

Representations of Interior Spaces in the Film Dune through Artificial Intelligence

Yapay Zekâ Aracılığıyla Dune Filminin İç Mekân Temsilleri

Zeynep ÖZBÖLÜK¹



¹Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi,
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İç Mimarlık
Bölümü, İstanbul, Türkiye.

İsmail Emre KAVUT²



²Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi,
Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü,
İstanbul, Türkiye.

Bu çalışma, birinci yazar tarafından ikinci yazarın danışmanlığında, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü İç Mimarlık Anabilim Dalı kapsamında yürütülen yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

This study was produced as part of a master's thesis project conducted by the first author under the supervision of the second author at the Department of Interior Architecture, Institute of Graduate Studies, Mimar Sinan University of Fine Arts.

Received / Geliş Tarihi 11.10.2025
Revision Requested /
Revizyon Talebi 01.01.2026
Last Revision / Son
Revizyon 22.02.2026
Accepted / Kabul Tarihi 23.02.2026
Publication Date / Yayın
Tarihi 25.03.2026

Corresponding author / Sorumlu Yazar:
Zeynep ÖZBÖLÜK

E-mail: 20232102015@ogr.msgsu.edu.tr

Cite this article: Özbölük, Z., & Kavut, İ.
E. (2026). Representations of Interior
Spaces in the Film Dune through
Artificial Intelligence. *PLANARCH -
Design and Planning Research*, 10(X), XX-
XX. DOI: 10.54864/planarch.1801176



Content of this journal is licensed under a Creative
Commons Attribution-Noncommercial 4.0
International License.

ABSTRACT

This study lies at the intersection of semiotics and generative artificial intelligence. Cinematic spaces have been reimagined within the framework of Roland Barthes' semiotic theory. The focus of the research is a comparison of interior space representations between David Lynch's 1984 film *Dune* and Denis Villeneuve's 2021 adaptation. The aim of the study is to reveal whether text-based prompts enriched with semiotic analyses enhance the aesthetic value, depth of meaning, and contextual consistency of images generated by artificial intelligence. The method involved analysing selected interior scenes at an objective and symbolic level, converting the resulting multi-layered meanings into AI prompts, and visualising them using Adobe Firefly and DeepAI. The generated images were compared with their counterparts in the 2021 adaptation in terms of spatial arrangement, colour, atmosphere, and symbolic qualities. The findings show that prompts supported by semiotic analysis produce more consistent, meaningful, and atmospherically rich visuals compared to prompts based solely on description. Rather than copying scenes verbatim, artificial intelligence produced compositions representing the desired atmosphere and emotion. The study highlights the creative potential of human-AI collaboration, emphasising that the resulting images represent a hybrid production.

Keywords: Artificial intelligence, interior space, semiotics, concept, *Dune*.

Öz

Bu çalışma, göstergebilim ve üretken yapay zekâ alanlarının kesişiminde yer almaktadır. Sinematik mekânları yeniden kurgulanmak için Roland Barthes'in göstergebilim kuramı çerçevesinde incelenmiştir. Araştırmanın odağı, David Lynch'in 1984 tarihli *Dune* filmi ile Denis Villeneuve'ün 2021 uyarlaması arasındaki iç mekân temsillerinin karşılaştırılmasıdır. Çalışmanın amacı, göstergebilimsel çözümlenmelerle zenginleştirilen metin tabanlı istemlerin, yapay zekâ tarafından üretilen görsellerin estetik değerini, anlam derinliğini ve bağlamsal tutarlılığını artırıp artırmadığını ortaya koymaktır. Yöntem olarak, seçilen iç mekân sahneleri nesnel ve simgesel düzeyde analiz edilmiş, elde edilen çok katmanlı anlamlar YZ istemlerine dönüştürülerek Adobe Firefly ve DeepAI kullanımıyla görselleştirilmiştir. Üretilen görseller, 2021 uyarlamasındaki karşılıklarıyla mekânsal düzen, renk, atmosfer ve simgesel nitelikler açısından karşılaştırılmıştır. Bulgular, göstergebilimsel analizle desteklenen istemlerin, yalnızca betimlemeye dayalı istemlere kıyasla daha tutarlı, anlamlı ve atmosferik olarak zengin görseller oluşturduğunu göstermektedir. Yapay zekâ, sahneleri birebir kopyalamak yerine, istenen atmosfer ve duyguyu temsil eden kompozisyonlar üretmiştir. Çalışma, insan ve yapay zekâ iş birliğinin yaratıcı potansiyeline dikkat çekerek, ortaya çıkan görsellerin hibrit bir üretim olduğunu vurgulamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Yapay zekâ, iç mekân, göstergebilim, kavram, *Dune*.

Giriş

Mekân, mimarlık ve sinema arasındaki en güçlü ortak paydalardan biridir. Sinema mekânları yalnızca sahne elemanları değil, aynı zamanda kültürel ve toplumsal kodlarla temsili olarak anlatıya yön veren unsurlardır (Günyol ve Ergin, 2025). Bu bağlamda mekân, karakterlerin toplumsal aidiyetlerini, ideolojik eğilimlerini ve içsel dünyalarını izleyiciye aktaran bir temsil alanına dönüşmektedir. Özellikle bilimkurgu sineması, geleceğe ilişkin kurgusal evrenler oluştururken mekânı yalnızca görsel bir unsur olarak değil, aynı zamanda toplumsal, siyasal ve felsefi anlamların taşıyıcısı olarak ele almaktadır. Uzun istilaları, nükleer tehditler, distopik gelecekler ve alternatif zaman-uzam düzenleri gibi temalarla şekillenen anlatılar, dönemin sosyo-kültürel koşullarını yansıtırken kimlik, gerçeklik ve iktidar ilişkilerini de tartışmaya açmaktadır (Demir, 2020). Bu yönüyle bilimkurgu sineması, mekânın estetik, politik ve düşünsel katmanlarının en yoğun biçimde iç içe geçtiği alanlardan biri hâline gelmektedir.

Bilim kurgu edebiyatının temel eserlerinden biri olan Frank Herbert'in *Dune* (1965), farklı dönemlerde beyazperdeye uyarlanmış ve sinema tarihinde önemli örnekler arasında yer edinmiştir (Kodak, 2023). David Lynch'in 1984 tarihli uyarlaması, dönemin sinema teknolojileri ve estetik anlayışıyla üretilmiş temsili dekoratif mekânlara dayanmaktadır. Denis Villeneuve'nün 2021 yapımı filminde ise gelişen teknolojinin de etkisiyle dijital modelleme ve ileri görselleştirme tekniklerinin kullanıldığı, mekânın daha gerçekçi ve minimal bir estetikle sahnelendiği görülmektedir (Kavut ve Olgaç, 2023). Bu farklılık, sinemada mekân üretiminin yalnızca teknik araçlarla değil; dönemin kültürel, ideolojik ve anlatsal bağlamlarıyla birlikte şekillendiğini ortaya koymaktadır. Göstergebilim kuramı, bu farklılıkları çözümlemeye güçlü bir kuramsal çerçeve sunmaktadır. Roland Barthes (1979)'ın düz anlam ve yan anlam kavramları, sinema mekânlarının görselliğin ötesinde bir anlatıya sahip olduğunu göstermektedir. Bu mekânlar, kültürel ve ideolojik kodlar içermektedir (Aydıngüler, 2023; Günyol ve Ergin, 2025). Bu çerçevede sinemadaki mekân, estetik bir tasarım tercihi olmanın ötesinde; toplumsal yapıları, ideolojik konumlanmaları ve güç ilişkilerini mekânsal temsil üzerinden görünür kılan bir gösterge sistemi olarak değerlendirilmektedir. Böylece film mekânları arasındaki görsel karşılaştırmalar, biçimsel benzerliklerin ötesine geçerek, farklı dönemlerde üretilmiş anlatıların ideolojik ve anlamsal sürekliliklerini tartışmaya açmaktadır.

Güncel literatürde üretken yapay zekâ, sanat ve tasarım süreçlerinde giderek artan bir araştırma alanı haline gelmektedir. Aslan (2024) yapay zekâ temelli temsil anlatılarını ele aldığı çalışmada, bu teknolojilerin mekânsal ve estetik bağlamdaki potansiyelini ortaya koymaktadır. Benzer şekilde, Ayaz'ın (2024) *Midjourney* aracılığıyla gerçekleştirdiği iç mekân üretimleri, üretken yapay zekânın tasarım süreçlerine sağladığı çeşitliliği göstermektedir. Bunun yanında, Altınmakas (2025) ve Yoşumaz'ın (2025) yapay zekâ ile üretilen eserlerde mülkiyet ve telif haklarına dair değerlendirmeleri, etik konusuna değinerek güncel tartışmalara katkı sağlamaktadır. Son olarak, Demirci ve Sarıman Özen'in (2024) iç mimari projeleri göstergebilimsel açıdan ele aldığı çalışması, yapay zekâ ile mekân çözümlemelerine farklı bir bakış açısı sunmaktadır. Bu doğrultuda mevcut araştırmaların çoğunun üretim süreçleri ve teknik katkılar üzerinde yoğunlaştığı gözlemlenmektedir. Ancak göstergebilimin istem oluşturmadaki işlevi ya da isteme eklenen bir zaman diliminin yapay zekâ çıktılarında nasıl karşılık bulduğu henüz yeterince araştırılmamıştır. Literatürde bu sorulara odaklanan kapsamlı çalışmaların eksikliği dikkat çekmektedir.

Bu bağlamda, çalışmada *Dune* filmlerinde kullanılan mekânsal temsilleri yapay zekâ (YZ) teknolojileri aracılığıyla yeniden kurgulayan özgün bir yaklaşım önerilmektedir. Araştırmada, öncelikle Lynch'in 1984 yapımı filminden seçilen iç mekân sahneleri Barthes (1979)'ın göstergebilimsel kuramı temel alınarak çözümlenmiştir. Bu çözümleme sürecinde sahneler; mekân, karakter ve aksesuar olmak üzere dört temel gösterge üzerinden ele alınmıştır. Her bir gösterge düz anlam ve yan anlam düzeylerinde değerlendirilmiştir. Çözümlemelerden elde edilen kavramsal kodlar, görsel üretim sürecinde istemlerin geliştirilmesine temel oluşturmuştur. Bu istemin doğruluğu, yeni çıktılar üretilerek başlangıç görseli ile karşılaştırmalı biçimde değerlendirilmiştir. Ardından bu çözümler revize edilerek, 2021 estetiğine uygun metin tabanlı istemler oluşturulacak ve yapay zekâ tabanlı metinden-görüntüye dönüşüm araçlarıyla özgün görseller üretilecektir. Son aşamada, yapay zekâ aracılığıyla üretilen görseller; Villeneuve'nün 2021 yapımı filmindeki karşılık sahnelerle anlamsal kod örtüşmesi, atmosfer ve duygu aktarımı, mekân-karakter ilişkisi, sinematografik ve zamansal kurgu ölçütleri doğrultusunda değerlendirilmiştir.

Böylece, yapay zekânın yalnızca biçimsel görselleştirme aracı değil, aynı zamanda mekânın anlam katmanlarını çoğaltan bir "entelektüel ortak" olup olamayacağı tartışmaya açılacaktır.

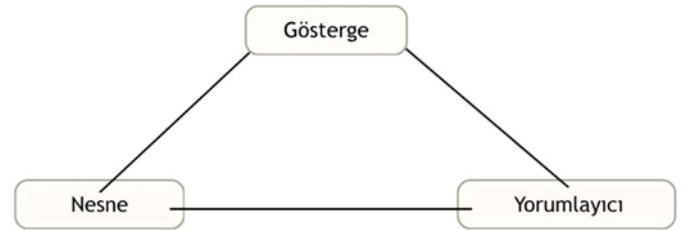
Bütüne bakıldığında araştırmamızın hipotezi, göstergebilimsel analizlere dayalı kavramsal ve anlamsal açıdan zengin istemlerin, yapay zekâ tarafından üretilen görsellerin estetik değerini, bağlamsal tutarlılığını ve anlam derinliğini artırdığı yönündedir. Buna ek olarak, yalnızca araştırmacı tarafından geliştirilen istemlerle yapılan üretimlerle karşılaştırma yapılarak, göstergebilimsel analizlerin bu süreçteki zorunluluğu eleştirel bir bakışla sorgulanacaktır. Sonuç olarak, bu çalışma sinema-mekân ilişkisini Barthes (1979)'ın göstergebilim kuramı üzerinden yeniden değerlendirirken, yapay zekâ araçlarının bu süreçte nasıl bir yaratıcı ortak haline gelebileceğini araştırmaktadır. Bu yönüyle hem teorik hem de uygulamalı düzeyde özgün bir katkı sunmayı amaçlamaktadır.

