T.C.

BATMAN ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

GERÇEKLİĞİN YENİ ALGISI, DEEPFAKE VE GERÇEKLİK İLİŞKİSİNİN SANATSAL KURAMLAR BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ

Ejder DEMİREL

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Resim Anasanat Dalı

Danışman
Doç. Dr. Haydar BALSEÇEN

2023-OCAK
BATMAN
Her Hakkı Saklıdır

TEZ KABUL VE ONAYI

Ejder DEMİREL tarafından hazırlanan "**GERÇEKLİĞİN YENİ ALGISI, DEEPFAKE VE GERÇEKLİK İLİŞKİSİNİN SANATSAL KURAMLAR BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ**" adlı tez çalışması …/…/… tarihinde aşağıdaki jüri tarafından oy birliği ile Batman Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Resim Anasanat Dalı'nda YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri	**İmza**
Başkan (Danışman) Doç. Dr. Haydar BALSEÇEN	……..
Üye Dr. Öğr. Üyesi Ebru YILDIRIM	……..
Üye Dr. Öğr. Üyesi Gülay KARAKUŞ	……..

Yukarıdaki sonucu onaylarım.

Prof.Dr. Osman PAKMA
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

TEZ BİLDİRİMİ

Bu tezdeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edildiğini ve tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada bana ait olmayan her türlü ifade ve bilginin kaynağına eksiksiz atıf yapıldığını bildiririm.

DECLARATION PAGE

I hereby declare that all information in this document has been obtained and presented in accordance with academic rules and ethical conduct. I also declare that, as required by these rules and conduct, I have fully cited and referenced all material and results that are not original to this work.

İmza

Ejder DEMİREL

Batman-2023

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

GERÇEKLİĞİN YENİ ALGISI, GERÇEKLİK VE DEEPFAKE İLİŞKİSİNİN SANATSAL KURAMLAR BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ

Ejder DEMİREL

Batman Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Resim Ana Sanat Dalı

Danışman: Doç. Dr. Haydar BALSEÇEN

2023, 55 Sayfa

Jüri
Danışmanın Doç. Dr. Haydar BALSEÇEN
Dr. Öğr. Üyesi Ebru YILDIRIM
Dr. Öğr. Üyesi Gülay KARAKUŞ

Modern toplumların ortaya çıkmasındaki en önemli etken sanayileşme ve beraberinde gelişen teknolojidir. Endüstri devriminin dünyada hızla makineleşmeye doğru ilerlemenin önünü açması, teknolojinin hayatın vazgeçilmez bir unsuru haline gelmesini zorunlu kılmıştır. Bu teknolojik gelişmeler, bilgisayarın gündelik yaşamımızda yer almasını sağlamış ve yaşamın her alanında kolaylaştırıcı bir etki yaratmıştır. Hayatı kolaylaştırıcı bağlamında ortaya çıkan yapay zekâ tarafından üretilen görüntülerin, videoların, resimlerin ve sesin kesiştiği noktada yeni bir kavram olarak "Deepfake" karşımıza çıkıyor. "Deep Learning'' ve ''Fake'' terimlerinin birleşmesinden ortaya çıkan ve Türkçe karşılığı "derin sahte'' olan "Deepfake'', kötü amaçlı kullanılmaya uygun olabildiği durumların yanı sıra, sanat gibi alanlarda fayda sağlayabilecek çalışmalar olarak görünüyor.

Tarih boyunca sanat; çağın gelişmişlik düzeyine, toplumsal yargılarına, üreticisinin kişilik ve ruhsal durumuna göre şekillenip ortaya çıkmıştır. Siyasal, kültürel, dini, ekonomik ve teknolojik gelişmelerle birlikte sanat ve gerçeklik ilişkisi de sürekli olarak değişkenlik göstermiştir. Sanatçı, çağın değişen gerçeklikleri ile bilim ve teknolojideki gelişmelerle birlikte ürettiği eserinde, gerçekliğe yönelik sorgulama yapmaktadır. Sanatçı ürettiğiyle kendi ruhsal dünyasını oluşturmaya başlaması insanın en büyük realitesiydi. Bu realite insan tarafından üretilen teknoloji ve sanattı.

Bu çalışmada öncelikle "gerçeklik" kavramı ve bilgisayar tarafından üretilen sanat eserleri ile bu eserlerin ortaya koyduğu yeni gerçeklik olgusu üzerine yoğunlaşmıştır. İkinci bölümünde gerçeklik kavramı incelenmiş ve bu kavramın çeşitli tanımlarına yer verilerek gerçekliğin yeni algısı, 'gerçeklik' ve 'sanat' ilişkisinin sanatsal kuramlar bağlamında tespitlerinin yapılarak farklı bir bakış açısıyla değerlendirilmeleri yapılmıştır. İkinci bölümde Yapay Zekâ'ın tanımı ve zaman içinde gelişimiyle birlikte ortaya çıkan Makine öğrenimi destekli çalışmalar ile Dijital Sanat Kavramı incelenmiştir. Üçüncü bölümde deepfake teknolojisi ile üretilen sanat eserlerinin gerçekliğe nasıl bir müdahalede bulunduğu, sanat yapıcı, sanatçı ve izleyici bağlamında ortaya çıkan 'deepfake'(derin sahte) olgusu karşısında derin sahtenin gerçek hayattan ve sahte gerçeklikten ayrılıp ayrılamadığı üzerinde değerlendirmeler yapılmıştır.Dördüncü bölümde sanatçının konuya ilişkin kişisel çalışmalarına yer verilmiştir. Çalışmanın son bölümünde, Gerçeklik kavramı ve bilgisayar tarafından üretilen sanat eserleri ile bu eserlerin ortaya koyduğu yeni gerçeklik olgusuna ilişkin tespitler ve değerlendirmeler yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Deepfake, Dijital Sanat, Gerçeklik, Yapay Zekâ

ABSTRACT

MS THESIS

THE NEW PERCEPTION OF REALITY, THE EVALUATION OF THE RELATIONSHIP OF REALITY AND DEEPFAKE IN THE CONTEXT OF ARTISTIC THEORIES

Ejder DEMİREL

BATMAN UNIVERSITY SOCIAL SCIENCES INSTITUTE ART DEPARTMENT

Advisor: Assoc. Prof. Dr. Haydar BALSEÇEN

2023, 55 Pages

Jury
Advisor: Assoc. Prof. Dr. Haydar BALSEÇEN
Asst. Prof. Ebru YILDIRIM
Asst. Prof. Gülay KARAKUŞ

The most important factor in the emergence of modern societies is industrialization and the developing technology. The fact that the industrial revolution paved the way for rapid progress towards mechanization in the world made it necessary for technology to become an indispensable element of life. These technological developments have enabled the computer to take place in our daily lives and have had a facilitating effect in all areas of life. “Deepfake” emerges as a new concept at the intersection of images, videos, pictures and sound produced by artificial intelligence, which emerged in the context of facilitating life. "Deepfake", which is a combination of the terms "Deep Learning" and "Fake" and which means "deep fake" in Turkish, is also visible as works that can be beneficial in fields such as art, as well as situations where it can be used for malicious purposes.

Art throughout history; It has been shaped and emerged according to the development level of the age, social judgments, personality and mental state of the producer. Along with political, cultural, religious, economic and technological developments, the relationship between art and reality has also changed constantly. The artist questions reality in his work, which he produced with the changing realities of the age and the developments in science and technology. It was man's greatest reality that the artist began to create his own spiritual world with what he produced. This reality was human-made technology and art.

In this study, he primarily focused on the concept of "reality" and computer-generated artworks and the new reality phenomenon revealed by these works. In the second part, the concept of reality was examined and various definitions of this concept were included, and the new perception of reality, the relationship between 'reality' and 'art' were determined in the context of artistic theories and evaluated from a different perspective. In the second part, the definition of Artificial Intelligence and the Machine learning supported studies that emerged with its development over time and the Concept of Digital Art were examined. In the third chapter, evaluations were made on how the artworks produced with deepfake technology interfere with reality, and whether the deep fake can be separated from real life and fake reality in the face of the 'deepfake' phenomenon that emerges in the context of art maker, artist and viewer. In the fourth chapter, the artist's personal works on the subject are included. In the last part of the study, determinations and evaluations were made about the concept of Reality and the artworks produced by the computer and the new reality phenomenon revealed by these works.

Keywords: Deepfake, Digital Art, Reality, Artificial Intelligence

ÖNSÖZ

Öncelikle tez konusu ve içeriği ile ilgili ilk planlamaları beraber yaparak bana destek olan Prof. Dr. Seçkin AYDIN'a, yaptığımız tüm görüşmelerde bilgi ve deneyimi ile beni yönlendiren ve katkılarını esirgemeyen değerli danışmanım Doç. Dr. Haydar BALSEÇEN'e ve bu süreçte desteğini esirgemeyen sevgili aileme sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Ejder DEMİREL
BATMAN-2023

İÇİNDEKİLER

ÖZET ..... **iv**

ABSTRACT ..... **v**

ÖNSÖZ ..... **vi**

İÇİNDEKİLER ..... **vii**

GÖRSELLER LİSTESİ..... **viii**

KISALTMALAR ..... **iv**

1. GİRİŞ **1**

2. GERÇEKLİK KAVRAMININ ANLAMI..... **4**

2.1. Gerçeklik Nedir?..... 4
2.2. Gerçeklik ve Sanat İlişkisi..... 5
2.3. Gerçekliğin Yeni Algısı..... 7

3.YAPAY ZEKÂ VE SANAT İLİŞKİSİ **11**

3.1. Yapay Zekâ Kavramı ve Gelişimi..... 11
3.2. Yapay Zekâ ve Sanat Eseri Üretim İlişkisi..... 12
3.3. Bilgisayar İşbirliğiyle Üretilen Dijital Sanat Nedir?..... 19

4. DEEPFAKE **23**

4.1.Deepfake Nedir? Deepfake'ın Kısa Tarihi..... 23
4.2. Deepfake ve Sanat Eserleri İlişkisi..... 28
4.3.Deepfake ve Gerçeklik..... 32

5. KONUYA İLİŞKİN KİŞİSEL ÇALIŞMALAR..... **34**

6. SONUÇ..... **48**

KAYNAKLAR **50**

ÖZGEÇMİŞ..... **54**

GÖRSELLER LİSTESİ

Resim 2.3.1. Edmond de Belamy'nin Portresi…..……. …..……8
(www.onedio.com/2022)
Resim 2.3.2. Midjourney ve Dall. E adlı yapay zekâ tasarım sitesince tasvir edilmiş bir Elf savaşçısı ve Galadriel…….….10
(www.birgun.net/2022)
Resim 3.2.1. AARON Tarafından Oluşturulan İlk Renkli Görüntü…..……..….13
(https://teknoloji.org/2022)
Resim 3.2.2. Mario Klingemann (Memories of Passersby1)……15
(https://aiartists.org/mario-klingemann/2022)
Resim 3.2.3. S.Chung'ın sanatı, sanatçı ile onun makine versiyonunun etkileşimi.....16
(https://www.tesadernegi.org/ 2022)
Resim 3.2.4. S.Chung,Exquisite Corpus, bedenler arasındaki geri bildirim perf.……17
(https://sougwen.com/2022)
Resim 3.2.5. Anna Ridler, Sayısız Laleler…….……17
(https://annaridler.com/works/2022)
Resim 3.2.6. Refik Anadol, Infinity Room.....18
(https://onedio.com/haber/refik-anadol-un-gerceklik/2022)
Resim 3.2.7. Refik Anadol, ...19
(https://refikanadol.com/works/coraldreams/2022)
Resim 3.3.1. Ejder DEMİREL,Deepfake Manipüle, Dijital Çizim.2022…..……..…21
Resim 3.3.2. Ben F.Laposky.Osiloskopla dalga formlarından elektronik görüntü……22
(www.isbank.com.tr/blog.2022)
Resim 4.1.1. Gerçekçi Sinirsel Konuşan Kafa Modelleri……..……24
(https://bloggerkaira.blogspot.com/2022)
Resim 4.1.2. Deepfake).....24
(http://technomoji.com/deepfake-nedir-nasil-kullaniliyor-neler sunuyor/ 2022)
Resim 4.1.3. Ejder DEMİREL, Deepfake Manipüle 1,2022…….25
Resim 4.1.4. Deep Empathy (Derin Empati)……..……..….26
(https://www.media.mit.edu/projects/deep-empathy/overview/ 2022)
Resim 4.1.5. Paul Walker ölümünden sonra hızlı ve öfkeli 7…….27
(https://www.webtekno.com/2022)
Resim 4.2.1. Mona Lisa, Moskova'daki Samsung AI Merkezi/2021.....29
(https://medium.com/syncedreview/samsung-ai-makes-the-mona-lisa/2021)
Resim 4.2.2. Dalí Müzesi.....30
(https://thedali.org/2021)
Resim 4.2.3. Dali Yaşıyor sergisi. "Perde arkası: Dali Lives" 31
(https://thedali.org/2021)
Resim 5.1. Ejder Demirel, Bilgisayarda çizim görseli,2022 35
Resim 5.2. Ejder Demirel, Bilgisayarda çizim yapma görseli,2022 35
Resim 5.3. Ejder DEMİREL,İsimsiz, Dijital Çizim.2019.....36
Resim 5.4. Ejder DEMİREL,İsimsiz, Dijital Çizim.2019.....37
Resim 5.5. Ejder DEMİREL,İsimsiz, Dijital Çizim.2021.....38
Resim 5.6. Ejder DEMİREL,İsimsiz, Dijital Çizim.2021.....38

Resim 5.7. Ejder DEMİREL, İsimsiz, Dijital Çizim.2021 39
Resim 5.8. Ejder DEMİREL, İsimsiz, Dijital Çizim. 2020 39
Resim 5.9. Ejder DEMİREL, İsimsiz, Dijital Çizim. 2020…….....40
Resim 5.10. Ejder DEMİREL, Deepfake Manipüle 2,Dijital Çizim,2022. 41
Resim 5.11. Ejder DEMİREL, Deepfake Manipüle 3,Dijital Çizim,2022 42
Resim 5.12. Ejder DEMİREL,Deepfake Manipüle 4, Dijital Çizim.2022 43
Resim 5.13. Ejder DEMİREL, Deepfake Manipüle 5, Dijital Çizim.2022……...44
Resim 5.14. Ejder DEMİREL, Deepfake Manipüle 6, Dijital Çizim.2022……...45
Resim 5.15. Ejder DEMİREL, Deepfake Manipüle 7, Dijital Çizim.2022……...46
Resim 5.16. Ejder DEMİREL, Deepfake Manipüle 8, Dijital Çizim.2022……...47

KISALTMALAR

AARON: Kendi başına çizim yapabilen ilk bilgisayar programı

AI: Artificial Intelligence

ÇEV. : Çeviren

DOUG: Çizim İşlemleri Birimi Üretimi

EAT: Amerikan Sanat ve Teknoloji Deneyleri

ENIAC: İlk Bilgisayar. (Elektronic Numerical Integrator and Computer).

GRAV: İçerik üretmek ve yönetmek için kullanılan bir web platformu

MIT: Massachusetts Institute Of Teknology (Massachusetts Teknoloji Enstitüsü)

MOMA: The Museum Of Modern Art

OGGUSTO: A'dan Z'ye Dijital Sanat Sözlüğü

PC: Personal Computer

TDK: Türk Dil Kurumu

UNICEF: Birleşmiş Milletler Çocuklara Yardım Fonu

YZ: Yapay Zekâ

1. GİRİŞ

Yaşadığı çağın toplumsal yargılarına, gelişmişlik düzeyine, üreticisinin kişilik ve ruhsal durumunun sonucu olarak ortaya çıkan sanat'ın, tarih boyunca siyasal, kültürel, dini, ekonomik ve teknolojik gelişmelerle birlikte gerçeklik ile ilişkisi de değişkenlik göstermiştir. Sanatçı, çağın değişen gerçeklikleri ile bilim ve teknolojideki gelişmelerle birlikte ürettiği eserinde, gerçekliğe yönelik sorgulama yapmaktadır. Sanatçı ürettiğiyle bu sorgulama sonucunda tespitini ortaya koymaktadır. Çağın değişen ideleri, bilim anlayışı ve felsefesi ile birlikte yeni bir 'gerçeklik', yeni bir 'varlık' yorumu ortaya çıkıyordu. Tüm kültür dünyasında meydana gelen bu kökten değişim, elbette sanat alanında da kendini göstermeliydi. Beş yüzyıl boyunca Avrupa sanatında egemen olan obje'nin yerini, çağın gerçeklik ve varlık yorumuna uygun olarak bir başka varlık almalıydı. Bu varlık 'süje' olacaktı (Tunalı, 1996, s. 121).

Sanat üretildiği dönemin teknolojisinden her zaman etkilenmiştir. Günümüzden 17.000 yıl öncesine ait üst paleolitik çağdan kalan Fransa'daki Lascaux mağarasındaki duvar resimleri ile İspanya'da paleolitik çağlardan kalma Altamira mağarasının tavanındaki resimler de aslında o dönemin teknolojisinin yansımasıdır. Buradaki teknoloji insanın bıraktığı izler ve işaretlerdi. Binlerce yıl öncesinden kalan mağara duvarlarına ve tavanlarına insanın kendisine ait bir ibare, bir iz bırakması ve bu izleri dönemin teknolojisi olan başparmağını diğer parmaklarıyla birlikte kullanarak kendi ruhsal dünyasını yaratmaya başlaması insanın en büyük realitesiydi. Bu realite insan tarafından üretilen teknoloji ve sanattı.

Sanatçılar, eserlerini yaratmak için her zaman en ileri malzeme ve teknikleri kullanmışlardır der Edward A.Shanken ve şöyle devam eder. Tahayyülleri var olmayan araçları ve yöntemleri zorunlu kıldığında da, rüyalarını gerçekleştirmek için ihtiyacını duydukları şeyleri kendileri icat etmişlerdir (Shanken, 2012, s. 15).

Modern toplumların ortaya çıkmasındaki en önemli etken sanayileşme ve beraberinde gelişen teknolojidir. Endüstri devriminin dünyada hızla makineleşmeye doğru ilerlemenin önünü açması ve giderek çok sayıda teknolojik araçların varoluşumuzun temel bileşenleri halini alması, teknolojinin, hayatın vazgeçilmez, kolaylaştırıcı ve bütün alanlarda boy gösteren bir unsuru haline gelmesini, içinde yaşadığımız yüzyılın teknoloji çağı olarak ortaya çıkmasını zorunlu kılmıştır. Teknoloji, büyük ölçüde bir toplumun kendini, devlet de dâhil toplumun kurumları üzerinden teknolojik üstünlüğe sevk etme kapasitesini ifade eder (Castells,2008,s.15). Bu teknolojik gelişmeler, bilgisayarın gündelik yaşamımızda yer almasını sağlamış ve

yaşamın her alanında kolaylaştırıcı bir etki yaratmıştır. Gelişen teknoloji ile birlikte yapay zekâ tarafından farklı alanlarda yapılan çalışmalar sanat alanında da kendini göstererek yeni sanatsal üretimler yapmaktadır. Bilgisayarın rol aldığı fiziksel olmayan sanat eserlerinin ortaya çıkması olarak ifade edilen "Dijital sanat", tümüyle dijital mecrada üretilen tasarımların yanı sıra, geleneksel tekniklerle üretildikten sonra dijital ortama aktarılıp eserlerin dijitale dönüştürülmesi ve sosyal mecralarda paylaşılması gibi yöntemler kullanılmaktadır.

Yapay zekâ tarafından üretilen görüntülerin, videoların, resimlerin ve sesin kesiştiği noktada yeni bir kavram olarak ortaya çıkan, "Deep Learning'' ve ''Fake'' terimlerinin birleşimi ve Türkçe karşılığı "derin sahte'' olan "Deepfake'', kötü amaçlı kullanılmaya uygun olabildiği gibi, sanat gibi alanlarda fayda sağlayabilecek çalışmalar olarak görünüyor. Son yıllarda deepfake teknolojisinin geldiği nokta itibariyle yeni bir çağın başladığını söyleyebiliriz.

Bu çağda gelişen teknolojinin sahtenin gerçek görünmesini sağladığını, hatta insanların neyin gerçek, neyin sahte olduğunu anlayabilmelerinin neredeyse imkansız olduğu bir duruma getiriyor. Makine öğrenimi destekli "Deepfake'' teknolojisi ile Leonardo da Vinci'nin "Mona Lisa" portresini, yaşayan bir insanın çekilmiş videosu gibi konuşup hareket etmesini sağladılar. Salvador Dali'nin söyleşilerinden alınan milyonlarca parçanın kullanılarak video düzenleme tekniği ile Dali Lives adlı sergide Dalí'nin gerçek boyutta yeniden oluşturulması sağlandı. 1989 yılında hayatını kaybeden Ünlü Sürrealist ressam Salvador Dali, daha önce yaptığı röportajların birinde; "genel olarak ölüme inanıyorum ama Dalli'nin ölümüne inanmıyorum*"* derken bugünlerin teknolojisinin geleceği noktayı sezmiş gibi görünüyor.

