



## KORKUT ATA TÜRKİYAT ARAŞTIRMALARI DERGİSİ

### Uluslararası Dil, Edebiyat, Kültür, Tarih, Sanat ve Eğitim Araştırmaları Dergisi

The Journal of International Language, Literature, Culture, History, Art and Education Research

Sayı/Issue 18 (Ekim/October 2024), s. 276-293.

Geliş Tarihi-Received: 15.09.2024

Kabul Tarihi-Accepted: 29.10.2024

Araştırma Makalesi-Research Article

ISSN: 2687-5675

DOI: 10.51531/korkutataturkiyat.231

## Dede Korkut Karakterleri Görsel Temsillerinin Yapay Zekâ ile Yeniden Üretimi

*Reproduction of Visual Representations of Dede Korkut Characters with Artificial Intelligence*

Ayşegül GÜRDAL PAMUKLU\*

Mehmet ÖZKARTAL\*\*

Emrah PAMUKLU\*\*\*

### Öz

Dedem Korkut, Dede Korkut ya da Korkut Ata, Oğuz Türklerinin yazınsal metinlerden oluşan, bilinen en eski epik destansı hikâyeleridir. Hikâyeler çoğunlukla çocuk kitapları olarak basılıp okunsa da Dede Korkut hikâye anlatımları yetişkinlere yönelik göçebe Türk halklarının İslam öncesi ve sonrası dönemin sosyal yaşam biçimlerini ahlak ve değerlerini içermektedir. Hikâyelerde mekân ve olaylar gerçeği yansıtmaktadır. Fakat, özellikle, mekân temsilleri ve mitolojik karakterleri metinsel betimlemelerden yola çıkarak hayal ürünü şeklinde resmedilmiştir. Dolayısıyla sanatçılar ve çizerler aracılığı ile metinlerden üretilen görsel temsiller sanatçının özgün karakterlerini taşımakta, dönemine göre farklılık göstermekte ve döneminin Dede Korkut kitaplarına görsel temsil oluşturmaktadır. Dede Korkut kitaplarında (nüshalarında) insan ve hayvan silüetinde görsel temsillerine rastlanmamaktadır. Sonrasında bu yazmalardan çoğaltılan ve müzelere bağışlanan yazmaların restorasyonları sırasında basılan kitaplara görseller eklenmiştir. Teknoloji çağı olan 21.yy. da ise bilgisayar aracılığı ile yeni dijital çizimler üretilmektedir. Bu araştırmada *Dede Korkut Hikâyelerinde* geçen karakter ve olayların yüzyıllar boyunca hatırlatıcısı olarak kullanılan el çizimi minyatürlerinden bilgisayar programlarına kadar yapılan görsel temsillerden örnekler verilmiş ve metinsel hikâyelerin görselleştirilmesinde modern çağın bize sunduğu yapay zekâ teknolojisi kullanılmıştır. İnsan ve teknoloji kesişimi olan yapay zekâ üretimlerinde tüm yönleri ile görsel temsiller incelenmiştir. Araştırmanın amacı *Dede Korkut Hikâyeleri* görsel temsillerinin metinsel bilgiler ışığında aslına bağlı kalarak yapay zekâ teknoloji ile üretilmesidir. Araştırmada yapay zekanın geniş araştırma ağı ile metinsel bilgilere bağlı kaldığı ve kısa sürede seçenekli görsel temsiller sunduğu sonucuna ulaşılmıştır. Fakat görsel temsillerin metinlerin istenilen sonuçlara ulaşılması için yapay zekaya yöneltilen talimat veya soruların (prompt) genişletilmesine ve kullanılan programların Özellikle Dede Korkut gibi Türk Kültürünü açık bir şekilde anlatan hikâyelerin veri kaynaklarının çoğaltılmasına ihtiyaç duyulmaktadır.

\* Doç. Dr., Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümü, e-posta: [aysegulgurdal@ibu.edu.tr](mailto:aysegulgurdal@ibu.edu.tr), ORCID: 0000-0003-1782-7330.

\*\* Prof. Dr., Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü, e-posta: [mehmetozkartal@sdu.edu.tr](mailto:mehmetozkartal@sdu.edu.tr), ORCID: 0000-0002-9079-3977.

\*\*\* Öğretmen, Millî Eğitim Bakanlığı, e-posta: [emrahpamuklu@anadolu.edu.tr](mailto:emrahpamuklu@anadolu.edu.tr), ORCID: 0000-0003-3083-0438.

**Anahtar Kelime:** Dede Korkut, yapay zekâ, görsel temsil.

### Abstract

Dedem Korkut, Dede Korkut or Korkut Ata are the oldest known epic stories of the Oghuz Turks, consisting of literary texts. Although the stories are mostly printed and read as children's books, the Dede Korkut storytelling includes the social life styles, morals and values of the pre-Islamic and post-Islamic period of the nomadic Turkish peoples. The places and events in the stories reflect reality. However, especially the place representations and mythological characters are depicted as imaginary products based on textual descriptions. Therefore, the visual representations produced from the texts by artists and illustrators carry the original characters of the artist, differ according to the period and constitute a visual representation for the Dede Korkut books of the period. There are no visual representations of human and animal silhouettes in the Dede Korkut books (copies). Later, during the restoration of the manuscripts that were reproduced from these manuscripts and donated to museums, visuals were added to the printed books. In the 21st century, which is the age of technology, new digital drawings are produced via computers. In this study, examples of visual representations ranging from hand-drawn miniatures to computer programs that have been used for centuries as reminders of the characters and events in the Dede Korkut stories were given, and the artificial intelligence technology offered to us by the modern age was used in the visualization of textual stories. Visual representations were examined in all aspects in artificial intelligence productions, which are the intersection of humans and technology. The aim of the study is to produce visual representations of Dede Korkut Stories with artificial intelligence technology, in light of textual information, while remaining faithful to the original. In the study, it was concluded that artificial intelligence adheres to textual information with its wide research network and offers optional visual representations in a short time. However, in order for the visual representations to reach the desired results, the instructions or questions (prompts) directed to the artificial intelligence need to be expanded and the data sources of the programs used, especially stories such as Dede Korkut that clearly describe Turkish Culture, need to be increased.

**Keywords:** Dede Korkut, artificial intelligence, visual representation.

### Giriş

Dede Korkut dönemi, Türk edebiyat tarihinde önemli bir yere sahip olan ve Türk halk kültürünün önemli bir parçası olan destanlar dönemidir. Dede Korkut destanları, Oğuz Türklerinin yaşam tarzını, geleneklerini, inançlarını ve kahramanlık öykülerini anlatmaktadır (Doğan, 2023, s. 248). Bu destanlar, sözlü edebiyat geleneği içinde nesilden nesile aktarılacak günümüze kadar gelmiştir. Dede Korkut dönemi kültürel yapısı, Oğuz Türklerinin sosyal yapısını, ahlaki değerlerini ve dünya görüşünü yansıtmaktadır. Bu dönemdeki destanlar, kahramanlık, sadakat, cesaret, adalet gibi temaları işlemekte ve Türk toplumunun değerlerini yansıtmaktadır.

Destanlar ve destansı öyküler ilkçağlardan beri dünyanın her yerinde gelenekleri sonraki kuşaklara aktarmak için kollektif olarak yaratılmış edebi biçimlerdir. Milletleri derinden etkileyen, eski zamanlarda başından geçen tarihi ve sosyal olayları anlatan manzum edebi eserlere destan adı verildiği bilinmektedir. Bu tür edebi eserler tabii afetler (deprem, bulaşıcı hastalık, kuraklık, kıtlık, yangın vb.), göçler, savaşlar ve istilalar, halk kahramanları, devletlerin kurulması, inançlar (o dönem toplumunca inanılan Tanrıların hikâyeleri vb.) gibi önemli toplumsal ve doğal olayların çağdan çağa aktarılmış, aktarılırken de hayal unsurları katılarak oluşturulmuş, süslenmiş, değiştirilmiş manzum söylenceler, anlatımlardır (Özkartal, 2009, s. 47). Efsaneler ise halkın hayal gücünden esinlenerek gelişen olayların hikâye edildiği bir halk edebiyatı türüdür (Özkartal, 2009, s. 47).

