

Grafik Tasarımda Dijitalizm, Simülasyon ve Yapay Zeka Tasarımlarının Eleştirisi

Merve Yildirim¹

Özet

Dijital teknolojilerin gelişmesiyle birlikte grafik tasarım alanı önemli bir dönüşüm sürecine girmiştir. Özellikle sanal gerçeklik, simülasyon teknolojileri ve yapay zekâ tabanlı tasarım araçları, görsel üretim süreçlerini yeniden tanımlamaktadır. Modern uygarlığın en önemli özelliklerinden biri illüzyondur. Algoritmik düşünme, sistem tasarımı ve makine-insan arasında bir arayüz olan programlamanın oluşturduğu yeni disiplinler arası Dijital Sanat; Gerçek, hayal ve sanal terimlerini sorgularken, İnsanoğlunun gerçek ve gerçek olmayana ilgisini tasarım ve teknolojinin kesişme ekseninde fomalrını yeniden inşa etmiştir. Capitalist sisteminde kendi sınırlarını çizen, yeni dünya düzeninin alt yapısını oluşturan zorlayan bu yeni teknolojilerden Dijitalizm; Fiziksel gerçekliğin ötesinde zihinsel boyutun teknolojiyle kurgulanmasını sağlamıştır., Sanal gerçekliğin hibrit versiyonunu içeren evren ötesi anlamına gelen metaverse'yi de ortaya çıkarmıştır. Metaverse'lerde hibrit gerçeklik alanlar hem fiziksel gerçekliğin yansımısını hem fiziksel gerçeklikten ayrı sanal boyutlarıyla hem de her ikisinin bağıntılı bir formunu bir araya getirerek, Hibrit sanat uygulamalarında deneysel arayüz teknolojileri ile yapay zekânın bilgi görselleştirmesini doğurmuştur. Grafik tasarımın ve Görsel üretimin zirvesi ise Yapay Zekadır. Doğal sistemlerin yapabildiği her bilişsel etkinliği yapay sistemlere, daha büyük bir başarı düzeyinde nasıl yaptırabileceğimizi inceleyen bilim dalı” olarak karşımıza çıkmıştır. Günümüz Sanatçıları Dijital Sanat, Sanal Gerçeklik ve Yapay Zekayı farklı dinamiklerde çeşitli yöntem ve teknikler kullanarak izleyicinin algısında yanılsama yaratan eserleriyle yeni bir eleştiriyi de beraberinde getirmiştir. Dijitalizm plastik sanatlarda çalışmaların çeşitliliğine ve dönüşümüne ciddi bir ivme kazandırmıştır. Ancak eserlerin özgün eser niteliğini taşımasında, telif hakları ve kopyalanma ile ilgili oldukça ciddi problemleri de ortaya çıkarmıştır. Bu çalışma “Yaratıcılık ve ustalık sonucu ortaya çıkan üstün ve değerli eser “ tanımının yeni teknolojilerin

1 University Of Giresun Comparison Faculty Of Art, And Design Of Graphic Design Department/Giresun, Orcid Id: <https://Orcid.Org/0000-0002-7414-6489>

ürettiği sanat nesnelерinin entegrasyonunda fikri mülkiyet hukukunu sorgularken yetkisiz erişimler, eserlerin etik bir şekilde kullanılması konularına eleştirel bir değerlendirme ile literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

1.Giriş

Dijitalizm kavramı, kültürel ve sanatsal üretimin dijital teknolojiler aracılığıyla yeniden şekillenmesidir. Dijitalizmle beraber yeni dünya düzeninde etkileşim, pazarlama, reklamcılık, tanıtım gibi unsurlar hızlı ve faydalı bir yol haritası çizmek için dijitalde adapte olmayı rezeksiyon göstermeyi zorunlu kılmaktadır. Hayat etkileşim odaklıyken Dijital çağda bu etkileşim kolay, ölçülebilir, hızlı, faydalı bir kanal üzerine kurulmuştur. Dijitalizm bir nevi kendisine ait mecralarla hüküm sürerken Sosyal ağlar, web siteleri, haber portalları, alışveriş siteleri ve en önemlisi Google gibi bilgiyi en hızlı biçimde yayan etkileşimli yeni bir dünya sistemini kurmuştur (<https://www.hakkariobjektifhaber.com/yeni-dunya-duzeni-ve-dijitalizm-246yy.htm>). Dijitalizm, modern kültürün dijital teknolojiler tarafından şekillendiğini ifade eden bir kavramken yalnızca teknolojik bir dönüşümü değil, aynı zamanda kültürel ve estetik değişimleri de kapsamaktadır. Grafik tasarım alanı da bu dönüşümden doğrudan etkilenmiştir. Günümüzde grafik tasarımcılar sadece basılı materyaller üretmekle kalmamakta; web tasarımı, mobil arayüz tasarımı ve etkileşimli medya gibi alanlarda da faaliyet göstermektedir. Grafik tasarım, tarih boyunca kullanılan teknolojilerle birlikte evrim geçiren bir disiplin olmuştur. Matbaanın icadı, fotoğrafın gelişimi ve dijital tasarım araçlarının ortaya çıkışı gibi süreçler, tasarım üretimini köklü biçimde değiştirmiştir. Günümüzde ise sanal gerçeklik (VR), simülasyon sistemleri ve yapay zekâ tabanlı tasarım araçları grafik tasarımın sınırlarını yeniden inşa etmiştir. Bu teknolojiler sayesinde tasarım yalnızca iki boyutlu yüzeylerde değil, aynı zamanda üç boyutlu ve etkileşimli sanal ortamlarda da üretilmeye başlanmıştır. Dijital teknolojilerin hızlı gelişimi, Grafik tasarım alanında önemli dönüşümlere yol açmıştır. Geleneksel baskı odaklı tasarım anlayışı yerini dijital ortamda üretilen, dağıtılan ve tüketilen görsel iletişim biçimlerine bırakmıştır. Dijital araçların tasarım süreçlerine etkisi, yeni medya ortamlarının grafik tasarım üzerindeki rolü ve dijital çağda tasarımcıların değişen rolü grafik tasarımında üretim, dağıtım ve algılanma süreçlerini kökten değiştirmiştir (Meggs & Purvis, 2016).