Yakın zamanda deepfake teknolojisi ile gerçeklik algısı yeniden oluşturulmaktadır. Burada asıl konu birbirine zıt olan sahte ve gerçekliğin üretilebildiği bir boyuta dönüşmüş olması ve iki kavramın da gerçeklikten kaçışlarının mümkün görünmemesidir. Sanatsal düşlerin gerçek olmamasına rağmen izleyici tarafından gerçeklikle ilişkilindirilme zorunluluğunun ortaya çıkardığı çelişkidir. Burada sanatsal imgenin gerçekçi ve ya hipergerçekçi olması dahi bu beklentiyi değiştirmeye yeterli değildir.Sanatçı'da, izleyici'de ve sahtenin kendiside gerçekçilikten beslenmek zorundadır.

Bu çalışmada gerçeklik kavramı, gerçeklik ve sanat ilişkisi, gerçekliğin yeni algısı, yapay zekâ, deepfake ve gerçeklik ilişkisini sanatsal kuramlar bağlamında ele alınacaktır. Makine öğrenimi destekli deepfake teknolojisi ile üretilen sanat eserlerinin

gerçekliğe nasıl bir müdahalede bulunduğu, sanat yapıcı,sanatçı ve izleyici bağlamında ortaya çıkan ‘deepfake’(derin sahte) olgusu karşısında derin sahtenin gerçek hayattan ve sahte gerçeklikten ayrılıp ayrılamadığı üzerinde yoğunlaşacaktır.

2.GERÇEKLİK KAVRAMININ ANLAMI

2.1.Gerçeklik Nedir?

Sıradan günlük yaşamda en çok kullanılan ve her zaman tartışıla gelen sözcüklerin başında olan gerçeklik olgusunu, insanlar sürekli olarak arayarak onu tanımlama gayreti içinde olmuşlardır. Bu arayış tüm üretimlerde, inşalarda boy göstererek günümüze kadar geldi ve hayatımıza giren teknoloji ile birlikte gerçeklik tanımlamaları apayrı bir boyuta evrildi. Gerçeklik olgusu gerek yaşamın temelini oluşturması bakımından, gerekse bilimsel ve felsefi ilkeler açısından çok fazla telaffuz edilen kelimeler arasında yer almaktadır.

İnsanın yaşadığı çağa göre gerçeklik kavramı farklı anlamlara büründüğü gibi, bireylerin de kendine özgü bir gerçeklik anlayışı her zaman var olmuştur. Biraz daha basite indirgersek, her toplumun, anlayışın ya da sınıfın kendi çıkarları doğrultusunda bir gerçeklik tanımı yapılmıştır. Aristoteles'e göre maddenin biçim kazanmış durumudur. Gerçeklerin sadece akıl aracılığıyla bilinebileceğini söyleyen ve "idealar" teorisini savunan Platon için gerçek, ideal olandır (www.worldarkeoloji.com/2022). Marksizm'e göre gerçeklik sosyal bir devlette üretim faaliyetlerindedir. Dini inanca göre, canlı ve cansız her şey tanrının varlığıyla ortaya çıktığı için gerçek Tanrıdır. İnsan merkeziciliğini önceleyen Hümanizm'e göre gerçekliği yaratan insandır. Hegel için gerçeklik ruhtan gelir. Freud için gerçeklik, bilinçaltıdır**.**

Türk Dil Kurumuna göre gerçeklik şöyle tanımlanmıştır: "Gerçek olan, var olan şeylerin tümü, hakikat, hakikilik, şeniyet, realite, reellik" (TDK, 2022). Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğünde gerçeklik: "Duygu, düşünce ya da somut nesneler dünyasında var olup varlığı bilinen her şeye verilen genel ad" (Sözen ve Tanyeli,1994,s.89). İsmail Tunalı estetik kitabında: "Realite, gerçeklik dediğimiz şey, zaman, uzay içinde olan, duyularımızla kavradığımız şeyleri belirleyen bir modal-kategoridir" (Tunalı,1984,s.115).

Felsefe biliminde üzerinde en çok tartışılan gerçeklik kavramı; " Var olan her şey, yani gerçek olandır, hakikatin kendisidir". Genel geçer bir kavram olarak düşüncede var olandır. Lacan ise gerçekliği, "Gerçeklik, gerçeğin simgeselleştirilebilen kadarıdır" (Zizek, 2011,s.305).

Bu şekilde tanımlanan gerçeklik kavramı var olan her şeyi kapsayan bir yapıda olduğu gibi, sadece algılanan ve hissedilen bir yapıya da bürünebiliyor. Gerçeklik kavramının bu denli anlam kargaşası içinde olması, insanın zihnindeki gerçeklik sınırlarının sorgulanmasına sebebiyet vermektedir.

J.Baudrillard, Kusursuz Cinayet adlı kitabında yokluğunu en çok hissettiğimiz şeyin gerçeklik olduğu karmaşasıyla yaşadığımızdan bahseder ve şöyle devam eder. "ama durum bunun tam tersi: Gerçeklik doruk noktasında bulunmaktadır" Bunu da teknolojideki kazanımların sonucuna bağlayarak "öyle bir gerçeklik ve nesnellik düzeyine ulaştık ki, bizi gerçekliğin olmaması durumunda düşeceğimizden daha fazla kaygı ve şaşkınlığa boğan bir aşırı gerçeklikten söz edilebilir" (Baudrillard, 2012,s.84). Yaşamlarına göre, sürekli bilgelik ve aydınlanma arayışları içinde olan Zen ustalarından birine gerçeklik ile ilgili soru sorulduğunda, "yanıt bir teori olmayacaktır. Bunun yerine usta yüzünüze bir şamar indirir. Bunun iki anlamı vardır. İlki, böyle bir soru sorma. İkincisi, gerçekliğin en derin doğası işte budur, gerçeklik yüzünüze vurulan şamardır" (Satrwell, 2015,s. 13).

İspanyol kökenli Amerikan vatandaşı şair, yazar ve filozof kişiliğiyle bilinen George Santayana'nın şok deneyimi kurgusu ile gerçekliği yaşadığımızı ve onu algıladığımızdan bahseder."gerçekliği kuran şeyin şok deneyimi olduğunu söyler. Bu basit ama köklü bir tespittir. Anlamı şudur: Şoke olduğunda, diyelim, bir bowling topunu ayağına düşürdüğünde, bowling topunun ya da ayağının gerçek olup olmadığına inanmak sana kalmış bir şey değildir. Şok deneyiminde, karşısında bütünüyle savunmasız olduğumuz dünya gerçekliğine çağrılırız. Hoşumuza gitsin gitmesin, komada ya da kafadan sorunlu olmadıkça, böylesi anlarda gerçeği yaşarız, ona rıza gösteririz ve lanet okuruz" (Satrwell, 2015,s.15). Santayana, burada daha çok beklenmedik bir duruma dikkat çekerek aksine bir iddia da bulunmamıştır. Kişinin şüphelerini yok etmeye yönelik bir eyleme dikkat çekmiştir. Santayana bu deneyimi ile gerçeği hissettirmeye, dolayısıyla bizleri gerçekle yüzleştirip gerçeği deneyimlememizi sağlamaya çalışıyor.

2.2. Gerçeklik ve Sanat İlişkisi

Gerçeklik, olgu olarak düşünce ve sanat alanında çok konuşulan ve tartışılan başlıklardandır. İmge dünyasında sanatın gerçeklik kavramı ile ilişkisi önemli bir yerde durmaktadır. Çağımızın toplumsal, kültürel ve teknolojik gelişmeleri ile birlikte gerçeklik kavramının insan zihnindeki tanımlamasının değişkenlik göstermesi, sanatın gerçeklik ile olan ilişkisinin sürekli olarak tartışılmasına sebebiyet vermektedir. Sanatçı, çağın değişen gerçeklikleri ile bilim ve teknolojideki gelişmelerle birlikte ürettiği eserinde, gerçekliğe yönelik sorgulama yapmaktadır.

Sanatçı ürettiğiyle bu sorgulama sonucunda tespitini ortaya koymaktadır. Sanatçının tesbiti, ortaya koyduğu esere ortam hazırlayan, siyasal, kültürel, dini, ekonomik ve teknolojik imkanların gerçeklik ile ilişkili sorunsalında estetik bir niteleme ortaya çıkmaktadır. Sanat dönüşümdür ve dönüşüm, görünüşlerin içini, ötesini, fiziksel, kültürel veya politik vizyonunun sınırlarını farklı bir şekilde görmekle ilgilidir. Aynı zamanda, sürecin içinde olan dikkatli bir şekilde yaratmakla da ilgilidir. Sanat sonsuz olasılıklarla ilgilidir. Sanat alanında algı gerçekliktir ve bu da sanatçıların çoklu bakış açılarının sadık bir ifadesidir (www.thepointlessartist.com.2022). Gerçekliğin tartışmalı doğası gereği birçok düşünür, yazar, felsefeci ve sanatçı, gerçeklik ile sanat arasındaki ilişkiyi tartışmışlardır. Bu ilişkiden kaynaklı tartışmalar da bir şekilde bu kavramları belirsizliğe sürüklemektedir. Avner Ziss, "Gerçekliği Sanatsal Özümsemenin Bilimi Estetik" isimli kitabında; "Sanatın bilgi- kuramsal çözümlemesi, yansıtılan nesne ile, yani gerçekliğin kendisiyle sanat arasındaki ilişkilerin ve bağların araştırılmasından" bahsederken farklı görüşlere sahip felsefecilerin gerçeklik anlayışlarını da irdeler. İdealistlere göre gerçeklik ile sanatı birbirinden ayıran estetiktir. "Sanatsal yaratıda yaşamın bir yansımasının değil, sanatçı beninin anlatımını, bilinç-altı derinliklerin kavranmasını ya da belli bir ideal (tanrısal) ilkenin somutlaştırılmasını görür". Freud'un estetik anlayışına göre de gerçeklik ve sanat anlayışı birbirinden ayrılır. Freud şöyle der: "Sanat, hemen hemen her zaman iyiliksever ve saldırmasızdır; bir yanılsama olmaktan öte bir şeye özlem duymaz, gerçekliği derinine kavramaya çalışmaz. Sanat ile gerçekllik arasındaki bu kopukluk idealist estetik anlayışlarında çeşitli kılıklara girer" (Ziss, 1984,s.31-32).

Şiir kaynakları üzerine bir inceleme kitabı olan "Yanılsama ve Gerçeklik" adlı eserinde Christopher Caudwell, maddeci bir yaklaşımla sanatın ve bilimin kökenine inerken, insan ve doğa ilişkisini gerçeklik ya da hakikat olarak inceler. Bu gerçeklik ya da hakikatin yaşayan, büyüyen ve gelişen bir karmaşa olduğunu ve yukarıdan inme olmadığını söyler (Caudwell,1988, s.161).

Bir sanat eseri hangi içerikten beslenmiş olsa bile, yalnız başına gerçekliği manipüle etmesi mümkün değildir. Ancak gerçekliği nasıl işlediğine bağlı olarak durum değişebilir. Sanat, "gerçeklik" ve "sanallık" arasındaki geçişken algıyı ortaya çıkarırken, oluşan zıtlığı reddetmektedir. Eser gerçeklikten uzaklaşabildiği gibi, onu temsil de edebilir. Bu durumda hem anlam daralmasına hemde her şeyi kapsayan bir anlam genişlemesine de sebebiyet verebilir. Temel olan şey, bu farklılığa rağmen gerçeklikten kendini arındırmanın pek mümkün görünmediğidir. Sanatçı, eserini

kurgusal olarak tasarlarken, imgenin önceden belirlenmiş bir gerçeklikle özdeşleştirilmesine dikkat etme zorunluluğunu taşır. Yapıtın gerçekçi yada imgesel olması bu durumu pek değiştirmez. Çünkü bunu yapanın beslendiği şey gerçekliktir.

Gerçeklik her çağda ve dünyanın gelişip değişmesiyle birlikte sürekli tartışıla gelmiştir. Ve bu tartışma süregelen zaman içinde gerçekliğin algısının her dönemde değişmesine sebebiyet vermiştir. Toplumun yaşam tarzlarına, gündelik hayatta kullandığı üretim malzemelerine, kültür değişimlerine göre her zaman yeni bir gerçeklik algısı ortaya çıkmıştır. Bu yeni algıyla birlikte sanat ve gerçeklik kavramları yeniden tartışma konusu olmuştur.

2.3. Gerçekliğin Yeni Algısı

Gerçeklik kavramı her ne kadar kişinin duygularına, düşünüşlerine ve ya sezgilerine dayanan, yani öznel olarak görünse de, çağın getirdiklerine bağlı bir süreçtir. Gerçeklik kavramının var olan bir şey mi, ya da kurgulanmış sanal bir gerçeklik olup olmayacağı tartışmaları gerçeklik ile ilgili yeni bir algı oluşturmuştur.

Bu yeni gerçeklik algısı tek bir gerçekliği kabul etmeyerek gerçekliğin yeniden inşa edilmeye çalışıldığını ve bu arayışların devam ettiğini savunur. "Daha 1890'larda, henüz empresiyonizm gücünü sürdürüken bile, çağa egemen olan doğa tutkusu ve natüralizmin giderek gücünü yitirdiğini ve onun yerine insan süje'sinin ve ben'inin almaya başladığını görüyoruz. İnsan, şimdi yeni bir gerçeklik arıyor ve tüm varlığı bu yeni "gerçekliğe" indirgemek istiyor" (Tunalı,1996,s.122).

Endüstri devrimi ile ortaya çıkan modern dönem ve üçüncü sanayi devrimiyle birlikte (Endüstri 3.0) yeni bir süreç başladı. Üretimlerde dijital sistemin ortaya çıkması, sonrasında 4.0 teknolojisiyle yapay zekâ alanında yaşanan gelişmeler ile birlikte canlı-cansız her nesnenin internet bağlantılarıyla diğer nesnelerle iletişime ve etkileşime geçebileceği akıllı üretim dönemi başlamıştır (www.kmo.org.2022). Bu akıllı üretim tarzlarında yaşanan değişim ve dönüşümler ile birlikte sanat ve gerçekliğin sorgulandığı yeni bir algı dönemi başlamıştır.

Sanatçı ürettiği eserine, çağın değişen gerçeklikleri ile birlikte dönemsel olarak farklı biçimler ve ifadeler kazandırmıştır. Gerçekliğe yönelik sorgulama yapan sanatçıların bu sorgulamaları sonucunda ortaya yeni ifade biçimleri çıkmış ve bununla birlikte gerçeklik algısı da değişmiştir. Bu algıya yönelik eleştiri ve itirazları da içine alan bir tartışma ortaya çıkmıştır. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte makinelerle hizmetin en üst seviyede verildiği ve gerçek zamanlı bilginin paylaşıldığı bir süreçte,

hem yeni algılamalar üreten hem de varolan algılama biçimleri, bilim, kültür ve felsefeyle birlikte sanatta da bir takım değişimler ve arayışlar ortaya çıkarmaya başladı.

Sanat, içinde yaşadığımız ve toplumun tüm kesimlerine yayılan bu sürecin bir tartışılanı olmuştur. Günümüz düşünsel yapısı içerisinde özellikle Yapay Zekâ algoritmaları tarafından oluşturulan sanal-arttırılmış gerçeklik vb. gibi yeni kavramlar gerçekliğin algı ve imge dünyasını da değiştirmektedir. Bu süreçte yapay zeka teknolojisi ile gerçeklik algısı yeniden oluşturulmaktadır.



Resim 2.3.1. Edmond de Belamy'nin Portresi,(www.onedio.com/2022).

2018 yılında, Obvious isimli bir firmanın 14. ve 20. Yüzyılları arasında üretilen binlerce tabloyu bilgisayar ortamına aktarması ve yapay zekâ algoritması işbirliğiyle ürettiği "Edmond De Belamy" isimli portre, Christie'nin sanat müzayedesinde yapılan bir açık artırmada, 432.500 dolara satılarak büyük bir ilgi gördü. Görüntüyü seçen, basan, pazarlayan ve satan Parisli sanat kolektifi Obvious, bir basın açıklamasında gazetecilere; "Yaratıcılık sadece insanlar için değildir." Sloganlarının

temelini oluşturan; "yapay bir zekânın sanat yaratmayı başardığını" söyledi (www.onedio.com.2022). Bir diğer ifadeyle gerçekliğin yeni algısı gerçeğin kendisine dönüşmüştür. Teknoloji çağının en temel özelliği değişimin çok hızlı olması ve bunun sanatta da ortaya çıkmasıdır. Her dönem kendi teknolojisini yaratır ve yaratılan teknolojinin ürünleri ile ilerleme sağlanır (Tuğal,2018,s.15). Buradaki değişiklik olumlu ve olumsuz olmak üzere gerçeklik ile olan ilişkimizi belirsizliğe sürüklemektedir.

Sanatsal düşlerin gerçek olmamasına rağmen izleyici tarafından gerçeklikle ilişkilindirilme zorunluluğunun ortaya çıkardığı çelişkidir. Burada sanatsal imgenin gerçekçi ve ya hipergerçekçi olması dahi bu beklentiyi değiştirmeye yeterli değildir. Sanatçı'da, izleyici'de ve sahtenin kendiside gerçekçilikten beslenmek zorundadır.

Bu süreçte sanatçının kendi gerçeklik olgusu, çağın getirdikleri ile birlikte yeniden şekillenir. Dolayısıyla sanat ve gerçeklik ilişkisinin çerçevesi de değişmiştir ve bu değişimden dolayı gerçeklik algısı da yeniden şekillenmiştir. Oluşan bu yeni yaşam tarzı ile birlikte ilişkilerin biçimlerinin de değiştiği bu süreçte gerçekliğin algılaması da farklılaşmıştır. Sanatçı oluşturduğu yeni gerçeklik algısıyla üretimlerini de bu yeni algısı çerçevesinde ortaya çıkarmaya başlamıştır.

Sanayi devrimi sonrası en büyük devrim olarak kabul gören teknoloji, gerçeklik algısını da değiştirerek bir nevi her şeyi kendi kontrolü altına almıştır. Sanatçıyı da, sanatçının kullandığı tekniği ve üretim biçimlerini de değiştirmiştir. Elektronik devrim olarak adlandırılan bu süreçte özellikle YZ algoritmaları tarafından dijital manipülasyon teknolojisi ile üretilen işlerde bilinen gerçeklikten uzaklaşarak YZ kendi gerçekliğini oluşturabilecek kadar ileri bir imkana kavuşmuştur. Bu da gerçeklik kavramına yeni boyutlar kazandırmıştır. Özellikle "Deepfake" isimli derin öğrenme teknolojisiyle görsel, video ve ses görüntüleri bir araya getirilerek manipüle edilmiş bir şekilde üzerinde oynama yapma imkânı vermektedir.

YZ tabanlı bir uygulama olan Deepfake ile ortaya çıkan ürünler, yeni gerçeklik kavramları ile gerçek gerçeklik kavramını yeniden tartışılır hale getirmiştir. Bu uygulama rahatlıkla ulaşabilecek bir uygulama olduğundan, herkes tarafından bu gerçekmiş gibi görünen derin sahte videolar üretilip internet ortamında paylaşılabilmektedir. Bu durum ortaya çıkan video ve görsellerin gerçeklikle ilişkilerini de sorgular.



Resim 2.3.2. Midjourney ve Dall E. adlı yapay zekâ tasarım sitesince tasvir edilmiş bir Elf savaşçısı ve Galadriel, (https://www.birgun.net/haber/yapay-zekâ-ve-sanat/2022).

3.YAPAY ZEKÂ VE SANAT İLİŞKİSİ

3.1. Yapay Zekâ Kavramı ve Gelişimi

Modern toplumların ortaya çıkmasındaki en önemli etken, sanayileşme ve beraberinde yaşanan teknolojik gelişmeler, yaşadığımız yüzyılın en büyük buluşu olan bilgisayarın gündelik yaşamımızda yer almasını sağlamıştır. Matematiksel işlem temeli üzerine çalışma ilkesi olan ve farklı programlama yöntemleri ile hazırlanmış yazılımlar sayesinde, önceleri belirli alanlarda kullanılan bilgisayarlar, İnternetin hayatımıza girmesiyle günümüzde her alanda kullanılabilecek duruma gelmiştir.

