# Yapay Zekâ Destekli Senaryo Üretiminde Tekrar ve Fark: Sinema Öğrencilerinin ChatGPT ile Haptik Sinema Deneyimi

Aslı Şahinkaya Ermiş
Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi
https://orcid.org/0000-0003-1287-4453
https://ror.org/02v9bqx10
asli.sahinkaya@gmail.com
Ankara, Türkiye

## Öz

Son dönemlerde hız kazanan teknolojik dönüşümlerle birlikte yapay zekâ, film üretim süreçlerinde etkin bir araç haline gelmiş ve bu durum sanatın ontolojisi, yaratıcılık ve özgünlük kavramlarını yeniden tartışmaya açmıştır. Bu çalışmanın amacı, yapay zekâ destekli senaryo üretiminin yaratıcı süreci nasıl dönüştürdüğünü, Gilles Deleuze'ün fark ve tekrar düşüncesi çerçevesinde incelemektir. Çalışma, her yaratım sürecinin temsile dayalı tekrar değil, bir farklılık üretimi olduğu varsayımından hareket etmektedir. Araştırma, nitel bir tasarımla yürütülmüştür. Bu kapsamda, sinema eğitimi bağlamında henüz estetik ve yaratıcı pratiklerini inşa etme sürecinde olan sinema öğrencilerinin yapay zekâ ile kurdukları üretim ilişkisini gözlemleyebilmek amacıyla katılımcılara 'haptik sinema deneyimi' temalı bir prompt verilmiştir. ChatGPT kullanarak senaryo üretmeleri ve üretilen senaryolarla haptik odaklı deneysel bir film çekmeleri istenmiştir. Öğrencilere yaratıcı bir boşluk bırakabilmek ve yapay zekâ ile diyalog deneyimi oluşturabilmek için iki diyalog hakkı daha tanınmıştır. Üretilen filmler, görsel anlatım teknikleri, ritim ve mekân kullanımı açısından analiz edilmiş; ayrıca haptik sinema yaklaşımı doğrultusunda bedensel ve duyusal deneyim boyutları değerlendirilmiştir. Süreci derinlemesine anlamak amacıyla öğrencilerle odak grup görüşmeleri gerçekleştirilmiştir. Bulgular, yapay zekâ tarafından üretilen metinlerin çoğunlukla tekrar eden ve genelleşmiş duyusal imgeler içerdiğini göstermektedir. Buna karşılık yaratıcı farkın, öğrencilerin metinlere yaptıkları biçimsel, ritmik ve bedensel müdahaleler aracılığıyla ortaya çıktığı tespit edilmiştir. Odak grup verileri, haptik deneyimin yapay zekâ tarafından doğrudan üretilemediğini; bu deneyimin ancak insan bedeninin, duyumsal algının ve estetik kararların sürece aktif katılımıyla mümkün hale geldiğini ortaya koymaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Yapay zekâ, ChatGPT, haptik sinema, fark felsefesi, sinema eğitimi

▪ ▪ ▪ ▪ ▪

Makale geliş tarihi: 13.2.2026 ▪ Makale kabul tarihi: 20.5.2026

http://ilefdergisi.ankara.edu.tr
**ilef dergisi ▪ 13 (1) ▪** bahar/*spring*: 37-66
Araştırma Makalesi ▪ DOI: 10.24955/ilef.1888067

CC BY NC

# *Repetition and Difference-in-Itself in AI-Assisted Screenwriting: Film Students' Haptic Cinema Experience Through Interaction with ChatGPT*

*Aslı Şahinkaya Ermiş*

*Başkent University Communication Faculty*

*https://orcid.org/0000-0003-1287-4453*

*https://ror.org/02v9bqx10*

*asli.sahinkaya@gmail.com*

*Ankara, Türkiye*

## Abstract

In recent years, with the acceleration of technological transformations, artificial intelligence has become an effective tool in film production processes, reopening debates on the ontology of art, creativity, and originality. This study aims to examine how AI-assisted scriptwriting transforms the creative process through the framework of Gilles Deleuze's philosophy of difference and repetition. The study proceeds from the assumption that every act of creation constitutes not a representational repetition but a production of difference. The research adopts a qualitative design. Within the context of film education, and in order to observe the modes of production that film students—who are still in the process of developing their aesthetic and creative practices—establish with artificial intelligence, participants were given a prompt centered on the theme of "haptic cinema experience." They were asked to generate scripts using ChatGPT and to produce haptic-oriented experimental films based on these scripts. To allow space for creative deviation and to facilitate a dialogic engagement with AI, participants were granted two additional interaction rounds. The resulting films were analyzed in terms of visual narrative techniques, rhythm, and spatial use; in addition, their embodied and sensory dimensions were evaluated within the framework of haptic cinema. To gain deeper insight into the process, focus group interviews were conducted with the students. The findings indicate that AI-generated texts largely rely on repetitive and generalized sensory imagery. In contrast, creative difference emerges through the students' formal, rhythmic, and embodied interventions into these texts. Focus group data further reveal that haptic experience cannot be directly produced by artificial intelligence; rather, it becomes possible only through the active involvement of the human body, sensory perception, and aesthetic decision-making in the production process.

**Keywords:** Artificial intelligence, ChatGPT, haptic cinema, philosophy of difference, film education

▪ ▪ ▪ ▪ ▪

Received: 13.2.2026 ▪ Accepted: 20.5.2026

http://ilefdergisi.ankara.edu.tr

**ilef dergisi ▪ 13 (1)** ▪ bahar/*spring*: 37-66

Araştırma Makalesi ▪ DOI: 10.24955/ilef.1888067

CC BY NC

*"Varlıklar ki: Kaosun içinde oluşmuş,*
*Gökten ve yerden önce hayat bulmuşlardır"*
*Tao Te Ching, Laozi*

*"… eğer fark yanlışsa o zaman benzerliğin ne gibi bir temeli olabilir?"*
*Bodhiçaryavatara, Şantideva*

*"'Varolmak farklı olmaktır'–'exister, c›est differer', İngilizce bilenlerimiz için 'to exist is to differ'… Ne yazık ki Türkçe 'farklı olmak' asla karşılamıyor… Anlamı karşılamak için yeni bir fiilin icat edilmesi lazım... Ve Ece Ayhan şiiri sanıldığı gibi 'kelime' icat etmezdi, bilfiil 'fiil' icat ederdi… Bilmem ne dersiniz?"*
*Yüzeybilim-Fragmanlar, Ulus Baker*

Yapay zekânın bir film üretim aracı olarak kullanılmaya başlanmasıyla birlikte hem sektörel hem de akademik anlamda bu teknolojinin yaratıcı üretim süreçlerindeki rolü giderek daha fazla tartışılmaktadır. Günümüz görsel-işitsel üretim ortamında yapay zekâ, yalnızca teknik bir araç ya da algoritmik bir destek mekanizması olmanın ötesine geçerek, özellikle senaryo yazımı gibi yaratım süreçlerine doğrudan etkide bulunan bir unsur haline gelmiştir. Bu durum, yapay zekânın fark üretebilen yaratıcı bir ortak mı yoksa insan tarafından kodlanmış veri setlerini yineleyen gelişkin bir mekanizma mı olduğu sorusunu gündeme getirmektedir. Bu tartışma, özellikle henüz estetik ve yaratıcı pratiklerini inşa etmekte olan öğrencilerin yapay zekâ ile kurdukları ilişki düşünüldüğünde, sinema eğitimi bağlamında ayrı bir önem kazanmaktadır.