Göstergebilim ve Temel Kavramları

Göstergebilim, göstergeler ile temsil edilen olguları anlamlandırmaya çalışan bilim dalıdır. Göstergebilimin eski uygulamaları kadar uzandığı görülmektedir. Semiyotik olarak da adlandırılan bu alan, Gottdiener'in (2005, akt. Civelek Oruç ve Türkay, 2018) aktardığı üzere başlangıçta hastalık belirtileri bilimi anlamında kullanılmıştır. Zamanla tıp alanıyla sınırlı kalmayarak düşünsel ve felsefi tartışmaların konusu hâline gelmiştir.

Şekil 1.

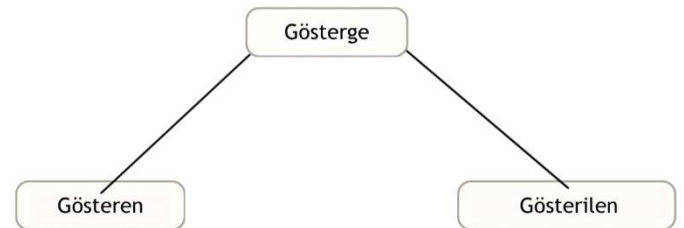
Peirce Göstergebilim Modeli (Barthes, 1979)



Göstergebilim tarihinde paradigmatik temelleri, Amerikalı filozof Charles Sanders Peirce ile İsviçreli dil bilimi Ferdinand de Saussure atmıştır (Kireççi, 2023; Yıldırım ve Kavut, 2025). Şekil 1'de gösterildiği üzere Peirce mantıkla yakından ilişkili üçlü gösterge sistemi tasarlamıştır. Şekil 2'de ise Saussure (1985) dilbilim temelinde gösteren (ses imgesi) ile gösterilen (kavram) olarak göstergeyi ikiye ayırmıştır. Bunun sebebi sözcüğün yönlendirdiği kavram ile bahsedilen nesne arasında herhangi bir bağ olmamasıdır. Gösteren ve gösterilen arasındaki ilişki toplum tarafından kabul edilen ortak payda üzerinden işlemektedir (Bircan, 2015)

Şekil 2.

Saussure Göstergebilim Modeli (Saussure, 1985)

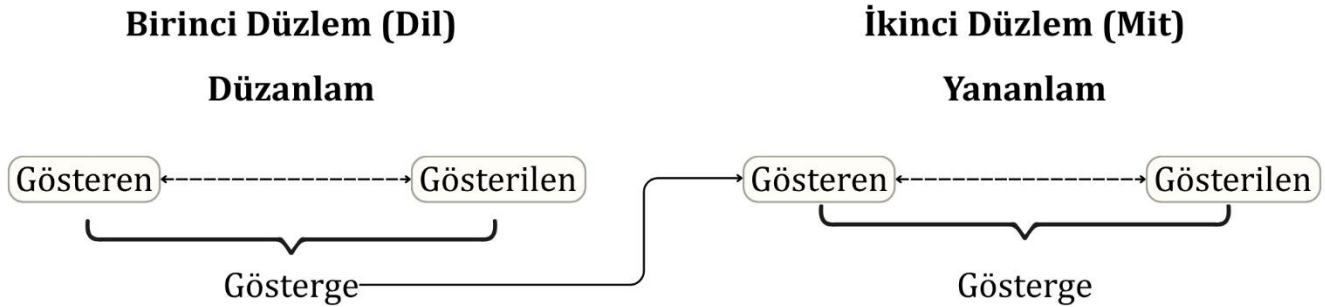


Göstergebilim, 20. yüzyılın ikinci yarısında dilbilimden ayrılarak kendi araştırma alanını kurmuş ve farklı ekollerin katkısıyla gelişmiştir. Avrupa merkezli çalışmalarda özellikle Barthes, Lévi-Strauss ve Kristeva gibi düşünürler öne çıkarken; Amerika'da Eco ve Sebeok gibi isimler farklı bir gelenek

oluşturmuştur (Bircan, 2015). Barthes (1979) çalışmasında Saussure'ün gösteren ve gösterilen modelini baz almıştır. Saussure (1985)'e göre gösterenin doğrudan taşıdığı anlam düzandır (Bircan, 2015). Şekil 3'te görüldüğü gibi Barthes (1979) bu noktadan yola çıkarak, göstergelerin yalnızca neyi işaret ettiğini değil, aynı zamanda bunu hangi biçimde aktardığını da irdelemiştir. Göstergebilimsel çözümleme kapsamında, nesnelere yalnızca neyi ifade ettikleri değil, aynı zamanda hangi ideolojik ve kültürel anlamı taşıdığı dikkate alınmaktadır.

Araştırma bağlamında, dijital ortamda üretilen iç mekân tasarımlarının göstergebilimsel çözümleme açısından elverişli bir zemin sunduğu görülmektedir. Çünkü bu üretimlerde, tasarım

Şekil 3.
Roland Barthes Göstergebilim Modeli (Barthes, 1979)



Tasarımda Göstergelerin Rolü

Geçmişten günümüze yaşamımızda önemli bir yer edinen tasarım kavramı, karşılaştığımız sorunlara yönelik en uygun çözümü sunma pratiğidir (Ergüven, 2025). İşlevsel çözüm ortaya konduktan sonra biçimi, malzemesi, rengi gibi detaylar düşünülerek salt bir ihtiyaç karşılamının ötesine geçmektedir. Bu süreçte tasarım; kültürel değerleri, estetik tercihleri ve ideolojik yaklaşımları ifade eden bir araç haline gelmektedir. Sahip olduğu bu nitelikler ile kullandığımız nesnelere yaşadığımız mekânlara, hatta izlediğimiz filmlere kadar her alanda karşımıza çıkmaktadır. Özellikle sinema, içerisinde bulunduğu dönemin toplumsal ve kültürel bağlamını yansıtmakla birlikte, tasarımın bünyesinde barındırdığı göstergeler aracılığıyla izleyiciye çok katmanlı iletiler aktaran etkili bir anlatı aracıdır (Aydınöğler, 2023; Yıldız, 2021). Bu nedenle sinemada mekânın nasıl tasarlandığı, kullanılan göstergelerin neyi iletmek istediği ve bu göstergelerin izleyici üzerindeki etkileri, disiplinler arası bir bakış açısıyla ele alınmayı gerektirmektedir.

Burada tasarımcının rolü kritik bir önem taşımaktadır. Yönetmenle birlikte çalışan sanat yönetmeni veya iç mekân tasarımcısı, sahnede kullanılan her ayrıntının bir gösterge olduğunu düşünerek doğru tasarımla izleyiciye aktarması gerekmektedir (Uçar Baycan ve Kaptan, 2024). Sinema mekânında kullanılan herhangi bir nesne filmin konusu göre yerleştirildiğinde karakterin içsel çatışmalarını ya da filmin ideolojik alt metnini yansıtabilir. Örneğin Şekil 4'te betimlenen iç mekân, Dune (1984) filminde Arrakis gezegeninde geçen kritik bir sahneye ev sahipliği yapmaktadır. Fremelerin Sietch Tabr adlı yeraltı yerleşkesinde bulunan tören salonudur.

Göstergebilimsel analizde iç mekânlar, mimari öğeler, renk düzeni, simgesel yerleşim ve nesnelere üzerinden anlam üretmektedir. Mimari tasarımda kullanılan gotik ve doğu mistisizmini çağrıştıran motifler Fremekültürünün derin, kadim ve içe dönük yapısına da işaret etmektedir. Merkezde konumlanan geniş merdivenler ve onun üstünde yükselen kapı kemeri, iktidarın ve yüceliğin mekânsal ifadesi olarak okunmaktadır. Mekânın

sürecini yönlendiren istemlerin kavramsal düzeyde ayrıntılı kurgulanması gerekmektedir. Yapay zekâ bu istemler ile her olasılığı hesaba katarak farklı görsel varyasyonlar üretmektedir (Aslan ve Aydın, 2023). Varyasyonların istemin karşılığı olarak tutarlılığı ve kavramsal derinliği büyük ölçüde istemin doğru çözümlenmesine bağlı olmaktadır. Bu noktada, göstergebilimsel çözümlemede ortaya çıkan çok katmanlı anlam düzeylerinin üretim sürecine entegre edilmesi; yalnızca biçimsel bütünlüğü değil, aynı zamanda kültürel göndermeleri ve bağlamsal ipuçlarını da içeren, daha bütüncül ve anlam yüklü tasarımların elde edilmesine olanak tanımaktadır. Bu konu, çalışmanın İstem Oluşturma ve Kavramsal Yönlendirme başlığında kapsamlı biçimde tartışılmaktadır.

düzenleniş biçimi, bireylerin konumlanmasıyla da desteklenmektedir. Lider figürü Paul en önde ve yüksek konumda durması, diğer karakterlerin simetrik ve geri planda yer alması otoritenin hakimiyetini göstermektedir. Bu anlamda mekân, bir iktidar sahnesidir.

Şekil 4.
Dune 1984'ten Sahne Kesiti [02:11:33] (Lynch, 1984)



Şekil 4'ün göstergebilimsel analizinde, tasarım dilinin kişisel deneyimler ve algılar doğrultusunda şekillendiği; dolayısıyla mekânın anlamının sabit olmadığı, bağlama göre farklılaşabileceği ve zamanla dönüşebileceği görülmektedir (Uçar Baycan ve Kaptan, 2024). Bu yaklaşım sinema bağlamında oldukça işlevseldir. Filmdeki mekân, yalnızca verilmek istenen mesaj üzerinden değil; izleyicinin kendi yaşam deneyimleri ve birikimi aracılığıyla da yorumlanmaktadır. Örneğin, yazar tarafından geniş merdivenler ve onun üstünde yükselen kapı kemeri yüceliği temsil ederken okuyucu için merdivenlerin yükselmesi ulaşılması zor hedefleri temsil edebilmektedir.

Sonuç olarak tasarım, yalnızca görsellik ile ilişkili değildir. Aynı zamanda güçlü bir iletişim ve anlam iletim aracıdır. Göstergebilim, bu sürecin nasıl işlediğini kavramak için önemli bir yöntem sunmaktadır. Göstergelerin taşıdığı anlam katmanları ile sinema, izleyicinin bilinçaltına dokunur, onların duygularını harekete geçirir ve düşünsel sorgulamalar yapmalarını sağlar. Bu bağlamda tasarımcı, bir anlam üreticisi olarak, mekâna yüklediği göstergeler aracılığıyla izleyicinin estetik deneyimini dönüştürebilmekte ve ona yeni bakış açıları kazandırabilmektedir.

Sinemada mekân tasarımında kullanılan göstergelerin rolünü anlamak, yalnızca film analizleri için değil, aynı zamanda içmimarlık ve tasarım disiplinleri için de kritik önemdedir. Çünkü bu göstergeler hem sanatın anlatı gücünü hem de tasarımın iletişimsel boyutunu görünür kılmaktadır. İzleyiciye ulaşan bu çok katmanlı iletiler, mekânın yalnızca bir fon değil, film anlatısının en önemli aktörlerinden biri olduğunu ortaya koymaktadır.

Yapay Zekânın Tasarım Süreçlerindeki Rolü

Yapay zekâ, makinelerin insani yetenekler sergilemesini ifade eden bir kavramdır. Öğrenme, akıl yürütme, problem çözme, dil işleme, görsel tanıma ve üretme gibi beceriler, yapay zekânın özellikleri arasında yer almaktadır (Yılmaz, 2024). Yapay zekânın alt kümeleri, makine öğrenmesi ve derin öğrenmedir. Son yıllarda popülerleşen üretken yapay zekâ derin öğrenmeye dayalı bir yaklaşımdır. Yeni içerikler üretme kapasitesiyle ön plana çıkmaktadır. Metin, görsel, ses ve video gibi çok çeşitli veri türlerinden öğrenerek yeni çıktılar oluşturmaktadır (Yıldırım ve Kavut, 2024). Bu teknolojinin gelişmesiyle hesaplama ve otomasyon süreçleri hızlanırken aynı zamanda yaratıcılık ve tasarım gibi insana özgü görülen alanlarda da yapay zekânın etkisi görülmektedir.