Yapay Zekâ kavramı ilk kez John McCarthy, Claude Shannon, Ray Solomonof, Nathaniel Rochester ve Marvin Minsky'in birlikte kaleme alıp 1955'te Rockefeller Vakfına sundukları başvuru yazısında geçmektedir. Cem Say, "50 Soruda Yapay Zekâ" isimli kitabında yapay zekâ teriminin ilk olarak bu başvuru metninde geçtiğini belirtiyor. " (Say,2018,s.85).

İlk sürümlerine göre günümüzde kullanılan bilgisayarlar, cebimize sığacak kadar küçülmüş, hızları büyük aşamalar kaydederek kişiselleştirilmiş ve Personal Computer (PC) adını almıştır. İngilizcede Artificial Intelligence (AI) olan Yapay Zekâ kavramı; uygulama alanlarına ve teknolojik gelişmelere göre tanımlanması da değişiklik gösterebiliyor. "Yapay Zekâ; Öğrenme ve akıl yürütme gibi genel olarak insan zekâsı ile ilgili işlevlerin başarımına ilişkin modeller ve sistemlerle ilgilenen ve bilgisayar biliminin bir dalı olarak ele alınan disiplinler arası bir alan" (BTS,2006,s.10). N.Nilson ise yapay zekâyı şu şekilde tanımlamaktadır. "İnsan zekâsına özgü olan öğrenme, algılama, kavramlar arasında ilişki kurma, düşünme, fikir yürütme, sorun çözme, karar verme ve tüm bu süreçten çıkarım yaparak iletişim kurma gibi ileri düzeyde fonksiyonlar yaratılan çalışmaların toplandığı bir alan olarak açıklanmaktadır" (Nilsson,2010.s.1). Yapay zekâ genel anlamda, yeni verilerin girilmesi, öğrenilmesi ve oluşan verinin yapıldığı iletişim yöntemlerini içermektedir. Cem Say'a göre yapay zekânın tanımı ise: ''Doğal sistemlerin yapabildiği (zekice olsun veya olmasın) her bilişsel etkinliği (gerekirse bedenleri olan) yapay sistemlere, daha da yüksek başarım düzeylerinde nasıl yaptırabileceğimizi inceleyen bilim dalıdır.'' Algoritmayı ise belirli bir problemi çözmek ya da amaca ulaşmak için tasarlanan yol olarak anlamlandırabiliriz (https://uzayla.com.2022).

3.2.Yapay Zekâ ve Sanat Eseri Üretim İlişkisi

Gelişen teknoloji ile birlikte yapay zekâ tarafından farklı alanlarda yapılan çalışmalar sanat alanında da kendini göstererek yeni sanatsal üretimler yapmaktadır. Alman edebiyat eleştirmeni ve estetik kuramcısı Walter Benjamin, Mekanik Yeniden Üretim Çağında Sanat Eseri adlı denemesinde "Prensipte bir sanat eseri her zaman yeniden üretilebilir" olduğunu belirtiyor. Günümüz teknolojisinin geldiği en üst düzey noktası olan Yapay Zekâ algoritmaları tarafından üretilen eserler ve elde edilen sonuçlar itibarı ile sanatsal üretim konusunda, insanların ürettiği sanat eserleriyle kıyaslama yapabilecek bir duruma gelen algoritmaların yaratıcılık performansları geliştirildi. Yapay zekâ, ortaya çıkardığı eserlerde tıpkı sanatçılar gibi, sanatsal ilkeleri irdeleyerek ve kendine göre yorumlayarak yeni ürünler ortaya çıkarıyor.

Merak edilen sanatın teknolojik gelişmelerden nasıl etkileneceğidir. Sanatın bütün alanlarının etkileneceği varsayımları çoğunluktadır. Belki de sanatçının yerini yapay zekâ (YZ) tarafından oluşturulan algoritmalar alacaktır. Dolayısıyla sanatta yapay zekâ tarafından üretilen eserler için yeni bir sanat akımından söz ediyor olacağız. Rus vatandaşı akademisyen Lev Manovich, bilgisayar teknolojisi ile ilgili çalışmaları devrim niteliğinde olduğunu söyleyerek şöyle devam etmektedir."1920'lerin avangart akımı, fotoğraf, baskı ve film gibi kendi zamanının yenilikçi olarak kabul edilen formlarıyla beden bulduysa, halihazırda ortaya konmuş mecralar ve ürünlerle, bilgisayar tabanlı manipülasyon, bilgi erişimi ve analiz imkanlarıyla yeni avangart sayılır" (Manovich, 1999). Gelişen teknoloji ile birlikte değişen dünyamızda sanatta üretim malzemeleri ve tekniklerinde çeşitlilik sanatı ve sanatçıyı da etkilemiştir. Yapay Zekâ algoritmaları ile sanatın pek çok alanında gün geçtikçe daha çok yeni eserler üretilmeye başlandı. Sanatçılar, bilgisayarları geleneksel araçlarla tasavvur edilemeyecek ya da yapılamayacak resimleri yaratmak için de kullanmışlardır. Fransa'da çalışan Macar sanatçı, GRAV'ın kurucularından Vera Molnar, bilgisayarları " ya doğada ya da müzelerde, tasavvur edilemeyen resimler yaratmak amacıyla daha önce hiç görülmemiş formlar kombinasyonları ortaya koyma"nın bir yolu olarak düşünüyordu (Shanken,2012,s.26).

Yapay Zekâ ve insan işbirliğiyle Sanat alanın da ilk deneyim 1973 yılında İngiliz ressam Harold Cohen tarafından geliştirilen AARON adında bir program ile oldu. Harold Cohen bilgisayar sanatında, algoritmik sanatta ve üretken sanatta bir öncüydü. Her şeyden önce bir ressam olan Cohen, bilgisayar tarafından üretilen ilk sanatı mümkün kılan bir mühendisti. Bulduğu AARON isimli sistem, tarihte en uzun süredir devam eden ve sürekli olarak korunan yapay zekâ sistemlerinden biridir.

Olağanüstü bir sanatçı olan Cohen, sanat ve mühendislik arasındaki köprüyü başarıyla kuran kişidir (Evli, 2020).



Resim 3.2.1. AARON Tarafından Oluşturulan İlk Renkli Görüntü, (https://teknoloji.org/2022).

Elektronik medya ve tekno-kültürün ortaya koyduğu yeni içerikler, sanatçıların ellerinde yeniden kurgulanıp değişmiştir. Ortaya konulan yapıtlar teknolojiyi sanatın şiirsel dünyası ile buluşturup bilinci ve hayal gücünü geliştirici niteliktedir. Sanatçıların şimdiki zamanı fark etme, geleceği hayal edebilme ve kurgulama yetenekleri ile yeni teknolojilerin birleşiminin ne derece olağandışı yapıtlara dönüşebileceğini düşünmek heyecan vericidir. Klasik görsel sanat anlayışında durağanlık normaldir. Zamanda bir an yakalanır ve temsil edilir.Varlığının görülmesi için bir ışık kaynağı gerekir. Elektronik sanatta ise klasik görsel sanattan farklı olarak durağanlık ortadan kalkar. Sanat varlık alanını kendi ışığı ile oluşturur, yaratır (Tuğal,2018,s.35-36).

21 Aralık 2020 ile 6 Ocak 2021 tarihleri arasında ziyaretçilerini çevrimiçi platformda ağırlayan Contemporary İstanbul'un, Küratörlüğünü Esra Özkan'ın yaptığı Plugin bölümünde, sanatçıların dijital art işleri ele alınıyor. Sanatçıların ürettiği eserlerde, "maddenin işlenmiş halini izleyiciyle buluşturacak olan; insan-makine iletişimindeki akışa, yapay zekâya, birbiri içine geçen ve ayrılan yeni medyanın estetik dili ile sınırlı ve gelecek üzerine düşündüğümüz bu günlerde yeniden üretmek üzerine

olan inşaya odaklanıyor" (CI,2020). Plugin bölümünde, insan portrelerini yapay zekâ teknolojisi kullanarak üreten, büyük başarı elde eden Alman sanatçı Mario Klingemann'ında eserlerine de yer verildi.

Yapay Zekâ algoritmalarını kullanarak bilgisayar öğrenimi yoluyla dijital sanat eserleri üreten ve eserlerinde insan algısı ile kültürü işleyen Dijital Sanat alanında büyük işlere imza atan Mario Klingeman, ürettiği "Yoldan Geçenlerin Anıları I" "Memories of Passersby I" isimli eserini iki çerçeveli ekrana bağlı AI makinesini ve özel el yapımı kestane ağacından yapılmış ahşap konsol ile birlikte bir enstalasyon parçası olarak sunuyor. Klingeman, tamamen otonom bir makine tarafından yaratılan ve var olmayan erkek ile kadın yüzlerinin rahatsız edici görüntülerini, hiç bitmeyen bir portre akışı oluşturmak için, karmaşık bir sinir ağları sistemini kullanarak üretiyor. Mario Klingeman'ın eserleri New York'ta bulunan The Museum Of Modern Art (MOMA), The Metropolitan Museum Of Art (Metropolitan Müzesi) ile Londra'da farklı Galerilerde sergileniyor. Yakın zamanda "Memories of Passersby I" isimli çalışması 40.000 Sterline alıcı buldu. Ali İhsan Ökten, "Sanatın hiçbir dönemde dünyadaki gelişmelere tepkisiz kalmadığını" söylerken sanat üretiminde kullanılan malzemenin de teknoloji ile birlikte değişebileceğini vurguluyor. "Sanat hiçbir dönemde dünyadaki gelişmelere tepkisiz kalmadığı düşünülürse; yeni sanatçı jenerasyonunun fırça ve boya veya başka bir sanatın enstrümanı yerine kodlar ve algoritmaları tercih etmesi olağan" (https://www.ifsakblog.org/yapay-zeka-ve-sanat/2020).



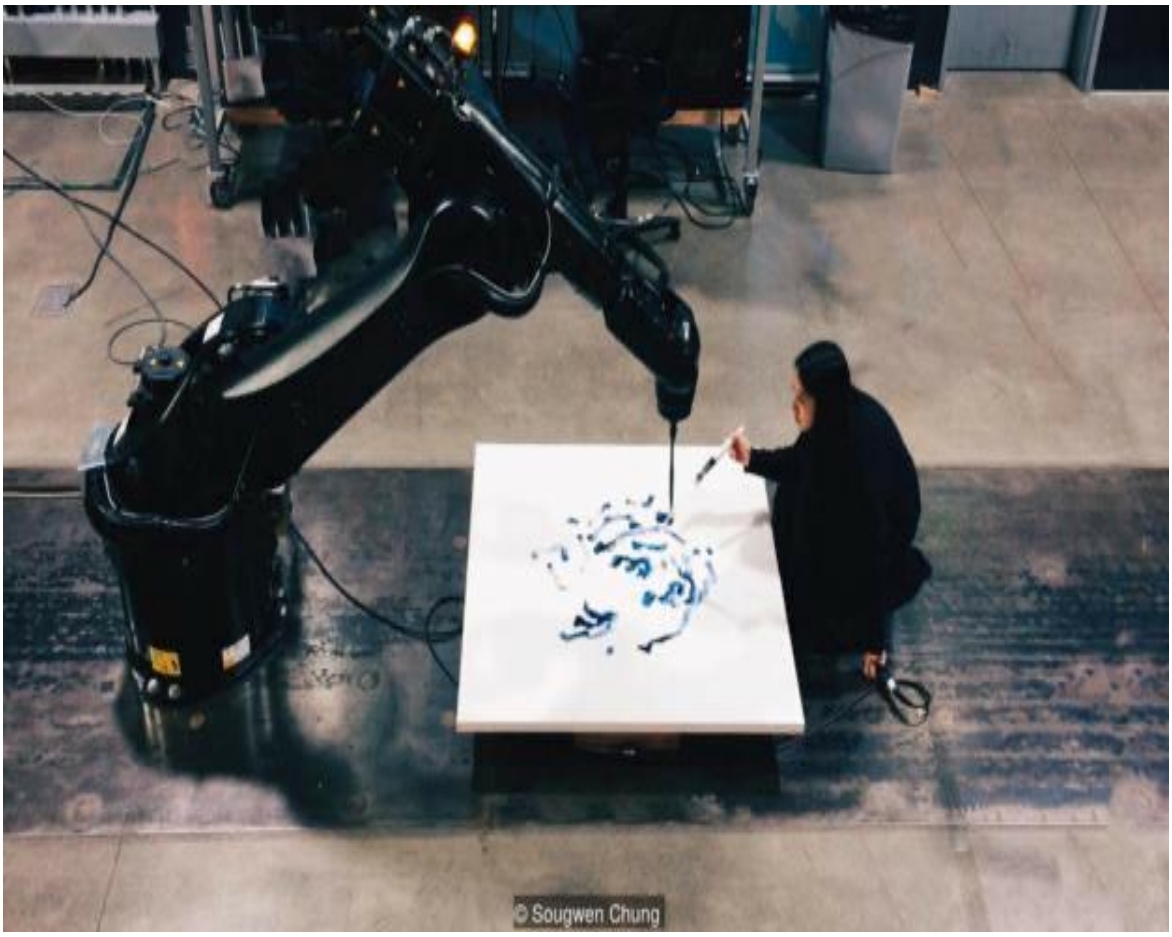
Resim 3.2.2. Mario Klingemann (Memories of Passersby1), (https://aiartists.org/mario-klingemann/2022).

“ Memories of Passersby I” bir veritabanı içermiyor. Gerçek zamanlı olarak piksel piksel yepyeni portreler yaratan Mario Klingemann tarafından geliştirilen ve eğitilen AI algoritmaları tarafından yaratılıyor. Ekranda oluşturulan görüntüler, mevcut görüntülerin rastgele veya programlanmış kombinasyonları olarak değil, yapay zekâ tarafından oluşturulmuş yeni ve benzersiz görüntülerdir. Sunulan görüntülerin akışı, önceden tanımlanmış bir koreografiyi takip etmez, yapay zekânın kendi çıktısını yorumlamasının sonucudur; Bu geri bildirim döngüsünün karmaşık doğası, hiçbir görüntünün tekrarlanmayacağı anlamına gelir. Memories of Passersby I, çalıştığı sürece sonsuz sayıda yeni görüntü üretmek için gerekli tüm algoritmaları ve GAN'ları (üretken rakip ağlar) içerir (https://aiartists.org/mario-klingemann/2022).

İnsanlar, güçlü bir arzu isteğiyle kendilerini çevreleyen teknolojik ilerlemeleri daha da geliştirmek ve kendilerine uyarlamak için hep bir çaba içinde olmuşlardır ve bu sanatsal çerçevede de kendini gösteriyor. Bir yerde insan arzulamak, geliştirmek ve yaratmak için programlanmıştır diyebiliriz. Ancak arzulamak tek başına yeterli değil,

yaratıcılığı mümkün kılan koşulların da oluşması gerekir. Bilişim çağı bu konuda koşulları oluşturan mekanizma görevi görüyor.

Çin asılı Kanada vatandaşı olan sanatçı Sougwen Chung, heykel, yerleştirme, çizim, görüntü ve performansa dayalı uygulama alanlarının yanı sıra, yapay zekâ tarafından kodlanan DOUG isimli robotu ile birlikte makine sistemleri işbirliğiyle sanatsal eserler de üretiyor. DOUG, "Çizim İşlemleri Birimi Üretimi" anlamına gelir ve Chung 'un çizim yöntemini ve hareketlerini algılayarak, onları kendi tarzını ortaya çıkarmak için kullanıyor.

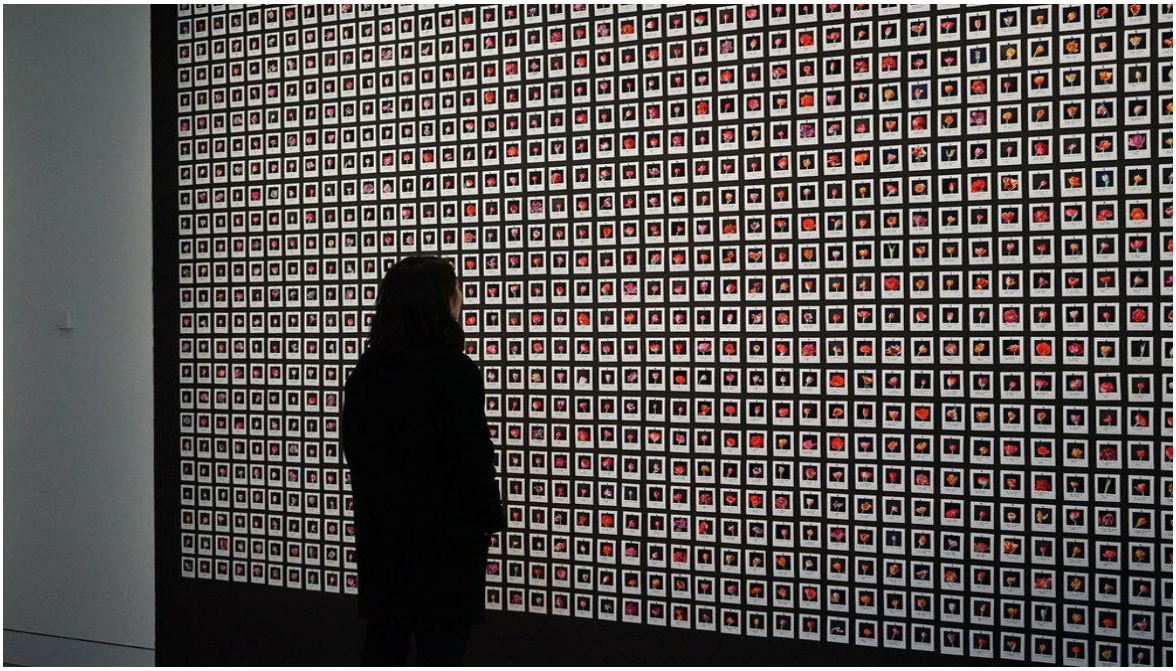


Resim 3.2.3. Sougwen Chung'ın sanatı, sanatçı ile onun makine versiyonunun etkileşimini yansıtıyor, (Kaynak: Sougwen Chung), (https://www.tesadernegi.org/ 2022).



Resim 3.2.4. Exquisite Corpus, bedenler arasındaki geri bildirimi araştıran bir performans yerleştirmesidir (https://sougwen.com/2022).

Anna Ridler, bir röportajda kendisine sorulan; Yapay Zekâ kullanımı üzerine sanatçılar için makine öğrenimi ve yapay zekâyı sorgulamanın ne kadar önemli olduğunu düşünüyorsunuz? Sorusuna verdiği cevapta: "Son derece önemli: Sanat birçok şey yapabilir. Sanat, bu teknolojiyle çalışmanın yeni yollarını da önerebilir. Son olarak, benim için işimde makine öğrenimi tıpkı mürekkep veya odun kömürü gibi bir araçtır" (www.aiartists.org.2020).



Resim 3.2.5. Anna Ridler, Sayısız Laleler, (https://annaridler.com/works/2022).