Bununla birlikte, üretken yapay zekâ sistemleri, özellikle büyük dil modelleri, anlatı üretimi süreçlerinde çoğunlukla yapısalcı ve biçimsel anlatı kuramlarıyla uyumlu olarak çalışmakta ve bu doğrultuda klasik dramatik yapı, olay örgüsü ve nedensellik ilişkileri kurma açısından işlevsel çıktılar üretebilmektedir (Liu, Joshi ve Dawson 2026). Ancak bu metinlerin çoğu zaman yüzeysel kaldığı ve anlatı bütünlüğü ile bağlamsal derinlik açısından çeşitli sınırlılıklar taşıdığı da literatürde vurgulanmaktadır (Li vd. 2025). Buna karşılık bu çalışma, temsile dayalı anlatının ötesine geçerek duyusal ve bedensel deneyimi merkeze alan bir yaklaşım olan haptik sinemaya odaklanmaktadır. Bu durum, yapay zekânın güçlü olduğu klasik dramatik anlatı yapısı ile haptik sinemanın önerdiği duyumsal yaklaşım arasında yapısal bir karşıtlık ve gerilim alanı oluşturmaktadır. Bu karşıtlık, yaratıcı üretimde farkın nasıl ortaya çıktığı sorusunu da beraberinde getirmektedir.

Bu soruyu kuramsal olarak ele almak için, Gilles Deleuze'ün fark felsefesi ana eksen olarak belirlenmiştir. Bu çerçevede, yapay zekâ ile üretilen senaryoların ve bu senaryolardan yola çıkılarak öğrenciler tarafından çekilen kısa filmlerin nasıl farklılaşabildiği tartışılmaktadır. Gilles Deleuze'e göre tekrar, özdeşin yinelenmesi değil, her seferinde yeni bir farkın üretimidir (2021, 40). Bu nedenle sanat, temsili yeniden üretmekten ziyade farkın görünür kılındığı üretken bir alan olarak düşünülebilir. Martin Heidegger'in sanatın varlığın açığa çıkma biçimi olduğu (2011, 55) yönündeki yaklaşımıyla birlikte değerlendirildiğinde, yaratım süreci temsili aşan ve yeni olanı mümkün kılan bir edim olarak kavranabilir.

Bu çerçevede çalışmanın başlangıç noktası, aynı girdilerden ya da benzer yönlendirmelerden doğan üretimlerin her uygulamada yeni ve duyusal olarak farklı deneyimler üretebileceği varsayımıdır. Bu farklılaşmanın yalnızca metinsel ya da anlatısal düzeyde değil haptik sinema kavrayışının öne çıkardığı dokunsal, tensel ve duyusal katmanlarda da görünür olabileceği düşünülmektedir. Dolayısıyla söz konusu farklılaşmanın hangi estetik ve algısal düzlemde gerçekleştiği sorusu önem kazanmaktadır.

Bu bağlamda haptik yaklaşım, yalnızca estetik bir tercih değil, aynı zamanda sinema eğitimi içinde öğrencilerin duyusal farkındalıklarını ve yaratıcı müdahale kapasitelerini geliştirmeye yönelik pedagojik bir araç olarak ele alınmaktadır. Laura U. Marks'ın (2020) haptik görsellik kavramsallaştırması, imgelerin yalnızca optik değil, dokunsallık yoluyla yakından deneyimlendiğini ve böylece izleyicinin görüntüyle ilişkisini mesafeli bir seyirden bedensel bir yakınlık alanına taşıdığını öne sürmektedir.

Bu yaklaşım, temsilin ötesine geçerek duyumsanan imgeler aracılığıyla bir deneyim alanı açmaktadır. Bu doğrultuda, duyusal deneyime sahip olmayan bir sistem olarak yapay zekânın ürettiği senaryoların, duyularıyla öğrenen insan öznesi tarafından nasıl dönüştürüldüğü sorusu çalışmanın temel eksenini oluşturmaktadır.

Haptik yaklaşımın önerdiği bu dönüşümün, sinema tarihinde egemen olan görme biçimleriyle ilişkisi önem taşımaktadır. Göz merkezli görme biçimlerine dayanan klasik sinema kuramları, temsil ve görüntü ilişkisini belirleyen hâkim bir paradigma oluşturmuştur (Elsaesser ve Hagener 2014, 205). Ancak bu yaklaşımın sınırlarında gelişen yeni kuramsal yönelimler, film deneyimini bedensel ve duyusal boyutlarıyla ele almayı mümkün kılmıştır (2014, 229).

Bu dönüşüm, film deneyiminin yalnızca görsel değil, aynı zamanda bedensel bir süreç olarak kavranmasına zemin hazırlamaktadır. Vivian Sobchack'a göre (1992) film deneyimi beden temelli bir iletişimdir. Bu çerçevede haptik deneyim, farkın yalnızca düşünsel değil, aynı zamanda duyusal bir süreç olarak ortaya çıktığını gösterir. Bu yaklaşım, çalışmanın pedagojik kurgusunda, öğrencilerin yapay zekâ tarafından üretilen metinleri yalnızca uygulayan değil, onları dönüştüren ve yeniden kuran öznelere dönüşmelerini sağlayan bir yöntem olarak konumlandırılmaktadır.

Benzer biçimde, dijital imgelerin maddeselliğine yönelik tartışmalar da bu bedensel deneyim vurgusunu desteklemektedir. Laura U. Marks'a göre dijital imgeler yalnızca görsel değil, maddi süreçlerin izlerini taşıyan oluşumlardır (2002, 147-170). Bu yaklaşım, yapay zekâ tarafından üretilen imgeler için de geçerlidir. Yapay zekâ görüntüleri, veri akışlarının ve algoritmik süreçlerin izlerini taşıyarak haptik bir deneyim üretme potansiyeline sahiptir. Ancak bu potansiyelin edimselleşmesi, insan öznesinin duyusal ve estetik müdahalesine bağlıdır.