Tasarım alanında yapay zekânın etkisi, özellikle görselleştirme ve alternatif üretme kabiliyeti üzerinedir. Grafik tasarımdan kitap kapağına, ambalaj tasarımından iç mekân düzenlemelerine kadar birçok alanda yapay zekâ araçları tasarımcının üretim sürecini desteklemektedir. Örneğin, yapay zekâ temelli tasarım araçları, farklı algoritmalar aracılığıyla tekrar eden işleri otomatikleştirirken, aynı zamanda tasarımcılara çeşitli estetik ve işlevsel varyasyonlarda üretmektedir (Sezer, 2025). Bu aşamada yalnızca yapay zekânın yetkinliğinden söz edilmemelidir. Tasarımcının süreçteki deneyimi, yönlendirme becerisi ve sürece aktif katılımı, elde edilen sonucun niteliğini doğrudan etkilemektedir. Yapay zekâ doğru biçimde kullanıldığında iş akışını hızlandırmakta; insani ve etik değerlere dayalı bir tasarım diline ulaşma potansiyelini de beraberinde getirmektedir.

Şekil 5.
Salonun Önce ve Sonrası (Orijinal, 2025)



Üretken yapay zekânın avantajları; erken tasarım aşamalarında görselleştirme potansiyeli, konseptlerini somutlaştırma ve farklı senaryoları test etme imkânı sunmaktadır (Koyun, 2024). Tasarımcılar yapay zekâ destekli araçlarda tek bir istemle farklı aydınlatmalar, renk paletleri veya malzeme kombinasyonlarını simüle ederek alternatif çözümler üretilebilmektedir. Böylece, tasarım sürecinde hem çeşitlilik artmakta hem de tasarımcılar kararlarını daha bilinçli ve veriye dayalı biçimde verebilmektedir. Örneğin, Şekil 5'te yer alan salonun duvar rengi için farklı alternatifler, fiziksel olarak boyama işlemi yapılmadan üretilebilmektedir. Yapay zekâ destekli bir uygulama aracılığıyla, yalnızca doğru istemler kullanılarak mekâna herhangi bir fiziksel müdahale olmaksızın duvar renginin değiştirildiği görülmektedir. Bu yöntem sayesinde tasarımcı,

önce-sonra karşılaştırması üzerinden, küçük ölçekli bir değişikliğin mekânın genel atmosferi üzerindeki etkilerini gözlemleme olanağı bulmaktadır.

Sonuç olarak, yapay zekâ teknolojileri, tasarımın her noktasına önemli bir dönüştürücü güç olarak karşımıza çıkmaktadır. İç mekân tasarımından grafik uygulamalara kadar hemen hemen her alanda kullanılmaktadır. Bu teknoloji süreci hızlandırmakla kalmamakta, alternatif tasarım yolları ve kullanıcıya özgü çözümler sunmaktadır. Bu nedenle, yapay zekâyı tasarımcının yerine geçebilecek bir tehdit olarak görülmemelidir. İnsan yaratıcılığını besleyen bir işbirlikçi olarak değerlendirilmesi gerekmektedir.

Görsel Üretim Araçları

Yapay zekâ son gelişmelerle birlikte düşünsel bir arayıştan teknik uygulamalara evrilmiş ve günümüzde geniş kitlelere erişilebilir hâle gelmiştir. Bu teknolojilerin yaygınlaşmasında en önemli etken, günlük yaşama sunduğu pratik çözümler ve çoğu aracın ücretsiz sürümlerinin bulunmasıdır (Sivri, 2024). Kullanıcılar tarafından tercih edilen bu araçlar, farklı alanlara özgü versiyonlarla çeşitlenmektedir. Sanat alanındaki kullanımı ise son yıllarda çok fazla artmıştır. Bu artış sinema sektörünü de etkilemektedir. Çoğu filmlerde yapay zekâ teknolojileri, sahnelere yeni unsurların eklenmesi ve görsel düzenlemelerin yapılması amacıyla kullanılmaktadır. Örneğin Dune: Part Two'nun yapım görsel efekt süpervizörü Paul Lambert'in (URL-1) röportajına göre yapay zekâ tabanlı görsel efekt teknolojileri kullanılarak Şekil 6'daki karakterlerin gözleri mavi renkte tasarlanmıştır.

Şekil 6.
Dune 1984'ten Sahne Kesiti [02:11:33] (URL-1)



Bunun gibi içerikler makine öğrenmesi ve derin öğrenmenin kullanılmasıyla üretken yapay zekâ olarak adlandırılan sistemler tarafından geliştirilir. Üretken yapay zekâ, metin, görsel ve video gibi farklı içerik türlerinin üretilmesine imkân tanımaktadır. Günümüzde bu alana yönelik hem ücretsiz hem de ücretli birçok yapay zekâ tabanlı platform geliştirilmektedir. Metin üretiminde özellikle ChatGPT, Copilot, Gemini ön plana çıkarken, görsel üretiminde DALL-E, Stable Diffusion, Midjourney, Adobe Firefly ve Runway dikkat çekmektedir. Bunun yanı sıra, Google DeepMind video üretiminde, Dreamfusion ise üç boyutlu nesne oluşturulmasında kullanılmaktadır (Sivri, 2024). Bu uygulamalar, kullanıcıların metinsel girdilerini görsel, video ya da çeşitli tasarım biçimlerine dönüştürebilme kapasitesiyle öne çıkmaktadır. ChatGPT, Gemini ve Copilot gibi sistemler, yalnızca üretim işlevleriyle değil, aynı zamanda kullanıcı ile doğal bir diyalog kurabilme yetenekleriyle de benzerlerinden ayrılmaktadır.

Bu araştırmada görsel üretim süreci, birden fazla üretken yapay zekâ tabanlı araç kullanılarak yürütülmüştür. Çalışma kapsamında tercih edilen Adobe Firefly ve DeepAI platformları, ücretsiz erişime açık olmaları, teknik uzmanlık gerektirmeyen

arayüzler sunmaları ve kullanıcıdan gelişmiş model parametreleri tanımlamasını talep etmemeleri nedeniyle seçilmiştir. Her iki araçta da negatif istem tanımlamasına yönelik ayrı bir alan bulunmaması, üretim sürecinin doğrudan metin tabanlı girdiler üzerinden ilerlemesine neden olmuştur. Bu durum istem içeriğinin görsel çıktı üzerindeki etkisinin daha açık biçimde gözlemlenebilmesine olanak tanımıştır.

Görsel üretim sürecinin ilk aşamasında, çalışmanın kavramsal çerçevesiyle uyumlu istemler tasarımcı rehberliğinde ChatGPT aracılığıyla oluşturulmuştur. Adobe Firefly, metin-görüntü eşleme sürecinde betimleyici istemlere verdiği görece tutarlı yanıtlar ve tasarım odaklı üretim yaklaşımı sayesinde, istemlerin ilk aşamada sıranması ve temel görsel bileşenlerin değerlendirilmesi açısından uygun bir başlangıç ortamı sunmaktadır (URL-2). Bu bağlamda Firefly, istemlerin mekânsal kurgu, kompozisyon ve betimleyici doğruluk açısından test edilmesine imkân tanıyan bir ön değerlendirme aracı olarak kullanılmıştır. Üretim sürecinde elde edilen çıktılar incelendiğinde, bazı sahnelerde zamansal kurgu ve görsel çeşitlilik açısından sınırlılıklar ortaya çıktığı görülmüştür. Benzer görsel sınırlılıkların, farklı üretken yapay zekâ modellerinin aynı metinsel girdiyi farklı biçimlerde yorumlamasıyla ilişkili olabileceği literatürde vurgulanmaktadır.

Üretken yapay zekâ modellerinin aynı metinsel girdiye rağmen farklı estetik ve anlamsal çıktılar üretebildiği; bu farklılıkların performans, stil, detay ve görsel tutarlılık ölçütleri üzerinden değerlendirilebileceği, Kahraman ve arkadaşlarının (2025) karşılaştırmalı çalışmasında deneysel olarak ortaya konmuştur. Bu doğrultuda, kavramsal sürekliliğin korunması ve sahneye özgü anlam katmanlarının daha yorumlayıcı bir biçimde temsil edilebilmesi amacıyla, Adobe Firefly üzerinden elde edilen ve kavramsal olarak en yakın sonuçları üreten istemler DeepAI platformu üzerinde yeniden değerlendirilmiştir. Metinden görüntüye dayalı bir üretim modeli kullanan DeepAI, kavramsal girdilerin sanatsal görsel temsillere dönüştürülmesine olanak tanıyan üretken bir yapay zekâ sistemi olarak tanımlanmaktadır (Soylu, 2024). Bu özellikleri sayesinde DeepAI, özellikle atmosfer aktarımı, mekânsal derinlik ve görsel çeşitlilik bakımından daha geniş bir üretim aralığı sunmuş; çalışmanın görsel analiz boyutunu destekleyici nitelikte kullanılmıştır.

İstem Oluşturma ve Kavramsal Yönlendirme

Yapay zekâ destekli tasarım süreci çoğunlukla “istem” ile başlamaktadır. İstem, üretilecek içeriğin yönünü belirleyen ve yapay zekânın hangi çerçevede çalışacağını tanımlayan temel yapı taşıdır. Kullanıcıdan gelen metinsel girdiler ya da programların sunduğu seçenekler bu aşamada belirleyici rol üstlenmektedir (Aslan, 2024). Özellikle metin-görüntü eşleme tabanlı modellerde, kullanılan sözcüklerin seçimi, bağlamın netliği ve detay düzeyi doğrudan çıktı kalitesini etkilemektedir.

Bu noktada istem yalnızca teknik bir yönlendirme aracı değil, aynı zamanda yeni bir tasarım dili olarak da değerlendirilmelidir. Tasarımcıdan hem yaratıcı hem de kavramsal bir bakış beklenmektedir. Nitekim bu çalışmada kullanılan istemler, deneme-yanılma yöntemiyle geliştirilmiş ve Adobe Firefly aracılığıyla benzer görsellerin yeniden üretiminde kullanılmıştır. Başarılı bir sonuç için tasarımın özünü yansıtan kavramların doğru seçilmesi ve sürecin kavramsal bir çerçeveye oturtulması önem taşımaktadır. Böylece üretilen fikirler yalnızca görsel açıdan değil, aynı zamanda anlatsal derinlik bakımından da güç kazanmaktadır (Ayaz, 2024). İstem üretiminde doğru kavramlarla yönlendirme yapmak kadar, kültürel referanslara, felsefi yaklaşımlara ve duygusal tonlamalara da yer vermek süreci zenginleştirir. Bu durum tasarımcıya düşünsel çeşitlilik sağlarken,

yapay zekâyâ da daha katmanlı bir bağlam sunmaktadır.

Görsel üretim süreçlerinde yapay zekâ tabanlı araçlardan elde edilen çıktılar, sahnenin özünü bilmeden sadece verilen kareye göre istem oluşturularak yapıldığı için yetersiz kalmaktadır. Bu durum, ortaya çıkan görselin içerik bakımından özellikle atmosfer, bağlamsal derinlik ve kültürel referanslar açısından eksik kalmaktadır. Oysa Barthes (1979)’ın göstergebilimsel yaklaşımında vurguladığı üzere, bir görselin yalnızca yüzeysel anlamı değil, aynı zamanda yan anlam kısmı da dikkate alınmalıdır. Tasarımcı bu yaklaşımı baz alarak görselin içerdiği atmosferi, çağrışımları ve simgesel değerleri daha doğru analiz etmektedir. Bunun yanı sıra oluşturulan istemler Türkçe yerine İngilizce olarak kullanılmalıdır. Çünkü kullanılan uygulamalar İngilizce dilinde geliştirilmiş ve bu dilde daha başarılı sonuçlar elde edilmektedir. Bu kapsamda, Şekil 7’de sunulan başlangıç sahnesi, göstergebilimsel açıdan incelendiğinde iktidar, hiyerarşi ve otorite temalarının mekânsal kurgu üzerinden görünür kıldığı bir temsil sunmaktadır. Altın tonların baskınlığı, simetrik düzen, merkezi konumlandırılmış taht ve askeri üniforma giymiş figür, düz anlam düzeyinde bir yönetici figürünü betimlerken; yan anlam düzeyinde feodal düzen, siyasal tahakküm ve mutlak güç çağrışımlarını üretmektedir. Mekânın anıtsal ölçekte, kapalı ve kontrollü bir atmosferde kurgulanması, figür-mekân ilişkisi üzerinden ideolojik bir üstünlük anlatısını pekiştirmektedir.