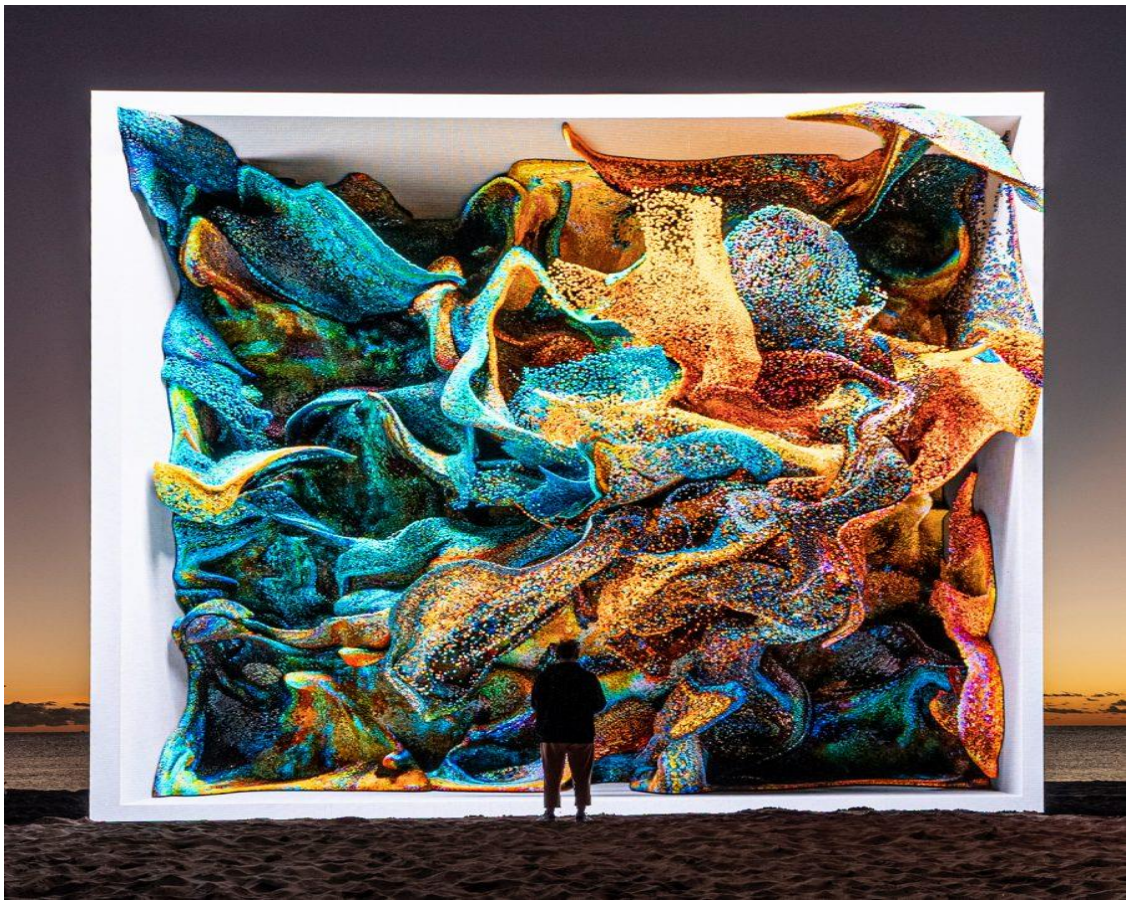
Çalışmalarına Amerika'da devam eden, Türk sanatçı Refik Anadol, yapay zekâ ve makine öğrenimi algoritmaları ile oluşturduğu verileri görselleştirerek sanat ürünlerine dönüştürüyor. Anadol, yapay zekâ algoritmaları sayesinde ham verileri sisteme yükledikten sonra makine öğrenimi algoritmaları ile bu verileri filtreleyerek ya da işleyerek bu görüntüleri kanvas olarak kullandığı dev ekranlara ve duvarlara yansıtarak eserlerini ortaya çıkarıyor. Infinity Room çalışmasında, sonsuzluk kavramına odaklanan sanatçı, yapay zekâ algoritmaları aracılığıyla klasik sinema projeksiyon ekranını üç boyutlu bir görselle dönüştürerek mekân altyapısını parçalara ayırarak izleme deneyiminin sınırlarını aşmayı başardı. "Bu proje, yapılan çalışmayı bedenden ayrılmış tekno-ütopik bir fanteziye kaçış yolu olarak kullanmak yerine, bizim kendimizi ve çevremizi yeniden taze bir biçimde algılamamızı sağlayacak bir dönüş aracı olarak işlev görmeyi hedefliyor" (https://vogue.com.tr/metropol/dijital-cagda-hayal-gucu-refik-anadol-ile-datanin-poetigi/2019).



Resim 3.2.6. Refik Anadol, Infinity Room, (https://onedio.com/haber/refik-anadol-un-gerceklik-algimiza- meydan-okuyan-projesi-infinity-room-2022).

New York'ta açılacak galeriler için Artechouse ile birlikte Machine Hallucinations isimli yeni bir sergi hazırlığında olan Anadol : "Google ile sanatçı olarak çalışmaya devam ettiğim bu projede, New York'a dair 300 milyondan fazla imajı indirdik, Instagram, Flicker, Twitter, Facebook mecraları ve şehir kütüphanesinden

muazzam bir arşiv çıkardık ve elimizdeki verilerle geleceğin mekânını hayal etmeye çalışıyorum" (https://vogue.com.tr/metropol/dijital-cagda-hayal-gucu-refik-anadol-ile-datanin-poetigi/2019). Açıklamasında bulunmuştur.



Resim 3.2.7. Refik Anadol, (https://refikanadol.com/works/coraldreams/2022).

3.3. Bilgisayar İşbirliğiyle Üretilen Dijital Sanat Nedir?

Endüstri devrimi sonrasında teknoloji ve bilişim alanındaki gelişmeler, gündelik yaşamımızda yer edinen bilgisayarların hayatımızın temel bileşeni olmasını sağlamıştır. İnsanların temel özelliklerinden biride ilişkilerini, yaşantılarını, çevrelerini ve yaşadıkları dönemi nasıl kontrol edip kendilerine uyarlayacakları üzerine kurulmuştur. Bu karmaşık ilişki her dönem yaşanmıştır. Günümüzde dijital teknolojinin büyük bir gelişme gösterdiği ve yaşamımızın her alanında kendini gösterdiği bir gerçektir.

Dijital teknolojilerin, beraberinde farklı düşünme biçimi ve yeni üretim yöntemlerine izin vermesi, bu sürecin daha anlaşılır olmasını sağlamıştır. Özellikle son çeyrek yüzyılda sanat alanında dijital sanatın ortaya çıkmasını kolaylaştırmıştır. İnsanlarla birlikte var olan sanat, dünyadaki gelişmelere bağlı olarak sürekli bir yenileme içinde olmuştur. Yaratıcılığı ve hayal gücünü yansıtmanın yeni yolları ve

ortaya çıkan değişim-dönüşüm, sanatın kendi evrimini gerçekleştirmesini sağlamıştır. Bu nedenle, dünya ilerledikçe her dönemde farklı sanat biçimleri ortaya çıkmıştır. Aslında, teknolojideki gelişmeler sanatın nasıl yapıldığı ve algılandığı üzerinde geri döndürülemez bir etkiye sahip olmuştur. Farklı sanat kavramları, izleyicilere estetiklerini analiz etmeleri ve tartışmaları için bir çerçeve sağlar (https://vs-lb.com.2022).

Her dönemin sosyal, kültürel, ekonomik ve teknolojik gelişimi sanatsal üretimi doğrudan etkilemiştir. Günümüzdeyse teknolojinin her alanda kendini gösteriyor olması bu etkileşimli üretim sürecini hızlandırmıştır. Dolayısıyla sanatçı, düşünme ve yaratıcılık algısını genişleterek üretim biçimlerini değiştirmiştir. İlerleyen teknoloji ile birlikte sanatçı, daha özgür olmuş ve kendisine biçilen sınırlardan kurtularak, teknolojiyi hem araç olarak hem de üretimlerini yapabildiği bir mekân olarak kullanmıştır. Bilgi çağının bir ürünü olan dijital sanat, bilim ve teknoloji alanındaki gelişmeler ile gün be gün daha da gelişmekte ve dijital resmin geldiği noktayı belirlemektedir. Sanatçılar yaşadıkları dönemlerin teknolojik gelişmelerini daima takip etmiş ve bu gelişmeleri kullanarak sanata farklı boyutlar kazandırmayı hedeflemişlerdir. Teknoloji ve geleneksel sanatın harmanlanması ile dijital sanat ortaya çıkmıştır (Okan,2021). Dijital sanatın uygulayıcısı olan sanatçılar, taranmış olan çeşitli tekniklerdeki resimleri bilgisayar programlarını kullanıp değiştirerek yeni ürünler ortaya koyabilirler (Keser, 2005,s.101). Dijital sanat, bilgisayar sanatı ya da bilgisayarlı sanat olarak da isimlendirilmesine rağmen, bu terimler kapsamı tam olarak karşılamamakta, ancak bilgisayar, dijital sanat içerisinde çok önemli bir yere sahip bulunmaktadır (Sağlamtimur,2010). Güçlü bir teknoloji alt yapısına sahip olan birçok Bilgisayar uygulamaları mevcut olup, bu uygulamalar sanatçıya üretim aşamasında yeni tasarımlar oluşturma olanağı sağlıyor. Bilgisayarın yüksek bir teknolojik ürün olması işin kolay bir şekilde ortaya çıkmasını sağlar. Ancak bilgisayarın kapasitesinin ne denli kullanıldığı veya kullanan kişinin bunu işlevselleştirmesi mevzusu tamamen kullanıcının bilgisine ve hâkimiyetine bağlıdır.



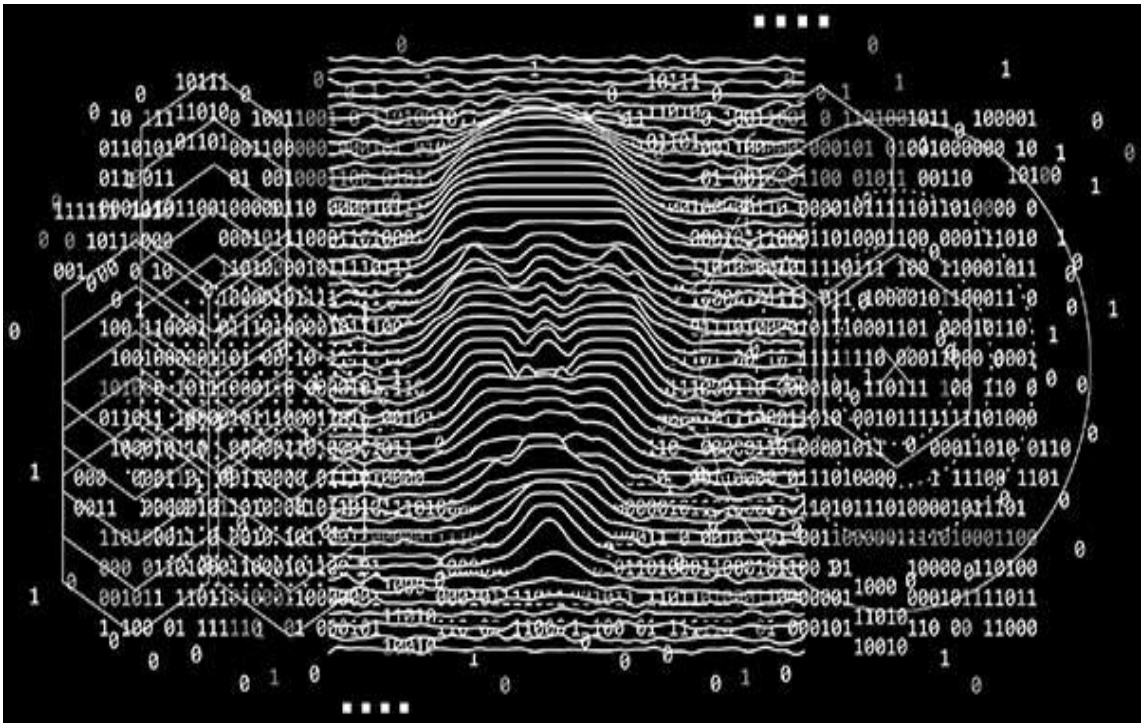
Resim 3.3.1. Ejder DEMİREL,İsimsiz, Dijital Çizim,2021.

Dijital Sanat ve Baskı Sözlüğünde "Digital Art Practices and Terminology Task Force" dijital sanatı, 'bir veya daha fazla dijital işlem ya da dijital teknoloji ile yaratılan sanat (https://www.leblebitozu.com/dijital-sanat-nedir-turleri-nelerdir-onemli-isimleri-kimlerdir/2022). Olarak, A'dan Z'ye Dijital Sanat Sözlüğü "OGGUSTO", Dijital Sanatı; Dijital teknolojiyi yaratıcı veya sunum sürecinin önemli bir parçası olarak kullanan sanatsal bir çalışma veya uygulamadır. Bugün dijital sanatın kendisi, yeni medya sanatının daha geniş bir şemsiyesi altında yer almaktadır (https://www.oggusto.com/sanat/adan-zye-dijital-sanat-sozlugu/2022). Dijital sanat, tasarım ve üretim sürecinde bilgisayarın rol aldığı, fiziksel olmayan sanat eserlerinin ortaya çıkması olarak ta açıklanabilir. Performans sanatçısı Marina Abromovic'in öngörüsü gerçekleşiyor sanki: "21. Yüzyılda sanat nesnesiz olacak. Nesneler aslında izleyici ile sanatçının niyetleri arasında birer engel. İzleyici ve sanatçı arasındaki dolaysız enerji alışverişi için nesneler aradan çekilmek zorunda." Bu yüzyıl başında sanat giderek "makinedeki hayalet" haline geliyor, sanatçı da bir tür "ağ göçebesi" (https://www.reportare.com/ozgur-uckan/makinedeki-hayalet-ag-ve-sanat/ 2022).

Dijitalleşen dünyada sanatçının duygu ve düşüncelerini ifade etmek için teknolojik araçları kullanması, dijital sanat olarak tanımlanabilir. Sanat ve teknolojinin birleşimi olan dijital sanat, sanatçının eserlerini üretmek için teknolojik cihazları

kullandığı tüm sanat dallarını kapsar. Sanatçı, geleneksel yöntemlerde kullandığı malzemeler yerine bilgisayar programlarından yararlanarak hayal gücünü ve yaratıcılığını gözler önüne serer (www.isbank.com.tr/blog.2022). Sanatsal dijital üretimler, tümüyle dijital mecrada üretilen tasarımların yanı sıra, geleneksel tekniklerle üretildikten sonra dijital ortama aktarılıp eserlerin dijitale dönüştürülmesi ve sosyal mecralarda paylaşılması gibi yöntemler kullanılmaktadır. Bilgisayar kullanılarak sadece resim alanında değil, hemen hemen sanatın her alanında eserler üretilmiştir. İlk dönemlerde dijital sanat olarak adlandırılan bilgisayar destekli sanat, ardından multimedya ve en son olarak yeni medya sanatı olarak anılmaya başlanmıştır.

İlk dijital sanat ürünü 1946 yılında, ABD'li bilim insanları tarafından geliştirilen ilk bilgisayar ENIAC (Elektronic Numerical Integrator and Computer) aracılığıyla tasarlanmıştır. Sanatçıları, teknoloji alanında uzman olan bilim adamlarıyla ortaklaşa çalışmaya yönlendirmek için Amerikan Sanat ve Teknoloji Deneyleri (EAT),1966 yılında New York'ta kurulmuştur.1950'li yılların başında Amerikalı sanatçı ve matematikçi Ben Laposky, dalga formlarından elektronik görüntüler yaratarak, dijital sanatın öncüleri arasında yer almıştır (https://www.isbank.com.tr/blog/dijital-sanat-nedir.2022).



Resim 3.3.2. Ben F,Laposky, Osiloskopla dalga formlarından elektronik görüntü, (https://www.isbank.com.tr/blog/dijital-sanat-nedir/2022).

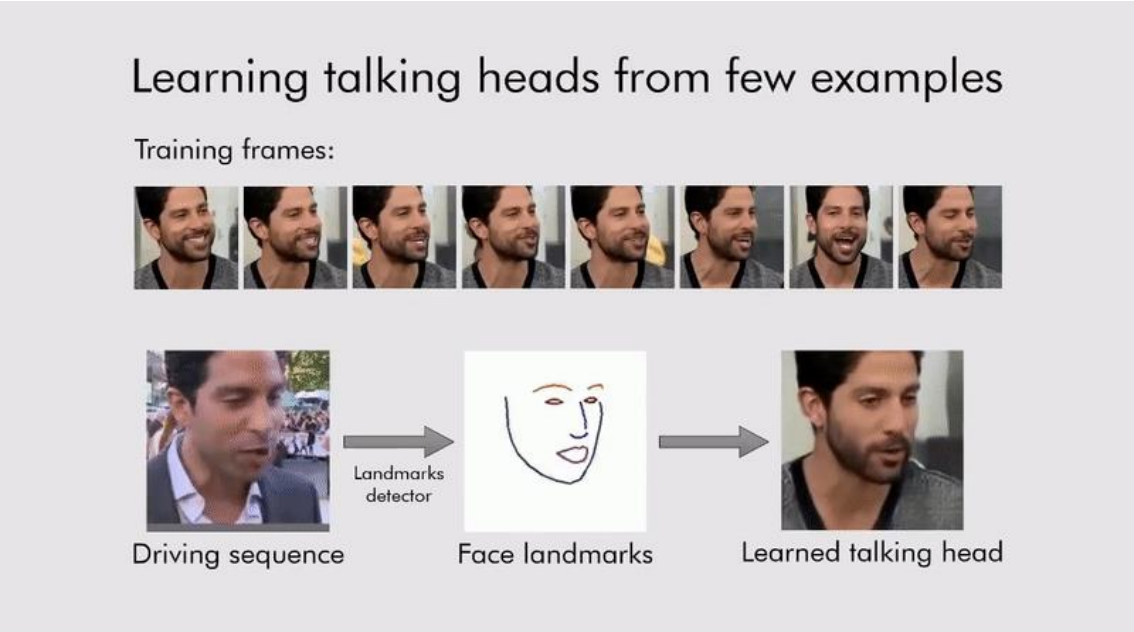
4. DEEPFAKE

4.1. Deepfake Nedir? Deepfake'ın Kısa Tarihi

Deepfake, yapısında Yapay Zekâ (Artificial Intelligence) kullanan AI'ın bir alt kümesi olan derin öğrenme (Deep Learning) tarafından üretilen görüntülere, videolara ve seslere oldukça gerçekçi ve manipüle etkisi yaratacak bir görüntüye dönüşme imkânı vermektedir. Yeni bir kavram olan, "Deep Learning'' ve "Fake'' terimlerinin birleşmesinden ortaya çıkan Deepfake; gerçeklik algısını derinden etkileyerek bir kimsenin içinde bulunmadığı bir fotoğrafa ya da videoya eklenmesi olarak ta ifade edilebilir. İngilizce'de "deep" (derin) ve "fake" (sahte) kelimelerinden oluşup "derin sahte'' anlamına geliyor. Hareketli ya da sabit olan görüntüleri ve sesleri bir video üzerinde birleştirip değiştirebilen orijinalmiş gibi görünen sahte video oluşturulurken yapay zekâ uygulamasıdır (Maras & Alexandrou, 2018, s.1). Deepfake, yapay zekâ işbirliği ile sentezlenip manipüle ettiği her türlü hareketli-hareketsiz görüntüleri, sesleri, vb, gerçekçi bir insan deneyimini oluşturmak için, bir kimsenin özelliklerinin başka bir kişinin vücuduna aktarılmasıdır.

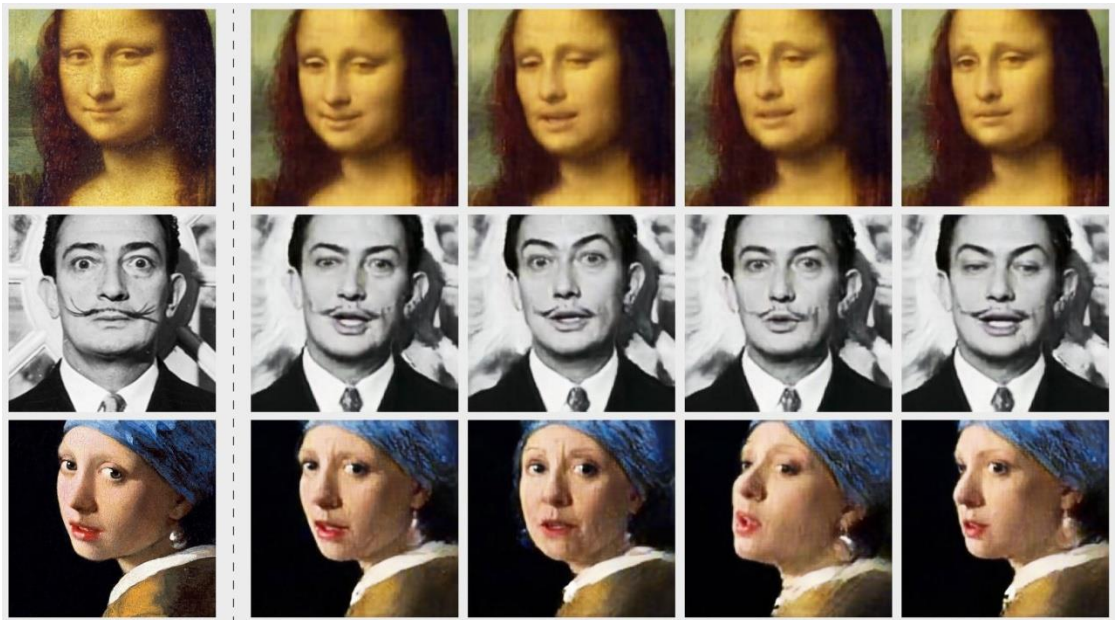
Deepfake, isim olarak 2017 yılında Reddit adlı web sitesinde r/deepfakes isimli kullanıcıdan esinlenerek verilmiştir. Bu kişi Google'ın "Deep Learning" (derin öğrenme)**"**kütüphanesini derin öğrenme tekniğini kullanarak manipüle edilecek karakterin video ve ya resimlerini YZ algoritmalarına analiz edip çıkan sonuçlara göre porno yıldızlarının yüzlerine Hollywood'un ünlü sinema oyuncularının yüzlerine montajlamıştı (https://cevap-bul.com/deepfake-nasil-yapilir/2022).

