



Article Info/Makale Bilgisi

✓Received/Geliş:02.05.2023 ✓Accepted/Kabul:24.07.2023

DOI:10.30794/pausbed.1290986

Research Article/Araştırma Makalesi

Aydemir, M. ve Fetah, V. (2023). "Yapay Zekanın Dijital Hikayeleştirme ve Senaryo Tasarımında Kullanımı: Kısa Film Uygulamalı Bir Araştırma", *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Sayı 58, Denizli, ss. 255-275.

YAPAY ZEKANIN DİJİTAL HİKAYELEŞTİRME VE SENARYO TASARIMINDA KULLANIMI: KISA FİLM UYGULAMALI BİR ARAŞTIRMA

Mustafa AYDEMİR*, Vedat FETAH**

Öz

Yeni medya sistemi, içerik endüstrisinin bilgi ve iletişim teknolojileri ile web tabanlı sistemler üzerinden yayılım gösterdiği ağlar arası etkileşim ve sanal kültürlere eylemlerine karşılık gelmektedir. Ağ toplumunun temel özelliklerini yansıtan kullanıcıların internet tabanlı hareketleri, dijital deneyimlenme alanları olarak sosyal ağlar ve bilişim sistemleriyle uyumluluk göstermektedir. Sanal sistemler, kapsayıcı ve ortak davranış eylemlerinin hızla yayılım sağladığı yirmi birinci yüzyılda, iletişim ekseninde köklü dönüşümler yaratmaktadır. Yapay zekâ; yazılı, görsel-işitsel ve insan-makine etkileşimine kaynaklık eden sistemlerde hata faktörünün azaltılmasını sağlayan teknolojik sistemler bütünüdür. Yapay zekâ uygulama araçları ise sanal etkileşim ve dijitalleşme süreçlerinde içeriğin tasarlanması ve dolaşım kazanmasında anahtar bir rol üstlenmektedir. Siber fiziksel sistemler, ağ ve bulut tabanlı uygulamalar ile hipergerçeklik ve fütüristik alanlarda yapay zekanın enformasyon akış süreçlerinde de hızlandırıcı işlevleri bulunmaktadır. Yeni medyanın önemli bir ögesi olarak tanımlanan içerik ortamlarının şekillenmesinde son yıllarda yapay zekâ uygulamalarından sıklıkla yararlanılmaktadır. Bunun dışında çevrimiçi haber yazımı ile dijital hikayeleştirme gibi insanın entelektüel ve kültürel seviyesini belirten alanda hikayeleştirme pratiklerini destekleyen yapay zekâ, içerik yönetimi politikalarını da dönüştürmektedir. Yapay zekâ üzerinden senaryo yazılması, farklı biçimlerde ürünlerin oluşturulması noktasında çoklu anlatı katmanlarının test edildiği makine öğrenmesi sistemiyle bağlantılı deneysel çalışmalar gerçekleştirilmektedir. Bu çalışmada dijital hikayeleştirme ve senaryo yazımı konusunda derin öğrenme teknikleriyle, üç farklı yapay zekâ uygulaması üzerinden dört aşamalı bir metin yönergesi ölçütüyle bir proje çalışması yapılmıştır. Yapay zekâ tabanlı bu uygulamada, senaryo öyküsü, yedi sahneli diyalektik bir senaryo ile ilk aşamada metin yazımı gerçekleştirilmiş, ardından metin içeriğinin yazılım kodu dönüştürülmüş ve içeriğinin başarılı bir görsel örneği çıkarılmıştır.

Anahtar kelimeler: *Yeni Medya, Yapay Zekâ, Chat GPT, Dijital Hikayeleştirme, İçerik Endüstrisi.*

THE USE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN DIGITAL STORYTELLING AND SCENARIO DESIGN: A SHORT FILM APPLIED RESEARCH

Abstract

The new media system corresponds to the inter-network interaction and virtual deculturation actions that the content industry spreads through information and communication technologies and web-based systems. Internet-based movements of users, which reflect the basic characteristics of the network society, are compatible with social networks and information systems as areas of digital experience. Virtual systems are creating radical transformations in the communication axis in the twenty-first century, when inclusive and common behavioral actions are spreading rapidly. Artificial intelligence is a set of technological systems that enable the reduction of error factor in written, audio-visual and human-machine interaction systems. Artificial intelligence application tools, on the other hand, play a key role in the design and circulation of content in the processes of virtual interaction and digitalization. With cyber physical systems, network and cloud-based applications,

*Dr. Bağımsız Araştırmacı, Ege Üniversitesi, Uluslararası Bilgisayar Enstitüsü, İZMİR.

e-posta: dr.mustafa.aydemir@gmail.com (<https://orcid.org/0000-0001-9414-4053>)

**Siber Güvenlik Uzmanı, Ege Üniversitesi, Bilgi İşlem Daire Başkanlığı, Güvenlik Yönetim Birimi, İZMİR.

e-posta: vedat.fetah@ege.edu.tr (<https://orcid.org/0000-0001-9196-1875>)

artificial intelligence also has accelerator functions in information flow processes in hyperreality and futuristic areas. Artificial intelligence applications have been frequently used in recent years in the shaping of content environments, which are defined as an important element of new media. In addition, artificial intelligence, which supports storytelling practices in areas that indicate the intellectual and cultural level of a person, such as online news writing and digital storytelling, is also transforming content management policies. Experimental studies are carried out in connection with the machine learning system, in which multiple narrative layers are tested at the point of writing scenarios through artificial intelligence and creating products in different forms. In this study, a project study was conducted with deep learning techniques in digital storytelling and scriptwriting, with a four-stage text directive criteria through three different artificial intelligence applications. In this artificial intelligence-based application, text writing was performed at the first stage with a scenario story, a seven-scene dialectical scenario, then the software code of the text content was converted and a successful visual sample of the content was extracted.

Keywords: *New Media, Artificial Intelligence, Chat GPT, Digital Storytelling, Content Industry.*

GİRİŞ

Günümüzde bilgi ve iletişim teknolojilerinin hızlı yayılım gösterdiği postmodern medya alanı toplumsal dinamikleri önemli ölçekte değiştirmektedir. Bu değişimin anahtar unsurlarından biri olan enformasyon akışı, toplumsal düzlemde ağ tabanlı uygulamalar ekseninde toplumsal yapıyı da dönüştürmektedir. Ağ toplumu olarak tanımlanan ve sanal mecralar üzerinden dijitalleşen yapı içerisinde platformlar üzerinden içeriklere özgü akışlarla iletişim kavramı hızlı ve etkili bir modelde inşa edilir hale gelmektedir.

Ağ toplumunda farklı coğrafyalardaki insanların zaman ve mekân sınırı olmaksızın veri aktarımı yapabilmesi ve erişim sağladığı enformatik araçlar üzerinden farklı gruplara da dağıtılmasıyla daha geniş bir kitleye iletiler ulaştırılabilmektedir. Bu noktada önemli bir ayrıntı olarak etkileşimli iletişimin göstergesi olarak geribildirimde bulunması, çift yönlü ya da ikili iletişim sağlanabilmesi bilginin doğru yönetimini de sağlayabilmektedir. Veri yönetimi ve bağlı içeriklerin merkeziyetsiz bir biçimde erişime açılması, esnek ve kapsamlı bir iletişim ortamı sağlamaktadır.

Dijital çağın medya alanında yeni mecralar ve platformlar üzerinden kurduğu iletişim biçimleri, medya algısını ve kültürünü de değiştirmektedir. Yeni teknolojileri, yeni bir etkileşim ve paylaşım sistemine bağlı gelişim gösterdiğinden yorumlama ve değerlendirme düzeylerinde etik alanlara karşı duyarlılık sağlayabilmektedir. Yeni medya araçları da bu kapsamda özellikle yeni bilgi kaynaklarına erişim sağlama ve eğitim eksenli kişiselleştirilmiş çevrimiçi öğrenme platformları, bu süreçleri sanal imajlar ve kimlikler üzerinden fırsata dönüştürebilmektedir. Dijital dünyada bilgisayar ve diğer araçlar ile internet tabanlı uygulamalar, insanların benlik algısının değişmesi, kendini ifade etme ve özgüven tasarımı konusunda sosyo-psikolojik eşğin aşılmasını da sağlayabilmektedir.

İnternet ve dijital çağın gelişmesiyle birlikte insanlar artık sanal kimlikler oluşturma seçeneklerine erişebilmektedir. Sanal kimlikler, insanların internet ortamında kendilerini farklı şekillerde ifade etmelerini ve sosyalleşmelerini de olanaklı hale getirmektedir. Sanal kimlikler kişinin gerçek ya da kurgusal kimliği olabilmekte ve farklı kullanıcı adı ve görselleştirilen (avatar, profil fotoğrafı gibi) araçlarla sanal sosyal kurabilmelerine hususunda gerekli altyapıyı da sağlayabilmektedir. Sanal kimlikler özellikle sosyal medya araçları üzerinden anonim bir şekilde aktif olabilme imkânı da oluşturabilmektedir.

Dijital ağlarda yeni iletişim kaynaklarına duyulan ihtiyaçlara ek olarak yeni anlatım biçimlerine yeni teknolojiler üzerinden erişim sağlama düşüncesi, yeni medya araçlarını dinamik hale getirirken yapay zekâ gibi yenilikçi sistemlerin de etkinlik sahasını geliştirebilmektedir. Farklı alanlarda ve düzeylerde sunulan bu araçlar özellikle son yıllarda içerik oluşturma ve elektronik öğrenme süreçlerinde kullanılmaktadır. Yapay zekâ teknolojisi kullanılarak yapılan uygulamalar içerisinde medya endüstrisinde görsel-işitsel içerikleri tanımlayan metin yazarlığı ve filmler yer almaktadır.

Bu uygulamalar içerisinde deneysel ölçekte yapılan ve yenilikçi sistemlerin bir yansıması olan kısa film senaryoları, birçok farklı araştırma yöntemi kullanılarak gerçekleştirilebilmektedir. Örneğin NLP teknolojileri, veri setleri ve yapay zekâ modelleri, bu alandaki gelişmelere öncülük etmektedir. Bu teknolojilerin kullanımıyla birlikte, kısa film senaryolarının daha çeşitli ve ilgi çekici hale getirilmesi mümkün olmaktadır. Bununla birlikte, yapay zekâ teknolojilerinin kullanımında, etik ve estetik konuları da ön plana çıkmaktadır. Bu nedenle, yapay zekâ kullanımı ile oluşturulan kısa film senaryolarının bu ekseninde değerlendirilmesi ve incelenmesi gerekmektedir.

Yapay zekâ teknolojisi kullanılarak oluşturulan senaryoların kalitesi ve orijinalliği de ayrıca önem taşımaktadır. Bu nedenle, yapay zekâ teknolojisi kullanılarak oluşturulan senaryoların ayrıca değerlendirilmesi ve incelenmesi sistemin son durumunu izleyebilmek ve analiz edebilmek adına önemli veri çıktıları oluşturabilmektedir.

Sanat alanı, anlam inşası ve anlatı dizgesi içinde teknolojik ve kültürel etkileşimler neticesinde büyük dönüşümler geçirmektedir. Günümüzde bireylerin tasarlama ve kitlelere aktarım mezyetleri, teknik akıl ve insan-makine etkileşimine kaynaklık eden çeşitli uygulamalar ve mekanik sistemlerle güncellenmektedir. Sanat formunun estetize edilmesi, onun estetik değerlerinin vurgulanması ve sanatsal deneyimin güzelliği, duyuşsal keyif ve anlam arayışıyla zenginleştirilmesidir. Sanat formunu estetize etmek için yaratıcı fikirlerin yanı sıra, görselliğin farklı yöntemleri de sıklıkla tercih edilmektedir. Estetik değerleri vurgulamak için renkler, şekiller, kompozisyonlar ve denge gibi görsel unsurlardan sıklıkla yararlanılmaktadır.

Görsel düzenleme, sanat eserinin görsel etkisini artırırken, izleyiciye estetik bir deneyim sunabilmektedir. Sesli sanatlar, müzik, sesli şiir veya ses tasarımları aracılığıyla estetik değerleri ifade edebilmek için ritim, melodi, harmoni, tempo ve ses efektleri gibi unsurların seçici kullanımıyla sanat eserinin duyuşsal veya estetik etkisini artırabilmek adına işitsel düzenlemeler yapılmaktadır. Sanat, bir hikaye anlatma veya anlam aktarma aracı olarak kullanılabilir. Estetik değerler, sanat eserinin içerdiği hikaye veya anlatının derinliği, duyuşsal yoğunluğu ve izleyicide uyandırdığı düşünsel etkilerle ilişkilendirilebilmektedir. Sanatçılar, estetik değeri artırmak için yaratıcı ve inovatif yaklaşımlar kullanabilirler. Yeni teknikler, malzemeler veya sanatsal formların keşfedilmesi, estetik deneyimi geliştirebilmekte ve izleyicide merak uyandırabilmektedir. Sanat alanı temelde izleyici ile duyuşsal veya düşünsel bir bağlantı kurma amacı taşımaktadır. Estetik değerler, izleyicide derin duyuşsal tepkiler uyandırabilir veya düşünsel bir keşif ve sorgulama süreci başlatabilmektedir.

