

ARŞİV RÜYASI

Refik Anadol

20.04.2017 - 11.06.2017 SALT Galata, Kat -1

PROGRAMLAR VE TERİMLER HAKKINDA

Artists and Machine Intelligence [Sanatçılar ve Makine Zekâsı] Programı

Google'ın uzun dönemli bu girişimi, sanat ve teknoloji ilişkisini sorgular; makine zekâsı ile "makine zekâsı ürünü olan sanat"ın nasıl görüldüğü, işitildiği ve hissedildiğini inceler. Program, insanlar ve makineler arasında oluşan ilişkilerin yanı sıra, insan olmanın ne anlama geldiği ve sanat aracılığıyla zekâ hakkında neler öğrenilebileceği gibi konuları araştırır. Düşünür, sanatçı, araştırmacı ve mühendisler ile onların ürettiği makine zekâlarını bir araya getirir.

DeepDream [Derin Düş] Programı

Google'ın geliştirdiği bu program, kendisine sağlanan görselleri algoritmasındaki yapay zekâ ile yorumlar ve yeniden üretir. "Yapay sinir ağları" olarak adlandırılan sistemi kullanarak, algoritmik benzetimle görsellerdeki düzeni bulan ve geliştiren program, içerdiği milyonlarca kombinasyonla halüsinojenik bir görünüm yaratır.

Yapay Zekâ

Görsel algı, konuşma tanıma, fikir yürütme, sorun çözme, iletişim kurma, çıkarım yapma, karar verme, diller arası çeviri gibi insan zekâsına özgü becerileri yerine getirebilen bilgisayar sistemlerinin geliştirilmesi ve teorisini kapsayan kavramdır.

Yapay Sinir Ağları

İnsan beyninden esinle üretilen yapay sinir ağları, biyolojik sinir sisteminin gözlemlenebilir davranışlarına benzeyen işlem birimlerine dayalı bir modeldir. Yaklaşık olarak gerçek nöronlara karşılık gelen ve birbirlerine bağlanarak sinir ağlarını oluşturan işlem birimleri, diğer nöronlardan sinyalleri alır; bunları birleştirir, dönüştürür ve sayısal bir sonuç ortaya çıkarır. İnsanın düşünme ve gözlemlenmeyle ilgili doğal yeteneklerini otomatik olarak gerçekleştirmeyi amaçlayan yapay sinir ağları, bilgisayar bilimleri ile diğer araştırma disiplinlerinde kullanılmaktadır.

Sanal Gerçeklik

Bilgisayar teknolojileriyle üretilen, insanların çeşitli elektronik araçlar kullanarak duyularıyla algılayabileceği ve etkileşime geçebileceği şekilde oluşturulan üç boyutlu ortamları tanımlar. Kişinin beden hareketleriyle tecrübe ve kontrol edilen sanal gerçeklik, kullanıcının sanal ortamdaki fiziksel varlığını da canlandırır.

Arşiv Rüyası'nın oluşumu ve hazırlık süreçleri hakkında daha ayrıntılı bilgi için Vasıf Kortun ile Refik Anadol'un Mart 2017 tarihli söyleşisine erişilebilir:

<http://bit.ly/2nvu1IW>