

# YAPAY ZEKÂNIN UYARLAMA FİLM MEKÂNLARININ GÖRSELLEŞTİRİLMESİNDE KULLANIMI

Halil SEVİM<sup>1</sup>, Ayten Rumeysa ÜNSAÇAN<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Architecture, Faculty of Fine Arts and Design, KTO Karatay University, Turkey, halilsevim@gmail.com  
(<https://orcid.org/0000-0002-0211-3397>)\*

<sup>2</sup> Architecture, Faculty of Fine Arts and Design, KTO Karatay University, Turkey, arunsacan@gmail.com  
(<https://orcid.org/0009-0002-3801-8508>)

Received: 29.09.2025

Accepted: 23.02.2026

Published: 30.06.2026

\*Corresponding author

Research Article

pp.49-67

DOI: 10.53600/ajesa.1793147

## Özet

Mimarlığın görsel bileşenlerden mevcut bir sanat olması, mekânlara ait imgelerin zihinde oluşmasını zorlaştırmaktadır. Bu sebeple kullanılan betimleme, mekânı bireyde görüyormuş hissi uyandırmayı sağlayan bir anlatım tekniğidir. Edebi metinlerde geçen betimlemelerde gerçek/kurgusal mekânın tasviri kelimelerle inşa edilir. Mekânların sinemaya uyarlanması süreci de metnin yönlendirmesiyle gerçekleştirilmektedir. Öncelikle görselleştirilecek mekânın metinden esinlenen kavramsal çizimleri yapılır. Çizimlerin görselleştirme aşamasında insan faktörü harcanan süre ve enerjinin artmasına sebep olabilmektedir. Bu noktada teknolojinin günümüzdeki düzeyi düşünüldüğünde yapay zekânın kullanımı gündeme gelmektedir. YZ ile yazınsal betimlemelerden oluşan bir mekân, kısa sürede alternatifleriyle görselleştirilebilmektedir. Çalışmanın amacı, kitaptan uyarlanan filmlerin üretim sürecine YZ'yı entegre ederek katkı sağlamaktır. Önerinin test edilebilmesi amacıyla mekân tasviri zengin edebi metinler uygulama kapsamına alınmıştır. Harry Potter roman serisinden metinler seçilerek girdiler oluşturulmuştur. Bu girdilerle üretilen mekân görselleri, eserin film uyarlamalarındaki görsellerle karma metot izlenerek karşılaştırılmıştır. Öncelikle göstergibilimsel analizle görsellerin göstergeleri yansıtma niteliği değerlendirilmiş, ardından parametreler üzerinden karşılaştırmalı kıyas yapılmıştır. Ulaşılan sonuçlar doğrultusunda YZ'nin bu alanda kullanımının sağlayabileceği avantajlar ortaya konulmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Uyarlama, film, görselleştirme, konsept tasarım, yapay zeka

## USE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN VISUALIZING ADAPTATION MOVIE LOCATIONS

### Abstract

Architecture being an art of visual components makes it difficult to create images of spaces in the mind. For this reason, description is a narrative technique that provides the feeling of seeing the space. In literary texts, the depiction of real/fictional spaces is constructed with words. The process of adapting spaces into cinema is carried out under the guidance of the text. First, conceptual drawings inspired by the text are made for the space to be visualized. In the visualization stage of the drawings, the human factor may cause an increase in time and energy. At this point, considering today's level of technology, the use of artificial intelligence comes into question. With AI, a space formed from literary descriptions can be visualized with alternatives in a short time. The aim of the study is to contribute by integrating AI into the production process of films adapted from books. For testing the proposal, literary texts rich in spatial description were included in scope. Texts from the Harry Potter novel series were chosen as inputs. The produced visuals were compared with the film adaptation visuals using a mixed method. Semiotic analysis and comparative parameters revealed possible advantages of AI in this field.

**Keywords:** Adaptation, film, visualization, concept design, artificial intelligence

## 1. Giriş

Mimarlığın ürettiği öğeler somut ve görsel ağırlıklı ürünlerdir. Yazınsal eserlerde geçen mimari öğeleri metin içinde görsel olarak yansıtma imkânı genellikle bulunmamaktadır. Bu ürünler sözcüklerin diline dönüştürülerek alımlayıcıya aktarılır. Bir mimari öğenin kelimelerle tasviri için, mekânı zihinde canlandırma yeteneğine sahip betimleme tekniğinden faydalanılır. Betimlemeler, edebi eserlerin sinema sektörüne uyarlanması sürecinde de önemli yere sahiptir. Kurgu, karakter ve mekânların görsele dönüşüm sürecinde referans kaynak olarak betimleme metinlerine başvurulmaktadır. Bir metnin görsele uyarlama süreci çeşitli kavramsal çizimlerin oluşturulmasıyla

başlamaktadır. Bu aşamada üretimleri konsept tasarımcıları ve illüstratörler gerçekleştirmektedir. Bu açıdan insan faktörü görselleştirme sürecinde zaman, maliyet, enerji gibi parametreler bağlamında önemli bir role sahiptir. Bu noktada süreci iyileştirmek ve bu parametrelerin daha verimli kullanılabilmesi için yapay zekânın bu alanda üretime yardımcı bir araç olarak kullanılabilmesi düşünülmektedir. Yapay zekânın sinema sektöründe mekânların görselleştirilmesi sürecine entegre edilmesi, edebi metinlerden uyarlanan sinema filmlerinin üretim sürecine katkı sağlayabilir. Bu önerinin edebi metinlerden sinemaya uyarlanan filmler özelinde uygulanabilme ihtimali daha yüksektir. Çünkü romandan uyarlanan sinema filmlerinde, filme kaynaklık eden hazır metinler bulunmaktadır. Bu da yapay zekâyâ verilerek üretimin gerçekleştirileceği girdi söz öbeklerinin oluşturulmasında kolaylık sağlamaktadır. Bu doğrultuda öncelikle romandan sinemaya yapılan uyarlamalar başta olmak üzere, uyarlama sürecinin işleyişini anlamak önem taşımaktadır.

## 2. Uyarlama Kavramı ve Harry Potter Serisi

Sanatta farklı türler arası dönüşümlerle yapılan uyarlamalar, tarih boyunca birçok yapıtın kaynağını oluşturmuştur. Edebiyat, sinema, tiyatro gibi alanlarda üretilen eserler başka çalışmalardan beslenebilmekte ve başka çalışmaları etkileyebilmektedir. Hutcheon uyarlamaların bir süreç olarak hem (yeniden) yorumlamayı hem de (yeniden) yaratmayı içerdiğinden bahseder. Bu bağlamda uyarlamayı, eserin tekrar yoluyla çeşitlendirilmesi olarak tanımlar. Bu nedenle Hutcheon'a göre uyarlama türev olamayan bir türetme, ikincil olamayan ikincidir (Hutcheon, 2006). Uyarlamalar aktarım sırasında kaynak eserden farklılaşabilmektedir. Kimi zaman birebir sadık kalınan eserin özü, kimi zaman büyük değişikliklere uğratılır. Çetin temelde üç ana uyarlama türü olduğundan bahseder: Birebir uyarlama şeklinde yapılan Doğrudan Aktarma (Transposition), yorumlama şeklinde yapılan Bazı Değişiklerle Gerçekleştirilen Uyarlamalar (Commentary) ve esinlenme şeklinde yapılan Serbest Uyarlamalar (Analogy) (Çetin, 1999). Bu uyarlamalar kitaptan filme, filmde dijital oyuna, kitaptan dijital oyuna ya da dijital oyundan filme yapılabilmektedir. Günümüzde en yoğun uygulandığı alan ise roman ve sinema arası etkileşimdir. Özellikle sinemanın doğuşundan itibaren yeni ve özgün hikâyeler için kaynak arayışı sürekli devam etmiştir. Edebi metinler de bunun sonucunda birinci dereceden kaynak olarak kullanılmıştır (Özşener, 2023).

Bu süreçte etkili olan birçok faktör mevcuttur. Bunların varlığı kaynak eser ile uyarlanmış hali arasında farklılıklar meydana getirmektedir. Bu faktörlerden en belirginini romanın yazınsal, sinemanın ise görsel bir iletişim aracı olmasıdır. Romanda yalnızca yazarın anlattıklarına tanık olunabilirken, sinemanın görsel anlatım gücüyle sahnede anlatılandan fazlasını görmek mümkündür. Sinema bu yönüyle görsel anlatımı zenginleştirirken, duygu ve düşünceleri romandaki gibi birebir aktarma gücünden yoksundur (Monaco, 2002). Okuyucunun okudukları kendi bireysel özellikleri doğrultusunda zihninde canlanır, yani her okuyucu için farklı bir olgu mevcut olabilir. Ancak sinemada izleyici tüm olay ve mekânları yapımcı/yönetmenin yansıttığı şekilde görebilmektedir. Bu bağlamda roman ve sinemanın farklı yönlerden artı ve eksileri mevcuttur.