Moskova'daki Samsung Yapay Zekâ Merkezi ve Skolkovo Bilim ve Teknoloji Enstitüsü'nden araştırmacılar, yeni çalışmalarında birkaç resimden nasıl sahte videolar oluşturulabildiğini gösterdiler. "Gerçekçi Sinirsel Konuşan Kafa Modellerinin Birkaç Yönde Çekişmeli Olarak Öğrenilmesi" adlı çalışma, çok sayıda resimle oluşturulan sahte videolar için sadece 1 ile 32 resim arasında küçük bir veri seti yeterli oluyor. Yazılım, göz, ağız şekli, burun köprüsü uzunluğu ve şekli gibi yüz özellikleri üzerinden eğitildiğinde çok daha az resimle başarılı sonuçlar verebiliyor (https://bloggerkaira.blogspot.com/2019/10/moskovadaki-samsung-yapayzeka.html 2022).

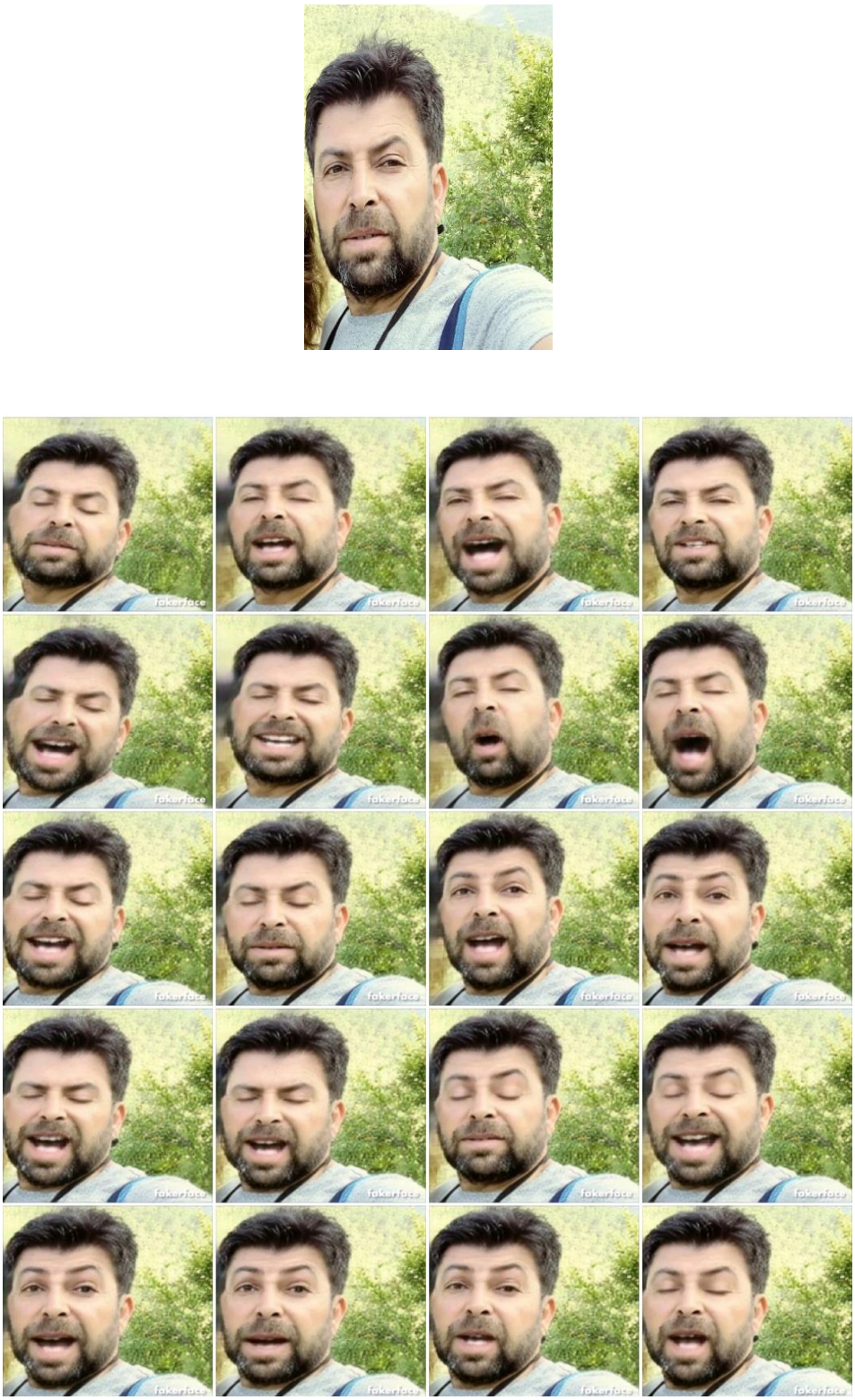


Resim 4.1.1. Gerçekçi Sinirsel Konuşan Kafa Modellerinin Birkaç Yönde Çekişmeli Olarak Öğrenilmesi, (https://bloggerkaira.blogspot.com/2019/10/moskovadaki-samsung-yapay-zeka.html/2022).

Deepfake, derin öğrenme tekniklerinden makine öğrenme algoritmalarının kullanılmasıyla oluşturulan görsel ve sessel manipülasyon ürünü bir uygulama olup kişilerin görüntülerini ve seslerini birleştirip son derece gerçekçi bir video oluşturabilir. Son dönemde bazı ünlü sanatçıların yapmış olduğu portreleri bile bu teknikle hareketli hale getirdiler. Deepfake teknolojisi, yapay zekâ teknolojisinin derin öğrenme algoritmalarını kullanarak canlı objelerin yeteneklerini öğrenme ve taklit etme hatta manipüle etme kapasitesi ve yetilerine sahip bir çıktıdır (Elitaş, 2022).



Resim 4.1.2. Deepfake, (http://technomoji.com/deepfake-nedir-nasil-kullaniliyor-neler sunuyor/ 2022).

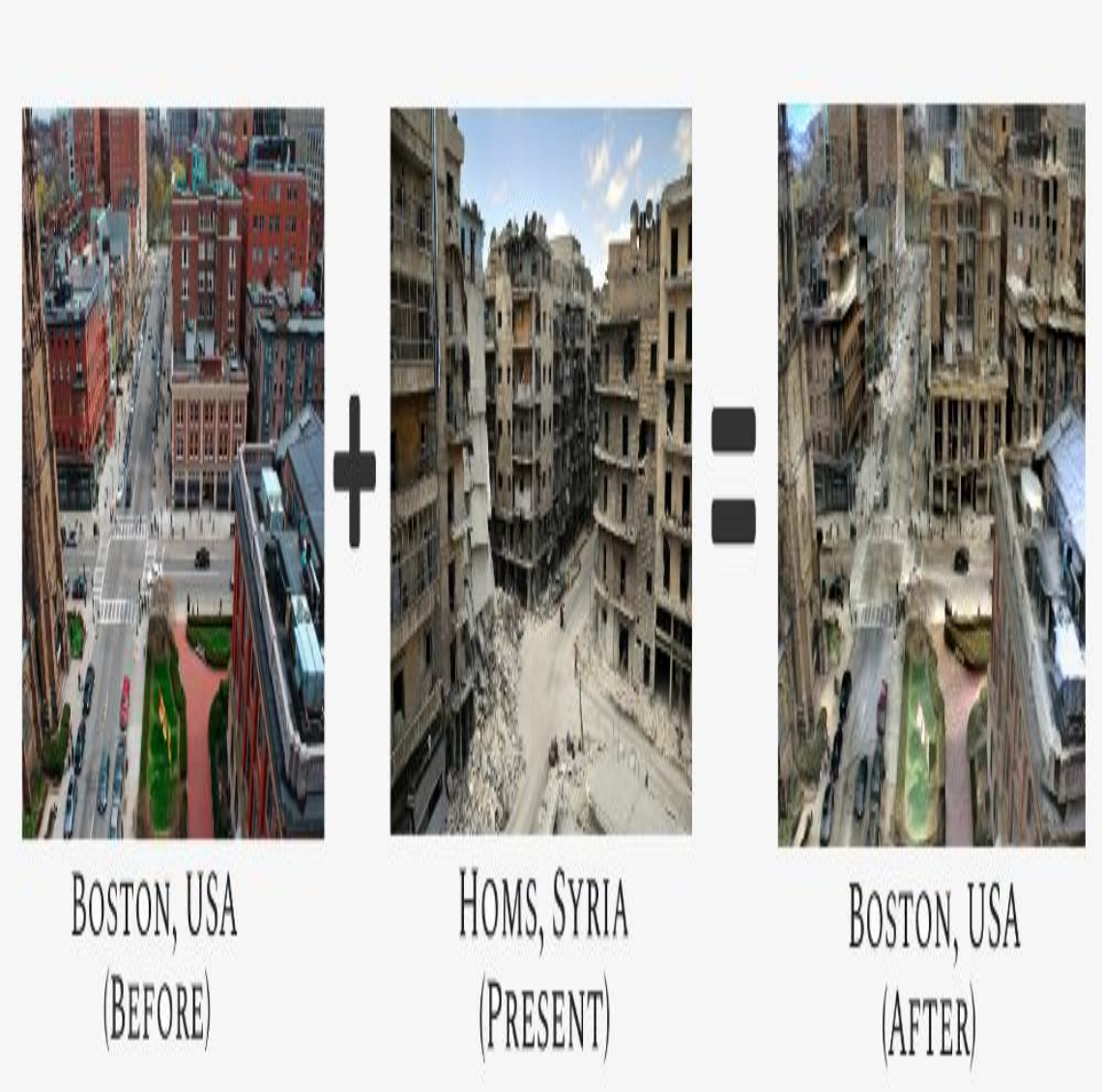


Resim 4.1.3. Ejder DEMİREL, Deepfake Manipüle 1, 2022.

Derin öğrenme (Deep Learning) yöntemiyle geliştirilen video ve fotoğraflar gittikçe gerçeğe daha yakın olmaya başladı. Kötü amaçlı kullanılmaya uygun olabildiği durumların yanı sıra, sanat gibi alanlarda çığır açıcı ilham kaynağı olabilecek bir

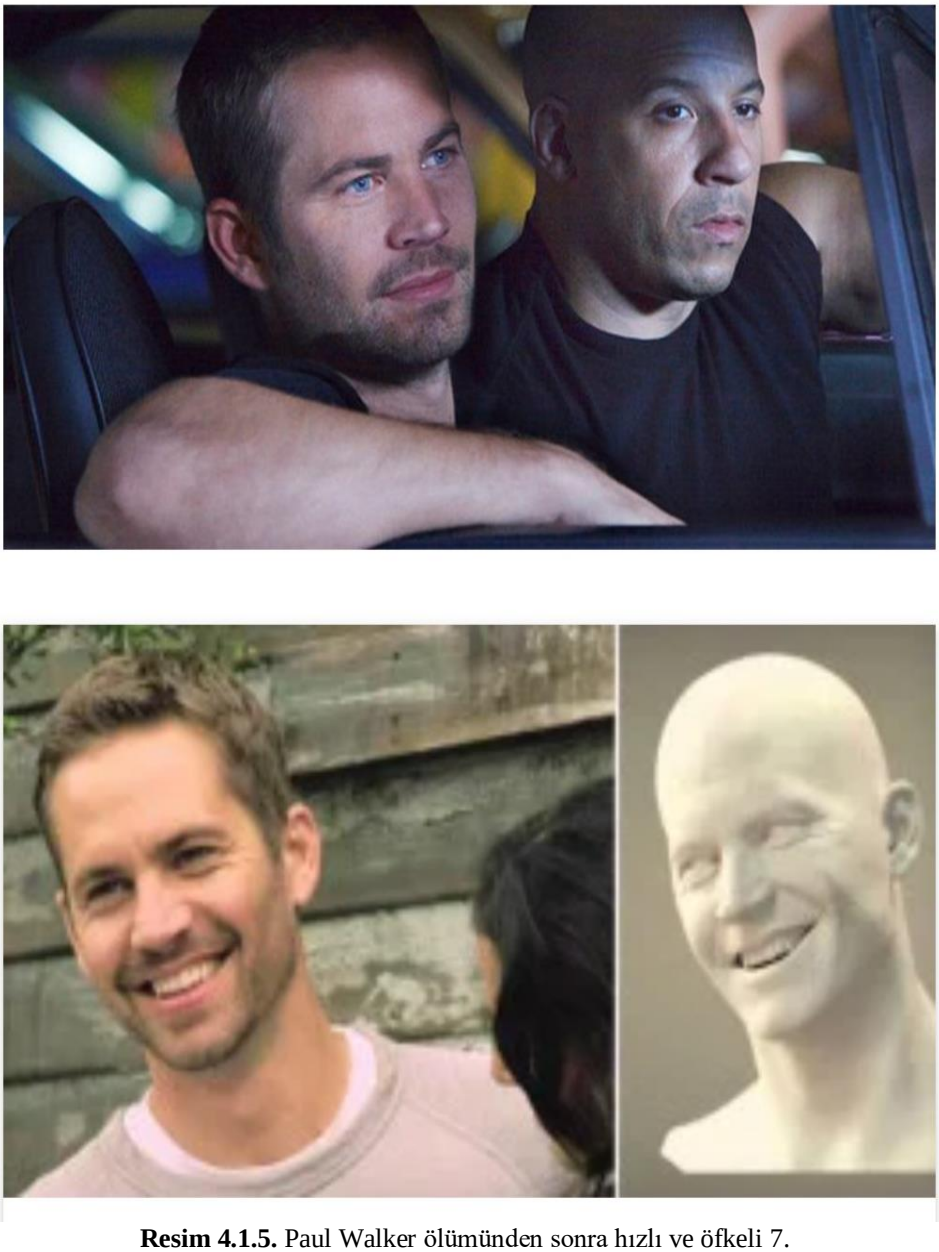
gerçeklikle karşımıza çıkarken, bazende fayda sağlayıcı farkındalık projeleri ile iyi niyetli görüntüler yaratılmıştır.

2011 yılında başlayan ve halen devam eden Suriye'deki savaş yüz binlerce insanın ölmesine, sakatlanmasına ve milyonlarca insanın yerinden edilmesine sebep olurken, toplumsal hafızamızda oluşturduğu mülteci krizinin, dünya toplumları tarafından algılanabilmesi adına; MIT ile UNICEF'in birlikte yürüttükleri bir farkındalık projesiyle tam da iyi niyetli bir çalışmaya imza atıldı. " MIT ve Unicef'in bir projesi olan Deep Empathy, savaştan kaçanlarla empatiyi teşvik etmek amacıyla, Londra, Boston ve Tokyo gibi şehirlerin bombalandıklarında nasıl görüneceklerini gösteren sentetik görüntüler yaratıyor" (Henry, 2019).



Resim 4.1.4. Deep Empathy (Derin Empati).
(https://www.media.mit.edu/projects/deep-empathy/overview/ 2022)

Deepfake, insan hareketlerini, görüntülerini, seslerini ve ifadelerini değiştirerek, bazen de birebir eşleştirerek manipüle edilmiş sahte görüntüleri yeni bir gerçeklik algısı içerisinde izleyiciye sunmuştur. Bu teknoloji ile sadece hareketli görüntüleri değil, hareketsiz görüntülere de hareket katabilmiştir. Sinema alanında da sık kullanılan deepfake teknolojisi ile "Hızlı ve Öfkeli" film serisinin oyuncularından olan Paul Walker, 2013 yılında serinin yedinci filminin çekimlerinin devam ettiği dönemde trafik kazası sonucu hayatını kaybetti. Çekimlerin bir süre durdurulmasından sonra, Deepfake teknoloji ve Walker'ın kardeşlerinin de desteği ile Paul Walker'ın canlandırdığı Brian O'Conner karakteri ölmedi ve film tamamlandı (www.webtekno.com/2022).



Resim 4.1.5. Paul Walker ölümünden sonra hızlı ve öfkeli 7. (https://www.webtekno.com/paul-walker-i-olumunden-sonra-hizli-ve-ofkeli-7-de-izlememizi-saglayan-ozel-efekt-teknolojisi-video-h45862.html/2022).

20. yüzyılla birlikte bilim, sanat ve ticaret alanında geniş ölçekte yaşanan teknolojik gelişmeler, günümüz sanatını biçimlendirmeye devam etmektedir. Kübist ve fütürist resim, heykel, kinetik sanat, performans sanatı, video, elektronik sanat, bilgisayar sanatı, dijital sanat ve daha çağdaş zaman temelli medyalar dahil olmak üzere bir çok sanat dalında bu etkileri görmek mümkündür (Tuğal,2018,s.34).

4.2. Deepfake ve Sanat Eserleri İlişkisi

Toplumsal kültürün en iyi yansıması olan sanat eserleri, dönemin teknolojisinin sunduğu malzeme çeşitliliğine bağlı olarak üretilirler. Endüstri Devrimi ile birlikte gelişen teknoloji, sanatın da teknolojik gelişmelere bağlı olarak yeni yöntemlere başvurmasını kaçınılmaz kılmıştır. Teknolojik gelişmelerin getirisi olarak ortaya çıkan yeni araçlar ve bunların sanat yapıtlarında yaratıcı nitelikte karmaşık oluşumlara-organizmalara evrilmesi, özellikle elektriğin, elektroniğin ve haberleşme sistemlerinin gelişiminin ortaya koyduğu sonuçlar tüm dünyanın oldukça karmaşık ilişkileri içeren bir bütün olduğunu ve tek bir organizma olarak tanımlanabileceğini göstermektedir (Tuğal,2018,s.35). Teknolojinin bu kadar ilerlemesiyle birlikte geleneksel sanat tarzında eserlerini üreten sanatçılar kendilerini teknoloji çağına uyarlamışlardır. **“**Dijital teknolojinin gelişmesiyle, çağdaş sanat tarihinin geleneksel anlamda, dijital sanat bağlamında uyarlanması zorunlu hale gelmiş, mühendisler, programcılar ve sanatçılar ortak çalışarak sanat ürünlerini yaratmaya başlamışlardır. Farklı disiplinlerin bir arada kullanılmasının yolunu açmıştır*”* (Sağlamtimur, 2010).

Sanatçılar, derin sahte teknolojisini gerçek ile gerçek olmayan arasındaki tartışmaya rağmen eserlerini üretirken kullanmıştır. Bununla birlikte, deepfake ile daha önce bir sanatçının üretmiş olduğu eserine müdahale edilerek hareketsiz bir görüntüyü hareketlendirmişlerdir. Sanat alanında “Deepfake’’ teknolojisi ile Moskova'daki Samsung Yapay Zekâ Merkezi ve Skolkovo Bilim ve Teknoloji Enstitüsü'nden uzmanlar, Leonardo da Vinci'nin "Mona Lisa" portresinin, konuşup hareket etmesini sağladılar.



Resim 4.2.1. Mona Lisa, Moskova'daki Samsung AI Merkezi, (https://medium.com/syncedreview/samsung-ai-makes-the-mona-lisa-speak-bea2b8362c38 /2021).

Mona Lisa portresinin canlandırılması, kaynak olarak tek bir resimden üretilen videoların, resimdeki kişiyi hareketli ve konuşurken gösterme konusunda olumlu karşılanırken, hatasız olmadığı da belirtiliyor. "Aslında bu teknik tamamen yeni bir gelişme olarak nitelendirilmiyor ve yapay zekâ ile ilintili olan sentetik görüntünün bir parçası olarak değerlendiriliyor. Bu teknik sayesinde tek bir fotoğraftan yola çıkarak videolar yapılabiliyor" (https://medium.com/syncedreview/samsung-ai-makes-the-mona-lisa-speak-bea2b8362c38 /2021).

Nisan 2019'da başlayan bir proje ile reklam ajansı Goodby, Silverestein & Partners, içinde Salvador Dali'nin söyleşilerinden aldığı binlerce parçayı kullanarak; "Dali Lives" adlı sergiyi yapay zekâ destekli video düzenleme tekniğini kullanarak, Dalí'yi gerçek boyutta yeniden oluşturdular. 1989 yılında hayatını kaybeden Ünlü Sürrealist ressam Salvador Dali, daha önce yaptığı röportajların birinde; "genel olarak ölüme inanıyorum ama Dalli'nin ölümüne inanmıyorum*"* (http://thedali.org /exhibit/the-shape-of-dreams/2021).İfadeleriyle bugünlerin teknolojisinin geleceği noktayı sezmiş gibi görünüyor.



