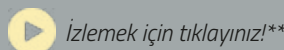


ALGORİTMİK KANVAS: YAPAY ZEKA, GREENAWAY VE İMRENME HAKKINDA BİR VIDEO MAKALE

ALGORITHMIC CANVAS: A VIDEO ESSAY ABOUT AI, GREENAWAY AND ENVY



İzlemek için tıklayınız! **

Ahmet Batuhan TOĞAÇ*

Key Words:

Artificial intelligence,
Film language,
Cinematic intelligence,
Peter Greenaway.

Anahtar Kelimeler:

Yapay zeka, Film dili,
Sinemasal zeka,
Peter Greenaway

Yapay zekanın sinemadaki temsillerinin genellikle bilim kurgu filmlerinden ibaret olduğu varsayılır. Yapay genel zeka kavramsallaştırması, sınırlı yapay zekalar karşısında problem çözme yeteneklerinin çeşitli ve geliştirilebilir yapay zekalar/makineler için kullanılmaktadır. Bu video makalenin odağı, yapay zeka teknolojilerinin sinemasal bir zeka adına işlevinin olup olmadığıdır. Sinema için bu kavram, film dili unsurlarını kullanan bir zeka olarak tanımlanabilir mi? Bu konu için rehber olarak Peter Greenaway alınmıştır. Zira Greenaway sinemayı, hikaye anlatıcılığından ziyade görüntü tasarlama aracı olarak görür. Yapay zeka teknolojilerinin sinemasal zeka adına nasıl kullanılacağı sorusu için Greenaway'in yapıtlarını benimseyen film dilinin unsurlar, bu video makale çalışmasında yapay zeka teknolojisiyle yeniden yaratılmış/dönüştürülmüştür. Yapay zeka programları, Greenaway'i nasıl tanımlıyor? Ayrıca video kurgusunu hazırlarken, Greenaway'de ne görüyorum? Onun stilinden edindiğim materyalleri yapay zeka programlarıyla aracılığıyla işlemeye başladığımda Greenaway'i yeniden nasıl yaratabilirim? Sinemasal zekanın nasıl kullanılacağı hakkında bu sorular ışığında tartışılırken, yapay zeka teknolojilerinin film yapma ve sinema üzerine düşünme süreçlerini nasıl etkileyebilme ihtimalleri değerlendirilmiştir.

ÖZET

ABSTRACT

Artificial intelligence (AI) representation in cinema are often assumed to consist of science fiction films. Artificial general intelligence conceptualization is used for artificial intelligences or machines that have diverse and developable problem-solving capabilities in the face of limited artificial intelligences. This video essay is focus whether AI technologies function in the name of a cinematic intelligence. Can this concept for cinema be defined as an intelligence that uses elements of film language? Peter Greenaway has been taken as a guide for this survey. Because Greenaway considers cinema as an art of designing images rather than storytelling. The elements of the film language, which adopts Greenaway's artificialities for the question of how to use AI technologies in the name of cinematic intelligence, are recreated/transformed with AI technology in this video article study. How do AI softwares define Greenaway? Also, when I'm editing the video, what do I see in Greenaway? How can I recreate Greenaway when I start processing the materials I have acquired from his style through AI softwares? While discussing how to use cinematic intelligence in the light of these questions, the possibilities of how AI technologies can affect the processes of filmmaking and thinking about cinema are evaluated.