Bu doğrultuda çalışma, yapay zekâ destekli senaryo üretiminin sinema öğrencilerinin yaratıcı pratiklerinde nasıl işlediğini ve ChatGPT tarafından üretilen metinlerin haptik sinema deneyimine dönüşme sürecinde hangi noktalarda tekrar, hangi noktalarda fark ürettiğini incelemektedir. Araştırmanın temel soruları şu şekilde formüle edilmiştir: ChatGPT, haptik sinema deneyimini senaryo düzeyinde hangi imgeler, duyusal çağrışımlar ve anlatısal yapılar üzerinden kurmaktadır? Bu imgeler öğrencilerin film üretim sürecinde nasıl tekrar edilmekte, dönüştürülmekte ya da aşılmaktadır? Bu

sorular doğrultusunda çalışma nitel bir araştırma tasarımıyla yürütülmüş; Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü öğrencileriyle iki aşamalı odak grup görüşmesi yapılmış, öğrencilerin ChatGPT ile kurdukları diyaloglar, yapay zekâ tarafından üretilen senaryolar ve bu senaryolardan hareketle çektikleri kısa filmler birlikte değerlendirilmiştir.

Makalenin ilk bölümünde Deleuze'ün fark ve tekrar düşüncesi ile Marks'ın haptik görsellik yaklaşımı üzerinden kuramsal çerçeve kurulmakta; ikinci bölümde yapay zekâ, senaryo üretimi ve sinema eğitimi ilişkisine dair literatür tartışılmakta; üçüncü bölümde araştırmanın tasarımı, katılımcıları ve analiz katmanları açıklanmakta; analiz bölümünde ise öğrencilerin yapay zekâya ilişkin deneyimleri ile senaryodan filme dönüşen haptik imgeler fark ve tekrar ekseninde çözümlenmektedir. Böylece çalışma, yapay zekânın yaratıcı üretimdeki rolünü yalnızca metinsel çıktı düzeyinde değil, bu çıktının sinematografik imgeye dönüşme süreci içinde değerlendirmeyi amaçlamaktadır.

## Fark Felsefesi İzleğinde Haptik Görsellik Deneyimi

Bu bölüm, yapay zekâ destekli sanatsal üretimleri Deleuze'ün fark ve tekrar kavramları ile haptik görsellik yaklaşımı üzerinden tartışmaktadır. Yapay zekâ ile üretilen imgeler, veri setlerine dayalı tekrar, örüntü ve benzerlik ilişkileriyle işlerken; bu imgelerin insan müdahalesiyle nasıl farklılaşabileceği sorusu çalışmanın kuramsal odağını oluşturmaktadır.

Bu bağlamda fark ve tekrar meselesinin sanat yapıtının üretimiyle birlikte tartışılması önem kazanmaktadır. Deleuze'ün sorunsallaştırdığı fark, Bergsoncu yaratıcı oluş düşüncesiyle ilişkilidir. Hardt'a göre Deleuze'de fark, varlığın gerçek dinamiği olarak Bergson felsefesinin merkezine dayanır (2002, 31). Bergson'un (1986, 302) yaşamsal atılım olarak ele aldığı yaratıcı hareket, Deleuze'e göre sürekli edimselleşme halinde bulunan bir virtüelliktir; kendi içinde çeşitlenerek farklılaşan bir oluş sürecidir (Deleuze 2010, 134). Bu nedenle yaşamın kendisi, tekrarın ve taklidin ötesinde fark üreten yaratıcı bir harekettir. Ulus Baker'in de belirttiği gibi fark felsefesinin sorunsalı taklit ve fark ilişkisi etrafında biçimlenir; her tekrar, yeni olanın tekilliğini açığa çıkarır (2018, 276). Deleuze'e göre fark, önceden belirlenmiş olandan bir sapma değil, oluş süreci içinde meydana gelen bir üretimdir (2021). Her an kendi özgünlüğüyle ortaya çıkan tekil bir deneyimdir ve bütünü yeniden şekillendirir, dönüştürür ve hatta onu "kendi rengine boyar" (Deleuze 2010, 28).

Deleuze (2021) bu bağlamda, farkın tekil bir hareket olmadığını, iki düzeyde işlediğini belirtir: *differenciation (farklanma) ve differentiation (farklılaşma)*[1]. Virtüel olan, birçok olasılık barındırır; ancak bu olasılıklardan hangisinin gerçekleşeceği baştan belli değildir. Somut tekillikler ortaya çıktıkça fark oluşur ve bu fark yeni farklılaşmalara yol açar. Yani fark ve farklılık birbirinden ayrı süreçler değil, aynı oluşun iç içe geçmiş hareketleridir. Deleuze bu süreci "fark(laş)ma" olarak adlandırır: varlık, hazır bir şemaya göre değil, oluş sürecinde farklanarak ve farklılaşarak meydana gelir.

Heidegger'in (2011) *tekhne* anlayışı ile Deleuze ve Guattari'nin "hepimiz brikolörüz" (2014, 13) ifadesi birlikte düşünüldüğünde, yaratım hem varlığın açığa çıkma biçimi hem de hazır parçaların beklenmedik ilişkiler içinde yeniden eklemlendiği bir üretim süreci olarak görülebilir. Heidegger (2011) için *tekhne* yalnızca araçsal bir üretim değil, varlığın kendini sunma biçimidir. *Brikolaj* ise mevcut parçaların yeni bağlarla bir araya getirilerek fark üretmesini ifade eder. Bu iki yaklaşım birlikte ele alındığında sanat, tekrarın içinde fark üreten rizomatik bir yaratım süreci olarak düşünülebilir.

Bu noktada sanat bağlamında yeni olanı ve farkı üreten temel unsurun biçim olduğu söylenebilir. Rancière'in ifadesiyle, "Sanatın imajları bir sapma yaratan, bir benzemezlik üreten işlemlerdir" (2023, 15). Bu işlemi ise "ancak anlatım verebilir" (Deleuze ve Guattari 2000, 25). Deleuze ve Guattari'nin Hjelmslev'den hareketle tözden çok biçimi önceleyen yaklaşımı, minör anlatımın içeriği değil, ifade biçimlerini dönüştürerek fark ürettiğini göstermektedir. "Yerliyurtlulaşmak biçimle ilgilidir" (Deleuze ve Guattari 2000, 11). Bu nedenle yaratım, verili olanı tekrar etmekten çok, biçimsel müdahaleler aracılığıyla yeni bir içkinlik düzlemi kurma süreci olarak değerlendirilebilir.