*Dede Korkut Hikayeleri* masal niteliği taşımamaktadır, gerçek olduğu düşünülen karakterlerin olayların mekanların yanı sıra tepegöz gibi arketip unsurlarda bulunmaktadır. Arketip, Jungian psikoloji ve mitolojide kullanılan bir kavramdır. Arketipler, insanların kolektif bilinçaltında bulunan temel semboller, motifler ve

karakterlerdir (Göçer, 2022, s. 22). Bu araştırma görsel temsilleri az bulunan ve arketip özellik taşıyan karakterlerin yapay zekâ ile üretilmesi ve yorumlanması temeline dayanmaktadır. Örnek olarak *Dede Korkut Hikayeleri* seçilmiştir. Bu çalışmada, *Dede Korkut Hikayelerinde* görsel temsiller literatür taraması ile araştırılıp bu görsel temsillerin ışığında yapay zekâ ile yeniden üretilen görsel temsillerin sorunları incelenecek, yapay zekâ yeterince ihtiyacı karşılayabiliyor mu sorularına çözüm önerileri getirilecektir. Araştırmada Dede Korkut karakteri ve *Dede Korkut Hikayeleri* içerisinde bulunan Dirse Han Oğlu Boğaç Han ve Basat'ın Tepegöz'ü Öldürmesi Hikayeleri ile sınırlı tutulmuş ve bu hikayelerin görsel temsilleri işlenmiştir. Bu çalışmada *Dede Korkut Hikayelerinde* geçen karakter ve olayların yüzyıllar boyunca hatırlatıcısı olarak kullanılan el çizimi minyatürlerinden bilgisayar programlarına kadar yapılan görsel temsillerden örnekler verilmiş ve metinsel hikayelerin görselleştirilmesinde modern çağın bize sunduğu yapay zekâ teknolojisi kullanılmıştır. İnsan ve teknoloji kesişimi olan yapay zekâ üretimlerinde görsel temsiller incelenmiştir.

Araştırmada “Dede Korkut karakterleri görsel temsillerinin yapay zekâ ile yeniden üretimi mümkün müdür?” problem cümlesi olarak belirlenmiştir. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden betimsel yöntem kullanılmıştır. Araştırmanın bulgularına yazılı ve görsel kaynaklar taranarak ulaşılmış ve literatür ve görsel taramanın doğru bilgiyi içerdiği varsayılmıştır. Araştırma; Dede Korkut ve benzeri hikayelerin bilgiye bağlı kalınarak oluşturulması açısından yapay zekâ ile görsel temsillerin amacına uygun oluşturulması açısından önem arz etmektedir. Ayrıca yapay zekâ teknolojisi yenilikler getirmektedir bu gelişmelerin görsel temsillerde kullanılmasının önemine vurgu yapmaktadır.

### **Dede Korkut/ Dedem Korkut / Korkut Ata Kimdir?**

Adı, tarihî kaynaklarda ve çeşitli Oğuz rivayetlerinde kimi zaman sadece “Korkut”, kimi zaman “Korkut Ata” olarak geçmekte; Batı Türkçesinde “Dede Korkut” olarak da anılmaktadır (Ergin, 2009, s. 21). Sirderya havzasında tespit edilmiş halk anlatıları onu bir baksı (Şaman) olarak tanıtırken yazılı kaynaklarda hükümdarlara vezirlik, müşavirlik yapmış bir Müslüman Türk velisi olarak tanıtılmıştır (Özdemir, 2018, s. 25). *Dede Korkut Hikayeleri* ise, Oğuz Türklerinin bilinen en eski epik destansı hikâyeleridir. *Dede Korkut Hikayeleri* yazınsal metinlerden oluşmaktadır. Hikâyeler çoğunlukla çocuk kitapları olarak basılıp okunsa da Dede Korkut hikâye anlatımları yetişkinlere yönelik göçebe Türk halklarının İslam öncesi inançlarının yanı sıra İslami inancında en temiz haliyle anlatıldığı ve sosyal yaşam biçimlerini ahlak ve değerlerini içermektedir. Hikâyelerde mekân ve olaylar gerçeği yansıtmaktadır. Fakat, özellikle, mekân temsilleri ve mitolojik karakterleri metinsel betimlemelerden yola çıkarak hayal ürünü şeklinde resmedilmiştir.

UNESCO'nun Dünya Somut Olmayan Kültür Mirası Temsili Listesi'nde yer alan *Dede Korkut Hikayeleri*, Türk edebiyatının en önemli eserlerinden biridir. Anonim olarak kaleme alınan bu eser Oğuz Türklerinin boylar arası mücadelelerini anlatmıştır. Birçok ülkede bilinen hikayelerin ana kahramanı Dede Korkut'un heykel, resim, minyatür, illüstrasyon, rölyef olarak birçok görsel temsilleri bulunmaktadır.



Görsel 1. (Soldaki) Dede Korkut Heykeli. Türkmenistan. <https://124.im/RSIT>, (sağdaki) Türkmenistan 50 Manat'ı. <https://124.im/5Mym>

### Dedem Korkut Kahramanları, Anlatıları ve Mekanları

Dede Korkut Kitabı, Oğuz Türklerinin kültür ve geleneklerini yansıtan karakterlerin kahramanlıklarını anlatan öyküler dizisidir. Oğuz Türkleri, Türk tarihinin ve kültürünün şekillenmesinde kilit rol oynayan, günümüz Türk dünyasının temel taşlarından birisidir. Oğuzların destanları, edebi eserleri ve tarihleri, Türk milletinin kolektif hafızasında önemli bir yer tutmaktadır. Eser, 15. yüzyılda yazıya geçirilmiş olsa da kökleri daha eski dönemlere dayanmaktadır (Kaya, 2012, s. 365). Dede Korkut'un kahramanları, genellikle cesur, adaletli ve kahramanlık nitelikleri taşıyan figürlerdir. Dede Korkut'un öykülerinde Türk kültürünün ve değerlerinin temsili olarak önemli rol oynamaktadır. Her biri, kahramanlık, adalet, sadakat gibi değerleri temsil etmekte ve Dede Korkut'un anlatı dünyasında farklı roller üstlenmektedir.

Dedem Korkut hikayeleri, 12 bölüm yazıldığı bilinmektedir. Bu hikayeler, genellikle 11. ve 13. yüzyıllar arasında oluşmuş ve derlenmiştir (Celil, 2022, s. 65). Bu hikayelerde, Oğuz Türklerinin günlük yaşamı, savaşları, inançları ve kültürel ritüelleri anlatılmaktadır. Her hikâye, bir olay etrafında şekillenir ve genellikle bir kahramanın yiğitlik hikayesini deşinmektedir. Hikayelerde, İslam öncesi Türk inançları, töreler ve destan unsurları büyük yer tutmaktadır.

Oğuz Türkleri 24 boydan oluşsa da *Dede Korkut Hikayeleri* 12 Oğuz Türklerinin boyları arasındaki mücadeleleri anlatmaktadır. Dedem Korkut hikayelerinde birçok kahraman yer almaktadır. Bu kahramanlar, Oğuz Türklerinin cesaretini ve değerlerini temsil etmektedir. Öne çıkan kahramanlar arasında Salur Kazan, Bamsı Beyrek, Deli Dumrul, Uruz Bey ve Dirse Han gibi isimler bulunmaktadır (Ekici, 1995, s. 105). Bu kahramanlar, Türk mitolojisi ve kültürel değerlerini yansıtan önemli figürlerdir. Hikayelerin baş kahramanı ise Boğaç Han'dır. Boğaç Han, Dede Korkut Hikâyeleri'nde cesareti ve gücü ile öne çıkan bir kahramandır. En bilinen hikâyesi, Dirse Han Oğlu Boğaç Han adlı hikâyedir. Bu hikâyede, Boğaç Han'ın doğumu, ismini kazanması ve sosyal yaşama katılması anlatılmıştır (Ercilasun, 1994, s. 87). Boğaç Han, genç yaşta gösterdiği kahramanlıklarla dikkat çeker ve ismini bir boğayı yenerek kazanmıştır (Tezcan & Boeschoten, 2001, s. 38-39). Boğaç Han'ın hikâyesi, aynı zamanda aile içi ilişkileri ve iktidar mücadelelerini de yansıtmıştır. Hikâyede, Boğaç Han'ın babası Dirse Han ile olan ilişkisi ve bu ilişkinin getirdiği zorluklar ele alınmıştır. Boğaç Han, babasının düşmanları tarafından tuzağa düşürülmüş ve bu süreçte büyük bir mücadele vermiştir. Onun hikâyesi, cesaretini, sadakatini ve aile bağlarına olan bağlılığını gözler önüne sermektedir (Topçu, 2024, s. 570).

Görsel temsillerinde Boğaç Han kılıçla boğayı öldürürken resmedilir. Kılıç tutan kişi gücü elinde tutandır. Ayrıca boğa, güç ve yeniden doğuşun simgesidir (Özkartal, 2012, s. 69). Boğaç Han anlatısı göksel simgeler olan Güneş, Ay ve yıldızlar ile hayvanlar

âleminin simgeleri olan aslan, boğa, deve ve diğer hayvanlar ile sosyolojik yapının çekirdeği olan baba, anne ve çocuklardan oluşan aile ilişkileri; yöneten ile yönetilen ilişkileri bağlamında devlet işleyişi, tebaa, halk ve vatan arasında benzerlikler kurularak anlatılmaktadır (Topcu, 2024, s. 562).