*Marmara Üniversitesi, Doktora Öğrencisi

**<https://cinearji.com/algorithmik-kanvas-yapay-zeka-greenaway-ve-imrenme-hakkinda-bir-video-makale/>

DESTEKLEYİCİ METİN

Yapay zeka teknolojisi ile film yapılabilir mi, ya da bu filmin estetik değeri nasıl ve neye göre ölçülebilir? İnsan ve makine etkileşimindeki temel çelişkiler, makinelerin insan hayatına olan gündelik etkisinden başlayıp kültür hayatına kadar genişletilebilir. Yukarıdaki retorik sorunun belli cevapları olsa bile, yapay zeka teknolojiyle üretilmiş filmler gerçekleştirilmekte ve bu teknoloji sinemanın çeşitli alanlarında destekleyici unsur olarak kullanılmakta, insanların yapay zekadan beklentisi ve endişesi her gün yeni katmanlar kazanmaktadır. Şimdiye dek yapay zeka teknolojisinin sinema sektöründe en yaygın kullanımı dijital platformlarda karşımıza çıkar ki bu da internet teknolojisiyle ilişkilidir. Bu çalışmanın odağı ise yapay zeka teknolojilerinin sinemasal bir zeka adına bir işleve sahip olup olamayacağıdır. Bunu araştırmak için hazırlamakta olduğum Algoritmik Kanvas isimli video denemem ile Peter Greenaway'ın filmleri ve sinema hakkındaki düşünceleri rehber alıp, yapay zeka teknolojilerinin film yapımına getireceği ihtimaller üzerine düşünmemi içerir.

Yapay zekanın sinemadaki temsillerinin genellikle bilim kurgu filmlerinden ibaret olduğu varsayılır. Bir robot bedenine sahip ya da yalnızca işlemciden ibaret olsun, yapay zeka veya yapay zekanın öncüllerinin sinemadaki konumu, bilim kurgu filmlerine teslim edilmiştir. Sıklıkla edebi eserlerden faydalanan bu filmler, popüler sinemanın dolayısıyla klasik anlatı sinemasının ürünleridir (Filmsite, 2022). Sinemanın sanat olduğu tartışmasının yanı sıra, sinema sanatının araçlarını gösteren ve sinema üzerine düşünen filmler, yapay zekayı bilim kurgu filmlerine teslim eden kanonu sarsabilir. Özdüşünsel filmler arasında yapay zekayı temsil etmekle kalmayıp "yapay sinemasal bir zekayı" kurgulayan Dziga Vertov'un 1929 yapımlı Film Kameralı Adam (Man with a Movie Camera) filmi ve Vertov'un Sine-Göz hareketi bu konuda başlangıç noktası kabul edilebilir.

Yapay zekayla ilgili literatüründen referans alınan yapay sinemasal zeka kavramsallaştırması, yapay zekaların biçimlerini ayırt edilmesiyle ilişkilidir. Ferhat Zengin'in (2022) araştırmasına göre literatürde genellikle sınırlı yapay zeka ya da yapay genel zeka olarak iki ayırmadan söz edilmektedir. Sınır olan belirli problem çözme becerisine sahip olan yapay zeka cinsidir. Yapay genel zeka ise çok yönlü zekaya sahip geleceğin ideal teknolojisine atıftır. Shane Legg, Mark Gubrud ve Ben Goertzel isimli araştırmacıların yaygınlaştırdığı bu kavramdaki beceriye sahip yapay zekaların zekasını insan kadar kullanabilmesi anlaşılmaktadır. İster sınırlı ister yapay genel zeka seviyesine sahip olsun, yapay zekayı insan merkezli zeka gibi tanımlayarak geçmişteki teknolojilerden ayıran temel etken, makine öğrenmesidir. Bu da makineleri yalnızca insanlar tarafından kontrol edildiğinde çalışan veya onlara verilen görevleri tekrarlar halinde yapabilen aygıtlar olmaktan çıkarak, görevleri öğrenerek nasıl yapacakları konusunda performanslarını artıran ürünler haline getirir (Zengin, 2022, s. 44-46).

Yapay zeka tartışmalarında Jean Baudliard ise insanın makine karşısında aldığı çelişkili konumu inceler. Bir yandan insanlar yapay zekalar sayesinde düşünce sorunu ve sorumluluğundan kurtulacağına inanırken diğer taraftan aynı yapay zekalar karşı tutsak olma endişesi taşıdıklarını belirtir. Bu çelişkiyi çözmek için yapay zeka kavramına eleştirel bakmayı önerir. Zira bu tip zekalar, örneğin internetteki veriler arasında saniyeler içinde insanın ulaşamayacağı veriyi derleyebilmektedir.

