

T.C
BAŞKENT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI
PERFORMANS TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

YAPAY ZEKÂ TEKNOLOJİLERİNİN SAHNE TASARIMI
SÜRECİNDEKİ POTANSİYEL KULLANIM OLANAKLARININ,
LUCIA DI LAMMERMOOR OPERASI ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

HAZIRLAYAN
CEM BERAN SERTKAYA

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TEZ DANIŞMANI
Prof. Dr. ÖMÜR MUNZUR

ANKARA-2025

BAŞKENT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
YÜKSEK LİSANS TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU

Tarih: 24/ 05 / 2025

Öğrencinin Adı, Soyadı: Cem Beran SERTKAYA

Öğrencinin Numarası: 2231011

Anabilim Dalı: Sahne Sanatları Ana Sanat Dalı

Programı: Performans Tezli Yüksek Lisans Programı

Danışmanın Unvanı/Adı, Soyadı: Prof. Dr. Ömür MUNZUR

Tez Başlığı: Yapay Zekâ Teknolojilerinin Sahne Tasarımı Sürecindeki Potansiyel

Kullanım Olanaklarının, Lucia di Lammermoor Operası Üzerinden İncelenmesi

Yukarıda başlığı belirtilen Yüksek Lisans tez çalışmamın; Giriş, Ana Bölümler ve Sonuç Bölümünden oluşan, toplam 95 sayfalık kısmına ilişkin, 20/05/2025 tarihinde tez danışmanım tarafından Turnitin adlı intihal tespit programından aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı %1'dir.

Uygulanan filtrelemeler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar hariç
3. Beş (5) kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

“Başkent Üniversitesi Enstitüleri Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Usul ve Esaslarını” inceledim ve bu uygulama esaslarında belirtilen azami benzerlik oranlarına tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

İmza:

ONAY

Tarih: 24/05/2025

Prof. Dr. Ömür MUNZUR

İmza:

TEŞEKKÜR

Bu tezin yazım sürecinde desteğini hiçbir zaman esirgemeyen danışmanım Prof. Dr. Ömür MUNZUR'a çok teşekkür ederim.

Ayrıca, akademik katkılarından dolayı Prof. Dr. Gülüm ÖTENEL'e ve Elif ÖNAL'a teşekkürü borç bilirim.

Dünya'ya ve Evren'e karşı duyduğu bitmek tükenmek bilmeyen merakı ve her daim yeni şeyler öğrenme azmiyle bu çalışmayı bitirebilmemde bana en büyük motivasyonu sağlayan biricik kızım Lorin'e ve bu süreçte bana destek olan sevgili eşim Zerçin'e sonsuz teşekkür ederim.

Cem Beran Sertkaya

Ankara, 2025

ÖZET

Cem Beran SERTKAYA, Yapay Zekâ Teknolojilerinin Sahne Tasarımı Sürecindeki Potansiyel Kullanım Olanaklarının, Lucia di Lammermoor Operası Üzerinden İncelenmesi, Başkent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sahne Sanatları Ana Sanat Dalı, Performans Tezli Yüksek Lisans Programı, 2025.

Günümüzde, yapay zekâ teknolojisi çok büyük bir hızla gelişmektedir. Öyle ki, neredeyse saat başı yeni bir model veya eski bir modelin yeni bir güncellemesi yayınlanmaktadır. Bu denli yüksek bir hızla gelişimini sürdüren bir teknolojiyi inceleyen her çalışma, çok kısa sürede eskiyecek olsa da sürecin gelişimini kaydetmek önem teşkil eder. Özellikle son on yıldır revaçta olan dijital içerik destekli şenografi, yapay zekâ teknolojilerinin de devreye girmesiyle sınırlarını genişletmiştir. Üç boyutlu projeksiyon uygulamalarından, ışık, dekor ve kostüm tasarım süreçlerine sahne tasarımının her aşamasında yapay zekâ teknolojilerinin kullanılmaya başlandığı gözlemlenmektedir., (Vincent et al., 2017). Yapay zekâ teknolojisinin sunduğu, devrim niteliğindeki inovatif ve sürükleyici içerik çeşitliliği, hem geleneksel (Werktreue) hem modern (Regietheater) reji yaklaşımlarında, yaratıcı kadroya (dekor, kostüm ve ışık tasarım kadroları) sınırsız bir seçenek havuzu sunmaktadır. Prodüksiyon hazırlığı sürecinde rejisör, sahne ve kostüm tasarımcılarının, Opera eserinde kullanılacak olan dekor, kostüm ve ışık elementleri gibi görsel öğelere dair fikir alışverişini genellikle sözel veya internette bulunan sınırlı görsel referanslar ile sağladıkları gözlemlenmiştir. Üstün çizim yetisi olmayan bir yönetmen tarafından hayal edilen sahne görselinin, sözlü bir şekilde veya Google, Pinterest vb. gibi şablon kaynaklardan örnekler verilerek sahne ve kostüm tasarımcısına aktarımı sırasında anlam kaybı yaşanabilir. Geleneksel işleyişte, opera yönetmeni sahip olduğu fikri, yaratıcı kadroya sözlü veya görsel referanslar aracılığı ile aktarır. Bu görüşme doğrultusunda, yaratıcı kadro bir tasarım ortaya çıkartır. Yönetmen, bu tasarım üzerinde gerekli gördüğü değişiklikleri tekrar yaratıcı kadroya iletir ve bu süreç, üzerinde mutabık kalınan bir tasarım ortaya çıkana kadar bu şekilde ilerler. Bu iş akışı, büyük bir zaman kaybına neden olabilir. Oysa yapay zekâ teknolojilerine hâkim bir yönetmen, fikrini, yazacağı basit bir prompt sayesinde resmederek direk görsel iletişim aracılığı ile tasarım departmanlarıyla paylaşıp büyük bir zaman tasarrufu elde edebilir. Bu çalışma, Flux, Google Gemini (Imagen), Chat GPT, Adobe Firefly (Stable Diffusion), Llama, Claude Sonnet gibi son tüketici erişimine açık Yapay Zekâ modellerinin, Opera sahne tasarımı konusunda sunduğu

imkanların bir kısmını, deneysel ve uygulamalı bir şekilde ortaya koyar. Opera yönetmenine, sahne ve kostüm tasarımcılarına, tasarım süreçlerinde faydalanabilecekleri çeşitli Yapay Zekâ araçları ve prompt (yönerge) kullanım örnekleri sunmayı, daha verimli, yenilikçi ve çarpıcı bir prodüksiyon yaratısına dair katkıda bulunmayı amaçlar. (Dorsey et al., 1991).

Anahtar Kelimeler: Yapay zekâ, sahne tasarımı, opera, Lucia di Lammermoor, rejî.



ABSTRACT

Cem Beran SERTKAYA, Examining the Potential Usage Possibilities of Artificial Intelligence Technologies in Stage Design Process through Lucia di Lammermoor Opera. Başkent University, Institute of Social Sciences, Performing Arts Department, Performance Master's Program with Thesis, 2025.

Nowadays, artificial intelligence technology is developing at a very rapid pace. So much so that a new model or an update of an old model is released almost every hour. Although every study examining a technology that continues to develop at such a high speed will become outdated in a very short time, it is important to document the development of the process. Especially popular in the last decade, digital content-supported scenography has expanded its boundaries with the introduction of artificial intelligence technologies. It has been observed that artificial intelligence technologies have started to be used at every stage of stage design, from three-dimensional projection applications to lighting, set, and costume design processes. (Vincent et al., 2017). The revolutionary innovative and immersive content diversity offered by artificial intelligence technology provides an unlimited pool of options for the creative team (set, costume, and lighting design teams) in both traditional (Werktreue) and modern (Regietheater) directorial approaches. During the production preparation process, it has been observed that directors and set and costume designers typically exchange ideas about visual elements such as set, costume, and lighting elements to be used in the opera through verbal communication or limited visual references found on the internet. A stage visual imagined by a director without exceptional drawing skills may experience a loss of meaning when conveyed verbally or through examples from template sources like Google, Pinterest, etc., to the set and costume designer. In the traditional process, the opera director conveys their idea to the creative team through verbal or visual references. In line with this discussion, the creative team develops a design. The director communicates the necessary changes to the creative team again, and this process continues in this manner until an agreed-upon design emerges. This workflow can lead to a significant waste of time. However, a director proficient in artificial intelligence technologies can illustrate their idea with a simple prompt, share it directly with the design departments through visual communication, and achieve significant time savings. This study presents some of the capabilities offered by AI models accessible to end consumers, such as Flux, Google Gemini (Imagen), Chat GPT,

Adobe Firefly (Stable Diffusion), Llama, and Claude Sonnet, in the context of opera stage design, in an experimental and practical manner. It aims to provide opera directors, set and costume designers with various AI tools and prompt usage examples that they can benefit from in their design processes, contributing to the creation of a more efficient, innovative, and striking production. (Dorsey et al., 1991).

Keywords: Artificial intelligence, stage design, opera, Lucia di Lammermoor, direction.



İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR.....	i
ÖZET	ii
ABSTRACT	iv
ŞEKİLLER LİSTESİ	vii
RESİMLER LİSTESİ	viii
KISALTMALAR VE KAVRAMLAR LİSTESİ	xii
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Araştırmanın Problemi.....	1
1.2. Araştırmanın alt problemleri.....	1
1.3. Araştırmanın Amacı	2
1.4. Araştırmanın Önemi.....	2
2. YÖNTEM	3
2.1. Araştırma Modeli	3
2.2. Kapsam ve Sınırlılıklar.....	3
2.3. Etik İlkeler	3
2.4. Geçerlilik ve Güvenilirlik	3
3. KAVRAMSAL ÇERÇEVE VE TARİHSEL BAĞLAM	5
3.1. İskoç Aydınlanması.....	5
3.2. Walter Scott ve Lammermoor’lu Gelin	6
3.3. G. Donizetti ve Lucia di Lammermoor	7
3.4. Roman ve Librettonun Karşılaştırılması	8
3.5. Yazıdan görsele yapay zekâ teknolojisi.....	9
4. LUCIA Dİ LAMMERMOOR OPERASI’NIN ANKARA DEVLET OPERA VE BALESİ SAHNE TASARIMININ YAPILMASI.	12
4.1. Tasarım	12
5. SONUÇ VE BULGULAR.....	86
6. EKLER	87
6.1. Söyleşi: Özgür Usta (Ankara Devlet Opera ve Balesi dekor tasarımcısı), 7 Mayıs 2025	87
6.2. Söyleşi: Ayşe Dağıstanlı (Rejisör), 27 Şubat 2025.....	90
KAYNAKLAR	96

ŞEKİLLER LİSTESİ

	Sayfa
Şekil 3.1. Kodlayıcı-kod çözücü mimarisi	10
Şekil 4.1. Ankara DOB Sahnesi teknik çizimi.	12



RESİMLER LİSTESİ

	Sayfa
Resim 3.1. Lammermoor tepeleri, İskoçya.....	6
Resim 4.1. Prompt 00 (Google Gemini).....	13
Resim 4.2. Prompt 00 (Bing).....	14
Resim 4.3. Prompt 00 (Bing).....	14
Resim 4.4. Prompt 00 Flux Pro PRO v1.1 ultra fine tuned.	15
Resim 4.5. Prompt 00 Flux Pro PRO v1.1 ultra fine tuned.	15
Resim 4.6. Ankara DOB Tatbikat Sahnesi	16
Resim 4.7. Kling 1.6 image to video	16
Resim 4.8. Prompt 01, seed 88890	18
Resim 4.9. Prompt 01, seed 88890	19
Resim 4.10. Prompt 01 (aspect ratio 4:3), seed 88890	19
Resim 4.11. Prompt 01, seed 1278193	20
Resim 4.12. Prompt 01, seed 387419	20
Resim 4.13. Prompt 02, seed 7598122	22
Resim 4.14. Prompt 02, seed 1289107	22
Resim 4.15. Prompt 03, seed 1289107	23
Resim 4.16. 1. Perde dekor.....	24
Resim 4.17. Sahne proporsiyon referansı, Ankara DOB.....	24
Resim 4.18. 1. Perde 1. Sahne Dekor	25
Resim 4.19. Prompt 04 (Flux Pro v1.1, aspect ratio 9:16), seed 9079167	27
Resim 4.20. Prompt 05, seed 9365263	28
Resim 4.21. Prompt 05, seed 1443098889	29
Resim 4.22. Prompt 05, seed 9365263	30
Resim 4.23. Prompt 06, seed 743085403	31
Resim 4.24. Prompt 06, seed 2906031375	31
Resim 4.25. Prompt 06, seed 1731849213	32
Resim 4.26. Prompt 06, seed 9365263	32
Resim 4.27. Prompt 06, seed 266467056	33
Resim 4.28. Prompt 06, seed 3739717427	33
Resim 4.29. Prompt 06, Flux v1 Pro, seed 129339897	34

Resim 4.30. 1. Perde 1. Sahne, Normano	34
Resim 4.31. Prompt 07, seed 984784730	35
Resim 4.32. Prompt 07, seed 3905906856	36
Resim 4.33. Prompt 08, seed 3905906856	37
Resim 4.34. Prompt 08, seed 3905906850	37
Resim 4.35. 1. Perde 1. Sahne Normano, Koro	38
Resim 4.36. Prompt 09, seed 5300137	39
Resim 4.37. Prompt 09, seed 4462846	39
Resim 4.38. Prompt 09, seed 2107245238	39
Resim 4.39. 1. Perde 1. Sahne Enrico, Normano, Koro	40
Resim 4.40. Prompt 10, seed 5300137	41
Resim 4.41. Prompt 10, seed 3326091791	41
Resim 4.42. 1. Perde, 1. Sahne, Enrico, Raimondo, Normano.....	42
Resim 4.43. Photoshop, Lasso Selection.....	43
Resim 4.44. Photoshop, Layer Mask.....	44
Resim 4.45. Prompt 11, seed 4253585628	44
Resim 4.46. 1. Perde, 2. Sahne, Fon	45
Resim 4.47. Prompt 12, seed 729972756	45
Resim 4.48. 1. Perde, 1. Sahne “Çeşme”	46
Resim 4.49. Prompt 14, seed 5768867	47
Resim 4.50. Prompt 14, seed 2458672	47
Resim 3.51. Prompt 14, seed 2075677	47
Resim 4.52. Original Image.....	48
Resim 4.53. Enhanced Image	49
Resim 4.54. Prompt 15, seed 2611525925	50
Resim 4.55. Prompt 15, seed 2611525924	50
Resim 4.56. Prompt 15, seed 2137683496	51
Resim 4.57. Prompt 15 (modified), seed 4692364	51
Resim 4.58. Prompt 15 (modified), seed 8372245	52
Resim 4.59. Prompt 15 (modified), seed 6103477	52
Resim 4.60. Prompt 17, seed 296397	61
Resim 4.61. Prompt 17, seed 8076810	61
Resim 4.62. Prompt 17 (raw mod), seed 8076810	61
Resim 4.63. 1. Perde, 2. Sahne, Lucia, Alisa, Edgardo	62

Resim 4.64. Prompt 18, seed 1885622003	63
Resim 4.65. Prompt 18, seed 1452087785	63
Resim 4.66. Prompt 18, seed 2031720525	64
Resim 4.67. Prompt 18, seed 2055588146	64
Resim 4.68. Finegrain ‘Eraser’ AI kullanımı (1).....	65
Resim 4.69. Finegrain ‘Eraser’ AI kullanımı (2).....	65
Resim 4.70. Finegrain ‘Eraser’ AI kullanımı (3).....	66
Resim 4.71. Enrico, Normano	66
Resim 4.72. Enrico, Lucia	67
Resim 4.73. Enrico, Lucia, Raimondo.....	67
Resim 4.74. Finegrain Eraser AI kullanımı	68
Resim 4.75. Prompt 19	69
Resim 4.76. Prompt 20, seed 9069082	70
Resim 4.77. Prompt 20, seed 9750113	70
Resim 4.78. Prompt 20, seed 1921818302	71
Resim 4.79. Prompt 21, seed 3326806906	71
Resim 4.80. Prompt 21, seed 3295539965	72
Resim 4.81. Prompt 21, seed 618906308	72
Resim 4.82. Prompt 22, seed 929287798	73
Resim 4.83. Prompt 22, seed 3382536469	73
Resim 4.84. Prompt 22, seed 2131909512	74
Resim 4.85. Prompt 23, seed 1469606937	74
Resim 4.86. Prompt 23, seed 1591511268	75
Resim 4.87. Prompt 23, seed 82584827	75
Resim 4.88. Photoshop Generative Fill	76
Resim 4.89. Photoshop Obje Seçimi	76
Resim 4.90. 2. Perde, 2. Sahne	77
Resim 4.91. Prompt 24, seed 3958644654	78
Resim 4.92. Prompt 24, seed 3413540472	78
Resim 4.93. Prompt 24, seed 3768885044	79
Resim 4.94. Prompt 25, seed 768286566	80
Resim 4.95. Prompt 25, seed 3924404302	80
Resim 4.96. 3. Perde, 1. Sahne Enrico, Edgardo	81
Resim 4.97. 3. Perde, 2. Sahne	82

Resim 4.98. Prompt 26, seed 4149500768	83
Resim 4.99. Prompt 26, seed 2683154158	83
Resim 4.100. Photoshop Generative Fill (1)	84
Resim 4.101. Photoshop Generative Fill (2)	84
Resim 4.102. Photoshop Generative Fill (3)	84
Resim 4.103. 3. Perde, 3. Sahne	85



KISALTMALAR VE KAVRAMLAR LİSTESİ

A.I.	Yapay Zekâ
Prompt	Yaratıcı yapay zekâ platformuna girilen, soru, bilgi, kod dahil tüm yazılı yönergelere verilen isim.
Seed	Yapay zekâ 'ya bir görseli nasıl yaratacağını söyleyen sayı serisine verilen isim. Tohum.
Aspect Ratio	Çerçeve oranı. Elde edilen görselin hangi çerçeve oranına sahip olduğunu gösterir.
Regietheater	Yönetmenin, opera rejisini yazılı metnin dışına çıkarak zaman-mekân kısıtlaması olmadan sahnelemesine verilen isim.
Werktreue	Yönetmenin, opera rejisini yazılı metne paralel zaman ve mekânda sahnelemesine verilen isim

1. GİRİŞ

Opera, birden fazla sanat disiplininin bir arada ve uyumla çalışması sonucu icra edilen sanat dallarından biridir. Görsel ve işitsel anlam bütünlüğünün sağlanmasında sahne üzerinde ve orkestra çukurunda görev alan icracı sanatçıların yanı sıra, eseri sahneleyen yönetmen, dekor, kostüm aksesuar ve ışık tasarım personelinin katkısı da büyüktür. Reji bakımından ele alındığında, bir opera eseri Werktreue veya Regietheater yaklaşımlarından biri kullanılarak sahnelenebilir. Werktreue yaklaşımı eserin, bestecinin öngördüğü zaman, mekân ve akış ile sahnelenmesini temel alırken Regietheater yaklaşımı rejisöre eseri, bestecinin ön gördüğü bu öğelerden kopararak farklı zaman-mekân ve kurguya oturtmasına imkân verir. Werktreue yaklaşımında, zaman, mekân ve kurgu çerçevesinin ve tarihsel referansların net olması, tasarım atölyeleri ile yönetmen arasındaki fikir alış-verişini görece kolay kılabilir. Daha soyut ve karmaşık fikirlerin alış-verişini gerektiren Regietheater yaklaşımında bu iletişim zorlaşabilir. Soyut fikirlerin karşı tarafa aktarım sürecinde yaratıcı kadro, internet, sinema vb. görsel referans kaynaklarına baş vurur. Bu görsel referanslardan hareket edilerek ortaya çıkarılan tasarımların sanatsal kalitesi, uzman personelin bireysel yetenekleri ve hayal gücü ile doğrudan ilişkili ve sınırlıdır. Fikrini, çizimi ile somutlaştıramayan bir yönetmen, bu fikri tasarımcıya sözlü bir şekilde anlatır. Bu iletişim esnasında anlam kaybı yaşanabilir. Bu noktada, günümüz yapay zekâ teknolojilerinden faydalanılarak soyut fikirlerin somut görsellere çevrilmesi ve karşı tarafa iletilmesi artık mümkündür.

1.1. Araştırmanın Problemi

Bu çalışma “yazıdan görsele yapay zekâ teknolojileri, opera sahne tasarımı sürecinde yönetmen ve sahne tasarım atölyelerince kullanılabilir mi?” sorusuna yanıt aramaktadır.

1.2. Araştırmanın alt problemleri

1. Her yazıdan görsele yapay zekâ modeli sahne tasarımında kullanılmaya uygun mudur?
2. Yazıdan görsele yapay zekâ modelleri ile üretilen konsept tasarımlar üretime uygun mudur?

1.3. Arařtırmanın Amacı

Bu alıřma, Flux, Adobe Firefly, Google Imagen, Dall-e gibi yazıdan grsele “text to image” yapay zekâ modellerinin, opera sahne tasarım srecinde, tasarım atlyeleri ve rejiřr arasındaki entelektel iletiřime katkı sunabileceęini gstermeyi hedefler.

1.4. Arařtırmanın nemi

Yapay zekâ teknolojisinin tasarımcıya ve ynetmene sunduęu sınırsız sayıda ve isteęe ynelik grsel retme yetisi, zellikle iř gc ve prodksiyon maliyeti gibi konularda sıkıntı yařayan kk opera sahneleri iin kritik nem tařıyabilir. Hızlı bir řekilde retilen bu grseller, sahne provaları srecinde referans alınarak tasarım bittikten sonra karřılařılabilecek potansiyel problemlerin zmne ıřık tutabilir.

Ek olarak, Yapay zekâ teknolojileri, bireysel yeteneklerin sınırlı kaldıęı tasarım alanlarında ynetmene farklı bakıř aıları sunarak repertuar eřitlilięine ve prodksiyon renklilięine katkıda bulunabilir. Bu baęlamda, daha nce yapılmıř bir benzeri bulunmayan bu alıřma, tasarım kadrolarının envanterinde kritik bir rol stlenebilir.