Uyarlama sürecinde kaynak metin öncelikle senaryoya, ardından sinema sanatının teknikleri kullanılarak görsel bir anlatıya dönüşür. Senaryoya kaynaklık eden eser, uyarlama sürecinin zorluğunu belirlemektedir. Kimi eserler barındıkları zengin betimsel anlatımıyla set tasarımı sürecinde kolaylık sağlarken, kimi eserler yapımcı/yönetmene yorumlanarak yeniden üretilmesi gereken boşluklar bırakır. Romanın, uyarlama öncesinde bir okur kitlesi tarafından

bilinmesi de hazır bir tanınırlık oluşturması açısından filmi olumlu etkilemektedir (Uğurlu, 1992). Hikâyenin gerçekçilik oranı uyarılama sürecini etkileyen bir diğer etmendir. Edebi dünyaların zihinlerde oluşturduğu görsel imgeler bireysel değer taşısa da, bu açıdan okuyucular arasındaki fark fantastik kurguda gerçekçi kurguya göre daha fazladır. Bunun nedeni, fantastik öğeler barındıran kurguların gerçek dünyanın somut öğelerinden farklı olarak yapımcı/yönetmenin kendi hayal gücüyle somutlaştırdığı imgeler barındırmasıdır. Hutcheon bu yönüyle gerçekçi romanların kurgusal romanlara göre daha kolay ve sık sinemaya aktarıldığından bahseder (Hutcheon, 2006). Ancak günümüzde gelişen teknoloji, animasyon teknikleri ve özel efektlerle birlikte kurgusal romanlarda bu zorluk ortadan kalkmıştır. Fantastik edebiyattan sinemaya uyarlamaların sayısı artmakta ve popülerleşmektedir. Özellikle J. R. R. Tolkien ve J. K. Rowling'in eserlerinden uyarlanan Yüzüklerin Efendisi ve Harry Potter serileri sinema filmleriyle büyük kitlelere ulaşarak tanınır hale gelmiştir.

Çalışmanın kapsamını oluşturan Harry Potter serisi, ilki 1997 yılında basılan yedi kitaptan oluşmaktadır. Eser 55 farklı dile çevrilmiş ve 200 ülkede basılmıştır (Tibbets & Welsh, 2005). İlk sinema filmi uyarlaması 2001 yılında yapılan seri toplam sekiz filmde oluşmaktadır. Serinin uyarılama yönünden başarılı yapıtlardan biri olduğu söylenebilir. Eser bu başarısını serinin birçok bölümünde metne olan sadakatiyle kazanmıştır. Ancak uyarılama sürecinde yapılan değişiklikler de mevcuttur. Bu değişikliklerin medya türlerinin farklılığı sonucu kaçınılmaz olmasının yanı sıra, yapımcı/yönetmen bakış açısıyla bunlar gerekli de görülmektedir. Çünkü roman hikâyeyi anlatabilirken film onu göstermek zorundadır. Bunun yanında eğer film uyarlaması metni zaten bilen bir izleyici grubunun ilgisini çekmeyi hedefliyorsa, bu onların hikâyeye tanık olma ve ilgili bilgileri alma biçiminde önemli değişiklikler gerektirmektedir (Goldie, 2019). Harry Potter serisinin fantastik türde bir eser olması ise, özellikle mekân bazında değişiklikler yapılmasını gerekli kılmaktadır. Bunun nedeni metinde tasvir edilen ve gerçeküstü öğeler barındıran her mekânı birebir görselleştirmenin güçlüğüdür. Mekânın metinden görsele dönüşüm sürecinde izlenen basamaklar, bu değişikliklerinin uygulanma şekline doğrudan etki etmektedir.

### 2.1. Uyarılmalarda Mekân ve Görselleştirme Süreci

Mekân, roman ve sinemanın kullandığı ortak anlatım öğelerinden biri olması bakımından önemlidir (Atay, 2022). Kale'nin belirttiği gibi film büyük oranda mekâna dayalıdır. Bu nedenle mekân, kurgunun somutlaşması açısından büyük öneme sahiptir (Kale, 2010). Mekânın metinde detaylı anlatımı uzun paragraflar gerektirirken, sinemanın görsel gücü birkaç imge ve görselle aynı sahneyi daha etkileyici bir şekilde sunabilmektedir (Demir, 2020). Metinde betimlenen bir mekân yalnızca yazarın hayal gücüyle üretilirken, bu mekânın somut olarak görsele dönüştürülmesi sanat ve görüntü yönetmeni, yapımcı tasarımcısı, set dekoratörü ve konsept illüstratörlerinin ortak çalışmasıyla gerçekleştirilir. Mekânların görselleştirilme işlemi yapımcı tasarımı evresinde gerçekleştirilmektedir. Yapımcı tasarımı romandaki ortamların, kostümlerin ve genel estetiğin görsel olarak tercüme edilmesine odaklanmaktadır. Bu süreç konsept oluşumu, tasarım geliştirme ve imalat aşamalarından oluşur. Konsept oluşumu ve kavramsallaştırma basamağı, fikirlerin oluştuğu ilk aşamadır. Günümüzde giderek artan yapımcı maliyetleri ve çok sayıda karmaşık sahnenin çekim öncesi planlanma gerekliliği, taslak şeklinde görsel sunumlar hazırlanmasını gerekli kılmaktadır (Kozan, 2022). Çalışmanın odak noktasını teşkil eden bu aşamada tasarımcılar öncelikle senaryoyu okuyarak kurgu hakkında bilgi sahibi olur ve konuyla ilgili araştırmalar yaparlar. Daha sonra fikirler üzerinde beyin fırtınası yapılarak ilham panoları (moodboard) oluşturulur. Filmin genel açıdan nasıl görüneceğini sanat yönetmeni, görüntü

yönetmeni ve oyunculara aktarabilmek açısından önem taşıyan bu üretimlere görsel referanslar, kumaş ve boya örnekleri gibi detaylar eklenebilmektedir (Beauchamp, 2020). Bir sonraki adım ise kavramsal ayrıntıların kağıda aktarılması ve görsel bir konsept geliştirilmesidir. Kavramsallaştırma (conceptualization) sürecinde sanat departmanı illüstratörleri tarafından yapılan eskiz ve kavramsal çizimler, tasarım fikirlerini görselleştirmeye ve ekibin diğer üyeleriyle iletişim kurmaya yardımcı olur. Bu konsept çizimlere paralel olarak sahne sekanslarını ve aksiyonları görselleştiren storyboardlar da üretime dahil edilir (Nguyen, t.y.). Konsept illüstrasyonları tamamlandığında onay için yönetmen ve yapımcılara gönderilir. Bu noktada yönetmenin tasarıma yönelik düzenleme ve önerileri mevcut olabilmektedir. Bu nedenle nihai ürüne ulaşana dek düzeltme ve değişikliklere devam edilir (Paul, 2016).

Konsept çizimlerin üretim sürecinde tasarımcılar el çizimlerinin yanında son yıllarda dijital çizim araçlarından da faydalanmaktadır. Revizyonların hızlıca yapılabilmesi, zamandan tasarruf sağlaması ve ilham verici vizyonları gerçekleştirmede büyük esneklik sunması, dijital görselleştirme teknolojilerinin tercih edilme sebeplerindedir (Deguzman, 2023). Hazırlık aşamasında program takviminin sıkışıklığı da hızlı görsel sunumlar ve üretimler gerçekleştirilmesini gerekli kılmaktadır. Bu amaçla SketchUp, Rhino, Twinmotion, Photoshop gibi, mimari tasarımda da kullanılan çeşitli programlardan faydalanılmaktadır. Bu yönüyle yapım tasarımı sürecinde üretilen mekânlar, üretim ve uygulama bakımından mimarlık alanıyla benzeşmektedir. Mekân kavramının iki disiplinin ortak noktasını teşkil etmesinden ötürü yapım tasarımı “ekran mimarisi” olarak anılmaktadır (Abbott, 2021). Ancak iki alan sıklıkla aynı dili kullansa da amaçları yönünden farklılaşmaktadır. Mimarlık özellikle gerçek dünyanın fiziki gereklilikleri doğrultusunda kısıtlanırken, yapım tasarımı fizik kanunları için imkânsız olan yapılar inşa edilebilmekte, henüz icat edilmemiş malzeme ve teknikler kullanılabilir (Tranchino, 2020). Bu da romandan sinemaya uyarlanan bir mekânın görsele dönüşüm sürecinde esneklik sağlamaktadır. Süreç kimi zaman somut olarak üretilen mekânlar, kimi zaman ise dijital tasarımlar üzerinden ilerleyebilmektedir. Harry Potter serisindeki mekânların görselleştirilmesinde ise her mekânın karakteristik özelliklerine bağlı olarak iki yol da izlenmiştir.

## 2.2. Harry Potter Serisi Uyarlamalarında Mekân

Harry Potter serisinin uyarlama sürecinde yönetmen Chris Columbus, görüntü yönetmeni John Seale ve yapım tasarımcısı Stuart Craig serinin Hogwarts, Diagon yolu gibi önemli mekânları için setler inşa etmişlerdir. Sekiz filmin de yapım tasarımcısı olan Stuart Craig, konsept tasarım sürecine incelediği romanlardan öğeler içeren eskizler çizerek başlamıştır. Bu süreçte romandaki betimlemelerin yanı sıra yerinde mekân incelemeleri de gerçekleştirmiştir. Eserdeki başlıca mekânlardan Hogwarts Şatosu'nun temellendirilmesi için İngiltere'deki ve Avrupa'daki büyük katedral ve üniversiteleri ziyaret etmiştir. Bunlar üretime başlamadan önce oluşturacağı konsept hakkında bilgi sahibi olabilmesini ve ilham almasını sağlamıştır. Daha sonra oluşturduğu eskizleri Andrew Williamson ve Dermot Power gibi concept-art tasarımcılarına aktarmaktadır. Konsept tasarımcıları, tüm tasarım departmanlarının üretimlerinde ilham kaynağı olarak kullanabilmeleri ve fikir sahibi olabilmeleri için tam bir konsept çizimi oluştururlar. Sanatçılar tarafından oluşturulan bu çizimler, sıradan sanat eserleri ya da bağlamsız görseller değildir. Taşınmaları gereken kriterler mevcuttur. Bir hikâye kitabının illüstrasyonları gibi, hikâyeyi anlatma, yazarın beklentilerini karşılama ve oyuncuları bilgilendirme gerekliliklerine bağlıdır (Marrs, 2011).