Dijital teknolojiler, bilgi üretiminin paylaşımını hızlandırarak iletişim biçimlerinde büyük değişimlere yol açmıştır. İnternet, sosyal medya platformları, mobil uygulamalar ve dijital yayıncılık yeni medyanın önemli örnekleri arasında yer almaktadır. Bu platformlar görsel iletişim için yeni fırsatlar yaratmıştır. Manovich'e (2013) göre dijital medya, yazılım tabanlı bir yapıya sahiptir ve bu durum tasarım süreçlerinin programlama ve algoritmik sistemlerle

ilişkilendirilmesine neden olmuştur. Bu bağlamda grafik tasarım yalnızca görsel üretim değil, aynı zamanda dijital sistemlerin tasarlanmasında, basılı ve dijital ortamlarda kullanılabilir. Bu durum grafik tasarımın çok platformlu bir yapıya dönüşmesine yol açmıştır. Ambrose ve Harris'e (2019) göre dijital tasarım araçları, tasarımcıların üretim sürecinde daha deneysel çalışmalar yapmasına olanak sağlamaktadır. Dijital ortamda yapılan tasarımlar hızlı bir şekilde düzenlenebilir ve farklı versiyonlar oluşturulabilir. Bu da tasarım sürecinde yaratıcılığı teşvik eden bir unsur olarak değerlendirilmektedir. Dijital çağda grafik tasarım yalnızca görsel estetik ile sınırlı değildir. Web siteleri, mobil uygulamalar ve dijital platformlar tasarımın kullanıcı ile etkileşim kurmasını gerektirmektedir. Bu nedenle kullanıcı deneyimi (UX) ve kullanıcı arayüzü (UI) tasarımı grafik tasarımın önemli bileşenleri haline gelmiştir. Kullanıcı deneyimi tasarımı, kullanıcıların dijital ürünlerle etkileşim sırasında yaşadıkları deneyimi iyileştirmeyi amaçlar. Grafik tasarımcılar bu süreçte görsel düzenleme, tipografi ve renk kullanımının yanı sıra kullanıcı davranışlarını da dikkate almak zorundadır. Norman (2013) Modern grafik tasarımcılar yalnızca görsel üretimle sınırlı kalmamakta; aynı zamanda kullanıcı deneyimi, etkileşim tasarımı ve dijital medya stratejileri gibi alanlarda da çalışmaktadır. Dijitalizm grafik tasarımın etkileşimli bir yapıya dönüşmesine katkıda bulunmuştur. Kullanıcı deneyimi ve arayüz tasarımı gibi alanlar grafik tasarımın önemli bileşenleri haline gelmiştir. Bu durum grafik tasarımcıların rolünü genişletmiş ve tasarımın disiplinler arası bir alan olarak gelişmesine katkı sağlamıştır. Yapay zekâ teknolojileri, son yıllarda grafik tasarım üretim süreçlerine hızla entegre olmaya başlamıştır. Görsel üretim algoritmaları, otomatik tasarım araçları ve generatif yapay zekâ sistemleri sayesinde kullanıcılar çok kısa sürede yüksek kaliteli görseller oluşturabilmektedir. “Birçok bilim insanına göre; İnsan beyni 86 milyar nöronu ve yüz trilyon sinapsıyla bilinen evrenin en karmaşık nesnesi olarak tanımlanmaktadır” (Eberl, 2019:133). Yapay zekânın insan beyni ile kıyaslandığında çok daha hızlı çalıştığı bilinmektedir. “Standart bir laptop saniyede 10 milyar işlem yaparken beynimizdeki nöronlar en çok 1000 işlem yapar. Hızın değil işlevin ön planda olduğu durumlarda ise insan beyni sadece 1000 Hz’lik kapasite ile 10 milyar Hz kapasiteli bilgisayarların yapamadığı birçok şeyi yapabilir” (Demircan, 2019). İnsanı insan yapan bilinç, duygular, etik değerler gibi üst işlevleri üreten beyin kabuğunda 20-30 milyar nöron yer alıyor. Bilgisayarda çalışan yazılımları oluşturan nöral ağlar ise günümüzde genellikle 300 sanal nörondan oluşuyor. Bu nöronlar yazılımların içindeki kodlardır. Oysa insan beyninde yazılımla donanım ayrılmaz bir bütündür. Örneğin, anılarınız ve öğrendiğiniz bilgiler nöronlarınız arasında kurulan trilyonlarca sinir ağı bağlantısındaki protein zincirlerine kodlanmış olduğu görülür (Demircan, 2019). Yapay zekâ alanındaki gelişmeler; Bilim insanlarının, beynin çalışma