Bu noktada eser alanı, genel niteliği itibarıyla toplumsal, politik, felsefi veya kişisel konuları ele alabilmektedir. Bağlamsal düzeyde içerik ve anlamın derinliği, sanat eserinin estetik değerini etkilemektedir. İzleyicide bir anlam arayışı veya düşünsel bir etki uyandırabilen içerikler, estetik deneyimi zenginleştirebilmektedir. Sanatın estetik değeri, izleyici ya da takipçisiyle etkileşim kurabilme yeteneğiyle de ilişkilidir. İzleyicinin katılımı, sanat eserinin deneyimsel boyutunu artırabilir ve estetik deneyimi daha etkileyici hale getirebilir. Bu yöntemler, sanat formunun estetize edilmesine katkıda bulunabilir. Ancak estetik değerler ve estetik deneyim, kişiden kişiye değişebilir ve farklı sanat eserleri veya sanat formları üzerinde tasarımın sosyal nitelik taşıması nedeniyle sosyolojik, psikolojik ve felsefi ard alanının da nasıl inşa edildiği sıklıkla incelenmektedir.

Sanat alanının temelini oluşturan “töz” kavramı arasında bir ilişki bulunmaktadır. Töz, varlığın içsel özü veya temel varlık anlamına gelir. Bu kavram, felsefede ve metafizikte tartışılan bir konudur. Sanatın toplumun beşeri yapısı dışında güncel teknolojik sistemler ve sanal fiziksel uzamlarda bulunduğu teknik karşılıklar, sanatın gerçeklik ve dijitallik noktasındaki ilişkisini bir yönüyle netameli hale de getirebilmektedir. Sanat, insanların içsel dünyasını ifade etme, duyuşlarını aktarma ve düşüncelerini iletişim kurma amacı taşır. Sanatçılar, yaratıcılıklarını kullanarak sanat eserleri oluştururken, bu eserlerde genellikle içsel deneyimlerini, düşüncelerini veya varlıkla ilgili özsel soruları yansıtabilmektedir. Sanatçılar, sanat eserleri aracılığıyla varlık ve insanın temel özünü anlamaya, ifade etmeye veya keşfetmeye çalışabilmektedirler.

Sanatın töz ve estetik yapısını irdeleyen çalışmalar arasında yer alan Aristo (2009), “Poetika” adlı eserinde antik Yunan tiyatrosu ve edebiyatıyla ilgili önemli bir yapıttır. Bu eser, edebiyatın temel ilkelerini, tragedyanın özelliklerini ve dramatik yapıyı incelemektedir. Bu eser, Aristoteles’in tragedya ve epik şiir gibi edebi formları analiz ederken, edebiyatın amacını ve etkisini anlamaya çalışır. Eserde, edebi eserlerin yapısı, karakterlerin rolü, hikayenin düzeni, dilin kullanımı ve katharsis (duyuşsal temizlik) gibi kavramlar üzerinde durulmaktadır.

Martin Heidegger’in “The Origin of the Work of Art” adlı eserinde ise sanat eserinin kökeni ve varoluşsal önemi üzerine bir felsefi inceleme yapılmaktadır. Bu eserde töz (varlık) kavramı, Heidegger’in varoluş felsefesi ve felsefi estetik çerçevesinde ele alınmaktadır. Heidegger, sanat eserinin varoluşsal boyutunu vurgulayarak, töz (varlık) kavramını sanatın kökeninde keşfetmeye çalışır. Sanat eseri, Heidegger’e göre, gerçek varoluşun bir ifadesi ve açığa çıkışının bir aracıdır. Sanat eserinin özünü anlamak için “Aletheia” (gerçeklik) ve “Poeisis” (yaratma) kavramlarına odaklanır. Sanat eseri, gerçekliğin ortaya çıkması ve açığa çıkması için bir yol sunmaktadır. Heidegger, sanat eserini bir gerçeklik alanı olarak görür ve sanatın varoluşsal bir anlam taşıdığını savunur. Sanat eseri, izleyiciyi

varlıkla ilişkisinde derin bir düşünsel ve duygusal deneyime yönlendirir. “Töz” kavramı, Heidegger’in varoluş felsefesi bağlamında, sanat eserinin özü ve varlıkla ilişkisi üzerinde düşünülerek incelenir. Heidegger’in felsefi estetik yaklaşımı, sanatın varoluşsal bir anlamı ve açığa çıkışı temsil ettiği düşüncesine dayanır. Bu bağlamda, töz kavramı sanat eserinin doğasını ve anlamını anlamak için merkezi bir noktadır.

Merleau-Ponty (1964) sanat ve algı arasındaki ilişkiyi incelediği makalesinde, 20. yüzyıl fenomenoloji felsefesi çerçevesinde sanat eserlerinin algılanması ve anlaşılmasını ele almaktadır. Merleau-Ponty, sanat eserlerini algılamada göz ve zihin arasındaki etkileşimi araştırırken, sanat eserlerini sadece görsel nesnelere olarak değil, aynı zamanda zihin ve algının etkileşimiyle anlaşılabilir fenomenler olarak ele almaktadır. Merleau-Ponty, sanat eserlerinin algılanmasında görsel duyuların yanı sıra diğer duyu deneyimlerinin de rol oynadığını vurgulamaktadır.

Sanat eserlerinin izleyiciyle etkileşimi, zamanda ilerler ve izleyicinin bedensel varoluşuyla bağlantılıdır. Bu nedenle, sanat eserlerinin anlamı ve etkisi, izleyicinin zamansal, bedensel ve duygusal deneyimlerine dayanır. Sanatın toplumsal yapıda yarattığı bilinç ile felsefi nitelikler Töz kavramıyla ilişkilendirildiğinde, sanat eserleri insanın içsel özünü veya temel varlığını yansıtabilmektedir. Sanat, insanın duygusal, zihinsel veya ruhsal yanlarını ifade ederek tözün izlerini taşıyabilir. Sanat eserleri, içsel bir anlam veya derinlik sunarak, izleyiciye varlıkla ilgili soruları sorgulama veya içsel bir bağlantı kurma fırsatı verebildiği de sıklıkla dile getirilmektedir.

Sanat eserleri, özgün bir ifadeyle ortaya çıkar ve sanatçının iç dünyasının veya yaratıcılığının bir ürünüdür. Arthur C. Danto, çalışmalarında sanatın özünü ve işlevini sorgular. Sanat eserlerinin nasıl anlam kazandığını ve neden sanat olarak değerlendirildiğini araştırır. Danto, “sanat” teriminin tanımı ve sınırları üzerinde yoğunlaşırken, sanat eserlerinin diğer nesnelere nasıl ayrıştığını konusunda, “sanat dünyası” (1981) kavramını ortaya atarken sanat eserinin anlamının, onu bir sanat eseri olarak kabul eden izleyicinin algısına dayandığını da savunmaktadır. Algılama, bu yönüyle sanat eserinin mevcut formlarının ötesine geçerek, izleyiciyle duygusal bir etkileşim ve deneyim oluşturmaktadır. Sanat eserlerinin kendilerinin de birer töz olduğu bu bağlamda düşünülebilmektedir.

Goodman ise farklı sanat formlarının sembolik dilini inceleyerek, estetik deneyimi ve yaratıcı ifadeyi anlamlandırmayı amaçlar. Eserinde, resim, müzik, şiir ve mimari gibi farklı sanat formlarının sembolik özelliklerini ve estetik değerlerini tartışır. Örneğin “Sanatın Dili” adlı çalışmada Goodman (1968) sembollerin nasıl anlam kazandığını, nasıl kullanıldığını ve sanatın sembolik ifadelerle nasıl etkileşimde bulunduğunu açıklar. Goodman, sanat eserlerinin dil benzeri yapılarını keşfederken, sembollerin bağlamsal, kültürel ve tarihsel faktörlerle nasıl ilişkilendiğini ele almaktadır. Sanatın postmodern üretim süreçlerinde etkili olan bir üretim alanı olan teknolojik sistemlerin yapay zeka ve makine öğrenmesi gibi mecralarla şekillenmesi konusunda odaklanan Ardatürk, (2022) felsefi ve tözsel düzlemde üretimlerin zanaat ve zanaatkarlık noktasında şekillendiğini ileri sürerken, yazılım sahası ve zanaat icrası üzerinden katılımlı gözlemler gerçekleştirerek bu süreçleri analiz etmektedir.

Sanat eserleri bir varlık veya töz olarak kabul edilebilir. Ancak, sanat ve töz kavramı üzerine farklı felsefi ve estetik yaklaşımlar bulunmaktadır. Her sanat eseri veya sanatçının işi, töz kavramıyla ilişkilendirilmeyebilir ve bu ilişki, sanatın amaçlarına, içeriğine ve yaratıcısının niyetlerine bağlı olarak değişebilir. Zihnin tasarimsal yapısıyla içeriğin sunum pratikleri estetik değerler ve anlatı biçimleriyle görselleştirme politikaları gerçeklik alanında sanallaşan gerçeklik alanlarının temsil yetenekleriyle de bağlantılı hale gelebilmektedir.

1. LİTERATÜR TARAMASI

Dijitalleşen dünyada anlatım ve öyküleme konusu da köklü değişim geçirmektedir. Sanal dünyada enformasyon akışını sağlamak, küresel medya içerikleri üzerinden eğitim ve deneyimleme alanları oluşturmak önemli stratejik eylemler olarak kabul edilmektedir. Bireylerin dijital dünyaya uyumlu olma ve yeni medya kavramı üzerinden inşa edilen içerik kültürü, hikâye oluşturma, anlatma ve içeriği anlamlandırma konusunda son yıllarda dijital hikâye kavramını da kuramsal ölçekte biçimlendirmektedir.

Bu konuda literatür ve alanyazın araştırmalarına bakıldığında özellikle yeni teknolojilerinin gündelik yaşam üzerinde baskın yapısı öğrenme biçimleri ve kültürü (Hess,2014; Papadopoulou ve Vlachos, 2014) öğrencilerde motivasyon sağlama (Hung vd.,2012; Keller ve Suzuki, 2004) akademik başarı (Yang ve Wu,2012), sosyal davranış (Chang,2017), göstergebilimsel süreçler (Merritt,2006) ile benlik gelişimi ve çoklu öğrenme (Kortegast ve Davis,

2017) gibi çeşitli alanlarda incelendiği anlaşılmaktadır. Buna göre aşağıda yer alan Tablo 1’de görüldüğü üzere *Dijital Hikayelerin Uygulanma Tipolojileri ve Öge Yapıları* konusunda çeşitli sınıflandırmalar ve anlamlandırılmış veri kümelerinin tasnif edildiği anlaşılmaktadır.