Craig, konsept referans ve destek olacak bir hikâye olmadan çizime başlamanın çok zor olduğunu belirtmektedir (Marrs, 2011). Bu açıdan hikâye ve metin, tasarım sürecinde ilhamı besleyen ana faktördür. Harry Potter serisi de bu yönden zengin mekân tasvirlerine sahiptir. Bu aşamada önemli olan, görselleştirilen mekânın kitaptaki tasvirleri olabildiğince yansıtmasıdır. Bir uyarlamayı sadık bir uyarlama yapan büyük ölçüde budur. Kale'ye göre fantastik romanların film uyarlamalarındaki mekânların ekrana yansıtılması daha zordur ve bu nedenle ortam doğru aktarılamamaktadır (Kale, 2013). Kimi zaman senaryodaki değişiklikler ya da teknik yetersizlikler mekânların kitaptaki hallerinin farklılaşmasına sebep olmaktadır. Harry Potter serisinin tamamlanması yıllar aldığı için, uyarlama sürecinde çeşitli problemler oluşmuştur. Serinin bir bölümündeki mekânların görselleştirilmesi tamamlandıktan sonra, bir sonraki kitapta yazar tarafından aynı mekânda değişiklikler, ekleme ve çıkarmalar yapılabilmektedir. Yedi kitabın tamamının ilk üretim öncesinde incelenmesi mümkün olmadığından, seri boyunca mekânlar sürekli değişikliğe uğratılmış ve yenilenmeleri gerekmiştir (Stamp, 2011). Bu değişikliklerin yanında teknolojik gelişmeler de süreci etkileyen başka bir unsurdur. Gerçeküstü öğeler barındırmalarından ötürü, fantastik kurguların sinemaya uyarlanması sürecinde gerçekçi kurgulara göre daha fazla teknolojik destek gerekmektedir (Rahmawati vd., 2013). Harry Potter serisinin uyarlama süreci yıllara yayılan bir süreç olması bakımından, gelişen yeni tekniklerle birlikte serinin çeşitli basamaklarında mekân üretim yöntemleri farklılaşmaktadır. Örneğin ilk altı filmin çekimleri için kullanılan Hogwarts Kalesi 1/24 ölçeğinde inşa edilmiş bir minyatürken, yedinci ve sekizinci filmlerde bu setin taranmasıyla dijital bir model oluşturulmuş ve çekimlerde bu model kullanılmıştır (Marrs, 2011). Bunun nedeni süreçte gelişmiş son teknolojileri benimsemenin teknik ve görsel açıdan sunduğu avantajların yararlı görülmesidir. Bu da, teknolojik gelişmelerin sürecin başından sonuna değışerek etki ettiğini ve süreçte kolaylık sağlayabildiğini göstermesi açısından önemlidir. Bu noktada benzer bir bakış açısıyla günümüzde teknolojinin geldiği nokta göz önüne alınarak, süreçte yapay zekânın kullanımı da gündeme gelmelidir.

### 3. Yapay Zekâ ve Mekân Görseli Üretimi

Yapay zekânın temel amacı, yaşamı taklit etmektir (Gordon, 2011). Bunu yaparken faydalandığı algoritmalar problem çözme performansı açısından son yıllarda önemli ölçüde gelişmiş, bilim ve mühendisliğin çeşitli alanlarında insanlarla rekabet eden sonuçlar elde edilmesini sağlamıştır (Spector, 2006). Yapay zekâ ile görsel üretimi ise üç farklı metot ve çalışma prensibine dayanmaktadır. Bunlar metinden görsele, görselden görsele ve çizimden görsele üretimler şeklinde gerçekleştirilmektedir. Çalışma yazınsal betimlemelerin görsele dönüşümüne odaklandığı için mekân görseli üretiminde kullanılan yöntem metinden görsele (text to image) tekniğidir. Bu uygulama, yapay zekâ modelinin girdi olarak verilen söz öbeklerine göre uygun görseli üretmesi şeklinde gerçekleşmektedir. Yapay zekânın tasarım sürecinde bir araç olarak kullanılması, süreçte harcanan iş gücü, zaman ve enerji gibi değerlerin daha verimli bir şekilde kullanılmasına imkân sağlamakta ve üretim çeşitliliğini artırmaktadır (Sevim, 2023). Ayrıca bu sayede yenilemeye ve değışime olanak tanıyan ürünler de ortaya konabilmektedir. Sistemin bu yönlerden sunduğu kolaylık, çalışmanın odak noktasında yer alan romandan film uyarlamaları sürecinde mekânların görselleştirilmesine katkı sağlayabilecek potansiyel taşımaktadır. Özellikle mekân görsellerinin konsept üretim aşamasında sunacağı çeşitliliğin yanı sıra, gerçekleştirilen düzeltme ve değışiklikler bağlamında da kolaylık sağlayacağı öngörülmektedir.

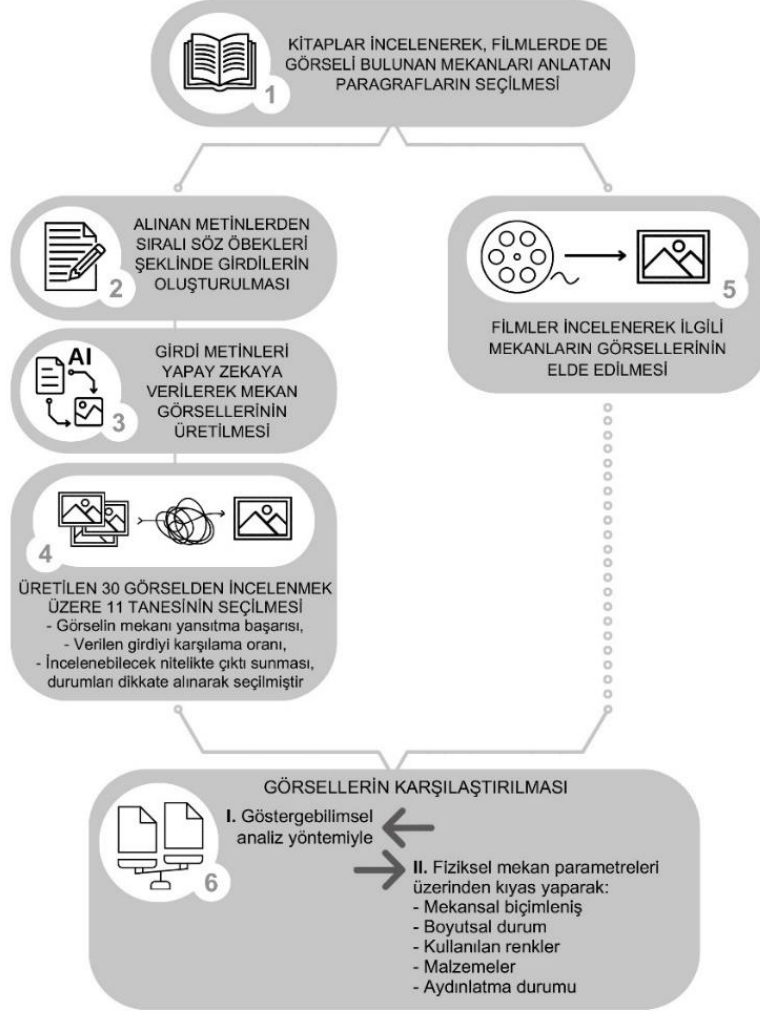
#### 4. Yöntem

Çalışmada romandan film uyarlamaları sürecine katkı sağlamayı amaçlayan bir kullanım önerisi sunulmaktadır. Mekânın görselleştirilmesinde ve “concept-art” üretiminde yapay zekâ kullanılarak süreci kolaylaştırmak hedeflenmektedir. Bu yöntemin kullanımıyla yapılabilecek iyileştirmeleri test etmek amacıyla bir uygulama gerçekleştirilmiştir. Harry Potter serisindeki mekânların yazınsal halleri doğrultusunda üretilmiş görseller, belirlenen parametreler üzerinden betimsel ve görsel analiz yoluyla incelenmektedir. Mekânı oluşturan ve algıya etki eden bu parametreler, mekânın biçimi, boyutuna bağlı özellikleri (ölçü-oran), mekânı oluşturan renkler, mekânda kullanılan malzemeler, mekândaki aydınlatma durumu olarak sınıflandırılabilen uyarıcı öğelerdir (Wolfe & Horowitz, 2004; Küller vd., 2006; Ching, 2007; Yıldırım vd., 2007). Bu kapsamda mekânsal biçimleniş, mekânın boyutsal durumu, mekânda kullanılan renkler ve malzemeler ile aydınlatma durumu inceleme parametreleri olarak belirlenmiştir. Çalışma kapsamını Harry Potter serisinde geçen mekânlar oluşturmaktadır. Serinin yedi kitabı da incelenerek mekan tanımlamaları için tarama yapılmış ve mekânsal betimlemeleri içeren metin bölümleri seçilmiştir. Seçilen metinlerin inceleme parametrelerinden (biçim, boyut, renk, malzeme, aydınlatma) en az üçünü yeterli ölçüde tanımlamasına dikkat edilmiştir. Bunun yanında girdilerde çeşitlilik sağlayabilmek için parametreler bağlamında farklı özellikler taşıyan mekanlar tercih edilmiştir. Bu sayede herbiri farklı karaktersitiğe sahip mekanlar seçilerek üretimlerin farklı yönlerden incelenebilmesi mümkün kılınmıştır.