Bu sahneye yönelik ilk istem, yalnızca görselde yer alan nesnel ve biçimsel öğelerin tanımlanmasına dayalı olarak oluşturulmuştur. İstem A aşağıdaki şekilde kurgulanmıştır.

İstem A (betimleyici düzey):

“A large, golden throne room. The walls are decorated with golden patterns and geometric motifs. In front stands an elderly man with a white beard. He is wearing a black uniform and has a black sash over his shoulder. Behind him is a circular, golden throne, and to his right stands a golden lion statue.”

Bu istem, sahnedeki temel mekânsal ve nesnel bileşenleri doğru biçimde aktarmasına karşın, görselin bütüncül atmosferini ve taşıdığı ideolojik anlam katmanlarını yeterince yansıtamamaktadır. Nitekim bu istem doğrultusunda üretilen A görselinde, kompozisyonel doğruluk sağlanmış olsa da, sahneye özgü dramatik gerilim, otoriter atmosfer ve mekânsal hiyerarşi sınırlı düzeyde temsil edilmiştir. Bu durum, istemin betimleyici düzeyde kalmasının, görsel çıktının da yüzeysel bir temsil üretmesine neden olduğunu göstermektedir.

Buna karşılık, sahnenin Barthes (1979)’ın düz ve yan anlam ayrımı temelinde çözümlenmesi sonucunda elde edilen kavramsal ve anlamsal kodlar istem sürecine dâhil edildiğinde, istem dili daha nitelikli bir yapıya kavuşmuştur. Göstergebilimsel çözümlemede elde edilen ‘iktidar’, ‘otoriter düzen’ ve ‘anıtsallık’ gibi yan anlam kodları, istem B’de ‘imperial power’, ‘authoritarian order’ ve ‘monumental atmosphere’ ifadeleriyle doğrudan metinsel girdiye dönüştürülmüştür. Böylelikle İstem B, yalnızca nesnelere değil; sahnenin dönemsel estetiğini, ideolojik konumlanmasını ve atmosferini de içerecek biçimde yapılandırılmıştır.

İstem B (göstergebilimle zenginleştirilmiş):

“A wide-angle view reveals a magnificent throne room conceived in the retro-futuristic science fiction aesthetic of the 1980s. The walls are adorned with geometric golden patterns and metallic vertical structures. At the centre stands an elderly man with a white beard, dressed in a formal military uniform. Behind him rises a grand circular throne decorated with intricate motifs, while to his right rests a

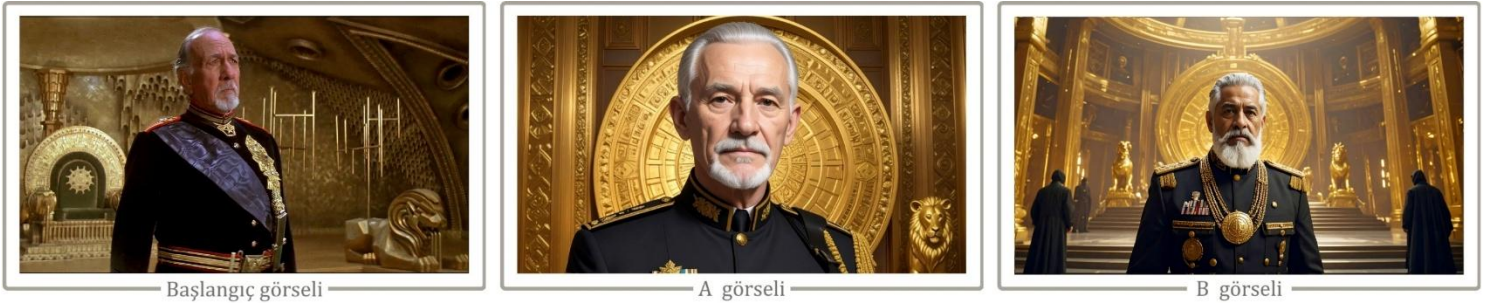
golden lion statue. The scene evokes a cold, monumental, and theatrical atmosphere, symbolising imperial power and an authoritarian order.”

Bu istem doğrultusunda üretilen B görseli, yalnızca fiziksel benzerliği değil; sahnenin taşıdığı politik gerilim, mekânsal iktidar ilişkileri ve dönemsal estetik dili de daha tutarlı biçimde yansıtmaktadır. Özellikle atmosfer aktarımı, mekân-karakter ilişkisi ve kompozisyon bütünlüğü açısından B görselinin, başlangıç sahnesiyle daha yüksek düzeyde örtüştüğü görülmektedir.

A ve B görselleri arasındaki bu karşılaştırma, istemlerin yalnızca betimleyici düzeyde kalması ile göstergebilimsel analizle zenginleştirilmesi arasındaki farkın, yapay zekâ tarafından üretilen görsellerin anlamsal derinliği üzerinde belirleyici bir rol oynadığını ortaya koymaktadır. Bu bağlamda istem, yalnızca

Şekil 7.

Dune 1984'ten Sahne Kesiti [02:11:33] (Lynch, 1984)



Bu yaklaşım, yalnızca teknik doğruluk ya da betimleyici yeterlilikle sınırlı kalmamakta; kullanılan dilin semantik içeriği, kültürel referansları ve kavramsal çağrışımları üzerinden yapay zekâ çıktılarının yönlendirilmesini de içermektedir. Nitekim Gülaçtı'nın (2023) metinsel istemden görsel üretim yapan yapay zekâ uygulamalarını incelediği çalışmasında, istem mühendisliğinin çevrimiçi uygulayıcı topluluklar içinde gelişen, pragmatik ve deneyim temelli bir üretim pratiği olduğu ortaya konmuştur. Gülaçtı (2023), bu sürecin, doğal dil ile derin öğrenme tabanlı modellerin kesişiminde konumlandığını ve metinsel istemlerin yalnızca betimleyici değil, aynı zamanda estetik ve kavramsal yönlendirici bir işleve sahip olduğunu vurgulamaktadır.

Bu çalışmada ise istem oluşturma süreci, sezgisel denemelerden ziyade, göstergebilimsel çözümlemelere dayalı sistematik bir yönlendirme aracı olarak ele alınmıştır. Dune filminden seçilen üç iç mekân sahnesi, Roland Barthes (1979)'ın düz anlam ve yan anlam kavramları çerçevesinde analiz edilmiş; mekânsal kurgu, ideolojik çağrışımlar ve simgesel öğeler üzerinden çözümlenen bu anlam katmanları, 2021 estetiğine uygun istemlerin oluşturulmasında doğrudan belirleyici olmuştur. Böylece bu çalışma, istem mühendisliğini yalnızca pratik bir üretim tekniği olarak değil, kuramsal analizle beslenen bir kavramsal yönlendirme süreci olarak ele alarak, literatürde tartışılan yaklaşımlarla yöntemsel bir köprü kurmayı amaçlamaktadır.

Yöntem

Bu araştırma, Dune filmlerinin farklı dönemlerdeki iç mekân kurgularını göstergebilimsel olarak incelemeyi ve yapay zekâ destekli tasarım süreçlerine uyarlamayı amaçlamaktadır. Edebi alandaki ilk bilim kurgu romanı olan Dune, Frank Herbert tarafından 1965'te yayınlanmıştır (Kavut ve Olgaç, 2023). İlk kez 1984 yılında yönetmen David Lynch eşliğinde beyaz perdeye uyarlanmıştır (Kavut ve Olgaç, 2023). Sinemadan sonra mini dizi formatında da ele alınmıştır. Ardından Denis Villeneuve, 2021'den

teknik bir girdi değil; tasarımcı tarafından yönlendirilen, kavramsal ve ideolojik çerçeveyi taşıyan bir tasarım dili olarak değerlendirilmelidir.

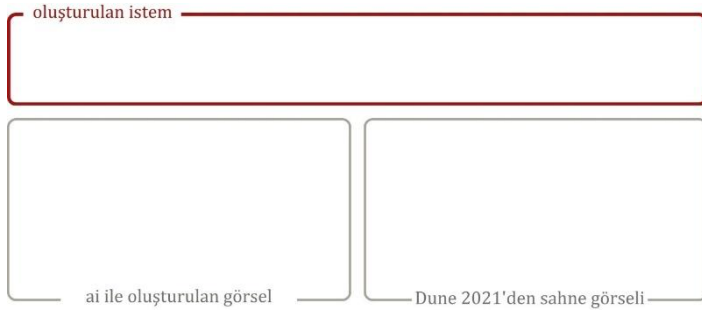
Dolayısıyla istem oluşturma süreci, tasarımcılar açısından yalnızca teknik bir yönlendirme adımı değil, aynı zamanda yeni bir düşünme ve üretim yetkinliği alanı olarak ortaya çıkmaktadır. Literatürde “istem mühendisliği” olarak tanımlanan bu alan, metinsel girdiler aracılığıyla yapay zekâ modellerinin estetik, anlamsal ve kavramsal yönlendirilmesini mümkün kılan pratikleri kapsamaktadır. Ayaz'ın (2024) çalışmasında da vurgulandığı üzere, istem mühendisliği giderek kurumsallaşan ve tasarım, sanat ve yaratıcı endüstriler bağlamında önem kazanan bir uzmanlık alanı hâline gelmektedir.

itibaren Dune evrenini seri hâlinde devam filmleriyle sinemaya taşımaktadır. Araştırmanın evrenini Dune filmleri kapsamında belirli bir örneklem çerçevesinde daraltılmıştır. Bu bağlamda, David Lynch tarafından 1984 yılında çekilen film ile Denis Villeneuve'un 2021'deki uyarlaması tercih edilmiştir. İki yapımda da benzer sahnelerden oluşması, dönemsal farklılıkların incelenmesine uygun bir zemin sağlamıştır. Yönetmenlerin sinema anlayışları, oyuncu tercihleri ve teknolojik gelişmeler filmdeki iç mekânlara yansımıştır. Böylece, aynı sahnenin farklı yıllardaki yorumları üzerinden karşılaştırmalar yapılmıştır.

Araştırmada veriler, seçilen sahnelerin durdurulmuş karelerden toplanmıştır. Seçilen sahneler, Roland Barthes (1979)'ın göstergebilim kuramı temel alınarak incelenmiştir. Bu inceleme sürecinde sahneler; mekân, aksesuar, karakter başlıkları altında ele alınmış; her bir gösterge türü hem düz anlam hem de yan anlam düzeylerinde çözümlenmiştir. Böylece sahnelerde doğrudan görülen görsel unsurların yanı sıra, bu unsurların çağrışımsal, kültürel ve simgesel anlam katmanları da ortaya konmuştur. Söz konusu göstergebilimsel çözümlemenin ayrıntıları, görsel üretim sürecinde kullanılan araçların seçimi ve istemlerin revizyon aşamaları bağlamında detaylı biçimde açıklanmıştır.

Görsel üretim aracı olarak Adobe Firefly ve DeepAI kullanılmıştır. Şekil 8'de bulunan şemada 2021 yılına özgün istem, üretilen görsel ve yönetmen Denis Villeneuve'un filmindeki sahneye yer verilmiştir. Bu şema bulgularında göstergebilimsel analizden sonra görsel üretim aşamasında kullanılmıştır. Çalışmanın sınırlılığı ise yalnızca belirli sahnelerle yürütülmesi ve kullanılan yapay zekâ araçlarının algoritmik kısıtlılıklarından kaynaklanmaktadır. Bununla birlikte yöntemin, farklı filmler ve sahneler üzerinde uygulanabilir olması, ileride yapılacak çalışmalara yön verebilecek bir nitelik taşımaktadır.

Şekil 8.
Karşılaştırmalı Sahne Görselleştirme Şeması



Göstergebilimsel analizler sonucunda elde edilen kavramsal çerçeve doğrultusunda üretilen görsellerin değerlendirilmesi için rubrik temelli bir değerlendirme yöntemi benimsenmiştir. Bu kapsamda görsel çıktılar; anlamsal kod örtüşmesi, atmosfer ve duygu aktarımı, mekân-karakter ilişkisi, sinematografik ile zaman kurgusu ölçütleri doğrultusunda ele alınmıştır. Her bir ölçüt, 1 ile 4 arasında puanlanarak değerlendirilmiş ve böylece görsellerin hem sahneyle kurduğu benzerlik düzeyi hem de istem-görsel uyumu nicel olarak karşılaştırılabilir hâle getirilmiştir. Bu puanlama sistemi, değerlendirme sürecinin likert tipi bir ölçek mantığıyla yapılandırılmasını sağlamış; görsel benzerlik ve anlamsal tutarlılığın daha nesnel biçimde analiz edilmesine olanak tanımıştır.