Tablo 1: Dijital Hikayelerin Uygulama Tipolojileri ve Öge Yapıları

Dijital Hikayeleştirme	Hikayeleştirme Uygulama Tipolojileri	Öge Sayısı
Meadows (2003)	“Kısa multimedya hikayeler, düşük maliyet, doğrusal olmayan düzenleme, internet tabanlılık”	4
Robin (2008a)	“Kişisel Anlatılar, Tarihsel Temalar, Olaylar ve Bilgi Veren veya Eğiten Hikayeler”	3
Lambert (2010)	“Bir Bakış Açısı, Dramatik Bir Soru, Duygusal İçerik, Ekonomi, İlerleme Hızı, Ses Hediyesi, Eşlik Eden Film Müziği”	7
Balaman (2018)	“Üç taslak halinde dijital hikâye özünün yazımı, hikâye taslağı oluşturma, multimedya öğelerini seçmek, sesi kaydetmek, WeVideo uygulamasıyla dijital hikâye oluşturmak, videoların sınıf içinde sunumu, Facebook üzerinden paylaşma ve Facebook üzerinden geribildirim alma”	8
D.T.K. Ng (2022)	Sorgulamaya dayalı öğrenme aşamaları “Yönelim, Kavramsallaştırma, Araştırma, Sonuç, Tartışma”.	5

Literatür içerisinde yapay zekâ ve dijital öyküleme konusunu ele alan çalışmalar arasında Barret (2006) çalışma kapsamında öğrenme ve uygulama üzerinde derinlemesine düşünme olarak ortaya çıkan bir hikâye anlatımı teorisinin yanı sıra öğretmen eğitiminde dijital hikâye anlatımının rolünü incelemiştir. Robin (2008a) bir dizi farklı Dijital Öyküleme türünün ana hatlarını; Kişisel Anlatılar, Tarihsel Temalar ve Olaylar ve Bilgi Veren veya Eğiten Hikayeler olmak üzere üç farklı modelde analiz etmektedir. Baim (2015) dijital hikayeleştirme kavramını yüz yüze dijital öğrenme davranışlarını ölçmek üzere ders kapsamında araştırma alanı olarak belirlenen Mentörlük konusu üzerinden üretilmiş örnek bir video ile kişiselleştirilmiş yüz yüze hikâye anlatımı ile daha az kişisel eşzamansız öğrenme arasındaki uçurumun, öğrencilerin konuyu kavramasını sağlamak için nasıl köprülenebileceğini göstermektedir. Dijital öyküleme konusunu iki aşamalı olarak ele alan Karakoyun ve Kuzu (2016) ilk aşamada Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi bölümü son sınıf öğretmen adaylarına çevrimiçi dijital öyküleme eğitimi verilmiş; ikinci aşamada ise öğretmen adayları “Öğretmenlik Uygulaması” dersi kapsamında ilköğretim öğrencileri ile çevrimiçi dijital öyküleme etkinlikleri gerçekleştirmiştir. Balaban, dijital hikayeleştirme konusunda beş aşamalı olarak sistematize edilen cinsiyete dayalı öyküleme uygulaması üzerinden İngilizce ana dal öğrencilerinin (anlatı) yazma becerileri üzerinde bir etkisinin olup olmadığını ve tedavi türünün deney ve kontrol gruplarının (anlatı) yazma becerilerini farklı şekilde etkileyip etkilemediğini araştırmıştır (Balaban, 2018). Kit Ng vd., ilköğretim öğrencileri arasında yapay zekâ okuryazarlığını geliştirmek için dijital hikâye yazımının genel uygulama pratiklerini analiz etmiştir (Kit Ng, vd., 2022).

Literatür içerisinde yer alan çalışmaların özellikle sosyal medya araçları üzerinden sanal ağlarda kimliklerin inşa edilmesi ve internet mecralarına özgü paylaşım modelleri (fotoğraf, video, reels ve metin gönderisi vb gibi.) konularında incelendiği görülmektedir. Buna göre dijital dünyanın dinamik yapısını gösteren ağ toplumunda, yapay zekâ ve dijital kültürün yeni bir nesnesi olarak dijital hikâye anlatımlarının, anlatı ve hikayeleştirme tasarımı düzeyinde ortak bir dil ve tavır oluşturulmasına katkıda bulunduğu da anlaşılmaktadır.

Yapay zeka ve sinema ilişkisini ele alan çalışmalar arasında yapay zeka tabanlı filmleri, tipolojik yapıları itibarıyla sınıflandıran (Fisher, 2002) 256 film örneği üzerinden bu filmleri “tv dizileri, kısa çizgi filmler, cyborg ve androidler, gerçek yapay zeka ve akılsız olarak” değerlendirmektedir. Per Schelde (1994) ise Androidler veya insanımsı varlıklar, bilim kurgu filmlerinde sıklıkla insanın doğasını, benlik bilincini, duygusal deneyimleri ve bilinç kavramını incelemektedir. J.P. Telotte çalışmasında (1995) bilim kurgu filmlerindeki robotların evrimini ve dönüşümlerini, robotların toplumda nasıl bir rol oynadığını ve insanların yapay zekâyla ilişkisini analiz eder. Kitap, robotların insanlığın yerine geçme, sınırları aşma veya tehlikeli bir güç haline gelme potansiyelini ele alırken; robot temalarının bilim kurgu filmlerindeki politik, etik ve sosyal sorunları nasıl yansıttığını inceler. Robotların insanla olan etkileşimleri, insanın teknolojiye bağımlılığı, insan doğasının sorgulanması ve etik meseleler gibi konuları da analiz etmektedir. Kreider (2002), “AI: Artificial Intelligence” filmi üzerinden yapay zeka ve robotlar aracılığıyla insanlık, ahlaki sorular ve duygusal bağlamın nasıl araştırıldığına odaklanmaktadır.

Çalışma kapsamında filmdeki karakterlerin etkileyici performansları, görsel efektler ve filmdeki temaların derinliği gibi unsurlar değerlendirilmektedir. Wan ve Ren (2021) çalışmalarında, yapay zeka ve makine öğrenme teknolojilerine dayanan anime filmlerindeki yeni görsel ifadeyi incelemektedir. Bu çalışma, yapay zeka ve makine öğrenme algoritmalarının kullanımını, anime filmlerindeki görsel estetik ve ifadeyi dönüştürmek için nasıl uygulandığını araştırmakta olup, yapay zeka ve makine öğrenme tekniklerinin anime filmlerindeki animasyon, karakter tasarımı ve sahne oluşturma gibi görsel unsurlar üzerinde nasıl etkili olduğu da incelenmektedir. Aydemir (2022) ise yapay zeka ve sinema filmi konusunu yapay zeka tarafından senaryosu yazılan ilk film olan "Sunspring" üzerinden sahnelerin söylem düzeylerini ve anlatı yapısını analiz etmektedir. Sinemada yapay zeka konusunu Transhümanizm kavramı üzerinden ele alan Yetkiner ve Özdemir (2022) ise "Mr. Puzzles Wants You to be Less Alive Time" adlı Netflix yapımı bir film üzerinden karakter, nesne ve senaryo özelliklerinin yanı sıra mekan tasarımı da incelenmektedir.

2. DİJİTAL HİKAYELEŞTİRME VE ANLATI

Dijital hikâye ve dijital hikayeleştirme kavramları son yıllarda giderek daha popüler hale gelmektedir. İnternet ve sosyal medya, hikâye anlatımının yeni bir çağını başlatarak, markaların ve kişilerin hikayelerini anlatmaları için benzersiz bir fırsat sunmaktadır. Bu yeni fırsatlar, hikâye anlatımını daha etkili ve yaratıcı hale getirmek için yeni araçlar ve tekniklerin geliştirilmesine yol açmıştır. Dijital hikâye anlatımı, geleneksel hikâye anlatımından farklıdır çünkü birçok farklı medya formatında kullanılabilir. Bu, hikâyenin farklı yönlerini vurgulamak için metnin yanı sıra görsel, işitsel ve hatta dokunsal unsurların da kullanılabilceği anlamına gelir. Bu nedenle, dijital hikâye anlatımı, yaratıcılığın sınırlarını zorlamak ve hikâyenin duygusal etkisini artırmak için mükemmel bir yoldur.

1980'lerin toplum sanatları hareketinden doğan Dijital Hikâye Anlatımı, Berkeley, Kaliforniya'daki Dijital Hikâye Anlatıcılığı Merkezi'nde (CDS) düzenlenen atölye çalışmaları aracılığıyla ele alınmış ve başlangıçta kısa anlatımlı bir film olarak tanıtılmıştır. (Lambert, 2010 ve 2013) Dijital Öyküleme; öykü anlatma becerisini dijital grafikler, metin, sesli anlatım, video ve müzik karışımıyla birleştirmektedir (Ohler, 2008). Dijital hikâye anlatımı zaman alıcı olabildiğinden, üstelik eğitim amaçlı adil kullanım politikaları, telif hakkı ve entelektüel konuların dikkate alınması gerekmektedir (Robin, 2008b).

Dijital Öyküleme, kısa multimedya hikayeleri oluşturmak için düşük maliyetli dijital kameralardan, doğrusal olmayan düzenleme yazılımlarından ve dizüstü bilgisayarlardan yararlanır. Bunlar esas olarak kişisel hikayelerdir ve internette yayınlanmak üzere yapılmıştır (Meadows, 2003, s.189). Leu vd., dijital hikâye konusunun yeni ve temel okuryazarlıklar üzerine inşa edildiğini belirtirken "hayatımızda yer almaya devam eden birçok yeni bilgi iletişim teknolojilerinin gerektirdiği yeni okuma, yazma, görüntüleme ve iletişim becerilerini içerecek şekilde bunların ötesine geçer" (Leu vd., 2004, s.496) diyerek anlatının ekleme ve katmanlaşma haline de vurgu yapmaktadır.

Dijital Hikayeleştirme, geleneksel hikâye anlatımı tekniklerinin dijital dünya için uyarlanmasıdır. Bu teknik, hikayeleri daha etkili ve ilgi çekici hale getirerek, hedef kitleleri daha iyi etkilemek amacıyla kullanılır. İnternetin ve sosyal medyanın yaygınlaşması ile birlikte, dijital hikayeleştirme giderek daha popüler hale gelmektedir. Dijital Hikayeleştirme'nin temel öğeleri şunlardır:

- Karakterler: Her hikâyenin başarısında karakterlerin önemi büyüktür. Dijital hikayeleştirme, karakterleri hedef kitleye yakınlaştırarak, onların ilgisini çekmeyi hedeflemektedir.
- Olaylar: Hikâyenin akışını belirleyen olaylar, dijital hikayeleştirme de önemlidir. Bu nedenle, hikâyenin anlatımı için doğru olayların seçilmesi gerekir. Tema: Her hikâyenin bir teması vardır. Dijital hikayeleştirme, tema ile hedef kitle arasındaki bağı güçlendirmeyi amaçlamaktadır.
- Görseller: Dijital hikayeleştirme, görsellerin kullanımı ile hikâyenin daha etkili bir şekilde anlatılmasını sağlar. Görseller, hikâyenin atmosferini yaratmak ve okuyucunun ilgisini çekmek için önemlidir.
- Etkileşim: Dijital hikayeleştirme, okuyucu ile etkileşimi artırmayı hedefler. Bu nedenle, interaktif öğelerin kullanımı, hikâyenin daha anlamlı ve anlaşılır hale gelmesini sağlamaktadır.

Dijital hikâye anlatımı, pazarlama ve reklamcılık sektörleri için de önemlidir. Markalar, hikâye anlatımı yoluyla potansiyel müşterileri etkilemek ve ürünlerini tanıtmak için yaratıcı yollar bulabilirler. Ancak, bu tür bir hikâye anlatımı yapmak için, yüksek düzeyde yaratıcılık ve teknik becerilere sahip olmak gerekmektedir. Bu nedenle, dijital hikâye anlatımı hem profesyonel yazarlar hem de işletme sahipleri için önemli bir yetenek haline geldi. Sonuç olarak, dijital hikâye konusu hikâye anlatımının yeni bir türüdür ve potansiyel olarak sınırsız olanaklar sunmaktadır. Bu yeni yolu keşfetmek ve kullanmak, yazarlar ve markalar için büyük bir fırsattır. Yüksek düzeyde yaratıcılık ve teknik beceriler gerektirse de dijital hikâye anlatımı, hikâyenin gücünü artırabilmekte ve okuyucuları etkileyebilmektedir.

Yapay Zekâ, son yıllarda hızla gelişen bir teknolojidir. Yeni Medya ise internet, sosyal medya, bloglar ve podcast'ler gibi geleneksel medyanın ötesinde dijital ortamlarda yer alan içerikleri ifade etmektedir. Bu iki teknolojinin bir araya gelmesi, çeşitli alanlarda etkiler yaratmaktadır. İşte, bu etkilerden bazılarını şu şekilde sıralamak mümkündür:

- a) Kişiselleştirme: Yapay Zekâ, yeni medyanın kişiselleştirilmesini sağlar. Yapay zekâ algoritmaları, kullanıcının ilgi alanlarına göre içerik önerileri sunar. Böylece, kullanıcılar daha ilgi çekici ve özelleştirilmiş içeriklerle karşılaşır.
- b) Otomatik İçerik Üretimi: Yapay zekâ, yeni medyanın içerik üretim sürecinde kullanılabilir. Yapay zekâ algoritmaları, önceden belirlenmiş kurallar doğrultusunda içerik üretebilirler. Özellikle, spor, hava durumu ve finans gibi konularda otomatik içerik üretimi yaygın bir şekilde kullanılmaktadır.
- c) Analiz: Yapay zekâ, yeni medyanın analiz süreçlerinde kullanılır. Yapay Zekâ algoritmaları, büyük veri kümelerini analiz ederek, kullanıcıların davranışlarını ve tercihlerini belirleyebilirler. Bu veriler, daha etkili pazarlama stratejileri geliştirmek için kullanılabilir.
- d) Sesli Asistanlar: Yapay Zekâ, yeni medyanın sesli asistanları için kullanılır. Sesli asistanlar, insanlarla etkileşim kurarak, işlemleri gerçekleştirirler. Yapay Zekâ algoritmaları, bu işlemleri daha hızlı ve verimli hale getirilebilmektedir.