mekanizmasını çözümlayebildiği ve yazılım diline aktarabildiği ve bilgisayarlar aracılığıyla pratiğe uyarlayabildiği ölçüde gelişim göstermektedir. Bu gelişmiş sistemden daha hızlı karar verebilen ve daha fazla belleğe sahip bilgisayarlar ve yazılımlar aracılığıyla bazı hususlarda insan performansının limitini aşan yapay zekâların varlığına rağmen Bu yapıya baktığımızda çalışma prensibinin taklit edildiği yegane yapının insan beyni olduğu ve üretilen makine ve yazılımların insan beynine özgü tüm fonksiyonları yerine getirme yetisine sahip olmadığı da bilinmektedir (Güney; Yavuz, 2000:418). Yapay zekâ görsel/işitsel bir ürün oluşturmak için veri setine, veri seti için de bir veri tabanına ihtiyaç duymaktadır. “Veri tabanı; birbiriyle ilişkili verilerin tekrara yer vermeden depolanmasıdır” (Soyyuçe, Hünkâr vd., 2003). Veri seti; yapay zekânın bir görseli/müziği öğrenmesi için bir araya getirilen referanslardır. Örneğin, yapay zekânın İzlenimcilik sanat akımını öğrenebilmek için en az 500 adet bu akımla ilgili tabloya ihtiyacı bulunmaktadır. Tabloların yüksek çözünürlük ve aynı akıma ait olması da bu aşamada önemlidir. Yapay zeka ile üretilen görsel ve illüstrasyon eserler, geleneksel olarak insan yaratıcılığına dayanan eserlerden farklı bir yaratıcı sürecin ürünüdür. Yapay Zeka, derin öğrenme ve makine öğrenme gibi tekniklerle büyük veri kümelerini analiz ederek eserleri oluşturmaktadır (Soyyuçe, Hünkâr vd., 2003). Fiziksel gerçekliğin ötesinde zihinsel boyutun teknolojiyle kurgulanması sanal gerçekliğin hibrit versiyonunu içeren evren ötesi anlamına gelen metaverse’yi de yeni estetik bir algıyla sanatın sonsuz evreninden bağımsız kalamamıştır Ötesinde anlamına gelen meta ve evren anlamına gelen universe kelimelerinin birleştirilmesi ile oluşturulan metaverse kelimesi fiziksel ve sanal gerçeklik evreninin bir uzantısıdır. Metaverse’ler hibrit gerçeklik alanları ortaya çıkararak hem fiziksel gerçekliğin yansımaları hem fiziksel gerçeklikten ayrı sanal boyutları hem de her ikisinin bağıntılı bir formunu barındırmaktadır. Hibrit sanat uygulamalarında sanat, tasarım, bilim ve teknolojinin birlikte çalıştığı biyoloji, robotik, fizik bilimleri, deneysel arayüz teknolojileri, yapay zekâ ve bilgi görselleştirme gibi alanlarla çalışmaktadır. Farklı ifade biçimi geliştiren dijital dönüşümün Metaverse olduğu düşünülmektedir (Young Lee, 2021).

2. Yapay Zeka

“Yapay Zekâ”nın tanımı, teknolojinin gelişmesiyle değişim göstermektedir. Yapay zekâ, bir bilgisayarın veya bilgisayar kontrollü robotun, genellikle akıllı varlıklarla ilişkili görevleri yerine getirme yeteneğidir. Terim sıklıkla akıl yürütme, anlam keşfetme, genelleme veya geçmiş deneyimlerden öğrenme gibi insanlara özgü entelektüel süreçlerle donatılmış sistemler geliştirmek amacıyla kullanılmaktadır (<https://ddo.link/artificial-intelligence>). Yapay zekâ üzerine devasa yatırımlar yapılırken biz sadece onun kullanıcılarıyız. Günümüz

dünyasında Yapay zeka bir illüzyondur. Çok hızlı gelişen bu teknolojinin Yakın zamanda üretim aşamasına geçireceği ve önümüze ikna yeteneği yüksek insanlar değil, yapay zekâlar getirileceği yönündedir. Yapay zekânın eğitiminde en önemli unsur ‘veri’dir. Verinin büyüklüğü, hacmi ve çeşitliliği arttıkça yapay zekânın öğrenme kapasitesinin de artması beklenmektedir. Günümüzde, üretilen veri miktarının hızlı bir şekilde artması ve “Büyük Veri” işleme yeteneklerinin de gelişmesiyle, yapay zekânın çözümleri birçok alanda karşımıza çıkmaktadır. (<https://cbddo.gov.tr/sss/yapay-zeka/>). Yapay zekanın Başlıca kullanım alanları; 1- Görüntü İşleme: Yüz tanıma, güvenlik ve gözetleme, sosyal ağlarda fotoğraf etiketleme, spor analitiği ve strateji optimizasyonu, sentetik görüntü üretimi, sahte fotoğraf ve video üretimi, ses işleme: müzik tanıma, sesli asistanlar, sesli yanıt ve şifre. 2- Metin İşleme: Konuşmadan metin sentezi, metinden konuşma sentezi. Çeviri servisleri: çevrimiçi sohbet ve asistan, sosyal medya analitiği ve duygu durum analizi, kişiye özgü yazım düzeltme ve öneri. 3- Veri İşleme: öneri sistemleri, ilan öneri, müzik öneri, müşteri deneyimi ve müşteriler için akıllı kampanya önerisi, hava durumu, trafik yoğunluğu gözeterek rota planlama, periyodik bakım ve onarım kestirimi, işe alım ve performans değerlendirme sistemleri, oyun motorları. 4- Sağlık verilerinin analizi ve tedavi planlaması: Tanı koyma ve tedavi planlama sürecinde doktorlara yardımcı olan uygulamalar. 5- İnsansız Yapay Zeka Destekli Sürüş Sistemleri: otonom araçlarda karar destek sistemleri. 6- Sigortacılık ve Finans: sanal asistanlar, hasar yönetimi, sahtekârlık tespiti ve önleme, anomali tespit uygulamaları. 7- Büyük Veri Analitiği: büyük veri analizi ile davranış analizi. Tarım ve Hayvancılıkta Akıllı Uygulamalar, insansız hava aracı (iha) ile görüntü işleme temelli hassas tarım uygulamaları, hassas hayvansal üretim. 8- Siber Güvenlik: Siber saldırıları tespit ve engelleme için uzman sistem, kötücül yazılım analizidir (Yıldırım, M. 2024:86) Makine öğrenmesine bağlı derin öğrenme alanındaki gelişmeler aracılığıyla yapay bir zekâda da öğrenme mümkün hale gelmiştir. Bu sayede insan üretimlerini taklit eden, referanslarla yeni çalışmalar ortaya koyabilen sistemler var olmaya başlamıştır. Yapay zekâ görsel/işitsel bir ürün oluşturmak için veri setine, veri seti için de bir veri tabanına ihtiyaç duymaktadır. “Veri tabanı; birbiriyle ilişkili verilerin tekrara yer vermeden depolanmasıdır” (Soyyuçe, Hünkâr vd., 2003). Veri seti; yapay zekânın bir görseli/müziği öğrenmesi için bir araya getirilen referanslardır. Örneğin, yapay zekânın İzlenimcilik sanat akımını öğrenebilmek için en az 500 adet bu akımla ilgili tabloya ihtiyacı bulunmaktadır. Tabloların yüksek çözünürlük ve aynı akıma ait olması da bu aşamada önemlidir. Derin öğrenmenin görüntü üretebilen ilk modeli, 2014 yılında Ian Goodfellow tarafından önerilmiştir. Üretken Çekişmeli Ağlar olarak adlandırılan bu üretken ağlar, İngilizcedeki yazılışlarının baş harflerine (Generative Adversarial