Gerçekleştirilecek uygulama doğrultusunda metindeki betimlemeler anlamsal ağırlıklarına göre dizilerek ortalama değer üzerinde kalanlardan anlamlı yeni söz öbekleri oluşturulmuştur. Yapay zekâyâ verilmek üzere bu şekilde hazırlanan girdilerin, metinde vurgulanan öğeleri içermesine ve düzen sırasına önem verilmiştir. Çünkü yapay zeka ile görsel üretiminde girdideki verilerin öncelik sırası üretim sürecini ve çıktıları önemli ölçüde etkilemektedir. Ardından seçilen mekânların yapay zekâ aracılığıyla görselleri üretilmiştir. Üretim için Adobe Firefly platformu tercih edilmiştir. Firefly yapay zekâ modeli ile gelişmiş kompozisyon, ortam ve aydınlatma içeren, fotoğraf gerçekçiliğinde detaylara sahip görüntüler oluşturulabilmektedir. Firefly arayüzünde üretim parametreleri genel ayarlar, içerik türü, görsel yoğunluk, kompozisyon ve stiller sekmelerine ayrılmıştır. Çalışma kapsamındaki üretimlerde genel ayarlar bölümünde model olarak Firefly Image 3 kullanılmış, en boy oranı ise 16:9 seçilmiştir. İçerik türü için fotoğraf ya da resim olarak herhangi bir seçim yapılmamıştır. Görsel yoğunluk parametresi ise varsayılan olarak bırakılmıştır. Kompozisyon ve stiller bölümünde referans görsel kullanılmamış, bu yolla yalnızca metne sadık özgün görüntülerin oluşturulması sağlanmıştır. Ayrıca renk ve ton, aydınlatma, fotoğraf açısı parametreleri de aynı sebeple nötr bırakılmıştır. Bu şekilde üretim parametreleri belirlenmiş ve her üretimde sabit tutulmuştur. Bununla birlikte yapay zekâ tabanlı üretim süreçleri, algoritmanın değişken yapısı nedeniyle her denemede farklı sonuçlar ortaya koymaktadır. Bu durum, elde edilen çıktılarda doğal bir çeşitlilik oluşmasına imkân tanımış ve farklı olasılıkların değerlendirilmesini sağlamıştır.

Üretilen 30 yapay zekâ görseli, belirlenen tasarım parametreleri doğrultusunda mekânı temsil etme ve girdileri yansıtma yeterliliği açısından değerlendirilmiştir. Bu kapsamda, mekânsal bütünlük, ölçek algısı, işlevsel kurgunun okunabilirliği ve görsel tutarlılık gibi kriterler dikkate alınmıştır. Yapılan değerlendirme sonucunda, bu ölçütleri en yüksek düzeyde karşılayan 11 görsel çalışma kapsamında incelenmek üzere seçilmiştir. Bu görseller, aynı mekânı

gösteren film kareleriyle birlikte karşılaştırmalı olarak analiz edilmiştir. Üretimler sonucu elde edilen verilerin analizi için iki farklı metotla karma bir yöntem izlenmiştir (Şekil 1).



Şekil 1. Çalışma işleyiş diyagramı

İncelemelerin ilk basamağında romandaki mekân betimlemeleri ile bu betimlemelerden türetilmiş film kareleri ve yapay zekâ görselleri göstergibilimsel açıdan analiz edilmektedir. Metin, temel gösterge olarak ele alınmakta; film kareleri ve yapay zekâ görselleri ise bu göstergenin görsel düzlemdeki gösterenleri olarak değerlendirilmektedir. Barthes'ın *yananlam* (metnin ötesinde ortaya çıkan ikinci düzeydeki anlam) ve *mit* (kültürel kodları yansıtan anlatılar) kavramları ışığında, metinden görsele geçiş sürecinde ortaya çıkan kültürel kodlar ve anlam yüklemeleri açığa çıkarılmaktadır. Kültürel kodlar, mekânın mimari unsurlarının toplumsal anlam katmanlarıdır. Film görselleri insani bir yaklaşımla estetik ve kültürel bağlam içerisinde üretilmektedir. YZ ise bunları taklit etmeye çalışan algoritmik süreçler gerçekleştirir. Bu bağlamda her iki görselin de aynı metinsel göstergelerden hangi ortak kültürel kodları çıkardığını sorgulamak, görsellerin anlamsal benzerliğini ve taşıdığı ortak noktaları ölçmeyi sağlar. Temel olarak YZ görselinin bu kodları film görseline oranla ne kadar doğru yansıttığı incelenmektedir. Barthes'ın geliştirdiği metinsel çözümleme yöntemi, romandaki mekân betimlemelerinin göstergesel yapısını detaylı biçimde

incelemeye olanak tanır. Metinsel çözümleme aşamasında metnin düz anlamı ve yan anlamı incelenir; karşılaştırma aşamasında bu çözümler sonucu elde edilen anlamlar ve kavramlar (yani gösterilenler), film ve YZ üretimindeki görsel karşılıklarıyla karşılaştırılır; yorumlama aşamasında ise bulgular kültürel kodlar ışığında değerlendirilir (Barthes, 1993). Sonuç olarak metin betimlemelerinden elde edilen yazımsal göstergeler ile iki görüntüsel gösterenin aynı gösterilen kavramları karşılayıp karşılamadığı değerlendirilmiştir. Analizde izlenen basamaklar, benzer bir kurgu üzerine kurulan Tükel'in (2010) çalışmasında da görülmektedir. Burada yazımsal metinlerdeki mimari mekân betimlemeleri sinemadaki görsel karşılıklarıyla eşleştirilmiş ve görseller gösteren olarak adlandırılmıştır. Kuramsal olarak film kareleri ve yapay zekâ görselleri bağımsız göstergeler olarak ele alınabilse de, bu çalışmada odak, metinsel gösterilenlerin görsel temsillerle örtüşmesini incelemek olduğundan, söz konusu görseller metodolojik olarak gösteren işleviyle konumlandırılmıştır. Bu çerçevede analiz, metin ve görsel arasındaki anlam ilişkilerini sistematik olarak ortaya koymayı amaçlamaktadır.

İkinci incelemede ise YZ ile üretilen mekân görselleri, aynı mekânın sinema filminden alınan görsellerle kıyaslanmıştır. Yapılan karşılaştırma, başlangıçta belirlenen mekân oluşum parametreleri üzerinden gerçekleştirilmektedir. Kıyaslamada ulaşılan sonuçlar tablo haline getirilerek metin tasviri, film görseli ve YZ görselinin aynı parametreleri yansıtıp yansıtmadığı değerlendirilmiştir.



## 5. Mekan İncelemeleri

Araştırma sürecinde belirlenen 11 adet mekânın analizleri yapılmıştır. Bu mekânlar seride önemli yere ve karakteristik özelliklere sahip olan detaylı anlatılmış mekânlardır. Mekânlar sırasıyla; Sırlar Odası, kehanet sınıfı, Ron'un Odası, Slytherin ortak salonu, sınıf başkanları banyosu, Lovegood evi, Sihir Bakanlığı, büyük salon, Gringotts, Dumbledore'un ofisi ve İhtiyaç Odası olarak belirlenmiştir.

### 5.1. Sırlar Odası

Metinden alınan paragraf ile girdi olarak "çok uzun ve loş bir oda, oyma yılanlarla kaplı yüksek taş sütunlar var, odada soluk yeşil bir ışık yayılıyor, duvarın önünde taştan yapılmış çok büyük bir insan heykeli var, heykel büyücü cübbesi giyiyor ve çok uzun sakalları yere uzanıyor, kurşuni renkli ayakları yere basıyor" söz öbekleri oluşturulmuş, ardından görsel üretimi gerçekleştirilmiştir. Tablo 1'de oluşturulan göstergebilim analizine göre; Metinde geçen kavramlar yazımsal gösterge olarak tanımlandığında 'loş bir oda, oyma yılanlı yüksek taş sütunlar, taştan heykel, soluk yeşil ışık' kavramlarına karşılık gelir. Bu kavramların alımlayıcıya verdiği anlam ise 'yüksek ve uzun mekân hissi, soğuk ve karanlık, gergin bir atmosfer' olarak değerlendirilmiştir. Bu gösterilenlerin görüntüsel gösterenleri ise film görselinde yılan şeklinde heykeller, karanlık atmosfer, taş zeminli uzun bir koridor ve taştan kabartma bir yüz şeklinde yansıtılmıştır. Metindeki betimlemelerden oluşturulmuş girdi ile üretilen YZ görseli de aynı göstergeler kapsamında değerlendirilmiştir. Bu görselde ise, yazımsal göstergelerde belirtildiği gibi oyma yılanlı yüksek taş sütunlar, soluk yeşil ışık ve taş bir heykel ile görüntüsel gösterenlerin oluşturulduğu görülür. Bu kapsamda film görselinin atmosferi başarılı bir şekilde yansıttığı, ancak mekân üretim sürecinde bazı farklılıklar gerçekleştiği görülmektedir. YZ görselinin ise yazımsal göstergeleri birebir yansıtan görüntüsel gösterenlere sahip olduğu söylenebilir.