Resim 4.2.2. Dalí Müzesi.
(http://thedali.org /exhibit/the-shape-of-dreams/. Dali müzesi 2021).

“Dalí Lives adlı sergi, makine öğrenimi destekli video düzenleme tekniğini kullanarak Dalí'yi gerçek boyutta yeniden oluşturan reklam ajansı Goodby, Silverstein & Partners (GS&P) ile işbirliği içinde yapıldı. GS&P, röportajlardan arşiv görüntülerini kullanarak 6.000'den fazla kare çekti ve Dalí'nin yüzünde yapay zekâ algoritmasını eğitmek için 1.000 saatlik makine öğrenimi kullandı. Yüz ifadeleri daha sonra Dalí'nin vücut oranlarına sahip bir oyuncuya empoze edildi ve röportajlarından ve mektuplarından alıntılar, Fransızca, İspanyolca ve İngilizce karışımını taklit edebilen bir seslendirme sanatçısı ile senkronize edildi. Deneyim, gerçeküstü. Dalí yaşadığı kioskta kapı ziline basıldığında ziyaretçilerin önüne çıkar ve onlara hayatı hakkında hikâyeler anlatır. 45 dakikalık yeni oluşturulmuş görüntü ve binlerce kombinasyonla her ziyaretçi farklı bir deneyim yaşar. Dali Lives, ziyaretçilerin Dalí ile bir insan olarak empati kurmasını amaçlamaktadır. Sanat tarihindeki figürler genellikle hayatlarını önceden yaşamış gibi hissederler. Ancak Dalí 1989'da öldü ve gerçek boyutlu bir kioskta ziyaretçilerin önünde durmak, onu modern yaşamın bağlamına getirmeye yardımcı oluyor - özellikle de ziyaretçilere bir selfie çekmek isteyip istemediklerini sorduğu deneyimin sonunda. Arkasını dönüp fotoğrafı çeker” (www.theverge.com,2019).



Resim 4.2.3. "Dali Yaşıyor" sergisi, "Perde arkası: Dali Lives" videosundan ekran görüntüsü, (http://thedali.org /exhibit/the-shape-of-dreams/. Dali müzesi,2021).

Florida, St. Petersburg'daki Dalí Müzesi, derin öğrenmeyi kullanarak Dalí gibi giyinen ve onun gibi davranan canlı bir aktörün yüzünü, Dali'nin yüzünün ve ifadelerinin dijital olarak oluşturulmuş bir görüntüsüyle sorunsuz bir şekilde değiştirmesini sağladı. Dali Müzesine gelen ziyaretçiler, bir ekranın yanında duran kapı ziline basar. Gayet şık, takım elbiseli ve kalem bıyıklı Dali karanlıktan çıkıp ışığa doğru gelir. Ziyaretçiyle müzesi ve sanatı hakkında konuşur. Ziyaretçi, müzeyi gezdikten sonra Dali tekrar ortaya çıkar ve bir fotoğraf isteyip istemediğini sorar. Ardından cep telefonunu çıkarıp ziyaretçi ile birlikte selfie çeker (https://www.theverge.com /2019/5/10/18540953/salvador-dali-lives-deepfake-museum/2019).

Gerçekliğin bir simülasyonu olan sanalın, gerçekte var olmayan olduğunu söyleyen S.Avcı Tuğal; Sanatsal anlamda sanal gerçeklikle entegre olmuş çağdaş teknoloji destekli sanat uygulamaları gündeme gelir. Fiziksel gerçekliğin ötesinde yaşanan gelişim görsel ve işitsel teknolojilerle birlikte gerçek ötesi, sanal ortamlarda

varolan sanatı oluşturması sanatçılara yeni deneyim alanları açmıştır (Tuğal,2018.s.41). Gelişen teknoloji Dünya'yı değiştirirken, insanlarında yenilikleri yaşamasını sağlar. Sanat ve sanat üreticileri, Yapay Zekâ algoritmaları işbirliğiyle sanat alanında kullanılan yöntem, teknik, aparat ve malzemelerin çeşitliliğinin artmasından etkilenmektedirler.

4.3. Deepfake ve Gerçeklik İlişkisi

Endüstri devrimiyle birlikte bilim ve teknolojideki gelişmelerin sonucu olarak 20.yüzyılda matematiksel bir gerçeklik düşüncesi hâkimdi. Bilgi çağının kendini göstermeye başlaması 21.yüzyılda oldu. İsmail Tunalı Tasarım Felsefesi adlı kitabında bireysel bilincin evrensel akla, bireysel bilinç bağdaşlığı olan dünyanın da evrensel bir dünyaya dönüşümünden bahseder. Evrensel dünya evrensel aklın kendisi olur. Ortaya çıkan yeni bilgi sistemi sanal bir yapıdır. Hem aklın hem de dünyanın olan ve bilgisayar teknolojisi ile üretilen "dijital gerçeklik" söz konusudur. Örneğin bilgisayardaki görüntüler sanaldır ama gerçektir. Bu gerçeklik evrensel aklın yaratmış olduğu tasarımsal bir gerçekliktir (Tuğal,2018,s.22).

21.Yüzyıl getirilerinin en başında bilişim teknolojisi yer almaktadır. Bu da yaşadığımız çağın Dijital çağ olarak adlandırılmasını sağlamıştır. Derin ve sahte kelimelerinin bir karışımı olan "deepfake", gerçekleri bulanıklaştırarak gerçeklik olgusunu bir nevi şoka uğratmıştır. Dijitalleşmenin kullanıcılarına sunduğu bu imkân ve fırsatlar aynı zamanda deepfake gibi teknolojilerin çevrimiçi alanlarda daha fazla kullanılmasına neden olurken, bu teknolojiler ile oluşturulan içeriklerin dijital uzamlarda dolaşıma sokulması, gerçeğin sorgulanması gibi algısal tutarsızlıklara işaret eden derin sorunları da ortaya çıkarmaktadır (Elitaş, 2022).

Postmodernist filozof J.Baudrillard: "Medya, deneyimleyebileceğimiz gerçeklikten daha gerçek bir dünyayı temsil ediyor. İnsanlar gerçekle hayali ayırt etme yeteneğini kaybeder. Ayrıca gerçekte ne olduğunu anlamadan fanteziyle ilgilenmeye başlarlar. Sahte haberlerin bir izleyici kitlesini şaşırtmasına çok benzer şekilde, deepfake'ler de en başından beri var olmayan bir gerçekliği simüle ederek asılsız ve yanlış yönlendirilmiş bir tepkiye yol açarken, istemeden de olsa gerçek olmayanın "gerçekliğini" destekler" (http:// glossimag.com /deepfake-art-and-artifice/2022).

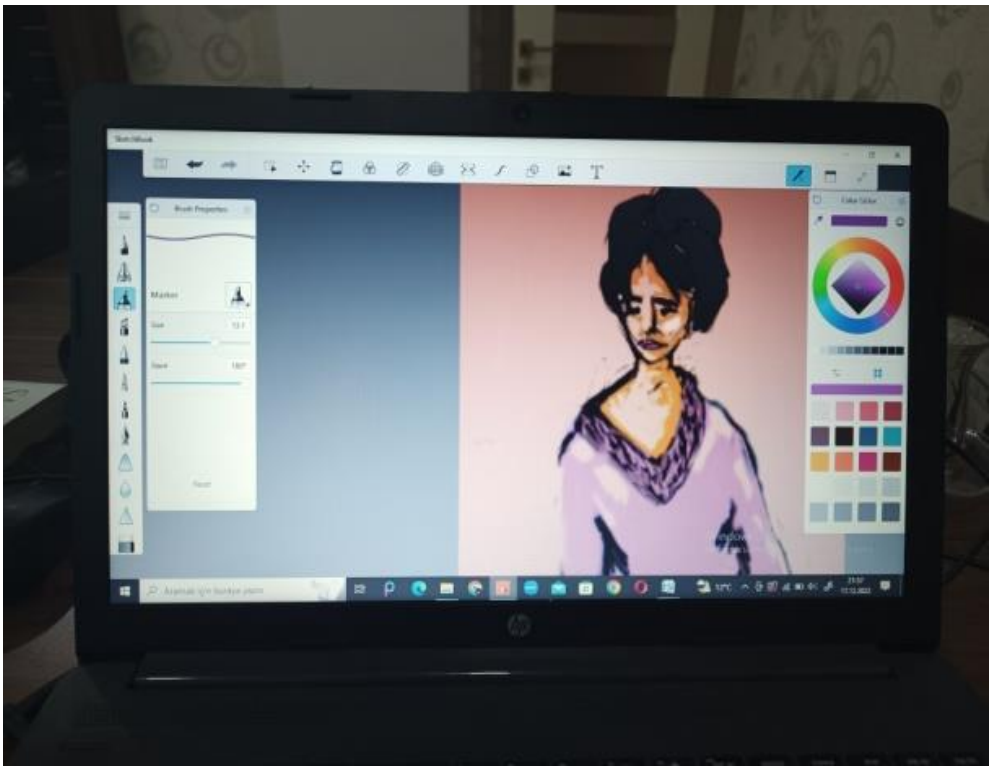
Her çağda sanatçılar dönemin kazandırdığı yenilikleri üretim nesnesi olarak çalışmalarında kullanırken, teknolojisinin getirdiği yenilikleri, araçları, malzemeleri, yöntem ve teknikleri de düşüncelerini eyleme geçirirken kullanmışlardır. Bunun yanı sıra sanatçıların istediği oluşumları yaratması için teknolojinin kullanımı yardımı ile

ortaya koyulan ve yeni geliştirilen ürünler, araçlar olmuştur. Örneğin Avrupa'da Rönesans döneminde geliştirilen yağlı boya ve Endüstri Devrimi sonrası ortaya çıkan fotoğraf makinesi gibi yeni teknolojiler oldukça hızlı biçimde benimsenmiş ve beraberinde gelenekselleşmeyi getirmiştir (Tuğal,2018,s.22).

5. KONUYA İLİŞKİN KİŞİSEL ÇALIŞMALAR

Bu bölümde dijital platformlarda üretilen ve yeni gerçeklik algısı çerçevesinde manipüle edilen işlerime yer verilmiştir. Dijital devrimin her alanda yeni bir dünya kurduğu günümüzdeki etkisi sanat formlarında da sıkça görülmektedir. Bu yeni formlar dijital mecralarda simüle edilerek sanat eserini teknoloji ile birlikte düşünmemizi ve tasarlayıp üretmemizi sağlamıştır. Teknoloji ile şekillenen ve kültürel dönüşümlere sebebiyet veren yeni medya sanatı bu süreçte çok tercih edilen bir sanat nesnesine dönüşmüştür. Sanatçılar yeni medya sanatı ile sıkı bir ilişkiye girerek duyuşsal algılamalardaki farklılıkları bilgisayar merkezli araçların işlerde kullanılmasıyla birlikte yeni deneyimlemelere sahip olmuşlardır. Sanayi devriminin yaşam ve yaşama biçimlerini değiştirmesi ile güçlenen sanat ve teknoloji birlikteliği hız ve hareketle birlikte algıları şekillendirmeye, dolayısıyla insanı dönüştürmeye devam etmektedir (Tuğal,2018,s.27).

Son yüzyılın en sıra dışı ve çok yönlü sanatçılarından olan Alman vatandaşı Joseph Beuys; "her insan bir sanatçıdır ve her insanın içinde taşıdığı bir yaratıcılık ruhu vardır"(https://medium.com/dili-turkce-in-turkish/%C5%9Famani%CC%87zm-ekseni CC%87nde-joseph-beuys-c3145b9d9b6e/2022). Fikri ile sanat tarihine damgasını vuran Marcel Duchamp'ın "her yerde, her şey ile sanatın yapılabileği" (https://www.sanatinoykusu.com/marcel-duchamp/2022). Fikri, sanatın kolaylaştırıcılığı ilkesini bize hissetirmeye çalışıyor.Tam da burada dijital sanat bu kolaylaştırıcı görevini üstlenirken, ortaya çıkan yeni görsel, bilgisayar kültürünün toplumsal hayatın her alanında etkili bir şekilde görünür olduğu gözlenmektedir. Dönemin teknolojisi sanatçının, günümüze değin üretimlerinde dokunarak kullanmış olduğu fırça, boya ve tuvalden uzaklaşarak, sanal bir ortamda yeni bir nesne ve yeni bir mekanda oluşturduğu kendi gerçeklik algısıyla eserlerini üretebilir duruma gelmiştir. Bilişim teknolojisi ile üretilen sanatsal işlerin ortaya çıkması devrim niteliğinde görünmektedir. Dijital sanat ürünlerini tasarlarken üretim öncesinde ve üretim aşamasında, bilgisayardan en etkili şekilde verim almaya çalışarak eseri sonuçlandırmaya çalışıyorum. Bilgisayar ortamında bilgisayar destekli çizim tableti ile sanal çizim malzemeleri ve sanal renk çemberi skalasını içeren boyalar ile ürettiğim ve deepfake tekniği ile manipüle ettiğim eserlerimi açıklamaya çalışıp örneklerini sundum.



Resim 5.1. Bilgisayarda çizim görseli. Fotoğraf: Ejder DEMİREL



Resim 5.2. Bilgisayarda çizim yapma görseli. Fotoğraf: Ejder DEMİREL

Gün geçtikçe bilgisayarlar donanım olarak daha güçlü hale geliyorlar ve buda size alternatif formlar oluşturma imkânı sağlıyor. Dijital ortamda resim yaparken kullandığınız tabletin, kalemin vb. gibi dijital üretim aparatlarına hâkimiyetin sağlanması çok kolay olmamakla birlikte, çalışmalar ve üretimler arttıkça daha iyi sonuçlar elde edebiliyorsunuz. Bu durumda kullandığınız bilgisayarın çok donanımlı olması her zaman iyi sonuçlar elde edilebileceği anlamına gelmez. Kâğıt yüzey üzerinde desen çizimine ilk başladığımız dönemlerdeki gibi, sık sık çizgi çalışmaları ve kalem kullanma hâkimiyetimiz için bol çizim yapmak gerekiyordu. Bilgisayarda da çalışma olanaklarını arttırmak ve çizim potansiyelimizi geliştirmek için sıkı ve devamlı bir şekilde çalışmanın gerekli olduğu kanısındayım.



Resim 5.3. Ejder DEMİREL,İsimsiz, Dijital Çizim, 2019.

Teknolojinin etkin rol oynadığı bu süreçte gerçeklik, sanal bir dünyadan hareketle üretilmiştir. Günümüzde Dijital Sanat, gerçek ile sanallığın oluşturduğu algıyla, yeni gerçeklik perspektifinden sanata gönderme yapmaktadır. Bu algı, gerçekliğin yeniden üretilebildiği ve gerçek gerçekliğin yok olabileceği tartışmalarını gündeme getirmektedir.



Resim 5.4. Ejder DEMİREL,İsimsiz,Dijital Çizim, 2019.

Görüntünün dijital ortamda farklı teknikler ile ortaya çıkması, sanatçının gerçeklikle kurduğu ilişkiyi değiştirerek yeni bir gerçeklik algısını ortaya çıkarmıştır.Bu da yeni gerçeklik algısının sanatçıda, olmayan bir görüntünün sanal olarak oluşturulması anlamına gelmektedir.

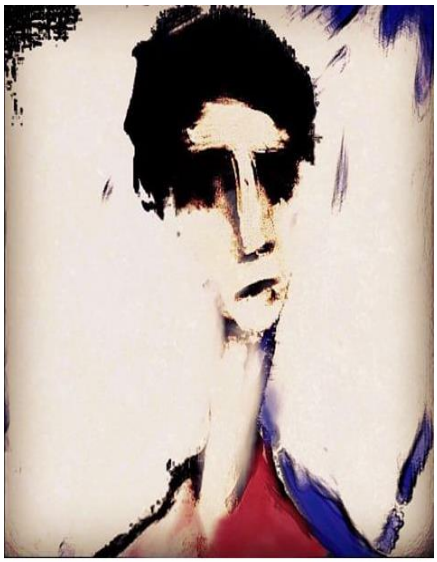


Resim 5.5. Ejder DEMİREL,İsimsiz, Dijital Çizim, 2021.

Dijtal sanat teknolojisi ile üretilen işlerin, özellikle sanal gerçekliğin daha çok hissedildiği bu süreçte, insanları ortaya çıkan yeni algıya sürüklerken yeni bir gerçeklik etkisi yaratıyor. Sanal ama gerçek olan bu durum, sanat izleyicisini yeni bir gerçeklik algısı etrafında konumlandırıyor.



Resim 5.6. Ejder DEMİREL,İsimsiz, Dijital Çizim, 2020.



Resim 5.7. Ejder DEMİREL,İsimsiz, Dijital Çizim, 2020.

Dijital teknoloji'nin, gerçeğin yerini aldığı bu deneyimler, ortaya çıkan bu yeni sanat üretimi teknolojisinin derinlemesine irdelenmesi ile gerçeklik algısını bu fanteziden ayırarak gerçeğin geri dönüşü sağlanıyor. Bu gerçeklik, kurgulanmış ve sanallaştırılmış bir gerçekliği inşa ederek bu retoriğin mekanizmasını oluşturuyor.



Resim 5.8. Ejder DEMİREL,İsimsiz, Dijital Çizim, 2020.

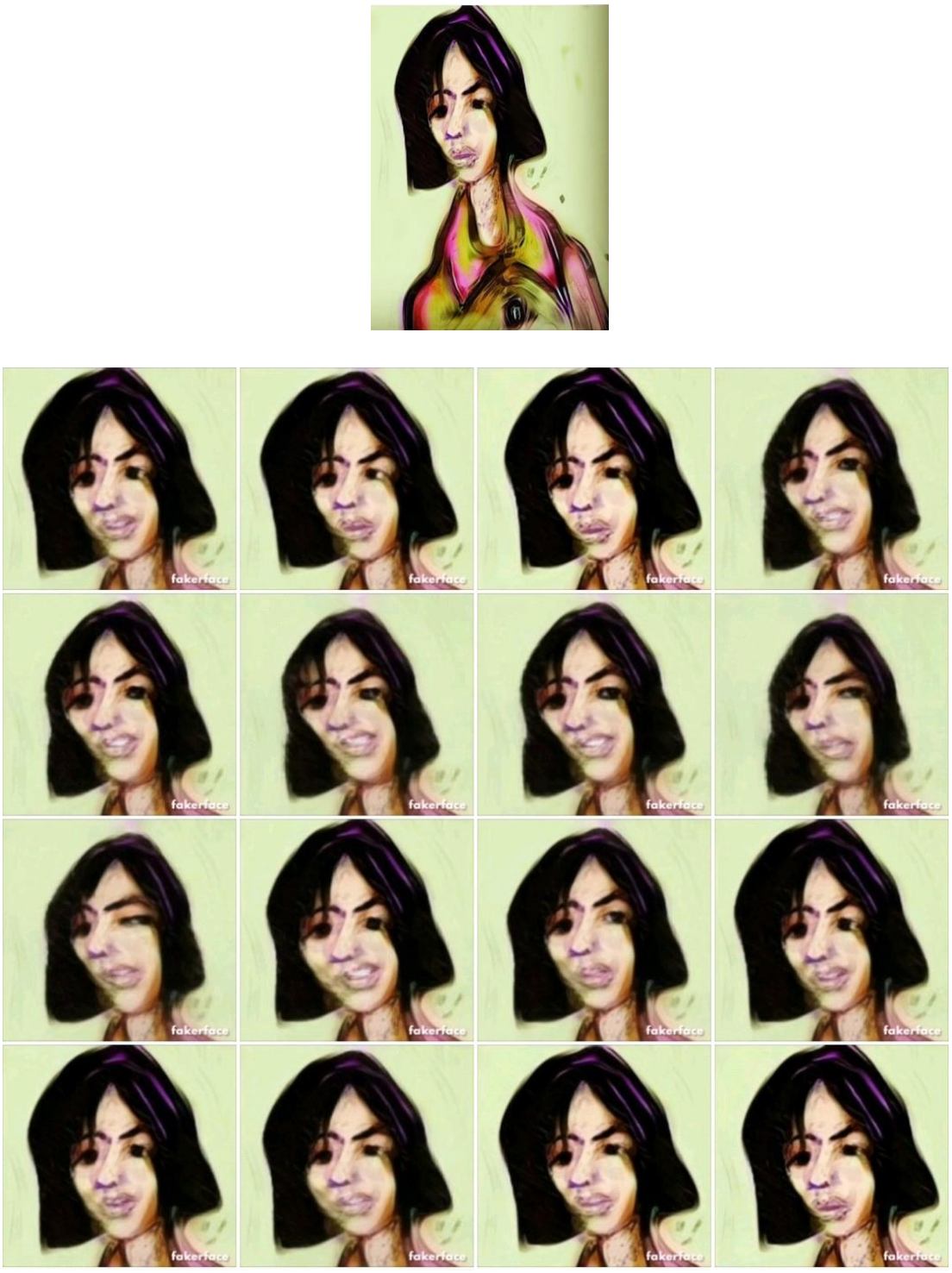
Her algı, sanatçı için kendini ifade etme ve kendini keşfetme fırsatı oluşturmaktadır. Çünkü sanat her şeyi farklı bir şeye dönüştürebilme yetisine sahiptir ve bu da gerçek olmak demektir. Günümüzde dijital sanatlar alanında üretimlerini

gerçekleştiren sanatçı, stüdyosunda sanatı teknolojiyle birleştirmeye yönelik araştırmalar yapan, kendini bir bilim insanı gibi gören ve tek başına çalışmaktan ziyade farklı disiplinlerden gelen kişilerle çalışan, deneyim sürecine dahil eden ve yeni bir dil ortaya koyan kişidir (https://www.unlimitedrag.com /2022). Dijital ortamda ürettiğim portre çalışmalarında gündelik yaşamda hayatın getirdikleri karşısında insanların bürünmüş oldukları ruhsal ve duygusal durumlarını bilgisayar ve tablet ile yeni gerçeklik algısı çerçevesinde yansıtmaya çalışıyorum.