Network GAN) göre anılmaktadır. Derin öğrenme alanında yaşanan en önemli gelişmelerden birinin, hiç şüphesiz üretken çekişmeli ağ (Generative Adversarial Network GAN) modelleri olduğu söylenebilir. Üretken çekişmeli ağlar (Generative Adversarial Network) “üretici ağ (Generative), görsel üretiminden sorumlu yapay sinir ağıdır. Ayırt edici ağ (Adversarial) ise, daha önce kendisine tanımlanan verilerle, üretici ağın ortaya koyduğu çalışmaları orjinal görüntü ile kıyaslayarak değerlendirmekten sorumludur. Çalışma süresince iki ağ da birlikte çalışarak birbirlerini eğitmektedirler. Ayırt edici ağ, kendisiyle paylaşılan veriyi rakamsallaştırarak kodlamaktadır (Soyyuce, Hünkâr vd., 2003). Yapay zeka ile üretilen görsel ve illüstrasyon eserler, geleneksel olarak insan yaratıcılığına dayanan eserlerden farklı bir yaratıcı sürecin ürünüdür. Yapay Zeka, derin öğrenme ve makine öğrenme gibi tekniklerle büyük veri kümelerini analiz ederek eserleri oluşturmaktadır. Bu durum, eserin yaratıcılığına ilişkin soruları da beraberinde getirmiştir. Yapay zeka'nin eser üzerinde yaratıcı katkısı ne kadar kabul edilebilir? Telif hakkı sahipliği konusunda kim hak sahibi olarak kabul edilmelidir? Soruları , geleneksel telif hakkı kavramını ve fikri mülkiyet hukukunu da sorgular hale getirmiştir. Bununla birlikte, Yapay zeka ile üretilen eserlerin yaratıcılığına yönelik belirsizliklerin yanı sıra, kişisel veri güvenliği de çok önemli bir konudur. Yapay zeka, eserlerini oluşturmak için genellikle büyük miktarda veriyi analiz eder ve işler. Bu veriler, kullanıcıların veya toplumun kişisel bilgilerini içerebilir . Yapay zeka'nin bu verileri doğru bir şekilde kullanması, gizlilik ve veri güvenliği açısından önem taşır. Kişisel verilerin korunması ve yetkisiz erişimlere karşı güvenliğin sağlanması, Yapay zeka ile üretilen eserlerin etik bir şekilde kullanılması için önemli bir gerekliliktir (Yıldırım, 2023:1571). İşte bu noktada Grafik Tasarımda Dijital sanatın merkezileşmemiş ve rekabetçi bir ortamda bulunması, özellikle telif haklarına farklı bir yaklaşım getirmesi blockchain teknolojisi ile yeni bir anlam kazanmıştır. Bu bağlamda NFT'ler, kimi düşünürlere göre dijital benzersizliği alıcıya sunarken kültür ve sanat alanında özgürleştirici ve benzersiz bir ortamı sağlamıştır. (Trautman, 2021). NFT'ler dijital olan her şey olabilir; video, resim, şarkı, sanal kıyafet , kodlanmış bir sanal arazi parçası gibi...(Dowling, 2022).

2. 1. Yapay Zeka ve Smülakrlar

Sanatın teknolojiyle etkileşimi, sanatsal üretimin doğasını ve eserlerin algılanma biçimini etkileyen bir tartışma alanıdır. Sanatın sergilenme ve algılanma biçimi, sanatın ticari değer kazanarak pazarlanabilirliğini etkilerken, günümüzde sanat eseri fiziksel bir nesne olmanın ötesindedir. NFT gibi tamamen dijital bir evrende var olabilirken aynı zamanda izleyici ile doğrudan etkileşimde bulunur bir yapıya da bürünmüştür. Sosyal medya ve dijital platformlar ile görünür kılınmıştır. Sanatçılar çalışmalarının dijital kopyalarını (ya da dijital