Bu bakımdan yapay zeka makinelerinin sanallığının, eriştiği sınırsız bilgiyi işleyerek düşünceyi sonsuz bir geciktirim alanında sabitlemesiyle ortaya çıktığını. İnsanın yapay zekaya karşı çelişkisi, onun tekniğiyle savaşmasından gelir, halbuki insan düşünce alanında mücadele etmeyi sürdürmelidir. Ancak bu şekilde insanın icat ettiği makineler karşısında özgürlüğünün yeniden farkında olacağını belirtir (Baudliard, 2012, s. 114-121).

Vertov, çalışmalarında kamerayı özgürleştirmekten bahseder (2007, s. 16). Kamera özgürleşirken bir bakıma onun kaydettiklerini izleyen seyirci de özgürleşecektir. Vertov'un yukarıda bahsedilen filminin giriş sekansından sonra gelen sahnede, sinema salonunda koltukların kendiliğinden açılması ve seyirci davet etmesi de bu makineleşme ve özgürleşmeyle özdeş konumdadır. Özgürleşen seyirci, içinde buldukları filmi seyretmeye başlar. Filmin sonlarına doğru ise özgürleşen kameranın, kendi otonomisini kazandığı görülür.

Bu özgürleşme yine sinema salonunda olduğu gibi makineleşmenin vurgusunu içermektedir. Kameranın gözünün, insanın gözünden üstün olduğunu belirten Vertov (2007, s. 82), bu sahneyle kamera aygıtının gözlem yapabilmek için bir insana ihtiyacı olmadığı gösterir. Robert Stam de Vertov için film yapım sürecini kamera önüne taşınmasıyla, sinemasal izlerin film materyaline kazındığını belirtir. Bu şekilde Vertovyen belgeselin sadece gerçeğe ayna tutan bir yapısı olmadığı, sinemanın karmaşık anlamlandırma pratiğini film yapmanın unsurlarıyla harmanlandığı belirtilir (Stam, 1992, s. 80-81). Film Kameralı Adam'dan kameranın otonomisini kazandığı sahnede, Vertov'un kamera aygıtı kurgu yoluyla makine öğrenmesi yaşayarak, yani film dilinin temel görsel elementlerini kullanarak bir yapay zeka temsiline erişir. Yapay sinemasal bir zeka kavramsallaştırması da tam olarak bu yüzden seçilmiştir. Sinemadaki görsel tasarım unsurlarını kullanarak otonomisini kazanan ve bu sayede sinemayı sinemasal yöntemle düşünen bir zeka. Vertov'da insan yerine konulan fütüristik ya da düşünen aygıt, bireysellik yerine yüceltilen kitlelerin gücüyle ilişkilidir. Bu makine özgürleşme düşünceleri, Sovyetlerde yaşanan devrimden bağımsız görülemez (Vertov, 2007, s. 63). Fakat filmlerinde ve kuramında sinemanın unsurlarıyla kurduğu bağlantı, sinemadaki özdüşümsel varlığı ile de yol göstericidir.

Peter Greenaway de sinema alanında çalışırken ilk mesleği kurguculuktur. İngiliz Merkez Enformasyon Dairesi'nde (Central Office of Information) tanıtım filmi görünümdeki propaganda görüntülerini kurguladığını belirtir (Greenaway, 1988/2014, s. 70). Bu kurguculuk deneyiminin, onun sinemasında var olan estetiği de büyük oranda getirdiği yine kendi sözlerinden anlayabiliriz. Sette, sinemayla ilgili olmayan bir sürü şeyle ilgilenmek zorunda kaldığı için film çekimlerinde bir yönetmen olmayı bir kreş görevlisi ya da rahip gibi davranmakla tanımlar. Fakat kurgu aşamasını, filme yeniden sahip olduğu zaman diye niteler (Greenaway, 1990/2014, s. 115-116). Söz konusu sahip olma vurgusu, video denemeler konusunda sıklıkla dile getirilen dokunsallık veya haptik bakış gibi kavramları çağırıştırır. Bu durum görsel işitsel bir materyale sahip olan sinema üzerine düşünen filmin eleştirisinin de özellikle görsel işitsel biçimde yapılmasıyla ilişkilendirilir (Gürkan, 2022). Greenaway için dokunsal yaklaşım sadece sinemayla sınırla kalmamış, görsel ifade tarzını en uygun şekilde yaratacağını düşündüğü alanlarda da materyallere dokunmakla genişletmiştir.