•••

1 Farklanma, virtüelin kendi iç devinimidir; yani henüz belirli bir biçim kazanmamış sorunların ve potansiyellerin birbirinden ayrışmasıdır. Farklılaşma ise bu virtüel dinamiğin edimsel düzeyde somut varoluşlara, renklere, dillere ve deneyimlere dönüşmesidir. Dolayısıyla virtüel, edimsel olanı önceden belirlemez; yalnızca farkın hareketi aracılığıyla farklılaşmayı mümkün kılar. Varlık, bu sürekli devinim içinde farklanarak farklılaşır ve farklılaşarak farklanır. Literatürde, bu kavramları Türkçeye farklı biçimlerde çevirmeyi tercih eden çevirmenler olduğu görülmektedir. *Fark ve Tekrar* (2021) kitabında çevirmenler Burcu Yalım ve Emre Koyuncu bu iki kavramı sözcüğün anlamını değiştiren t ve c harflerini baz alarak farklılaşmat ve farklılaşmac biçiminde çevirmeyi tercih etmişlerdir. Bergsonculuk (2010) kitabında ise çevirmen Hakan Yücefer farklanma ve farklılaşma kavramlarını virtüel ve edimsel farkı ifade etmek için kullanmıştır.

Sanat ve yaşam arasındaki ilişki, yapay zekâ ile birlikte dönüşerek yeni bir kavramsal boyut kazanmıştır. Yapay zekânın üretimi, kendi içkinliğinde algoritmaya dayalıdır. Sanatı insana yönelik bir ayrıcalık olarak ele almayan Deleuze ve Guattari (2023, 334), meseleyi bir adım daha ileri götürerek bireysel bir ifade olmadığını, her ifadenin kolektif faillerin bir ürünü olduğunu öne sürmüşlerdir (2023, 48). İçkinlik düzlemi, bu kolektif üretim alanından süzerek yarattığımız bir düzenektir ve yaratıcılık da oradaki tesadüfi fışkırmalar gibidir. Bu nedenle insan ve yapay zekâ arasında kesin bir karşıtlık kurmak yerine, yapay zekâyla birlikte iş görmenin fark üretme potansiyelleri tartışılabilir.

Lazzarato'ya (2017) göre imgeler, temsil üretmekten çok olanaklı dünyalar açar ve farklılaşma süreçlerini harekete geçirir. Bu bağlamda yaratım, temsiliyetin tekrarı değil, farkın üretimiyle ilgilidir; imge, öznelliğin sabit temsillerini yeniden kurmak yerine onun dönüşümünü sağlar. Nitekim Lazzarato'nun ifadesiyle, "İmge, artık gerçeğin bir temsilcisi olarak ona eklemlenmez; tersine, bizzat varoluşun dokusuna dönüşmeye yönelir" (2017, 11). Mesele sinematografi ve yapay zekâ bağlamında düşünüldüğünde, bu yaklaşım yeni açılımlar sunmaktadır. Bergson'a göre varlık üzerine bilgimiz sinematografik bir karakter taşır; dünyaya uyum sağlayışımız sürekli değişen ve yeniden örgütlenen algısal çokluklar aracılığıyla gerçekleşir (1986, 392). Lazzarato'nun ifadesiyle video kamera da zaman-imajın içine gömülmüş bir beden olarak düşünülebilir; algının varyasyonlarını yoğunlaştırarak kendi aralığını yaratır (2017, 36). Bu çerçevede kamera yalnızca görseli kaydeden bir aygıt değil, haptik deneyimin taşıyıcısı olan bir bedendir. Haptik eksende görme edimi dokunmaya yaklaşır ve Marks'ın ifade ettiği gibi, imgenin temsiline değil maddi mevcudiyetine ayrıcalık tanır (2020, 223). Dolayısıyla yapay zekâyla üretilen hareketli imgeler söz konusu olduğunda, değişen araçla birlikte bu maddi ve duyusal deneyimin olanakları da dönüşmektedir.

Haptik kavramı, sinema kuramı içerisinde farklı teorik yaklaşımlara ve disiplinlerarası okumalara dayanan çok katmanlı bir anlam alanına sahiptir. Alois Riegl (1985) sanat eserlerinin algılanma biçimini haptik ve optik olmak üzere ikiye ayırmaktadır. Haptik algı, yakından bakışa dayalı, yüzeye bağlı ve adeta dokunarak görme hissi yaratan bir yaklaşımı ifade ederken; optik algı, mesafeyi ve perspektifi koruyan, ışık ve gölge oyunlarıyla derinlik yanılsaması üreten bir görme tarzını anlatmaktadır (Riegl 1985). Bu ayrım, 20. yüzyılın sonlarında Deleuze tarafından sinema ve sanat felsefesi bağlamında yeniden ele alınmıştır. Deleuze haptik olanı "dokunsal-optik bir uzam" (2009,

117) olarak tanımlamaktadır. Daha sonra Laura U. Marks, Deleuze'ün açtığı bu kuramsal hattı genişleterek "haptik görsellik" kavramını geliştirmiştir. Ancak Riegl'den ödünç aldığı kavramı Deleuze'ün yaklaşımından farklı bir bakışla değerlendirmiştir (Marks 2020, 184). Marks'a göre optik görsellik nesneye mesafeli, bütünlüklü bir bakış sağlarken, haptik görsellik izleyiciyi görüntünün yüzeyine yaklaştırır; bakış, dokular ve ayrıntılar üzerinde gezinerek adeta göz aracılığıyla dokunma deneyimi yaşatır. Böylece Riegl'in haptik-optik ayrımı, Deleuze'ün imge felsefesi ve Marks'ın görsellik kuramı birleştiğinde, sinemada temsilci bakış ile bedensel-duyusal deneyim arasındaki gerilimi çözümlemek için güçlü bir kavramsal çerçeve ortaya çıkmaktadır.

Deleuze (2009) haptik estetiği pürüzsüz uzay (*smooth space, espace lisse*[2]) kavramı üzerinden tanımlamaktadır. Colebrook'un (2009) ifade ettiği gibi haptik, yalnızca bedenin duyumsal yoğunluğu değil, farkın ve oluşun bedenden taşan üretim gücüdür. Marks ise haptik sinemanın bedenleşmiş yapısına vurgu yaparak, onun görünmez ve temsil edilemez olanı duyusal bir deneyim alanına taşıdığını belirtir (2020, 11-14). Bu nedenle haptik görsellik, temsilci optik bakışı kırarak öznenin fark üretme kapasitesini güçlendiren bir deneyim biçimi olarak değerlendirilebilir. Baker'in ifadesiyle optik göz sahneyi hiyerarşik biçimde kodlayan bir iktidar aygıtıyken; haptik göz, görme eylemini dokunsal, katılımcı ve özgürleştirici bir ilişkiye dönüştürür (2018, 373).