**Tablo 1.** Sırlar Odası göstergebilim analizi

Gösterge	Gösteren		Gösterilen
Loş bir oda, oyma yılanlı yüksek taş sütunlar, taştan heykel, soluk yeşil ışık	Film görseli: 	Yapay zekâ görseli: 	Yüksek ve uzun mekân hissi, soğuk ve karanlık, gergin bir atmosfer

## 5.2. Kehanet Sınıfı

Metinden alınan paragraf ile girdi olarak “çok uzun ve loş bir oda, oyma yılanlarla kaplı yüksek taş sütunlar var, odada soluk yeşil bir ışık yayılıyor, duvarın önünde taştan yapılmış çok büyük bir insan heykeli var, heykel büyücü cübbesi giyiyor ve çok uzun sakalları yere uzanıyor, kurşuni renkli ayakları yere basıyor” söz öbekleri oluşturulmuş, ardından görsel üretimi gerçekleştirilmiştir. Tablo 1’de oluşturulan göstergebilim analizine göre; Metinde geçen kavramlar yazınsal gösterge olarak tanımlandığında ‘loş bir oda, oyma yılanlı yüksek taş sütunlar, taştan heykel, soluk yeşil ışık’ kavramlarına karşılık gelir. Bu kavramların alımlayıcıya verdiği anlam ise ‘yüksek ve uzun mekân hissi, soğuk ve karanlık, gergin bir atmosfer’ olarak değerlendirilmiştir. Bu gösterilenlerin görüntüsel gösterenleri ise film görselinde yılan şeklinde heykeller, karanlık atmosfer, taş zeminli uzun bir koridor ve taştan kabartma bir yüz şeklinde yansıtılmıştır. Metindeki betimlemelerden oluşturulmuş girdi ile üretilen YZ görseli de aynı göstergeler kapsamında değerlendirilmiştir. Bu görselde ise, yazınsal göstergelerde belirtildiği gibi oyma yılanlı yüksek taş sütunlar, soluk yeşil ışık ve taş bir heykel ile görüntüsel gösterenlerin oluşturulduğu görülür. Bu kapsamda film görselinin atmosferi başarılı bir şekilde yansıttığı, ancak mekân üretim sürecinde bazı farklılıklar gerçekleştiği görülmektedir. YZ görselinin ise göstergeleri birebir yansıtan görüntüsel gösterenler oluşturduğu söylenebilir.

**Tablo 2.** Kehanet Sınıfı göstergebilim analizi

Gösterge	Gösteren		Gösterilen
Loş, daire şeklinde bir oda, ateşi yanan şömine, kapalı perdeler, kırmızı ağırlıklı dekor	Film görseli: 	Yapay zekâ görseli: 	Dairesel ve çevrelenmiş mekân hissi, gruplanmış tefrişler, kızıl, sıcak ve boğucu bir atmosfer, kapalılık

## 5.3. Ron’un Odası

Metinden alınan paragraf ile girdi olarak “odanın eğimli bir tavanı var, odadaki her şey turuncunun farklı tonlarında, duvarlar posterlerle kaplı, turuncu yatak örtüsünün üzerinde bir takım arması var, küçük pencerenin pervazında bir akvaryum bulunuyor, yerde karışık kitap ve çizgi roman yığınları var” söz öbekleri oluşturulmuş, ardından görsel

üretimi gerçekleştirilmiştir. Tablo 3'te oluşturulan göstergebilim analizine göre; Metindeki betimlemeden yola çıkarak oluşturulmuş göstergeler 'eğimli tavanı olan küçük bir oda, turuncu ağırlıklı dekor, küçük bir pencere, düzensiz eşyalar' olarak belirtilmiştir. Gösterilenin taşıdığı anlamları ise 'alçak ve sıkışık mekân hissi, karmaşa, turuncu, sıcak ve davetkâr bir atmosfer' kavramları karşılamaktadır. Bunları alımlayıcıya aktaran görüntüsel gösterenlerden film görseli, mekânın turuncu atmosferini, dar ve sıkışık yapısını yansıtmaktadır. YZ görseli de bu anlamları karşılamakta, ancak metinde belirtildiği şekliyle odanın turuncu tonu yoğunluğunu daha iyi yansıtmaktadır. Bu kapsamda iki görsel değerlendirildiğinde, daha modern bir mekân algısı oluştursa da YZ üretimi mekân göstereninin gösterilenleri daha iyi aktardığı söylenebilir.

**Tablo 3.** Ron'un Odası göstergebilim analizi

Gösterge	Gösteren		Gösterilen
Eğimli tavanı olan küçük bir oda, turuncu ağırlıklı dekor, küçük bir pencere, düzensiz eşyalar	Film görseli: 	Yapay zekâ görseli: 	Alçak ve sıkışık mekân hissi, karmaşa, turuncu, sıcak ve davetkâr bir atmosfer

#### 5.4. Slytherin Ortak Salonu

Metinden alınan paragraf ile girdi olarak "uzun ve alçak tavanlı bir oda, pürüzlü taş duvarları ve tavanı var, tavandan zincirlerle yuvarlak yeşil lambalar sarkıyor, odadaki taştan oyulmuş bir şöminede ateş yanıyor, şöminenin önünde koltuklar var" söz öbekleri oluşturulmuş, ardından görsel üretimi gerçekleştirilmiştir. Tablo 4'te oluşturulan göstergebilim analizine göre; Mekâna ait yazınsal göstergeler 'uzun ve alçak bir oda, pürüzlü taş duvarlar ve tavan, yeşil lambalar, taş şömine' olarak belirlenmiştir. Mekânın gösterilen anlamları ise 'karanlık, uzun ve basık mekân hissi, soğuk ve rahatsız edici bir atmosfer' kavramları ile belirtilmiştir. Bu kavramları yansıtan görüntüsel gösterenlerden film görseli mekânı soğuk ve karanlık olarak tasvir etmekte ancak algılanan boyutu çok daha yüksek yansıtmaktadır. YZ görseli ise mekânın basık görüntüsünü doğru yansıtmakta ancak şömineden yayılan sıcak tondaki aydınlanma ile soğuk ve rahatsız edici bir atmosfer algısı oluşturamamaktadır. Bu bağlamda her iki görselin de farklı gösterilenleri doğru bir şekilde yansıttığı söylenebilmektedir.


**Tablo 4.** Slytherin Ortak Salonu göstergebilim analizi

Gösterge	Gösteren		Gösterilen
Uzun ve alçak bir oda, pürüzlü taş duvarlar ve tavan, yeşil lambalar, taş şömine	Film görseli: 	Yapay zekâ görseli: 	Karanlık, uzun ve basık mekân hissi, soğuk ve rahatsız edici bir atmosfer

### 5.5. Sınıf Başkanları Banyosu

Metinden alınan paragraf ile girdi olarak “odadaki her şey beyaz mermerden yapılmış, zeminin ortasında yere gömülü dikdörtgen bir havuz var, oda muhteşem bir mumlu avizeyle aydınlatılıyor, havuzun çevresinde çok sayıda altın musluk ve bir atlama tahtası var, duvarda altın çerçeveli bir denizkızı tablosu var, pencerelerde beyaz keten perdeler asılı, yerde beyaz havlulardan oluşan bir yığın var” söz öbekleri oluşturulmuş, ardından görsel üretimi gerçekleştirilmiştir. Tablo 5’te oluşturulan göstergebilim analizine göre; Metinde geçen kavramlar yazınsal gösterge olarak tanımlandığında ‘beyaz mermer, mumlu bir avize, zemine gömülü havuz, altın detaylar’ kavramlarına karşılık gelir. Bu kavramların alımlayıcıya verdiği anlam ise ‘İhtişamlı, geniş ve aydınlık mekân hissi, lüks ve konfor’ olarak değerlendirilmiştir. Bu gösterilenlerin görüntüsel gösterenleri ise film görselinde geniş, ihtişamlı ve aydınlık bir mekânı karşılamamaktadır. Üretilen mekân daha soğuk ve karanlık bir algı yansıtmaktadır. Bu noktada film mekânı üretim sürecinde dekor oluşturulurken, mevcut mekânı kullanmak gibi çeşitli kısıtlamaların varlığı göz önünde bulundurulmalıdır. Diğer görsel olan YZ ile üretilmiş mekânda ise görüntüsel gösterenler, gösterilen anlamları birebir karşılamaktadır. Aydınlık ve lüks bir mekân oluşturularak çekici bir atmosfer yansıtılmıştır. Bu kapsamda YZ görselinin gösterilen kavramları daha iyi taşıdığı görülmektedir.