çalışmalarını) sosyal medya hesaplarında paylaşarak izleyiciyle doğrudan bağ kurabilir, kendi etkileşimlerini yaratarak görünürlüklerini de arttırmışlardır. Günümüzün yenilik ve üretkenlik talebi, eserlerin daha hızlı tüketilmesi riskini de içinde barındırmaktadır. Sanatçılar sosyal medya hesaplarından yalnızca eserlerini değil, kendi hayatlarında sergilenmektedirler. Sanatçıların imajlarını da pazarlanabilir bir yapıya dönüştürmüştür. Bacon'ın atölyesi sergilenebilir bir obje haline gelmişken, Warhol'unda kendisini atölyeye ait bir parçaya dönüştürmesi bir örnek teşkil edebilir. Öznesi değişse de sanat eserinin değeri belirli bir iktidar grubunun belirlediği normlara göre şekillenmektedir. Her ne kadar günümüz dinamikleri sanatçılara büyük özgürlükler tanıyor gibi görünse de daha az özgün ve daha fazla esinlenilmiş eserlerin de ortaya çıktığı görülmektedir (Oktay,2024:218). Sanat eserinin tanımı ve değeri üzerine yapılan tartışmalar, sanat eserinin kalıcılığı, özgünlüğü teknolojinin dinamikleriyle yeniden inşa edilmiştir. Bu yeni sistemin üretimi Yapay Zeka, Simülasyon ve Sanal gerçeklik kavramlarıyla tartışılır hale gelmiştir. Kopya çalışmaların üzerine işlenen görüntülerin yeni sahipleri yeni bir eser niteliği taşıdığı belirtirken eserin ilk üreticisi olan sanatçının hak iddaları ve nesnenin özgünlüğü bakımından tezat görüşleri de ortaya çıkarmıştır. Simülasyon mevcut veya önerilen gerçek dünya sisteminin işleyişini taklit eden animasyonlu bir modeli ifade ederken taklit etmektedir. Teknik olmayan anlamında, bir şeyin benzeri veya sahtesi anlamındadır. Simüle etmek ise sahip olunmayan şeye sahipmiş gibi yapmaktır. Birincisi bir varlığa (şu anda burada bulunmayan) diğeri ise bir yokluğa (şu anda burada bulunmamaya) göndermektedir. Ancak bu olay sanıldığından daha da karmaşık bir şeydir. Çünkü simüle etmek “-miş” gibi yapmak değildir. “Hastaymış gibi yapan kişi yatağa uzanıp bizi hasta olduğuna inandırmaya çalışır. Bir hastalığı simüle eden kişi ise kendinde bu hastalığa ait semptomlar görülen kişidir” (Littre). Öyleyse “mış” gibi yapmak (feindre) ya da gizlemek (dissimuler) gerçeklik ilkesine bir zarar veremez, yani bunlarla gerçeklik arasında her zaman açık seçik, gizlenmeye çalışılan bir fark vardır. Oysa simülasyon bu “gerçekle” “sahte” ve “gerçekle” “düşsel” arasındaki farkı yok etmeye çalışmaktadır düşüncenin amacı, ne pahasına olursa olsun hakikat ilkesinin varlığını koruyabilmek ve simülasyonun yol açtığı sorunları engelleyebilmektir. Düşüncenin amacı, ne pahasına olursa olsun hakikat ilkesinin varlığını koruyabilmek ve simülasyonun yol açtığı sorunları engelleyebilmektir. Simülasyonu sahte bir yeniden canlandırma biçimi olarak yorumlayarak onu emmeye çalışan yeniden canlandırmaya karşılık; simülasyon bir simülakra dönüştürdüğü yeniden canlandırma düzeninin tamamını sarıp sarmalamaktadır. İmgeye özgü çeşitli aşamalar/basamaklar şöyle sıralanabilir: 1. derin bir gerçekliğin yansımaları olarak imge 2. derin bir gerçekliği değiştiren ve gizleyen imge 3. derin bir gerçekliğin yokluğunu gizleyen imge 4. gerçekliğin

hiçbir çeşidiyle ilişkisi olmayan, kendi kendinin saf simülakrı olan imge (Baudrillard, 2023:21). Nostalji denilen şey, gerçek, gerçekliğini yitirdiği gün asıl anlamına kavuşmuştur. Çünkü dünyanın oluşum sürecini anlatan efsane ve gerçekliğe ait göstergelerin sayısında inanılmaz bir artış olmuştur. Aslına benzeyen ikinci bir hakikat, nesnellik ve doğru sayısında aşırı bir artış vardır. Nesne ve tözden arındırılmış bir ortamda hakikat, yaşanan olay ve figüratifte sayısal bir artış vardır. Maddî üretim çılgınlığına koşut hattâ ondan daha ileri bir çılgınlık düzeyine ulaşan gerçek ve gönderen sistemleri üretilmektedir. İlgi alanımıza giren simülasyon aşaması bu türden bir şeydir. Her yerde bir caydırma stratejisiyle örtüşen gerçek, neogerçek ve hipergerçeği kapsayan bir stratejiyle karşılaşıyoruz. Gerçeklik türleri üçe ayrılmıştı bunlar; Artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik, ve karma gerçeklikti son yıllarda bir yenisi daha eklendi dördüncüsü de Paralel Gerçekliktir. Bu gerçeklik algıları , referans alınan ortama, kullanılan teknolojik ekipmana ve dijital içeriğin kullanım yoğunluğuna göre şekillenmekte ve adlandırılmaktadır (Baudrillard, 2023: 21). Grafik tasarımda simülasyon kavramı özellikle dijital medya, oyun tasarımı ve sanal platformlarda önemli bir rol oynamaktadır. Simülasyon teknolojileri sayesinde tasarımcılar gerçekte var olmayan ortamları ve nesnelere oldukça gerçekçi biçimde üretebilmektedir. Bu durum görsel üretim olanaklarını genişletirken aynı zamanda “gerçeklik” kavramının sorgulanmasına yol açmaktadır. Simülasyon eleştirisinin önemli noktalarından biri, dijital ortamların gerçekliğin yerine geçebilecek kadar güçlü görsel temsiller oluşturmasıdır. Bu noktada tasarımcıların ürettikleri görsellerin anlamı ve kullanıcı üzerindeki etkisi yeniden değerlendirilmektedir. Teknolojilerin tasarım pratiğini genişlettiğini, özgünlük, etik ve tasarımcı kimliği gibi konularla yeni tartışmaları gündeme taşımıştır.