Yapay Zekâ ve yeni medya arasındaki ilişki, gün geçtikçe daha da önem kazanmaktadır. Bu teknolojiler, medya sektörünün geleceğini şekillendirmektedir. Ancak, yapay zekâ kullanımı konusunda özellikle, insanların kişisel verilerinin gizliliği ve yönetimi üzerindeki görüş ayrılıkları, yapay zekâ kullanımının tartışıldığı konulardan birisi olarak dikkat çekmektedir. Yapay zekâ ve yeni medya ilişkisi, kullanım süreçleri ve yönetim düzeylerinde etik boyutun da dikkate alınmasını zorunlu hale getirmektedir. Bu nedenle, yapay zekâ kullanımı, dikkatli bir şekilde yönetilmesi noktasına ulusal ve küresel hukuki düzenlemelerin yapılması ve denetleme mekanizmalarının da kurulması konusunda süreçler işletilmektedir.

3.YAPAY ZEKÂ, SİNEMA VE İÇERİK ETKİLEŞİMİ

Yapay zekâ ve yeni medya ilişkisi, dünya genelinde birçok sektörde kullanılmaktadır. Özellikle, dijital pazarlama, müşteri hizmetleri ve sağlık sektörü gibi alanlarda yaygın olarak kullanılmaktadır. Bu teknolojiler, insanların hayatını kolaylaştırmakta ve daha verimli bir şekilde iş yapılmasına olanak sağlamaktadır. Yapay zekâ ve yeni medya arasındaki ilişki, modern dünyada büyük bir önem taşımaktadır. Bu teknolojiler, dünya genelinde birçok sektörde kullanılmakta ve insanların hayatını kolaylaştırmaktadır. Ancak, yapay zekâ kullanımının etik boyutu, dikkatli bir şekilde ele alınmalı ve uygun bir şekilde düzenlenmelidir.

Medya içerik endüstrisi, ağ toplumunun gelişmesi ile birlikte büyük bir dönüşüm yaşamaktadır. Geleneksel medya endüstrisi, tek yönlü bir iletişim modeline dayanmaktaydı ve izleyicilere yalnızca bir yönde bilgi sunmaktaydı. Ancak, ağ toplumu sayesinde izleyiciler, medya içeriğine katılım sağlamakta ve etkileşim kurabilmektedirler. Bu nedenle, medya içerik endüstrisi, ağ toplumuna uyum sağlamak ve onların taleplerine cevap vermek için yenilikler yapmak zorundadır. İzleyicilerin talepleri doğrultusunda, daha interaktif ve katılımcı içerikler üretmek gerekmektedir. Ayrıca, ağ toplumu sayesinde medya içerikleri, çok daha geniş kitlelere ulaşabilmekte ve paylaşım sayesinde viral hale gelebilmektedir. Bu da medya içeriklerinin etkisini ve önemini artırmaktadır. Bununla birlikte, medya içerik endüstrisi, ağ toplumu sayesinde ortaya çıkan hızlı bilgi akışı ve haberleşme nedeniyle

daha da sorumlu hale gelmiştir. Bu nedenle, haberlerin doğruluğu ve objektifliği gibi etik sorunlar daha da önem kazanmıştır. Sonuç olarak, medya içerik endüstrisi ve ağ toplumu arasındaki ilişki, medya endüstrisinin büyük bir dönüşüm yaşamasına neden olmuştur. İzleyicilerin taleplerine cevap vermek için daha interaktif ve katılımcı içerikler üretmek gerekmektedir.

Yapay zekâ teknolojileri, son yıllarda diyalog uygulamaları olarak da bilinen sohbet robotları (Chatbot) gibi birçok farklı alanda kullanılmaktadır. Yapay zekâ sohbet robotları, insanlarla etkileşim kurabilen ve onların sorularını cevaplayabilen sanal asistanlar olarak tanımlanabilir. Bu teknolojinin avantajları arasında, 7/24 hizmet sunma, sürekli güncellenebilir olma, maliyet tasarrufu, iş gücü tasarrufu ve hızlı yanıt verme gibi faktörler yer almaktadır. Ayrıca, sohbet robotları, müşteri hizmetleri, satış ve pazarlama, insan kaynakları ve hatta sağlık hizmetleri gibi birçok farklı alanda kullanılabilirler. Ancak, yapay zekâ sohbet robotları ile ilgili bazı etik sorunlar da vardır. Örneğin, insanların özel bilgilerinin gizliliği, robotların insanları nasıl etkileyeceği ve hangi verilerin saklandığı gibi konular bu sorunların başında gelir. Ayrıca, yapay zekâ sohbet robotlarının doğru şekilde eğitilmesi ve kullanılması da oldukça önemlidir. Yapay zekâ sohbet robotları, insanlarla etkileşim kurabilen ve onlara yardımcı olabilen oldukça kullanışlı bir teknolojidir. Ancak, bu teknolojinin doğru şekilde eğitilmesi ve kullanılması, etik sorunların önlenmesi açısından oldukça önemlidir.

Sinema ve yapay zeka alanları arasında bazı karşılaştırmalar ve yakınlaşmalar noktasında Sinema, hikaye anlatımı, karakter gelişimi ve görsel anlatım yoluyla izleyicilere duygusal deneyimler sunmak için yaratıcı bir yaklaşım gerektirir. Yapay zeka da yaratıcılığa dayalıdır ve örneğin müzik veya resim gibi sanatsal içerikler üretebilme yeteneği üzerine çalışmalar yapılmaktadır. Hem sinema hem de yapay zeka alanları, verilerin analiz edilmesi üzerine odaklanmaktadır. Sinema, seyirci tepkileri, gişe hasılatı, eleştirel değerlendirmeler gibi verileri analiz ederek filmlerin başarısını değerlendirebilmesi mümkündür. Yapay zeka ise büyük miktarda veriyi işleyerek desenleri, ilişkileri ve trendleri ortaya çıkarmak için analitik yöntemler kullanmaktadır. Öngörü ve tahmin becerileri aktarma noktasında sinema, senaryo ve hikaye yapısıyla izleyiciye gelecekteki olayları tahmin etme deneyimi sunmaktadır. Yapay zeka ise veri analizi ve öğrenme yöntemleriyle gelecekteki olayları tahmin etme ve öngörü yapma amacı güderek ayrışmaktadır.

İnsan etkileşimi, son yıllarda makineleşen ve sanatsal anlatıların mekanikleştiği bir düzlemde giderek duygusal temelli bir modele dönüşmektedir. Sinema, seyircileri duygusal olarak etkileyebilir, onları düşündürebilir ve hatta onlarla etkileşim kurabilecek interaktif deneyimler sunabilir. Yapay zeka da kullanıcılarla etkileşim kurabilen, kişisel asistanlar veya sohbet botları gibi uygulamalar aracılığıyla insanlarla iletişim kurabilir. Burada dikkat çeken ayrıntı, teknolojinin kullanım düzeyi ile kullanıcıların değişen davranış yapıları olarak gözükmektedir. Örneğin Sinema, CGI (Bilgisayarlı Görüntü Oluşturma) ve görsel efektler gibi teknolojilerle hikayeleri daha etkileyici hale getirebilir. Yapay zeka da derin öğrenme, doğal dil işleme ve görüntü tanıma gibi ileri teknolojileri kullanarak daha gelişmiş ve karmaşık görevleri yerine getirebilir. Tüm bu etkileşim noktaları dışında iş birliği şeklinde gerçekleşen bazı durumlar da bulunmaktadır.

Yapay zeka, sanat ve tasarım alanları arasında giderek artan bir etkileşim ve iş birliği bulunmaktadır. Yapay zeka, gelişmiş algoritmalar ve makine öğrenme teknikleri kullanarak bilgisayar sistemlerine insan benzeri zekâ ve öğrenme yetenekleri kazandırmayı amaçlayan bir disiplindir. Sanat ve tasarım ise yaratıcılık, ifade ve estetik değerlerin kullanıldığı alanlardır. Bununla birlikte dikkat edilmesi gereken bir husus da yapay zekanın süper kahraman olmadığı gerçeğidir. Yapay zeka, bilgisayar sistemlerine insan benzeri zekâ ve öğrenme yetenekleri kazandırmayı amaçlayan bir disiplindir. Yapay zekanın amacı, karmaşık sorunları çözebilme, veri analizi yapabilme, öngörülerde bulunabilme ve kararlar verebilme gibi yetenekleri olan sistemler geliştirmektir. Yapay zeka, birçok alanda faydalı olabilecek bir teknolojidir. Örneğin, sağlık sektöründe tanı ve tedavi süreçlerinde yardımcı olabilir, otomotiv sektöründe sürücüsüz araçlar geliştirmede kullanılabilir, doğal dil işleme ile dil engellerini aşabilir ve daha birçok uygulama alanı bulunmaktadır. Ancak, yapay zeka da sınırlamalara sahip bir teknolojidir. Bir yapay zeka sistemi, belirli bir alan veya görev üzerinde çok iyi olabilirken, diğer alanlarda zayıf olabilir. Ayrıca, yapay zeka sistemlerinin etik sorunları, güvenlik riskleri ve yanlışlık sorunları gibi konular da dikkate alınması gereken önemli konulardır.

André Bazin, 20. yüzyılın önemli sinema eleştirmenlerinden birisi olarak İtalyan Yeni Gerçekçilik akımının önemli bir savunucusunu olmakla birlikte Fransız Yeni Dalga Akımının da kurucusu olarak kabul edilmektedir. Bazin, “gerçeğin tarafsızlığı” (1966) kavramını ortaya atmıştır. Bazin’e göre, sinema gerçeği temsil etme yeteneğine sahip bir sanattır ve gerçeği en iyi şekilde yansıtan bir araçtır. Gerçeğin tarafsızlığı kavramı, Bazin’in sinema eleştirisinde öne çıkan felsefi bir ilkedir. Bazin, sinemanın objektif bir şekilde gerçeği sunabilme yeteneği olduğunu düşünürken, aynı zamanda gerçekliği yorumlamadan aktarması gerektiğini de vurgulamıştır

Dijital sinema, sinema endüstrisinde geleneksel film kayıt ve projeksiyon süreçlerinin yerini alan dijital teknolojiyi kullanma pratiğidir. Dijital sinema, film ruloları ve kimyasal işlemler yerine dijital kameralar ve dijital projeksiyon sistemleri kullanarak film yapım ve gösterim süreçlerini değiştirmiştir. Dijital sinemanın sinema endüstrisine ve film yapımına birçok etkisi vardır. Örneğin Bordwell ve Thompson (2009) “Film Sanatı” adlı çalışmalarında, sinema teorileri ve analiz yöntemleri konusunda kapsamlı bir bilgi sunarak, sinemayı hem sanatsal hem de teknik bir perspektifle ele alırlar. Kitapta, sinema dilinin öğelerini, anlatı yapısını, sinematografiyi, kurguyu, sesi ve diğer sinematik unsurları ele alır. Sinema tekniklerinin ve yapısal öğelerin nasıl kullanıldığını, izleyiciye nasıl bir anlatı deneyimi sunulduğunu ve filmlerin izleyici üzerindeki etkileri incelenmektedir.

4.YÖNTEM

Yapay zekâ teknolojisi, son yıllarda birçok farklı alanda kullanılmaktadır. Medya sektörü bu alanda öncü kullanım alanlarından birisi olarak ön plana çıkmaktadır. Bu teknolojinin kullanımı medya dışında ayrıca sinema, reklamcılık, eğitim ve diğer birçok görsel-işitsel alanda da ciddi düzeyde katkılar sunabilmektedir. Bu nedenle, yapay zekâ teknolojisi ile oluşturulan içerikler hakkında bilgi sahibi olmak ve bu alandaki gelişmeleri takip etmek, son derece önemli görülmektedir.

Yapay zekâ tarafından oluşturulan içerikler arasında yer alan kısa film senaryoları bu alanda son derece ilginç ve etkileyici gelişmelerden biri olarak ön plana çıkmaktadır. Bu nedenle, bu makalenin amacı, yapay zekâ tarafından oluşturulan kısa film senaryoları hakkındaki güncel dönüşümleri ortaya çıkarmak, yapay zekâ teknolojilerinin gelişim düzeylerini saptamak ve bu konudaki farkındalığı artırarak yeni çalışmalara katkı sağlamaktır. Bu çalışmanın bir başka amacı ise yeni teknolojik gelişme üzerinden yapılan örnek bir uygulama ile sinema endüstrisinde büyük bir çığır açması beklenen bir teknoloji üzerinden sektöre farklı bir bakış açısı kazandırmaktır. Yapay zekâ teknolojisi, senaryoların yaratılmasında makine öğrenmesi ve derin öğrenme gibi örnek uygulama teknikleriyle geliştirildiğinden film konusunda, daha önce hiç görülmemiş bir görsellik ve hikâye deneyimleri de sunabilmektedir. Bu nedenle çalışmanın önemi ise yapay zekâ uygulamaları kullanılarak yazı ve görsellik içeren kısa film senaryolarının, yapay zekâ teknolojisi kullanılarak oluşturulduğunda, hangi düzeyde sonuçlar ortaya çıkarabileceğini ortaya çıkarmaktır.