**Tablo 5.** Sınıf Başkanları Banyosu göstergebilim analizi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Beyaz mermer, mumlu bir avize, zemine gömülü havuz, altın detaylar	<p>Film görseli:</p>  <p>Yapay zekâ görseli:</p> 	İhtişamlı, geniş ve aydınlık mekân hissi, lüks ve konfor, ılık ve davetkâr atmosfer

### 5.6. Lovegood Evi

Metinden alınan paragraf ile girdi olarak “oldukça yuvarlak bir oda, ortada ferforje demirden spiral bir merdiven var, odadaki her şey eğri hatlara sahip, fırın, lavabo ve dolaplar duvarlara uygun daire şeklinde, hepsi renkli çiçekler, böcekler ve kuşlarla boyanmış” söz öbekleri oluşturulmuş, ardından görsel üretimi gerçekleştirilmiştir. Tablo 6’da oluşturulan göstergebilim analizine göre; Metinde geçen kavramlar yazınsal göstergeye dönüştürüldüğünde ‘yuvarlak bir oda, spiral merdiven, eğri hatlı tefrişler, renkli çizimler’ kavramlarına ulaşılır. Bunların yansıttığı anlam ile ortaya çıkan gösterilenler ise ‘organik formulu eğrisel mekân hissi, renkli ve rahat bir ortam, geçiş mekânı, neşeli ve bohem atmosfer, karmaşa’ olarak belirlenmiştir. Film görselinde görüntüsel gösterenler, organik formulu mekânı, karmaşık, renkli ve bohem kavramlarını karşılamaktadır. Bunun yanında mekânın ortasında yer alan merdiven ile geçiş kavramını da yansıtır. Film mekânının gösterilenler konusunda başarılı olmasının nedeninin metindeki betimlemelere göre sıfırdan bir dekor üretilmesi olduğu söylenebilir. YZ görseli de görüntüsel gösteren bağlamında gösterilen kavramları büyük ölçüde yansıtmaktadır. Renkli ve neşeli atmosfer ve geçiş hissi açıkça anlaşılırken, yazınsal göstergelerin aksine eğrisel formların mekân geneline hâkim olmadığı görülür. Bu bağlamda

film görselinin gösterilenleri yansıtmak bakımından daha güçlü olduğu görülmekte, ancak YZ görselinin de yeterli anlam düzeyine karşılık geldiği söylenebilmektedir.



**Tablo 6.** Lovegood Evi göstergebilim analizi

Gösterge	Gösteren		Gösterilen
Yuvarlak bir oda, spiral merdiven, eğri hatlı tefrişler, renkli çizimler	Film görseli: 	Yapay zekâ görseli: 	Organik formlu eğrisel mekân hissi, renkli ve rahat bir ortam, geçiş mekânı, neşeli ve bohem atmosfer, karmaşa

## 5.7. Sihir Bakanlığı

Metinden alınan paragraf ile girdi olarak “çok uzun ve görkemli bir salon, zemini cilalı koyu renk ahşap döşeli, parlak mavi tavanda parlayan altın simgeler var, salonun iki tarafında ahşap kaplı duvarların içinde çok sayıda yaldızlı şömine var” söz öbekleri oluşturulmuş, ardından görsel üretimi gerçekleştirilmiştir. Tablo 7’de oluşturulan göstergebilim analizine göre; Metindeki betimlemeden yola çıkarak oluşturulmuş göstergeler ‘uzun ve yüksek bir mekân, koyu ve cilalı ahşap döşemeler, yaldızlı şömineler, mavi tavan’ olarak belirtilmiştir. Gösterilenin taşıdığı anlamları ise ‘görkemli, geniş ve yüksek mekân hissi, parlak yüzeyler, ihtişam ve aydınlık’ kavramları karşılamaktadır. Bunları alımlayıcıya aktaran görüntüsel gösterenlerden film görseli daha karanlık bir ortam algısı oluştururken, YZ görseli gösterilenlerde belirtildiği gibi aydınlık ve parlak yüzeyleri yansıtmaktadır. Film görseli dekor tasarımı açısından başarılı olsa da, YZ görseli oluşturduğu görkemli ve geniş mekân algısı ile gösterilen anlamları daha nitelikli bir şekilde karşılamaktadır.

**Tablo 7.** Sihir Bakanlığı göstergebilim analizi

Gösterge	Gösteren		Gösterilen
Uzun ve yüksek bir mekân, koyu ve cilalı ahşap döşemeler, yaldızlı şömineler, mavi tavan	Film görseli: 	Yapay zekâ görseli: 	Görkemli, geniş ve yüksek mekân hissi, parlak yüzeyler, ihtişam ve aydınlık

## 5.8. Büyük Salon

Metinden alınan paragraf ile girdi olarak “çok büyük ve görkemli bir salon, tavan yıldızlı bir gökyüzü görünümünde, dört uzun masada öğrenciler oturuyor, salonun ucundaki beşinci masada öğretmenler oturuyor, masalarda altın tabaklar ve kupalar var, masaların üzerinde havada binlerce mum uçuyor” söz öbekleri oluşturulmuş, ardından görsel üretimi gerçekleştirilmiştir. Tablo 8’de oluşturulan göstergebilim analizine göre; Mekâna ait yazınsal göstergeler

‘çok büyük bir mekân, açık tavanda gökyüzü görüntüsü, uçan mumlar, kalabalık gruplar’ olarak belirlenmiştir. Mekânın gösterilen anlamları ise ‘yüksek, uzun ve ihtişamlı mekân hissi, büyümlü atmosfer, hayranlık, birliktelik’ kavramları ile belirtilmiştir. Bu kavramları yansıtan görüntüsel gösterenlerden film görseli, gösterilen büyümlü ve hayranlık uyandırıcı atmosferi görkemli mekânda taşımaktadır. Bu bağlamda temel anlamları başarılı bir şekilde aktardığı söylenebilir. YZ görseli de benzer şekilde gösterilen atmosferi ve mekân algısını yansıtmaktadır. Yine iki gösterenin de içerdiği tefriş grupları, orta kullanım ve birliktelik kavramlarına karşılık gelmektedir. Bu sebeple gösterilenlerin taşıdığı anlamları aktarma bağlamında iki görselin de başarılı olduğu söylenebilir.

**Tablo 8.** Büyük Salon göstergebilim analizi

Gösterge	Gösteren		Gösterilen
Çok büyük bir mekân, açık tavanda gökyüzü görüntüsü, uçan mumlar, kalabalık gruplar	Film görseli:	Yapay zekâ görseli:	Yüksek, uzun ve ihtişamlı mekân hissi, gotik, büyümlü atmosfer, hayranlık, birliktelik
			

### 5.9. Gringotts

Metinden alınan paragraf ile girdi olarak “uçsuz bucaksız mermer bir salon, salonun çevresinde çok sayıda kapı var, uzun bir bankın arkasında yüz elf yüksek taburelerde oturuyor, bankın üzerinde defterler, piriç teraziler, mercekler ve değerli taşlar var” söz öbekleri oluşturulmuş, ardından görsel üretimi gerçekleştirilmiştir. Tablo 9’da oluşturulan göstergebilim analizine göre; Metinde geçen betimlemeler değerlendirilerek oluşturulan yazınsal göstergeler ‘geniş bir oda, mermer yüzeyler, uzun banklar, çok sayıda kapı’ şeklinde belirtilmiştir. Mekânda gösterilen anlamlar ise ‘uzun ve sıralı mekân hissi, tekrarlı öğeler, ciddiyet, soğuk atmosfer’ olarak değerlendirilmiştir. Görüntüsel gösterenler bağlamında film görseli mekânın uzunluk ve tekrar hissini yansıtmaktadır. Kullanılan malzemeler ile ciddi bir atmosfer anlatılmaktadır. Ancak detaylarda algılanan sıcak renk tonlarıyla birlikte soğuk anlam zayıflamıştır. YZ görseli ise yine uzun ve sıralı mekân algısını yansıtmakta, aynı zamanda soğuk ve ciddi ortam algısını güçlendirmektedir. Bu bağlamda YZ görselinin gösterilenleri yansıtmak bakımından daha güçlü olduğu görülmekte, ancak film görselinin de yeterli anlam düzeyine karşılık geldiği söylenebilmektedir.

**Tablo 9.** Gringotts göstergebilim analizi

Gösterge	Gösteren		Gösterilen
Geniş bir oda, mermer yüzeyler, uzun banklar, çok sayıda kapı	Film görseli:	Yapay zekâ görseli:	Geniş bir oda, mermer yüzeyler, uzun banklar, çok sayıda kapı
			

**5.10. Dumbledore'un Ofisi**

Metinden alınan paragraf ile girdi olarak “daire şeklinde büyük bir oda, duvarlarda çok sayıda portre asılı, ortada pençe ayaklı büyük bir masa var, masanın arkasındaki rafta eski bir büyüücü şapkası ve cam bir kaptta gümüş bir kılıç var, altın bir tünekte büyük bir kuş oturuyor, odadaki ince bacaklı masaların üzerinde gümüş aletler var” söz öbekleri oluşturulmuş, ardından görsel üretimi gerçekleştirilmiştir. Tablo 10’da oluşturulan göstergebilim analizine göre; Metin anlatımındaki yazınsal göstergeler ‘dairesel güzel bir oda, çok sayıda portre, pençe ayaklı büyük bir masa, ilginç objeler’ olarak oluşturulmuştur. Yansıtılan anlamlarla birlikte gösterilen kavramlar ise ‘dairesel ve çevrenmiş mekân hissi, kalabalık düzen, bilgi, merak, zarafet ve otorite’ şeklinde belirlenmiştir. Film mekânındaki gösterenler otorite kavramını güçlü bir şekilde yansıtmaktadır. Ancak mekânın dairesel formunun aktarımının daha zayıf olduğu görülmektedir. Bunun yanında nispeten karanlık atmosfer merak duygusunu yansıtır. YZ görseli ise formu ile çevrenmiş mekân hissini ve otoriteyi, detaylarda ise zarafet kavramını başarılı bir şekilde aktarmaktadır. Bu bağlamda iki görselin de mekânın taşıdığı anlamları yeterli olarak yansıttığı söylenebilir.