Resim 5.9. Ejder DEMİREL,İsimsiz, Dijital Çizim, 2020.

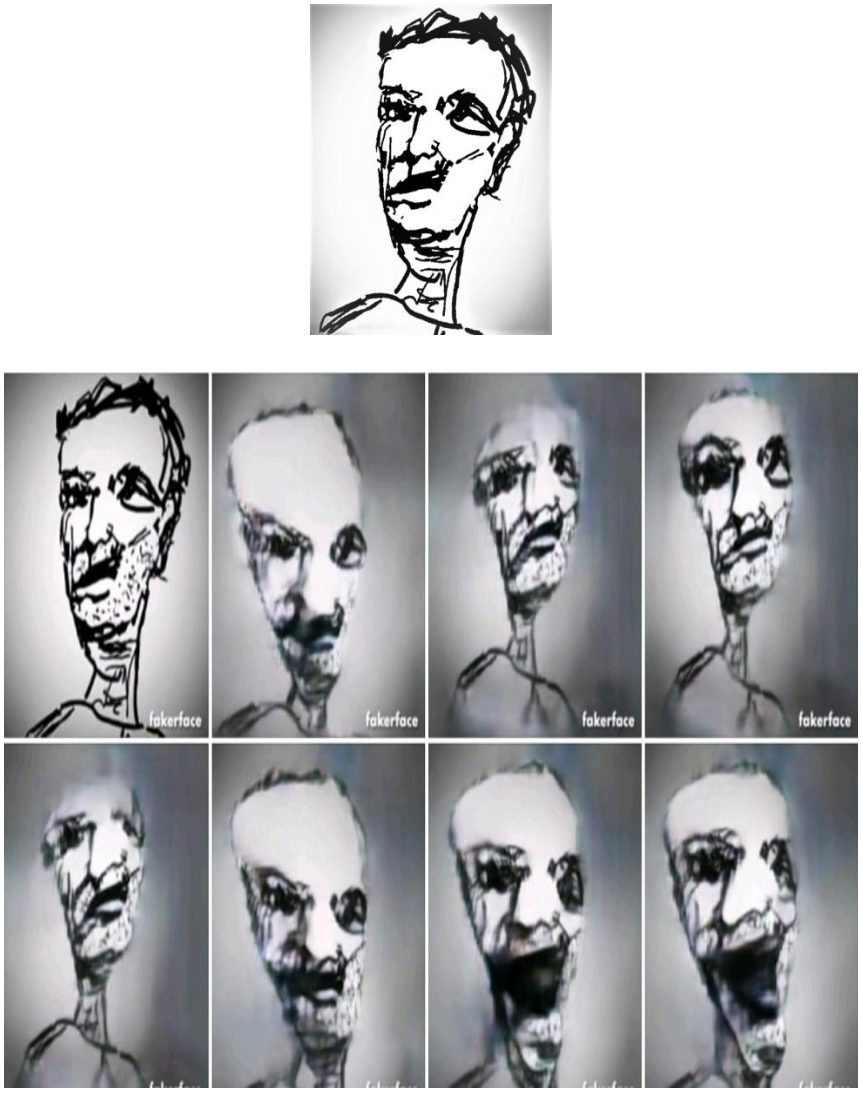
Deepfake teknolojisi ile üretilen işlerden bazılarının bilinen gerçekliğe müdahalede bulunması, özellikle sanal gerçekliğin daha çok hissedildiği bu süreçte, gerçek ile gerçek olmayanın hangisi olduğunu veya hangisinin sahte ya da gerçek olduğu ile ilgili algılar, insanları karmaşık bir sürece sürüklüyor. Bu karmaşık süreçte ortaya çıkan manipüle edilmiş çalışmalar, hayal dünyamı genişleterek konu ile ilgili çalışmalarımın şekillendirmesini sağlamıştır.



Resim 5.10. Ejder DEMİREL, Deepfake Manipüle 2,Dijital Çizim, 2022.

Çalışmalarımın ortaya çıkarılması sürecinde gerçeklik algısı ile üretim ilişkisi önemli bir yerde durmaktadır. Dijital olarak ürettiğim portre çalışmalarımda gündelik yaşamda hayatın getirdikleri karşısında insanların bürünmüş oldukları yalnızlık, umutsuzluk ve kaygı olguları yansıtılmıştır. Deepfake ile insan imajını sentezleyip

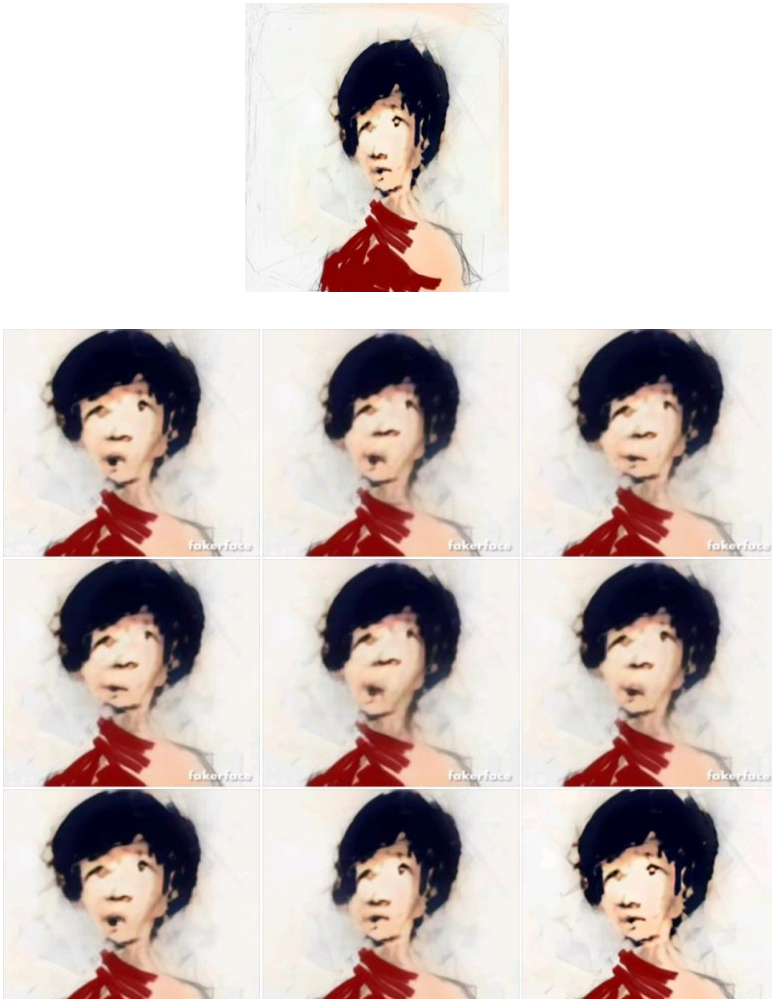
manipüle ettiğim dijital işlerimin mevcut görüntülerini, kaynak görüntüler veya videolar üzerinde birleştirerek yeni görüntüler ortaya çıkarıyorum. Müdahalede bulunduğum manipüle edilmiş portrelerde insanları umutsuzluk ve kaygılarından kurtuldukları takdirde nasıl görünecekleri ile ilgili yeni bir algı oluşturmaya çalışıyorum.



Resim 5.11. Ejder DEMİREL, Deepfake Manipüle 3,Dijital Çizim, 2022.

Gerçeklik kavramının zihnimizdeki tanımlamasının değişkenlik göstermesi çalışmalarımın gerçeklik ile olan ilişkilerinin tartışılmasına sebebiyet vermektedir. Bu durum sanatsal ve teknolojik imkanlar ile birlikte, gerçeklik ve sanat ilişkisinin yeni bir algısı olarak ortaya çıkıyor. Buradan da görebileceğimiz gibi artık her yüz, her videoya en gerçekçi haliyle yerleştirmek mümkün görünüyor. Deepfake ile üretilen çalışmalarda

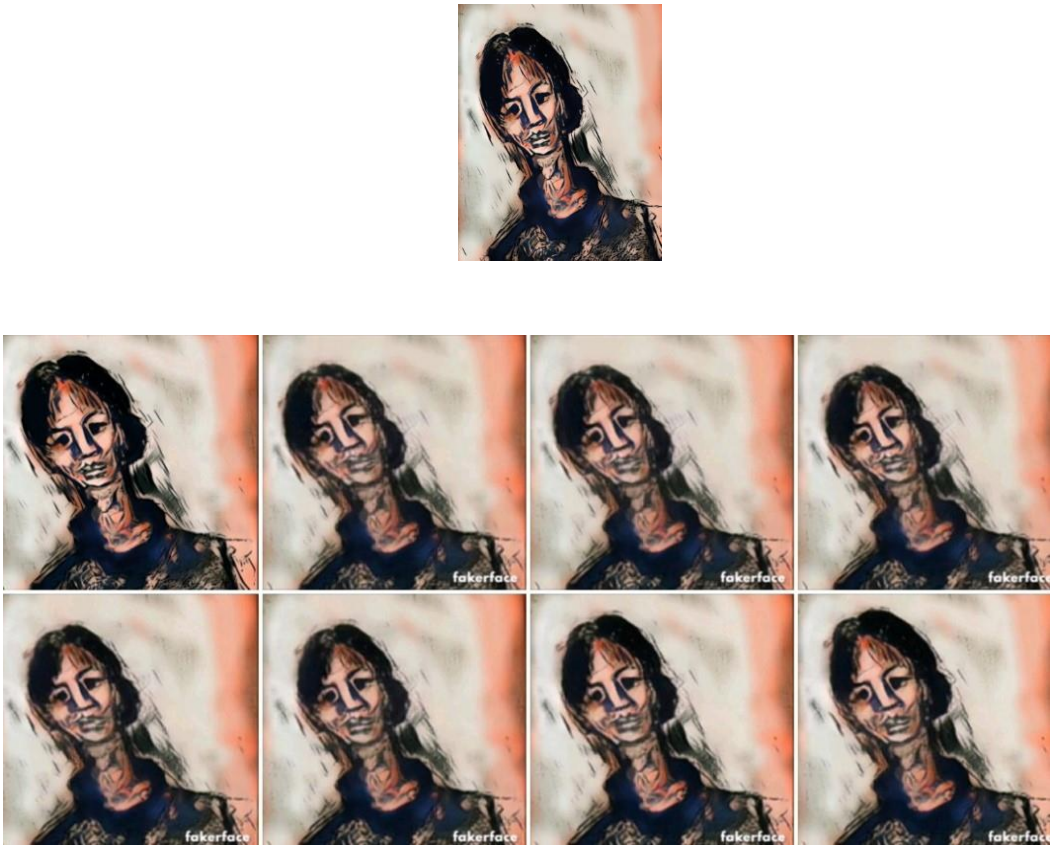
gerçek ve gerçek olmayan arasındaki sınırlar tamamen belirgin olmasına rağmen bu karmaşıklık arasındaki geçiş son derece yeni bir deneyim yaratıyor. Derin sahtenin ima ettiği bu anlamlandırılmış auranın, kendi doğasındaki gerçekliğe geçme girişimi, simüle edilen yüzler ile taklitçilerin yüzleri arasındaki esrarengiz geçişi yeni bir gerçeklik olarak ortaya çıkarıyor.



Resim 5.12. Ejder DEMİREL, Deepfake Manipüle 4,Dijital Çizim,2022.

Çalışmalarımda insan portresini merkez alırken, izleyiciye doğrudan ulaşma çabası içindeyim. Çünkü portrelerdeki mimikler ve oluşan ruhsal durum, insanların algılama alanlarını açıp onu derinden kışkırtabilecek nesnelerdir. Görüntüler üzerinden gerçeğin yeni arayışlarını ararken ortaya çıkan yeni görüntülerin kayıtlarını da almaya çalışıyorum. Çalışmalarımda, mevcut portre'yi deepfake yöntemiyle videolaştırdıktan sonra, parçalara ayırdığım bu farklı görüntülere yeni bir gerçeklik olgusunu eklemeyi ve

müdahale sonucunda ortaya çıkan görüntülerin algımızda farklı anlamlar oluşturmasını sağlamayı hedefledim.



Resim 5.13. Ejder DEMİREL, Deepfake Manipüle 5,Dijital Çizim,2022.

Leonardo da Vinci'nin "Mona Lisa" portresinin, canlandırılması, kaynak olarak tek bir resimden üretilen videonun, resimdeki kişiyi hareketli ve konuşurken gösterme konusu sonrasında "Mona Lisa" portresinin yüzyıllardır var olan gerçekliğine müdahalede bulunulmuştur. Bir tek görüntünün çok sayıda farklı görüntülere dönüştürülmesi ve hatta bir tek portre'yi kaynak olarak alıp bir video'ya dönüştürülmesi sonucunda ortaya çıkan yeni algı, gerçekliğin de yeni algısı olarak görülmüştür. Bu yeni algı çalışmalarıma da ilham kaynağı olmuştur.

Bu süreçte deepfake insanları ortaya çıkan yeni algıya sürüklerken, gerçeklik üzerinde sanal bir gerçeklik etkisi yaratıyor. Sanal ama gerçek olan bu durum, gerçeklik üzerinde gerçek etkilerde bulunuyor. İzleyiciyi yeni bir gerçeklik yanılsaması algısı etrafında konumlandırıyor. Deepfake'in gerçeğin yerini aldığı o ince ve yaşanmış deneyimlerden yola çıkarak görüntüleme teknolojisinin derinlemesine irdelenmesi ile gerçeklik algısını bu fanteziden ayırarak gerçeğin geri dönüşü sağlanıyor. Bu deepfake

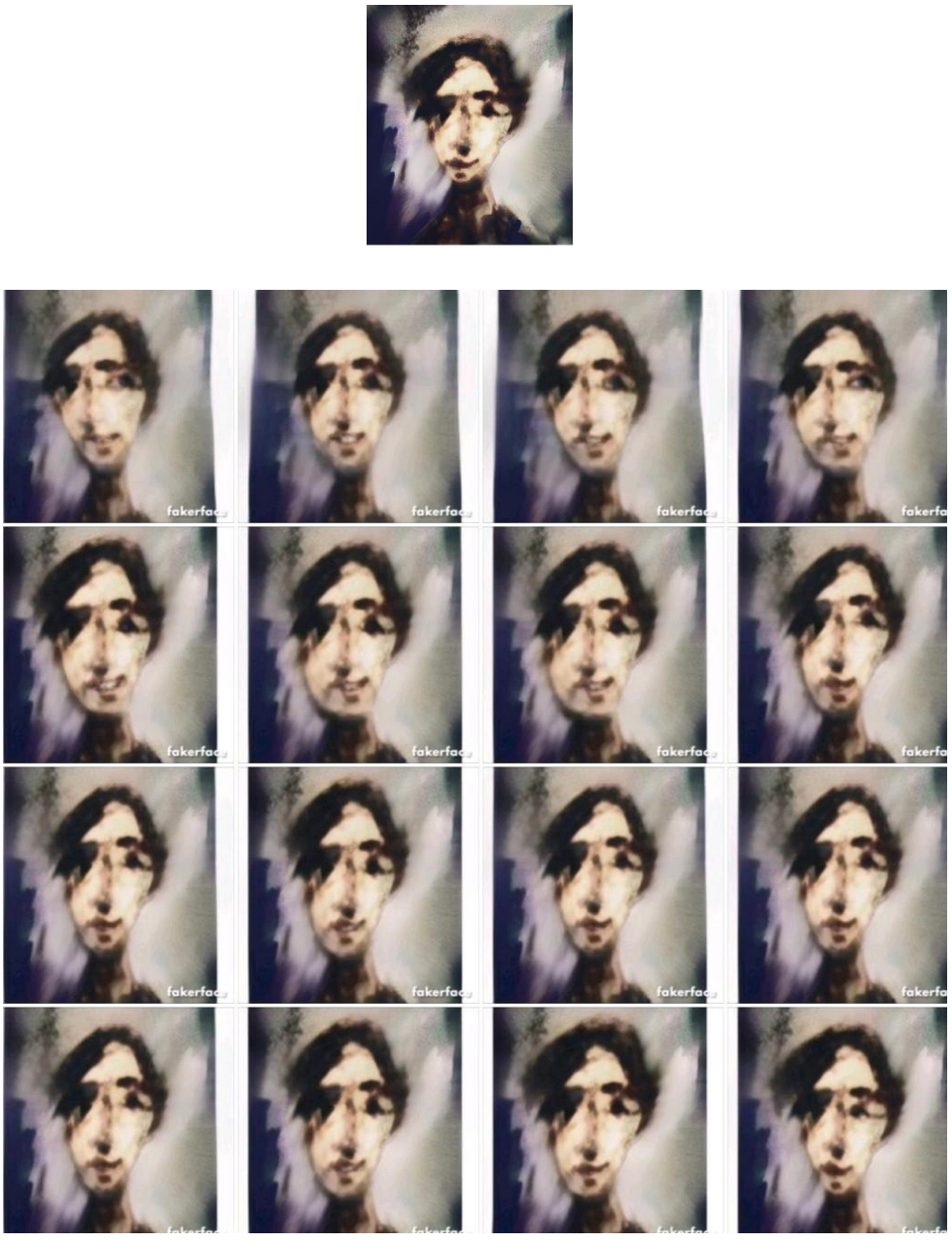
gerçekliği, gerçeklikle bir ilişkimizin olup olmadığını sorguladığımız bir anda, kurgulanmış ve sanallaştırılmış bir gerçekliği inşa ederek bu retoriğin mekanizmasını oluşturuyor. Deepfake teknolojisi geliştikçe ve gelecekteki yeni bir yineleme ortaya çıktıkça, J. Baudrillard'ın daha önceleri dediği gibi, bu yineleme, gerçeğin kendisinin sonunu getirecek ve gerçeği gerçek olmayandan ayırt edilemez hale getirecektir.