Deleuze (2009, 88) sanatçının tuval üzerinde yaptığı işlemlerle yaratıcılık arasında metaforik bir ilişkisellik kurmaktadır. Boya sıçratmak, karalamak, silmek ya da lekeler oluşturmak gibi müdahaleler ilk bakışta düzensiz ve kaotik görünmektedir. Ancak Deleuze'e göre bu müdahalelerin işlevi, yerleşik imgeleri ve klişe formları kırarak resme beklenmedik olanı sokmaktır. Elin bu rastlantısal eylemleri, kontrolsüz bir kaos üretmekten ziyade yeni görsel olanakların açığa çıkmasını sağlamakta böylece hem bir bozma hareketi hem de yaratıcı farkların doğuşuna zemin hazırlayan bir üretim aracına dönüşmektedir. Buradan hareketle yapay zekânın ürettiği kolektif imgelerden öğrencilerin kendilerine çekip aldıkları, budadıkları, ekledikleri,

•••

2 Bu kavram Türkçeye farklı biçimlerde çevrilmektedir. Bin Yayla çevirisinde Sünter, *pürüzsüz uzay* olarak çevirirken, Marks'ın Filmin Teni metninde Yılmaz, *yumuşak uzam* olarak çevirmeyi tercih etmiştir. Bazı kaynaklarda pürüzsüz mekân, düz mekân olarak da çevrilmiştir. Bir uzlaşım olmaması nedeniyle metinde İngilizce ve Fransızca karşılıklarıyla birlikte verilmiştir.

bozdukları imgeler yine farkı verme potansiyelini taşımaktadır. Bu uygulama süreci, yapay zekâ destekli üretimin sinema eğitimi bağlamında yaratıcı bir materyale nasıl dönüşebileceğini göstermektedir.

## Yapay Zekâ Destekli Senaryo Üretimi ve Sinema Eğitimine İlişkin Literatür

Son yıllarda üretken yapay zekâ araçlarının, özellikle ChatGPT'nin, eğitim ve yaratıcı endüstrilerdeki kullanımı üzerine hızla artan bir literatür oluşmuştur. Bu çalışmalar sinema odağında genel olarak iki ana eksende yoğunlaşmaktadır: yapay zekânın senaryo yazımındaki teknik potansiyeli ve bu sürecin yaratıcılık açısından taşıdığı sınırlılıklar.

Bir grup çalışma, yapay zekânın senaryo üretiminde hız, verimlilik ve yapısal kurgu açısından önemli avantajlar sunduğunu ortaya koymaktadır. Örneğin, Biswas (2023) ve Zhou, Xu ve Sun (2024), yapay zekânın senaryo yazımı, karakter geliştirme ve anlatı kurgusu gibi alanlarda işlevsel çıktılar üretebildiğini belirtmektedir. Benzer biçimde Viljoen (2023), yapay zekânın yapısal olarak tutarlı senaryolar oluşturabildiğini, ancak bu metinlerin çoğunlukla yüzeysel kaldığını ve belirli anlatı kalıplarını tekrar ettiğini göstermektedir.

Buna karşılık, literatürde önemli bir diğer eğilim, yapay zekâ destekli yazım süreçlerinin yaratıcılık, özgünlük ve duyusal derinlik açısından sınırlılıklarını vurgulamaktadır. Layton ve Langston (2024) ile Cake (2025), yapay zekâ tarafından üretilen metinlerin bağlamsal ve duygusal derinlikten yoksun olduğunu, bu nedenle yaratıcı tatmin açısından sınırlı kaldığını ortaya koymaktadır. Bu çalışmalar, yapay zekânın tek başına yaratıcı bir özne olarak değil, ancak insan müdahalesiyle anlam kazanan bir araç olarak değerlendirilmesi gerektiğini göstermektedir.

Eğitim bağlamında yapılan çalışmalar ise yapay zekânın pedagojik potansiyeline odaklanmaktadır. Mouser (2024), yapay zekâ ile yazmanın öğrenciler için diyalojik ve eleştirel bir öğrenme sürecine dönüştürülebileceğini savunurken; Yang vd. (2023) ve Monserrat ve Srnec (2025), yapay zekânın eğitim süreçlerine entegre edilebileceğini ancak yaratıcı ve estetik kararların hâlâ insan öznesine bağlı olduğunu vurgulamaktadır. Bu bağlamda öğrencilerin yapay zekâyı pasif bir üretim aracı olarak değil, etkileşimli ve eleştirel bir araç olarak kullanmalarının önemi öne çıkmaktadır.

Tüm bu çalışmalar birlikte değerlendirildiğinde, yapay zekânın senaryo üretiminde teknik olarak işlevsel olduğu; ancak yaratıcılık, duyusal deneyim ve özgünlük gibi alanlarda sınırlı kaldığı görülmektedir. Bununla birlikte, mevcut literatürün önemli bir kısmı senaryo üretimi düzeyinde kalmakta; bu metinlerin somut film üretim süreçlerine nasıl dönüştüğü ve özellikle deneyimsel/duyusal boyutta nasıl farklılaştığı yeterince incelenmemektedir.

Türkçe literatüre bakıldığında ise, yapay zekâ ve sinema ilişkisine yönelik çalışmaların daha çok senaryo üretimi, görsel tasarım ve insan-yapay zekâ karşılaştırması eksenlerinde geliştiği görülmektedir. Bu çalışmalar, yapay zekânın kısa film ve senaryo üretiminde kullanılabilir bir araç olduğunu ortaya koymakla birlikte, özgünlük, estetik derinlik ve yaratıcı karar süreçleri açısından çeşitli sınırlılıklara işaret etmektedir.

Aydemir ve Fetah (2023), yapay zekâ tabanlı uygulamaların dijital hikâyeleştirme ve kısa film senaryo üretiminde kullanımını deneysel bir uygulama üzerinden incelemiş; yapay zekâ araçlarının kısa sürede kullanılabilir senaryolar ve görseller üretebildiğini, ancak gerçeklik, özgünlük ve estetik açıdan sorunlar barındırdığını göstermiştir. Benzer biçimde Çelik (2024), yapay zekâ ile insan tarafından üretilen senaryo öğelerini karşılaştırarak ChatGPT-4'ün çeşitli senaryo bileşenlerinde insan üretimine oldukça yakın çıktılar üretebildiğini ortaya koymuştur. Oral'ın (2024) çalışması da ChatGPT-4o'nun dramatik yapı kurma ve sahne inşasında belirli bir tutarlılık sağlayabildiğini ancak özgünlük ve sembolik derinlik açısından sınırlı kaldığını göstermektedir.

Türkçe literatürdeki bir diğer yönelim ise yapay zekânın sinematografik üretim süreçleriyle ilişkisini ele almaktadır. Aslanyürek ve Aycan (2024), yapay zekânın senaryo yazımından görsel tasarıma kadar film üretiminin farklı aşamalarında kullanılabileceğini göstererek bu teknolojinin yalnızca metinsel değil, görsel ve teknik düzeyde de dönüştürücü bir potansiyel taşıdığını ortaya koymaktadır.