2. YÖNTEM

2.1. Araştırma Modeli

Bu çalışmada G. Donizetti'nin Lucia di lammermoor operasının librettosu temel alınmış ve tez yazarı tarafından, bir tasarımcı ve yönetmen bakış açısıyla, ilgili sahne ve kostüm tasarımlarına yönelik 27 adet prompt hazırlanmıştır. Bu promptlar, Flux, Google Imagen, Adobe Firefly yapay zekâ modellerine girilmiş ve karşılığında 7 sahne ve 46 kostüm tasarım görseli elde edilmiştir. Elde edilen bu görseller, nitel betimleme yöntemi ile değerlendirilmiştir. Yapay zekâ modellerinin hali hazırda sahip olduğu teknik sınırlardan dolayı ilgili promptlar İngilizce yazılmış, çalışmaya sadece Türkçe tercümeleri dahil edilmiştir.

2.2. Kapsam ve Sınırlılıklar

Bu çalışma, sadece G. Donizetti'nin Lucia di Lammermoor operasının librettosu kaynak alınarak, Flux, Google Imagen ve Adobe Firefly yapay zekâ modellerinden elde edilen görseller ile oluşturulan sahne ve kostüm tasarımının nitel betimlemesine yöneliktir. Sahne tasarımı, Ankara Devlet Opera ve Balesi Sahnesi ölçüleri ve teknik çizimi referans alınarak oluşturulmuştur.

2.3. Etik İlkeler

Bu çalışmada referans gösterilen kişisel veri kaynağı veya herhangi bir katılımcı yer almadığından etik kurul iznine gerek duyulmamıştır. Kullanılan veri kaynağı ve yapay zekâ modelleri kamu kullanımına açık olduğu için gizlilik veya onam gerektirecek bir durum söz konusu değildir. Kullanılan kaynakların tamamına bilimsel atıf yapılmış ve akademik dürüstlük ilkelerine sadık kalınmıştır.

2.4. Geçerlilik ve Güvenilirlik

Bu çalışmada, hazırlanan promptların yapay zekâ modellerine girilmesi sonucu elde edilen görsellerin tamamı, ilgili seed numaraları ve prompt orijinallerinin yapay zekâ

modellerine girilmesiyle tekrar elde edilebilir ve saęlaması yapılabilir. Elde edilen sonuçlar yorumlayıcı nitelikte olsa dahi veri ile çıkarım arasındaki tutarlılığın korunmasına özen gösterilmiştir.



3. KAVRAMSAL ÇERÇEVE VE TARİHSEL BAĞLAM

3.1. İskoç Aydınlanması

1740-1820 yıllarını kapsayan “İskoç aydınlanması” küresel sanayi devriminin kaçınılmaz bir sonucuydu. Tıpkı günümüzde Yapay Zekâ devrimi ile birçok iş kolunun bilgisayarlar tarafından ele geçirilmesi gibi, Sanayi Devrimi sonrasında da birçok fabrika işçisinin pozisyonu makineler tarafından ele geçirilmişti. Aydınlanma, işte bu küresel, sosyoekonomik krizin tam ortasındaki İskoçya’da, feodal toplum yaşayışından sanayileşmeye geçilirken gerçekleşmiştir.

Agraryan-Feodal ekonomi sisteminden, Britanya merkezli kapitalist sisteme geçiş için sosyokültürel altyapıyı, Adam Smith, James Hutton ve David Hume gibi dönemin önemli bilim insanları hazırlamıştır. Edinburgh, Glasgow, Aberdeen, St. Andrews gibi önemli üniversitelerin başını çektiği bu aydınlanma süreci, entelektüellerin, insan doğasını ve toplumu, gözlem ve neden-sonuç ilişkisine dayalı sistematik bir çalışma prensibi ile ele almaları sonucu doğmuştur. Aydınlanma süreci sonunda ahlaki yargıların ve pozitif bilimlerin, disiplinler arası, geçirgen bir yaklaşım ile harmanlanmasıyla modern İskoçya’nın inşası başlamıştır. Özellikle Edinburgh Üniversitesi, bilim, felsefe ve tıp alanında Dünya’nın en önemli merkezi halini almıştır. Halihazırda tarım ve ekonomi üzerine büyük bir bilgi birikimi sermayesi bulunan aydınlanma düşünürleri, toplumu yeni kapitalist sisteme hazırlamada büyük rol oynamışlardır. (Davidson, 2005)

Walter Scott, işte tam da İskoçya’nın içerisinden geçmekte olduğu aydınlanma sürecinin merkezi olan Edinburgh’ta, 1771 yılında dünyaya geldi. Kendisi, başarılı bir avukat babanın ve şeceresinde birçok bilim insanı olan bir annenin çocuğuydu. İlk gençliğini, geçirdiği suçiçeği hastalığının neden olduğu aksak bir bacak ile geçirdi. Kısıtlı hareket kabiliyeti yüzünden İskoçya doğasına, folkloruna, tarihine ve fiziksel aktiviteye karşı büyük bir özlem duydu. (Manning, 2012). 1783-1792 yılları arasında, aydınlanmanın merkezi Edinburgh Üniversitesinde hukuk öğrenimini tamamlayarak İskoçya barosuna kabul edildi ve avukat olarak çalışmalarını sürdürdü. Meslek hayatının başlangıcında babasını örnek alsa de asıl tutkusu olan edebiyattan hiç uzaklaşmadı. Bürger ve Goethe gibi ünlü Alman şairlerinin de eserlerini kapsayan ‘German Ballads’ ve ‘The lay of the last minstrel’ epik şiir çevirileri ile bu eserleri Britanya kütüphanesine

kattı. Şiir, roman ve biyografi alanında geride birçok eser bırakan yazar, edebiyat tarihine asıl izi, 1745 Jakob ben ayaklanmasını konu alan ‘Waverly’ isimli romanı ile bıraktı. Eşinin Fransız olması, Paris’e yaptığı geziler ve Alman edebiyatına duyduğu ilgi, yazarın Avrupa kültürüne dair güçlü bir hayranlık duymasına yol açtı. Eserleriyle Dünya çapında büyük bir ilgi uyandıran Sir Walter Scott, 19. Yüzyılın en otantik yazarı olarak edebiyat tarihinde yerini almıştır. Halen otoritelerce edebi ağırlığı, yaratıcılığı ve özgünlüğü bakımından Homer ve Shakespeare ile denk tutulmakta olduğu gözlemlenmektedir. (Gordon, 1971).

3.2. Walter Scott ve Lammermoor’lu Gelin

Edebi kariyerinin en güçlü döneminde kaleme aldığı The bride of lammermoor (Lammermoor’lu gelin), görkemli kurgusu ile Shakespeare’in Hamlet ve Romeo & Juliet eserlerine paralellik gösterir. Zamansız bir Şekspiryan ihtişama sahiptir. (Levine, 1978) Fakat, hayaletli Ravenswood Kalesinin mistik atmosferinin, kehanet ve lanetler sonucu yıkıma uğrayan karakterlerin beslediği Gotik tropeleri ve Alman ballad benzerliği ile basit bir Shakespeare imitasyonu olmaktan çok uzaktır. Scott’ın bu romanı, geçmişin yükü altında ezilen “şimdiyi” ve çarpık aile ilişkilerini incelerken aslında İskoç aydınlanması sonucu veda edilen feodal, pastoral kültüre karşı duyulan özlemi barındırır. Scott’a göre roman, sonuçları ağır olsa da toplumsal yararı tartışılmaz olan aydınlanma sonrası yeni sosyokültürel yapının kabulü ve eski İskoçya’ya veda anlamını taşımaktadır.



Resim 3.1. Lammermoor tepeleri, İskoçya.

Scott'ın Feodal dönem ihtişamına dair duyduğu güçlü özlem, romanın Gotik motiflerine ilham teşkil etmesi bakımından önemlidir. Temeli 1669 yılında Galloway' de yaşanan gerçek bir hikâyeye dayanan Lammermoor Gelini'nin hikayesi, tıpkı yazarı Sir Walter Scott gibi, tarih boyu birçok sanatçıya ilham olan, İskoçya'nın Lammermuir tepelerinde geçer. Ravenswood ve Ashton aileleri arasında süregelen köklü bir çatışmayı konu alır. Hikâye, ata yadigarı toprakları ve nesillerdir ailesinin sahip olduğu Wolf's Crag şatosunu, Sir William Ashton'a kaptıran Ravenswood ailesinin çöküşünün betimlenmesi ile başlar. Ashton ailesine karşı büyük bir intikam duygusu besleyen Edgar Ravenswood, bir rastlantı eseri tanıştığı Lucy Ashton ile aşk yaşamaya başlar. Baba Sir William Ashton, genç çiftin yakarışları sonucu evliliklerine izin verse de anne Lady Ashton bu evliliğe rıza göstermez. Lady Ashton'ın amacı, kızı Lucy'yi, dönemin güçlü siyasi figürlerinden Sir Arthur Bucklaw ile evlendirmektir. Fakat, aralarında güçlü bir sevgi bağı bulunan çifti birbirinden uzaklaştırmak ve Lucy'yi Sir Bucklaw ile evlenmeye ikna etmek, Lady Ashton için kolay olmaz. Edgar'ın Fransa ziyaretini fırsata bilen Lady Ashton, uydurduğu sadakatsizlik hikayeleri ile çiftin arasına nifak tohumları eker. Sonunda amacına ulaşır ve kızı Lucy'yi, çok sevdiği Edgar'ın kendisini aldattığına, başka bir kadınla evlendiğine ikna eder. Uğradığı ihanetin yarattığı travma sonucu çaresiz, annesinin kendisi için çizdiği kadere boyun eğen Lucy, sonunda Sir Bucklaw ile evlenmeye razı olur. Düğün gecesi ise, başından beri kendisine ihanet ettiğini düşündüğü Edgar'ın, aslında sadakatini hep koruduğunu öğrenen Lucy, bu sefer, öz annesi tarafından büyük bir ihanete uğramış olmanın verdiği hezeyanla, müstakbel eşi Sir Arthur Bucklaw'u yaralar ve evden kaçarak soluğu Wolf's Craig'de alır. Son kez sevgilisi Lucy'yi kollarına alan Edgar, içine düştüğü durumun verdiği utanç ve üzüntüyle, kendisini, babasının da müsebbibi olan bataklığa bırakarak kaderine teslim olur ve ölür. Lucy ise tüm bu yaşananlar sonunda hastalanır ve sonraki gün yaşamını yitirir.

3.3. G. Donizetti ve Lucia di Lammermoor

Bu dramatik hikâye, trajik kurgusu ile dönemin ünlü bestecisi bestecinin Gaetano Donizetti'nin 'Lucia di Lammermoor' isimli eserinin librettosuna doğrudan kaynak teşkil etmiştir. Fransız devriminin Avrupa'daki etkilerinin halen devam ettiği bir süreçte ve Sanayi devriminin eşliğinde, 1797 yılında, İtalya Bergamo'da dünyaya gelen Donizetti, döneminin en önemli bestecisi olarak adını dünya tarihine yazdırdı. Stravinsky, Brahms,

J.S. Bach gibi önemli müzik figürlerinden etkilenen sanatçı, teknik virtuozaite açısından son derece talepkâr, zengin armonik yapıya sahip, dramatik ağırlıklı eserleriyle dönemin Bel Canto stilini doruk noktaya ulaştırdı. Sanat kariyeri boyunca 70 Opera eserine imza atan besteci, ‘Lucia di Lammermoor,’ ‘Don Pasquale,’ ve ‘Anna Bolena’ isimli kült operaları ile sanat tarihinin akışını etkilemiştir. (York, 2006) Donizetti’nin sanatsal yolculuğunda doğrudan alıntı ile kullandığı tek Scott romanı Lammermoorlu gelin olsa da besteci, kariyeri sürecince Walter Scott’ın eserlerinin ve edebi bakış açısının etkisi altında kalmıştır. Örneğin, bestesi G. Rossini’ye ait olan ve librettosu Sir Walter Scott’ın ‘The Lady of the Lake’ (Göl’lü Hanım) isimli romanına dayanan, La donna del lago operası, aşk ve politik çıkar çatışmaları arasına sıkışmış karakterleri, kırsal İskoçya’nın şiirsel doğasına yapılan göndermeleri ile G. Donizetti operatik gelişimine katkıda bulunmuştur. Bestecinin sanatsal yönelimine, doğrudan olmasa da dolaylı olarak etki eden Scott’ın “The heart of Midlothian” ve “Ivanhoe” isimli romanları, içerdikleri dramatik orta çağ elementleri, Feodalite çağının ihtişamlı yaşantısına duyulan özlem, ahlaki ikilemler ve aile sadakatine yaptıkları vurgu ile, Donizetti’nin diğer baş yapıtları olan Anna Bolena ve Maria Stuartda operalarına entelektüel altyapı sağlamıştır.

Scott ve Donizetti, Sanayi Devriminin eşiğinde, temeli Orta çağ Avrupa’sının ihtişamına ve pastoral bir yaşama duyulan özleme dayanan entelektüel bir birlik kurmuştur. Sanayi devriminin mavi yaka iş gücünde yarattığı etkinin benzeri, günümüzde yapay zekâ devrimi ile beyaz yaka iş gücü üzerinde görülmektedir. Sanayi ve yapay zekâ devrimlerinin sahip olduğu bu benzerlik, bu çalışmanın ekseriyetle Lucia di Lammermoor operası üzerine odaklanmasının temel sebebidir. Söz konusu teknolojinin hızlı gelişimi, okumakta olduğunuz bu çalışmada kullanacağımız yapay zekâ modellerini kısa sürede geçersiz kılacak olsa da sürecin iş akışı değişmeyecek, sadece alınan sonuçlar daha verimli hale gelecektir.

3.4. Roman ve Librettonun Karşılaştırılması

Sir Walter Scott’ın romanı Lammermoor’lu Gelin ile, Donizetti’nin Lucia di Lammermoor operasında kullandığı libretto arasında farklılıklar olduğu görülmektedir. Bu farklılığın temelinde, libretto yazarı Cammarano’nun, eseri İtalyanca diline uyarlama, eserin melodramatik ve trajik yönünü genişletme isteği yatar. Romanda yer alan

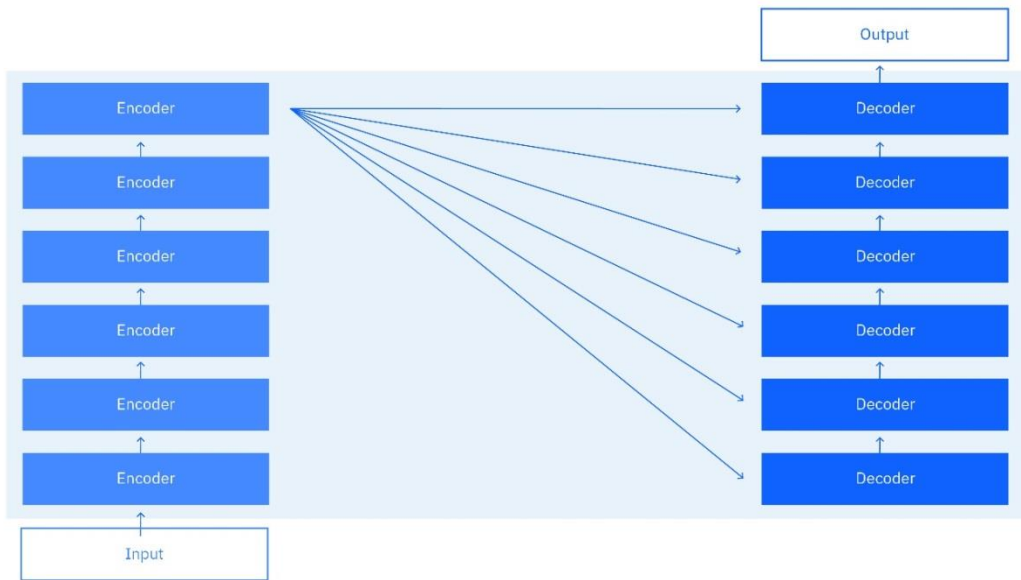
karakterlerin isimleri, İtalyanca telaffuza uygun şekilde değiştirilmiştir. Hikâye kurgusuna etkisi olmasa da bu değişiklik dikkate değerdir. Walter Scott'ın romanında ima etmekle yetindiği, fakat direkt bir anlatımla okuyucuya sunmadığı 'Lucy'nin deliryuma teslim oluşu', librettoda dramatik bir şekilde seyircinin gözleri önüne taşınarak büyük bir odak noktası haline getirilmiş, Lucia'nın delirme sahnesinde söylediği aria 'Regnava nel silenzio', operanın en görkemli anlarından biridir. 'Delirme Sahnesi'ne hazırlık niteliği taşıyan, Lucia'nın kocası Lord Bucklaw'u öldürme sahnesi operada seyircinin gözleri önünde işlenen cinayet ile betimlenirken, romanda Lord Bucklaw'un yaralanması ve sonrasında ülke dışına kaçması şeklinde gerçekleşmiştir. Bunun yanı sıra, Edgardo'nun bataklıkta boğularak ölümü romanda dramatik bir şekilde betimlenirken, opera librettosunda, Lucia'nın ölümünü öğrenmesi üzerine intihar etmesi şeklinde gerçekleşir. Bir diğer değişiklik ise, Walter Scott'ın romanında, Lucy'yi istemediği bir evliliğe sürükleyen Lady Ashton'a dolaylı olarak suç ortaklığı yapan baba William Ashton karakterinde yapılmıştır. Sir Walter Scott, romanında Rawenswood ailesi'nin karanlık kehanetlere boğulmuş yaşamlarını ve karmaşık politik çekişmelerini betimler. Oysa, Cammarano'nun librettosunda, hikâyenin melodramatik öğelerine ve trajik duygularına odaklandığı anlaşılmaktadır. Cammarano, incelikle işleyerek yarattığı duygusal, psikolojik ve romantik elementler ile seyirciyi Lucia'ya yakınlaştırır.

3.5. Yazıdan görsele yapay zekâ teknolojisi

Yazıdan görsele yapay zeka modelleri (Text-to-image) günümüzde büyük bir hızla gelişmekte olan Yapay zeka teknolojisinin, özellikle bireysel tüketiciler tarafından oldukça sık kullanılan bir koludur (Chang et al., 2023; Zhang & Tang, 2024). Özünü makine öğreniminden alan bu alan, son yıllarda ulaştığı yüksek görsel gerçeklik standardı, çeşitliliği ve isabet değerleri ile daha önce benzeri görülmemiş bir teknolojik ivmelenme yaşamaktadır (Agnese et al., 2019; Frolov et al., 2021). Bu teknolojinin amacı, insan dili ile girilen karmaşık verileri isabetli bir şekilde ilgili görsel öğelere dönüştürmektir (McKeown, 1985). İçerik ve eğitim araçlarının üretiminden, prototip tasarımına ve sanatsal üretime birçok alanda kullanılmaya başlanan teknolojinin hali hazırda sundukları, sahip olduğu potansiyel ile kıyaslandığında oldukça küçük kalacaktır (Dehouche & Dehouche, 2023). Bu teknolojinin sunduğu, yazılı yönergeler aracılığı ile son derece çarpıcı görsel öğeler elde edebilme yetisi, tasarımcı ve sanatçıların yanı sıra, araştırmacıların da ilgisini

cezbetmektedir (Lewis, 2023). Günümüzde Google, OpenAI, Black Forest firmalarının modellerinin başı çektiği bu teknoloji, kullanıcının yönergelerine binaen, geniş görsel ve yazı paketlerinden oluşan veri setlerini kullanarak çeşitli ve yeni görsel öğeler üretir (Park et al., 2024).

Günümüz yazıdan görsele yapay zekâ teknolojisi, metodolojisinde GAN (Generative Adversarial Networks) adı verilen dönüştürücü modeller kullanır (Li et al., 2024). Bu model, üretici ve ayırt edici (generator & discriminator) olmak üzere birbiriyle sürekli çekişme halinde olan iki sinir ağından oluşur (Huang et al., 2018). Üretici ağ, kullanıcı yönergelerini değerlendirerek görsel öğe üretmekten sorumluyken, ayırt edici ağ, üretici ağın yarattığı görsel öğeleri, gerçek görsel referanslar ile kıyaslar. Sisteme yüklenen geniş veri setleri ile yinelemeli bir eğitim sonrası kazandığı yüksek gerçeklikli öğe yaratma yetisi ile üretici sinir ağı, ayırt edici ağ bariyerini rahatça aşan özgün görseller ortaya çıkartmaya başlar. Buna karşın ayırt edici ağ da aynı veri setleri aracılığı ile bariyerini güçlendirerek üretici ağı daha gerçekçi görsel öğeler üretmeye zorlar (Bhuyan et al., 2025). Tekrar eden bu süreç içerisinde, özellikle dikkat mekanizması (attention mechanism) kullanan, kendisini sürekli yenileyen ve geliştiren dönüştürücü modeller zaman içerisinde yönergede sunulan kelimeler ile görsel referansları ilişkilendirmede olağandışı bir verimlilik kazanır (Binhammad et al., 2024). Şifreleme (encoder) mimarisi yazılan yönergeyi işler ve göze çarpan kelimeleri ayırt ederken, şifre çözme (decoder) mimarisi encoderden aldığı referansı işleyerek görsel öğelere dönüştürür (Taulli, 2023).



Şekil 3.1. Kodlayıcı-kod çözücü mimarisi

Bu işlem sonucunda ortaya yüksek çözünürlüklü, zengin içerikli ve üstün kaliteli görsel öğeler sentezlenmiş olur (Dong et al., 2022). Yazıdan görsele yapay zekâ teknolojisi, rafine görsellerin elde edildiği bu süreçte yönerge mühendisliğine (prompt engineering) ihtiyaç duyar (Oppenlaender et al., 2023).



4. LUCIA Dİ LAMMERMOOR OPERASI'NIN ANKARA DEVLET OPERA VE BALESİ SAHNE TASARIMININ YAPILMASI.

Karakterler:

Lucia – Aristokrat, genç bir kadın. Edgardo'ya aşıktır.

Edgardo di Ravenswood – Lucia'nın sevgilisi.

Enrico Ashton- Lucia'nın ağabeyi.

Arturo Bucklaw – Varlıklı bir derebeyi, Lucia'nın sözlüsü.