**Tablo 10.** Dumbledore’un Ofisi göstergebilim analizi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Dairesel güzel bir oda, çok sayıda portre, pençe ayaklı büyük bir masa, ilginç objeler	<p>Film görseli:</p>  <p>Yapay zekâ görseli:</p> 	Dairesel ve çevrenmiş mekân hissi, kalabalık düzen, merak, zarafet ve otorite

**5.11. İhtiyaç Odası**

Metinden alınan paragraf ile girdi olarak “ferah bir oda, meşalelerle aydınlatılıyor, duvarlara sıralanmış ahşap kitaplıklar var, yerde kocaman ipek minderler var, odanın öbür ucundaki raflarda çeşitli aletler ve ayna benzeri çatlak bir cam bulunuyor, odanın kapısının tokmağı pirinçten yapılmış” söz öbekleri oluşturulmuş, ardından görsel üretimi gerçekleştirilmiştir. Tablo 11’de oluşturulan göstergebilim analizine göre; Metinde geçen kavramlar yazınsal gösterge olarak tanımlandığında ‘büyük bir oda, meşale aydınlatmalar, ahşap kitaplıklar, ipek minderler’ kavramlarına karşılık gelir. Bu kavramların alımlayıcıya verdiği anlam ise ‘geniş ve ferah mekân hissi, konfor ve rahatlık, erişim’ olarak değerlendirilmiştir. Görüntüsel gösterenlerden film görseli geniş bir mekân algısı oluşturmada, ancak göstergelerin taşıdığı diğer anlamları yansıtmakta yetersiz kalmaktadır. YZ görselinde ise gösterenler ferah ve aydınlık mekân hissini taşımada, donatılar ile konfor ve her türlü ihtiyaca erişim kavramlarını yansıtmaktadır. Bu açıdan YZ görüntüsel gösterenin temel anlamları aktarmada daha başarılı olduğu görülmektedir.









**Tablo 11.** İhtiyaç Odası göstergebilim analizi

Gösterge	Gösteren		Gösterilen
	Film görseli:	Yapay zekâ görseli:	
Büyük bir oda, meşale aydınlatmalar, ahşap kitaplıklar, ipek minderler			Geniş ve ferah mekân hissi, aydınlık, konfor ve rahatlık, erişim

Yapılan göstergebilimsel analizler sonucunda görüntüsel gösterenlerin, gösterilen anlamları hangi ölçüde taşımakta olduğu incelenmiştir. Ulaşılan sonuçlar film görseli ve YZ görseli bağlamında yorumlanmıştır. Seçilen 11 mekânın altında YZ görselinin göstergeleri yansıtmak konusunda film görseline oranla daha başarılı olduğu değerlendirilmiştir. Diğer görsellerden birinde film görselinin daha nitelikli olduğu, kalan dördünde ise her iki görselin de yeterli anlam düzeyine karşılık geldiği belirtilmiştir. Bu sonuç üzerinden YZ ile üretilen mekân görsellerinin, gösterilen kavramlara karşılık gelme ve metinde verilmek istenen anlamı yansıtırma açısından en az film görselleri kadar başarılı olduğu görülmektedir.

Göstergebilimsel analizin ardından mekânlar biçim, boyut, renk, malzeme ve aydınlatma açısından karşılaştırılmıştır. Ulaşılan veriler tablo 12’de listelenmiş ve sonuçlar yorumlanmıştır.

**Tablo 12.** Mekânların parametreler üzerinden kıyaslanması

	Biçim	Boyut	Renk	Malzeme	Aydınlatma	
Sırlar Odası	Metin Tasviri	-	Uzun, yüksek	Yeşil, kurşuni renk	Taş	Yeşil ışık, loş
		Doğrusal, simetrik	Uzun, geniş, alçak, basık	Soğuk renkler, koyu tonlar (siyah, gri)	Doğal malzemeler (taş)	Karanlık
		Doğrusal, simetrik	Uzun, yüksek	Soğuk renkler, koyu tonlar (gri, yeşil)	Doğal malzemeler (taş)	Loş
Kehanet Simfisi	Metin Tasviri	Daire biçiminde	-	Kırmızı	-	Lamba, şömine, kırmızı loş ışık
		Dairesel, asimetric	Geniş, yüksek	Sıcak uyumlu renk, koyu ton (kırmızı, bordo)	Doğal ve yapay malz. (ahşap, kumaşlar)	Yapay ve doğal aydınlatma, loş
		Dairesel, simetrik	Geniş	Sıcak uyumlu renk, koyu ton (kırmızı, kahve)	Doğal ve yapay malz. (ahşap, kumaşlar)	Yapay ve doğal aydınlatma, loş
Ron'un Odası	Metin Tasviri	Eğimli tavan	-	Canlı turuncu	-	Doğal ayd.
		Doğrusal, açılı yüzeyler	Dar, basık	Sıcak renkler, koyu tonlar (turuncu, kahverengi)	Geleneksel, doğal malzemeler (ahşap)	Doğal aydınlatma, loş
		Doğrusal, açılı yüzeyler	Dar, alçak	Sıcak renkler, açık ve koyu tonlar (canlı turuncu, kahve, bej)	Modern, doğal malzemeler (ahşap)	Doğal ve yapay ay., aydınlık
Slytherin Salonu	Metin Tasviri	-	Uzun, alçak	Yeşil	Pürüzlü taş	Lamba, şömine
		Eğrisel, asimetric	Geniş, yüksek	Soğuk renkler, koyu tonlar (siyah, gri, yeşil)	Geleneksel, doğal malz. (taş, ahşap, deri)	Yapay ayd., karanlık
		Açılı yüzeyler, simetrik	Uzun, alçak	Sıcak & soğuk renk, koyu ton (kahve, bej, yeşil)	Geleneksel, doğal ve yapay (taş, ahşap, kumaş)	Yapay aydınlatma, loş

Sin. Baş. Banyo	Metin Tasviri	-	-	Beyaz	Mermer, altın, keten	Avize & pencere
		Açılı yüzeyler	Dar, yüksek	Açık ve koyu tonlar (koyu bej, beyaz)	Doğal malzemeler (taş ve mermer)	Doğal ayd., karanlık
Lovegood Evi	Metin Tasviri	Yuvarlak, eğri	-	Rengârenk	Demir	-
		Eğrisel, simetrik	Dar, alçak	Çok renkli, pastel tonlar (ana renkler)	Geleneksel, doğal malzemeler (ahşap)	Yapay aydınlatma, loş
Sihir Bakanlığı	Metin Tasviri	-	Çok uzun	Koyu renk, mavi	Ahşap, altın	Şömineler
		Doğrusal, simetrik	Uzun, geniş, yüksek	Sıcak renkler, koyu tonlar (kahve, bordo)	Geleneksel, doğal malz. (ahşap ve tuğla)	Yapay aydınlatma, loş
Büyük Salon	Metin Tasviri	Doğrusal	Görkemli, uzun	-	-	Uçan mumlar
		Doğrusal, simetrik	Geniş, uzun, yüksek	Sıcak renkler, koyu tonlar (kahverengi, bej)	Doğal malz. (taş, ahşap), doğaüstü (uçan mumlar)	Yapay aydınlatma, loş
Gringotts	Metin Tasviri	-	Uçsuz bucaksız	-	Mermer	-
		Doğrusal, simetrik	Uzun, yüksek	Sıcak & soğuk renk, koyu ton (kahve, siyah, bej)	Doğal malzemeler (mermer, ahşap)	Yapay ayd., aydınlık
Dumbledore Ofisi	Metin Tasviri	Daire şeklinde	Büyük oda	-	-	-
		Eğrisel yüzey, simetrik	Yüksek	Sıcak renkler, koyu ton (koyu kahve, bej)	Geleneksel, doğal malz. (taş, ahşap)	Yapay aydınlatma, loş
İhtiyaç Odası	Metin Tasviri	-	Ferah oda	-	Ahşap ve ipek	Meşaleler
		Doğrusal, simetrik	Geniş, uzun, yüksek	Soğuk renkler, koyu tonlar (koyu bej, gri)	Doğal malzemeler (taş)	Doğal ve yapay aydınlatma, loş
İhtiyaç Odası	Metin Tasviri	-	Ferah oda	-	Ahşap ve ipek	Meşaleler
		Doğrusal, simetrik	Geniş, uzun, yüksek	Sıcak renkler, koyu ton (kahverengi, bej, beyaz)	Doğal malzemeler (ahşap, kumaş)	Doğal ve yapay ayd., aydınlık

Yapılan kıyaslamada, fiziksel mekân parametrelerinin metin tasvirindeki karşılıkları ile film ve YZ görsellerindeki yansımaları belirlenmiştir. İncelenen mekânlardan beşinde YZ, birinde film, beşinde ise her iki görsel lehine sonuçlara ulaşılmıştır. Bu bağlamda YZ görsellerinin mekân oluşum kriterlerini daha doğru taşıdığı yorumlanmıştır. Bu da çalışma içerisinde oluşturulan girdiler ve üretilen görsellerin tutarlılığının genel olarak yüksek olduğunu göstermektedir. Belirlenen parametreler bağlamında değerlendirme yapılırsa, YZ görsellerinin renk ve malzeme parametrelerini daha tutarlı yansıttığı görülür. Mekânsal biçimleniş ve boyut özellikleri genel olarak her iki görselde de uygun gözükmetedir. Ancak bazı mekânlarda (Dumbledore'un ofisi, Slytherin ortak salonu) YZ görselinin bu parametreler bağlamında metin tasvirindeki aslına daha sadık olduğu söylenebilir.