*Dede Korkut Hikayeleri'*nde anlatılan mekanlar, genellikle Oğuz Türklerinin yaşadığı coğrafyaları yansıtmaktadır. Oğuz Obaları, Oğuz Türklerinin yaşadığı yerlerdir. Çadırlardan oluşan bu yerleşim yerleri, hikayelerde sıkça anılmakta ve toplumsal yaşamın merkezi olarak kabul edilmektedir. Oğuz kahramanlarının sık sık fethetmek zorunda kaldıkları düşman kaleleri, hikayelerde önemli bir yer tutmaktadır. Bu kaleler, genellikle kahramanların gücünü ve cesaretini göstermek için birer sınav alanı olarak kullanılmaktadır (Uçkun, 2015, s. 33). Hikayelerde geçen dağlar ve ovalar, Oğuz Türklerinin savaş alanları ve göç güzergahları olarak betimlenmektedir. Bu mekanlar, hikayelerin geçtiği doğal ortamı oluşturmaktadır.

### **Dresden Yazması (Dresden Nüshası)**

Dresden yazması, Dede Korkut Kitabı'nın iki önemli el yazmasından biridir ve on iki destansı hikâye ile bir önsöz içermektedir (Ekici, 2019, s. 6). Bu yazma, 1815 yılında Almanya'nın Dresden şehrindeki Kraliyet Kütüphanesi'nde bulunmuştur (Pehlivan, 2015, s. 148).

Dresden yazması, dil, edebiyat, halk bilimi, sanat ve kültür tarihi alanlarında yapılan birçok bilimsel incelemenin konusu olmuştur. Bu yazma, Oğuz Türklerinin sosyal yaşamlarını ve kahramanlıklarını anlamak için önemli bir kaynaktır (Ekici, 2019, s. 7). Dresden yazmalarının yayımlanması, Kilisli Rifat (1916) ve Orhan Şaik Gökyay (1938) tarafından yapılmıştır.

Dresden yazmasında yer alan hikâyeler, Oğuz Türklerinin yaşam tarzlarını, inançlarını ve değerlerini anlatan epik destanlardır. Bu hikâyeler arasında "Dirse Han Oğlu Boğaç Han", "Salur Kazan'ın Evi Yağmalanması", "Kam Büre Bey Oğlu Bamsı Beyrek" gibi önemli destanlar bulunmaktadır. Yazma, giriş bölümü ile on iki destandan oluşmaktadır. (Pehlivan, 2015, s. 150). Giriş, Korkut Ata, Dirse Han Oğlu Boğaç Han, Salur Kazan'ın Evi yağmalanması, Kam Büre Bey Oğlu Bamsı Beyrek, Kazan Bey Oğlu Uruz'un tutsak olması, Duha Koca Oğlu Deli Dumrul, Kanlı Koca Oğlu Kanturalı (Kan Turalı), Kazılık Koca Oğlu Yegenek, Basat'ın Tepegöz'ü Öldürmesi, Begün (Begel) Oğlu Emren, Uşun Koca Oğlu Seyrek, Salur Kazan'ın Tutsak Olup Oğlu Uruz'un çıkarılması, İç Oğuz'a Taş Oğuz Asi Olup Beyrek Öldüğü (Dış Oğuz'un iç Oğuz'a İsyanı) olarak sıralanmaktadır.

### **Vatikan Yazması (Vatikan Nüshası)**

Vatikan nüshası, Dede Korkut Kitabı'nın iki önemli el yazmasından biridir ve altı destan içerir. Dresden yazmalarına kıyasla Vatikan yazmalarının diğer 6 nüshası bulunamamıştır. Bu nüsha, Vatikan Kütüphanesi'nde bulunur ve Dresden nüshası ile birlikte Oğuz Türklerinin kültürel mirasını anlamak için önemli bir kaynaktır (Yetkin, 2022, s. 257). Vatikan'da bulunan yazmaların yayınlanmasını, Ettore Rossi (1952) yapmıştır. Muharrem Ergin (1958) ise son çalışmalarını tamamlamıştır. El yazmasındaki destanlar 6 başlıktan oluşmaktadır. Giriş, Hikâyet-i Han Oğlu Boğaç Han, Hikâyet-i Bamsı Beyrek, Hikâyet-i Salur Kazan'ın Evi Yağmalanması, Hikâyet-i Kazan Begün Oğlu Uruz Han Tutsak olduğudur, Hikâyet-i Kazılık Koca Oğlu Yegenek Bey, Hikâyet-i Taş Oğuz İç Oğuz'a Asi Olup Beyrek Vefatı olarak sıralanmaktadır.

Dresden ve Vatikan nüshaları arasındaki farklar, içerik ve yazım tarzı açısından dikkat çekicidir. Dresden nüshasında on iki destan bulunurken, Vatikan nüshasında sadece altı destan yer almaktadır. Dresden nüshasında kullanılan dil ve üslup, Vatikan nüshasına göre daha ayrıntılı ve süslüdür. Dresden nüshasında daha fazla İslami terim ve ayrıntılı betimlemeler kullanılmıştır (Özçelik, 2017, s. 97). Her iki nüshanın da ortak bir dip nüshaya dayandığı kabul edilse de müstensihlerin metinler üzerinde yaptıkları düzenlemeler farklılık göstermektedir. Dresden nüshasında müstensihler, metinleri daha ayrıntılı ve anlamı açacak şekilde düzenlemişlerdir. Dresden nüshasında hikayelerin kurgusu daha dikkatli bir şekilde ele alınmış ve eksiklikler tamamlanmıştır. Vatikan nüshasında ise bu tür düzenlemeler daha azdır (Pehlivan, 2015, s. 22). Bu farklar, *Dede Korkut Kitabı*'nın iki nüshasının da kendine özgü özelliklere sahip olduğunu ve her iki nüshanın da Oğuz Türklerinin kültürel mirasını anlamak için önemli kaynaklar olduğunu göstermektedir. Her iki yazmada da Azerî Türkçesinin özelliklerini taşır. Yer yer belirli bir vezni olmayan ve kafiyesiz, fakat ahenkli nazım parçalarıyla örülen üslûbu hareketli ve etkilidir (Yıldırım, 2022, s. 191).

### **Türkistan Yazması (Türkistan Nüshası)**

Dede Korkut Kitabı'nın Türkistan nüshası, Dede Korkut hikâyelerinin bilinen üçüncü el yazmasıdır. Bu nüsha, 2019 yılında Türkolog Prof. Dr. Metin Ekici tarafından keşfedilmiştir (Genç, 2020, s. 89). Türkistan nüshası, Dresden ve Vatikan nüshalarından farklı olarak, kayıp 13. destanı da içermektedir. Bu nüshada yer alan hikâyeler, Oğuz Türklerinin gelenek ve göreneklerini, sosyal ve ekonomik yaşamlarını, dil ve edebiyatlarını detaylı bir şekilde yansıtmaktadır. Özellikle "Salur Kazan'ın Yedi Başlı Ejderhayı Öldürmesi" hikâyesi, bu nüshanın önemli bir parçasıdır (Genç, 2020, s. 89).

### **Bursa Yazması (Bursa Nüshası)**

Bilinen son nüsha olan Bursa nüshası 2019 yılında (2018 yılında bağışlanmış) Bursa'da sergilenmeye başlanmıştır. Bursa nüshası sayfaları karışık bir halde 120 yaprak ve 12 hikâyeden oluşuyor. Diğer nüshalardan farklı olarak 13.nüsha olduğu düşünülen hikâyede Salur Kazan'ın Yedi Başlı Ejderhayı Öldürmesi (Gülensoy, 2019, s. 1) anlatılır. 1610-1640 yılları arasında yazıldığı bilinen *Dede Korkut Hikayeleri*'nin Bursa Nüshası'nın tıpkıbasımı gerçekleştirilmiş ve Muradiye Kur'an ve El Yazmaları Müzesi'nde düzenlenen törenle kamuoyuna tanıtılmıştır.

### **Dede Korkut Çocuk ve Yetişkin Sadeleştirilmiş Hikâye Kitapları Görselleri**

Dede Korkut hikâyeleri, çocuklar ve yetişkinler için farklı görsel ve içerik düzenlemeleriyle sunulmaktadır. Çocuk kitaplarında genellikle daha renkli ve dikkat çekici görseller kullanılırken, yetişkin kitaplarında daha klasik ve detaylı illüstrasyonlar tercih edilmektedir. Çalışmalarda, Dede Korkut hikâyelerinin eğitimde nasıl kullanılabilceği ve çocukların eğitimine nasıl katkı sağladığı tartışılmaktadır. Ayrıca hikayelerdeki çocuk kahramanların gelişimsel özellikleri ve bu hikâyelerin çocuk edebiyatına katkıları ele alınmaktadır (Hakkoymaz & Uygun, 2017, s. 24).