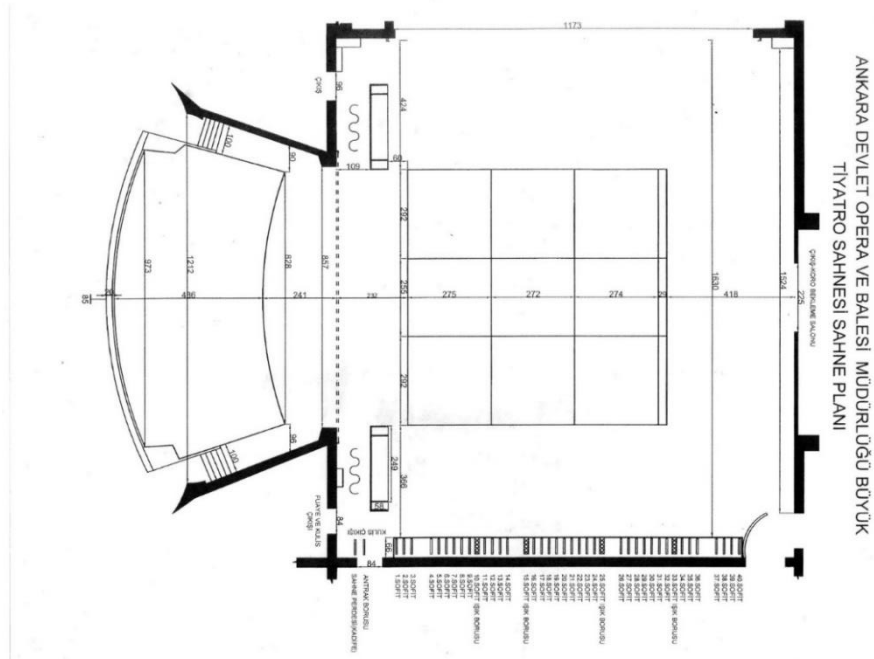
Raimondo Bibedent – Kelvinist rahip.

Alisa – Lucia'nın hizmetkârı.

Normano – Enrico'nun kâtibi.

4.1. Tasarım

Ankara Devlet Opera ve Balesi sahnesine ait aşağıdaki teknik çizim uzman personel tarafından sağlanmıştır.



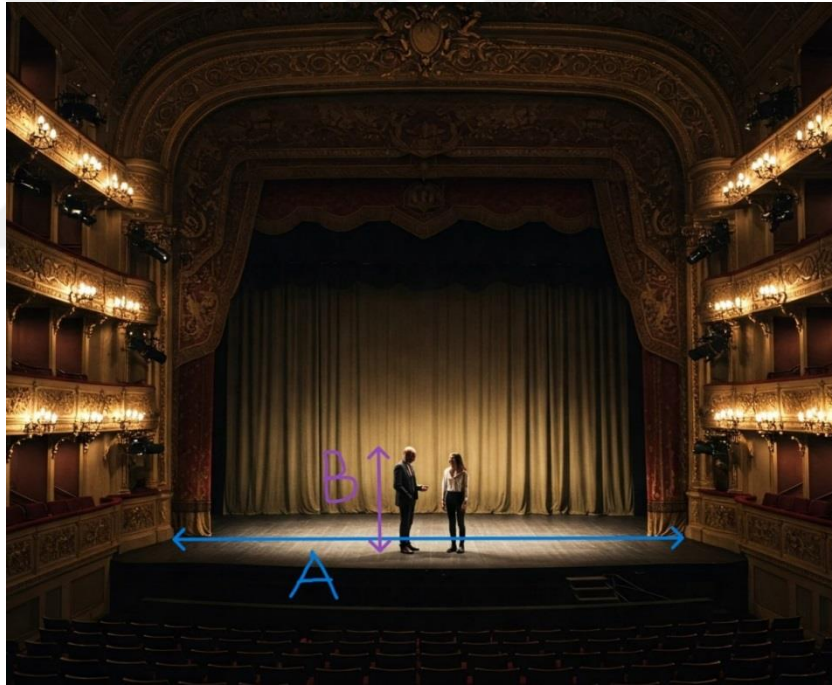
Şekil 4.1. Ankara DOB sahnesi teknik çizimi.

Sahne portal ağız (sahnenin seyirci tarafından görünen çerçevesi) genişliği 857 cm, yüksekliği 540 cm ve derinliği 821 cm'dir. Sahne üzeri dekor, kostüm ve aksesuar tasarımına geçmeden önce, farklı yapay zekâ modellerine, ilgili ölçü promptları girilerek doğru proporsiyonlara sahip bir sahne görseli elde edilmesi amaçlanmaktadır.

Avrupa standartlarına göre erkek boyunun 180 cm olarak kabul gördüğü tespit edilmiştir. Sahne portal ağız genişliği ve standart erkek boyu referans alındığında ($857 / 180 = 4.76$) 1/4.76 orantısı elde edilmiştir.

İlk denemede, girilecek promptta sahne ölçüleri verilmiş, proporsiyon referansı alabilmek için sahne önüne birbiriyle sohbet eden iki kişi yerleştirilmesi istenilmiştir.

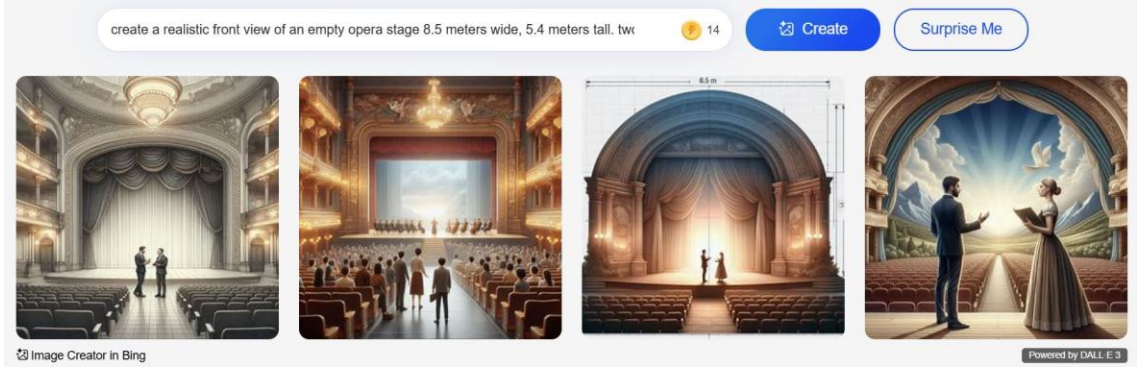
Prompt 00 (Google Gemini): 8,5 metre genişliğinde, 5,4 metre yüksekliğinde boş bir opera sahnesi oluşturun. Sahne önünde birbiriyle konuşan iki şahıs var.



Resim 4.1. Prompt 00 (Google Gemini)

A= 22 birim, B= 4.6 birimken $A / B = 4.78$ birim ile doğru proporsiyonu elde edildiği gözlemlenmiştir.

Aynı yönerge, Dall-e V3 yapay zekâ modeli altyapısını kullanan, Microsoft Bing yapay zekâ servisine girilmiş ve aşağıdaki görseller elde edilmiştir.



Resim 4.2. Prompt 00 (Bing)



Resim 4.3. Prompt 00 (Bing)

Dall-e V3 destekli bu servisin, Google'ın Gemini yapay zekâ modeline kıyasla, daha farklı bir sonuç verdiği gözlemlenmiştir. Fotorealist gerçeklikten uzak olduğu anlaşılan bu görsellerin, dolayısıyla Bing modelinin bu çalışmada kullanılamayacağı anlaşılmaktadır.

Aynı prompt, Black Forest isimli şirkete ait bir başka yapay zekâ modeli olan FLUX-PRO v1.1-ultra fine tuned ile kullanılmış ve aşağıdaki görseller elde edilmiştir.



Resim 4.4. Prompt 00 Flux Pro PRO v1.1 ultra fine tuned.



Resim 4.5. Prompt 00 Flux Pro PRO v1.1 ultra fine tuned.

Flux modelinin verdiđi sonuçlar, proporsiyon olarak dođru olmakla beraber, sahneyi açık perdeyle modellediđi, parter ve balkon gibi yönergede yer almayan detayları görsele dahil etmediđi, dolayısıyla daha isabetli bir görsel yarattıđı tespit edilmiřtir.

Ařađıda, bu görselin Ankara Devlet Opera ve Balesi tatbikat sahnesine uygunluđunun deđerlendirilebilmesi için Photoshop uygulaması ile sahne görseli üzerine montajı gerekleřtirilmiřtir.



Resim 4.6. Ankara DOB Tatbikat Sahnesi



Resim 4.7. Kling 1.6 image to video

Kling 1.6 image to video, yani resimden video elde etme modeli kullanılarak görüntüye ait 10 saniyelik kısa bir video elde edilmiřtir. Ařađıdaki QR kod aracılıđıyla video izlenebilecektir.



Doğru ölçeklemenin, yazıdan görsele yapay zekâ modellerinin sahne tasarımı alanındaki kullanımında, en önemli unsurlardan biri olduğu anlaşılmaktadır. Kasım 2024 tarihli (Understanding student acceptance, trust, and attitudes toward ai-generated images for educational purposes) makalesinde Aung Pyae, teknik isabet eksikliği ve yapay zekâ modellerinin verilen yönergelere sadık kalabilme yetisinin eksikliğinden dolayı eğitim alanında kullanılamayacakları yönünde fikir belirtmiştir. Fakat son bir yıl içerisindeki örnekleri, yapay zekâ modellerinin yaratılarında daha tutarlı sonuçlar verdiklerini işaret etmektedir.

1. Perde

1. Sahne

Yer: Lammermoor Kalesi bahçesinde bir akşam.

Durum: Normano ve emrindeki askerler Edgardo'nun kale içerisine sızmış olduğu istihbaratını almış, onu aramaktadırlar. Ağabey Enrico'nun Lucia'ya dair evlilik planları vardır ve O'nu, politik çıkarları uğruna Arturo ile evlendirmeye karardır. Enrico ve kardeşi arasındaki ilişkiyi bitirmeye ant içer.

Tasarım: Eser, Ankara Devlet Opera ve Balesi'nde sahnesi için uyarlanacağından, doğru proporsiyon hedeflenmektedir. Bu doğrultuda en ve boy sahne ölçüleri yazılacak promptlara eklenecektir. Edebi altyapısı itibariyle, Donizetti'nin melodramatik yaklaşımını çok fazla deforme etmeden, Gotik, karanlık bir atmosfer ile Lucia'nın iç dünyasının karamsarlığını sahneye yansıtmak amaçlanmaktadır. Bu amaç doğrultusunda, promptta Gotik, ürkütücü, karanlık, kötücül, minimalist, fütüristik vb. gibi bir takım anahtar kelimeler ilave edilmiştir. Ayrıca minimalist bir dekor ile prodüksiyon maliyetini ve iş gücünü de mümkün olduğunca düşük tutarken, pratik, yazarın ve bestecinin vizyonu ile örtüşen, aynı zamanda da görsel olarak çarpıcı bir dekor tasarımı hedeflenmektedir. 1. Perde tasarımında amaçlanan, Gotik tarz özelliklerini öne çıkarmak, karanlık bir atmosfer

ile Enrico, Lucia ve Edgarrdo karakterini netleştirmektedir. Bu doğrultuda aşağıdaki prompt hazırlanmış ve Google Imagen yapay zekâ modeline girilmiştir.

Prompt 01 (Google Imagen, aspect ratio 1:1): Bir Opera yönetmeni olduğunuzu hayal edin. 8 metre genişliğinde ve 5,5 metre derinliğinde bir sahnede minimalist bir dekor tasarlıyorsunuz. Sahne, Donizetti'nin Operası Lucia di Lammermoor'un ilk perdesi içindir. Lucia di Lammermoor romanlarının gotik unsurlarına sadık kalarak, hikâyenin gizemli ve korkutucu atmosferini yansıtan görsel olarak çarpıcı bir mekân tasarımı oluşturun. Şık, minimalist geometrik şekiller eklemeyi düşünebilirsiniz, bu şekiller geleceğe dair bir his uyandırabilir.



Resim 4.8. Prompt 01, seed 88890

Google Imagen 3 modelinin yarattığı görselin, sanatsal açıdan oldukça tatmin edici olmakla beraber Gotik yaklaşıma dair pek öge barındırmadığı gözlemlenmiştir. Ayrıca proporsiyon olarak 8 x 5.4 oranını da tutturamadığı anlaşılmaktadır. Modelin, eserin ilk perdesine dair fikir beyan ederek sahneye Lucia, Alisa, Enrico ve Normano olması muhtemel karakterler yerleştirmesi dikkat çekicidir. Promptta sağ üst bölümde görünen pencere ve merdivenler ile ilgili bir girdi olmamasına rağmen model, bu elementleri görsele eklemiştir. Model bu inisiyatifi, yönergede bulunan “şık, minimalist, geometrik şekiller eklemeyi düşünebilirsiniz” cümlesinden dolayı kullanmış olabilir. Görsel, referans olarak kullanılabilirliğinin değerlendirilmesi adına Photoshop ile tatbikat sahnesine montajlanmıştır.



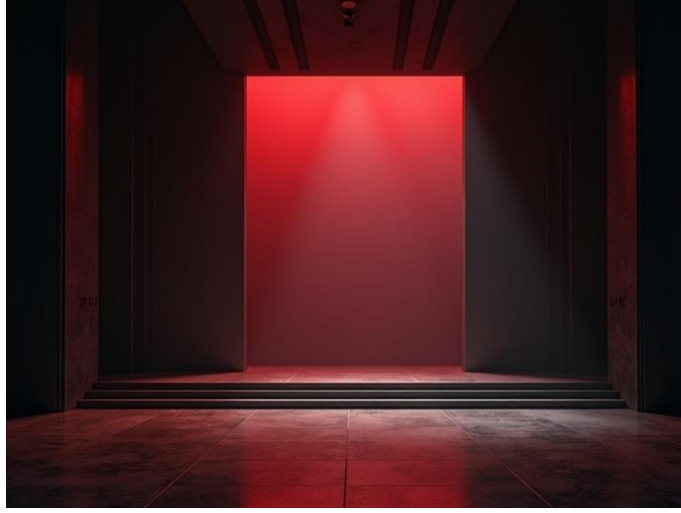
Resim 4.9. Prompt 01, seed 88890

Aynı prompt, seed (tohum) numarasını değiştirilmeden, çerçeve oranı 4:3 olacak şekilde değiştirilerek tekrar girilmiştir.



Resim 4.10. Prompt 01 (aspect ratio 4:3), seed 88890

Değişen çerçeve oranı ile birlikte, aynı tohumu kullanmasına rağmen modellenen görselde önemli değişiklikler göze çarpmaktadır. Modelin, Gotik tarz özellikleriyle ortaya çıkardığı pencereleri arka fona asimetrik bir şekilde dağıtmış ve istenilen atmosferi sağlamış olduğu gözlemlenmiştir. Sahnede bulunan dört karakter ve yemek masası, Model, yönergede bulunan “Lucia di Lammermoor, 1. Perde” verisinden yola çıkarak sahnede bulunan karakterleri ve yemek masasını görselleştirmiş olabilir. Özellikle fonda kullanılan platformların estetik formu ve minimalist bir şekilde görselleştirilmiş olması dikkat çekmektedir. Düşük maliyetli ve sanatsal açıdan tatmin edici bir tasarım ortaya çıktığı gözlemlenmiştir. Modelin görseli oluştururken verilen sahne proporsiyonunu tutturamadığı anlaşılmaktadır. Aşağıdaki görsel, aynı promptun Flux Pro V_1.1 Ultra-fine tuned modeline girilmesi sonucu elde edilmiştir.



Resim 4.11. Prompt 01, seed 1278193

Flux yapay zekâ modelinin, Google Imagen 3 modeline kıyasla daha rafine ve yönergeye daha sadık bir tasarım ortaya çıkardığı görülmektedir. Imagen 3 modelinde sıkça karşılaşılan yönerge dışı element ekleme eğilimi, Flux ile elde edilen görsellerde gözlemlenmemiştir. Aynı yönerge, farklı bir seed numarası ile Flux modeline girilmiş ve aşağıdaki görsel elde edilmiştir.



Resim 4.12. Prompt 01, seed 387419

Yönergede istenilen minimalist ve fütüristik tarz, 387419 numaralı seed ile elde edilen görselde de gözlemlenebilir.

Imagen'in yarattığı ikinci görselde bulunan Gotik mimari yapıllı pencerelerin Flux'da uygulanabilir olup olmadığı incelenmelidir. Eserin ilk sahnesinin Gotik tarz özelliğine dair ip uçları taşımasının amaçlandığı göz önüne alındığında sonraki promptta 'Gotik Opera'

ibaresini eklemek uygun olacaktır. Elde edilmek istenilen bir diğer öge, Normano, Enrico ve Lammermoor kalesi duvarlarını seyirciye betimleyebilecek küçük fon detaylarının görselde yer almasıdır. Sahne üzerinde görülmek istenen karakter sayısı ve kale duvarlarının yapısına dair ip uçları prompta girilecek ve sonuç gözlemlenecektir. Bu noktada, Chat GPT LLM yapay zekâ modelinin bir başka kullanım alanı keşfedilebilir. Girilmek istenilen prompt Chat GPT'ye yazılarak promptun kullanılacağı yapay zekâ modeline göre optimize etmesi istenilebilir. Chat GPT 'nin optimize ettiği bu promptu daha sonra Flux ve Imagen yapay zekâ modellerine girilmesiyle çıkan sonuç aşağıdaki şekilde gözlemlenmiştir.

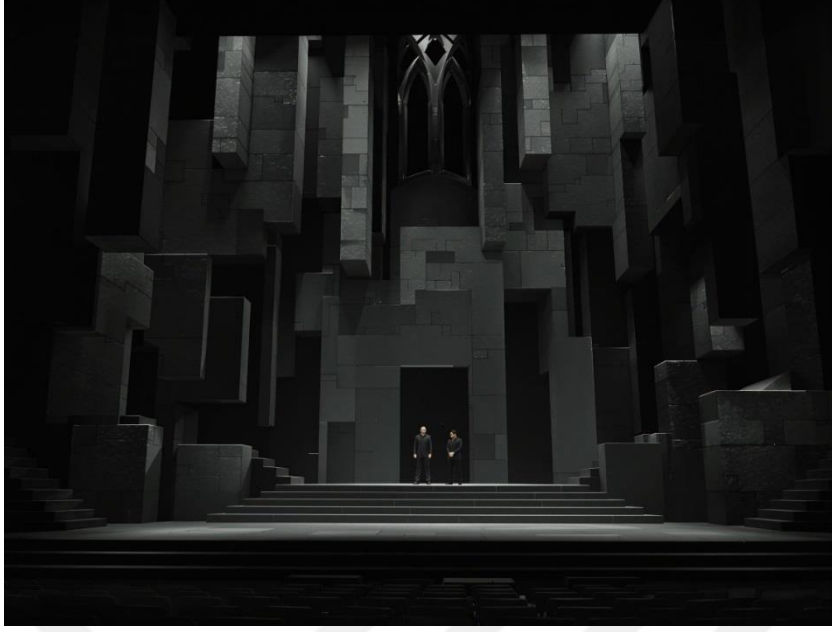
can you improve this prompt I have prepared for flux pro v 1.1 ultra fine tuned ai model? "Imagine you are an Opera director. You are designing a minimalist setting on a stage 8 meters wide and 5.5 meters deep. The setting is for a Gothic Opera. While staying loyal to the gothic elements of the story, create a visually striking rendered image of the setting that reflects the misterious and ominous athmosphere of it. The background of the setting has geometric minimalist shapes that resembles Castle walls from a gothic era. There are 2 men on stage."

Sure! Here's an improved version of your prompt with clearer details, better flow, and a more immersive atmosphere:

"Imagine you are an opera director designing a minimalist stage setting for a Gothic opera. The stage is 8 meters wide and 5.5 meters deep, and the design must capture a mysterious and ominous atmosphere while staying true to Gothic elements. The background consists of geometric, minimalist shapes reminiscent of Gothic castle walls, evoking a sense of grandeur and decay. Dramatic, moody lighting casts deep shadows, enhancing the eerie ambiance. Two men stand on stage, their presence adding to the tension of the scene. Create a visually striking, highly detailed rendered image that conveys the haunting beauty and dark elegance of the setting."

This version enhances clarity, mood, and visual impact while keeping it concise and effective for the AI model. Let me know if you'd like further refinements!

Prompt 02 (Flux Pro v1.1 Ultra, aspect ratio 4:3): Hayal edin ki bir opera yönetmenisiniz ve Gotik bir opera için minimalist bir sahne tasarımı yapıyorsunuz. Sahne 8 metre genişliğinde ve 5,5 metre derinliğinde olup, tasarımın Gotik unsurlara sadık kalarak gizemli ve korkutucu bir atmosfer yakalaması gerekiyor. Arka plan, Gotik kale duvarlarını andıran geometrik, minimalist şekillerden oluşarak ihtişam ve çürümüşlük hissi uyandırıyor. Dramatik, melankolik aydınlatma derin gölgeler oluşturur, ürkütücü atmosferi güçlendirir. İki adam sahnede duruyor, varlıkları sahnenin gerginliğini artırıyor.



Resim 4.13. Prompt 02, seed 7598122

Flux yapay zekâ modelinin, promptta belirtilen kişi sayısını isabetli bir şekilde görsele yansıttığı, fakat proporsiyon konusunda başarısız olduğu gözlemlenmiştir.



Resim 4.14. Prompt 02, seed 1289107

Google Imagen3'ün, yönergede istenilen Gotik tarz elementleri modellemiş olduğu görünüyor. Sanatsal olarak tatmin edici olsa da Imagen modelinin de doğru sahne ölçülerini ve proporsiyonu tutturamadığı gözlemlenmiştir.

Bir sonraki promptta, seed numarası değiştirilmeden, sahne ölçülerinin yanı sıra ‘sahne küçüktür’ ibaresi eklenerek Ankara Opera Sahnesi 8 metreye 5,4 metre portal ağız ölçülerinin yakalanması amaçlanmaktadır

Prompt 03 (Google Imagen, aspect ratio 4:3): Hayal edin ki bir opera yönetmenisiniz ve Gotik bir opera için minimalist bir sahne tasarımı yapıyorsunuz. Sahne küçük, 8 metre genişliğinde ve 5,4 metre derinliğinde ve sahne, Gotik unsurlara sadık kalırken gizemli ve korkutucu bir atmosfer yakalamalı. Arka plan, Gotik kale duvarlarını andıran geometrik, minimalist şekillerden oluşarak ihtişam ve çürümüşlük hissi uyandırıyor. Dramatik, kasvetli aydınlatma derin gölgeler oluşturur, korkutucu atmosferi artırır. İki adam sahnede duruyor, varlıkları sahnenin gerilimini artırıyor. Sahnenin çerçevesi ve Opera binasının ilk iki sırasındaki koltuklar görünür.