Sergi küratörlüğü ve buradaki yeni görüntüleme tekniklerinde gerçekleştirdiği faaliyetlerle, "sinemanın ele alması mümkün olmayan şekillerde zaman ve düşünce" şekillerini bu yeni teknolojiler aracılığıyla bulduğunu belirtir (Greenaway, 1997/2014, s. 218). Dolayısıyla materyale sahip olmak, en azından dokunabilmek "sinemanın karmaşık anlamlandırma pratiğine" film diline ait unsurlarla eleştirel biçimde yeniden yaklaşma fırsatını sağlayacaktır.

Greenaway sinemanın ifade araçları içinde anlatı gücünü kuvvetli görmez. Yani sinemayı, hikaye anlatmak için değil görüntü tasarlamak için kullandığını belirterek, anlatıyla ilgilenecek kişilerin yazar olması gerektiğini ileri sürer. Bu durum yönetmenin, ressam geçmişiyile ilgili olsa da kendi filmlerin güçlü bir anlatıya sahip olmadığı anlamına da gelmez. Zira o da filmlerinin bir paradoks sineması olduğunu kabul etmektedir. Yine de anlatı konusunda kurduğu bağlantıda, yazarlık ile kitap arasında tek yönlü bir sahiplik ilişkisi kurmaz.

Ona göre kitabı beden, bedeni de kitap olarak metaforik biçimde algılamak gerekmektedir. Kitabı, yalnızca anlatının aracı olarak kabul etmek yerine yazarın kullandığı materyalden fazlası olarak görür. Bu görüşlerini ise Asya kaligrafi sanatıyla somutlaştırır. Özellikle Japon resimli edebiyatında (kibyōshi) yer alan görüntülerin metinlerle harmanlanmış şekilleri, metni ve görüntüyü bir bütün haline getirdiği görüşündedir. Batı medeniyetinin görsellik ve metinsellik arasında yarattığı ayırımı, yirminci yüzyılda sinemayla yıkılabilme potansiyeli olsa da bu konuda başarısız olunduğu belirtir (Greenaway, 1997/2014, s. 219-220). Söz konusu bütünleşmeyi önce dijital manipülasyon teknikleriyle daha sonra bedensel performansa dayalı şekilde yaratan Prospero's Books (1991) ve The Pillow Book (1996) isimli filmleri, bu video denemede de referans alacağım Greenaway filmlerinin başında gelir.

Greenaway sineması diye tanımlayan filmlerin temel özellikleri, biçimsel tasarımları belirginleştiren estetik bakış açısıdır. Bu estetik gerçekçi olmaktan çok biçimselliğin getirdiği yapaylığa sahiptir. Yapaylık, Greenaway'ın belittiği şekliyle filmin her saniyesinde biçim ve beceri konusunda verilen kararlara bağlıdır. Kendi sinemasal zevkinin de "yapaylıklarını kabul eden filmlerden" yana olduğunu belirtir (Greenaway, 1991/2014, s. 136). Vertov'da olduğu gibi Greenaway de sinemasal unsurlarla filmlerinde yapaylığı öne çıkarmak bir kenara, yapaylığı kabul etmenin erdemi de retorik biçimde öne çıkararak özdüşünümsel bir sinema oluşturmaktadır. Kendine uygun olarak seçtiği paradoks sinemasıyla özdüşünümselliğini katladığını söyleyebiliriz.