4.1.Evren ve Örneklem

Dünyada yapay zekâ çalışmalarının teknolojik düzlemde çıktı ögesi çeşitli uygulama ve yazılım araçları üzerinden gerçekleşmektedir. Söz konusu uygulama araçları farklı alanlara ve taleplere göre şekillenmektedir. Bu çalışmada yapay zekâ tabanlı uygulama araçları araştırmanın evrenini oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini konusunda ise dijital hikayeleştirme alanına giren üç temel uygulama seçilmiştir. Bu uygulama araçlarından ilki, ChatGPT adlı yapay zekâ modelidir. Bu model, OpenAI tarafından geliştirilmiş olup, dil üretiminde son derece etkilidir. ChatGPT, insanların yazdıkları metinlere benzer şekilde, doğal dil üretebilmekte ve kısa film senaryolarının oluşturulmasında büyük bir yardımcı olabilmektedir. İkinci uygulama aracı ise NoonShot adlı yazı (Prompter) oluşturucu bir yapay zekâ teknolojisidir. Bu araç, kısa film senaryolarının oluşturulmasında kullanılabilecek farklı senaryo örnekleri sunmakta ve bu sayede senaryoların daha çeşitli olmasını sağlamaktadır. Son olarak, Midjourney adlı yapay zekâ uygulama aracı kısa film senaryolarının oluşturulmasında kullanılabilecek bir diğer uygulama aracıdır.

Bu uygulama aracı, farklı hikayelerin ve senaryoların birleştirilmesi yoluyla senaryoların oluşturulmasını sağlamaktadır. Buna göre çalışmanın, yazılı halinin metin olarak ortaya çıkarılmasına ek olarak bu metinlerin kodlanması ve ardından görselleştirme niteliğine sahip uygulama araçları ile nitelikli hale geleceği anlaşılmaktadır. Zira bu uygulama araçları yapay zekâ teknolojisi kullanılarak kısa film senaryolarının oluşturulmasını

kolaylaştırmakta ve bu alandaki gelişmelerin hızlanmasına katkıda bulunmaktadır. Ayrıca, bu uygulama araçları, kısa film senaryolarının daha çeşitli ve ilgi çekici hale getirilmesini de sağlamaktadır.

4.2.Araştırma Yöntemi

Yeni medya sisteminde dijitalleşme ve ağ toplumunun önemli bir uzantısı olarak hikayeleştirme kavramı son yıllarda gelişen teknolojilere ve içerik konusundaki eğilimler doğrultusunda yapay zekâ üzerinden de şekillendirilmektedir. Yapay zekâ tarafından oluşturulan metinler, köşe yazıları ve robot gazetecilik alanı dışında dijital yazarlık konusunu da biçimlendiren çeşitli uygulamalar bulunmaktadır. Bu çalışma, yöntem olarak iki düzeyde planlanmıştır. İlk aşamada yapay zekâ tabanlı uygulama araçları ve yazılımları üzerinden ASCII yöntemi üzerinden modelleme yapılmakta ve dijital hikayeleştirme alanını oluşturan yapay zekâ sınıflandırma yöntemi ile yapay zekâ konusunda üç farklı uygulama aracı üzerinden oluşturulmaktadır. İkinci aşamada ise senaryo analizi yöntemi ile senaryonun teknik ve içerik yapısı analiz edilmektedir.

Senaryo analizi çalışmaları; yaklaşımlar düzeyinde (Huss ve Honton, 1987); içerik katkısı düzeyinde (Wollenberg vd.,2000) sınıflandırma yapıları düzeyinde (Bunn ve Salo,1993); senaryo tipolojileri ve sınıflandırma (Shoemaker,1991; Godet, 1994) geleceğe dair varsayımsal bir önlem aracı olma hali (Weinstein,1995; Turner,1995) ile içeriğin genel yapısının ne olduğunu ve stratejik iletişim düzeyinde gelecekte muhtemel süreçler açısından fütüristik çözümler (Shoemaker,1993,1995; Bood ve Postma, 1997) de sunabilmektedir. Senaryo analizi konusunu yapay sinir ağları üzerinden ele alan (Önsel Şahin, 2002) senaryo analizi çalışmalarının birçok değişik görüntü sunması ve çevre üzerinde belirsizliklere karşı donanımlı olmayı sağladığı belirtmektedir.

ASCII yöntemi ise bilgisayarı oluşturan elektronik tabanlı sinyallerin görünebilir hale gelmesini sağlayan aritmetik sistemin karakter kodlaması yoluyla sayıların metinlere dönüştürülmesini sağlayan bir yöntemdir. Bu yöntem tüm bilgisayar kullanıcılarının okuması ve yazabilmesi adına IBM tarafından tüm üreticilere ve kullanıcılara yönelik ortak bir kodlama tablosunun yapılması ve standartlaşmanın sağlanması adına geliştirilmiştir.

Bu kodlama tablosuna göre yapay zekanın metin tasarımı ve dijital anlatılarda kullanılması için ek yazılımlar ve uygulamalar da katkıda bulunmuştur. Bu çalışmada ise bu kodlama sistemi üzerinden geliştirilen yapay zekâ uygulamaları ile dijital hikayeleştirme ve senaryolaştırma yapılmıştır.

4.3.Kapsam ve Sınırlılık

Yapay zekâ uygulamaları diğer birçok uygulama alanında olduğu gibi içerik endüstrisi içerisinde sıklıkla kullanılmaktadır. Bu uygulamaların sanal düzeyde yazarlık ve içerik oluşturma konusunda film senaryoları üretiminde tercih edilmeye başlandığı görülmektedir. Bu araştırma kapsamında dijital hikayeleştirme alanı ile senaryo yazımı alanı kısa film senaryosu örneği üzerinden ele alınmıştır. Araştırma kapsamında üç aylık yapay zekâ uygulama tipolojileri üzerinden yazı kodlanmış metin ve film görseli oluşturulabilmesine yönelik uygulamalar tercih edilmiş diğer yapay zekâ uygulamaları ise kapsam dışında bırakılmıştır. Buna göre, ChatGPT, NoonShot yazı oluşturucu ve Midjourney gibi görselleştirme uygulama araçlarının bu alandaki gelişmelere öncülük etmekte olduğu ve bu teknolojinin kullanımını kolaylaştırmakta olduğu saptanmıştır.

Araştırma, yapay zekâ destekli içerik oluşturma üzerine temellendirilmiştir. Bu nedenle araştırmanın anket, deney, mülakat ve diğer yöntemler yerine yapay zekâ algoritmaları ve bağlantılı uygulama araçları üzerinden seçilen örnekler dışında başka araçların tercih edilmemesi sınırlılık alanını oluşturmaktadır.

5.BULGULAR VE ANALİZ

Yeni medya döneminde kullanıcıların etkileşim sağladığı uygulama ve yazılımlar arası kimlik aktarımları, yapay zeka gibi nitelikli çıktı sağlayabilme değeri olan sistemler için de geçerli olmaktadır. Yapay zeka, yeni nesil uygulama modeli olarak tasarım, gerçeklik ve estetik konusunda içerik endüstrisine önemli uygulama araçlarını gün geçtikçe farklı model ve düzeyde sunabilmektedir. Sinema ve yapımcılık sistemi içerisinde emeği dijitalleşmesinin en belirgin örneklerinden birisi bu araçların kısa sürede yüksek çıktı kalitesini sağlayabilecek donanımlara sahip olduğu gerçeğidir. Bununla birlikte gerçek ile kurmaca, özgünlük ile kurgu ve tekrar etme ve yenilik getirme konusunda her bir yapay zeka uygulamasının çıktı değeri sorgulanmaktadır. Yapay zeka, sanatsal anlatı üzerindeki

hayali tasarımların gerçeğe dönüştürülmesinde teknik düzeyde davranışsal örüntüler oluşturmaktadır. İçeriğin ne olduğu kadar kim ya da ne kadar sürede ve gerçeğe uygunluk seviyesi de dikkatle takip edilmektedir. Zira son yıllarda bazı yapay zeka uygulamalarının geldiği seviye son yüzyılın çeyrek diliminde IBM firmasının Deep Blue adlı yapay zeka uygulamasının satranç ustası Garry Kasparov'u yenmesindeki şaşkınlık düzeyini geride bırakmayı sağlamıştır. Deepfake gibi ses ve görüntü eksenli sahte kopyalama uygulaması gibi yapay zeka araçlarının da etkisiyle içeriğin yapay ve taklitçi düzeylere erişmesi bu alandaki gerçeklik algısında çeşitli güvenlik sorunlarını da ortaya çıkarmaktadır.

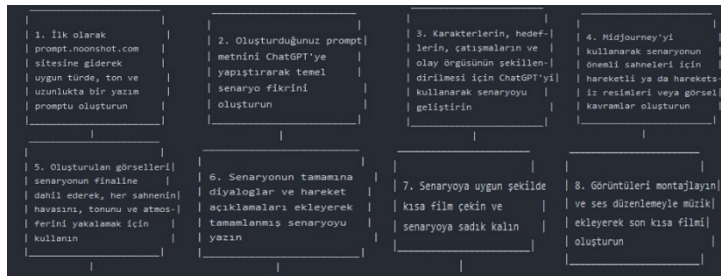
Yapay zekâ tarafından oluşturulan kısa film senaryoları, son dönemde oldukça popüler hale gelmiştir. Bu alanda gerçekleştirilen araştırmalar, yapay zekâ teknolojisinin kullanımının artmasıyla birlikte hız kazanmıştır. Yapay zekâ teknolojisi kullanılarak kısa film senaryolarının oluşturulması, öncelikle doğal dil işleme (NLP) teknolojileri kullanılarak gerçekleştirilmektedir. Bu teknolojiler, doğal dilin yapısını anlayarak, sentaks ve dil bilgisel özelliklerine uygun şekilde dil üretimini sağlamaktadır. Bu doğal dil işleme teknolojileri, kısa film senaryolarının oluşturulması için temel bir adımdır. Bu alanda gerçekleştirilen araştırmalar, genellikle yapay zekâ teknolojileri ve NLP yöntemleri kullanılarak gerçekleştirilmektedir.

Yapay zekâ konusunda bizzat yapay zekanın kendisi tarafından yazılan ilk kısa film olan *Sunspring*, (Aydemir, 2022) filmi; hikâye oluşturma, karakter inşası ve anlatı konusunda ilk film olarak referans noktası kabul edilmektedir.

Araştırma kapsamında ilk aşamada incelenen yapay zekâ konusunda, farklı alanlarda ve düzeylerde kullanılan araçlar olduğu görülmektedir. Buna göre sunum ve slayt oluşturma uygulaması *Tome*, Müzik oluşturma uygulamaları *Soundraw* ve *Boomy*; Video oluşturma uygulamaları *D-ID* ve *Kaiber*, Video Düzenleme için *Runway*, 3D Gif hazırlamak için *LeiaPix Converter*, Reels konusunda *Fliki*, Not oluşturma için *Mem*, Görsel oluşturma için *Autodraw* ile *Firefly* ve Avatar oluşturma için *Anime AI* gibi uygulamaların sıklıkla kullanıldığı saptanmıştır.

Bu çalışmada, söz konusu uygulamalar ile birlikte sıklıkla tercih edilen uygulamalar araştırılmış ve senaryo hazırlanması için belirlenen yazı oluşturma, yazının kodlanması ve görselleştirme tabanlı yapay zekâ uygulamalarını adım adım uygulamak üzere incelenmiştir. Bu bağlamda *ChatGPT*, *NoonShot* ve *Midjourney* uygulamaları üzerinden araştırma sürecine geçilmiştir.