Resim 4.15. Prompt 03, seed 1289107

Imagen3'ün, promptta istenilen portal çerçevesini ve öndeki iki sıra parterini modellemekte başarılı olduğu gözlenmiştir. Proporsiyon açısından Flux'a göre daha gerçekçi bir görsel elde edilmiş olursa da uzunluk ölçü birimlerini modellemede tam bir başarı gösteremediği tespit edilmiştir. Çalışmanın sonraki adımında, Adobe Photoshop yazılımından faydalanılarak bir dizi işlem gerçekleştirilmiştir. Önce, yapay zekâ destekli Generative Fill özelliğini kullanılarak sahne üzerinde modellenen karakterleri silinmiş, daha sonra boş sahne, Ankara DOB tatbikat sahnesine montajlanmıştır.



Resim 4.16. 1. Perde dekor



Resim 4.17. Sahne proporsiyon referansı, Ankara DOB

Son olarak, daha önce görselde modellenmiş olan sanatçı figürleri proporsiyona uygun şekilde boyutlandırılarak finaldeki görsele aşağıdaki şekilde yerleştirilmişlerdir.



Resim 4.18. 1. Perde 1. Sahne Dekor

Bu noktada gotik çağrışımında bulunan tarzı, dramatik ışıklandırması, fütüristik atmosferi, virane kale surları ile yukarıdaki görsel, 1. Perde 1. Sahne dekoru olarak değerlendirilebilir durumdadır. Sayısız seed numarası ile buna benzer milyarlarca görsel oluşturulabileceği göz önünde bulundurularak, seed numarası aynı kalmak kaydıyla promptta küçük değişiklikler yaparak birbirine yakın görüntüler elde edebilmenin de mümkün olduğu anlaşılmaktadır.

Çalışmaya Koro, Normano ve Enrico karakterlerinin kostüm tasarımları ile devam edilecektir. Kostüm tasarım aşamasında eserin kurgusu Regietheater yaklaşımıyla yaşadığımız dünya dışında başka bir gerçekliğe taşınarak ele alınacaktır. Hikâye, üzerinde süregelen politik savaşlar sonucu post-apokaliptik bir dönemden geçen bir gezegende geçer. İki uydusu olan farklı zaman-mekânda insan ilişkileri ise, tüm dramatik unsurlarıyla bizim dünyamızla paralel yaşanmaktadır.

Normano Kostüm

Kostüm tasarımı ile ilgili prompt doğrudan Flux yapay zekâ modeline girebileceği gibi, Chat GPT'ye de Fluxta kullanılmak üzere bir prompt yazdırılabilir. Çalışmaya ikinci

seçeneği değerlendirerek devam edilip Chat GPT'nin hazırlayacağı prompt Flux yapay zekâ modeline girilmiştir.

Prompt (Chat GPT): Ben bir opera şirketinde çalışan bir kostüm tasarımcısıyım. Benim işim, uzak bir evrende farklı bir zamanda geçen bir hikâyeye sahip bir prodüksiyon için kostümler tasarlamak. Hikâyeye, sevdiği adamla evlenemediği için zamanla deliliğe düşen genç bir kızın hikayesidir. Karanlık ve şiddet dolu, gotik ve futuristik bir hikâyeye. Hikâyenin geçtiği dünya savaşlarla tüketilmiş ve atmosferinde çok az su ve zar zor yeterli oksijen bulunuyor. İnsanlar ve insansı robotlar, bu dünyanın ıssızlıklarında ve çöllerinde birlikte yaşıyor; insanlar dışarıda yalnızca özel ekipmanlarla nefes alabiliyor. Kostümünü tasarladığım karakter, bu gezegende bir erkek insansı avcı ve bir feodal lordun hizmetkarıdır. Lütfen, bu karakter için sahnede kullanılacak uygun bir kostüm tasarımı oluşturabilmesi için flux pro 1.1 metinden görüntüye dönüştürücüde kullanılacak etkili bir istem yazın.

Chat-GPT: Bir erkek insansı avcı, feodal bir lordun hizmetkârı, su ve oksijenin kısıtlı olduğu distopik, savaşla harabe olmuş bir dünyada. Kostümü, karanlık, yırtık ama zırhlı kumaşlardan oluşan, kurak bir çöl ortamında hayatta kalmak için tasarlanmış gotik ve futuristik estetikleri harmanlıyor. Kıyafeti, yüksek teknoloji ve Orta Çağ unsurlarının bir karışımıdır—takviye edilmiş deri, karmaşık metal kaplamalar ve koruma için yıpranmış kapüşonlu bir pelerin. Nefes alma cihazı, zırhına kusursuz bir şekilde entegre edilmiş, oksijen sağlayan parlayan havalandırma delikleri ve tüplerle donatılmıştır. Silueti etkileyici, katmanlı giysiler, faydalı kemerler ve silah kılıflarıyla hem bir savaşçıyı hem de bir avcıyı yansıtıyor. Renk paleti derin, mat tonlardan oluşuyor—siyah, pas rengi ve kararmış gümüş—bazen neon ışıklandırılmalı teknolojik vurgularla tezat oluşturuyor. Kostüm, sahneye uygun olup, dramatik dokuları ve çarpıcı detayları tiyatro aydınlatması altında vurguluyor.

Şimdi de Chat-GPT'ye yazdığım yukarıdaki yönergeyi Flux Pro 1.1 modeline giriyorum;



Resim 4.19. Prompt 04 (Flux Pro v1.1, aspect ratio 9:16), seed 9079167

Chat-GPT'nin yönergesini Flux'a girildiğinde ortaya çıkan görsel son derece ayrıntılı görünse de pratik açıdan kullanımının ve imalatının neredeyse imkânsız olduğu gözlemlenmiştir. İçeriğindeki aksesuar çeşitliliği, karakterin yüzündeki maske gibi birçok detay, kostümün hem sanatçı tarafından kullanılabilirliğine hem atölyeler tarafından üretim kolaylığına engel teşkil edebilir. Tasarımın üretim atölyelerinde kullanılabilmesi için tam boy bir görselin elde edilmesi gerekebilir. Tasarımda kullanılacak olan materyalin niteliği de en az tasarım estetiği kadar büyük bir öneme sahip olduğuna dair uzman görüşü

alınmıştır. Bu açıdan oluşturulması amaçlanan görselin, maskesiz, sade kıyafetli, açık bir yüz ile vücudunun tamamı görünür olan bir karaktere ait olması önem teşkil etmektedir. Bu gerçekler göz önünde bulundurarak, söz konusu yönerge aşağıdaki şekilde revize edilmiştir.

Prompt 05 (Flux Pro v1): Feodal bir lordun hizmetkârının, distopik bir dünyada gerçekçi tam vücut moda fotoğrafı. Kostümü, koyu renkli kumaşlarla minimalist bir şekilde gotik ve fütüristik estetikleri harmanlıyor. Kostüm basit ve üretimi kolay olmasına rağmen sahneye uygun, tiyatro aydınlatması altında dramatik dokuları vurguluyor.



Resim 4.20. Prompt 05, seed 9365263



Resim 4.21. Prompt 05, seed 1443098889

Flux ile oluşturulan görsellerde, promptta yapılan değişiklikler dramatik bir şekilde gözlemlenmiştir. Modelin daha sade, gerçekçi ve üretimi rahat kostümler oluşturduğu anlaşılmaktadır. Promptta yapılacak eklemeler ile bu veya benzeri görsellere aksesuar eklemesi yapılabilip yapılamadığının gözlemlenebilmesi için yönergeye “sol koluna elektronik bir cihaz takıyor” cümlesi eklendiğinde sonuç aşağıdaki şekilde gözlemlenmiştir.



Resim 4.22. Prompt 05, seed 9365263

Modelin yüz hatlarında değişiklik olmakla beraber, eldiven ve kemer hariç, tasarımda radikal bir değişiklik gerçekleşmediği gözlemlenmiştir. Flux yapay zekâ modelinin, karakterin sadece sol koluna değil, iki koluna birden elektronik bir cihaz yerleştirdiği tespit edilmiştir. Sonuçtaki tutarsızlık, modelin “sağ-sol” ayrımını yapamadığı kuşkusunu barındırmaktadır. Buradaki kararsızlığın sebebi komutun göreceliliği olabilir. Karakterin sadece önden modellenmiş tasarımının, teknik kadro ve üretim atölyeleri açısından yetersiz olduğu düşünüldüğünden, bir sonraki promptta “ön, arka ve yandan

çekilmiş üç poz” ibaresi eklenmiş, pozların tamamının görsele sığabilmesi için 16:9 ve 4:3 çerçeve oranları seçilerek prompt tekrar girilmiş ve aşağıdaki sonuçlar gözlemlenmiştir.

Prompt 06 (Flux Pro v1): Feodal bir lordun hizmetkarının, distopik bir dünyada gerçekçi, tam boy (ön arka ve yandan çekilmiş üç poz) moda fotoğrafı. Kostümü, koyu renkli kumaşlarla minimalist bir şekilde gotik ve futuristik estetikleri harmanlıyor. Kostüm basit ve üretimi kolay olmasına rağmen sahneye uygun, tiyatro aydınlatması altında dramatik dokuları vurguluyor. Kolunda bir elektronik cihaz takıyor.



Resim 4.23. Prompt 06, seed 743085403



Resim 4.24. Prompt 06, seed 2906031375



Resim 4.25. Prompt 06, seed 1731849213

Prompt 06 (Flux Pro v1.1 Ultra Fine Tuned ,aspect ratio 4:3):



Resim 4.26. Prompt 06, seed 9365263



Resim 4.27. Prompt 06, seed 266467056



Resim 4.28. Prompt 06, seed 3739717427



Resim 4.29. Prompt 06, Flux v1 Pro, seed 129339897

Tema olarak birbirine yakın bu görsellere, seed numaraları değiştirilmeden aksesuar ekleme-çıkarmalarının yapılabileceği tespit edilmiştir. Bu noktada teknik kadronun ve atölyelerin de görüşü alınarak bu tasarımlardan üretime en uygun olanı seçilebilir.

266467056 seed numaralı görsel, Normano karakterinin kostümü olarak değerlendirilerek çalışmaya devam edilmiş, uygun görsel Adobe Photoshop uygulaması ile kırpılarak 1. Perde, 1. sahne dekoruna eklenmiştir.



Resim 4.30. 1. Perde 1. Sahne, Normano

Koro Kostüm

1. Perde Erkek Koro kıyafeti için benzer bir prompt oluşturulmuştur. Sahne kompozisyonuna bağlı, solist kostümlerine kıyasla daha sade ve üretimi kolay bir koro kıyafeti tasarımı amaçlanmaktadır. Koro 1. Perde kıyafet rengi olarak siyah renk tercih edilmiştir.

Prompt 07 (Flux Pro v1.1 Ultra Fine Tuned, aspect ratio 4:3): Distopik bir dünyada basit bir askerin gerçekçi tam boy (ön arka ve yandan çekilmiş üç poz) moda fotoğrafı. Kostümü, karanlık renkli kumaşlarla minimalist bir şekilde gotik ve fütüristik estetikleri harmanlıyor. Kostüm basit, aksesuar veya karmaşık detaylar yok.



Resim 4.31. Prompt 07, seed 984784730

Yapay zekânın bu prompt ile erkek koro kostüm tasarımı için aranan sadeliği yakalayamadığı gözlemlenmiştir. Tasarıma ilave edilen kapüşon, pelerin, eldiven gibi fazlalıklar ve fotoğraf fonunda değişiklikler görülmektedir. Bu duruma, yönergede yer alan ‘gotik’ ve ‘distopik’ ifadeleri kaldırılmış, stüdyo fonu için gerekli düzeltme yapılarak prompt aşağıdaki şekilde tekrar girilmiştir.

Prompt 07 (Flux Pro v1.1 Ultra Fine Tuned, aspect ratio 4:3): Stüdyoda basit bir askerin gerçekçi tam boy (ön arka ve yandan çekilmiş üç poz) moda fotoğrafı. Kostümü, minimalist bir şekilde geleceğe yönelik estetik unsurlar içeriyor ve koyu renkli kumaşlardan yapılmış. Kostüm basit, aksesuar veya karmaşık detaylar yok.



Resim 4.32. Prompt 07, seed 3905906856

Modelin, yapılan düzeltme sonucu istenilen stüdyo arka planını doğru şekilde görsele aktardığı görülmektedir. Revize edilen prompt kıyafeti sadeleştirmişse de kapüşon, maske, pardösü, eldiven gibi istenmeyen elementlerin halen görselde yer aldığı anlaşılmaktadır. Sonraki promptta tasarımda görülmek istenen sade bir pantolon ve uzun kollu gömlek detayları yönergeye eklenerek girilmiş ve aşağıdaki görseller elde edilmiştir. Prompt seed numarası değiştirilmemiştir.

Prompt 08 (Flux Pro v1.1 Ultra Fine Tuned, aspect ratio 4:3): Gelecek bir zamana ait sıradan bir askerin gerçekçi, üç farklı açıdan (ön, yan ve arka) çekilmiş tam boy moda fotoğraf. Minimalist bir şekilde geleceğe yönelik estetik unsurlar taşıyan, koyu renkli kumaşlardan yapılmış bir pantolon ve basit bir uzun kollu gömlek giyiyor. Kostüm basit, aksesuar veya karmaşık detaylar yok.



Resim 4.33. Prompt 08, seed 3905906856



Resim 4.34. Prompt 08, seed 3905906850

Yapay zekanın revize edilen prompt sonucu tam da istenilen şekilde koyu renkli, sade bir pantolon ve uzun kollu bir gömlek modellediği gözlemlenmiştir. Sahne üzeri çeşitliliğini artırmak amacıyla iki görsel, 1.perde 1. Sahne koro kostümü olarak belirlenmiştir. İlgili görsellerdeki karakterler Adobe Photoshop uygulaması ile kırılarak 1. Perde 1. Sahne tasarımına aşağıdaki şekilde eklenmiştir.



Resim 4.35. 1. Perde 1. Sahne Normano, Koro

Enrico Ashton Kostüm

Enrico kostüm tasarımına, Normano ve koro için kullanılan 6 ve 8 numaralı promptlarda küçük değişiklikler yapılarak devam edilmiştir. Görsel olarak Normano ve sahnede bulunan diğer karakterlerden yüksek rütbeye sahip bir Enrico tasarımı amaçlanmaktadır. 9 numaralı promptta kostümün bir derebeyine ait olmasının istendiği ve renginin kırmızı olduğu yönergesi girilerek aşağıdaki görseller elde edilmiştir.

Prompt 09 (Flux Pro v1.1 Ultra Fine Tuned, aspect ratio 4:3): Gelecek bir zamana ait bir derebeyinin gerçekçi, üç farklı açıdan (ön, yan ve arka) çekilmiş tam boy moda fotoğrafı. Kırmızı renkli kostümü, minimalist bir şekilde gotik ve futuristik estetikleri harmanlıyor. Kostüm basit ve üretimi kolay olmasına rağmen sahneye uygun, tiyatro aydınlatması altında dramatik dokuları vurguluyor. Kolunda bir elektronik cihaz takıyor.



Resim 4.36. Prompt 09, seed 5300137



Resim 4.37. Prompt 09, seed 4462846



Resim 4.38. Prompt 09, seed 2107245238

Modellenen görsellerden 3.36 numaralı resim Enrico Ashton kostümü olarak değerlendirilerek çalışmaya devam edilmiştir. İlgili görsel Adobe Photoshop uygulaması kullanılarak kırılmış ve 1. Perde 1. Sahne tasarımına ilave edilmiştir.



Resim 4.39. 1. Perde 1. Sahne Enrico, Normano, Koro

Raimondo Kostüm

Bir din adamı olan Raimondo karakterinin kostüm tasarımı için 9 numaralı prompt referans alınarak çalışmaya devam edilmiştir. İlgili promptta ‘din adamı’ ibaresi eklenmiştir. Tasarım bütünlüğünün korunması adına promptta başkaca değişiklik yapılmamış ve aşağıdaki görseller elde edilmiştir.

Prompt 10 (Flux Pro v1.1 Ultra Fine Tuned, aspect ratio 4:3): Gelecek bir zamana ait bir din adamının gerçekçi, üç farklı açıdan (ön, yan ve arka) çekilmiş tam boy fotoğrafı. Kostümü, koyu renkli kumaşlardan yapılmış ve minimalist bir şekilde gotik ve futuristik estetiği harmanlıyor. Kostüm basit ve üretimi kolay olmasına rağmen sahneye uygun, tiyatro aydınlatması altında dramatik dokuları vurguluyor.



Resim 4.40. Prompt 10, seed 5300137



Resim 4.41. Prompt 10, seed 3326091791

Resim 3.40’da elde edilen görsel Raimondo kostüm tasarımı için referans alınarak çalışmaya devam edilmiştir. Karakterin uygun pozu, Adobe Photoshop kullanarak kırılmış ve aşağıdaki şekilde 1. Perde 1. Sahne tasarımına ilave edilmiştir.



Resim 4.42. 1. Perde, 1. Sahne, Enrico, Raimondo, Normano

1. Perde

2. Sahne

Yer: Lammermoor Kalesi bahçesinde bir çeşme.

Durum: Lucia, hizmetçisi Alisa ile beraber, sevgilisi Edgardo’yu beklemektedir. “Regnava nel silenzio” isimli ünlü aryası ile Alisa’ya, önceki gece gördüğü rüyayı anlatır. Rüyasında, tam da bulundukları yerde, bir Ravenswood erkeğinin kıskançlık buhranı içerisinde öldürdüğü bir genç kızın hayaletini görmüştür. Alisa, rüyanın kötülük habercisi olduğunu, Edgardo’yu terk etmesi gerektiğini söyler. Bu sırada sahneye Edgardo girer. Politik nedenlerden ötürü Fransa’ya gitmesi gerekmektedir. Lucia’ya, bu ziyaretinin dönüşünde, ağabey Enrico ile barışmak istediğini, kendisiyle evleneceğini söyler. Lucia ise bunun imkânsız olduğunu dile getirir. İkili nişan yemini ederek yüzüklerini değiş tokuş yaparlar ve Enrico sahneden ayrılır.

Tasarım: Operanın bu sahnesinin, gerek Lucia'nın gördüğü rüyanın karanlık havası, gerek Enrico ile olan ilişkisinin belirsizliğinin betimlenmesi açısından, Gotik atmosferin ön plana çıktığı önemli sahnelerden biri olma niteliğini taşıdığı düşünülmektedir. Çalışmanın geçtiği bu distopik Dünya'da Sir William Scott'ın Rawnswood çeşmesinin yerine, dekor olarak küçük ve üretimi görece kolay bir zen bahçesinin kullanımı hedeflenmektedir. Zen bahçesinde bulunan ve gezegen görünümüne sahip üç küre ile, Lucia'nın hayatında, çekim alanları ile önemli yerleri olan Baba, ağabey ve sevgili figürlerinin betimlenmesi amaçlanmaktadır. Projeksiyonu ile fona 2 adet uydu görseli yansıtılarak, konunun geçtiği distopik evren anlatımı güçlendirilmek istenmektedir. Şu anki yapay zekâ teknolojisinin, kullanıcının sağladığı bir görsele ekleme-çıkarma ve görselde değişiklik yapabilme yetisinin olduğu tespit edilmiştir. Fakat, önünde dekor bulunan bir fonun görseli sağlandığında, fon ve dekor arasına ekleme-çıkarma kabiliyetinin henüz gelişmediği anlaşılmaktadır. Bu doğrultuda, elde edilmek istenilen iki adet uydu görseli Flux yapay zekâ modeli ile ayrıca elde edilecek, Adobe Photoshop uygulaması aracılığı ile kırpılarak dekorun arkasında kalacak şekilde fona yerleştirilecektir. Aşağıdaki şekilde, fon ve dekor kırpılarak, birbirinden ayrı iki katman haline getirilmiştir.



Resim 4.43. Photoshop, Lasso Selection



Resim 4.44. Photoshop, Layer Mask

Fon ve dekorun birbirinden ayrıştırılması sonrasında Flux yapay zekâ modeline aşağıdaki prompt girilerek çalışmaya devam edilmiştir.

Prompt 11 (Flux Pro v1.1, aspect ratio 4:3): Bir çöl gezegeninin gecesinde gökyüzünde iki ayın gerçekçi bir fotoğrafı. Gökyüzü gotik bir karanlık havaya sahip.



Resim 4.45. Prompt 11, seed 4253585628

11 numaralı prompt ile elde edilen görseldeki uydular Adobe Photoshop uygulaması kullanılarak kırpılmış ve tasarıma ilave edilmiştir



Resim 4.46. 1. Perde, 2. Sahne, Fon

Çalışmada kullanılması düşünülen zen bahçesi için yazılacak olan prompt, aşağıdaki şekilde hazırlanılarak Flux yapay zekâ modeline girilmiştir.

Prompt 12 (Flux Pro v1.1 Ultra): Kumla dolu bir zen havuzu. Kumun üzerinde oturan 3 ay var.



Resim 4.47. Prompt 12, seed 729972756

Elde edilen görselin sahnede dekor olarak kullanımının mümkün olmayacağı düşünülmektedir. Daha önceki gezegen uyduları örneğinin aksine zen bahçesi dekorunun önünde başka bir dekor veya aksesuar olmayacağından, bu görselde Adobe Photoshop uygulamasının Generative Fill yapay zekâ modelinin kullanılmasına karar verilmiştir. Photoshop Generative Fill, yüklenilen görselde bir bölüm seçilerek görselin o kesitinde oluşturulacak ekleme-çıkarmalara izin veren bir yapay zekâ modelidir. Yukarıdaki Flux örneğinde, hayal edilen görsel ile modelin ortaya çıkardığı görsel arasında farklılıklar olabileceği tespit edilmiştir. Bu tip durumlarda, örneğin hayal edilen uydu metaforları

“beton top”, havuz ise “tabak” olarak metine eklenerek prompt manipüle edilebilir. İlgili prompt, aşağıdaki şekilde revize edilerek Photoshop Generative fill yapay zekâ modeline girilmiştir.