Yapaylığın kabulü ve bunun sinemasal yöntemlerle yeniden yaratılması, yapay zeka teknolojilerinin sinemada kullanımları konusunda yol gösterici olabilir mi? Bu sorudan yola çıkarak tasarlamaya başladığım video denememde yapay zeka teknolojileri sayesinde Greenaway'ın sinemasıyla nasıl yeniden ve bizzat etkileşim kurabilirim diye düşünmeye başladım. Bununla birlikte sinemadaki biçimi özgün karar verme silsilesi olarak tanımlayan Greenaway için yapay zeka teknolojisinin mekanizmaları kendi tanımı olan paradoks sinemasını daha karmaşık bir yapıya da getirebilir. Fakat yapay zeka programları, Greenaway'ı nasıl tanıyor ve tanımlıyor? Ben Greenaway'ı nasıl tanıyor ve onda ne görüyorum?

Greenaway filmlerinden edindiğim materyalleri yapay zeka programlarıyla aracılığıyla işlemeye başladığımda Greenaway'ı yeniden nasıl yaratabilirim? Bu sorular video deneme kurgumu şekillendirmektedir.

Yine de bu araştırma sorularım dışında Greenaway ısrarım, sinema filmi yapma isteğimin kökenleriyle ilgiliydi. Greenaway filmlerinin biçimselliğine büyülensem de bir o kadar büyük prodüksiyon tasarımına gereksinim duyan bir film diline sahiptim. Üniversite yıllarımda tamamlayamadığım, başarısız bir Greenaway taklidi vesilesiyle nasıl filmler yapıp yapamayacağıma dair bir öngörüm oluşmuştu. Greenaway büyüsünden tamamen uzaklaştım ve iki kısa film (Kulak Misafiri, 2019 ve Aç Açına, 2024) yaptım. Fakat bu filmlerin sonucusunun gerek post-prodüksiyon evresindeki oldukça küçük çaplı olan görsel efekt düzenlemeleri ve tanıtım materyalleri tasarımlarındaki yapay zeka teknolojisinin kullanımı film biçimi üzerine yeniden düşünmeme fırsat verdi. Bu düşünce, dijital olarak kaydedilmiş film materyali üzerinde, art veya eş zamanlı çalışan, teknik ya da yaratıcı dokunuşlarının film metnine katkılarıyla gerçekleşti. Bu dokunuşların etkisi hem dönüşen film parçalarının aidiyetlerinin hem de parçaların bütün ile olan ilişkisinin yeniden sorgulanması gerektiğini düşündürdü.

Özellikle yapay zeka teknolojisinin sarsıcı etkileri, benzer programların henüz nelere kadir olduğunu öğrenmeye sevk etti. Birbirinden farklı ihtimalleri, hızlı ve ekonomik olarak ucuz bir şekilde kurgulayan yapay zeka teknolojileri Greenaway kıskançlığıma yeniden hararetlendirdi. Böylelikle kendi Greenaway dünyamı yapay zeka aracılığıyla nasıl yaratacağımı düşünmeye başladım. Video denemelerdeki haptik deneyim çağrısı, filmleri ve filmler üzerine düşünürken film materyalinin kendisiyle de düşünmemize teşvik eder. Yukarıda değindiğim düşünme fırsatı, bu görüşlerin bir sağlaması adına küçük bir örnek olabilir. Zira haptik bakışın getirebileceği yeni perspektifleri, eleştirel bir çalışma sırasında değil bizzat bir filmin tamamlanması sırasındaki eylemim içinde deneyimlediğim için bu örneğe bir sağlama demeyi uygun buldum.