Sahne Seçimi

Dune evreni, David Lynch'in yönettiği Dune (1984) filmi ile Denis Villeneuve'un yönettiği Dune (2021) uyarlaması arasında temel anlatı çerçevesi açısından benzerlikler taşımakla birlikte, sahne kurgusu ve anlatı akışı bakımından birebir örtüşmemektedir. 2021 yapımı film, özgün metnin yeniden uyarlanması sürecinde bazı sahneleri dışarıda bırakmış, bazı sahneleri ise yeniden yapılandırmıştır. Bu durum, iki film arasında doğrudan sahne eşleştirmesini zorlaştırmakta; dolayısıyla karşılaştırmalı bir analiz için seçilecek sahnelerin belirli ölçütler doğrultusunda sınırlandırılmasını gerekli kılmaktadır.

Bu çalışma kapsamında sahne seçimi, anlatsal benzerlikten ziyade mekânsal temsilin analitik karşılaştırmaya elverişliliği temel alınarak gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın odağını sinematografik iç mekân temsilleri oluşturduğundan, dış mekân sahneleri değerlendirme dışında bırakılmış; iç mekânın karakter, güç ilişkileri ve anlatı bağlamı ile doğrudan ilişki kurduğu sahnelerin seçilmesine özen gösterilmiştir. Sahne seçiminde özellikle mekânın karakteri yansıtma potansiyeli, mekânsal ipuçlarını yoğun biçimde taşıması ve anlatı açısından işlevsel bir rol üstlenmesi belirleyici olmuştur.

Bu doğrultuda, her iki filmde de karşılığı bulunan ve anlatı içinde belirgin biçimde kullanılan üç iç mekân sahnesi seçilmiştir: Paul Atreides'in yatak odası, Atreides Hanesi'nde yer alan odası ve Harkonnen Hanesi'nde Baron Harkonnen'e ait oda. Bu mekânlar hem karakter temsili hem de güç ve hiyerarşi ilişkilerinin mekânsal yansımalarını görünür kılmaları bakımından karşılaştırmalı analize uygun bulunmuştur. Seçilen sahneler, çalışmanın ilerleyen aşamalarında göstergebilimsel çözümleme kapsamında kodlanmış ve sahne bazlı istem üretim sürecine temel oluşturmuştur.

Görsel Üretim Sürecinde Araç Seçimi ve Revizyon Aşamaları

Bu bölümde, sahne bazlı görsel üretim süreci, istemlerin oluşturulması ve revizyon aşamaları örnek bir sahne üzerinden

ayrıntılı biçimde açıklanmaktadır. Çalışmada izlenen yöntem, Şekil 9'da şematik olarak gösterildiği üzere, film sahnesi seçimi ile başlamış; seçilen sahnenin düz ve yan anlam düzeylerinde çözümlenmesi sonucunda elde edilen göstergebilimsel kodlar, istem bileşenlerine dönüştürülmüştür. Bu bileşenler, görsel üretim araçlarını yönlendiren temel girdiler olarak kullanılmıştır.

Şekil 9.
Film Sahnelerinin Göstergebilimsel Çözümleme Yoluyla İstem Bileşenlerine Dönüştürülmesi ve Görsel Üretim Süreci (Orijinal, 2025)



Bu kapsamda, David Lynch'in yönetmenliğini üstlendiği Dune (1984) filminde yer alan üç iç mekân sahnesi arasından, 2021 uyarlamasında da mekânsal karşılığı bulunan Paul Atreides'in Caladan'daki Atreides Hanesi'nde yer alan odası örneklem olarak seçilmiştir. Çalışmada ele alınan diğer sahnelerde de aynı yöntemsel adımlar izlenmiş olmakla birlikte, yöntemsel sürecin daha açık ve izlenebilir biçimde sunulabilmesi amacıyla bu bölümde yalnızca tek bir sahne üzerinden kapsamlı olarak incelenmiştir.

Seçilen sahne, Tablo 1'de sunulan göstergebilimsel analiz çerçevesinde, Roland Barthes (1979)'ın düz anlam ve yan anlam ayrımı temel alınarak çözümlenmiştir. Analiz sürecinde, mekân kurgusu, karakter temsili, kullanılan nesnelere üzerinden belirlenen anahtar kavramlar, görsel üretim sürecini yönlendirmek üzere kavramsal kodlara dönüştürülmüştür. Elde edilen bu kodlar, metin tabanlı görsel üretim sürecinde kullanılacak istemlerin oluşturulmasında temel referans olarak ele alınmıştır.

İstem oluşturma aşamasında, göstergebilimsel çözümleme sonucunda belirlenen kavramsal kodların metinsel ifadeye dönüştürülmesi sürecinde ChatGPT'den yararlanılmıştır. Bu aşamada, kodların anlamsal içeriklerinin korunmasına özen gösterilerek, istem metni doğrudan bu kodları yansıtacak biçimde yapılandırılmıştır. Tablo 1'de sunulan çözümlemeye dayalı olarak oluşturulan istem aşağıdaki gibidir:

"A young heir in a sleek, futuristic military-style uniform works alone at a modern wooden desk with intense focus, inside a grand contemporary chamber inspired by noble architecture. The walls feature elegant wood paneling with subtle carved patterns, and the floor is covered with geometric tiles, blending tradition with modern minimalism. On the desk are open books, scroll-like blueprints, a high-tech transparent tablet, and holographic projection devices emitting soft light – symbolizing the fusion of ancient knowledge and advanced technology. The atmosphere is solemn and majestic, with cinematic lighting that combines natural daylight and strategically placed ambient LEDs. The composition evokes the political and hierarchical tension of a feudal empire, reimagined through 2021 technology. Ultra-detailed, hyperrealistic, cinematic concept art."

İstem içeriği incelendiğinde, göstergebilimsel analiz sonucunda elde edilen mekânsal, nesnel ve karaktere ilişkin kavramsal kodların, herhangi bir soyutlama ya da yeniden yorumlama yapılmaksızın, istem metni içerisinde birebir biçimde

yerleştirildiği görülmektedir. Bu yaklaşım sayesinde, analiz aşaması ile görsel üretim süreci arasında yöntemsel süreklilik sağlanmış; kod-istem-görsel çıktısı arasındaki ilişki açık ve izlenebilir bir yapı içerisinde kurgulanmıştır.

Tablo 1.
Görsel Anlatıların Göstergebilimsel Çözümlemesine Yönelik İstem Taslağı



Dune 1984 Filmi, Paul Atreides'in Caladan'daki Atreides Hanesi'nde Yer Alan Odası (Lynch, 1984). [00:23:59]

Gösterge Türü	Düz Anlam	Yan Anlam	Kavramsal Kod	Anlamsal Karşılık	Anahtar İstem İfadesi
Mekân	Geniş, ahşap kaplamalı ve geometrik desenlere sahip çalışma odası.	Mekân, hiyerarşi ve disiplin ile ilişkilendiriliyor.	Çalışma odası	İktidar, hiyerarşi, yönetim mekânı	Grand contemporary chamber inspired by noble architecture
Aksesuar	Masada kitaplar, dosyalar ve bir yazı aracı (tablet/defter) bulunuyor.	Karakterin bilgiye erişimi, planlama ve yönetim rolünü simgeliyor.	Çalışma nesnelere	Kadim bilgi + ileri teknoloji birlikteliği	Open books, scroll-like blueprints, holographic projection devices
Karakter	Masada yalnız çalışan, askerî üniformalı genç erkek.	Disiplinli, dikkatli ve gelecekte lider olacak birey izlenimi veriyor.	Çalışan birey	Gelecek lider, siyasal miras	A young heir working alone with intense focus

Göstergebilimsel çözümlemeye dayalı olarak geliştirilen istemler doğrultusunda görsel üretim süreci başlatılmıştır. Bu süreçte, farklı üretim yaklaşımlarının karşılaştırılabilirliği amacıyla Adobe Firefly ve DeepAI platformlarından yararlanılmıştır. Adobe Firefly'nin metin-görüntü eşlemede betimleyici istemlere verdiği görece tutarlı yanıtlar ve tasarım odaklı üretim yaklaşımı, istemlerin ilk aşamada test edilmesi ve temel görsel bileşenlerin sınanması açısından uygun bir başlangıç ortamı sunmuştur. Bu nedenle görsel üretim süreci, Adobe Firefly üzerinden başlatılmıştır.



Görsel oluşturma aşamasında kullanılan istemler, tek seferlik bir üretim olarak değil; deneme-yanılma, karşılaştırma ve revizyona dayalı yinelenmeli bir süreç olarak ele alınmıştır. Bu doğrultuda, üretilen görsellerin sistematik biçimde değerlendirilebilmesi amacıyla rubrik temelli bir değerlendirme sistemi geliştirilmiştir. Rubrik; mekânsal temsilin tutarlılığı, anlamsal kodlarla örtüşme düzeyi, atmosfer ve duygu aktarımı ile mekân-karakter ilişkisi başlıkları altında yapılandırılmıştır. Bu değerlendirme çerçevesi, hem aynı metin tabanlı istemle üretilen görseller arasındaki farklılıkların karşılaştırmalı olarak analiz edilmesine hem de farklı istem varyasyonlarıyla geliştirilen görseller üzerinden istemlerin aşamalı biçimde iyileştirilmesine olanak tanımıştır. Böylece rubrik, yalnızca nihai çıktıları puanlayan bir araç olmanın ötesinde, istem geliştirme sürecini yönlendiren analitik bir yöntem bileşeni olarak kullanılmıştır.

Bu kapsamda, Tablo 1'de yer alan sahne için Adobe Firefly kullanılarak toplam 18 farklı istem varyasyonu denenmiştir. Üretim sürecinde sahneye ilişkin temel mekânsal ve anlamsal

kodları içeren anahtar istem ifadeleri korunmuş; görsellerde tespit edilen eksiklikler doğrultusunda betimleyici anlatımlar kademeli olarak yeniden yapılandırılmıştır. Ancak rubrik değerlendirmeleri sonucunda, Adobe Firefly üzerinden üretilen görsellerin, çalışmanın temel hedeflerinden biri olan zamansal kurgu ve dönemsel estetik aktarımı açısından belirlenen eşik değerinin altında kaldığı görülmüştür. Özellikle 1984 yapımı film sahnesinin 2021 sinematografik estetiğiyle yeniden kurgulanmasına yönelik beklentilerin, Adobe Firefly çıktılarıyla sınırlı düzeyde karşılandığı saptanmıştır. Adobe Firefly üzerinden elde edilen ve rubrik kapsamında en yüksek puanı alan görsel Tablo 2'de sunulmuştur.

Bu bulgular doğrultusunda, istemlerin farklı bir görsel üretim aracı üzerinden yeniden test edilmesi gerekli görülmüştür. Bu amaçla, Adobe Firefly sürecinde en yakın sonuçları veren istemler DeepAI platformu üzerinde yeniden değerlendirilmiştir. Tablo 2'de sunulan karşılaştırmalı puanlama sonuçları incelendiğinde, aynı metin tabanlı istemle üretilen DeepAI çıktılarının, özellikle zamansal kurgu, anlamsal kod örtüşmesi ve atmosfer aktarımı başlıklarında daha yüksek bir uyum düzeyi sergilediği görülmektedir. Her iki görsel de mekân ve karakter ilişkisini merkeze alsa da, bu ilişkinin işlevi farklılaşmaktadır. Adobe Firefly'da mekân, karakteri tanımlayan baskın bir yapı olarak öne çıkarken; DeepAI örneğinde karakter, mekânı dönüştüren ve etkinleştiren bir özne konumuna yaklaşmaktadır. Bu fark, görsellerin ideolojik alt metinlerini de ayrıştırmakta; biri daha statik bir düzeni ima ederken diğeri değişim potansiyeline açık bir anlatı önermektedir.