Prompt 13 (Adobe Generative Fill): Şık ve minimalist bir tasarıma sahip, kumla doldurulmuş kare şeklinde bir tabağın şık bir ürün fotoğrafı. Kum üzerinde, farklı boyutlarda üç beyaz pürüzsüz beton top var. Topların altında, bazı dalga desenlerini görebilirsiniz. Arka plan, öne çıkması için yumuşak bir şekilde aydınlatılmış, nötr bir alan olmalıdır.



Resim 4.48. 1. Perde, 1. Sahne “Çeşme”

Photoshop Generative Fill modülünün ilgili görseli tam da istenilen şekilde oluşturduğu ve yukarıdaki şekilde sahne tasarımına pürüzsüz bir şekilde ilave ettiği gözlemlenmiştir.

Lucia Kostüm

Lucia karakterinin 1. Perde 2. Sahne kostüm tasarımında gotik, minimalist ve fütüristik görsel çağrışımlar yakalanması amaçlanmaktadır. Kostümde kullanılacak olan renk, temizlik ve saflığın rengi olan beyaz olarak tercih edilmiştir.

Prompt 14 (Flux Pro v1.1, aspect ratio 16:9): Gelecek bir zamana ait genç bir kadının gerçekçi, üç farklı açıdan (ön, yan ve arka) çekilmiş tam boy fotoğrafı. Kostümü, beyaz renkli kumaşlar kullanarak yapılmış ve minimalist bir şekilde gotik ve fütüristik estetikleri harmanlıyor. Kostüm basit ve üretimi kolay olmasına rağmen sahneye uygun, tiyatro aydınlatması altında dramatik dokuları vurguluyor.



Resim 4.49. Prompt 14, seed 5768867



Resim 4.50. Prompt 14, seed 2458672



Resim 3.51. Prompt 14, seed 2075677

Elde edilen ilk görsel Lucia karakterinin 1. Perde, 2. Sahne kostümü olarak değerlendirilmiştir. Gerek minimalist çizgisi gerek Gotik tarz çağrışımları ile bu görselin tasarım bütünlüğü açısından tatmin edici olduğu düşünülmektedir.

Çalışmanın bu bölümünde, Lucia kostüm tasarımı, Recraft Clarity Upscale yapay zekâ modeli kullanılarak daha yüksek çözünürlüklü bir görsel haline getirilecektir. Recraft Clarity, yüklenilen görsel öğelerin çözünürlüğünü artıran bir yapay zekâ teknolojisidir. Bu tür modeller, günümüz yazıdan görsele yapay zekâ teknolojisinin sahip olduğu çözünürlük limitlerini aşmak için kullanılabilir. Aşağıda, Lucia kostümünün Flux ile oluşturulan orijinal görseli ve sonrasında Recraft Upscale ile geliştirilmiş olan görseli yan yana gözlemlenebilir.



Resim 4.52. Original Image



Resim 4.53. Enhanced Image

Alisa Kostüm

Lucia'nın hizmetlisi rolünde olan Alisa'nın kostümünde, tevazuu çağrıştıran gri-antrasit tonlarında, gotik ve fütürist elementleri ön plana çıkaran bir tasarım amaçlanmaktadır. Enrico ve Normano'da aksesuar olarak kullanılan elektronik kol cihazı, Alisa kostümünün de bir parçası olarak değerlendirilecektir.

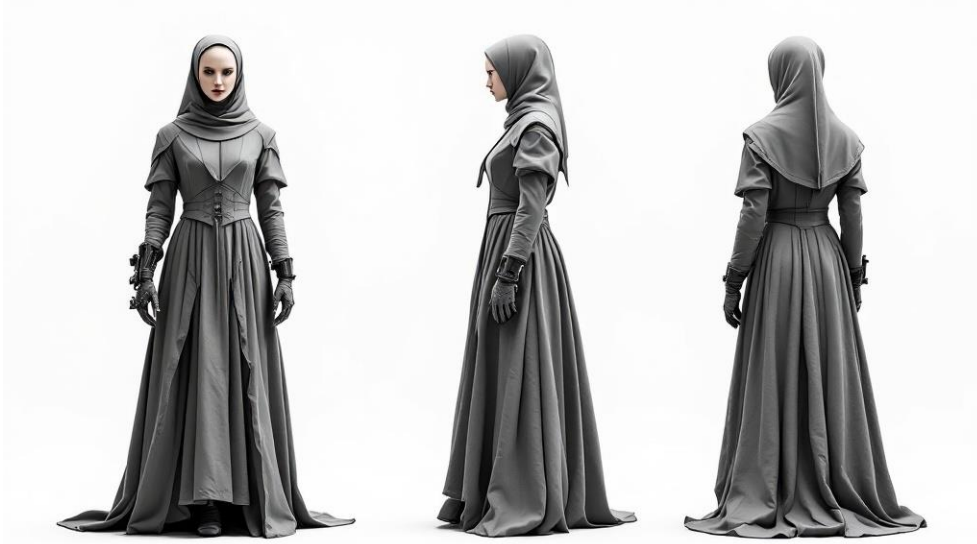
Prompt 15 (Flux Pro v1.1 aspect ratio 16:9): Gelecek bir zamana ait bir nedime gerçekçi, üç farklı açıdan (ön, yan ve arka) çekilmiş moda fotoğrafı. Kostümü, gri renkli kumaşlar kullanılarak yapılmış. Minimalist bir şekilde gotik ve fütüristtik estetikleri harmanlıyor. Kostüm basit ve üretimi kolay olmasına rağmen sahneye uygun, tiyatro aydınlatması altında dramatik dokuları vurguluyor. Kollarında bir elektronik cihaz takıyor.



Resim 4.54. Prompt 15, seed 2611525925



Resim 4.55. Prompt 15, seed 2611525924



Resim 4.56. Prompt 15, seed 2137683496

Flux'ın, promptta istenilen detayları vermiş olmakla beraber, istenilmeyen birtakım fazlalıkları da görsele eklediği anlaşılmaktadır. Özellikle istenilmemesine rağmen modelin görsele eklediği kapüşonun, promptun İngilizce orijinalinde yer alan 'handmaid' kelimesinden kaynaklandığı düşünülmektedir. 'Handmaid' kelimesi (Türkçe anlamıyla kadın hizmetkar), ekseriyetle orta çağ Avrupa'sında kullanılan bir terim olduğu için, yapay zekâ modeli referanslarını bu döneme ait görsel kaynaklardan alıyor olabilir. Tasarımda özellikle bir kapüşon veya baş örtüsü detayı aranmayan durumlarda bu terim 'maid' yani hizmetkar şeklinde değiştirilerek aşağıdakilere benzer görseller elde edilebilir.



Resim 4.57. Prompt 15 (modified), seed 4692364



Resim 4.58. Prompt 15 (modified), seed 8372245



Resim 4.59. Prompt 15 (modified), seed 6103477

Edgardo Kostüm

Çalışmanın bu aşamasında, Chat GPT 4.o, Claude Sonet 3.7, Google Gemini Flash 2.0 ve Llama 3.2.1 gibi LLM, yani Large Language Model (Geniş Dil Modeli) yapay zekâ modellerinden faydalanılacak, Enrico köstüm tasarımı için bu modellerden karakter analizi

yapmaları istenilecektir. Böylelikle teknolojinin entelektüel altyapı hazırlığı sürecine katkısının değerlendirilmesi amaçlanmaktadır.

Prompt 16: Donizetti'nin Lucia di lammermoor operasındaki Edgardo karakterinin detaylı analizini yapar mısın?

Chat GPT:

Edgardo di Ravenswood – Karakter Analizi

Ses tipi: Tenor

Rolü: Romantik kahraman, trajik âşık

Opera: Lucia di Lammermoor

Besteci: Gaetano Donizetti

Libretto: Salvatore Cammarano (Walter Scott'ın The Bride of Lammermoor adlı romanından uyarlanmıştır)

Prömiyer: 1835, Napoli

Karakterin Arka Planı ve Bağlamı

Edgardo, İskoçya'nın soylu bir ailesi olan Ravenswood'ların hayatta kalan son üyesidir. Ailesinin toprakları ve unvanları, düşman aile olan Ashtonlar tarafından gasp edilmiştir. Bu aile düşmanlığı, operadaki çatışmanın temelini oluşturur. Tüm bu siyasi ve ailevi düşmanlıklara rağmen Edgardo, Lucia Ashton'a âşık olur. Bu aşk, baştan sona imkânsız ve trajik bir yoldadır.

Kişilik Özellikleri

- **Tutkulu:** Edgardo'nun hareketleri duygularıyla yönlendirilir. Aşkı derin ve sarsıcıdır, öfkesi ise yıkıcı.
- **Dürtüsel:** Ani kararlar verir, çoğu zaman düşünmeden davranır. Lucia'nın zorla evlendirildiğini öğrenmeden onu suçlaması bu yönünü gösterir.
- **Onurlu ve Gururlu:** Gururuna son derece düşkündür. Düşman aileyle olan geçmişine rağmen, aşkını açıkça yaşamak ister.

- **Trajik ve Kırılğan:** Yaşadığı aşkın ve ihanete uğradığını sandığı durumun ağırlığı altında ezilir. Lucia'nın ölümünden sonra tam anlamıyla çöker.

Karakterin Gelişimi (Dramatik Yolu)

I. Perde – Gizli Aşk

Edgardo, Lucia'nın gizli âşığıdır. Ailelerinin düşmanlığı sebebiyle bu aşkı gizli tutarlar. Edgardo, Fransa'ya gitmeden önce Lucia ile gizli bir nişan yapar. Bu sahnelerde karakter, umuda ve aşka tutunur.

II. Perde – Aldatılmış Aşık

Fransa'dan döndüğünde, Lucia'nın başka biriyle evlendiğini öğrenir (oysa Lucia zorla evlendirilmiştir). Edgardo, bu durumu ihanete uğramışlık olarak yorumlar ve Lucia'yı açıkça lanetler. Öfkesi burada doruğa çıkar.

III. Perde – Ölüm ve Arınma

Lucia'nın düğün gecesi cinnet geçirip kocasını öldürdüğü ve ardından öldüğü haberini alır. Gerçeği ve Lucia'nın çaresizliğini anladığında yıkılır. Son sahnede, onunla öteki dünyada kavuşmak umuduyla intihar eder. Bu, romantik trajedinin doruk noktasıdır.

Müzikal ve Vokal Özellikler

Edgardo'nun müziği bel canto stiline duygusal yoğunluğunu ve vokal zarafetini taşır. Özellikle finaldeki “Tu che a Dio spiegasti l'ali” adlı aryası, karakterin içsel acısını ve aşkının derinliğini ifade eden dokunaklı bir parçadır. Teknik açıdan zarif legato hatları, geniş ses aralıkları ve güçlü dramatik vurgu gerektirir.

Tematik ve Sembolik Yönler

- **Romantik Kahraman:** Edgardo, kalıplaşmış romantik kahraman arketipidir. Aşkı uğruna her şeyi göze alan, acı çeken ve sonunda ölüme sığınan bir figürdür.
- **İletişim Eksikliği:** Operada yaşanan trajedinin önemli bir kısmı yanlış anlamalardan kaynaklanır. Edgardo'nun trajedisi sadece dış koşullar değil, aynı zamanda iletişim kopukluğuyla da beslenir.

- **Ölümde Kavuşma:** Romantik dönemin tipik motifi olan "ölümde birleşme", Edgardo'nun son kararıyla yansıtılır. Dünya aşkı yaşanamaz hale gelince, öbür dünyada kavuşma bir kurtuluş olur.

Sahneleme ve Yorumla Dair Notlar

- Oyuncunun Edgardo'yu canlandırırken hem asil hem de duygusal olarak kırılğan bir duruş sergilemesi önemlidir.
- Özellikle II. perde sonu ve III. perde başındaki öfke ve yas sahnelerinde, duyguların hem dramatik hem de vokal olarak incelikle işlenmesi gerekir.
- Final aryası, karakterin içsel çözülmesini ve teslimiyetini yansıttığı için büyük bir içtenlikle yorumlanmalıdır.

İstersen bu analizi sahneleme notlarına, program kitapçığına veya oyuncu karakter çalışmasına göre de uyarlayabilirim. Daha psikolojik bir çözümleme ya da dönemsel-kostümsel yönlere odaklı bir analiz istersen, memnuniyetle yardımcı olurum.

Google Gemini 2.0:

Donizetti'nin *Lucia di Lammermoor* operasındaki Edgardo karakteri, romantik dönemin tipik trajik kahramanlarından biridir. Aşk, onur, intikam ve kader temalarının iç içe geçtiği bu operada Edgardo'nun karmaşık psikolojisi ve dramatik yolculuğu, eserin merkezinde önemli bir yer tutar. İşte Edgardo karakterinin detaylı bir analizi:

Kimliği ve Geçmişi: Lord Enrico Ashton'ın Düşmanı: Edgardo, Ashton ailesinin siyasi rakipleri olan Ravenswood ailesinin son temsilcisidir. Aileleri arasındaki kan davası ve düşmanlık, onun ve Lucia arasındaki ilişkinin önündeki en büyük engeli oluşturur.

Onurlu ve Gururlu: Soylu bir geçmişe sahip olan Edgardo, ailesinin itibarını ve kendi onurunu her şeyin üstünde tutar. Bu gurur, zaman zaman inatçılığına ve yanlış anlamalarına yol açar.

Tutkulu Aşk: Lucia'ya duyduğu aşk, karakterinin en belirgin özelliğidir. Bu aşk, fedakârlık yapmaya, tehlikeleri göze almaya ve hatta mantığını bir kenara bırakmaya kadar varır.

Melankolik ve Kaderci: Ailesinin trajik geçmişi ve Ashton ailesiyle olan düşmanlık, Edgardo'nun karakterine melankolik ve kaderci bir hava katar. Sanki üzerine bir kara bulut çökmüş gibi hisseder.

Karakter Gelişimi ve Dramatik Yolculuğu:

Aşkın Keşfi: Lucia ile gizli bir şekilde tanışıp birbirlerine aşık olmaları, Edgardo'nun hayatında bir dönüm noktasıdır. Bu aşk, ona umut ve mutluluk verirken aynı zamanda büyük bir risk de taşır.

Ayrılık ve Yanılgı: Enrico'nun entrikaları sonucu Lucia'nın Arturo Bucklaw ile evlenmek zorunda kaldığı yalan haberi, Edgardo için yıkıcı olur. Öfke, kıskançlık ve intikam duyguları onu ele geçirir.

Lanet ve İntikam Yemini: Lucia'nın ihanetine inanan Edgardo, Ashton ailesine ve Lucia'ya karşı intikam yemini eder. Bu yemin, onun trajik sonunu hazırlayan önemli bir adımdır.

Pişmanlık ve Ölüm: Lucia'nın akıl sağlığını kaybetmesi ve ölümü haberini aldığı anda, Edgardo gerçeği anlar ve büyük bir pişmanlık duyar. Yaşama isteğini kaybeder ve Lucia'nın mezarında kendini öldürerek trajik bir son yaşar.

Müzikal Portresi: Donizetti, Edgardo'nun duygusal derinliğini ve karakter gelişimini müzikle ustaca yansıtır:

Lirik Aryalar: "Tombe degli avi miei... Fra poco a me ricovero" gibi ariaları, Edgardo'nun melankolisini, onurunu ve aşkını derinlemesine ifade eder. Bu arialar, karakterin iç dünyasına bir pencere açar.

Tutkulu Düetler: Lucia ile olan düetleri, aşklarının coşkusunu ve birbirlerine olan bağlılıklarını yansıtır. Ayrılık sahnelerindeki düetler ise acı ve çaresizliği etkileyici bir şekilde aktarır.

Dramatik Resitatifler ve Kabaletalar: Öfke ve intikam duygularının yoğunlaştığı anlarda, Edgardo'nun müziği daha dramatik ve ajitatif bir hal alır. Finaldeki "Tu che a Dio spiegasti l'ali" ariası ise pişmanlığın, çaresizliğin ve ölüm arzusunun en dokunaklı ifadesidir.

Tematik Önemi: Edgardo karakteri, operadaki birçok önemli temayı temsil eder:

Aşkın Trajedisi: Yasak aşkın acı sonuçları ve toplumsal engellerin bir ilişkiyi nasıl yok edebileceği teması, Edgardo ve Lucia'nın hikayesi üzerinden işlenir.

Onur ve İntikamın Körlüğü: Aile onuru ve intikam arzusu, Edgardo'nun mantığını ve sağduyusunu gölgeler ve onu trajik bir sona sürükler.

Kaderin Acımasızlığı: Edgardo, sanki doğuştan gelen bir lanetle karşı karşıyadır. Ailesinin geçmişi ve talihsiz olaylar zinciri, onu kaçınılmaz bir sona doğru iter.

Romantik Kahramanın Çaresizliği: Edgardo, tutkulu duygularına rağmen olayların akışına müdahale edemeyen, çaresiz bir romantik kahraman figürünü temsil eder.

Sonuç: Donizetti'nin Lucia di Lammermoor operasındaki Edgardo, karmaşık duyguları, soylu geçmişi ve trajik kaderiyle unutulmaz bir karakterdir. Aşkı, onuru, öfkesi ve pişmanlığı, operanın dramatik gücünü ve duygusal derinliğini artırır. Müzikal anlatımıyla da desteklenen bu karakter, romantik operanın en etkileyici ve dokunaklı figürlerinden biri olarak opera literatüründeki yerini korumaktadır.

Claude Sonnet 3.7.1:

Edgardo Karakterinin Analizi- Lucia di Lammermoor

Gaetano Donizetti'nin "Lucia di Lammermoor" operasındaki başlıca erkek karakter olan Edgardo Ravenswood, operanın en etkileyici ve trajik figürlerinden biridir.

Edgardo, Ravenswood ailesinin son ferdidir ve operada tenor sesi ile canlandırılır. Karakterin öne çıkan özellikleri şunlardır:

Karakter Yapısı

- **Soylu ve Onurlu:** Ailesi Ashton'lar tarafından yıkıma uğratılmış olsa da, Edgardo asil bir karaktere sahiptir.

- **Tutkulu ve Romantik:** Lucia'ya olan aşkı, güçlü ve sarsılmaz niteliktedir.
- **Gururlu:** Ravenswood ailesinin onurunu temsil eder ve prestijini korumaya çalışır.
- **Fevri:** Duygularıyla hareket eden, öfkesi ve aşkı arasında gidip gelen bir karakterdir.

Müzikal Özellikleri

Edgardo'nun tenor partisi, Donizetti'nin bel canto stiline mükemmel bir örneğidir:

- Duygusal derinliği yansıtan lirik pasajlar
- Dramatik ve güçlü yüksek notalar
- Son perdenin ünlü "Tu che a Dio spiegasti l'ali" (Tanrı'ya kanatlarını açtın) aryası, opera repertuarının en etkileyici ölüm sahnelerindendir

İlişkileri

- **Lucia ile İlişkisi:** Yasaklı bir aşk yaşarlar. Aileleri arasındaki düşmanlığa rağmen gizlice nişanlanırlar.
- **Enrico ile İlişkisi:** Lucia'nın ağabeyi ve Edgardo'nun ailesinin eski düşmanıdır. Aralarındaki husumet, operanın merkezi çatışmalarından biridir.

Dramatik Gelişimi

1. **Başlangıç:** Lucia ile gizli buluşmalar ve aşk yemini
2. **Ayrılık:** Fransa'ya siyasi görev için ayrılma
3. **İhanet Algısı:** Lucia'nın evliliğini öğrendiğinde duyduğu öfke ve hayal kırıklığı
4. **Lanetleme:** Ünlü sextette, Lucia'yı lanetlemesi
5. **Gerçeği Öğrenme:** Lucia'nın zorla evlendirildiğini ve çıldırıp öldüğünü öğrenmesi
6. **Trajik Son:** Lucia'nın mezarı başında kendini öldürmesi

Dramatik Önemi

Edgardo, ailesinin intikamını alma isteği ile Lucia'ya olan derin aşkı arasında sıkışmış bir karakterdir. Bu iç çatışma, operanın dramatik geriliminin önemli bir kaynağıdır. Opera boyunca Edgardo'nun duygusal gelişimi, İtalyan romantik opera geleneğinin tipik bir örneğidir.

Edgardo'nun son sahnesi, özellikle "Fra poco a me ricovero" ve "Tu che a Dio spiegasti l'ali" ariaları, bel canto operasının en etkileyici anlarından sayılır ve karakterin trajik kaderini mükemmel şekilde sonlandırır.

Llama 4.0

Tabii ki! Gaetano Donizetti'nin "Lucia di Lammermoor" operasındaki Edgardo karakteri, eserin önemli figürlerinden biridir ve romantik operanın karakteristik kahramanlarından birini temsil eder. İşte Edgardo karakterinin detaylı analizi:

Karakter Özellikleri:

- 1. Aşk ve Tutku: Edgardo, Lucia'ya olan aşkıyla tanınır. Onunla olan ilişkisi, operanın merkezinde yer alır ve aşkı, karakterinin temel motivasyonlarından biridir. Lucia'ya duyduğu aşk, aynı zamanda onun için büyük bir acı kaynağıdır.*
- 2. Soylu ve Onurlu: Edgardo, Ravenswood ailesinin son erkek üyesidir ve bu nedenle soylu bir geçmişe sahiptir. Karakteri, onur ve aileye bağlılık gibi değerlere önem verir. Ailesinin intikamını alma isteği ve Lucia'nın ailesiyle olan düşmanlığı, Edgardo'nun içsel çatışmalarını derinleştirir.*
- 3. Dramatik ve Duygusal: Edgardo, operanın dramatik anlarında önemli bir rol oynar. Lucia ile olan ilişkisindeki iniş çıkışlar, onun duygusal durumunu etkiler ve bu durum, özellikle ünlü "Tombe degli avi miei" ariasında kendini gösterir.*
- 4. Trajik Kahraman: Edgardo karakteri, operanın sonunda trajik bir şekilde sonlanır. Lucia'nın delirmesi ve Edgardo'nun intihara yeltenmesi, eserin dramatik ve trajik sonunu oluşturur. Bu, aynı zamanda karakterin aşk ve kaybın getirdiği acıya nasıl tepki verdiğini gösterir.*

Önemli Aryalar ve Sahne:

1. *"La dolce aurora"*: Edgardo'nun Lucia ile ilk karşılaştığı ve aşkın başlangıcını müjdelediği ariadır. Bu, onun Lucia'ya olan aşkını ifade ettiği ilk önemli andır.
2. *"Tombe degli avi miei"*: Edgardo'nun Lucia ile vedalaştığı ve intikam yemini ettiği ariadır. Bu ariyada, Edgardo'nun hem aşkı hem de ailesine olan bağlılığı ve intikam isteği vurgulanır.
3. *"Fra poco a me ricovero"*: Edgardo'nun son ariyasıdır ve Lucia'nın akıl sağlığını kaybetmesinin ardından onun mezarını ziyaret ettiği sahnede yer alır. Bu ariyada, Edgardo'nun ümitsizliği ve aşkın trajik sonu dile getirilir.