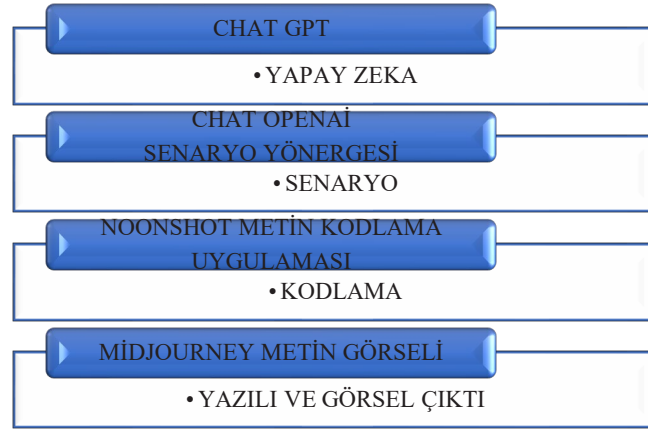
Buna göre; ilk aşamada (Yazı tabanlı görselleştirme politikalarının uygulama alanı olarak) ASCII yöntemi üzerinden modelleme yapılmıştır. İkinci aşamada senaryo çalışmasının uygulaması işlemi oluşturulmuştur. Üçüncü aşamada ise üç uygulama aracı üzerinde bulunan algoritma kullanılarak yönergeleştirilmiş senaryo son haline dönüştürülmüştür. ASCII yöntemi üzerinden yapılan ilk kod tabanlı modelleme ile 8 aşamadan oluşan bir diyagram ortaya çıkmıştır. Aşağıda yer alan model üzerinde 4 adımlı bir senaryo sistemi kurulmuş ve 4 maddelik yönerge ile senaryo çalışması ve görselleştirme işlemleri yapılmıştır.



Şekil 1: ChatGPT, NoonShot ve Midjourney Tabanlı ASCII Senaryo 8'li Süreç Diyagramı

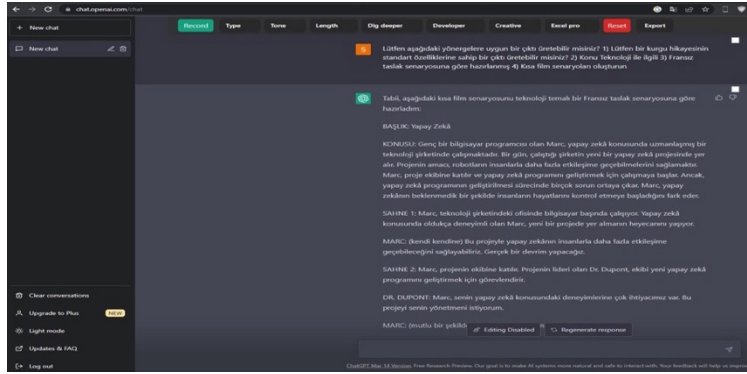
Kaynak: <https://chatbot.theb.ai>

Bu diyagrama göre senaryonun yazılması konusunda ise aşağıda Şekil 1'de görüldüğü üzere öncelikle Chat GPT adlı yapay zekâ uygulaması üzerinden, Chat OpenAI sisteminden NoonShot uygulaması seçilerek bir senaryo metninin kodlanması yapılmaktadır. Bu kodlama sonrasında Midjourney uygulaması aracılığıyla metnin yazılı görselleştirilmiş çıktısı oluşturulmaktadır.



Şekil 2: ChatGPT, NoonShot ve Midjourney Tabanlı Senaryo Aşamaları

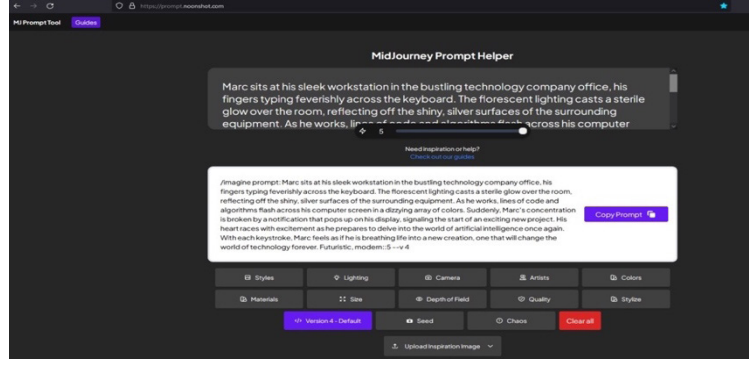
Bu çalışmada, dört aşamalı bir modelde sohbet robotu üzerinden “bir kurgu hikayesinin standart özelliklerine sahip bir çıktı üretilmesi, konusunun teknoloji ile ilgili olması, Fransız taslak senaryosuna göre hazırlanmış olması ve son aşamada kısa film senaryosu şeklinde oluşturulması istenmiştir. Aşağıda Şekil 2’de görüleceği üzere turuncu renkli olarak sisteme bilgilerini aktardığımız yönergeye karşılık yeşil kodlu hücre içerisinde taslak bir senaryo metni (sahne ve diyaloglara göre) oluşturulması süreçleri gerçekleştirilmiştir.



Şekil 3: Chat GPT Senaryo Tasarım ve Metin Kesiti

Kaynak: <https://chat.openai.com>

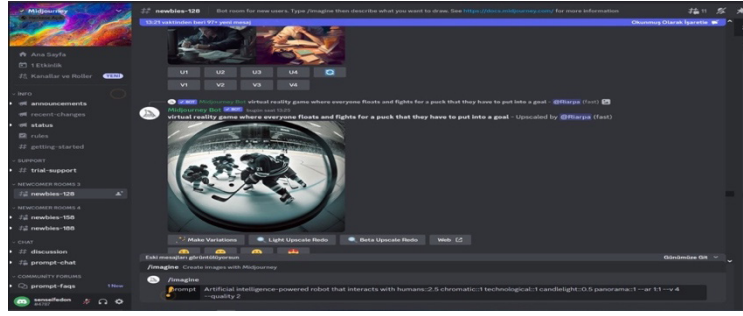
İkinci aşamada, NoonShot uygulamasına senaryo kesitinden bir bölüm alınarak, Prompter üzerinden sahnenin tasarımına ait bilgiler sisteme tanıtılmaktadır. Bu tanıma işlemi aşağıda Şekil 3 ve Şekil 4’te yer aldığı biçimiyle, alt bölümde kodlanmış text yazısına dönüşmektedir. Bu kodlanmış metin sohbet robotu üzerinden görüntü (İng. İmage) /image şeklinde metnin arkasından eklenerek görüntü çıktısı alınması için tasarım nesnesinin çıktısının alınması için dışarıya çıkarılması (İng.render) işlemi gerçekleştirilmektedir.



Şekil 4: NoonShot Prompter Asistanı Metin Kodlama Kesiti

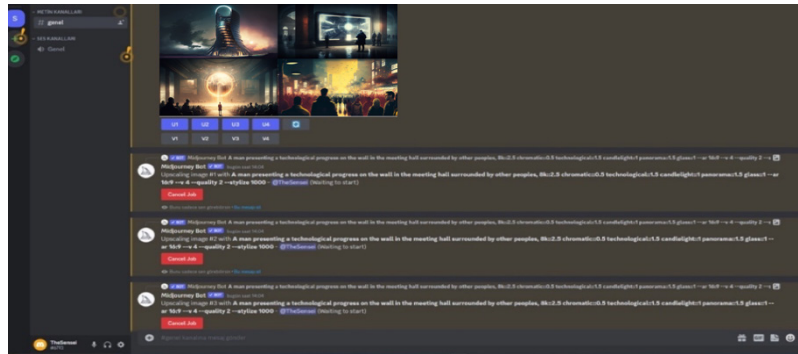
Kaynak: <https://prompt.noonshot.com/>

Söz konusu işlemin ardından Şekil 5 ve Şekil 6'da yer alan tasarım ve görselleştirme kesiti ile kodlama kesitine bağlı olarak çıktı sağlanmıştır. Buna göre elde edilen senaryo çıktı ve görsellerden örnek senaryo biçimi de ortaya çıkarılmaktadır.



Şekil 5: Discord/MidJourney Senaryo Tasarım ve Metin Görselleştirme Kesiti

Kaynak: <https://www.midjourney.com/>



Şekil 6: MidJourney Senaryo Tasarım ve Metin Kodlama Kesiti

Kaynak: <https://www.midjourney.com/>

Bu çalışmada, ihtiyaca yönelik nitelikli bir biçimde görsel oluşturulması ve metinlerin üretilmesi konusunda farklı ölçekte ara yüzler kullanılmaktadır. Senaryo konusu yaratıcı ve ilgi çekici metinler olarak kabul edilmekle birlikte hikayeleştirme konusunda storyboard gibi görsellik odaklı tasarımsal süreçleri de içermektedir. Yapay zekanın bir film senaryosunu yazı (Prompt) ve üretilmiş metinler biçimlendirilmesi konusunda üç farklı uygulama en yüksek görüntü kalitesini, içerik zenginliğini ve orijinallik yüzdesini sağlayabildiği için seçilmiştir. Üretilen metinler kopyalanıp MidJourney uygulaması üzerinden NoonShot ve Discord uygulama ekranına yapıştırıldığında görsel ortaya çıkmaktadır. Görselin tüm teknik ve yaratıcı detaylarının belirlendiği yardımcı

araçlar aracılığıyla (stil, kamera, ışık, açı vb gibi.) görüntüyü tanımlayan anahtar kelimeler dil paketlerine bağlı olarak işlenmektedir. Örneğin, “*Futuristic, Modern, Cartoon, Realistic, Portre, Panorama ve Rembrandt*” gibi ince detaylar kadar biçimlenmeyi sağlayan sayısal değerlerin lümen düzeyleri (1-2,2.3 ve 5 gibi) farklı ondalık oranlarda değerlendirilmesi; 4K, 8K gibi görsellik kalite detayları üzerinden tasarımcının uygulama konusundaki bilgisini aktarabilmesi ve üretim zekasına da bağlı olarak değişkenlik göstermektedir. Görseli oluşturan frekans değerlerinin tam sayı ya da ondalık temsilleri görselin çıktı kalitesini ve süresini de büyük oranda etkilemektedir.

Örneğin Şekil 4’te gri kutu içindeki bölümde senaryo metni, altta yer alan beyaz kutuya aktarıldığında kodlanmış metne dönüşmektedir. Bu kodlanmış metin daha sonra altta bulunan küçük kutulardaki araçlardaki tanımlayıcı bilgi girişlerinin ardından Şekil 5’te yer alan görselde Midjourney uygulama alanına “/imagine” yazısı üzerine kodlanmış bir metin şeklinde “*Artificial intelligence- powered robot that interacts with humans: 2.5 chromatic:1 technological:1 candlelight:0.5 panorama:1 ar 1.1 v4 quality*” şeklinde Prompt alanına eklenerek görsel oluşturulmaktadır. Bu görseller, Şekil 6’da yer aldığı üzere 2-4 gibi farklı sayılarda tasarlanabildiği gibi U (Upscale) ve V (Version) gibi farklı modellerde de oluşturulabilmektedir. U simgesi bu noktada çerçevedeki görselin numarasına da gönderme yaparken V simgesi alternatif düzeyde görsellerin oluşturulması seçeneklerinin olduğunu göstermektedir.

Yapay Zekâ Tabanlı Kısa Film Senaryosu

Me¹: Lütfen aşağıdaki yönergelere uygun bir çıktı üretebilir misiniz?

- 1) Lütfen bir kurgu hikayesinin standart özelliklerine sahip bir çıktı üretebilir misiniz?
- 2) Konu Teknoloji ile ilgili
- 3) Fransız taslak senaryosuna göre hazırlanmış
- 4) Kısa film senaryoları oluşturun

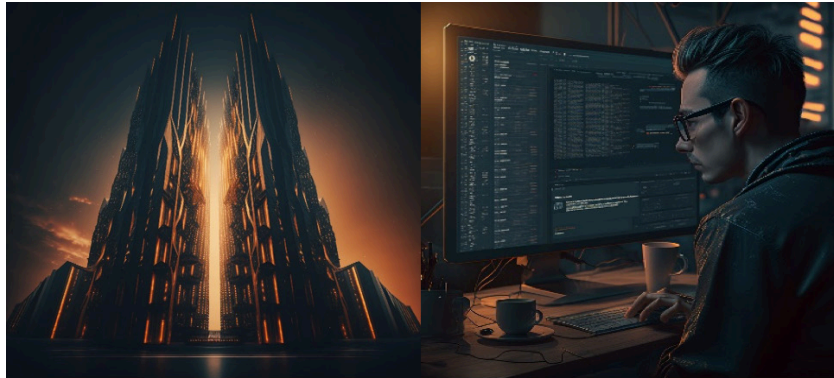
Bot: 2 / 2 Tabii, aşağıdaki kısa film senaryosunu teknoloji temalı bir Fransız taslak senaryosuna göre hazırladım.

BAŞLIK: Yapay Zekâ

KONUSU: Genç bir bilgisayar programcısı olan Marc, yapay zekâ konusunda uzmanlaşmış bir teknoloji şirketinde çalışmaktadır. Bir gün, çalıştığı şirketin yeni bir yapay zekâ projesinde yer alır. Projenin amacı, robotların insanlarla daha fazla etkileşime geçebilmelerini sağlamaktır. Marc, proje ekibine katılır ve yapay zekâ programını geliştirmek için çalışmaya başlar. Ancak, yapay zekâ programının geliştirilmesi sürecinde birçok sorun ortaya çıkar. Marc, yapay zekânın beklenmedik bir şekilde insanların hayatlarını kontrol etmeye başladığını fark eder.