Tablo 2.**Görsel Çıktının Puanlama Ölçütü**


Değerlendirme Ölçütü	Açıklama	Adobe Firefly	DeepAI
Anahtar İstem İfadeleri ve Görsel	Grand contemporary chamber inspired by noble architecture Open books, scroll-like blueprints, holographic projection devices A young heir working alone with intense focus Solemn and majestic atmosphere, cinematic lighting		
Anlamsal kod örtüşmesi	Sahne ile kavramsal uyum düzeyi	2	4
Atmosfer ve duygu aktarımı	Sahneye özgü duygu durumunun ışık, renk ve kompozisyon	3	4
Mekân-karakter ilişkisi	Karakterin mekân içindeki ölçek, konum ve hiyerarşik temsili	3	4
Sinematografik	Görselin film diliyle kurduğu kompozisyonel ve estetik uyum	4	3
Zaman Kurgusu	Görselin 1984'ten 2021 yılına olan kurgusunun yansıtılması	2	4

Bulgular

Bu bölümde, David Lynch'in yönetmenliğini üstlendiği *Dune* (1984) filminden üç iç mekân sahnesi incelenmiştir. Seçilen mekânlar, 2021 uyarlamasında da karşılığı bulunan Paul Atreides'in Arrakeen'deki yatak odası, Caladan'daki Atreides Hanesi'nde yer alan odası ve Harkonnen Hanesi'nde Baron Harkonnen'in odasıdır. Bu sahneler, Tablo 3'te sunulduğu şekilde göstergebilimsel analiz yöntemiyle çözümlenmiş ve ardından her bir mekân için görsel üretim süreçlerinde kullanılmak üzere istemler oluşturulmuştur. Analiz sonucunda belirlenen anahtar kavramlar, ilk aşamada görsel üretimi yönlendirmiş; ancak tatmin

edici bir sonuç elde edilene kadar istemlerde çeşitli uyarlamalar yapılmıştır. Elde edilen üretimler daha sonra 2021 uyarlaması ile karşılaştırılarak değerlendirilmiştir. Bu süreçte, özellikle Denis Villeneuve'un yönetmenliğindeki sahnelerle kurulan paralellikler dikkate alınmıştır. Tablo 3'te gerçekleştirilen göstergebilimsel çözümlenme, yatak odası sahnesinin karakter, mekân ve aksesuar olmak üzere üç temel gösterge üzerinden okunmasına olanak tanımıştır. Bu çözümlenme, sahnedeki görsel öğelerin yalnızca betimleyici düzeyde değil, anlatsal ve kavramsal bağlarıyla birlikte değerlendirilmesini sağlamış; elde edilen anlamsal katmanlar, istem oluşturma sürecinde kavramsal kodlara ve anahtar istem ifadelerine dönüştürülmüştür.

Tablo 3.***Dune* 1984 Filmi, Paul Atreides'in Yatak Odası Analizi**

İç Mekân Görseli	Gösterge Türü	Düz Anlam	Yan Anlam
	Karakter	Genç bir erkek karakter uyuyor.	Savunmasız içsel yolculuğun başlangıcını simgelemektedir.
	Mekân	Barok ve gotik öğelerden oluşan ahşap panelli loş ışıklı oda.	Kapalı, baskıcı ve gizemli bir ortam. Karakterin içsel sıkışmışlığı bulunmaktadır.
	Aksesuar	Mum, bardak, küçük eşyalar.	Geleneksel ve mistik bir hava katmaktadır.

Mekânsal kurguya ilişkin çözümlenme sonucunda sahne, geçmişle gelecek arasında konumlanan retro-fütüristik bir iç mekân olarak kavramsallaştırılmıştır. Bu kavramsal kod, istem diline "blending retro-futuristic architecture with subtle Baroque and Gothic ornamentation" ifadesiyle aktarılmış; böylece mekânın hem tarihsel referansları hem de bilimkurgu estetiği aynı görsel çerçevede birleştirilmiştir. Karaktere ilişkin çözümlenme, Paul Atreides'in mekân içindeki konumu ve edilgen duruşu üzerinden içsel yalnızlık kavramsal kodunu ortaya koymuştur. Bu anlam katmanı, istem dilinde "a young man lies on a monolithic concrete bed" ifadesiyle somutlaştırılmış; karakterin mekânsal ölçekte küçük ve savunmasız bir figür olarak algılanması

hedeflenmiştir. Aksesuarlar ise sahnede geçmişe ait izler taşıyan nesnelere değerlendirilmiş ve geçmişin kalıntıları kavramsal kodu altında ele alınmıştır. Bu kod, istem içerisinde "small relics within the monumental space" ifadesiyle görsel üretime yön verilmiştir.

Bu kavramsal kodlar doğrultusunda belirlenen anahtar istem ifadeleri sabit tutularak, sahneye ait istem metni öncelikle ChatGPT yardımıyla 2021 yılına özgü sinematografik dil ve anlatım estetiğine uyarlanmıştır. Bu aşamada ChatGPT, kavramsal kodların dilsel olarak tutarlı ve bütüncül bir istem yapısına dönüştürülmesinde kullanılmıştır. Ardından oluşturulan bu istem

metni, herhangi bir anlamsal deęişlik yapılmaksızın Adobe Firefly ortamına aktarılmış ve görsel üretim süreci bu platform üzerinden gerçekleştirilmiştir. Şekil 10’da oluşturulan istem doğrultusunda elde edilen yapay zekâ çıktısı ile Dune (2021) filminde yer alan karşılık sahne birlikte sunulmuştur. Bu çalışmada üretilen görsellerin başarımı, yalnızca istem metnine biçimsel

Şekil 10.

Paul Atreides’in Yatak Odası Karşılaştırmalı Sahne Görselleştirme Şeması

Oluşturulan istem

The scene is set 10,000 years in the future but filmed in the cinematic style of 2021. A vast, dimly lit bedroom reveals a cold and imposing interior, blending retro-futuristic architecture with subtle Baroque and Gothic ornamentation. Smooth concrete and matte stone surfaces dominate the walls, intersected by massive structural beams and intricate carved panels that hint at an ancient tradition surviving through millennia. Directional cold light from concealed sources creates layered shadows and atmospheric depth. The color palette consists of grays, deep blues, and dark browns, evoking a sense of mystery and confinement. Minimal objects like candles and glassware appear as small relics within the monumental space. A young man lies on a monolithic concrete bed, a small figure within the grand composition, emphasizing the scale and mood of the environment. Cinematic, ultra-detailed, realistic textures.



Adobe Firefly ile oluşturulan görsel



Dune (2021) filminde yer alan sahne

Görsel, özellikle atmosfer ve sinematografik bütünlük açısından güçlü bir yapı sunmaktadır. Işık kullanımı, renk paleti ve yüzey dokuları, Dune (Villeneuve, 2021) filminin kapalı mekân estetiğiyle benzeşmektedir. Bu nedenle sahneye özgü duygu durumunun aktarımı başarılıdır. Anlamsal kodlar büyük ölçüde örtüşmekle birlikte, filmdeki politik ve tarihsel derinliğin görselde daha soyut ve sade bir anlatı düzeyine indirgenmesi, tam bir örtüşmenin önüne geçmektedir. Mekân-karakter ilişkisi, karakterin mekân içindeki ölçeğini doğru biçimde kurmasına rağmen, hiyerarşik ve dramatik gerilimi sınırlı düzeyde yansıtmaktadır. Zaman kurgusu, geçmişe ait izlerden büyük ölçüde arındırılarak çağdaş bir görsel dil üzerinden kurulmuştur. Bu durum, zamanlar arası dönüşüm fikrinin zayıf okunmasına neden olmaktadır.

Paul Atreides’in odasına ilişkin sahne, “Görsel Üretim Sürecinde Araç Seçimi ve Revizyon Aşamaları” başlığı altında göstergebilimsel yöntemle ayrıntılı biçimde analiz edilmiştir. Bu bölümde söz konusu çözümleme yeniden sunulmamıştır. Daha önce tanımlanan kavramsal kodlar referans alınarak oluşturulan istemde; mekânın mimari dili, atmosferi ve karakter-mekân ilişkisi üzerinden yapılandırılmıştır. Bu çerçevede, soylu mimari referanslara sahip çağdaş bir iç mekân kurgusu, bilgi üretimine işaret eden nesnelere, karakterin mekân içindeki ölçek ve konumlanışı ile sahneye özgü duygu durumunu destekleyen ışık ve kompozisyon kararları ön plana çıkarılmıştır. Ayrıca görselin sinematografik dili, sahnenin üretildiği film yılına özgü mekânsal anlatım anlayışı doğrultusunda ele alınmıştır. Bu kodlar doğrultusunda geliştirilen istemle elde edilen yapay zekâ üretimi görsel, Dune (Villeneuve, 2021) filmindeki karşılık gelen sahne ile Şekil 11’de sunulmuştur.

Tablo 4. Görsel Çıktının Puanlama Ölçütü		
Değerlendirme Ölçütü	Açıklama	Çıktı
Anlamsal kod örtüşmesi	Sahne ile kavramsal uyum düzeyi	3
Atmosfer ve duygu aktarımı	Sahneye özgü duygu durumunun ışık, renk ve kompozisyon	4
Mekân-karakter ilişkisi	Karakterin mekân içindeki ölçek, konum ve hiyerarşik temsili	3
Sinematografik	Görselin film diliyle kurduğu kompozisyonel ve estetik uyum	4
Zaman Kurgusu	Görselin 1984’ten 2021 yılına olan kurgusunun yansıtılması	2

Tablo 5. Görsel Çıktının Puanlama Ölçütü		
Değerlendirme Ölçütü	Açıklama	Çıktı
Anlamsal kod örtüşmesi	Sahne ile kavramsal uyum düzeyi	4
Atmosfer ve duygu aktarımı	Sahneye özgü duygu durumunun ışık, renk ve kompozisyon	4
Mekân-karakter ilişkisi	Karakterin mekân içindeki ölçek, konum ve hiyerarşik temsili	3
Sinematografik	Görselin film diliyle kurduğu kompozisyonel ve estetik uyum	4
Zaman Kurgusu	Görselin 1984’ten 2021 yılına olan kurgusunun yansıtılması	3

Şekil 11.

Paul Atreides'in Caladan'daki Atreides Hanesi'nde Yer Alan Odası Karşılaştırmalı Sahne Görselleştirme Şeması

Oluşturulan istem

A young heir in a sleek, futuristic military-style uniform works alone at a modern wooden desk with intense focus, inside a grand contemporary chamber inspired by noble architecture. The walls feature elegant wood paneling with subtle carved patterns, and the floor is covered with geometric tiles, blending tradition with modern minimalism. On the desk are open books, scroll-like blueprints, a high-tech transparent tablet, and holographic projection devices emitting soft light – symbolizing the fusion of ancient knowledge and advanced technology. The atmosphere is solemn and majestic, with cinematic lighting that combines natural daylight and strategically placed ambient LEDs. The composition evokes the political and hierarchical tension of a feudal empire, reimagined through 2021 technology. Ultra-detailed, hyperrealistic, cinematic concept art.



DeepAI ile oluşturulan görsel



Dune (2021) filminde yer alan sahne

Söz konusu görsel üretim, filmdeki özgün sahneye kurduğu anlamsal ve atmosferik ilişki üzerinden Tablo 5'te değerlendirilmiştir. Görsel, istemde tanımlanan iktidar, bilgi ve teknoloji birlikteliğini anlamsal düzeyde güçlü biçimde karşılamakta; özellikle holografik öğeler ve simetrik kompozisyon aracılığıyla çağdaş bir feodal düzen imgesi kurmaktadır. Atmosfer, kontrollü ışık kullanımı ve soğuk renk paleti sayesinde ciddi ve mesafeli bir duygu durumunu başarıyla yansıtmaktadır. Mekân-karakter ilişkisi merkezî ve hiyerarşik bir yapı sunsa da, mekânın baskın ölçeği karakter üzerindeki dramatik gerilimi kısmen sınırlamaktadır. Bununla birlikte, zaman kurgusu açısından önceki görselde gözlemlenen durumun burada da sürdüğü; geçmiş estetik referansların ima edilmesine karşın anlatının ağırlıklı olarak modern bir görsel düzlemde sabitlendiği görülmektedir.

Tablo 6'da gerçekleştirilen göstergebilimsel çözümleme, Dune (1984) filminde Baron Harkonnen'e ait oda sahnesinin karakter, mekân ve aksesuar olmak üzere üç temel gösterge üzerinden okunmasına olanak tanımıştır. Bu çözümleme, sahnedeki görsel öğelerin yalnızca fiziksel betimlemeleriyle sınırlı kalmayıp, iktidar, denetim ve tahakküm temaları etrafında örülen anlatısal ve kavramsal bağlarıyla birlikte değerlendirilmesini sağlamıştır.