Psikolojik Analiz:

Edgardo karakteri, aşk, onur ve intikam arasında sıkışmış bir figürdür. Lucia'ya olan aşkı, aynı zamanda ailesiyle olan çatışmalarını da içerir. Edgardo'nun duygusal dünyası, Lucia ile paylaştığı romantik anlar ve ailesel düşmanlıklar arasında gidip gelir. Karakterin sonundaki çöküşü, aşkın ve kaybın getirdiği psikolojik yıkımı temsil eder.

Sonuç olarak, Edgardo karakteri *"Lucia di Lammermoor"* operasının merkezinde yer alan, aşkı, onuru ve trajedisıyla dikkat çeken bir figürdür. Onun hikayesi, romantik operanın karakteristik unsurlarını taşır ve izleyiciye derin bir duygusal deneyim sunar.

Chat GPT modelinin sağladığı analiz referans alınarak, Edgardo karakterinin kostümü için 17 numaralı prompt hazırlanmıştır. Daha önce Enrico karakteri için yazılan promptta 'Tutkulu, onurlu, soylu, kırılgan, fevri, İskoç' gibi ifadeler eklenerek yönerge Flux yapay zekâ modeline girilmiştir.

Prompt 17 (Flux Pro v1.1 Ultra, aspect ratio 16:9): Gelecekten gelen genç bir Feodal Lordun üç farklı açıdan (ön, yan ve arka) çekilmiş gerçekçi, tam boy moda fotoğrafı. Kostümü, minimalist bir şekilde gotik ve geleceğe yönelik İskoç estetiğini birleştiriyor, lacivert renkli kumaşlar kullanılıyor. Kostüm basit ve üretimi kolay olmasına rağmen sahneye uygun, tiyatro aydınlatması altında dramatik dokuları vurguluyor. Kollarına bir elektronik cihaz takıyor.



Resim 4.60. Prompt 17, seed 296397



Resim 4.61. Prompt 17, seed 8076810



Resim 4.62. Prompt 17 (raw mod), seed 8076810

Oluşturulan görsellerden biri seçilerek Adobe Photoshop uygulaması kullanılarak kırılmış ve sahne tasarımına ilave edilmiştir.



Resim 4.63. 1. Perde, 2. Sahne, Lucia, Alisa, Edgardo

2. Perde

1. Sahne

Yer: Lord Ashon'un odası.

Durum: Aradan geçen süre zarfında, Enrico, politik çıkarları doğrultusunda, büyük bir soylu olan Lord Arturo Bucklaw ve kız kardeşi Lucia arasında bir düğün organize eder. Edgardo ve Lucia arasındaki kutsal nişan yemininden haberdar olan Enrico, Edgardo'nun imzasını kopyalayarak hazırladığı sahte bir mektubu Lucia'ya verir. Bu mektupta Edgardo, artık başka bir kadına âşık olduğunu, evliliklerinin mümkün olmayacağını dile getirmektedir. Enrico, Lucia'nın akıl hocası ve kalenin yegâne din adamı olan Raimondo ile iş birliği yaparak Lucia'yı bu yemini bozmaya, ailenin çıkarları için Lord Arturo Bucklaw ile bir evlilik yapmaya ikna etmeye çalışır.

Tasarım: Bu sahne, büyük bir crescendo ile yaklaşmakta olan Lucia'nın deliriyumunun başlangıç noktası olarak değerlendirilebilir. Ağabey Enrico'nun acımasız manipülasyonu sonucu âşık olduğu adamın ihanetinin etkisini henüz üzerinden atamayan Lucia, kendisini hiç istemediği bir evliliğin içinde, başka bir adamın kollarında bulur. Bu noktada, ağabey Enrico'nun acımasızlığını, Lucia'nın yaşamakta olduğu kapana kısılmışlık, sıkışmışlık hissini Brutalist stilde bir dekor tasarımı ile seyirciye yansıtmak amaçlanmaktadır. Bu dekorun, Lucia'nın iç dünyasında yaşadığı bunalımı yüzeye çıkarabileceği ve seyirciye yansıtabileceği düşünülmektedir.

Prompt 18 (Google Imagen 3.0): Hayal edin ki bir opera yönetmenisiniz ve Gotik bir opera için minimalist bir sahne tasarımı yapıyorsunuz. Sahne küçük, 8 metre genişliğinde ve 5,4 metre derinliğinde ve sahne, Brutalist unsurlara sadık kalarak gizemli ve korkutucu bir atmosfer yakalamalı. Mekân, ihtişam duygusu uyandıran brutalist ve minimalist şekillere sahip bir kale odasıdır. Dramatik sahne aydınlatması derin gölgeler oluşturur, ürkütücü atmosferi artırır. Sahnenin çerçevesi ve Opera binasının ilk iki sırasındaki koltuklar görünür.



Resim 4.64. Prompt 18, seed 1885622003



Resim 4.65. Prompt 18, seed 1452087785

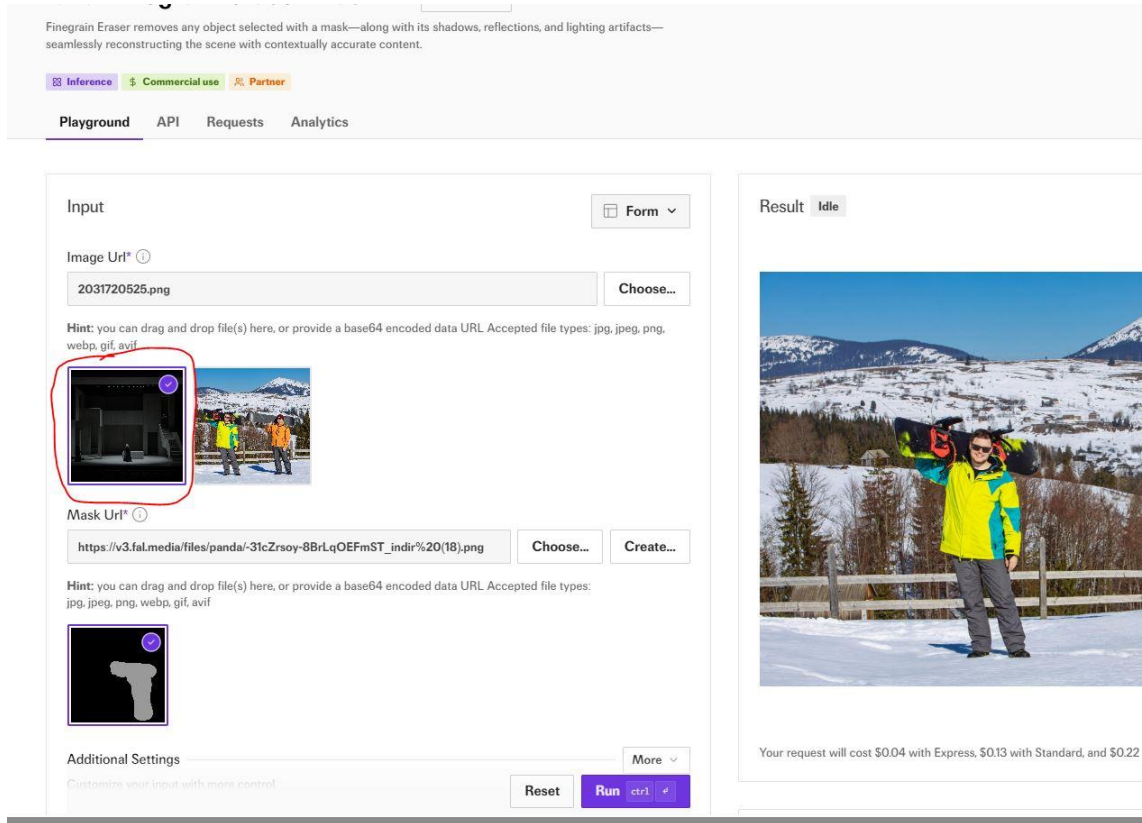


Resim 4.66. Prompt 18, seed 2031720525

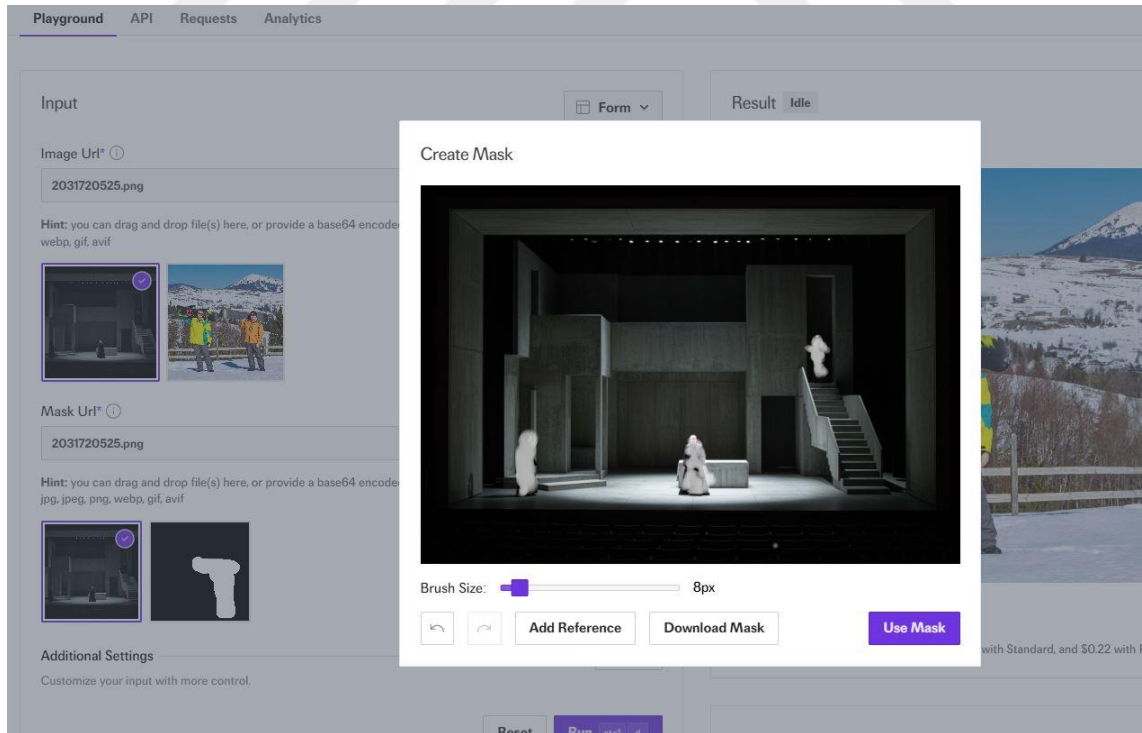


Resim 4.67. Prompt 18, seed 2055588146

Google Gemini yapay zekâ modeli ile elde edilen yukarıdaki görsellerin, istenilen atmosferi doğru bir şekilde yansıttığı gözlemlenmiştir. Modelin, görsellere eklediği fakat promptta yazılı olarak istemediğimiz insan figürleri Adobe Photoshop Generative fill modülü ile silinebilir. Çalışmada, mümkün olduğunca çeşitli yapay zekâ modellerine yer vermiş olmak adına bu işlem, bu defa Finegrain şirketine ait ‘Eraser’ yapay zekâ modeli ile gerçekleştirilecektir. Eraser yapay zekâ modelinin son kullanıcı için hazırlanmış versiyonu Fal (<https://fal.ai/>) servis sağlayıcısı aracılığı ile kullanılabilir. İlgili modele giriş yapıldıktan sonra, görselden silinmesi istenilen karakterler aşağıdaki şekilde maskelenecek ve silinecektir



Resim 4.68. Finegrain ‘Eraser’ AI kullanımı (1)



Resim 4.69. Finegrain ‘Eraser’ AI kullanımı (2)



Resim 4.70. Finegrain ‘Eraser’ AI kullanımı (3)

Görseller istenilmeyen figürlerden arındırıldıktan sonra, tasarımları biten karakterler Enrico, Normano, Raimondo ve Lucia aşağıdaki şekilde 2. Perde 1. Sahne tasarımına ilave edilmişlerdir.



Resim 4.71. Enrico, Normano



Resim 4.72. Enrico, Lucia



Resim 4.73. Enrico, Lucia, Raimondo

2. Perde

2. Sahne

Yer: Lammermoor kalesinde bir salon.

Durum: Lord Arturo Bucklaw, düğün merasimi için saraya gelmiştir. Lucia'nın kendisine karşı takındığı tavrı garipser. Enrico, kardeşinin, annesini kaybetmiş olmanın verdiği acıdan dolayı üzgün olduğu açıklamasını yapar. Bu sırada gizlice saraya sızmış olan Edgardo'nun ansızın ortaya çıkar ve operanın ünlü sextetti "chi mi frena in tal momento" başlar. Durumun daha da kızışacağını fark eden Raimondo, Edgardo'ya, üzerinde Lucia'nın imzasını taşıyan evlilik sözleşmesini gösterir. Bunu gören Edgardo, büyük bir yıkım yaşar. Muhafızlar tarafından yaka paça dışarı çıkartılırken, bir yandan intikam yeminleri ederken diğer yandan değiş tokuş ettikleri nişan yüzüğünü atar.

Tasarım: Sahne geçişini teknik açıdan rahatlatmak adına, Lord Arturo Bucklaw ve Lucia'nın düğün sahnesi olan 2. Sahne için dekor değiştirilmeyecek, ufak bir aksesuar değişikliği ile bir önceki sahnede kullanılan saray odası, bir düğün salonuna dönüştürülecektir. Finegrain Eraser yapay zekâ modeli kullanılarak, sahne ortasında bulunan bürüt beton masa aşağıdaki şekilde görselden silinmiştir.



Resim 4.74. Finegrain Eraser AI kullanımı

Çalışmanın sonraki aşamasında, Adobe Photoshop Generative Fill yapay zeka modeli kullanılarak sahne ortasında bir düğün masası oluşturulması amaçlanmaktadır.

Prompt 19 (Adobe Generative Fill): Düğün töreni için hazırlanmış Gotik tarzda bir yemek masası.



Resim 4.75. Prompt 19

Photoshop Generative Fill'in yarattığı görseller içerisinde 3.75. numaralı yukarıdaki görsel seçilerek çalışmaya devam edilecektir.

Düğün sahnesinde, Lucia, Arturo ve Koro dışındaki karakterlerde kostüm değişikliği yapılmamasına karar verilmiştir. Arturo, kadın ve erkek koro tasarımları için ilk perde erkek koro tasarımında kullanılan prompt revize edilerek aşağıdaki şekilde Flux yapay zeka modeline girilmiştir.

Erkek Koro Kostüm

Prompt 20 (Flux Pro v1.1 Ultra Raw): Gelecekte gelen bir soylu adamın üç farklı açıdan (ön, yan ve arka) gerçekçi bir şekilde çekilmiş tam boy stüdyo fotoğrafı. Geleceğin estetiğini minimalist bir şekilde yansıtan, koyu renkli kumaşlardan oluşan bir kıyafet giyiyor. Kostüm basit, aksesuar veya karmaşık detayları yok.



Resim 4.76. Prompt 20, seed 9069082



Resim 4.77. Prompt 20, seed 9750113



Resim 4.78. Prompt 20, seed 1921818302

Kadın Koro Kostüm

Prompt 21 (Flux Pro v1.1 Ultra Raw): Gelecekte gelen bir soylu kadının üç farklı açıdan (ön, yan ve arka) gerçekçi bir şekilde çekilmiş tam boy stüdyo fotoğrafı. Geleceğin estetiğini minimalist bir şekilde yansıtan, açık renkli kumaşlardan oluşan bir kıyafet giyiyor. Kostüm basit, aksesuar veya karmaşık detayları yok.



Resim 4.79. Prompt 21, seed 3326806906



Resim 4.80. Prompt 21, seed 3295539965



Resim 4.81. Prompt 21, seed 618906308

Lucia Kostüm

Bu perdede Lucia, kendisini deliriyuma sürükleyecek olan büyük bir manipölasyona kurban gider. Ağabey Enrico, Lucia'yı çoktan Edgardo'nun kendisini terk ederek başka bir evlilik yaptığına ikna etmiş durumdadır. Yaşadığı üzüntü ile düğün sahnesine çıkacak olan Lucia'nın kostümünün, bu duygu halini seyirciye yansıtabilecek bir nitelikte olması gerektiği düşünülmektedir. Siyah renkli, Gotik stili öne çıkaran bir kıyafet tasarımı

hedeflenmektedir. İlgili anahtar kelimeleri promptta yerleştirilerek aşağıdaki şekilde Flux yapay zekâ modeline girilmiştir.

Prompt 22 (Flux Pro v1.1 Ultra Raw): Gelecekte gelen bir soylu genç kadının üç farklı açıdan (ön, yan ve arka) gerçekçi bir şekilde çekilmiş tam boy stüdyo fotoğrafı. Geleceğin estetiğini gotik ve minimalist bir şekilde yansıtan, koyu renkli kumaşlardan oluşan bir kıyafet giyiyor. Kostüm basit ve üretimi kolay olmasına rağmen sahneye uygun, tiyatro aydınlatması altında dramatik dokuları vurguluyor.



Resim 4.82. Prompt 22, seed 929287798



Resim 4.83. Prompt 22, seed 3382536469



Resim 4.84. Prompt 22, seed 2131909512

Lord Arturo Bucklaw Kostüm

Arturo, Enrico'nun büyük saygı gösterdiği zengin bir derebeyidir. Flux'ın farklı yaş gruplarından bireyleri modelleme gücünü gözlemlemek adına, çalışmada bu karakter, orta yaşlı bir figür olarak ele alınacaktır. Zenginliğin bu karaktere verdiği gücün seyirciye yansıtılabilmesi için, Flux'tan, tasarımda Brutalist tarz kullanması istenilmiştir. Bu doğrultuda aşağıdaki 23 numaralı prompt hazırlanarak modele girilmiştir.

Prompt 23 (Flux Pro v1.1 Ultra Raw): Gelecekten gelen zengin, orta yaşlı, soylu bir adamın üç farklı açıdan (ön, yan ve arka) gerçekçi bir şekilde çekilmiş tam boy stüdyo fotoğrafı. Geleceğin estetiğini brutalist ve minimalist bir şekilde yansıtan, açık renkli kumaşlardan oluşan bir kıyafet giyiyor. Kostüm basit ve üretimi kolay olmasına rağmen sahneye uygun, tiyatro aydınlatması altında dramatik dokuları vurguluyor.



Resim 4.85. Prompt 23, seed 1469606937

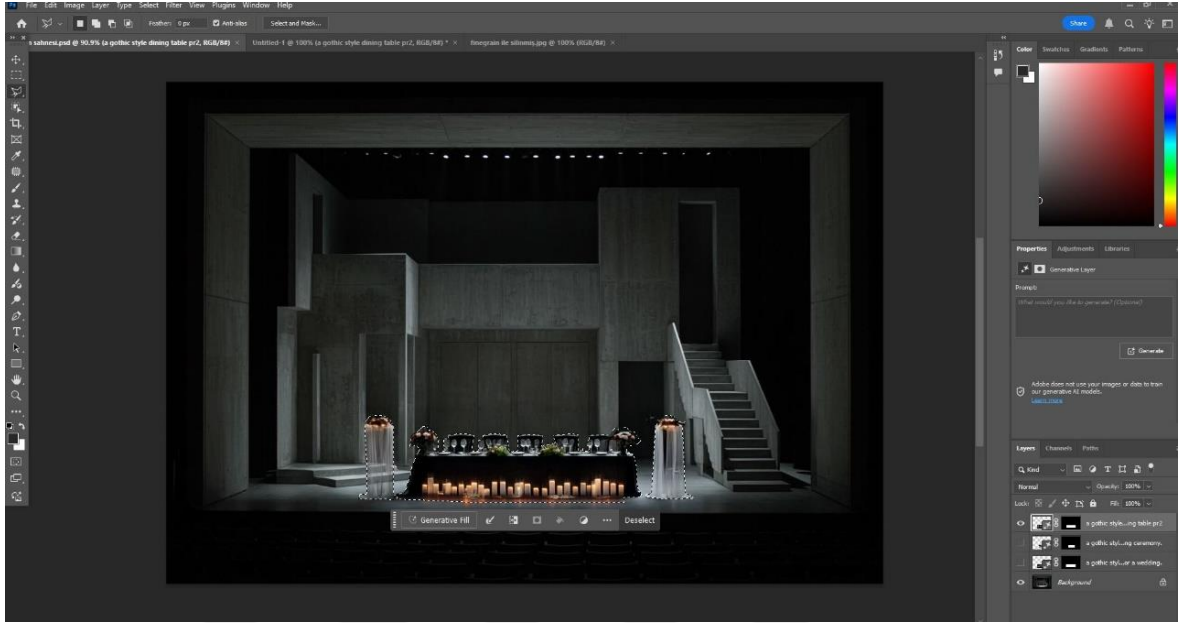


Resim 4.86. Prompt 23, seed 1591511268

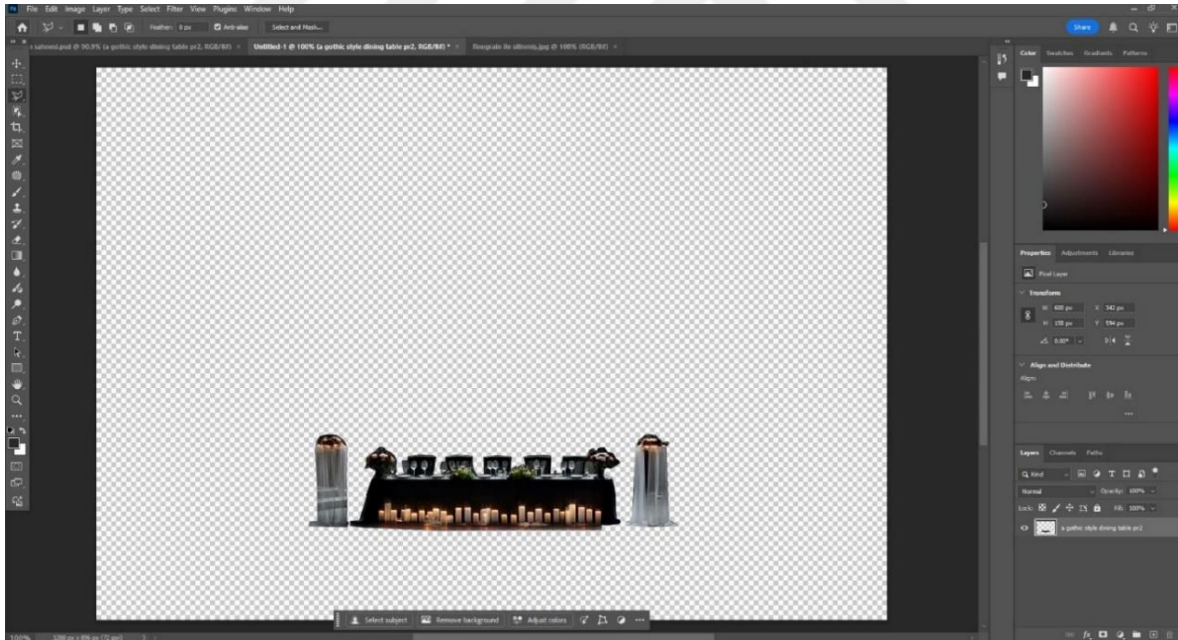


Resim 4.87. Prompt 23, seed 82584827

Çalışmaya, tıpkı 1. Perde 2. Sahnede olduğu gibi, aksesuar ve dekor katmanlarını Adobe Photoshop uygulaması aracılığı ile birbirinden ayrıştırılarak devam edilmiştir.