Nitekim TOBB'un yaptırdığı ve son Dede Korkut yayını olarak göz dolduran Ha'nım Hey'in Mart 2015'teki tanıtım toplantısında konuşan başkan Rifat Hisarcıklıoğlu, Dede Korkut anlatılarının "çocuk hikâyesi" olarak düşünülmesine itiraz etmiş ve "Dede Korkut'a bu şekilde bakmak, zihnimizi ve fikrimizi küçük bir alana sıkıştırıp bırakır. Bilakis, Dede Korkut, büyükler için, hatta yöneticiler için, millet ve ülkesi için mücadele etmeyi hayat tarzı olarak benimseyenler için, son derece faydalı ve değerli bir başvuru kitabıdır" demiştir (Pelvanoğlu, 2016, s. 29).



**Görsel 3.** Dede Korkut Hikayeleri elektronik kitap örneği – Ekrem Bektaş. <https://l24.im/qJE7tVO>



**Görsel 4.** Dede Korkut minyatür, Dede Korkut Kitabı Han'ım Hey, Resimleyen: Gonca Küçüksaraç.

## Yapay Zekâ, Bilgisayar Etkileşimi ve İnsan

### Görsel Temsil

Görsel temsil, bir konsepti veya fikri resim, grafik veya diğer görsel öğeler aracılığıyla ifade etmeyi sağlayan bir sanat ve iletişim yöntemidir. Görsel temsil genellikle daha etkili ve anlaşılır bir iletişim için sıklıkla tercih edilir ve insanların daha hızlı ve kolay bir şekilde metinsel bilgilerin okunurluğunu sağlar. Görsel temsil, görsel iletişim yoluyla bilgi, düşünce veya duyguları aktarma sürecidir.

### Görsel Tarama

Görsel tarama farkında olmadan birçok alanda etkili kullanılmaktadır. Temel anlamı ile çevrede olup bitenleri hızlı, doğru ve etkin bir şekilde arama, anlama ve algılama kabiliyetidir. Göz beyin ve görsel algı dinamiklerinin hızı ile alakalıdır. Yapay zekâ sürecince arayüzleri iyi kodlanmış bir programda bu hız çok çok kısa sürede iyi sonuçlar vermektedir.

İnsanın bilgisayar ile iletişimi kullanılan arayüzlerin çeşidine göre yapay zekaya yakınlaşmasını, zor bulup uzaklaşmasını ya da orta seviyede kalmasını belirlemektedir. Araştırmacılar yapay zekanın bilgisayar etkileşimi ile benzer mi farklı mı konusunda ikiye ayrılmış durumdadır. Her ikisinde hedefi arayüzlerin daha faydalı ve kolay

kullanılmasıdır. Yapay zekâ bilgisayar kullanımını (insan bilgisayar etkileşimini) kolaylaştırma üzerine işlemektedir (Arslan, 2017, s. 78). Fakat araştırmalar sonucunda bu etkileşim kullanıcılar tarafından tedirginliğe sebep olmaktadır.

1956 yılında Yapay zekâ kavramını ilk kullanan kişi Amerikalı bilgisayar bilimci ve bilişsel bilimci John McCarthy'dır. Yapay zekâ terimini ve Lisp programlama dilini icat edenlerden biridir. McCarthy (2004, s. 7) zekayı, "Dünyada hedeflere ulaşma yeteneğinin hesaplayıcı bir parçasıdır. Değişen türde ve derecede zekâ insanlarda, birçok hayvanda ve bazı makinelerde görülür" şeklinde tanımlarken, yapay zekayı, "insan benzeri zeki makineler özellikle de zeki bilgisayar programları yapma bilimi ve mühendisliği" olarak ifade etmiştir.

Görsel üreten yapay zekalar, belirli algoritmalar ve sinir ağları kullanarak sıfırdan görseller üretebilen teknolojilerdir. Bu yapay zekâ modelleri, büyük veri kümeleri üzerinde eğitilmekte ve öğrendikleri desenler, renkler ve şekiller sayesinde yeni ve orijinal görseller oluşturabilirler. Bu tür yapay zekalar, özellikle tasarımcılar, sanatçılar ve içerik üreticileri için oldukça faydalıdır. Midjourney ve DALL-E gibi araçlar, yüksek çözünürlüklü ve detaylı görseller üretebilir. Bu araçlar, metin girdilerini analiz ederek, kullanıcıların hayal gücünü sınırsızca kullanmalarına olanak tanımaktadır (Yıldırım, 2024, s. 296). Görsel Üreten Yapay Zekalar (en sık kullanılanlar), Midjourney (fotogerçekçilik en yüksek), Sider - ChatGPT Image Editor (Painter), Craiyon, Jasper Art, NightCafe, DeepAI, Runway, Microsoft Bing, Hotpot.ai, Playground AI..

Görsel üreten yapay zekalar, sadece sanat ve tasarım alanında değil, aynı zamanda medya, oyun geliştirme ve dijital pazarlama gibi birçok sektörde de kullanılmaktadır. Stable Diffusion gibi açık kaynaklı modeller, kullanıcılara özelleştirme ve esneklik sağlarken, Luma AI gibi araçlar fotoğraf ve video düzenleme, efekt ekleme ve görsel iyileştirme gibi özellikler sunmaktadır.

### Midjourney

Yapay zekâ (AI), hayvanların ve insanların gösterdiği doğal zekanın aksine, makinelerin gösterdiği zekadır. Yapay zekâ araştırması, çevresini algılayan ve hedeflerine ulaşma şansını en üst düzeye çıkaracak eylemlerde bulunan herhangi bir sistemi ifade eden akıllı etmenlerin çalışma alanı olarak tanımlanmaktadır. Prompt yazmak, yapay zekâ'da anahtar bir kavramdır ve bir yapay zekâ modeline karar verme sürecini yönlendirmek için ipuçları veya öneriler sağlamayı ifade etmektedir (Russell & Norvig, 2021, s. 36).

Prompt kısaca yapay zekaya yöneltilen bir talimat veya sorudur. Bu, bir yapay zekâ modeline, belirli bir görevi nasıl yerine getireceğini veya hangi türde bir çıktı üreteceğini söyleyen bir metin parçası olabilir. Örneğin, bir hikâyeye yazma uygulamasında "Bir uzay macerası hikayesi yaz" ifadesi bir prompt'tur. Bu basit talimat, yapay zekâ teknolojilerinin olağanüstü sonuçlar üretmesini sağlayabilir.

Ortaya çıkan ve kullanıcıların kullanımına sunulan yeni teknolojiler arasında, Midjourney adı verilen, herkesin İngilizce basit kelimeler ile yazdığı ve bu kelimeler aracılığıyla bilgisayarın dakikalar içinde sizin yazdığınız kelimelerden türetilmiş tam bir tablo çizdiği bir teknolojidir. Teknoloji, görüntülerin bir araya getirilmesi değil, bilgisayarın kelimeleri hayal etmesi ve bunları gerçeğe dönüştürmesidir (David, 2024).

Midjourney, Discord sunucusundaki giriş promptlarına dayalı olarak yapay zekâ tarafından oluşturulan görüntülerin oluşturulmasına olanak tanıyan bir yapay zekâ sanat hizmetidir. Midjourney, sanatçılar, tasarımcılar, illüstratörler ve diğer pek çok kişi için sanatın gelişmişliğini artırmak için tamamen yeni ve çok ilginç bir yazılımdır. Bu yazılım,



en iyi fikirlerin yalnızca birkaç saniye içinde hayata geçirilmesine yardımcı olmaktadır (Brown vd. 2020, s. 29).

Görüntü oluşturmanın yanı sıra Discord sunucusu, dünyanın her yerinden benzer düşüncelere sahip sanatçılarla etkileşim kurmak için kullanılan bir uygulamadır. İçeride üyeler sanat eserlerini paylaşmakta ve temaya dayalı resim galerilerinde diğer üyelerin eserlerini keşfetmektedir. Ayrıca tasarımcılar yalnızca yapay zekâ konularıyla ilgili değil aynı zamanda felsefe ve genel olarak gelecekle ilgili canlı tartışmalar da bulabilirler (Unita, 2024).