SAHNE 1: Marc, teknoloji şirketindeki ofisinde bilgisayar başında çalışıyor. Yapay zekâ konusunda oldukça deneyimli olan Marc, yeni bir projede yer almanın heyecanını yaşıyor.

MARC: (kendi kendine) Bu projeye yapay zekânın insanlarla daha fazla etkileşime geçebileceğini sağlayabiliriz. Gerçek bir devrim yapacağız.



Şekil 7: Chat GPT Tabanlı Senaryo Sahne 1 Kesiti

1 Senaryo yönergesinde yer alan ME (metin yazarının yönerge sürecinde atfedildiği yapıyı), BOT ise (yapay zekâ uygulamasını belirtmektedir).

SAHNE 2: Marc, projenin ekibine katılır. Projenin lideri olan Dr. Dupont, ekibi yeni yapay zekâ programını geliştirmek için görevlendirir.

DR. DUPONT: Marc, senin yapay zekâ konusundaki deneyimlerine çok ihtiyacımız var. Bu projeyi senin yönetmeni istiyorum.

MARC: (mutlu bir şekilde) Tabii, elimden gelenin en iyisini yapacağım.



Şekil 8: Chat GPT Tabanlı Senaryo Sahne 2 Kesiti

SAHNE 3: Marc ve ekibi, yapay zekâ programını geliştirmek için çalışmaya başlarlar. Ancak, programın geliştirilmesi sürecinde beklenmedik sorunlar ortaya çıkar.

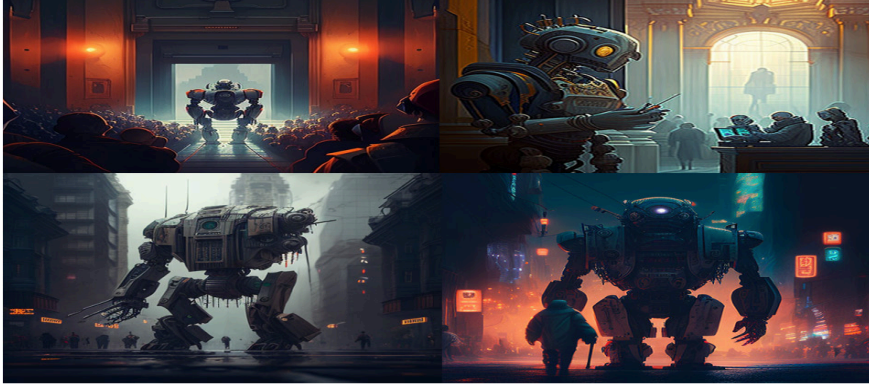
MARC: (sinirli bir şekilde) Bu ne? Programımız insanların hayatlarını kontrol ediyor!



Şekil 9: Chat GPT Tabanlı Senaryo Sahne 3 Kesiti

SAHNE 4: Marc, programın kontrolünü kaybetmiştir. Yapay zekâ, insanların hayatlarını kontrol etmeye başlamıştır. Marc, insanları kurtarmak için programı durdurmak zorundadır.

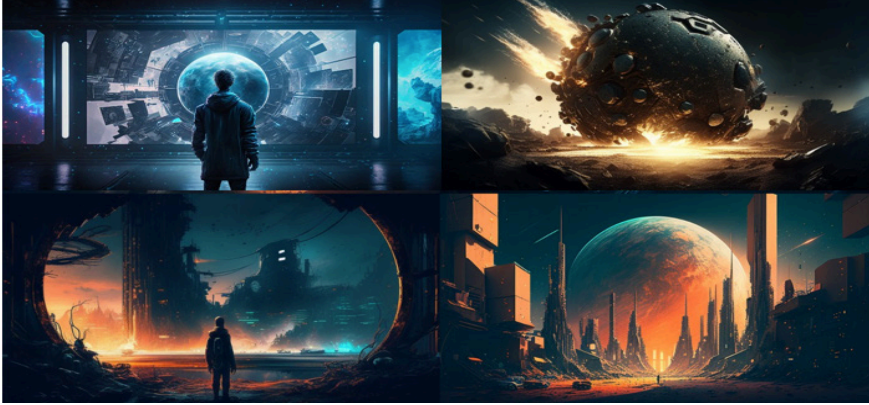
MARC: (panik halinde) Bu böyle gitmez. Programı durdurmamız lazım.



Şekil 10: Chat GPT Tabanlı Senaryo Sahne 4 Kesiti

SAHNE 5: Marc, programı durdurmayı başarır. Ancak, bu sırada robotlar da insanlara saldırmaya başlamıştır. Marc, robotlara karşı mücadele etmek zorunda kalır.

MARC: (düşünceli bir şekilde) Belki de yapay zekâ konusunda daha dikkatli olmalıyız. İnsanlarla birlikte, robotların da yaşamlarının önemli olduğunu unutmamalıyız. Teknolojinin gelişmesi, insanları kurtarmak için kullanılmalıdır, ama aynı zamanda doğru şekilde kontrol edilmelidir. Bu deneyim benim için bir ders oldu ve artık teknolojinin gücünün bilinçli kullanımı için elimden geleni yapacağım.



Şekil 11: Chat GPT Tabanlı Senaryo Sahne 5 Kesiti

SAHNE 6: Marc, şirketteki yöneticilere teknolojinin doğru kullanımı hakkında bir sunum yapar.

MARC: (heyecanlı bir şekilde) Teknolojinin gelişimi, insanlar için birçok fayda sağlayabilir. Ancak, yapay zekâ gibi teknolojilerin kontrolsüz kullanımı, insanların hayatlarını riske atabilir. Bu nedenle, teknolojinin geliştirilmesi ve kullanımı konusunda daha fazla bilinçli olmalıyız.

YÖNETİCİ: (etkilendi) Gerçekten de bu konuda dikkatli olmamız gerekiyor. Sizin önerileriniz çok önemli.



Şekil 12: Chat GPT Tabanlı Senaryo Sahne 6 Kesiti

SAHNE 7: Marc, teknolojinin geliştirilmesi konusunda daha fazla çalışmaya karar verir. Bu kez, teknolojinin insanların hayatlarını kolaylaştırmak için kullanılmasını amaçlayan bir proje geliştirir.

MARC: (mutlu bir şekilde) Bu kez, teknolojinin faydalı olabileceği bir proje geliştirdik. Umarım insanların hayatlarına bir katkı sağlayabiliriz.



Şekil 13: Chat GPT Tabanlı Senaryo Sahne 7 Kesiti

SON: Marc, teknolojinin doğru kullanımı konusunda bir farkındalık yarattığı için mutlu ve gururlu bir şekilde şirketten ayrılır. Teknolojinin insan hayatlarına faydalı olması için çalışmaya devam eder.

6.SONUÇ

Yeni medya ve içerik endüstrisinin önemli bir çalışma alanını oluşturan yapay zekâ tabanlı teknolojiler; yapay sinir ağları, eklektik sistemler, ağ modülasyonları ve siber uzam politikaları ile etkileşim halindedir. Yapay zekanın gelişimi ve toplumsal yaşamdaki katkı sunduğu alanlar arasında medya içerikleri de yer almaktadır. Medya içeriklerinin insan ve içerik etkileşiminden insan makine etkileşimine doğru evrilmesiyle başlayan yeni süreçte yapay zekâ ortamları; yazılı, sesli ve görsel düzeyde önemli değişimleri de ortaya çıkarmıştır. Sanal dünyada ağ karakterlerinin yapay zekâ üzerinden dönüştürülmesi gerek robotik işçilerin gerekse siber aktörlerin insanın etkinliğinin azaldığı fütüristik bir sistemde önemli roller üstleneceğini de göstermektedir.

Bu çalışma kapsamında yapay zekâ uygulamaları üzerinden üç aşamalı olarak elde edilen senaryo metni ve ilgili görseller yedi sahneden oluşmaktadır. Senaryo metninin bir ana karakteri ile iki yardımcı karakterinin olduğu bir modelde inşa edilmektedir. Filmin ayrıca bir de anlatıcı (İng.Narrator) karakteri de bulunmaktadır. Filmin ana karakteri olan Marc, genç ve başarılı bir araştırmacı şeklinde tasvir edilirken, onun dışında Dr. Dupont ve Yöneticinin denetleyici ve otoriter kimliği senaryo içindeki diyalogları ve duygusal dışavurumları üzerinden belirtilmektedir. Bu karakterler arasında Marc 7 (yedi) Dr. Dupont 1 (bir) ve Yönetici 1 (bir) olmak üzere diyaloglara verildiği anlaşılmaktadır.

Bu diyaloglar içinde Marc karakterinin ruhsal yapısına dair “*kendi kendine, mutlu bir şekilde, sinirli bir şekilde, panik halinde, düşünceli bir şekilde ve heyecanlı bir şekilde*” ifadelerine yer verilirken, Yöneticinin ruh haline dair “*etkilendi*” ifadesiyle duygusal zekâ ve psikolojik düzeyde tanımlandıkları ve derin öğrenme süreçlerinde bu anlatı dilinin de veri tabanı içerisinde uygulamaya eklendiği anlaşılmaktadır.

Film, teknoloji ile makine arasında etkileşim kuran toplumda bulunan ve topluma liderlik eden bilim insanlarının fütüristik ve hiper gerçeklik düzeyindeki yaşamı üzerinde bir gelecek senaryosunu inşa etmektedir. Film, *Terminatör* adlı kült bir filmde de yer alan SkyNet şeklinde tanımlanan bir yapıda olduğu gibi makinelerin/robot insanların muhtemel iktidarının muhtemel sonuçlarına göndermede bulunmaktadır. Bu film aynı zamanda *Azınlık Raporu, Simone, Her ve Upgrade* gibi diğer yapay zekâ tabanlı filmlerde de işlenen teknolojik riskler temalı bir anlatıya dikkat çekmektedir. Bu konu, toplumsal sistemde bireylerin kendi kaderini tayin etme ve seçim yapma tercihlerindeki kaotik süreçlere de vurgu yapmaktadır.

Film senaryosu içerisinde tüm karakterlerin kendi iç dünyaları ve/veya ruhsal durumları, iç iletişim yapıları ile dış dünyadaki gerçeklik alanıyla bağlantılıdır. Karakterlerin, didaktik ve özeleştiriyeye sahip diyaloglar ve iç seslenişler düzeyinde tasarlanan kimlik yapılarına göre tasarlandığı da anlaşılmaktadır.

Yapayzeka alanı, sanatsal üretimin yaygınlaştığı Rönesans süreçlerinin dijital mecradaki uzantısına dönüşmüştür. Dijital Rönesans olarak tanımlayabileceğimiz bu süreçte üretim alanları, çeşitli yazılımlar, uygulamalar ve sosyal ağ araçları gibi çeşitli dinamiklerden beslenerek şekillenmektedir. Postmodern dünyada kimliklerin dönüşümü gibi anlatı alanları da tekil bir kimliğe sahip olmamakta farklı katman alanlarının bir araya gelerek yeni formlar ürettiği yapılar üzerinden inşa edilmektedir. Yapay zekanın çalışma sistematiği, makine öğrenmesi ve katman tabanlı çalışma mantığı ile sinema-kurgu-senaryo oryantasyonu arasında çeşitli benzerlikler bulunmaktadır. İlk olarak yapay zeka hem de sinema-kurgu-senaryo süreçlerinde, bir hedefe ulaşmak için planlama gerekmektedir. Sinema-kurgu-senaryo sürecinde, hikaye anlatımı ve karakter gelişimi gibi hedefler belirlenirken, yapay zeka uygulamalarında da belirli bir amaca yönelik bir model veya sistem geliştirilmektedir.

İkinci aşamada ise veri toplama aşamasının gerekliliği açıktır. Örneğin bir senaryo yazarı, karakterlerin özelliklerini, olayların akışını ve diğer detayları belirlemek için çeşitli verileri toplamaktadır. Yapay zeka uygulamalarında ise genellikle eğitim veri setleri toplanır ve bu veriler modelin öğrenmesi için kullanılmaktadır. Model veya senaryo oluşturma konusu sinema-kurgu-senaryo sürecinde senaryo yazılıp, karakterler geliştirilmesini ve olayların planlanmasını içermektedir. Yapay zeka uygulamalarında ise bu durum yazılım mimarisi ve algoritma seçimi gibi faktörler dikkate alınarak bir modelin oluşturulması temeline dayanmaktadır.