3. Simülasyon ve Metaverse

Metaverse’ler hibrit gerçeklik alanları ortaya çıkararak hem fiziksel gerçekliğin yansımalarını hem fiziksel gerçeklikten ayrı sanal boyutları hem de her ikisinin bağıntılı bir formunu barındırmaktadır. Hybrida, doğanın oyunu anlamında gelmekte ve *lusus naturae* (garabet ya da hilkat garibesi) sözcüğüyle anlamdaştır. Yunanca *hybrizo* fiilinden türemiş ve Latinceye geçmiş olan *hybrida*; azgın, küstah, gem vurulamaz, denetlenemez, yasa tanımaz, doğal olmayan, acayip, tuhaf anlamlarına gelen *hybris* sözcüğüyle ilişkilidir. Türkçede, hibrit sözcüğü yerine melez sözcüğü kullanılmaktadır (Akyol, 2011, s. 4). Melezlik kavramı incelendiğinde temel olarak birbirinden farklı yapıların birbirini reddetmeden, bir arada konumlandığı ve çok katmanlı bir yapı ortaya çıkarttığı söylenebilir. Birden fazla parçanın bir arada, kendine özgü özellikleriyle çoğulcu yeni bir yapı meydana getirmesi melezlik kavramının kaçınılmaz bir özelliğidir (Kaya, 2017, s. 165-183). Teknoloji tabanlı kurgusal gerçeklik alanlarında aslının

ötesine geçerek aslın kendisi konumuna erişen simülasyonun oluşumu için uygun zemin bulunmaktadır. Dolayısıyla bu alanlarda sanatın yer alması; onun aslının ya da konvansiyonel halinin buharlaşması, doğal tinselliğin kaybı, sanatın yaratım, duyusallık, alımlama dahil üretim ve tüketiminin tüm çevresinde mekanik bir sarmalanmanın meydana gelmesi ile sonuçlanabilir. Bu durumda tinselliğin, estetiğin, duyuşsal algıların, yaratımın da yapaylaşması olasıdır (Aydoğan, D. Yengin, D.ve Bayrak T. 2022:63). Hibrit ortamlarda yeni düşünceler ve farkındalıklarla birlikte belki de gerçeğin yeniden tanımlanması gerekmektedir. Her şeyin değişime maruz kalması ve dönüşmesi söz konusu ise eğer; bu, gerçek kavramını da kapsamalıdır. Hatta artık gerçeğin sınırlı, nesnel bir anlamdan çıkıp, öznelleşen ve bu nedenle de çok anlamlılığı içeren bir kimlik alabileceği varsayılabilir. Aslında, doğal evrenin işleyişine dair keşfedilenler ve teknolojik düzeyde insanlar tarafından yaratılan şeylerin karmaşıklığı dikkate alındığında, neyin gerçek olduğuna neyin olmadığına dair geleneksel tanımların anakronik kaldıkları görülecektir. Bu önemli bir husustur, çünkü bir bakıma hem teoride hem pratikte, neyin gerçek neyin sanal olduğuna dair halihazırdaki kültürel ayrımlar, artık eskisi kadar güçlü bir biçimde uygulanamamaktadır. Başka bir deyişle, gerçekliğe ve sanal uzantılarına angaje olmanın anlamına dair daha karmaşık bir görüşün geliştirilmesini teşvik edip destekleyecek yeni tanımlara ihtiyaç var. Bu ihtiyaç, imgeler söz konusu olduğunda özellikle önemlidir, çünkü imgeler, oynadıkları rollere dair geleneksel açıklamaları yürürlükten kaldıracak kadar dönüştürülmeye ve dönüştürücü bir tarzda hareket etmeye artık muktedirlerdir. (Burnett, 2018: 99) Burnett'in ifadelerinden hareketle; gerçeğin ne olduğuna dair fiziksel ve sanal arasında yapılan ayrımların özellikle meta evrenlerin doğuşu ile birlikte yeniden ele alınması gerektiği kavranabilir. Çünkü gerçek artık fiziksel gerçeklikteki nesnel ve yalın anlamından sıyrılmaktadır. Artık sözü edilecek olan, hibrit gerçekliktir. Sanatın hiper sistemler ve uygulamalar içerisinde simülasyona dönme ihtimali karşısında metaverse'nin hibritliği yeni bir alan açacaktır. Aslını yok edip kopyanın asıl olana dönmesinden ziyade bir arada varlık gösterebilen, katmanlı bir yapı kurulacaktır. Dolayısıyla artık gerçeğin buharlaşması değil, anlamının genişlemesi ve çağın yaklaşımlarıyla, teknolojik donanımlarıyla örülü farklı bir duyusallık hazırlanması söz konusudur (Aydoğan, D.,Yengin, D.ve Bayrak T. 2022:63). Hibrit sanat uygulamalarında sanat, tasarım, bilim ve teknoloji ile işbirliği içindedir. Metaevren, kullanıcıların sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojileri aracılığıyla üç boyutlu dijital ortamlarda etkileşim kurabildiği bir ekosistem olarak tanımlanmaktadır. Özellikle teknoloji şirketlerinin bu alana yaptığı yatırımlar, farklı dijital platformların birleştiği, kullanıcıların avatarlar aracılığıyla sosyalleştiği, çalıştığı ve eğlendiği sanal bir evren olarak tanımlanmaktadır. Bu ortamlar genellikle Virtual Reality (VR) ve

Augmented Reality (AR) teknolojileri ile desteklenmektedir. Yalnızca eğlence amaçlı kullanılmamaktadır. Eğitim, ticaret, sağlık ve sosyal etkileşim gibi birçok alanda da kullanılmaya başlanmıştır. Örneğin sanal sınıflar sayesinde öğrenciler farklı ülkelerden katılımcılarla aynı ortamda eğitim alabilmektedir. Ayrıca sanal mağazalar aracılığıyla kullanıcılar dijital ürünler satın alabilmekte ve sanal ekonomiler oluşmaktadır. Büyük teknoloji şirketleri de bu alanda önemli yatırımlar yapmaktadır. Özellikle Meta Platforms şirketinin metaevren projeleri, konunun küresel ölçekte daha fazla tartışılmasına yol açmıştır. Metaevrenin en önemli avantajlarından biri, fiziksel sınırları ortadan kaldırarak insanların farklı coğrafyalardan bir araya gelmesini sağlamasıdır. Bununla birlikte, veri güvenliği, mahremiyet ve dijital bağımlılık gibi bazı riskler de bulunmaktadır. Bu nedenle metaevrenin gelişimiyle birlikte etik ve hukuki düzenlemelerin de yapılması gerekmektedir.