Hizmeti kullanmak için öncelikle Midjourney'in Discord sunucusuna katılım sağlanmalıdır. Daha sonra "newbie" bot kanallarından biri kullanılmalı ve ekranın alt tarafındaki mesaj kutusuna "/imagine" yazılmalıdır. Devamına bir metin prompt'u girerek İngilizce istenen özellikler yazılmalıdır. Yapay zekâ yaklaşık 60 saniyede 4 görüntü vermekte ve daha sonra bu görüntülerin ölçeklerini veya varyasyonlarını oluşturmaktadır (Benj, 2024). Resimler bittiğinde, bazı ek seçeneklerin yanı sıra yeni bir mesajda görüntüleneceklerdir. Seçenekler aşağıda belirtilmiştir (David, 2024):

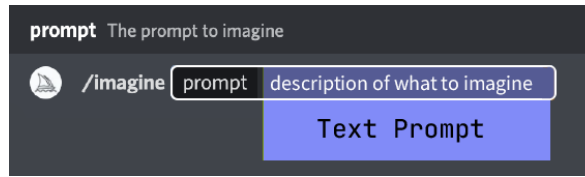
U = Upscale (Geliştir): Görüntünün daha büyük bir versiyonunu oluşturur.

V = Variation (Varyasyon): Seçtiğinize göre yeni bir görüntü oluşturur.

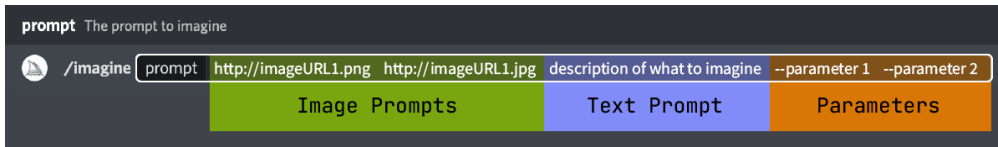
Refresh (Yenile): Aynı prompt'tan dört yeni resim alın.

### Temel Komutlar

*/imagine*, sınırsız hayal gücüne bağlı fikir ve kavramlar ile istenilen resmin oluşmasını sağlar.



Görsel 5. Temel prompt görseli. <https://docs.midjourney.com/docs/prompts-2>.



Görsel 6. Gelişmiş prompt görseli. <https://docs.midjourney.com/docs/prompts-2>.

*/info*, Abonelik süresi için ne kadar süre kaldığı, kullanım ömrü istatistikleri, sırada bekleyen veya çalışan işlerin sayısı ve abonelik yenileme tarihi dahil olmak üzere hesabınızla ilgili bilgileri görüntülemek için kullanılan komuttur.

*/subscribe*, abonelik sayfasına kişisel bir bağlantı oluşturmak için kullanılan komuttur.

*/fast*, GPU'ya anında erişim sağlar, böylece görüntünüz hemen üretilmeye başlar. Görüntü oluşturma arasındaki sürenin kısalması, komuttaki belirli yönleri veya terimleri ayarlamak için daha fazla zaman kazandırır.

*/relax*, GPU tüketmez, bu yüzden sonsuz resim üretilir. Bu modda bekleme süreleri genellikle komut başına 1-10 dakika arasında değişmektedir.

*/show*, Bir işi başka bir sunucuya veya kanala taşımak, eski bir işi yeni varyasyonlar yapmak, büyütme veya daha yeni parametreler ve özellikler kullanmak için yenilemek için komutu kullanılmaktadır.

*/stealth ve /public*, Stealth Mod, başkalarının Midjourney.com'daki görsellerinizi görmesini engellemektedir. Public ise genel mod olup isteyen kullanıcıların görsellerinizi görmesini sağlamaktadır.

*/shorten*, prompt'u analiz eder, en etkili kelimelerinden bazılarını vurgular ve gereksiz kelimeleri kaldırmayı önerir. Bu komutla, temel terimlere odaklanarak prompt optimize edilebilir.

### Temel Parametreler

**Aspect Ratios** (*--aspect veya -ar*), Bir görselin en boy oranını değiştirir.

*--ar 1:1* Varsayılan en boy oranı.

*--ar 5:4* Ortak çerçeve ve baskı oranı.

*--ar 3:2* Baskı fotoğrafçılığında ortak.

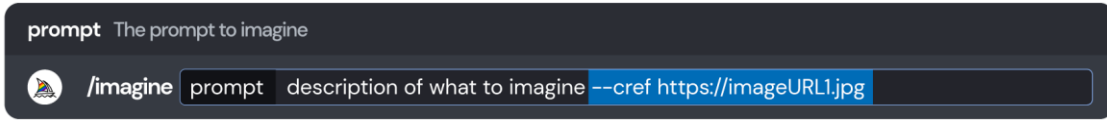
*--ar 7:4* HD TV ekranlarına ve akıllı telefon ekranlarına yakın.

**Örnek:** */imagine prompt vibrant İstanbul poppies --ar 7:4*

*Chaos* (*--chaos <sayı 0-100>*), Sonuçların ne kadar çeşitli olacağını belirler.

**Örnek:** */imagine prompt: a yellow seashell inlaid with red and black accents --c 0*

Character Reference (*--cref URL*) Aynı karakterin farklı durumlardaki görüntülerini oluşturmak için karakter referansları olarak görseller kullanılabilir. Bir prompt'ta karakter referansları eklemek için, görüntünün çevrimiçi olarak depolandığı web adresiyle (URL) -*cref* parametresini kullanılır.



**Resim 7.** Character Reference Kullanılarak Görsel Ekleme  
<https://docs.midjourney.com/docs/character-reference>.

**Image Weight** (*--iw <0-3>*), Resim prompt değerini ayarlar. Varsayılan değer 1'dir.

*Quality* (*--quality <.25, .5, or 1>*, veya *--q <.25, .5, or 1>*), Görselin kalitesini artırmaya ya da azalmak için kullanılmaktadır. Varsayılan değer 1'dir. Daha yüksek değerler daha fazla GPU kullanır; daha düşük değerler daha az kullanır.

**Örnek:** */imagine prompt plain engraving of a violet --q .25*

*Repeat* (*--repeat <1-40>*, veya *--r <1-40>*), Tek bir komuttan birden fazla İş oluşturmak için kullanılmaktadır.

*Stylize* (*--stylize <sayı>*, veya *--s <sayı>*), parametresi Midjourney'nin varsayılan estetik stiline ne kadar güçlü bir şekilde uygulanacağını göstermektedir.

**Örnek:** */imagine prompt girl's drawing of a flower --s 100*

*Weird* (*--weird veya -w*), bu parametre, oluşturulan görüntülere tuhaf ve sıra dışı nitelikler katarak benzersiz ve beklenmedik sonuçlar elde etmeyi sağlamaktadır. 0-3000 değerleri arasındadır.

**Örnek:** */imagine prompt lithograph tomato --weird 500*

Sonuçlar, daha önce olduğu gibi yeni bir mesajla iletilmiş ve daha fazla varyasyon yapmak veya mesajı maksimum seviyeye yükseltmek için bazı yeni seçeneklere sahip olmaktadır. Görüntüleri kaydetmek için görüntüyü seçilir ve mobil cihazda indirme

simgesine veya masaüstünde “Orijinali Aç (Open Original)”a dokunarak yapılabilmektedir. Bu işlem resmi tam boyutlu olarak görünmesine olanak sağlamaktadır (Nidhin, 2024).

Midjourney programını kullanan yapay zekâ, tasarımcının tasarlamak istediği kelimeleri girerken her alanda farklı ve etkileyici sonuçlar vermekte, böylece program, tasarımcının üretmesi zor olan birçok etkileyici tasarım çözümünü çok kısa sürede üretmektedir. Yapay zekâyı kullanan tasarım, mimarlık, tasarım, sanat, bilim kurgu, anatomi, heykel gibi her alanda birçok tasarım çözümü üretebilir. Yapay zekâ programlarını kullanarak tasarım yapmak, kullanıcıların tasarımcıları ve tasarımcı olmayanlar için zamandan ve emekten tasarruf sağlamaktadır (Unita, 2024).

### Yapay Zekâ Uygulama Çalışmaları

Araştırmanın uygulama hikayesi olarak “Dede Korkut”, “Basat’ın tepegözü öldürmesi” ve “Boğaç Han’ın boğayı öldürmesi” hikayeleri ele alınmaktadır. Görsel çalışmalarda Midjourney, Sider / Painter ve Bing Image Creator programları kullanılmaktadır.