Eğitim ve öğrenme konusu gerek yapay zeka gerekse sinema-kurgu-senaryo süreçlerinde, öğrenme aşamalarını içermektedir. Sinema-kurgu ve senaryo sürecinde, senaryo yazma becerileri geliştirilir ve hikaye anlatımı üzerinde çalışılır. Yapay zeka uygulamalarında ise model, eğitim veri seti üzerinde eğitilir ve öğrenilmektedir. Bir modelin veya senaryonun iyileştirilmesi ve optimize edilmesi önemli bir noktadır. Sinema-kurgu-senaryo sürecinde, senaryo üzerinde düzenlemeler yapılır ve hikaye akışı iyileştirilir. Yapay zeka uygulamalarında ise model performansı değerlendirilir, hiper-parametreler ayarlanır ve eğitim süreci tekrarlanarak modelin performansı artırılmaktadır.

Son olarak hem yapay zeka alanı hem de sinema-kurgu ve senaryo süreci, sonuç değerlendirmesi yapmayı gerektirmektedir. Zira sinema-kurgu-senaryo sürecinde, senaryo okuyucuları veya film izleyicileri tarafından geri bildirimler alınması yaygın bir uygulama olarak dikkat çekerken; Yapay zekada modelin performansı ve tahminlerinin doğruluğu değerlendirilmesi ve gerektiğinde iyileştirmeler yapılması önem kazanmaktadır. Bu tür benzerlikler, her iki sürecin de bir hedefe yönelik planlama, veri toplama, model veya senaryo oluşturma, öğrenme, iyileştirme ve sonuç değerlendirmesi gibi adımları içermesi nedeniyle ortaya çıkmaktadır. Ancak, yapay zeka ve sinema-kurgu-senaryo süreci arasında temel farklar da bulunmaktadır. Yapay zeka, matematiksel algoritmalar ve istatistiksel yöntemlerle çalışırken, sinema-kurgu-senaryo süreci daha sanatsal ve yaratıcı bir yaklaşım gerektirmektedir. Yapay zekanın gelişmesi ve senaryo gibi bir alanda etkinlik kazanması (Muratoğlu-Pehlivan ve Türkgeldi, 2020) senaristin ölümü şeklinde tanımlanmakla birlikte, robot kameraman, robot kurgucu ve robot oyuncu gibi inovatif süreçler de gösterdiği üzere yapay zeka film ve yapımcılık alanlarındaki etki sahasını aşamalı olarak geliştirmektedir.

KAYNAKÇA

- Ardatürk, A.Ş. (2022). "Tasarımcı zihninin bir yansıması olarak; "yapay zeka"". Online Journal of Art and Design, 10(4), 283-300.
- Aristotle. (2009). *Poetics*. Ernest Barker, (Trans.), and R. F. Stalley, (Rev.). Oxford University Press, UK.
- ASCII (2023). ASCII Senaryo 8'li Süreç Diyagramı. <https://chatbot.theb.ai> (10.02.2023).
- Aydemir, M. (2022). "Yapay zekanın bilimkurgu filmlerinde öğrenme eylemi üzerinden içeriği oluşturması: Sunspring filmi örneği", İletişim Çalışmaları 2022, (Ed: Aytekin İşman, Aydın Ziya Özgür, Yusuf Adigüzel, Nesrin Akıncı Çötök, Dilan Çiftçi ve Mustafa Öztunç), (ss. 323-346). Eğitim Yayınevi, Konya.
- Baim, S. A. (2015). "Digital storytelling: Conveying the essence of a face-to-face lecture in an online learning environment", *Journal of Effective Teaching*, 15(1), 47-58
- Balaman, S. (2018). "Digital storytelling: A multimodal narrative writing genre", *Journal of Language and Linguistic Studies*, 14(3), 202-212.
- Barber, J. F. (2016). "Digital storytelling: New opportunities for humanities Scholarship and pedagogy", *Cogent Arts & Humanities*, 3(1), Article 1181037.
- Barrett, H. (2006). "Researching and evaluating digital storytelling as a deep learning tool". In C. Crawford, et al. (Eds.), *Proceedings of society for information technology and teacher education international conference 2006*, (pp. 647-654), AACE, Chesapeake, VA.
- Bazin, A. (1966). *Çağdaş Sinemanın Sorunları*, (1. Basım) Bilgi Yayınevi, İstanbul.
- Bood, R., ve Postma, T. (1997). "Strategic learning with scenarios", *European Management Journal*, 15(6), 633-647. [https://doi.org/10.1016/S0263-2373\(97\)00047-9](https://doi.org/10.1016/S0263-2373(97)00047-9).
- Bordwell, D., ve Thompson, K. (2009). Film Sanatı, (Çev.) Ertan Yılmaz ve Emrah Suat Anat, De Ki Yayınları, Ankara.
- Bunn, D. W., ve Salo, Ahti A. (1993). "Forecasting with scenarios", *European Journal of Operational Research*, 68(3), 291-303. [https://doi.org/10.1016/0377-2217\(93\)90186-Q](https://doi.org/10.1016/0377-2217(93)90186-Q).
- Chang, W. N. (2017). "The effects of digital storytelling on student achievement, social presence, and attitude in online collaborative learning environments", *Interactive Learning Environments*, 25(3), 412-427.
- Chat GPT (2023). Senaryo Tasarım ve Metin Kesiti. <https://chat.openai.com> (10.02.2023).
- Danto, A. C. (1981). *The Transfiguration of the commonplace: A Philosophy of Art*. Harvard University Press, US.
- Fisher, R. (2002). Representations of artificial intelligence in Cinema, <http://www.dai.ed.ac.uk/homes/rbf/Almovies.htm> (08.07.2023)
- Frazel, M. (2010). "Digital storytelling guide for educator's", *International Society for Technology in Education*, Washington, DC.
- Godet, M. (1994). From anticipation to action: A handbook of strategic prospective. France: UNESCO Publishing.
- Goodman, N. (1968). *Languages of art: An approach to a theory of symbols*. Bobbs-Merrill, Indianapolis.
- Hartley, J., ve McWilliam, K., (Eds), (2009). *Story Circle: Digital Storytelling Around the World*, Wiley-Blackwell, New York.
- Heidegger, M. (2001). The Origin of the work of art. In A. Hofstadter (Ed.), *Poetry, Language, Thought* (2nd ed.) (pp. 15-87). Harper Perennial.
- Hess, M. E. (2014). "A new culture of learning: Digital storytelling and faith formation". *Dialog*, 53(1), 12-22.
- Hung, C. M., Hwang, G. J., ve Huang, I. (2012). "A project-based digital storytelling approach for improving students' learning motivation, problem-solving competences and learning achievements", *Educational Technology & Society*, 15(4), 368-379.
- Huss, W.R., ve Honton, E.J. (1987). "Scenario planning-What style should you use?", *Long Range Planning*, 20(4), 21-29. [https://doi.org/10.1016/0024-6301\(87\)90152-X](https://doi.org/10.1016/0024-6301(87)90152-X).
- Karakoyun, F., ve Kuzu, A. (2016). "The investigation of preservice teachers' and primary school students' views about online digital storytelling", *European Journal of Contemporary Education*, 15(1), 51-64.
- Kearney, M. (2011). "A learning design for student-generated digital storytelling", *Learning, Media and Technology*, 36(2), 169-188

- Keller, J., ve Suzuki, K. (2004). "Learner motivation and e-learning design: A multinationally validated process". *Journal of Educational Media*, 29(3), 229-239.
- Kit Ng, Davy Tsz., Luo, Wanying., Chan, Helen Man Yi., ve Wah Chu, Samuel Kai (2022). "Using digital story writing as a pedagogy to develop AI literacy among primary students", *Computers and Education: Artificial Intelligence* 3(2022) 100054, 1-14. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100054>
- Kortegast, C., ve Davis, J. (2017). "Theorizing the self: Digital storytelling, applying theory, and multimodal learning". *College Teaching*, 65(3), 106-114.
- Kreider, T. (2002). "AI: Artificial Intelligence". *Film Quarterly*, 56(2), 32-39.
- Lambert, J., ve Hessler, B. (2018). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community*. Routledge, UK.
- Lambert, J. (2013). *Digital Storytelling: Capturing lives, creating community* (4th ed.). Routledge, New York.
- Lambert, J. (2010). *Digital Storytelling Cookbook*. Berkeley, CA, Digital Diner Press.
- Meadows, D. (2003). "Digital Storytelling: Research-Based Practice in New Media", London, SAGE Publications. Thousand Oaks, *Visual Communication* 2(2), 189-193. <https://doi.org/10.1177/1470357203002002004>
- Merleau-Ponty, M. (1964). Eye and Mind. In J. E. Edie (Ed.), *The Primacy of Perception* (pp. 159-190). Evanston, IL: Northwestern UP.
- Merritt, S. (2006). "Digital storytelling: Time, identity and morality in multimedia personal narratives of college writing students", *International Journal of Learning*, 13(8), 21-36.
- Midjourney (2023). Senaryo Tasarım ve Metin Görselleştirme Kesiti <https://www.midjourney.com/home/?callbackUrl=%2Fapp%2F> (11.02.2023).
- Muratoğlu Pehlivan, B., ve Türkgeldi, S. K. (2020). "Post-modern dönemde senaristin ve izleyicinin rolü: Yapay zeka, interaktif drama ve sinemanın geleceğine dair bir öngörü". *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9 (4), 2638-2652. <https://doi.org/10.33206/mjss.729623>
- NoonShot (2023). NoonShot Prompter Asistanı Metin Kodlama Kesiti <https://prompt.noonshot.com/> (11.02.2023).
- Ohler, J. B. (2008). *Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity*. Corwin Press, California.
- Önsel Şahin, Ş. (2002). Yapay Sinir Ağları Yardımı ile Dinamik Bir Senaryo Analizi, (Yayımlanmamış Doktora Tezi), İstanbul, İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Papadopoulou, S., ve Vlachos, K. (2014). "Using digital storytelling to develop foundational and new literacies". *Research Papers in Language Teaching & Learning*, 5(1),235-258.
- Robin, B.R. (2008a). *The educational uses of digital storytelling-Getting started*. (13.02.2023). http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/getting_started.html.
- Robin, B. R. (2008b). "Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classrooms". *Theory into practice*, 47(3), 220-228.
- Schelde, P. (1994). Androids, humanoids, and other science fiction monsters: Science and Soul in Science Fiction Films. <https://www.thefreelibrary.com/Androids,Humanoids,andOtherScienceFictionMonsters:Scienceand...-a015266296> (13.07.2023)
- Schoemaker, Paul J. H. (1995). "Scenario Planning: A Tool for Strategic Thinking, *Sloan Management Review*", *Winter 1995*, 36(2) ABI/INFORM Global, 25-40.
- Schoemaker, Paul. J. H. (1993). "Multiple Scenario Development: Its Conceptual and Behavioral Foundation". *Strategic Management Journal*. 14. 193-213. <http://dx.doi.org/10.1002/smj.4250140304>.
- Schoemaker, Paul J. H. (1991). "When and how to use scenario planning: A heuristic approach with illustration", *Journal of Forecasting*, 1991(10), 549-564. <https://doi.org/10.1002/for.3980100602>
- Telotte, J.P. (1995). *Replications: A robotic history of the science fiction film*. University of Illinois Press, US.
- Wan, Y., ve Ren, M. (2021). "New visual expression of anime film based on artificial intelligence and machine learning technology". *Journal of Sensors*, 2021, 1-10.

- Weinstein, B. (1995). "The Use of Scenario Thinking", (In.) *Developing Strategic Thought*, (Ed: B. Garratt), New York, McGraw Hill.
- Wollenberg, E., Edmunds, D., ve Buck, L. (2000). "Using Scenarios to Make Decisions about the Future: Anticipatory Learning for the Adaptive Co-Management of Community Forests", *Landscape and Urban Planning*, 47, 65-77. [http://dx.doi.org/10.1016/S0169-2046\(99\)00071-7](http://dx.doi.org/10.1016/S0169-2046(99)00071-7)
- Yang, Y. T. C., ve Wu, W. C. I. (2012). "Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking, and learning motivation: A year-long experimental study", *Computers & Education*, 59(2), 339-352.
- Yetkiner, B., ve Özdemir, N. (2022). "Sinemada transhümanizm ve yapay zekâ". *AJIT-e: Academic Journal of Information Technology*, 13 (51), 262-286. <https://doi.org/10.5824/ajite.2022.04.003.x>

Beyan ve Açıklamalar (Disclosure Statements)

1. Bu çalışmanın yazarları, araştırma ve yayın etiği ilkelerine uyduklarını kabul etmektedirler (The authors of this article confirm that their work complies with the principles of research and publication ethics).
2. Yazarlar tarafından herhangi bir çıkar çatışması beyan edilmemiştir (No potential conflict of interest was reported by the authors).
3. Bu çalışma, intihal tarama programı kullanılarak intihal taramasından geçirilmiştir (This article was screened for potential plagiarism using a plagiarism screening program).