Sonuç

Yeni medya platformlarının gelişmesi grafik tasarımın etkileşimli bir yapıya dönüşmesine katkıda bulunmuş ve kullanıcı deneyimi ve arayüz tasarımı gibi alanlar grafik tasarımın önemli bileşenleri haline gelmiştir. Bu durum grafik tasarımcıların rolünü genişletmiş ve tasarımın disiplinler arası bir alan olarak gelişmesine katkı sağlamıştır. Modern uygarlığın en önemli özelliklerinden biri de illüzyondur. Sanal Gerçekliğin her alanda kullanılması bu yaratım sürecinde yapay zekânın ortaya çıkardığı ürünün ne derece özgün ve ne derece yaratıcı olduğu konusunda tartışılmalıdır beraberinde getirmiştir. Bakıldığı zaman ortada bir ürün olması bakımından bir eser söz konusu olabilmekte; ancak ortaya çıkan ürünü sanat eseri olarak değerlendirmenin mümkün olup olamayacağı konusunda sanat eleştirmenleri tam bir sonuca varamamışlardır (Göde, 2014:272). Günümüzde uygarlığı temsil ettiğine inanan bir avuç elit, çıkarları ve ideolojik inançları doğrultusunda insanı, canlıları kontrole ve yeniden tasarıma soyunarak ilahlığa özenmektedir. Endüstri 5.0 ,6.0 ve 7.0 , insanın yeni bir aşamaya geçtiğini sanayi sonrası insanı, yeni bir “tür” olarak nitelendirmişlerdir. Görece insan ömrü uzasa, hastalıkların ilaçları ve aşmaları bulunsa, hayatımızı kolaylaştıran Fordist üretim izafi bolluğunu getirse de neticede insanlık niteliklerini aynen devam ettirebilecek mi? Yapay zekânın gelecekte yapabilecekleri, bugünkü teknolojik kapasitenin çok ötesine geçebilir. Özellikle sağlık alanında büyük devrimler yaratma potansiyeline sahiptir. Yapay zeka destekli teşhis sistemleri, hastalıkların erken teşhis edilmesini sağlayabilir ve hastalara daha kişiselleştirilmiş tedavi yöntemleri sunabilir. Ayrıca, ilaç geliştirme süreçlerini hızlandırarak, yeni tedavilerin daha kısa sürede piyasaya sürülmesine yardımcı olabilir. Otonom robotlar ve cerrahi cihazlar, doktorların müdahale edemediği zorlu tıbbi durumları çözme noktasında

devreye girebilir. Yapay zekanın potansiyel risklerini azaltmak için çok yönlü bir yaklaşım gereklidir. İlk olarak, yapay zeka teknolojilerinin geliştirilmesinde şeffaflık ve etik standartlar ön planda tutulmalıdır. Yapay zeka sistemleri, toplumsal fayda göz önünde bulundurularak geliştirilmelidir ve bu süreçte insan haklarına saygı gösterilmelidir. Yapay zeka uygulamaları üzerinde daha fazla düzenleyici denetim sağlanması, bu teknolojilerin kötüye kullanılmasını engelleyebilir. Özellikle otonom sistemlerdeki karar alma süreçlerinin insan denetimi altında olması, beklenmeyen sonuçların önüne geçilmesine yardımcı olabilir. Yapay zeka, hayatı birçok alanda kolaylaştırırsa da, bazı önemli sorunlara yol açabilir. Bunlardan bazılarını şu şekilde sıralayabiliriz. Etik ve hukuki sorunlar, insan-makine ilişkileri ve sosyal izolasyon yanlılık ve adaletsizlik riski, insan yaratıcılığının azalması gibi. Öncelikle, iş dünyasında büyük bir dönüşüme neden olan yapay zeka, birçok sektörde insan iş gücünün yerini alarak işsizliğin artmasına sebep olabilir. Özellikle düşük vasıflı işlerde çalışan bireyler, otomasyonun yaygınlaşmasıyla işlerini kaybetme riskiyle karşı karşıya kalabilir. Bu da ekonomik eşitsizlikleri derinleştirebilir ve sosyal huzursuzluklara yol açabilir(<https://halic.edu.tr/tr/blog/yapay-zekanin-zararlari-tehditleri-ve-faydalari-nelerdir>)

Günümüzde, yapay zeka tabanlı sanat eserleri, algoritmaların ve veri setlerinin kullanımıyla, görsel, işitsel sanatların yanı sıra birçok sanat alanında da kendini göstermektedir. Bu eserler hem teknik beceri hem de yaratıcı ifade açısından değerlendirilirken yapay zekanın sanatçılar için bir araç mı yoksa yaratım sürecinin kendisi mi olduğu tartışmalarını da gündeme getirmiştir. Yapay zekanın sanat dünyasındaki yeri ve etkisi, sanatçıların, eleştirmenlerin yanı sıra teknoloji uzmanları ve filozoflar arasında da yoğun bir tartışma konusu olmuştur. Bu tartışmalar yapay zekanın sanat eserlerinin yaratılmasındaki rolünü ve yapay zekanın sanatsal ifade üzerindeki etkilerini de kapsamaktadır. Yapay zeka, sanatın tanımını ve sınırlarını farklılaştırırken sanatçıların eserlerini yaratma şekillerini dönüştürmekte ve sanatın geleceğine dair birçok tartışmayı da gündeme getirmektedir. Yapay zekanın sanat üzerindeki bu dönüştürücü etkisi, sanatçıların eserlerini yaratma sürecine bir alternatif sunmaktadır. Bu, sanatın sadece estetik değil, aynı zamanda algoritmik bir ifade biçimi olarak da evrimleşmesine de olanak tanımaktadır. Dijital sanatın yeni ortamı olan NFT, eserlerin tek ve çoğaltılamaz olması ve değer biçilebilmesi sanatçıların yeni yaratıcılık alanlarını keşfederken farklı türlerdeki sanatlarında ortaya çıkmasına neden olmuştur. Kripto sanatı sanatta yeni bir dönemin çığırını açmıştır. NFT teknolojisi sayesinde, sanat eserlerinin orijinalliği ve geçmişi blokzincir teknolojisi kullanılarak doğrulanmakta ve bu eserler benzersiz bir “kimlik” kazanmaktadır. NFT sanatçıların eserlerini doğrudan sanat ilgisine ulaştırmasına yardımcı olmaktadır. Bu sayede, sanatçılar aracı olmayan