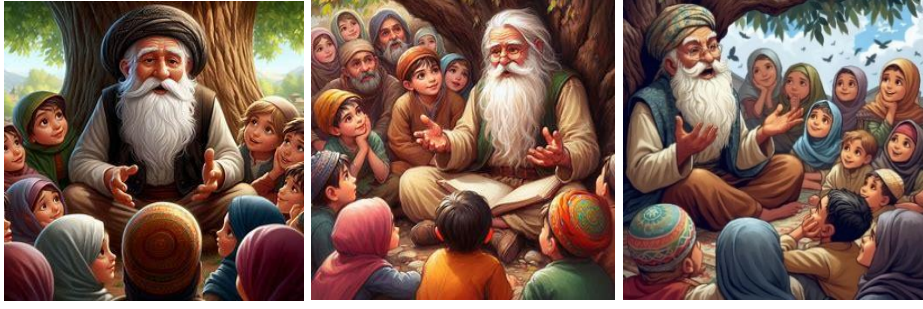
### Dede Korkut Karakteri Yapay Zekâ Temsilleri:

Dede Korkut destanları, Oğuz Türkleri’nin yaşam tarzını, geleneklerini, inançlarını ve kahramanlık öykülerini anlatmaktadır ve yazınsal metinlerden oluşmaktadır. Mekân ve olaylar gerçeği yansıtsa da özellikle mekân olgusu hayal ürünü olmaktadır. Bu yüzden metinlerden üretilen görsel temsiller çeşitli sanatçılar ve çizerler aracılığı ile üretilip Dede Korkut kitabına görsel temsil oluşturmaktadır. Bu çalışmada modern çağın bize sunduğu yapay teknolojisi kullanılmaktadır. Görsel temsiller konusunda geniş araştırma ağı ile Dede Korkut görsellerini metinlere bağlı kalarak üretmektedir.



**Görsel 8.** Dede Korkut. Sider / painter, yapay zekâ çalışması  
**Prompt:** Dede Korkut, long white beard, Portrait, drawing, Turk

Dede Korkut’un Sider / Painter, yapay zekâ ile üretilmiş portrelerinde “Dede Korkut, long white beard, Portrait, drawing, Turk” propları girilmiştir. Yapay zekâ, Dede Korkut’un sakallı ve sarıklı bilge kişi olarak temsillerini üretmiştir. Kıyafetler o döneme ait temsillerdir. Erkeklerde giyimin önemli kısımlarını gömlek, cübbe ve çuha oluşturmaktadır. Bunun yanında başa takılan şapka çeşitleri ile ayağa giyilen çizmeler Oğuzların giyim-kuşam kültürünü en güzel nitelikte tamamlamaktadırlar (Meydan & Guliyeva, 2020, s. 177). Bu temsillerde de sarık ve cübbe bulunmaktadır.



Görsel 9: Dede Korkut, Microsoft Bing Image Creator yapay zekâ çalışması  
Prompt: Dede Korkut Portre

### Basat'ın Tepegöz'ü Öldürmesi Yapay Zekâ Temsilleri:

“Basat'ın Tepegöz'ü Öldürmesi” hikayesi, *Dede Korkut Hikayeleri*'nin en bilinenlerinden biridir. Hikâye, Oğuz Türkleri'nin yaşadığı dönemde geçmiştir ve aslanların büyüttüğü Basat adında bir kahramanın, babası insan ile annesi periden doğma Tepegöz adındaki bir devi öldürmesini anlatmıştır. Hikâyeye göre, Tepegöz, bir çoban ile peri kızının çocuğu olarak doğmuştur. Ancak, Tepegöz doğduğunda bir canavar olarak dünyaya gelir ve büyüdükçe devasa bir yaratık haline gelir. Tepegöz'ün kafasında sadece bir göz vardır ve bu yüzden ona “Tepegöz” denir (Genç, Kılıç vd., 2014:498). Tepegöz, Oğuz Türkleri'ne büyük zararlar vermiş, her gün birçok hayvan ve insanı yemiştir. Basat, Tepegöz'ün bu zulmüne son vermek için harekete geçmiştir. Tepegöz ile savaşmış ve sonunda onu öldürmeyi başarmıştır. Basat, Tepegöz'ün gözüne kızgın bir şiş saplayarak onu öldürmüş ve halkını bu beladan kurtarmıştır (Genç, Kılıç vd., 2014, s. 498).



Görsel 10. Basat'ın Tepegöz'ü Öldürmesi, Dede Korkut Minyatür, Dede Korkut Kitabı Han'ım Hey, Resimleyen: Bilgehan Kaya.



**Görsel 11.** Basat'ın Tepegöz'ü öldürmesi, yapay zeka çalışması.

**Prompt:** Dede Korkut, Basat's fight with Tepegöz, Oghuz Turk, Mythology, (Dede Korkut, Basat'ın Tepegöz ile dövüşmesi, Oğuz Türkü, Mitoloji)

Oluşturulan görsel temsillerde Tepegözün Türk kültür hikayelerinde/efsanelerinde/ mitlerinde yer alan unsurları barındırmadığı görülmektedir. Tepegöz dünya mitolojisinde olduğu gibi Türk mitolojisinde de tek gözlü olarak görsellenir ve sadece vücut yapısındaki farklılıklar temsilleri birbirinden ayırır. Promptlarda tepegözün "Cyclops" olarak girilmesine rağmen hikaye metinlerine bağlı kalınmadığı görülmektedir. Görseller daha çok mitolojik sentorların (Görsel 11, soldaki görsel) etkisinde kalmıştır. Dede korkut hikayesinde mağarada yaşayan halktan kopmuş dev bir tepegöz söz konusudur. Her ne kadar dede korkut kahramanlarından Azur'un yetiştirmesine rağmen Tepegöz anlatılarda vahşi olarak betimlenmektedir.



**Görsel 12.** Basat'ın Tepegöz'ü öldürmesi, Sider/ Painter yapay zeka çalışması.

**Prompt:** Dede Korkut, Basat's Basat fights and kills Cyclops. Oghuz Turk, Mythology, (Dede Korkut, Basat'ın Tepegöz ile dövüşmesi ve onu öldürmesi, Oğuz Türkü, Mitoloji)

Sider/ Painter yapay zeka çalışmasında (Görsel 12) Tepegöz vahşi bir dev olarak üretilmiştir fakat yine Mythology üretiminde olduğu gibi tüylü ve tek gözlü değildir. Ayrıca Basat'ın tepegözü kızgın şiş ile öldürüldüğü anlatılmaktadır. Bu görsellerde ise Basatın elinde kılıç bulunmaktadır. Uç kısmı Türk kılıçlarını anımsatmaktadır fakat kabza kısmı benzememektedir.

**Boğaç Han'ın Boğa'yı Öldürmesi Yapay Zekâ Temsilleri**

Dirse Han karısından çocuk istemiştir. Karısı da öncelikle sosyal hayatta zorda olanlara iyilik yapılmasını istemiştir ve kocası bu teklifi kabul etmiştir. Zorda olanlara yardım ettikten sonra ellerini havaya kaldırarak dua ederek Tanrı'dan bir çocuk isterler. İstekleri kabul olur ve bir oğlan çocuğu dünyaya gelir (Genç, Kılıç vd., 2014, s. 418).

Dirse Han'ın oğlu 15 yaşına gelir ama törene göre adını alabilmesi için kahramanlık göstermesi gerekmektedir. Bayındır Han'ın adeti üzerine boğayı meydana getirdiler. Üç kişi sağ yanından, üç kişi sol yanından demir zincir ile boğayı tutmuşlardı. Gelip meydanın ortasında koyu verdiler. Dirse Han'ın oğlu ve üç arkadaşı meydana oyun oynuyorlardı. Boğayı saldırdı; çocuklara kaçın dediler. O üç oğlan kaçtı. Dirse Han'ın oğlu kaçmadı (Genç, Kılıç vd., 2014, s. 418). O meydanın ortasında durdu. Boğa da çocuğa doğru koşmaya başladı. Çocuk kaçamayacağını anlayınca boğa ile dövüşe başlar, boğayı gücüyle yenemeyeceğini anlayınca aklını kullanarak bir oyun ile boğayı yener. Oğlan boğanın alnından yumruğunu kafasına vurdu ve boğa sersemledi. Boğa ayak üstünde duramadı, yere yıkıldı. Oğlan bıçağına el attı ve boğanın başını kesti. Oğuz beyleri gelip oğlanın başına toplandılar, onu kutladılar. Dede Korkut gelir, Dirse Han'a

hitaben “senin oğlunun adı Boğaç olsun, adını ben verdim, yaşını Allah versin” der (Genç, Kılıç vd., 2014, s. 419).



**Görsel 12.** “Boğaç Han’ın boğayı yenmesi” Yapay zekâ görsel temsiller. (Soldaki: sider/ painter, sağdaki : Midjourney)

**Prompt:** Bogac khan, punched the huge bull, kills the bull, animated ( Boğaç Han, dev boğayı yumrukladı, boğayı öldürdü).