Algoritmik Kanvas'ın haptik deneyimi hem Greenaway filmlerinin özdüşünüm-selliğine hem de yapay zeka teknolojileriyle film yapma ihtimalleri üzerinedir. Yapay zeka teknolojilerini kullanan programları (Adobe Photoshop, Adobe Airfly, Beatoven, ElevenLabs) metinsel, görsel ve işitsel üretimler ve yeniden üretim amacıyla kullandım. Greenaway yirminci yüzyıldaki sinemayı, görüntü tasarlamak için kullanılan ifade araçlarının henüz en başarılısı olarak görmekteydi. Fakat sinemanın gelecek yıllardaki ölümü yerine yeni teknolojilerin ifade araçlarıyla nasıl görüntü tasarımları yapabileceğimizi keşfetmeye çağrı yapmaktadır (Greenaway, 1991/2014, s. 144). Bu video deneme, sinema dahil olmak üzere hala çeşitli sanat dallarında üretim yapan Greenaway adına konuşmaktan ziyade, Greenaway rehberliğinde yapay zeka teknolojisinin yeni ifade aracı olma potansiyelini denemek ve deneyimlemek için hazırlanmıştır. Böylelikle video denemem, yapay zeka ve sinemayı ayırıştırmak yerine yapay zeka teknolojileriyle yapay sinemasal zekanın nasıl yaratılacağına sorgusunu içermektedir. Yapay zeka ve sinema üzerine yapılan tartışmalar ile yapay zekanın sinemayı olumsuz anlamda nasıl etkileyeceğine dair endişeler, önemli ölçüde bu video denemenin kapsamı dışında bırakılmıştır..

KAYNAKÇA

- Baudliard, J. (2012). İmkansız Takas. (A. Sönmezay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Filmsite. (2022). Nisan 07, 2024 tarihinde Robots in Film: A Complete Illustrated History of Robots in the Movies Early to 1939: <https://www.filmsite.org/robotsin-film1.html> adresinden alındı
- Greenaway, P. (1988/2014). Üzerinde Durulan İki Şey: Seks ve Ölüm. Peter Greenaway, 61-71. (H. Buchholz, U. Kuenzel, Röportajı Yapanlar, V. Gras, M. Gras, Düzenleyenler, & S. Özgül, Çevirmen) İstanbul: Agora Yayınları.
- Greenaway, P. (1990/2014). Düşüncenin Gıdası: Peter Greenaway'le Bir Söyleşi. Peter Greenaway, 111-129. (G. Smith, Röportaj Yapan, V. Gras, M. Gras, Düzenleyenler, & S. Özgül, Çevirmen) İstanbul: Agora Yayınları.
- Greenaway, P. (1991/2014). Total Bir Sanat Biçimi Olarak Sinema: Peter Greenaway'le Röportaj. Peter Greenaway, 130-147. (M. Pally, Röportaj Yapan, V. Gras, M. Gras, Düzenleyenler, & S. Özgül, Çevirmen) Agora Yayınları.
- Greenaway, P. (1997/2014). Peter Greenaway: Bir Söyleşi. Peter Greenaway, 217-228. (L. Chua, Röportaj Yapan, V. Gras, M. Gras, Düzenleyenler, & S. Özgül, Çevirmen) Agora Yayınları.
- Gürkan, İ. (2022). Film Eleştirisinde Sanat Erotikasına Doğru: Videografik Eleştiri ve Haptik Bakış. Sinefilozofi, 7(13), s. 61-80.
- Stam, R. (1992). Reflexivity in Film and Literature: From Don Quixote to Jean-Luc Godard. New York: Columbia University Press.
- Vertov, D. (2007). Sine-Göz. (A. Ergenç, Çev.) İstanbul: Agora Yayınları.
- Zengin, F. (2022). Yapay Zeka ve Sinema: Tarihi Arka Plana Bakış. F. Zengin (Dü.) içinde, Yapay Zeka ve Sinema: Yapay Zeka Çağında Sinema (s. 35-68). İstanbul: İstanbul Gelişim Üniversitesi Yayınları.

FİLM DİZİNİ

- 2001: Bir Uzay Macerası (Stanley Kubrick, 1968)
- Aşçı, Hırsız, Karısı ve Aşığı (Peter Greenaway, 1989)
- Dört Baş Belası Kafa (Georges Melies, 1898)
- Film Kameralı Adam (Dziga Vertov, 1929)
- Intervals (Peter Greenaway, 1969)
- Tuval Bedenler (Peter Greenaway, 1996)
- Zoo: A Zed and Two Noughts (Peter Greenaway, 1985)