Bu çalışmalar birlikte değerlendirildiğinde, literatürün yapay zekâ ve sinema ilişkisini büyük ölçüde senaryo üretimi, dramaturjik yapı, görsel tasarım ve insan-yapay zekâ karşılaştırması üzerinden ele aldığı görülmektedir. Bu çerçevede yapay zekânın, yaratıcı süreçte teknik bir kolaylaştırıcı ya da "yaratıcı ortak" olarak önemli fırsatlar sunduğu; ancak özgünlük, duyusal derinlik ve estetik kararlar açısından insan müdahalesine ihtiyaç duyduğu konusunda genel bir uzlaşı bulunmaktadır.

Bununla birlikte, mevcut çalışmaların önemli bir kısmı yapay zekâ tarafından üretilen metin ve görsel çıktılara odaklanmakta; bu çıktıların somut film üretim süreçlerinde nasıl dönüştürüldüğünü, yeniden yorumlandığını ve özellikle bedensel/duyusal deneyimle nasıl ilişkilendiğini sınırlı biçimde ele almaktadır. Bu çalışma, söz konusu boşluğu ele alarak, yapay zekâ ile üretilen senaryoların sinema öğrencileri tarafından somut film pratiğine nasıl dönüştürüldüğünü ve bu süreçte yaratıcı farkın nasıl ortaya çıktığını, haptik sinema ve sinema eğitimi bağlamında incelemektedir.

## Araştırma Tasarımı ve Yöntem

Bu çalışma, literatürdeki boşluğu dolduracak şekilde, öğrencilerin ChatGPT tarafından üretilen senaryoları somut film pratiğine dönüştürmelerini inceleyerek hem pedagojik hem de kuramsal düzeyde katkı sağlamayı amaçlamaktadır. Bir saha çalışmasından beklendiği üzere hem çıktılarıyla farklı noktalara işaret etmesi hem de katılımcıların yeteneklerine ve bakış açısına yönelik katkı sağlaması hedeflenmiştir. Böylelikle hem yapay zekâyla yaratıcı üretimlerin imkânını tartışmak hem de sinema eğitimi bağlamında öğrencileri güçlendirmek istenmiştir. Kuramsal düzeyde, Deleuze'ün fark ve tekrar yaklaşımı üzerinden yapılan çözümleme, yapay zekâ üretimlerinin yalnızca temsil boyutunda değil, aynı zamanda farklılıkların üretiminde nasıl işlediğini görünür kılmaktadır. Pedagojik açıdan ise, sinema eğitimi bağlamında yapay zekâ araçlarının deneysel kullanımına dair somut bir model sunmaktadır. Dolayısıyla bu araştırma Türkiye'de ChatGPT ile sinema pratiğini buluşturan öncü saha çalışmaları arasında yer alarak sinema teorisi, eğitim teknolojileri ve yapay zekâ tartışmalarına özgün bir katkı niteliğinde değerlendirilebilir.

Araştırma, Başkent Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler ve Sanat Alan Araştırma Kurulu'nun 2 Haziran 2025 tarihli ve 17162298.600-180 sayılı etik kurul onayı doğrultusunda yürütülmüş; uygulama süreci etik kurul onayının ardından Haziran 2025'te gerçekleştirilmiştir. Çalışma Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümünün üçüncü ve dördüncü sınıf öğrencilerine (temel sinema derslerini almış olmaları varsayımıyla) duyurulmuştur. On öğrenci gönüllü olarak çalışmaya katılmayı kabul etmiştir. Sekiz öğrenci ise filmleriyle çalışmaya katkı sağlamıştır. Gönüllü katılımcılardan Onam Formu ile yazılı onay alınmıştır.

Katılımcılarla süreç boyunca iki odak grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. İlk görüşmede katılımcılara konu hakkındaki genel bilgi birikimleri, duygu

ve düşüncelerini görünür kılmak amacıyla yarı yapılandırılmış sorular sorulmuştur. Ayrıca bu aşamada haptik sinemaya ilişkin bilgi düzeyleri ele alınmış ve bu bağlamda giriş düzeyinde bilgilendirme yapılmıştır. Ardından proje detayları anlatılarak bütün öğrencilere aynı yönlendirme verilmiştir. Yönlendirme şu şekildedir:

Prompt/yönlendirme metnini ChatGPT'ye yüklemeniz gerekmektedir. Dilerseniz en fazla 2 yönlendirme daha yaparak ChatGPT ile diyalog geliştirebilirsiniz. Bu diyaloğunuzu ekran kaydını alarak bana iletmeniz önem taşımaktadır. ChatGPT 3.5 (ücretsiz versiyon) kullanabilirsiniz. Prompt: Ben bir sinema öğrencisiyim. Kısıtlı bütçe, zaman, ekipmana sahibim. 1 dakikayı geçmeyecek ve fiziksel koşulları beni zorlamayacak bir film çekmek istiyorum. Bu filmde amacım sinematografik imgeler ve işitsel imgeleri kullanarak haptik sinema deneyimi üretebilecek deneysel bir çalışma yapmak. Böylelikle görsel ve işitsel imgeleri kullanarak dokunma duyusunu harekete geçirmek istiyorum. Senden benim için tam zamanlı (1 dakika) bir deneysel film senaryosu oluşturmanı istiyorum. Bu yönlendirme ve kısıtlı diyalog süreci sonunda ChatGPT'nin size önerdiği senaryoya bağlı kalarak 1 dakikayı geçmeyecek deneysel bir video çekmeniz beklenmektedir. Biçimsel hiçbir sınırınız yok. İstediğiniz şekilde, istediğiniz araçla çekimlerinizi yapabilir, istediğiniz bir kurgu programını kullanarak görüntülerinizi montajlayabilirsiniz.

Öncelikle öğrencilerin aynı metinle ChatGPT'yi kullanmaları beklenmiştir. Böylelikle ortaya çıkan senaryoların dramaturji gereği birbirinden ayrılıp ayrılmayacağı gözlemlenmek istenmiştir. Ancak öğrencinin yaratıcı kullanımını teşvik etmek için fazladan diyalog kullanabilecekleri belirtilmiştir. Sonrasında ChatGPT ile kurdukları diyalogların paylaşılması istenmiş ve bu sayede öğrencilerin süreci nasıl yönettiklerine dair bulgu üretmek amaçlanmıştır. Bunun dışında yine çekim süreçlerine dair belirleme yapılmamış, bu karar öğrencinin yaratıcı yaklaşımına bırakılmıştır.