bir platformda eserlerini satabilmekte ve blokzincir teknolojisi sayesinde satış işlemlerini çok daha şeffaf bir şekilde yürütebilmektedirler. Blokzincir teknolojisi daha da yaygınlaştıkça, sanat eserlerinin orijinalligi ve geçmişi daha kolay takip edilebilir ve doğrulanabilir hale gelecektir (Yıldırım, 2023:29).

Kaynakça

1. Akyol, P. K. (2011). Melezlik Kavramı ve Kültürel Kimlik Tartışmaları. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
2. Ambrose, G., & Harris, P. (2019). Design thinking for visual communication (2nd ed.). Bloomsbury Visual Arts
3. Aslan, E. (2019). Yapay Zekâ Resimleri Ve Sanatın Başkalaşan Mecrası Üzerine. Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi Sf, 295
4. Aydoğan, D., Yengin, D., & Bayrak, T. (2022). Sanatın Hibrit Gerçeklik Alanı: Metaverse. Yedi: Sanat, Tasarım Ve Bilim Dergisi, 28, 53–66.
5. Baudrillard, J. (2003). Simülakrlar Ve Simülasyon (Çev. Oğuz Adanır). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
6. Burnett, C., & Merchant, G. (2018). New Media İn The Classroom: Rethinking Primary Literacy. London: SAGE Publications
7. Demircan, A. (2019). Yapay Zekâ Çağı ve İnsan. İstanbul: Pınar Yayınları.
8. Dowling, Michael, 2022.” Verimli Toprak :Değiştirilemez tokenlerin fiyatlandırılması “, Finans Araştırma Mektupları , Elsevier, cilt 44(C).
9. Eberl, U. (2019). Akıllı Makineler Yapay Zekâ Hayatımızı Nasıl Değiştiriyor (çev. L. Tayla) İstanbul: Paloma Yayınevi
10. Güney,E.,Uysal,S. “Jeneratif sanat: Nöroplastisite ve derin öğrenme ilişkisinde post dijital dönüşümler” Yıldız Journal of Art and Design. December, 2021.
11. Göde, O. (2014). Sanat ve Estetik Kuramları. Ankara: Ütopya Yayınevi.
12. Kara, D. (2011).Art-e Sanat Dergisi, Sf,1-3 275 11 8 Ballı, Ö. Transhümanizm Bağlamında Bir Yapay Zekâ Sanatçı Uygulaması: OBv2. Tykhe Sanat ve Tasarım Dergisi, 5(9), Sf, 146 9 A.g.e 145 10
13. Kaya,Y. Güncel Sanatta Yeni Bir Yaklaşım Olarak “Melezlik” STD 2017 Aralık- Sayfa 165-183
14. Lee, L.-H., Braud, T., Zhou, P., Lin, Z., Xu, D., Hui, P. & diğerleri. (2021). All One Needs to Know about Metaverse: A Complete Survey on Technological Singularity, Virtual Ecosystem, and Research Agenda. arxiv.
15. Littré, É. (1872). Dictionnaire de la langue française. Paris: Hachette
16. Lupton, E. (2014). Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming. Princeton Architectural Press.
17. Manovich, L. (2013). Software Takes Command. Bloomsbury Academic.
18. Mazzone M, Elgammal. A Art, Creativity, and the Potential of Artificial Intelligence. . Sf,
19. Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2016). Meggs’ history of graphic design (6th ed.). John Wiley & Sons
20. Norman, D. A. (2013). The design of everyday things (Revised and expanded ed.). Basic Books / MIT Press

21. Oktay, G. (2024). Bir Çalışmanın Sanat Eseri Olarak Değerlendirilme Sürecine Eleştirel Bakış. *Tykhe Sanat ve Tasarım Dergisi*, 9(16), 203–221. <https://doi.org/10.55004/tykhe.1447626>
22. Soyyuce, E., Hüınkar, T. Ve Tabanlıođlu, S. (2003). Veri tabanı Nedir? Veri tabanı oluşturma Süreci. Sağlık Bilimlerinde süreli yayıncılık ulusal sempozyumu. *Ulakbilim*. Erisim adresi <https://etkinlik.ulakbim.gov.tr/event/63/attachments/230/380/ebrutugbasibel.pdf>
23. Trautman, L.J. (2021), Virtual Art and Non-Fungible Tokens. (Pre-Publication Draft). SSRN Electronic Journal, Erişim: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3814087.
24. Yılmaz, M. (2013). Modernizmden Postmodernizme Sanat. 127 Sanat Dizisi. Ankara: Ütopya Yayınevi
25. Yılmaz, D (2021), Sanatta Yapay Zeka,
26. Yıldırım, M. Şana Taka Kültür Sanat Dergisi Yıl: 2 Sayı: 8 Ekim - Kasım - Aralık 2024 Sayfa 86
27. Yıldırım ,M, (Kurgusal Evren (Metaverse) Ve Nft). Ankara International Congress On Scientific Research-Ix December 26-29, 2023 / Ankara, Türkiye

İnternet kaynakları

1. (<https://halic.edu.tr/tr/blog/yapay-zekanin-zararlari-tehditleri-ve-faydalari-nelerdir>)
2. (<https://www.hakkariob-jektifhaber.com/yeni-dunya-duzeni-ve-dijitalizm-246yy.htm>)
3. (<https://ddo.link/artificial-intelligence>).
4. (<https://cbddo.gov.tr/sss/yapay-zeka/>).