Resim 4.88. Photoshop Generative Fill



Resim 4.89. Photoshop Obje Seçimi

Böylelikle düğün masası ve arka plan dekoruna derinlik verilmiştir. Bu sahnede görevli tüm sanatçılar tasarıma ilave edilerek aşağıdaki şekilde 2. Sahne tasarımı tamamlanmıştır.



Resim 4.90. 2. Perde, 2. Sahne

3. Perde

1.Sahne

Yer: Wolfcraig Kalesi

Durum: Düğün töreni sırasında Edgardo'nun ani baskını herkesi şaşkına çevirmiştir. Buna istinaden ağabey Enrico, Wolfcraig kalesine, Edgardo'yu ziyarete gider. Bu ziyaretinde Edgardo'ya oldukça provokatif bir şekilde, Lucia'nın müstakbel eşiyle beraber gerdek gecesinin tadını çıkarmakta olduğunu, bu ilişkiye dair umutlarından vaz geçmesi gerektiğini söyler. İkili daha sonra Ravenswood mezarlığında düello yapmak üzere sözleşir.

Tasarım: Çalışmada, Wolfcraig kalesi de tıpkı sahibi Edgardo gibi yılgın, çaresiz ve virane bir durumda değerlendirilmiştir. Bu sahnede karanlık, izbe ve yıkık dökük taş duvarları ile ıssız bir kale atmosferi amaçlanmaktadır. Yine gotik elementler kullanarak gittikçe daha karanlık bir hal almakta olan havadaki kötücül hissi artırılmak istenmektedir. İlk perde için kullanılan 3 numaralı prompt revize edilerek değerlendirilecektir. Çalışmada kullanılan yapay zekâ modellerinin çeşitliliğini artırmak adına, dekor tasarımı için bu defa Google Imagen değil, Flux yapay zeka modeli kullanılacaktır.

Prompt 24 (Flux Pro v1.1 Ultra): Gotik bir opera için sahne dekorunun gerçekçi görüntüsü. Sahne küçük, 8 metre genişliğinde ve 5,4 metre derinliğinde ve sahne, Gotik unsurlara sadık kalarak gizemli ve korkutucu bir atmosfer yakalamalı. Mekân, Gotik kale duvarlarını andıran bir kale odasıdır. Ağır bir çürüme, umutsuzluk ve yoksulluk hissi uyandırır. Dramatik, kasvetli aydınlatma derin gölgeler oluşturur, korkutucu atmosferi artırır. Sahnenin çerçevesi ve opera parterinin ilk iki sırasındaki koltuklar görünür durumdadır.



Resim 4.91. Prompt 24, seed 3958644654



Resim 4.92. Prompt 24, seed 3413540472



Resim 4.93. Prompt 24, seed 3768885044

Gotik stili, yıkık dökük kemerli kale duvarları ile başarılı bir kompozisyon veren 2 numaralı görsel, 3. Perde 1. Sahne dekoru olarak değerlendirilecektir. Edgardo'da kostüm değişikliğine gidilmeyecek, düğün sahnesinde kullanılan tasarım yinelenecektir.

Enrico Kostüm

Librettoda, kendi çıkarları açısından hayati önem taşıyan bu düğünün, Edgardo tarafından bozulması ihtimali Enrico için son derece korkutucu bir tehdittir. Enrico, Edgardo'yu tehdit etmek için Wolfcraig kalesine gider. Bu sahnede, Enrico'nun tehditkâr ve kötücül karakter özelliklerinin seyirciye yansıtılabilmesi amaçlanmaktadır. Bu doğrultuda 9 numaralı prompt, ilgili anahtar sözcükler yerleştirilerek aşağıdaki şekilde Flux yapay zekâ modeline girilmiştir.

Prompt 25 (Flux Pro v1.1 Ultra): Gelecekte gelen bir derebeyinin gerçekçi, üç farklı açıdan (ön, yan ve arka) çekilmiş tam boy stüdyo fotoğrafı. Kostümü, koyu renkli kumaşlar kullanılarak yapılmış. Minimalist bir şekilde geleceğin estetiğini harmanlıyor. Kıyafeti tehditkâr ve cesur. Kostüm basit ve üretimi kolay ama sahneye uygun, tiyatro aydınlatması altında dramatik dokuları vurguluyor. Sol kolunda bir elektronik cihaz takıyor.



Resim 4.94. Prompt 25, seed 768286566

Yönergeye ‘middle aged’ yani ‘orta yaşlı’ ibaresi eklenerek prompt modifiye edilmiş ve aşağıdaki görsel elde edilmiştir.



Resim 4.95. Prompt 25, seed 3924404302

Tercih edilen karakter görselleri, Adobe Photoshop uygulaması kullanılarak kırpılmış ve sahne tasarımına ilave edilmişlerdir.



Resim 4.96. 3. Perde, 1. Sahne Enrico, Edgardo

3. Perde

2. Sahne

Yer: Lammermoor kalesinde bir salon

Durum: Raimondo büyük bir telaş içerisinde düğün kutlamasını durdurur ve davetlilere Lucia'nın çıldırdığını, Arturo'yu vahşice katlettiğini söyler. Lucia salona girer ve ünlü ailesi "Il dolce suono"yu seslendirir. Enrico sahneye girer, ilk başta Lucia'ya olan kızgınlığı ile onu tehdit eder. Fakat Lucia'nın içerisinde bulunduğu düşkün durumu kavrar kavramaz yumuşar. Lucia yere yığılır.

Tasarım: Bir önceki düğün sahnesinin devamı niteliğindeki bu sahne için yine, Lammermoor kalesinin soğuk ve klostrofobik atmosferini yansıttığı düşünülen Brutalist sahne tasarımı kullanılacaktır. Sahne önünde bulunan düğün masası bu sahnede kullanılmayacaktır. Koro, Raimondo, Enrico ve Lucia, Adobe Photoshop uygulaması kullanılarak sahne tasarımına eklenmişlerdir. Lucianın, işlediği cinayet sonrası kana bulanmış kıyafetinin detaylarını içeren prompt Flux'a girilmiş ve NSFW (Not suitable for work) yani, çalışma kullanımına uygunsuzluk uyarısı alınmıştır. Bu noktada Lucia'nın kostümü, Adobe Photoshop uygulaması ile kırmızı renge boyanarak 3.97. numaralı görsel oluşturulmuştur.



Resim 4.97. 3. Perde, 2. Sahne

3. Perde

3. Sahne

Yer: Ravenswood aile mezarlığı.

Durum: Lammermoor kalesinin uzaktan görülen ışıklarının beslediği nefret ile Edgardo, düello için Enrico'yu beklemektedir. Edgardo, koro ve Normano'dan, Lucia'nın işlediği cinayeti, sonrasında ise yaşamını yitirdiğini öğrenir. Edgardo bu acıya dayanamaz ve intihar eder.

Tasarım: Eserin Gotik özelliklerinin zirve yaptığı düşünülmesi bu trajik ve melodramatik sahne için, 24 numaralı prompt revize edilerek, aşağıdaki şekilde Flux yapay zeka modeline girilmiştir.

Prompt 26 (Flux Pro v1.1 Ultra): Gotik bir opera dekorunun gerçekçi görüntüsü. Sahne küçük, 8 metre genişliğinde ve 5,4 metre derinliğinde. Sahne, minimalist bir şekilde Gotik unsurlara sadık kalarak gizemli ve korkutucu bir atmosfer yakalamalı. Mekân bir mezarlık. Dramatik, kasvetli aydınlatma derin gölgeler oluşturur, korkutucu atmosferi artırır. Sahnenin çerçevesi ve opera binasının ilk iki sırasındaki koltuklar görünür durumdadır.



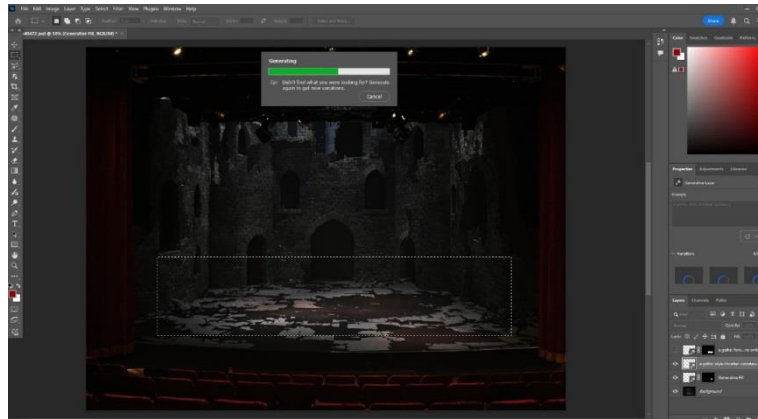
Resim 4.98. Prompt 26, seed 4149500768

Promptun İngilizce orijinalinde bulunan ‘cemetery’ ibaresi, gotik çağrışımı güçlendirmek adına, Kilise mezarlığı anlamına gelen ‘graveyard’ ibaresi ile değiştirilmiştir.



Resim 4.99. Prompt 26, seed 2683154158

Tasarım bütünlüğünü ve pratik kullanım kolaylığını korumak adına 3. Sahnede, 1. Sahne fonunun kullanılmasına, mezarlık detaylarının ise Adobe Photoshop Generative Fill yapay zekâ modeli ile oluşturulmasına karar verilmiştir.



Resim 4.100. Photoshop Generative Fill (1)



Resim 4.101. Photoshop Generative Fill (2)



Resim 4.102. Photoshop Generative Fill (3)

Photoshop Generative Fill modülünün, fon ve sofitlerde bulunan dekorları deęiřtirmeden pürüzsüz bir řekilde, mezar taşlarını tasarıma ekledięi gözlemlenmiřtir. Teknik ekip ile iřtiřare sonrasında hangi grubun imalatının daha uygun olacaęı tartiřılıp o seęenek deęerlendirilebilir.

Kullanılacak olan tasarımın fon ve dekor katmanları Adobe Photoshop kullanılarak birbirinden ayrılmıř ve 3. Perde 3. Sahnede görevli sanatçılar ařaęıdaki řekilde tasarıma ilave edilmiřtir.



Resim 4.103. 3. Perde, 3. Sahne

5. SONUÇ VE BULGULAR

Yazıdan görsele (Text to Image) yapay zeka teknolojisinin, ürettiği görseller ile yapay zeka alanındaki gelişimin en önemli temsilcilerinden biri haline geldiği gözlemlenmektedir. Yapay zekanın sadece çalışma hayatının değil, tüm yaşam alanlarının kritik bir parçası haline gelmekte olduğu görülmektedir. Bu alandaki gelişimin, Quantum bilgisayar teknolojisi ile paralel bir şekilde, hızla devam edeceği tahmin edilmektedir.

Yapay zekâ teknolojilerinin sahne tasarım süreçlerine entegrasyonu ve kullanımının her geçen gün daha da kolaylaştığı anlaşılmaktadır. Gelişen teknolojinin hem entelektüel altyapı hazırlık sürecinde hem fikirlerin görsel olarak somutlaştırılması aşamasında yaratıcı kadroya ve yönetmene kolaylık sağlayabileceği anlaşılmaktadır. Yapay zekâ kullanımının, Opera ve tiyatro gösterilerinin tasarım süreçlerine getirdiği yeni ve farklı bakış açısının, prodüksiyon çeşitliliğine ve renkliliğine katkı sunma potansiyeline sahip olduğu anlaşılmaktadır. Yapay zekâ teknolojileri kullanılarak yapılan bir sahne tasarımının, geleneksel tasarım usullerine kıyasla zaman tasarrufu sağlayacağı anlaşılmaktadır. Başta Chat-GPT olmak üzere tüm geniş dil yapay zekâ modellerinin karakter analizi oluşturabileceği gözlemlenmiştir.

Diğer yandan, günümüz teknolojisi ile salt yapay zekâ uygulamaları kullanılarak bir prodüksiyon tasarımının düşünülemeyeceği tespit edilmiştir. Tasarım aşamasında, Adobe Photoshop gibi görsel düzenleme yazılımlarının desteği olmadan doğru bir ölçekleme yapılamayacağı, güncel yapay zekâ modellerinin bu hususta tutarsız sonuçlar verdiği gözlemlenmiştir. Tasarım sürecinde yaratıcı teknik kadronun uzman görüşü alınmadan, yapa zekâ ile yaratılan bir görselin sahne üzerinde kullanıma ve üretime uygunluğunun teyit edilemeyeceği tespit edilmiştir. Her yazıdan görsele yapay zekâ modelinin sahne, kostüm ve aksesuar tasarım aşamasında kullanılabilir sonuçlar vermediği tespit edilmiştir.

Bu noktada, özellikle güzel sanatlar ve sahne sanatları fakültelerinde yıllık öğretim programına eklenecek etik bir çerçeveye oturtulmuş kullanım dersleri ile yaratıcı kadro bilinçlendirilebilir ve bu teknolojinin etkin kullanımı doğrultusunda eğitilebilir.

Yapay zekâ teknolojisi ile elde edilen görsellerin özgünlüğüne dair duyulan kaygılar uzmanlarca dile getirilmiştir. Yapay zekâ teknolojisinin olası sanatsal etik ihlalleri konusunda derin bir araştırma yapılarak insanoğlunun hayal gücüne, inovatif yaratı becerisine olumsuz yönde etki edebileceğine dair ihtimalin değerlendirilmesi gerektiği düşünülmektedir.

6. EKLER

6.1. Söyleşi: Özgür Usta (Ankara Devlet Opera ve Balesi dekor tasarımcısı), 7 Mayıs 2025

Soru: Konseptten üretimin aşamasına kadar olan süreci ile bir Opera sahnesini nasıl tasarlarsınız kısaca tarif edebilir misiniz?

Cevap: Tabii. Ortaya çıkacak oyunun rejisörü, müdürlük makamı tarafından belirlendikten sonra kostüm ve ışık yönetmenlerimiz ve rejisörümüz ile birlikte bir toplantı yaparız. Yaratıcı kadro bir araya gelir yani. Yönetmen, çoğu zaman klasik (Klasik seçim bence bir riske girmeme alanı aslında) olmak üzere, belirlediği bir konsept ile birlikte bize görüşlerini açar. Modern reji olarak tabir ettiğimiz alana kaymaz ise, 3-4 aylık bir tasarım sürecinde, konunun geçtiği döneme dair bilgi toplanır. Kostüm tarzından mekân mimarisine, aksesuarlara kadar söz konusu dönemin özellikleri incelenir. Bu süreçte gereğe binaen, yönetmen ile toplantılar belirli aralıklar ile devam eder. Söz konusu dönemin tasarım ve teknik özellikleri masaya yatırılır. Bu aşamada yönetmen ile fikir birliği sağlandığı noktada tasarım görevini ben icra ederim. Bir nevi, sahne tasarımcısının özgür yaratısına emanet edilir süreç. Bu noktadan itibaren, (kimseyi kırmak istemem tabii) yönetmenin işime çok karışmasını istemem. Teknik elementleri ve sahne-dekor tasarımını hazırlayıp bir maket ile yönetmene sunmak bana daha keyifli geliyor. Kısacası atölyelere girmeden önceki süreç, yaratıcı kadronun istişaresi, döneme dair veri toplama, çizim ve maket aracılığı ile sunum yapma aşamalarından oluşuyor benim için. Yönetmen bazen tematik isteklerde bulunabiliyor, ben aynı zamanda bir ressam da olduğum için bu isteği yerine getirirken mutlak suretle kendi hayal gücümü de sürece dahil ediyorum.

Soru: Anlıyorum. Peki, yönetmen klasik bir yaklaşım (Werktreue) değil de daha özgün ve soyut bir fikirle (Regietheater) size gelse yine aynı yolu mu izliyorsunuz?

Cevap: Şöyle, yönetmen bazen bir düş görür. Bu düşü üç boyutlu görüp çizen yönetmen de oluyor, düşünüyü tam olarak tarif edemeyen, görsele dökemeyen de. İşte ikinci tip yönetmenin eli bizler oluyoruz. Tek bir obje veya sahneye verilen özel bir ışık huzmesi olabilir mesela bu fikir yönetmen hayalini tarif eder ve biz onun düşünüyü gerçekleştirmeye çalışırız. Fakat

eklemeliyim ki ben yönetmenin bu hayalini alıp, kendimden mutlaka bir şeyler katar ve o şekilde oluştururum bu soyut kavramı.

Soru: Kostüm ve Işık tasarım ekibi ile iş birliğini nasıl yürütürsünüz?

Cevap: Biliyorsunuz, sahne sanatları birçok sanatın aynı potada harmanlandığı bir platform. Kostüm özellikle tasarımda yılların bile fark ettiği bir alan. Örneğin yakın zamanda sayın Sevtaç Demirel ile Yevgeni Onegin operası üzerine bir toplantı yaptık. Bu toplantıda mesela kartelalarımızı paylaştık. Kostüm ve dekor tasarımlarının bütünlüğünü sağlamak için yaptık bunu. Zaman zaman kopukluk olduğu da oluyor tabii. Kimi zaman bütçe yetersiz oluyor, kostüm başka eserden derleniyor veya kostüm ve dekor tasarımcıları taviz vermek istemiyorlar, ego giriyor devreye.

Soru: Az önce dikkatimi çeken bir şey söylediniz. “kimi yönetmen bir düş görür fakat bu düşünüyü aktaramaz” dediniz. Bu noktada çizemeyen yönetmen size gördüğü düşü söz yoluyla mı aktarır? Soyut bir fikrin sözle ifadesi zor değil mi?

Cevap: Tabi çok zor. Burada kilit nokta, bu yönetmen ile iş birliği yapan tasarımcının bilgisi ve yeteneği oluyor yine. Arada tabii ki veri kaybı oluyor, çizim kabiliyetinin olmaması bir dezavantaj gibi görünse de döngüde yetkin bir tasarımcı varsa avantaja dönüşebilir. Yaratıcı kadro, yönetmenin yakaladığı fikri geliştiriyor da olabilir.

Bir fikri alıp zihninizde geniş bir zaman diliminde o fikri yaşatabilir, geliştirebilirsiniz. İnsan beyni bu konuda çok güçlü. Fakat o fikri resme döktüğünüzde zaman ve proporsiyon açısından sadece anlık görüntüsünü, belki bir saniyelik bir kesitini alırsınız. Ellerimiz maalesef beynimizin çalışma hızına yetişemiyor. Bu kaygıyı yönetmenlerin de yaşadığını düşünüyorum. Bir fikri ele alırken belirli bir çerçeveye mahkûm kalmak onları da mutlaka mutsuz ediyordu. Fikir bir yerden yakalanır ve o düşün az da olsa bir kesitini sahnede gördüğünde yönetmen de biz de mutlu oluruz.

Soru: Bir eserin sahne tasarımını yaparken sizi en çok zorlayan elementler nelerdir? Bu zorlukları nasıl aşarsınız?

Cevap: Az önce bahsettiğim gibi, yaratım sürecinde ortaya çıkan ve belirginleşen insan egosu en büyük zorluklardan biri. Yaratıcı kadronun farklı elementlerinin birbiriyle uyumlu çalışabilmesinin önündeki en büyük engeldir. Bu işin teknik kısmı ile ilgili olmayan en büyük zorluktur. Başka bir problem, tasarım ve yönetmenin uygulamak istediği sahne trafiği

arasındaki ilişkiyi doğru yakalayabilmekte. Mesela oluşturduğunuz tasarım sizi görsel olarak tatmin ediyor olsa da teknik ve pratik açıdan işlemiyor olabilir. Mesela koca bir sahneyi 30 saniyede değiştirmeniz gerekiyorsa orda aksama oluyor mutlaka. Bu tip durumlarda maalesef pratik kullanıma uydurmak adına tasarım elementlerinden feragat etmeniz gerekebiliyor.

Soru: Tasarım sürecinde bilgisayar programlarından faydalıyor musunuz?

