Daniel J., James M. Hughes, Helmut Leder, and Daniel N. Rockmore. “Statistics, Vision, and the Analysis of Artistic Style.” WIREs Computational Statistics 4, no. 2 (2012): 115-23. <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/wics.197>. <https://wires.onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/wics.197>.

⁴ Hertzmann, Aaron , Charles E. Jacobs, Nuria Oliver, Brian Curless, and David H. Salesin. “Image Analogies.” Proceedings of the 28th annual conference on Computer graphics and interactive techniques, Association for Computing Machinery, 2001.; Efros, Alexei A., and William T. Freeman.

- "Image Quilting for Texture Synthesis and Transfer." Proceedings of the 28th annual conference on Computer graphics and interactive techniques, Association for Computing Machinery, 2001.;
- 5 Jing, Y., Y. Yang, Z. Feng, J. Ye, Y. Yu, and M. Song. "Neural Style Transfer: A Review." IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics 26, no. 11 (2020): 3365-85. <https://doi.org/10.1109/TVCG.2019.2921336>.
- 6 McCormack, Jon, Oliver Bown, Alan Dorin, Jonathan McCabe, Gordon Monro, and Mitchell Whitelaw. "Ten Questions Concerning Generative Computer Art." Leonardo 47, no. 2 (2014): 135-41.; Galanter, Philip. "What Is Generative Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory." Paper presented at the In GA2003-6th Generative Art Conference, 2003.
- 7 Hertzmann, Aaron, Charles E. Jacobs, Nuria Oliver, Brian Curless, and David H. Salesin. "Image Analogies." Proceedings of the 28th annual conference on Computer graphics and interactive techniques, Association for Computing Machinery, 2001.
- 8 Cetinic, Eva, and James She. "Understanding and Creating Art with Ai: Review and Outlook." ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications (TOMM) 18, no. 2 (2022): 1-22.
- 9 d'Inverno, Mark, and Jon McCormack. "Heroic Versus Collaborative Ai for the Arts." IJCAI'15: Proceedings of the 24th International Conference on Artificial Intelligence, 2015.
- 10 Burada "Reflexive Looper"ın çevirisi yapılmıştır. Reflexive kelimesi, reflection kelimesinden gelmektedir. Reflection kelimesi "akış, yankı veya yansıma" gibi kelimelerle çevrilmesine karşın entelektüel düzlemde "tefekkür, 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. Podcast dinlemeyi sevenlerin göz atması önerilmektedir.
- 11 Pachet, François, Pierre Roy, Julian Moreira, and Mark d'Inverno. "Reflexive Loopers for Solo Musical Improvisation." Paper presented at the Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 2013.
- 12 Elgammal, Ahmed, Bingchen Liu, Mohamed Elhoseiny, and Marian Mazzone. "Can: Creative Adversarial Networks, Generating" Art" by Learning About Styles and Deviating from Style Norms." arXiv preprint arXiv:1706.07068 (2017).
- 13 Hong, Joo-Wha, and Nathaniel Ming Curran. "Artificial Intelligence, Artists, and Art: Attitudes toward Artwork Produced by Humans Vs. Artificial Intelligence." ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications (TOMM) 15, no. 2s (2019): 1-16.
- 14 Wu, Yuheng, Yi Mou, Zhipeng Li, and Kun Xu. "Investigating American and Chinese Subjects' Explicit and Implicit Perceptions of Ai-Generated Artistic Work." Computers in human behavior 104 (2020): 106186.
- 15 Ragot, Martin, Nicolas Martin, and Salomé Cojean. "Ai-Generated Vs. Human Artworks. A Perception Bias Towards Artificial Intelligence?" Paper presented at the Extended abstracts of the 2020 CHI conference on human factors in computing systems, 2020.
- 16 Oh, Changhoon, Taeyoung Lee, Yoojung Kim, So-Hyun Park, Saebom Kwon, and Bongwon Suh. "Us Vs. Them: Understanding Artificial Intelligence Technophobia over the Google Deepmind Challenge Match." Paper presented at the Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 2017.
- 17 Ross, Lee. "Reactive Devaluation in Negotiation and Conflict Resolution." In Barriers to Conflict Resolution, edited by K. Arrow, R. Mnookin, L. Ross, A. Tversky and R. B. Wilson. New York, 1995.
- 18 Lyu, Yanru, Xinxin Wang, Rungtai Lin, and Jun Wu. "Communication in Human-Ai Co-Creation: Perceptual Analysis of Paintings Generated by Text-to-Image System." Applied Sciences 12, no. 22 (2022): 11312.
- 19 Cetinic, Eva, and James She. "Understanding and Creating Art with Ai: Review and Outlook." ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications (TOMM) 18, no. 2 (2022): 1-22.
- 20 Hatipoğlu, Serkan Can, and Ezgi Çavuş. "Estetikte Yeni Katmanlar: Yapay Zekâ Ve Atmosfer Tartışmalarına Giriş." MSTAS2024 (Mimarlıkta Sayısal Tasarım Sempozyumu), Balıkesir, 2024.
- 21 Böhme, Gernot. Atmosphäre: Essays Zur Neuen Ästhetik [Atmosphere: Essays on the New Aesthetics]. Frankfurt: Suhrkamp Verlag, 1995.
- 22 Böhme, Gernot. "Atmosphere as the Fundamental Concept of a New Aesthetics." Thesis Eleven 36, no. 1 (1993): 113-26. <https://doi.org/10.1177/072551369303600107>. <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/072551369303600107>. ♦