İkinci odak görüşme film çekimlerinin sonrasında gerçekleşmiştir. Katılımcı öğrencilerin film yapım deneyimlerini ve birbirlerinin filmlerine yönelik eleştirilerini etkileşimli bir ortamda tartışmaları sağlanmıştır. Öğrencilerin duygu, düşünce ve deneyimleri ürettikleri filmlerle birlikte değerlendirilerek, yapay zekâ araçlarıyla yazı-imgeden sinematografik imgeye akış fark felsefesi ve yaratıcılık düzleminde çözümlenmiştir. Çalışmada katılımcıların gerçek isimleri kullanılmamış her birine Ö1, Ö2… biçiminde kodlamalar verilmiştir.

Çalışmanın çıktıları değerlendirildiğinde, araştırmanın birden fazla analiz katmanına sahip olduğu görülmektedir. İlk katmanı, öğrencilerin ChatGPT ile kurdukları diyaloglar oluşturmaktadır. Bu diyaloglar, öğrencilerin yapay zekâyı nasıl yönlendirdiklerini, hangi noktalarda müdahalede bulunduklarını ve yaratıcı süreci nasıl yönettiklerini göstermesi bakımından araştırmaya önemli veriler sunmaktadır. İkinci katmanı, ChatGPT'nin verilen yönlendirme doğrultusunda ürettiği senaryolar oluşturmaktadır. Bu senaryolar, yapay zekânın haptik sinema deneyimini nasıl kavradığını ve hangi imgeleri tekrar ettiğini değerlendirmek açısından analiz birimi olarak ele alınmıştır. Üçüncü katmanda ise öğrencilerin bu senaryolardan hareketle çektikleri kısa filmler, fark ve tekrar ekseninde çözümlenmiştir. Bunlara ek olarak, öğrencilerin yapay zekâya yönelik görüşleri araştırmanın başından sonuna kadar izlenmiş; böylece deneyim öncesi ve sonrası tutumlar arasındaki dönüşüm de değerlendirilmiştir. Bu katman, sinema eğitimi bağlamında uygulamanın öğrencilerin yaratıcı becerileri ve eleştirel farkındalıkları üzerindeki etkisini görünür kılması açısından önem taşımaktadır. Odak grup görüşmeleri ise öğrencilerin sürece ilişkin özdüşünümsel değerlendirmelerini ortaya koymuş ve konuya yönelik yaklaşımlarının anlaşılmasını sağlamıştır. Sınırlı sayıda katılımcıyla yürütülen bu araştırma, genelleştirici sonuçlar üretmekten çok, öğrencilerin tekil deneyimlerini ve bu deneyimler içinde tekrarın nasıl yaratıcı farka dönüşebildiğini anlamayı amaçlamaktadır. Bu metodolojik yaklaşım, çalışmanın epistemolojik ve ontolojik çerçevesiyle uyumlu olarak benimsenmiştir.

## Analiz ve Bulgular

Araştırmanın başlangıç aşamasında, öğrencilerin yapay zekâ teknolojilerine yönelik mevcut algılarını, kullanım pratiklerini ve tutumlarını anlamak amacıyla bir ön odak görüşme gerçekleştirilmiştir. Film çekimlerinden sonra yapılan odak görüşmede ise deneyimden sonraki değerlendirmeleri alınmıştır. Böylelikle deneyim ve karşılaşmaların kanaatlerinde yarattığı dönüşümün izleri takip edilmek istenmiştir. Bu nedenle öncelikle öğrencilerin yapay zekâya yönelik içgörüleri incelenmiş arkasından film çözümlemeleri gerçekleştirilmiştir.

### *Yapım Öncesi ve Sonrası Yapay Zekâya Yönelik Yaklaşımlar*

İlk görüşmede öğrencilerin yapay zekâyı genel olarak veri tarayan, analiz eden ve çıktı üreten bir araç olarak tanımladıkları görülmüştür. Bu tanımlama, teknik ayrıntılardan ziyade kullanıcı deneyimine dayalı pragmatik bir

kavrayışı yansıtmaktadır. Yapay zekâ, öğrenciler tarafından çoğunlukla bilgiye hızlı erişim sağlayan, araştırma sürecini kısaltan ve fikir geliştirme aşamasında destek sunan bir yardımcı olarak konumlandırılmıştır. Öğrenciler yapay zekâyı özellikle ödev, senaryo geliştirme ve içerik üretimi gibi alanlarda kullandıklarını belirtmişlerdir. Bu kullanımın temel motivasyonunun zaman tasarrufu olduğu belirlenmiştir. Bununla birlikte, yapay zekâdan elde edilen çıktılara yönelik eleştirel bir farkındalığın da mevcut olduğu gözlemlenmiştir. Bazı öğrenciler, yapay zekâ tarafından üretilen metinlerin tekrar eden, standartlaşmış ve belirli bir özgünlük sınırına sahip olduğunu ifade ederek, bu durumun yaratıcı süreç açısından sınırlayıcı olabileceğini dile getirmişlerdir.

Deneyim öncesi odak görüşmede Ö1, Ö2 ve Ö6'nın yapay zekâya ilişkin görüşleri, teknolojinin yaratıcı alanlardaki rolüne dair temkinli bir farkındalığa işaret etmektedir. Ö1, yapay zekâyı gündelik pratiklerde işlevsel bir araç olarak kullandığını belirtmekle birlikte, bu kullanımın düşünsel üretimi zayıflatabileceği ve insanı edilgenleştirebileceği yönünde kaygılarını dile getirmektedir. Bu kaygılar gözetim, manipülasyon, düşünsel üretimin zayıflaması ve insanın yaratıcı kapasitesinin körelmesi gibi temalar etrafında şekillenmektedir. Ancak bu eleştirel tutum, yapay zekânın tamamen reddiyle değil, kontrollü ve bilinçli kullanım gerekliliğiyle birlikte dile getirilmiştir.

Ö2, yapay zekânın bilgi toplama ve düzenleme süreçlerinde yararlı olduğunu kabul ederken, yaratıcı üretimde sunduğu çıktıları duygu ve bedensel deneyim açısından sınırlı bulmakta, bu nedenle yapay zekâyı yaratıcı sürecin merkezine yerleştirmemektedir. Ö6 ise yapay zekânın mevcut sınırlılıklarına rağmen hızla gelişen yapısı nedeniyle gelecekte yaratıcı üretimde daha belirleyici bir konuma gelebileceğini öngörmektedir. Genel olarak bu durumu hem etkileyici hem de kaygı verici bulmakta olduklarını söylemek mümkündür.