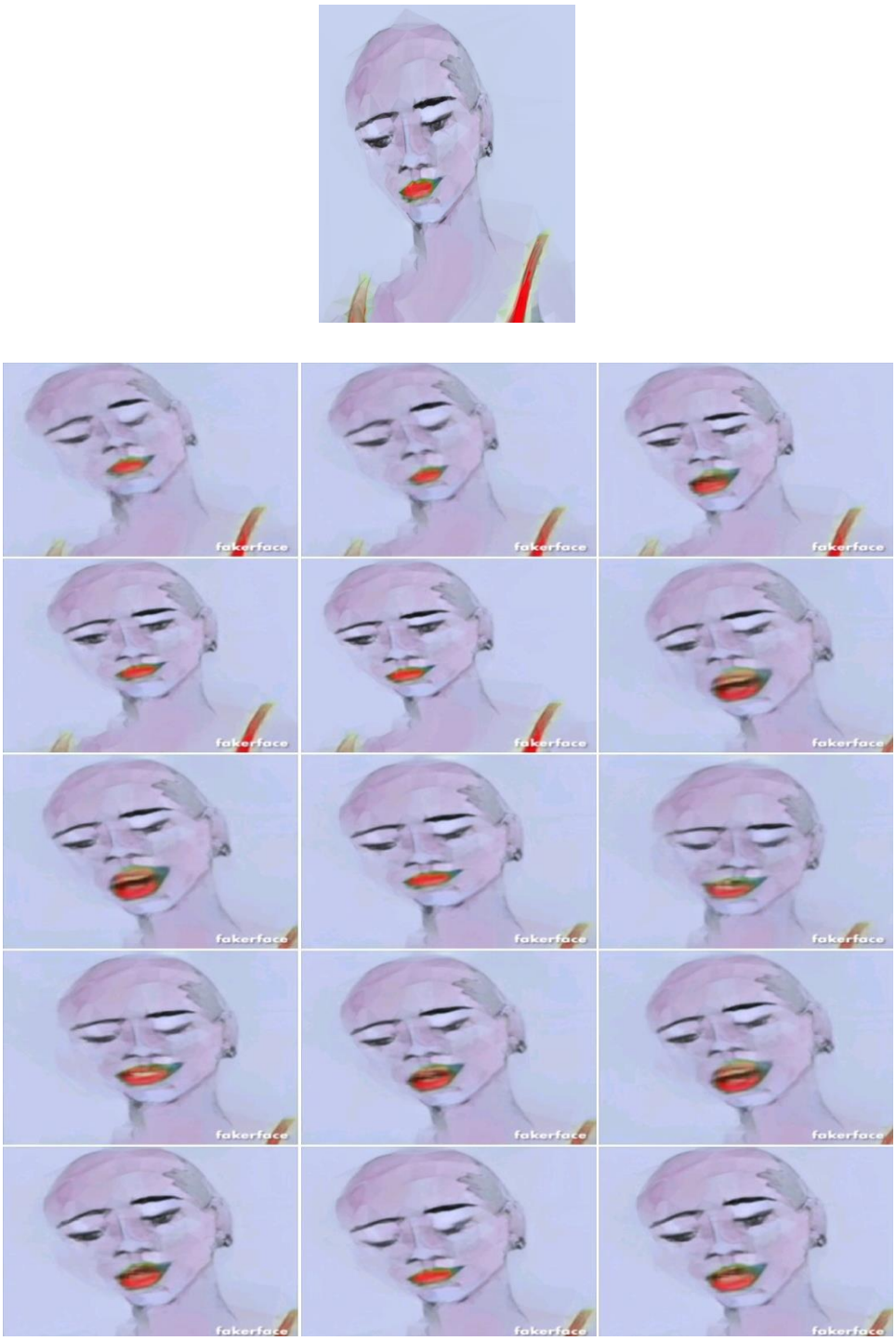
Resim 5.14. Ejder DEMİREL, Deepfake Manipüle 6,Dijital Çizim,2022.

Yapay zekâ, deepfake ve dijital olarak üretilen çalışmaların temel özelliklerinden biride etkileşimidir. Bu etkileşim, sosyal medyanın insan hayatının merkezine yerleşmesi ile sanat alanında üretilen işlerde de karşılığını bulmuştur. Gerek ülkemizde, gerekse dünyada medya sanatını kullanan sanatçıların ve izleyicilerin sayısı gün geçtikçe artmaya başlamıştır. Günümüz teknolojisi ile sanat üretimi alanlarında çeşitlilik arttmış ve farklı görme biçimleri ortaya çıkmıştır. Özellikle deepfake gibi

manipülasyon etkisi olan derin öğrenme yöntemleri ile sanatsal alandaki üretimlerde manipüle edici yöntemler olabildiğince kolaylaşmıştır.Bilgisayar tabanlı sanatsal üretim yöntemlerinin etkili olduğu, gerçekliğin simüle edilmiş halinin öne çıktığı sanat dünyasında, gerçeklik ancak orijinal olanın bir kopyası durumundadır. Ortaya çıkan bu yeni gerçeklik algısı, gerçeğin daha önce üretilen nesnelerden hareketle sanal bir ortamda üretilebildiği söylenebilir.



Resim 5.15. Ejder DEMİREL, Deepfake Manipüle 7, Dijital Çizim,2022.



Resim 5.16. Ejder DEMİREL, Deepfake Manipüle 8, Dijital Çizim,2022.

6. SONUÇ

Teknolojinin hızına ve geldiği noktaya bağlı olarak hayatın birçok alanının etkilenmesi, günümüzde sanatın da teknolojik gelişmelere bağlı olarak yeni yöntemlere başvurmasını kaçınılmaz kılmıştır.

Sanata yönelik geleneksel ve benimsenen üretim yöntemlerini hazır-buluntu nesneler ile yıkarak bir dönüm noktası olan Marcel Duchamp; "Hemen her yerde, hemen her şeyle sanatın yapılabileceğini" söyleyerek, sanat üretiminin unsurlarından birinin de sanatın kolaylaştırıcılığını sağlamak olduğunu belirtmeye çalışıyor. Mehmet YILMAZ, "Modernizimden Postmodernizme Sanat" isimli kitabında teknolojinin olanakları ile sanat yapıtlarının üretildiğini söylüyor. "gencinden yaşlısına bir sürü insan, teknolojinin olanaklarından yararlanarak sanat yapıtı üretebilmekte, meramlarını anlatabilmektedir. Çağdaş araçlar, bugünün düşüncelerini iletebilmekte; hatta bununla da kalmayıp daha önceden hiç akılda olmayan düşüncelere yol açabilmekte, insanların yaratıcılıklarını kışkırtabilmektedir" (Yılmaz, 2006,s.521).

Yapay zekâ tarafından farklı alanlarda yapılan çalışmalar sanat alanında da kendini göstererek, yeni sanatsal üretimlerde yapay zekâ (AI) ve makine öğrenmesi teknolojilerinin kullanıldığı çok sayıda uygulamalar mevcuttur.

Sanatçı, çağın değişen gerçeklikleri ile bilim ve teknolojideki gelişmelerle birlikte ürettiği eserinde, gerçekliğe yönelik sorgulama yapmaktadır. Sanatçı ürettiğiyle kendi ruhsal dünyasını oluşturmaya başlaması insanın en büyük realitesiydi. Bu realite insan tarafından üretilen teknoloji ve sanattır. Gelişen teknolojinin sahtenin gerçek görünmesini sağladığını, hatta insanların neyin gerçek, neyin sahte olduğunu anlayabilmelerinin neredeyse imkansız olduğu bir duruma getiriyor. Gerçeğinden ayırt edilemeyecek ve gün geçtikçe sayıları artmakta olan fotoğraf ve videolar üreten, yapılan işe bağlı olarak bazen de tehlikeli olarak değerlendirilen, bunun yanı sıra; *"*eğitim, sanat ve eğlence endüstrisi gibi alanlarda faydalar sağlayabilecek*"* (Temir,2020) uygulamaların başında Deepfake gelmektedir.

Deepfake ile üretilen çalışmalarda gerçek ve gerçek olmayan arasındaki sınırlar tamamen belirgin olmasına rağmen bu karmaşıklık arasındaki geçiş yeni bir deneyim yaratarak kendi doğasındaki gerçekliğe geçme girişiminde bulunuyor. Bu girişim sonucunda deepfake, insanları ortaya çıkan yeni algıya sürüklerken, gerçeklik üzerinde sanal bir gerçeklik etkisi yaratıyor. Sanal olan bu durum, izleyiciyi yeni bir gerçeklik yanılsaması algısı etrafında konumlandırıyor. Deepfake'in gerçeğin yerini aldığı bu

deneyimlerden yola çıkarak görüntüleme teknolojisinin derinlemesine irdelenmesi ile gerçeklik algısını bu fanteziden ayırarak gerçeğin geri dönüşü sağlanıyor.

Deepfake; kültür ve sanat alanında daha önce denenmemiş tecrübeler edinmek ve izleyeni etkilemek için yeni deneyimler sunarak izleyiciyi olumlu yönden etkilerken, yeni sanat nesnesi ve biçimleri yaratmak için de bir araç haline geldiği görülüyor.

KAYNAKLAR

Baudrıllard, J., 2012, Kusursuz Cinayet, N. Sevil, Çev., İstanbul : *Ayrıntı Yayınları*.

Benjamin, W., 1936, Mekanik Yeniden Üretim Çağında Sanat Eseri.

BTS, 2006,Bilim Terimleri Sözlüğü/İngilizce-Türkçe/*TSE Bilgi Teknolojileri ve İletişim İhtisas Grubu*, Ankara. 10

Castells, M., 2008. Enformasyon çağı: Ekonomi, toplum ve kültür, ağ toplumunun yükselişi (Cilt: 1). *Bilgi Üniversitesi.* İstanbul. 15

Caudwell, C., 1988, Yanılsama ve Gerçeklik, M.H.Doğan,Çev., İstanbul: *Payel Yayınları*.

Cİ, 2020, Contemporary İstanbul. Basın Bülteni / [online] Erişim Bilgisi; https://www.contemporaryistanbul.com/tr/2020/12/15-contemporary-istanbul-19-aralikta-on-izlemeyle-online-olarak-basliyor/ (Erişim Tarihi 03.09.2020).

Elitaş T., 2022, Dijital Manipülasyon 'Deepfake' Teknolojisi ve Olmayanın İnandırıcılığı, *Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi Hatay, Mustafa Kemal University Journal of Social Sciences Institute* Yıl/Year: 2022, Cilt/Volume: 19, Sayı/Issue: 49 s. 113-128 (Erişim Tarihi 16.11.2022).

Evli, A., 2020, Teknoloji ORG İnternet sitesi AARON: İnsan ve Bilgisayar İşbirliğindeki İlk Sanat Deneyimi. [online] Erişim Bilgisi https://teknoloji.org/ (Erişim Tarihi 16.05.2020).

Henry,A., 2019, TNW Burgerweeshuispad. [online] Erişim Bilgisi: https://thenextweb.com/about/ (Erişim Tarihi 23.11.2019).

Manovich, L., 1999, Avantgarde As Sowtware, / Yazılım Olarak Avangard. [online] Erişim Bilgisi https://www.academia.edu/542747/Avant_garde_as_Software. (Erişim Tarihi 16.12.2022).

Maras, M. H. & Alexandrou, A., 2018, Determining Authenticity of Video Evidence in the Age of Artificial Intelligence and in the Wake of Deepfake Videos. *The International Journal of Evidence & Proof*. 20(10): 1–8.

Nilsson, N.J., 2010, The Quest for Artificial Intelligence: A History of Ideas and Achievements, Yapay Zekâ Arayışı: Fikirler ve Başarılar Tarihi, *Cambridge University Press.*

Okan O., 2021, Retro Kavramı Bağlamında İki Boyutlu Piksel Sanatta Estetik Algısı, Öğretim Görevlisi, *İstanbul Aydın Üniversitesi*, okaner@xeneon.net, ORCID: 0000-0002-8016-7745 Geliş Tarihi: 3 Kasım 2021, Kabul Tarihi: 28 Kasım 2021 DOI: 10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat_v07i14006

Ökten, A, İ., 2020, İFSAK BLOG/ Yapay Zekâ ve Sanat/ [online] Erişim Bilgisi:http://www.ifsakblog.org/yapay-zekâ-ve-sanat/ (Erişim Tarihi 23.04.2020).

Özkan E., 2020, www.unlimitedrag.com, [online] Erişim Bilgisi:bhttp:// www.unlimitedrag.com post/dijital-mi-k%C3%BClt%C3%BCr (Erişim Tarihi 16.06.2020).

Sağlamtimur, Z., 2010, Dijital Sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*,10(3), 213-238.

Satrwell, C., 2015, Edepsizlik, Anarşi ve Gerçeklik, A, Yılmaz, Çev., 2.Basım İstanbul : *Ayrıntı Yayınları*.

Say, C., 2018, 50 Soruda Yapay Zekâ, İstanbul:*7 Renk Basım Yayın ve Film. Ltd. Şti.*

Shanken, E, A., 2012, Sanat ve Elektronik Medya, O, Akınhay, Çev., Birinci Baskı, *Akbank Kültür Sanat Dizisi*, İstanbul. 15

Sözen, M. ve Tanyeli, U.,1994, Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü, *Remzi Kitabevi*, İstanbul. 89-90.

Temir, E., 2020, Deepfake: Dezenformasyon Çağında Yeni Dönem ve Güvenilir Haberciliğin Sonu, *Selçuk İletişim Dergisi*, 2020, 13(2): 1009-1024 DOI: 10.18094/JOSC.685338

Tuğal, S.A., 2018, Oluşum Sürecinde Dijital Sanat, 1.Basım, İstanbul : *Hayalperest Yayınevi*.

Tunalı, İ., 2008, Felsefenin Işığında Modern Resim, *Remzi Kitabevi*, İstanbul.

Tunalı, İ., 1984, Estetik, *Cem Yayınevi*, İstanbul.

Yılmaz M., 2006, Modernizimden Postmodernizme Sanat, Ankara: *Ütopya Yayınevi*.

Ziss, A., 1984, Gerçekliği Sanatsal Özümsemenin Bilimi Estetik, Y.Şahan, Çev., İstanbul: *De Yayınevi*.

www.aiartists.org. 2019, [online] Erişim Bilgisi: https://aiartists.org/anna-ridler / (Erişim Tarihi 16.11.2020).

www.artsy.net 2021, [online] Erişim Bilgisi:http:// artsy.net/artwork/mario-klingemann-memories-of-passersby-i-companion-version-1 (Erişim Tarihi 16.6.2021).

www.cevap-bul.com. 2022, [online] Erişim Bilgisi: https://cevap-bul.com/deepfake-nasil-yapilir/ (Erişim Tarihi 03.05.2022).

www.log.com.tr. 2019, [online] Erişim Bilgisi https://www.log.com.tr/samsung-dan-mona-lisayi-konusturan-yapay-zeka-video (Erişim Tarihi 06.12.2022).

www.glossimag.com. 2022, [online] Erişim Bilgisi:http:// glossimag.com /deepfake-art-and-artifice (Erişim Tarihi 20.12.2022).

www.isbank.com.tr. 2022, [online] Erişim Bilgisi: http:// isbank.com.tr /blog/dijital-sanat-nedir (Erişim Tarihi: 26.12.2022).

www.kmo.org.tr. 2021, [online] Erişim Bilgisi:http://kmo.org.tr yayinlar/kitap_goster. IV. Tehlikeli Kimyasalların Yönetimi ve Proses Güvenliği Sempozyumu Sunumları. *TMMOB Kimya Mühendisleri Odası.* (Erişim Tarihi 07.05.2021).

www.leblebitozu.com. 2022, [online]ErişimBilgisi https://www.leblebitozu.com/dijital-sanat-nedir-turleri-nelerdir-onemli-isimleri-kimlerdir (Erişim Tarihi 16.12.2022).

www.medium.com.2019,[online]ErişimBilgisi https://medium.com/syncedreview/samsung-ai-makes-the-mona-lisa-speak-bea2b8362c38 (Erişim Tarihi 16.12.2019).

www.medium.com. 2022, [online]ErişimBilgisi https://medium.com/dili-turkce-in-turkish/%C5%9Famani%CC%87zm-ekseni %CC%87nde-joseph-beuys-c3145b9d9b6e (Erişim Tarihi 26.12.2022).

www.oggusto.com.(2022), [online] Erişim Bilgisi:http://oggusto.com sanat/adan-zye-dijital-sanat-sozlugu (Erişim Tarihi 16.12.2022).

www.onedio.com. 2022, [online] Erişim Bilgisi: http://onedio.com/haber/yapay-zeka-sanati-muzayede-asamasinda-edmond-belamy-nin-portresi-432-bin-dolara-satildi- (Erişim Tarihi: 27.12.2022).

www.research.samsung.com.2021, [online] Erişim Bilgisi:http://research.samsung.com /aicenter_moscow (Erişim Tarihi:5.6.2021).

www.reportare.com.2022, [online] Erişim Bilgisi: http://reportare.com /ozgur-uckan/makinedeki-hayalet-ag-ve-sanat (Erişim Tarihi: 26.12.2022).

www.technomoji.com/deepfake-nedir, 2022, [online] Erişim Bilgisi:http:// technomoji.com/deepfake-nedir-nasil-kullaniliyor-neler-sunuyor (Erişim Tarihi: 25.12.2022).

www.tdk.gov.tr.2022, [online] Erişim Bilgisi:http://https://www.tdk.gov.tr https://sozluk.gov.tr (Erişim Tarihi 16.11.2022).

www.thedali.org. 2021, [online] Erişim Bilgisi:http://thedali.org /exhibit/the-shape-of-dreams/. Dali müzesi (Erişim Tarihi:5.6.2021).

www. thepaintingfool.com. 2019, [online] Erişim Bilgisi: http://thepaintingfool.com/?query=Sanat%20Galerisi&afdToken.(Erişim Tarihi 05.06.2019).

www.thepointlessartist.com.2022, [online] Erişim Bilgisi:http://thepointlessartist.com /post/perception-as-reality-in-the-v)isual-arts (Erişim Tarihi 16.11.2022).

www.theverge.com.2019,[online]ErişimBilgisi:https://www.theverge.com/2019/5/10/18540953/salvador-dali-lives-deepfake-museum (Erişim Tarihi 24.12.2019)

www.unlimitedrag.com.2022, [online] Erişim Bilgisi: https://www.unlimitedrag.com (Erişim Tarihi 12.11.2022).

www. uzayla.com. 2022, [online] Erişim Bilgisi: http://uzayla.com/yapay-zeka-resim-uretimi-ve-sanat-iliskisi (Erişim Tarihi: 27.12.2022).

www.webtekno.com.2022, [online] Erişim Bilgisi: https://www.webtekno.com/paul-walker-i-olumunden-sonra-hizli-ve-ofkeli-7-de-izlememizi-saglayan-ozel-efekt-teknolojisi-video-h45862.html (Erişim Tarihi 23.11.2022).

www.worldarkeoloji.blogspot.com.2022,[online]ErişimBilgisi:http://worldarkeoloji.blogspot.com/2016/01/platon-idealar-dunyas.html (Erişim Tarihi 16.11.2022).

www.vogue.com.tr.2021,[online] Erişim Bilgisi: https://vogue.com.tr/metropol/dijital-cagda-hayal-gucu-refik-anadol-ile-datanin-poetigi/(Erişim Tarihi 11.13.2021).

www.vs-lb.com.2022, [online] Erişim Bilgisi:http:// vs-lb.com/making-digital-art-how-it-is-changing-the-artists-perception (Erişim Tarihi 16.11.2022).

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı **:** Ejder DEMİREL
Uyruğu **:** Türkiye Cumhuriyeti

EĞİTİM

Derece		**Adı, İlçe, İl**	**Bitirme Yılı**
Lise	:	Diyarbakır Lisesi	1989
Üniversite	:	Dicle Üniversitesi	1999
Yüksek Lisans	:	Batman Üniversitesi	2023

İŞ DENEYİMLERİ

		Görevi
1999/2005	21 Kasım İ. O. (MARDİN/MERKEZ)	Öğretmen
2005/2006	H.Uluğbay İ. O. (MARDİN/MERKEZ)	Öğretmen
2006/2017	M.A. Ersoy İ.O (DİYARBAKIR/MERKEZ)	Öğretmen
2017/2022	A.E. Erdoğan Ö.E.Uyg.O. (DİYARBAKIR/MERKEZ)	Müd. Yrd
2022	Yolaltı MTAL (DİYARBAKIR/MERKEZ)	Müd. Yrd.

SERGİLER

1998,(Karma Sergi) Van Kültür Merkezi Sergi Salonu, 06.Mart.1998

1999, (Ulusal) D.Ü. Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı Mezuniyet Sergisi, Yer: Kültür Müdürlüğü Diyarbakır Güzel Sanatlar Galerisi Düzenleyen(ler):Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi, 06.06.1999.

2021,(Ulusal) Doğumunun 100. Yılında Necati CUMALİ Ulusal Jürili Çevrimiçi Karma Sergi, Yer: Galeri Artuklu, Mardin Artuklu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Galerisi. 17 Mayıs 2021.

2021,(Uluslararası) Trakya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Uluslararası "Gaia'ya Dönüş" Sanal Karma Sergi. Yer: T.Ü.G.S. F. Youtube Sanal Galeri. 5 Haziran 2021.

2021,(Ulusal) Batman Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi "Sanatın S'si" Online Karma Sergi. 7 Haziran 2021.

2021,(Ulusal) Artkocaeli Sanat Galerisi, "Retro" Online Çağdaş Sanat Karma Sergisi. Artkocaeli. 1 Kasım 2021

2022, (Ulusal) Loading Güncel Sanat Merkezi, "Joseph Beuys'un Gölgesinde" Karma Sergi. 24 Eylül 2022.