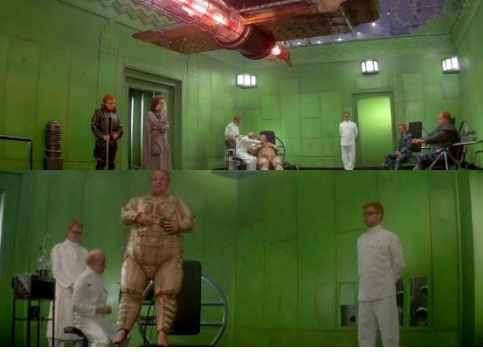
Mekâna ilişkin çözümleme sonucunda sahne, anıtsal ve steril bir iktidar mekânı olarak kavramsallaştırılmıştır. Koyu yeşil geometrik duvar yüzeyleri, yansıtıcı siyah zemin ve sert mekânsal sınırlar, insan ölçeğini baskılayan kapalı bir kurgu ortaya koymaktadır. Bu kavramsal kod, istem diline "a monumental futuristic chamber" ve "dark green geometric walls in deep, muted tones" ifadeleriyle aktarılmış; böylece mekânın hem otoriter hem de insanî sıcaklıktan arındırılmış yapısı görsel olarak yeniden üretilmiştir. Retro-fütüristik estetik ile soğuk modern

minimalizmin birleşimi, iktidarın zamansız ve mutlak karakterini vurgulayan mekânsal bir çerçeve oluşturmuştur. Karaktere ilişkin çözümleme, Baron Harkonnen'in bedensel varlığı ve mekân içindeki merkezi konumu üzerinden mutlak iktidar figürü kavramsal kodunu ortaya koymuştur. Baron'un mekânı yalnızca kullanan değil, mekânı tanımlayan bir özne olarak konumlanması, beden-iktidar ilişkisini doğrudan görünür kılmaktadır. Bu anlam katmanı, istem dilinde "a corpulent man sits enthroned in authority" ve "his presence defines the space" ifadeleriyle somutlaştırılmış; karakterin fiziksel hacmi, güç ve tahakkümün görsel bir temsiline dönüştürülmüştür. Aksesuarlar ise sahnede gözetim ve ritüelleşmiş kontrol kavramsal kodu altında değerlendirilmiştir. Tavanda konumlanan kırmızı ışıklı cihaz ve mekân boyunca yerleştirilmiş metalik sandalyeler, iktidarın sürekli denetim hâlini ve itaate dayalı düzenini simgelemektedir. Bu kavramsal yapı, istem içerisinde "a suspended red-glowing device" ve "symbol of surveillance and domination" ifadeleriyle görsel üretime yön vermiştir.

Bu kavramsal kodlar doğrultusunda belirlenen anahtar istem ifadeleri sabit tutularak, sahneye ait istem metni öncelikle ChatGPT yardımıyla 2021 yılına özgü sinematografik dil ve anlatım estetiğine uyarlanmıştır. Daha önce tanımlanan istem oluşturma yaklaşımı burada da korunmuştur. Ardından oluşturulan bu istem metni, herhangi bir anlamsal dönüşüme uğratılmaksızın Adobe Firefly ortamına aktarılmış ve görsel üretim süreci bu platform üzerinden gerçekleştirilmiştir. Şekil 12 üzerinde elde edilen yapay zekâ çıktısı ile Dune (Villeneuve, 2021) filminde Baron Harkonnen'e karşılık gelen sahne birlikte değerlendirilmiş; bu değerlendirme süreci, biçimsel benzerlikten ziyade iki sahne arasında kurulan göstergebilimsel, mekânsal ve atmosferik sürekliliğin ne ölçüde sağlandığını irdelemeyi amaçlamıştır.

Tablo 6.

Dune 1984 Filmi, Baron Harkonnen Odası Analizi

İç Mekân Görseli	Gösterge Türü	Düz Anlam	Yan Anlam
	Karakter	Şişman bir adam mekânda odak noktasındadır.	İktidar, mutlak kontrol sembolü.
	Mekân	Odanın duvarlarında yeşil geometrik paneller kullanılmış ve üstte soğuk ışıklar bulunmaktadır. Zemin koyu ve yansıtıcıdır, genel atmosfer steril ve kapalıdır.	Laboratuvar gibi insani sıcaklıktan arınmış yapay bir iktidar alanı yaratmaktadır.
Dune 1984 Filmi, Baron Harkonnen'in odası (Lynch, 1984). [00:32:18]	Aksesuar	Tavanda kırmızı ışıklı bir cihaz, odada metalik sandalyeler bulunmaktadır.	Kırmızı ışıklı cihaz, gözetim hissi uyandırarak otoriter kontrolün sembolü hâline gelir.

Şekil 12.

Baron Harkonnen'in Odası Karşılaştırmalı Sahne Görselleştirme Şeması

Oluşturulan istem

A monumental futuristic chamber with dark green geometric walls in deep, muted tones, illuminated by cold, clinical lights. The reflective black floor heightens the sterile, oppressive atmosphere. At the center, a corpulent man sits enthroned in authority, not merely present but radiating the aura of a ruler, a patron-king figure whose bulk embodies power and dominance. His presence defines the space, turning the room itself into a stage of submission. Around him, attendants in severe robes and clinical white uniforms stand in disciplined silence, reinforcing ritualized control. Sparse metallic chairs along the walls echo rigidity and subservience. Above, a suspended red-glowing device casts ominous light, symbol of surveillance and domination. The aesthetic blends retro-futurism with cold modern minimalism, projecting an imperial vision of absolute rule 10,000 years in the future.



Tablo 7.

Görsel Çıktının Puanlama Ölçütü

Değerlendirme Ölçütü	Açıklama	Çıktı
Anlamsal kod örtüşmesi	Sahne ile kavramsal uyum düzeyi	4
Atmosfer ve duygu aktarımı	Sahneye özgü duygu durumunun ışık, renk ve kompozisyon	4
Mekân-karakter ilişkisi	Karakterin mekân içindeki ölçek, konum ve hiyerarşik temsili	4
Sinematografik	Görselin film diliyle kurduğu kompozisyonel ve estetik uyum	3
Zaman Kurgusu	Görselin 1984'ten 2021 yılına olan kurgusunun yansıtılması	2

Şekil 12'ye ilişkin değerlendirme, Tablo 7'de yer alan ölçütler doğrultusunda gerçekleştirilmiştir. Oluşturulan istem temelinde üretilen Adobe Firefly görseli, Dune (Villeneuve, 2021) filmindeki sahneyle karşılaştırıldığında iktidar, denetim ve hiyerarşi temalarını güçlü anlamsal kodlar üzerinden görünür kılmaktadır. Soğuk renk paleti, sert ışık düzeni ve simetrik mekânsal kurgu, baskıcı ve törensel bir atmosfer üretirken, karakterin mekân içindeki mutlak merkezî konumu otoriter yapının görsel temsiline hizmet etmektedir. Buna karşın, sinematografik anlatı film estetiğiyle genel bir uyum sergilese de zaman kurgusu bakımından önceki görsellerde gözlemlenen durumun sürdüğü görülmektedir.

Sonuç

Bu çalışma, göstergebilimsel analizlerin sinema ve mekân ilişkisi bağlamında üretken yapay zekâ ile görsel üretim süreçlerine etkisini ortaya koymuştur. Farklı dönemlerde uyarlanan Dune filmi, çalışmanın odak noktası olarak hem yönetmenlerin farklı bakış açılarını hem de teknolojinin sinema ve iç mekân tasarımına yansımalarını değerlendirmeye imkân

sağlamıştır. Filmdeki yoğun simgesel katmanlar, göstergebilimsel çözümlerinin derinliğini artırırken, bu analizlerin yapay zekâ destekli görsel üretim süreçlerine aktarımı, kavramsal zenginlik ve atmosfer aktarımını güçlendirmiş; ancak bu etki zaman kurgusu ve tarihsel süreklilik açısından her zaman aynı düzeyde gerçekleşmemiştir.

Araştırma sürecinde elde edilen bulgular, yapay zekâ destekli görsel üretimin sunduğu olanaklar kadar sınırlarını da görünür kılmaktadır. Dune sahneleri üzerinden gerçekleştirilen uygulamalarda, yalnızca betimleyici düzeyde oluşturulan istemlerin çoğunlukla yüzeysel anlam katmanlarında kaldığı, sahnelerin atmosferini ve derin anlamsal yapısını yansıtmakta ise sınırlı kaldığı belirlenmiştir. Buna karşılık, göstergebilimsel çözümlerle zenginleştirilen istemlerin, sahnenin duygusal atmosferini, karakterlerin mekân içindeki konumlanışını ve mekânın sembolik işlevini daha tutarlı biçimde yansıttığı görülmüştür. Ortaya çıkan görseller, özgün sahnelerin birebir yeniden üretiminden ziyade, anlam ve etki düzeyinde benzerlik kuran temsiller olarak değerlendirilmektedir. Bu durum, yapay zekânın üretim sürecinde mutlak gerçekliği kopyalamaktan çok, sahnenin yarattığı hissiyatı yeniden yorumlamaya yöneldiğini göstermektedir.

Çalışmanın temel hipotezi, göstergebilimsel çözümlerle desteklenen istemlerin, yapay zekâ tarafından üretilen görsellerin estetik ve bağlamsal değerini artırabileceği yönündeydi. Araştırma bulguları bu hipotezin belirli yönlerini desteklerken, yapay zekâ araçlarının algoritmik sınırlılıkları nedeniyle en ayrıntılı istemlerin dahi zaman zaman yüzeysel yorumlanabildiğini ve beklenen özgünlüğün her durumda sağlanamadığını ortaya koymuştur. Bu nedenle araştırmada tek bir üretim aracıyla sınırlı kalınmamış; Adobe Firefly ve DeepAI gibi farklı sistemler kullanılarak karşılaştırmalı bir değerlendirme yapılmıştır. Ancak özellikle ücretsiz sürümlerin teknik kapasitesinin, görsel üretimin niteliğini etkileyen önemli bir unsur olduğu görülmüştür. Çalışmanın sınırlılıkları da göz önünde bulundurulmalıdır. Öncelikle, yalnızca belirli sahneler üzerinden yapılan analizler, elde edilen bulguların genellenebilirliğini kısıtlamaktadır. Farklı film türleri, yönetmenlik anlayışları ve daha geniş veri setleriyle yapılacak incelemeler, yapay zekâ üretiminin estetik ve anlamsal çeşitliliğini daha kapsamlı biçimde değerlendirmeye olanak tanıyacaktır. Ayrıca kullanılan araçların teknik sınırlılıkları da elde edilen sonuçların niteliğini etkilemiştir.

İnsan-yapay zekâ iş birliği ise çalışmanın önemli bir boyutunu oluşturmaktadır. Çalışma sürecinde yapay zekâ yalnızca pasif bir araç olarak değil, insanın düşünsel katkısıyla yönlendirilen aktif bir ortak olarak konumlanmıştır. Göstergebilimsel çözümler, yapay zekâya yol gösterici bir çerçeve sunarken; yapay zekâ bu çerçeveyi kendi algoritmik kapasitesi ölçüsünde yorumlamıştır. Ortaya çıkan görseller ne yalnızca insanın zihinsel ürünü ne de yalnızca makinenin teknik üretimidir; her ikisinin keşişiminde oluşan hibrit bir yaratımdır. Bu yönüyle çalışma, insan-makine etkileşiminin yaratıcı potansiyeline dikkat çekmektedir. Yapay zekâ, mevcut sahneleri yeniden üretmenin ötesinde, alternatif görselleştirme biçimleri sunarak yaratıcı süreci dönüştürmekte; Barthes (1979)'ın göstergebilim kuramı ile ele alındığında ise anlamın çoğul doğasını açığa çıkaran güçlü bir araç haline gelmektedir.