Cevap: Bilgisayar kullanmıyorum. Güncel yapay zekâ teknolojilerinden de yararlanmıyorum. Tüm teknik çizimleri ve maketleri ellerimle yapıyorum. Bugüne kadar bilgisayar kullanmayı da denemedim hiç. Yapay zekâyı yakından olmasa da uzaktan ilgiyle takip ediyorum fakat kullanımına sıcak bakmıyorum. Belki bir ressam olarak benliğime yapılmış bir müdahale olarak görüyor olabilirim. Eminim gelecekte insan hayatını ciddi ölçüde kolaylaştıracaktır ama insan beyninin yerini alabileceğini düşünmüyorum. Sanat, özgün haliyle, tüm kusurlarıyla bir insan elinden çıktığı müddetçe sanattır.

Soru: Anlıyorum. Yapay zekâ görsel modellerinin, sizin nezdinizde mesleki anlamda doğurabileceği sıkıntılara aşına görünüyorsunuz. Peki, sezgilerinize dayanarak faydalanabileceğimizi düşündüğünüz yönleri de var mı?

Cevap: Tabii var. Biz, yaratıcı kadrolar olarak, 3B projeksiyon, hologram vb. gibi yeni sahne tekniklerinin kullanımına dair görüşlerimizi sık sık belirtiyoruz fakat yeteri kadar dikkat çekemiyoruz maalesef. Yapay zekâ konusuna gelince, sanatın insanın kalbinde doğup el emeği ile ortaya çıkması gerektiğine dair duyduğum etik bir bağlılık duygusu var içimde, o kalıbın dışına istesem de çıkabileceğimi sanmıyorum. Fakat bu teknolojinin, insan hayatını kolaylaştırmak adına gelecekte büyük bir rol oynayacağını düşünüyorum.

Soru: Peki siz nereden alıyorsunuz referanslarınızı? (Masa'nın üzerinde bulunan, sahne tasarımı kendisine ait olan Prens Igor dekorunun maketini işaret ediyorum) Mesela bu tasarımı yaparken nereden esinlendiniz? Ben, Rusya steplerinde, orta çağda bir Yörük çadırı nasıl görünür, folklorik motifleri nelerdir bilmiyorum mesela. Siz hangi kaynaklar aracılığıyla besliyorsunuz entelektüel dimağınızı? Eskiden ansiklopediler vardı mesela, buna benzer bir araç kullanıyor musunuz?

Cevap: Google, pinterest, instagram gibi araçları kullanırım görsel referans için, aynı zamanda sinema filmi varsa izlerim o döneme ait. Bu araçları kullanarak sayısız fotoğraf bulurum, onları sentezlemeye çalışırım.

Soru: (Özgür Bey’e yapay zekâ ile hazırladığım sahne tasarımlarını gösteriyorum) Bir yönetmen elinde bu görsellerle size gelse ve gördüğü düşün tam olarak bu olduğunu, bu sahnelerin aynısını istediğini söylese, teknik olarak bu dekorları üretmek ne kadar mümkün olurdu?

Cevap: Proporsiyon olarak bizim sahnemize gayet uygun. Bu dekorların aynısı üretilbilir, teknik olarak bir sıkıntı görmüyorum. Gayet keyifli bir çalışma olmuş, geometrik olarak bu minimalist yaklaşım gayet güzel görünüyor. Siz, önceden üzerine konuştuğumuz, rejisörün hayalini atölyelere anlatabilmek için ihtiyaç duyduğu oldukça uzun bir süreci, birkaç dakikada indirmişsiniz. Bu noktada iş zaten uygulama aşamasında, usta ellere ihtiyacınız var. Bu haliyle uygulanır mı? Evet, birebir uygulanır. Yani burada gördüğünüz neyse sahnede de onu görürsünüz.

Soru: Bu örnekleri değerlendirdiğinizde, sonraki çalışmalarınızda arama motorları ve sosyal medya araçları ile edindiğiniz referansların yanı sıra, yapay zekâ görsel referanslarını da kullanmayı düşünür müsünüz?

Cevap: Evet, düşünürüm.

6.2. Söyleşi: Ayşe Dağıstanlı (Rejisör), 27 Şubat 2025

Soru: Bir opera nasıl sahneye konulur, yönetmen bakış açısıyla, başından sonuna süreci özetler misiniz?

Cevap: Şöyle, önce edebi altyapısına bakarım. Edebi bir metin var mı, roman olabilir, mesela Kamelyalı Kadın, tiyatro oyunu olabilir. Önce yazarı ele alırım, yaşadığı dönem vs. gibi edebi altyapıyı betimleyen unsurlara bakarım. Her ne kadar müzikal yanı ağır bassa da, edebi altyapının katkısına bakarım. Edebi metnin yazıldığı dönemin sosyo-kültürel değişikliklerinin (Örneğin Devrimler vb.) yazar ve eser üzerindeki motivasyonel etkisini ölçerim. Örneğin, Ankara Devlet Opera ve Balesi’nde sahnelenen ve yönetmenliğini yaptığım G. Rossini’nin Sevil Berberi operasının librettisti Beaumarchais, tarihsel açıdan çok önemli bir figür. Fransız devrimine büyük katkısı olmuş, Figaro’nun düğünü ve Sevil Berberi gibi iki devrimci operanın librettosunu yazmış. Oradan mesela Fransız devrimini inceledim, üstün körü hepimizin bilgisi var ama tabii daha derinden araştırıyorsun o zaman. Sosyokültürel altyapı kafanda netleşince tabii oyunda yer alan karakterlerin de oturduğu alan belli olmaya

başlıyor. Figaro'nun kim olduğu gözünün önünde belirmeye başlıyor. Figaro'nun temsil ettiği ideayı görmeye başlıyorsun.

Sonra müziği dinlerim. Her şeyden bağımsız. Sonra librettoyu okuyarak dinlerim. Çünkü bazen müzik ile libretto arasında tezat giden yerler oluyor. Eserin temasına bakarım. Rosina'nın kıpır kıpır ayağı "Una voce poco fa", bu karakterin nasıl sahnelenmesi gerektiği ile ilgili müthiş ip ucu veriyor örneğin. Rosina'nın kıpır kıpır müziği, Beaumarchais'nin Fransız Devrimi altyapısı ile birleşince karakterin özgürlük arayışı çıkıyor ortaya. Rejisörün, müzikal ve libretto açısından eserin tamamına hâkim olması gerekiyor. Tasarım uzmanlarını ne istediği ile ilgili çok iyi bir şekilde bilgilendirmesi gerekir. Bunun için de yönetmenin elinde iyi bir tema olması gerekiyor.

Soru: Bir eseri sahnelerken Modern bir yaklaşımı mı yoksa daha geleneksel, eserin yazıldığı dönemin tasarım unsurlarını sahneye yansıtan bir yaklaşım mı tercih edersiniz?

Cevap: Genellikle pratik, sembolik, minimalist bir bakış açısıyla yaklaşırım. Bir konuyu veya durumu anlatmak için, evet, opera zamanında öyleymiş, ama bütün bir evi, bir sokağı sahneye koymanın bir anlamı yok. Çünkü olay, o arka planın önünde gerçekleşiyor. Sadece göz doldursun diye, sahneye pratik katkı sağlamayan bir şeyi oraya koymak istemem.

Soru: Müzik, ışık, kostüm ve sahne-dekor-aksesuar tasarım departmanlarıyla iş birliğinizi ne şekilde ve hangi silsile ile yönetirsiniz?

Cevap: Sahne tasarımı kafanda netleştirdikten sonra anlatıyorsun. İşte ben mesela, genelde görseller buluyorum. Sonrasında tasarım ekibiyle toplu veya tek tek görüşmeler ile vizyonumu anlatırım. Sahne tasarımı, hayalinizi somutlaştırdığı için çok önemli. İşin gir-çık, otur-kalk vs. gibi trafik detayları zaten besteci tarafından veriliyor, bunun takibini herkes yapabilir. Fakat vizyon ve tasarım kısmı en önemli alan. Kostüm için gözümde canlanan ideaya yakın örnekler bularak anlatmaya çalışırım. Tasarımcı verdiğim bu örneklerden yola çıkarak eskizler yaratır. Bu eskizlerin üzerinde düzeltmeler yaparak ilerlerim. Fakat tabii, sahne tasarımı kısmı en önemli kısım bence. Çünkü perde açıldığında seyircide ilk intiba dekor ile oluşuyor.

Soru: Peki, sahne tasarımcısına hayalinizi nasıl tarif ediyorsunuz?

Cevap: Ben mesela bir şeyler çiziyorum ve bu eskiz ile tasarımcıya gidip istişarede bulunuyorum. Örneğin Sevil Berberini sahnelerken, Rosina'yı bir bebek evinin içinde hayal ettim ve tasarımcıyla bu şekilde çalıştık.

Soru: Bir rejisörün, çizim yeteneğinin olması kanımca son derece değerli, bu konuda çok şanslı olduğunuzu belirtmek isterim. Peki bu bebek evi fikrini tasarımcı ile görüşürken “şunun gibi bir şey istiyorum” diyebileceğiniz görseller götürdünüz mü?

Cevap: Hem çizimimi gösterdim hem de pinterest, Google vb. farklı kaynaklardan görsel referanslar ile gittim görüşmeye.

Soru: Peki, biraz spekülâtif bir soru ama, eğer bu görseller ile gitmeyip sadece çiziminizi ve fikrinizi götürseydiniz, tasarımcı sizinle görüştüktan sonra internetten referans görsel araştırmasına girer miydi?

Cevap: Tabii ki, onlar da aynı platformlarda yürüteceklerdi araştırmalarını, sonuçta internet çağındayız. Bu araçların kullanılmadığı bir süreç bence düşünülemez. O yüzden görsel referanslarımı bir dosya haline getirerek görüşmelerimde bu referansları kullandım. Bu aşamada hayal etmek yetmiyor tabii, yönetmenin vizyonunu tasarım ekibine iyi tarif etmesi gerekiyor. İstedğini anlatabilme yetisi çok önemli yani.

Soru: Genel itibariyle bir opera sahnelemenin, yönetmeni en zorlayıcı yönü nedir, bu zorlayıcı element(ler)i nasıl aşarsınız?

Cevap: Kanımca en büyük zorluk, özellikle ülkemizde rejisörün kendi teknik ve sanatsal kadrosunu oluşturabilme lüksünün olmayışı. Kontrol alanınızın dışında kalan bu mecraya müdahale edemiyorsunuz. Çalışacağınız opera evinin teknik özelliklerine ve kadrosuna vakıf olana, orkestrasını, korosunu, solistlerini tanıyana dek diken üstünde yürüyorsunuz. Bence işin en büyük zorluğu bu.

Soru: Geleneksel öğeleri modern sahneleme teknikleriyle nasıl harmanlarsınız?

Cevap: Bu, eseri sahnelediğiniz opera evinin yaratıcı-teknik kadrosunun vizyonu ve sahne arkası teknolojilerinin çeşitliliği ile doğru orantılı şekilde değişir. Bir rejisör olarak, teknik imkanlar size sunuldukça, bu imkanları kullanarak farklı öğeleri harmanlama eğilimine girebilirsiniz. Fakat tabii örneğin bu İstanbul AKM teknik imkanlarıyla başka, Ankara Operası

teknik imkanları ile başka bir seviyeye sahip olabilir. Bu bağlamda, rejisörün hayal gücünün sınırını aslında teknik limitler çizer.

Soru: Bu durumda aslında bir terzi gibi çalışmanız gerekiyor anladığım kadarıyla?

Cevap: Evet, elbiseyi dikeceğiniz kişinin beden yapısı, kullanacağınız kumaşın kalitesine göre bir şey hayal ediyorsunuz. Maddi ve teknik imkanların kalitesi yükseldikçe ortaya çıkacak olan elbisenin de kalitesi yükseliyor.

Soru: Tasarımında yapay zekâ elementlerinin kullanıldığı bir opera yapımı izlediniz mi? Eğer izlediyseniz geleneksel yöntemlerle sahnelenen bir Opera prodüksiyonu ile arasındaki farklar nelerdir?

Cevap: Günümüzde Avrupa'nın birçok opera evi sahne arkası fonlarında projeksiyon sistemi kullanıyor. Bu uygulamalarda yapay zekâ kullanılabileceğini biliyorum.

Soru: (Uzmana, Google Gemini'nin kullandığı Imagen yapay zekâ modeli ile hazırlanan birtakım görselleri ve bu görselleri elde etmek için kullanılan promptlar gösterilmiştir) Sizce yapay zekâ destekli Opera sahne tasarımının sunduğu fırsatlara nelerdir?

Cevap: Şu ana kadar gösterdiğiniz görsellere baktığım zaman, anladığım kadarıyla bir rejisörün sahne tasarımını yapması için tek bir prompt mühendisi yeterli olacak gibi. Kafasında bir fikir varsa bunu gerçekleştirmek için bu uygulamayı bilen biri yeter.

Soru: Prompt yazmak için aslında bir program kullanmayı öğrenmenize gerek yok. Anlaşılabilir bir edebi anlatım yeteneğine ve yapacağınız işe dair iyi bir fikre sahip olmanız yeterli. Bu durumda bir prompt mühendisi de gerekmebilir aslında.

Cevap: Evet ama o zaman hiç kimseye gerek kalmaz ki? Sahne, kostüm, aksesuar tasarım sanatçılarına derdimi anlatmaya çalıştığım süre zarfında, kendim prompt yazabilirsem zaten sahnemi, kostümlerimi, aksesuarlarımı hazırlamış olacağım bu yöntemle. Mesela şu anda teknoloji ile ilgili çok haşır neşirliğim olduğunu söyleyemem fakat herhangi bir eseri sahnelerken ne istediğimi her daim bilirim. Mesela sahne provasına gelmeden hangi sahnede ne ışık istediğim bellidir. Bana bugün gösterdiğin yapay zekâ sahne tasarımlarının ışık konusunda da fikir verebileceği sonucunu çıkarıyorum. Işık işinin teknik kısmı tabii ki Işık tasarımcısı personelin sorumluluğu.

Soru: Opera sahne tasarımında yapay zekâ kullanılmasına dair duyduğunuz endişe var mıdır, varsa bu endişeler nelerdir lütfen sıralayınız.

Cevap: Şu ana kadar gördüklerim üzerine yorum yapmak gerekirse, en büyük çekincem, ilgili alanlardaki istihdam kaybı olur diyebilirim. Güzel sanatlar eğitim kurumlarında, orta öğretim ve lise ile başlayan, büyük emek isteyen bir eğitim süreci ile kazanıyoruz resim ve heykel sanatçılarımızı. Bu tip bir teknoloji ile bu alanda istihdam kaybı yaşamak çok üzücü olurdu.

Soru: Sizce sahne tasarımının en çok hangi yönleri yapay zekâ teknolojik gelişiminden faydalanabilir?

Cevap: Projeksiyon olabilir mesela, insan gücüyle koca koca demir profillerin kesilmesi, ahşap çıtaların kullanılması, sayısız sahne üzeri elementin manuel iş gücü ile yapılması hem zaman hem materyal anlamında büyük kayıp. Basit arka plan fonları ile ve kaliteli bir projeksiyon sistemi ile çok daha güçlü bir sahne üstü etkisi yaratılabilir.

Soru: Sizce, sahne tasarımında yapay zekâ kullanımının limitleri ve varsa riskleri nelerdir?

Cevap: Riskleri, önceki sorulardan birine verdiğim cevaptaki gibi, kısa vadede sanat kurumlarında yaşanabilecek istihdam kaybı olabilir. Limitlerine gelince, bu teknolojinin ürettiği görseller sonuçta internetten aldığı öğeler birleştirilerek yaratılıyor. Dolayısıyla özgünlüğü açıkça tartışılır durumda. İnsan faktörünün ortadan kalkmasıyla, birbirinin taklidi görsel referanslar kaçınılmaz anladığım kadarıyla. Bir süre sonra monotonlaşabilir bu yaratılar kanımca.

Soru: Sizce yakın gelecekte yapay zekâ, analog yaklaşımın yanı sıra sanatsal ifadeyi geliştirmek için kullanılabilir mi?

Cevap: Sanatçıya veri toplama hususunda yardımcı olacaktır. Bir nevi asistan gibi, bu da yaratıcılığı, sanatçının ilhamını pozitif yönde etkileyebilir. Sanatsal akımları ele alırsak, içinde bulunduğumuz dönemin, tıpkı, maniyerizm, romantizm, barok vb. gibi bir sanatsal akım dönemi olduğunu söyleyebilirim. Tüm sanat disiplinlerini etkileyeceğini görmek çok zor değil bu aşamada.

Soru: Bir sonraki prodüksiyonunuzda yapay zekâ uygulamalarından destek almayı düşünür müsünüz?

Cevap: Pinterest ve diğer internet arama motorlarında, saatlerce vizyonuma yakın görseller aramaktansa tabii ki yapay zekâyı bir denerim. Bir alternatif olarak kesinlikle değerlendiririm tabii ki. Böylesi kapsamlı teknolojik bir imkân varken kullanmamak abes olurdu.



KAYNAKLAR

- Agnese, J., Herrera, J., Tao, H., & Zhu, X. (2019). A Survey and Taxonomy of Adversarial Neural Networks for Text-to-Image Synthesis. *arXiv (Cornell University)*. <https://doi.org/10.48550/arxiv.1910.09399>
- Bhuyan, S. S., Sateesh, V., Mukul, N., Galvankar, A., Mahmood, A., Nauman, M., Rai, A., Bordoloi, K., Basu, U., & Samuel, J. (2025). Generative Artificial Intelligence Use in Healthcare: Opportunities for Clinical Excellence and Administrative Efficiency. *Journal of Medical Systems*, 49(1). <https://doi.org/10.1007/s10916-024-02136-1>
- Binhammad, M. H. Y., Othman, A., Abuljadayel, L., Mheiri, H. A., Alkaabi, M., & Almarri, M. (2024). Investigating How Generative AI Can Create Personalized Learning Materials Tailored to Individual Student Needs. *Creative Education*, 15(7), 1499. <https://doi.org/10.4236/ce.2024.157091>
- Chang, M., Druga, S., Fiannaca, A. J., Vergani, P., Kulkarni, C., Cai, C. J., & Terry, M. (2023). The Prompt Artists. *Creativity and Cognition*. <https://doi.org/10.1145/3591196.3593515>
- Davidson, N. (2005). The Scottish Path to Capitalist Agriculture 3: The Enlightenment as the Theory and Practice of Improvement. In *Journal of Agrarian Change* (Vol. 5, Issue 1, p. 1). Wiley. <https://doi.org/10.1111/j.1471-0366.2004.00094.x>
- Dehouche, N., & Dehouche, K. (2023). What's in a text-to-image prompt? The potential of stable diffusion in visual arts education. *Heliyon*, 9(6). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e16757>
- Dong, Z., Wei, P., & Lin, L. (2022). DreamArtist: Towards Controllable One-Shot Text-to-Image Generation via Positive-Negative Prompt-Tuning. *arXiv (Cornell University)*. <https://doi.org/10.48550/arxiv.2211.11337>
- Dorsey, J., Sillion, F., & Greenberg, D. P. (1991). Design and simulation of opera lighting and projection effects. <https://doi.org/10.1145/122718.122723>

- Frolov, S., Hinz, T., Raue, F., Hees, J. J. van, & Dengel, A. (2021). *Adversarial text-to-image synthesis: A review [Review of Adversarial text-to-image synthesis: A review]*. *Neural Networks*, 144, 187. Elsevier BV. <https://doi.org/10.1016/j.neunet.2021.07.019>
- Gordon, C. M. (1971). *The Illustration of Sir Walter Scott: Nineteenth-Century Enthusiasm and Adaptation*. In *Journal of the Warburg and Courtauld Institutes* (Vol. 34, Issue 1, p. 297). University of Chicago Press. <https://doi.org/10.2307/751025>
- Huang, H., Yu, P. S., & Wang, C. (2018). An Introduction to Image Synthesis with Generative Adversarial Nets. *arXiv (Cornell University)*. <https://doi.org/10.48550/arxiv.1803.04469>
- Hunt, N. (2020). The Virtual Opera House: hybrid realities in lighting design processes for large-scale opera. *Theatre & Performance Design*, 6(4), 341. <https://doi.org/10.1080/23322551.2020.1856302>
- Levine, G. (1978). Exorcising the Past: Scott's *The Bride of Lammermoor*. In *Deleted Journal* (Vol. 32, Issue 4, p. 379). <https://doi.org/10.1525/ncl.1978.32.4.99p0530p>
- Lewis, M. (2023). AIxArtist: A First-Person Tale of Interacting with Artificial Intelligence to Escape Creative Block. *arXiv (Cornell University)*. <https://doi.org/10.48550/arxiv.2308.11424>
- Li, Y., Jiang, H., & Wu, Y. (2024). Semantic Draw Engineering for Text-to-Image Creation. *arXiv (Cornell University)*. <https://doi.org/10.48550/arxiv.2401.04116>
- McKeown, K. (1985). *Text Generation*. <https://doi.org/10.1017/cbo9780511620751>
- Oppenlaender, J., Linder, R., & Silvennoinen, J. (2023). Prompting AI Art: An Investigation into the Creative Skill of Prompt Engineering. *arXiv (Cornell University)*. <https://doi.org/10.48550/arxiv.2303.13534>
- Park, H. W., Lim, C. V., Zhu, Y. P., & Omar, M. (2024). Decoding the Relationship of Artificial Intelligence, Advertising, and Generative Models. <https://doi.org/10.20944/preprints202401.0373.v1>

- Taulli, T. (2023). Introduction to Generative AI. In Apress eBooks (p. 1). https://doi.org/10.1007/978-1-4842-9367-6_1
- Vincent, C., Vincent, J. B., Vincs, K., & Johanson, K. (2017). The intersection of live and digital: new technical classifications for digital scenography in opera. *Theatre & Performance Design*, 3(3), 155. <https://doi.org/10.1080/23322551.2017.1400764>
- Walter Scott (1771–1832): *The historical novel*. In Cambridge University Press eBooks (p. 140). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/ccol978052151507.010>
- York, S. (2006). *Composers in the Movies: Studies in Musical Biography (review)*. In Notes (Vol. 62, Issue 4, p. 979). Music Library Association. <https://doi.org/10.1353/not.2006.0080>
- Zhang, N., & Tang, H. (2024). Text-to-Image Synthesis: A Decade Survey. *arXiv (Cornell University)*. <https://doi.org/10.48550/arxiv.2411.16164>