Boğaç Han’ın Boğayı tek yumruğu ile sersemletmesi ve sonra bıçağı ile öldürmesi anlatılmıştır. Kahramanlık hikayesi zekasını kullanan kahramanın yumruğu ile sersemletmesi üzerinedir. Bu bilgilere bağlı kalması beklenen yapay zekâ temsillerinde birçok eski hikayelerde görsel temsil oluşturmuş kılıç ile öldürme sahnesini canlandırmaktadır. Kılıç ise Türk kültüründe kullanılan temsillerden değildir. Sider/ Painter ile oluşturulan görsel temsilde üç boyut ile desteklenememiştir. Görsellerde yapı bozulmaları bulunmaktadır. Mekân aslına uygundur. Midjourney ile oluşturulan temsilde ise yapı bozumu bulunmamaktadır ve görsel kahraman düşmanını yener temsiline uymaktadır. Fakat mekân açısından Dede Korkut anlatımından uzaktır. Buradan şu sonuç çıkartılabilir. Promtların sade anlaşılır ve net olması gerekmektedir. İstenilenler sıra ile girilmelidir. Dede korkut verilerini gireken mekânsal özellikler girilmediği için temsiller tamamen yapay zekanın üretim sürecine bırakılmıştır.



**Görsel 13.** “Boğaç Han’ın boğayı yenmesi” yapay zekâ görsel temsiller Microsoft Bing İmage Creator.

**Prompt:** Bogac khan, punched the huge bull, kills the bull, animated ( Boğaç Han, dev boğayı yumrukladı, boğayı öldürdü).

Görsel 13’te ise Microsoft Bing İmage Creator aracılığı ile oluşturulan görseller DALL E 3 ile güçlendirilmiştir. Böylelikle tasarımlar daha az hata ile oluşturulmuştur. Görseller fantastik ve ayrıntı konusunda daha ilgi çekicidir. Boğaç Han’ın boğayla olan oarntisal durusu boğaya yumruğu ile vuruşu (görsel 13) boğanın arkaya sendelemesi anlatımlara uymaktadır. Fakat Boğaç Han’ın kıyafeti dönme ve kültüre uymamaktadır. *Dede Korkut Hikayelerinde* kıyafetler genellikle o dönemin Türk toplumunun giyim tarzını yansıtır. Bu giyim tarzı genellikle Orta Asya Türk kültürüne dayanmaktadır. Dede Korkut

Kitabı'nda; cübbe, al kaftan, kömlek, şalvar, sarı tonlu, kürk, kepeneg, cevşen, pilon, atlas, dülbend, yaşmak, nikab, duvak, kuşak, külah, börk, yapuk, küpe, yüzük giyim kuşam isim ve terimleri tespit edilmiştir (Meydan & Guliyeva, 2020, s. 172). Bu kıyafetlerin tasviri yer yer anlatımlarda geçmektedir. Bu anlatımlara bağlı kalarak kahramanın ya da söz edilen bireyin statüsünde belirlenmektedir. Giyim bir yönüyle bireyin yaptığı işi (savaşçı, din adamı, tacir, çoban vs.) dolayısıyla statüsünü, diğer yanıyla da ekonomik durumunu ve cinsiyetini ortaya koymaktadır (Meydan & Guliyeva, 2020, s. 170).

### Avantaj ve Dezavantajlar

Yapay zekâ ile üretilen görsellerde otomasyon avantajı vardır; tekrarlayan görevleri otomatikleştirebilir ve zamandan tasarruf sağlar , gerçek (ya da gerçeğe yakın) metinsel bilgiye veri ağları sayesinde ulaşılabilir ve tasarımcısı olmasa bile görseli elde edilebilir. Ayrıca insan hatasını azaltır ya da insan hatalarını tekrarlamaz. İnsan maliyetlerini ortadan kaldırdığı için karlıdır, operasyonel maliyetleri azaltabilir. Farklı dilleri sentezlediği için uluslararası çalışması verileri görsele dökülebildiği için avantajlıdır. Karar verme yeteneği hızlıdır, büyük miktarda veriyi hızlı bir şekilde analiz edebilir ve veri odaklı kararları verimli bir şekilde verebilir. Yapay zekâ sistemleri, ara vermeden sürekli olarak (7/24) çalışabilir ve bu da üretkenliğin artmasına yol açar. Problem çözme konusunda insandan daha hızlıdır. İnsanların çözmesi zor olabilecek karmaşık sorunları ele alabilir.

Dezavantajı ise kişi görselleri oluşturmak için genellikle büyük miktarda veriyi analiz eder ve işler. Bu veriler, kullanıcıların veya toplumun kişisel bilgilerini içerebilir, ciddi telif hakları oluşturabilir. Yapay zekâ sistemleri genellikle büyük miktarda veriye erişim gerektirir ve bu da gizlilik ve veri güvenliği konusunda endişelere yol açabilir. Anonim bilgiler ve hikayelerin geliş sürecini incelemek zordur. Tasarımcının görsele katacağı estetik kaygı göz ardı edilmiş olacaktır. Yaratıcılık yapay zekada ikinci plandadır. Sanat ve tasarım ürünlerinde insan düşüncesi daha tercih edilir. Yapay zekâ aynı tekrarları yaptığı için zaman içinde monoton yapıda iş üretir. Yaratıcılık eksikliğine yol açabilir. Yapay zekada bilgilerin bir araya getirilmesi söz konusu olduğu için özgünlük ve yenilik gerektiren görevlerde zorlanabilir. Yapay zekaya dolayısı ile teknolojiye güvenme (aşırı güvenmek), insanların yapay zekâ yardımı olmadan görevleri yerine getirmekte zorlanabileceği bağımlılık sorunlarına yol açabilir. Yapay zekâ kararları, algoritmalarındaki önyargılar veya yapay zekâ eylemlerinin beklenmeyen sonuçları gibi etik ikilemlere ve etik sorunlara yol açabilir. Genel olarak, yapay zekâ verimlilik ve karar alma açısından önemli faydalar sunarken, yaygın olarak benimsenmesinde olası dezavantajlarını ve etik etkilerini ele almak için dikkatli bir değerlendirme yapılması gerekir. Yapay zekanın uygulamasında yeterince veri yoksa iyi sonuç alınamayabilir.

### Sonuç ve Öneriler

Araştırma yapılacak metinler İngilizce gibi evrensel dillerde yazıldı ise ve veri tabanı geniş bir yapay zekâ uygulamasında taratıldı ise sonuç gerçeğe yakın çıkmaktadır. Araştırmada yapay zekanın geniş araştırma ağı ile metinsel bilgilere bağlı kaldığı ve kısa sürede seçenekli görsel temsiller sunduğu sonucuna ulaşılmıştır. Sadece bazı yöresel yerler ve nesnelere (kıyafet isimleri, yer isimleri, deyimler...) veri tabanında tanımlı olmadığı için daha modern objeler ile görselleştirilmiştir. Örneğin; Basat'ın tepegözü öldürmesi hikayesinde "basat ateşli şişi tepegöze saplar" cümlesinde şiş kelimesinin yerine ince bir kılıç görselini getirmiştir. Bir diğer unsur yaratıcılık ve eser kalitesindeki etik sorundur. Yapay zekâ temsilleri sanat eseri niteliği taşıyan alanlarda kullanımı avantaj ve dezavantaj kısmında iletildiği gibi etik sorunlar vermektedir. Örneğin dönemin kıyafetleri Türk Kültür örf ve adetlerine göre olması beklenmektedir. Bu giyim tarzları,

*Dede Korkut Hikayelerinde* geçen karakterlerin ve olayların geçtiği dönemin ve coğrafyanın kültürel özelliklerini yansıtmak için önemli bir rol oynar. Fakat yine iyi tasarlanmamış promtlar dönemin akışını ve mekân- zaman ilişkisinde sapmalar yaratabilir. Kullanım alanlarına göre değişiklik yapılmak istense de Dede Korkut gibi spesifik özellikler taşıyan hikayeler değiştirilemeyecek unsurlar barındırır. Araştırmada Boğaç Han'ın boğayı yenmesi hikayesinde, promptlar yapay zekada oluşturulurken “Bogac khan, punched the huge bull, kills the bull, animated (Boğaç Han, dev boğayı yumrukladı, boğayı öldürdü)” olarak net bir bilgi girilmesine karşı, Boğaç Han'ın elinde kılıç tutan görsel temsil (bk. görsel 12) üretilmiştir. Boğaç Han'ın hikâyeye konu olan kahramanlığı boğayı yumruğu ile sersemletmesidir. Kahramanların öldürme eylemlerini kılıç ile yapar genellemesini yapay zekâ temsillerinde de görmekteyiz. Verilen promptların yapay zekâ ile oluşturulmasında alınan bilgi havuzunda benzer hikayelere sahip metinlerden beslenmesi olarak bunu açıklayabiliriz. Sonuç olarak önemli değere sahip metinlere yapay zekâ üretilirken ve temsilleri kullanılırken hikâyenin/metnin yapısını bozmamak gerekmektedir. Kullanım alanı metinlere ek olarak blog, dergi, broşür gibi görselin sadece dekoratif kullanıldığı temsiller şeklinde ise yapay zekanın maliyet ve zaman açısından katkısı iyi yönde düşünülebilir. Fakat “Dede Korkut” kitaplarında metinsel bilgilerin desteği hatta anlatımda hataları kabul edemeyecek unsurları betimleyecek ise yapay zekanın promptlarının iyi tasarlanması gerekmektedir. Titizlikle yapılmamış yapay zekâ uygulamaları metinsel bilgide sapmalara neden olabilir. Yapay zekanın hızla geliştiği düşünülürse, kullanımındaki avantaj ve dezavantajlarını zaman gösterecektir.