Bu çerçevede çalışma, gelecekte yapılacak araştırmalar için iki düzeyde katkı sunmaktadır. Kuramsal düzeyde, göstergebilimsel çözümlerinin üretken yapay zekâ istemlerine dönüştürülmesine yönelik sistematik bir yaklaşım önererek, sinema-mekân analizleri ile yapay zekâ destekli görsel üretim süreçleri arasında yöntemsel bir bağ kurmaktadır. Uygulama

düzeyinde ise araştırma, tasarım alanında yapay zekâ kullanımının sezgisel denemelerle sınırlı kalmaması gerektiğini; kavramsal kodlar, anlamsal tutarlılık ve atmosfer aktarımı gibi ölçütler üzerinden bilinçli biçimde yönlendirilebileceğini ortaya koymaktadır. Bu yönüyle çalışma, üretken yapay zekâyı yalnızca hız ve görsellik odaklı bir araç olarak değil, eleştirel ve kavramsal tasarım süreçlerini destekleyen bir bileşen olarak ele alan çalışmalar için referans niteliği taşımaktadır.

Gelecek çalışmalar açısından, farklı film türleri, anlatı yapıları ve estetik yaklaşımlar üzerinden yapılacak karşılaştırmalı analizlerin, yapay zekâ üretimlerinin anlamsal çeşitliliğini daha kapsamlı biçimde ortaya koyabileceği düşünülmektedir. Ayrıca farklı yapay zekâ modellerinin, istemlere verdikleri tepkilerin karşılaştırılması; zaman kurgusu, tarihsel süreklilik ve kültürel bağlam gibi karmaşık anlamsal katmanların hangi koşullarda daha tutarlı biçimde üretilebildiğini sorgulayan yeni araştırmalara zemin hazırlayabilir. Eğitim bağlamında ise bu yaklaşımın, tasarım stüdyolarında eleştirel düşünme ve kavramsal farkındalığı artırmaya yönelik pedagojik modellerin geliştirilmesinde kullanılabileceği öngörülmektedir.

Sonuç olarak, bu çalışma göstergebilim ile üretken yapay zekâ arasındaki ilişkiyi hem kuramsal hem de uygulamalı düzeyde tartışmaya açarak, yapay zekâ destekli görsel üretim süreçlerinin kavramsal derinlikle nasıl ilişkilendirilebileceğini ortaya koymuştur. Elde edilen bulgular, göstergebilimsel çözümlerinin istem oluşturma sürecine anlamlı katkılar sunduğunu; ancak yapay zekânın algoritmik sınırlılıkları nedeniyle bu katkıların her zaman öngörülebilir ve tutarlı sonuçlar üretmediğini göstermektedir. Bu yönüyle çalışma, yapay zekânın tasarım süreçlerindeki potansiyelini olduğu kadar sınırlarını da görünür kılarak, alandaki tartışmalara eleştirel bir perspektif sunmaktadır.

Etik Kurul Onay Belgesi: Yazarlar, etik kurul onay belgesine gerek olmadığını beyan etmiştir.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Yazar Katkıları: Fikir - Z.Ö.; Tasarım - Z.Ö., İ.E.K.; Denetleme - İ.E.K.; Kaynaklar - Z.Ö.; Veri Toplanması ve/veya İşlemesi - Z.Ö., İ.E.K.; Analiz ve/veya Yorum - Z.Ö., İ.E.K.; Literatür Taraması - Z.Ö.; Yazıyı Yazan - Z.Ö.; Eleştirel İnceleme - Z.Ö., İ.E.K.

Çıkar Çatışması: Yazarlar, çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

Finansal Destek: Yazarlar, bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Yapay Zeka Kullanımı: Bu çalışmada yapay zekâ destekli araçlar, görsel üretim süreçlerinde ve göstergebilimsel çözümlerle doğrultusunda istemlerin oluşturulmasında kullanılmıştır. Görseller yapay zekâ (Adobe Firefly, DeepAI, 2026) kullanılarak üretilmiştir. Ayrıca metnin dilsel akışını ve okunabilirliğini iyileştirmek amacıyla sınırlı düzeyde yapay zekâ desteğinden yararlanılmıştır. Tüm kavramsal çerçeve, analiz, değerlendirme ve sonuçlar yazarlar tarafından geliştirilmiş; yapay zekâ çıktıları eleştirel biçimde değerlendirilerek revize edilmiştir. Çalışmanın akademik içeriği ve sorumluluğu tamamen yazarlara aittir.

Ethics Committee Approval Certificate: The authors declared that an ethics committee approval certificate is not required.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Author Contributions: Concept - Z.Ö.; Design - Z.Ö., İ.E.K.; Supervision - İ.E.K.; Resources - Z.Ö.; Data Collection and/or Processing - Z.Ö., İ.E.K.; Analysis and/or Interpretation - Z.Ö., İ.E.K.; Literature Search - Z.Ö.; Writing Manuscript - Z.Ö.; Critical Review - Z.Ö., İ.E.K.

Conflict of Interest: The authors have no conflicts of interest to declare.

Financial Disclosure: The authors declared that this study has received no financial support.

Use of Artificial Intelligence: In this study, artificial intelligence-supported tools were employed in visual production processes and in the generation of prompts informed by semiotic analyses. The images were generated using artificial intelligence (Adobe Firefly, DeepAI, 2026). In addition, limited artificial intelligence support was used to enhance the linguistic flow and readability of the text. The entire conceptual framework, analysis, evaluation, and conclusions were developed by the authors; all artificial intelligence outputs were critically reviewed and revised accordingly. Full responsibility for the academic content of the study rests with the authors.

Kaynaklar

- Altınmakas, U. (2025). Üretken yapay zekâ tarafından üretilen fikri ürünlerde yapay zekânın eser sahipliği ve telif hakkı. *Anadolu Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, 11(1), 457-480. <https://doi.org/10.54699/andhd.1574273>
- Aslan, F. (2024). *Öznenekânların Arakesitiyle Yaratıcı Süreçlerinde Yapay Zekâ* (Tez No: 853379) [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Aslan, T., & Aydın, K. (2023). Metinden Görüntü Üretme Potansiyeli Olan Yapay Zekâ Sistemleri: Sanat ve Tasarım Performanslarının İncelenmesi. *Ondokuz Mayıs University Journal of Education Faculty*, 42(2), 1049-1198. <https://doi.org/10.7822/omuefd.1293657>
- Ayaz, O. (2024). *Yapay Zekâ Destekli Midjourney Görüntü Oluşturma Modelinin İç Mimari Tasarım Sürecinde Değerlendirilmesi Üzerine Bir Bakış* (Tez No: 888253) [Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Aydingüler, M. H. (2023). Göstergebilimsel Açından Film Çözümlemesi: Eşkya Filmi Örneği. *Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat*, 8(16), 13-24. <https://izlik.org/JA27KB33UY>
- Barthes, R. (1979). *Göstergebilim ilkeleri* (B. Vardar & M. Rifat, çev.). Kültür Bakanlığı.
- Bircan, U. (2015). Roland Barthes ve Göstergebilim. *Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi (SBARD)*, (26), 17-41.
- Civelek Oruç, C. O., & Türkay, O. (2018). Türkiye Tanıtım Afişlerinin Göstergebilimsel Bir Analizi: Home of Turkey Afişleri Örneği. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 8(2), 312-328. <https://izlik.org/JA86AU76HS>
- Demir, Ö. (2020). Bilimkurgu Türünde Yapısal Kavramlar ve Değişim: *Arrival* Filmi Örneği. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 6(1), 136-154. <https://doi.org/10.31592/aeusbed.615637>
- Demirci, C., & Sarıman Özen, E. (2024). Öğrenci Projeleri Aracılığıyla İç Mimari Proje Sürecinde Semiyotik Yönelimin Okunması. *8gen-ART*, 4(1), 11-26. <https://doi.org/10.53463/8genart.202400276>
- Ergüven, A. (2025). *İyi Tasarım Nedir?* (4. bs.). Humanist Ajans A.Ş.
- Gülaçtı, İ. E. (2023). Yapay Zekâ Modelleriyle Üretilen Görsellerdeki Yaratıcılık Olgusuna Çok Boyutlu Bir Yaklaşım. *Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences (JOSHAS)*, 9(60), 2189-2213. <https://doi.org/10.29228/JOSHAS.67510>
- Günyol, S., & Ergin, G. (2025). Sınıf Kimliğinin Film Mekânları Üzerinden Göstergebilimsel Analizi: *Parazit* Filmi Örneği. *Bodrum Journal of Art and Design*, 4(2), 194-209. <https://doi.org/10.58850/bodrum.1621603>
- Herbert, F. (1965). *Dune*. Chilton Books.
- Kahraman, M. U., Şekerci, Y., & Kılıç, E. C. (2025). Comparison of AI-generated conceptual interior designs using standardized prompts in various AI models. *Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 15(4), 1365-1386. <https://doi.org/10.7456/tojdac.1736051>
- Kavut, İ. E., & Olgaç, E. (2023). Kurgusal Mekan Tasarımlarının Teknolojinin Etkisiyle Zaman İçerisindeki Değişiminin Dune Filmleri Üzerinden İncelenmesi. *Journal of Interior Design and Academy*, 3(1), 1-25. <https://doi.org/10.53463/inda.20230166>
- Kireççi, A. N. (2023). Peirce ve Barthes'in Göstergebilim Modellerinin Reklam Araştırmalarında Kullanımı. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 11(2), 1725-1747. <https://doi.org/10.19145/e-gifder.1343211>
- Kodak, D. (2023). Dijital Çağa Retrospektif Bir Bakış: *Dune* Evreni ve Fütürizm Tasavvurları. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 62, 97-112. <https://doi.org/10.47998/ikad.1256150>
- Koyun, S. (2024). *Erken Mimari Tasarım Sürecinde Görsel Üretken Yapay Zekâ Uygulamalarında Girdi-Çıktı İlişkisinin Değerlendirilmesi* (Tez No: 911830) [Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Lynch, D. (Yönetmen). (1984). *Dune* [Film]. Dino De Laurentiis Corporation; Universal Pictures.
- Saussure, F. de. (1985). *Genel Dilbilim Dersleri* (B. Vardar, çev.). Birey ve Toplum.
- Sezer, A. (2025). Yapay Zekâ ve Ambalaj Tasarımı. *Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 15(1), 29-41. <https://doi.org/10.7456/tojdac.1562124>
- Sivri, O. (2024). Yapay Zekâ Çerçevesinde Görsel Sanatların Geleceği. *İnsan Sanat Tasarım ve Mimari Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 322-344. <https://izlik.org/JA47YT83MJ>
- Uçar Baycan, D., & Kaptan, B. B. (2024). Mekânda anlam aramak: Göstergebilimsel iç mekân analizi Odunpazarı Modern Müzesi (OMM) örneği. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 14(1), 643-663. <https://doi.org/10.20488/sanattasarim.1506569>
- URL-1. *A quick note on the blue eyes in Dune: Part Two*. <https://beforesandafters.com/2024/03/04/a-quick-note-on-the-blue-eyes-in-dune-part-two/> (son erişim: 05.09.2025).
- URL-2. *Adobe Firefly vs. Stable Diffusion*. <https://www.adobe.com/products/firefly/discover/firefly-vs-stable-diffusion.html> (son erişim: 05.09.2025).
- Villeneuve, D. (Yönetmen). (2021). *Dune: Çöl Gezegeni* [Film]. Legendary Pictures; Warner Bros. Pictures.
- Yıldırım, B., & Kavut, İ. E. (2024). Zihinsel İmgenin Mekânsal İzdüşümünü Üretken Yapay Zekâ Aracılığıyla Temsil Etmek: *Puslu Kitalar Atlası* Örneği. *IDA: International Design and Art Journal*, 6(2), 233-248.
- Yıldırım, B., & Kavut, İ. E. (2025). İnteraktif Mekânlarda Uzam ve Anlam İlişkisine Göstergebilimsel Bir Bakış. *Akdeniz Sanat*, 19(35), 9-29. <https://doi.org/10.48069/akdenizsanat.1464780>
- Yıldız, G. (2021). *Sinema Sanatında İkonik Simgelerin Göstergebilimsel Çözümleme Modeline Örnek ve Uygulama* (Tez No: 662818) [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Kültür Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Yılmaz, E. (2024). *Yapay Zekâ Destekli Tasarım Uygulaması ile Üretilen Kitap Kapaklarının Tasarım İlkeleri Bağlamında İncelenmesi* (Tez No: 908346) [Yüksek Lisans Tezi, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Yoşumaz, İ. (2025). Generative Artificial Intelligence and Usage in Academia. *Firat University Journal of Social Sciences*, 35(1), 1-24. <https://doi.org/10.18069/firatsbed.1423208>