## 6. Sonuç ve Tartışma

Edebi eserlerden uyarlanan sinema filmlerinde mimari mekânların görselleştirilme süreci önemli bir basamaktır. Bir mekânın film karesinde bitirilmiş görüntüsü elde edilmeden önce, sonuç ürüne yol çizecek kavramsal çizimler ve taslaklar oluşturulur. Çalışma içeriğinde yapay zekânın bu üretim sürecine dâhil edilerek daha nitelikli, çeşitli ve tutarlı mekân görselleri oluşturabileceği, buna ek olarak zaman ve enerji gibi parametreler açısından da avantaj sağlayabileceği test edilmektedir. Yapılan analizler neticesinde yapay zekâ ile üretilen mekân görsellerinin büyük oranda film karesinin özelliklerini taşıdığı, hatta bazı açılardan film görselinden daha nitelikli olduğu görülmüştür. Metindeki yazınsal göstergeleri yansıtmak konusunda yapay zekâ görseli başarılı bulunmuş, fiziksel mekân özelliklerini de metne sadık bir şekilde taşıdığı görülmüştür. Öte yandan film görseli genellikle fiziksel olarak üretilen bir mekân olması, süre, maliyet ve üretim kısıtlamaları sebebiyle çeşitli farklılıklar gösterebilmektedir. Ancak günümüzde özellikle fantastik film uyarlamalarında dijital mekân kullanım oranı artmaktadır. Bu da mekân tasarımında esneklik sağlayarak YZ ile üretilen görsellerin sürece daha kolay uyarlanabileceğini göstermektedir. Gerçekleştirilen çalışmada yapay zekânın bu amaç için uygun ve yeterli olduğu, kullanımının önemli artılar oluşturarak istenilen ürünün niteliğini artıracak sonucuna ulaşılmıştır. Yapay zekânın günümüzdeki kullanım düzeyi göz önüne alındığında çalışmanın sunmuş olduğu öneri bir başlangıç basamağı niteliği taşımaktadır. Gelecekte sistem ve donanımlar geliştikçe bu alanda kullanım imkânlarının artacağı ve revizyonlarda tasarımcılara çok daha fazla kolaylık sağlayacağı öngörülebilir.

## CONFLICT OF INTEREST

The authors must declare that they have any conflict of interest.

## References

- Abbott, F. (2021, Şubat 24). Felicity Abbott: "Production design has been referred to as architecture of the screen". (F. Dejtiar, Röportaj Yapan). Erişim adresi: <https://www.archdaily.com/957203/felicity-abbott-production-design-has-been-referred-to-as-architecture-of-the-screen>
- Atay, A. (2022). Sinemada edebiyat uyarlamaları: "Dvoynik ve The Double örneği". İletişim Çalışmaları Dergisi, 8(2), 131-155. [https://doi.org/10.17932/IAU.ICD.2015.006/icd\\_v08i2001](https://doi.org/10.17932/IAU.ICD.2015.006/icd_v08i2001)
- Barthes, R. (1993). Göstergebilimsel serüven. (M. Rifat & S. Rifat, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- Beauchamp, A. (2020, Haziran, 11). Annie Beauchamp on designing the overall visual look of movies: "A designer's work helps to drive the plot". (F. Dejtiar, Röportaj Yapan). Erişim adresi: <https://www.archdaily.com/941268/annie-beauchamp-on-designing-the-overall-visual-look-of-movies-a-designers-work-helps-to-drive-the-plot>
- Ching, F. (2007). Architecture: Form, space and order. John Wiley & Sons.
- Çetin, Z. (1999). Bir anlatı formu olan romanın sinemaya uyarlanması [Doktora tezi], Marmara Üniversitesi.
- Deguzman, K. (2023, Eylül 15). What is set design? Process & purpose. Erişim adresi: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-set-design-in-film-definition/>

- Demir, B. (2020). Zülfü Livaneli'nin Mutluluk adlı romanı ile filminin göstergebilim açısından karşılaştırılması. Kesit Akademi Dergisi, 6(25), 368-380. <http://dx.doi.org/10.29228/kesit.47995>
- Goldie, D. (2019). Harry Potter and the battle of adaptation. Ekphrasis(2), 113-130. <https://doi.org/10.24193/ekphrasis.22.7>
- Gordon, B. M. (2011). Artificial intelligence: Approaches, tools and applications. New York: Nova Science Publishers.
- Hutcheon, L. (2006). A theory of adaptation. New York: Routledge - Taylor & Francis Group.
- Kale, Ö. (2010). Edebiyat sinema ilişkisi. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 3(14), 266-275.
- Kale, Ö. (2013). Türk edebiyatında sinemaya uyarlanan romanlar ve uyarlama sorunu [Doktora tezi], İstanbul Üniversitesi.
- Kozan, E. (2022). Dijital film yapımında storyboard ve ön görselleştirme uygulamalarında yazılım Kullanımı. Medya Okuryazarlığı Araştırmaları Dergisi, 1(1), 23-40. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7301555>
- Küller, R., Ballal, S., Laike, T., Mikellides, M., & Tonello, G. (2006). The impact of light and colour on psychological mood: A cross-cultural study of indoor work. Environments, Ergonomics, 49(14). <https://doi.org/1496-1507>
- Marrs, C. B. (2011, Temmuz 27). Drawn to Cinema: Oscar-winning production designer Stuart Craig. Erişim adresi: <https://sgfajournal.wordpress.com/2011/07/27/drawn-to-cinema-award-winning-production-designer-stuart-craig/>
- Monaco, J. (2002). Bir film nasıl okunur. (E. Yılmaz, Çev.) İstanbul: Oğlak Yayıncılık ve Reklamcılık Ltd. Şti.
- Nguyen, V. (tarih yok). How set design brings your film to life. Erişim adresi: [https://www.re-thinkingthefuture.com/architectural-community/a9486-how-set-design-brings-your-film-to-life/#google\\_vignette](https://www.re-thinkingthefuture.com/architectural-community/a9486-how-set-design-brings-your-film-to-life/#google_vignette)
- Özşener, F. (2023). Uyarlama ve sadakat. Uluslararası Sanat ve Estetik Dergisi(11), 170-180. <http://dx.doi.org/10.29228/usved.70676>
- Paul, J. (2016, Nisan 11). How to create great production design for film & video. Erişim adresi: <https://www.premiumbeat.com/blog/how-to-create-great-production-design-for-film-video-production/>
- Rahmawati, R. D., Basuki, I., & Pujiati, H. (2013). Adaptation analysis of Harry Potter And The Half Blood Prince novel by J.K. Rowling into film by David Yates. Publika Budaya, 1(1), 41-46. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/PB/article/view/337>
- Sevim, H. (2023). Using Artificial Intelligence Technology As A Production Tool In Architectural Design. N. Akhmetov (Dü.), IV. Baskent International Conference On Multidisciplinary Studies içinde (s. 1413-1422). Ankara: Iksad Global.
- Spector, L. (2006). Evolution of artificial intelligence. Artificial Intelligence, 170(18), 1251-1553. <https://doi.org/10.1016/j.artint.2006.10.009>
- Stamp, E. (2011, Haziran 30). Inside Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2. Erişim adresi: <https://www.architecturaldigest.com/story/harry-potter-set-design-article>
- Tibbets, J. C., & Welsh, J. M. (2005). The encyclopedia of novels into film (2. b.). New York: Facts On File, Inc.

- Tranchino, L. (2020, Temmuz 8). Luca Tranchino: "Production Design Uses The Same Language as Architecture". (F. Dejtari, Röportaj Yapan). Erişim adresi: <https://www.archdaily.com/942713/luca-tranchino-production-design-uses-the-same-language-as-architecture>
- Tükel, G. (2010). Edebi eserlerde betimlenmiş mimari mekânların sinemada temsili [Yüksek lisans tezi], İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Uğurlu, F. (1992). Edebiyat ve sinema. Kurgu Dergisi(11), 135-151.
- Wolfe, J., & Horowitz, T.S. (2004). What attributes guide the deployment of visual attention and how they do it? Nature Reviews, Neuroscience, 5, 1-7. <http://dx.doi.org/10.1038/nrn1411>
- Yıldırım, K., Akalın-Başkaya, A., & Hidayetoğlu, M.L. (2007). Effects of indoor color on mood and cognitive performance. Building and Environment, 42(9), 3233-3240. <https://doi.org/10.1016/j.buildenv.2006.07.037>