### Kaynakça

- Arslan, K. (2020). Eğitimde yapay zekâ ve uygulamaları. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 11(1), 71-88.
- Benj, E. (2024), *How to create synthetic ai art with midjourney*. Available at: <https://topteknews.net/how-tocreate-synthetic-ai-art-with-midjourneys148779.html>. [Erişim Tarihi: 2.07.2024 ]
- Brown, T. B., Mann, B., Ryder, N., Subbiah, M., Kaplan, J., Dhariwal, P. ve Amodei, D. (2020). *Language models are few-shot learners*. arXiv preprint arXiv:2005.14165.
- Celil, F. (2022). Potestar ve törensel imago: Kitap-ı Dede Korkut metninin araştırılması üzerine. *Trk Dergisi*, 3(1), 58-71.
- Character Reference (2024). <https://docs.midjourney.com/docs/character-reference>. [Erişim Tarihi: 1.07.2024 ].
- David H, (2024). *Midjourney*. <https://www.midjourney.com/> [Erişim Tarihi: 1.07.2024].
- Dede Korkut Heykeli. *Tarih ve arkeoloji: Türkmenistan'dan Atalarımızın heykelleri (Tarihvearkeoloji.Blogspot.Com)*. [Erişim Tarihi: 26.08.2024 ].
- Dede Korkut Hikayeleri. [https://books.google.com.tr/books/about/Dede\\_Korkut\\_Hikayeleri.html?id=WhReDwAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.com.tr/books/about/Dede_Korkut_Hikayeleri.html?id=WhReDwAAQBAJ&redir_esc=y). [Erişim Tarihi: 26.08.2024 ].
- Doğan, Ö. (2023). Dede Korkut hikâyeleri ve Oğuz Kağan destanlarında geçen tabiatüstü unsurların mukeyesli incelenmesi. *Bayterek Uluslararası Akademik Araştırmalar Dergisi*, 6(1), 245-262.
- Ekici, M. (1995). *Dede Korkut hikâyeleri tesiri ile teşekkül eden halk hikâyeleri*. Ankara: AKM Yayınları.



- Ekici, M. (2019). 13. Dede Korkut destanı: Salur Kazan'ın yedi başlı ejderhayı öldürmesi boyunu beyan eder hanım hey!. *Milli Folklor*, 16 (122), 5-13.
- Ergin, M. (2009). *Dede Korkut kitabı-1*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Genç, D. (2020). Dede Korkut'un Türkistan/ Türkmen sahra nüshasında yer alan kültürel unsurlar. *Çeşm-i Cihan: Tarih Kültür ve Sanat Araştırmaları Dergisi*, 7(1), 88-100.
- Genç, İ., Kılıç A. ve Aksoyak, İ. H. (2014). *Dede Korkut kitabı han'ım hey*. C. 1. Ankara: TOBB Özyurt Matbaacılık.
- Göçer, F. (2022). Kültürün iletişimsel arketipleri olarak mitler ve sembollerin toplumsal büyüğü üzerine bir değerlendirme. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(1), 21-31.
- Grimley, B. (2015). *What is neurolinguistics programming, (NLP)? The development of a grounded theory of neuro-linguistic programming within an action research journey*. [http://www.achieving-lives.co.uk/files/Files/final%20dissertation%20v66%2012\\_12\\_2015%20for%20Viva%20on%2021\\_12\\_2015%20with%20corrections%20v66.pdf](http://www.achieving-lives.co.uk/files/Files/final%20dissertation%20v66%2012_12_2015%20for%20Viva%20on%2021_12_2015%20with%20corrections%20v66.pdf) [Erişim Tarihi: 1.07.2024].
- Gülensoy, T. (2019). *Dede Korkut Kitabı. Dil Araştırmaları*, 13(25), 230-260.
- Hakkoymaz, S., ve Uygun, N. (2017). *Dede Korkut Hikâyelerindeki üstün yetenekli çocuklar. Eğitim Kuram ve Uygulama Araştırmaları Dergisi*, 3(2), 22-34.
- Kaya, F. (2013). Kamal Abdulla mitten yazıya veya Gizli Dede Korkut aktaran: Dr. Ali Duymaz. *Balikesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 16(29), 365-368.
- Meydan C., ve Guliyeva, M., (2020). Oğuz Türklerinde giyim kuşam: Dede Korkut örneği. *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, 3(5), 169-191.
- Nidhin K, (2024). *Midjournery - ai art generator*. <https://levelup.gitconnected.com/midjourneryai-art-generator-a73eb8188a8c>, [Erişim Tarihi:1.07.2024].
- Özdemir, H. (2003). Dede Korkut'un kişiliği ile ilgili efsaneler. *Türkoloji Dergisi*, 16(2), 23-33.
- Özçelik, S. (2017). Sözlü edebiyat ürünü yazmaların edisyon kritik yöntemi ile okunması: Dede Korkut örneği. *Türk Dili Araştırmaları Yıllığı-Belleten*, 65(1), 91-104.
- Özkartal, M. (2009). *İlköğretim sanat etkinlikleri dersinde Dede Korkut Destanı'nın milli değerlerin kazanılmasına etkisi*. [doktora tezi]. Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Özkartal, M. (2012). Türk destanlarında hayvan sembolizmine genel bir bakış (Dede Korkut kitabı'ndan örnekler). *Milli Folklor*, 24(94), 58-71.
- Pehlivan, G. (2015). Dede Korkut Kitabı'nın Dresden ve Vatikan nüshalarının müstensihlerinin karşılaştırılması. *Türk Dünyası Dil ve Edebiyat Dergisi*, (40), 147-171.
- Pehlivan, G. (2015). *Dede Korkut Kitabı'nda yapı, ideoloji ve yaratım*. Ankara: Ötüken Neşriyat.
- Pelvanoğlu, E. (2016). Dede Korkut Kitabı'nda yapı, ideoloji ve yaratım: Dresden ve Vatikan nüshalarının mukayeseli bir incelemesi. *Yeditepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 5(7), 29-32.

- Prompt'lar (2024). <https://docs.midjourney.com/docs/prompts-2>. [Erişim Tarihi: 1.07.2024].
- Russell, S., J. & Norvig, P. (2021). *Artificial Intelligence: A Modern Approach* (4th ed.). Hoboken: Pearson.
- Topcu, M. (2024). Dirse Han Oğlu Boğaç Han hikâyesini sembolik yaklaşımla okuma. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 23(90), 561-578.
- Tezcan, S. ve Boeschoten, H. (2001). *Dede Korkut Oğuznameleri*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Topcu, M. (2024). Dirse Han Oğlu Boğaç Han Hikâyesini Sembolik Yaklaşımla Okuma. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 23(90), 561-578.
- Türkmenistan 50 Manat.  
[https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:50\\_manat.\\_T%C3%BCrkmenistan,\\_2009\\_a.jpg](https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:50_manat._T%C3%BCrkmenistan,_2009_a.jpg). [Erişim Tarihi: 26.08.2024 ]
- Uçkun, R. (2015). Dede Korkut Kitabında erginlenme ve bireyleşme sürecinde sınama motifinin işlevi. *Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi*, 15(2), 29-42.
- Unita, (2024). *Midjourney*. <https://unita.co/communities/midjourney/>, [Erişim Tarihi: 1.07.2024].
- Yetkin, G. B. (2022). Rus araştırmalarında ve çalışmalarında Oğuzların kahramansı efsanesi Dedem Korkut destanı. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (48), 254-263.
- Yıldırım, B. (2024). Yapay zekâ sanatının doğal ve yapay kavramına tarihsel süreçte etkisi. *Felsefe Dünyası*, (79), 280-306.
- Yıldırım, D. (2022). Dede Korkut'un yeni kolaj tarzı yazması Hocali Molla'nın mıdır? *Journal of Old Turkic Studies*, 6(1), 158-208.