Özellikle Ö4, Ö5, Ö8, Ö9 ve Ö10 kodlu öğrenciler yapay zekâyı daha baştan araç olarak konumlandırma eğilimindedir ve meseleyi daha ekonomi-politik çerçeveden değerlendirmişlerdir. Ö4, ChatGPT'nin Google'dan "daha fazlasını" yaptığını, ödevlerde çok kullanıldığını ama yaratıcı alanlarda "çizgi" olması gerektiğini ve "insan mı yaptı yapay zekâ mı yaptı" belirsizliğinin ürkütücü olduğunu ifade etmiştir. Ö9 ise yapay zekânın araç olmasını savunmuş ancak ana kaynak olarak görülmesine karşı çıkmıştır. Bu bağlamda emeğin piyasada nasıl belirlendiğini neoliberalizm üzerinden tartışmışlardır.

Bununla birlikte, öğrencilerin yapay zekâya ilişkin değerlendirmelerinin yalnızca pragmatik düzeyde olmadığını söylemek gerekir. Yaratıcı alanlarda yapay zekânın konumunun daha sınırlı olduğuna yönelik bir kanaate sahip olduklarını belirtmişlerdir. Bu bağlamda yapay zekâ, üretimi başlatan bir destek olarak kabul edilse de yaratıcı kararın merkezinde insanın kalması gerektiği düşüncesi öne çıkmaktadır. Son olarak, Ö9'un katkısıyla yapay zekânın kültürel endüstrilerde değer ölçütlerini etkileyebileceği tartışması açılmıştır. "Sonuç mu önemli, süreç mi yoksa kimin ürettiği mi?" soruları etrafında yapılan konuşma, yaratıcı emeğin yalnızca estetik bir mesele değil, aynı zamanda ekonomik ve etik bir mesele olarak kurulduğunu göstermektedir. Bu katman, yapay zekâ destekli üretimi Deleuzecü fark ve tekrar ekseninde tartışırken yaratımın koşullarını birlikte düşünmeyi gerektirmektedir. Bu görüşler birlikte ele alındığında, öğrencilerin deneyim öncesinde yapay zekâyı ne bütünüyle reddeden ne de koşulsuz biçimde benimseyen, sınırları ve etkileri sorgulanması gereken bir teknik araç olarak konumlandırdıkları görülmektedir.

Odak görüşmede öne çıkan bir diğer bulgu, öğrencilerin yapay zekâ araçlarını çoklu bir araç ekosistemi içinde kullandıklarıdır. Öğrenciler farklı platformları karşılaştırarak, bir araçtan elde ettikleri çıktıları başka bir araçta yeniden işleyerek ya da İngilizce promptlar kullanarak daha nitelikli sonuçlar üretmeye çalıştıklarını belirtmişlerdir. Ö5'in senaryo yazımı sırasında kurduğu diyalogda İngilizce promptlar vermesi de buna bir örnek oluşturmaktadır. Bu durum, öğrencilerin yapay zekâya yönelik bir "teknolojik okuryazarlık" geliştirdiklerine işaret edebilir. Ancak yine de uygulama sürecinde hepsinin diyalog kurmayı tercih etmemesi ve verdikleri ek yönergelerin süreci yaratıcı biçimde dönüştürmeye yönelik olmaması kullanımlarının farkındalıklarıyla uyumlu olmadığını ortaya koymaktadır.

Öğrenciler, özellikle sinema alanında insan deneyimi, duygu ve bedensel emeğin tamamen ikame edilemeyeceği görüşünde birleşmektedir. Sinema sektörü özelinde yapılan değerlendirmelerde, yapay zekânın senaryo ve metin üretimi gibi alanlarda daha etkili olabileceği buna karşın çekim, kamera, ışık ve yönetmenlik gibi fiziksel üretim süreçlerinde insan emeğinin belirleyici olmaya devam edeceği vurgulanmıştır. Yapay zekâ bu bağlamda, yaratıcı süreci bütünüyle devralan bir özne olarak değil, süreci dönüştüren ve yeniden yapılandıran bir araç olarak konumlandırılmıştır. Son olarak, görüşmenin ilerleyen aşamalarında haptik sinema kavramının tanıtılmasıyla birlikte, öğrencilerin sinematografik imgeyi yalnızca görsel bir temsil alanı

olarak değil bedensel duyum, dokunsallık ve duyusal deneyimle ilişkili bir üretim alanı olarak düşünmeye başladıkları gözlemlenmiştir. Bu durum, yapay zekâ destekli üretim süreçlerinin, öğrencilerin sinemaya dair algılarını kavramsal olarak dönüştürme potansiyeline sahip olduğunu göstermektedir.

Gösterim sonrası yapılan ikinci odak grup görüşmede değerlendirmeler, öğrencilerin yapay zekâya yönelik başlangıçtaki görece iyimser ve işlevsel algılarının belirgin biçimde dönüştüğünü göstermektedir. Ön odak görüşmede yapay zekâ daha çok yardımcı, kolaylaştırıcı ve zaman kazandıran bir araç olarak konumlandırılırken; film üretim süreci ve kolektif gösterim sonrasında bu algının daha eleştirel, sınırlılıkların farkında olan ve mesafeli bir tutuma evrildiği gözlemlenmiştir. Öğrenciler, yapay zekânın üretkenliğini tümüyle reddetmemekle birlikte, yaratıcı süreçteki rolünü yeniden değerlendirmiş ve bu rolü daha çok başlangıç noktası ya da taslak üretici bir konumla sınırlandırmıştır. Öğrencilerin büyük bir kısmı, yapay zekâ tarafından üretilen senaryoların uygulama aşamasında beklenenden daha kısıtlayıcı olduğunu ifade etmiştir. Özellikle haptik sinema bağlamında, yapay zekânın önerdiği sahnelerin çoğunlukla birbirinden kopuk, duyusal açıdan yüzeysel ve teknik olarak gerçekçi olmayan talepler içerdiğini belirtmişlerdir. Bu durum, öğrencilerin senaryoya birebir bağlı kalmaları halinde ortaya çıkan filmlerden duydukları tatminsizlikle açık biçimde ilişkilendirilmektedir.

Öğrencilerin değerlendirmelerinde öne çıkan ortak noktalardan biri, yapay zekânın dokunsallık ve duyusal yoğunluk gibi bedensel deneyimlere ilişkin önerilerinin, gerçek çekim koşulları ve sınırlı teknik imkânlar içerisinde karşılanmasının güçlüğüdür. Yapay zekânın, profesyonel ses ekipmanları ve ileri düzey kayıt teknolojileri varsayarak sahneler önermesi, öğrencilerde hem teknik hem de estetik bir kopukluk hissi yaratmıştır. Bu durum, yapay zekâ tarafından üretilen senaryolar ile somut üretim pratikleri arasındaki uyumsuzluğu görünür kılmıştır.

Yaratıcı hissettikleri anların doğrudan yapay zekânın sunduğu içerikten değil, bu içeriğe mesafe aldıkları, onu dönüştürdükleri ya da kısmen ihlal ettikleri anlarda ortaya çıktığını ifade etmişlerdir. Kurgu aşaması, seslerin yeniden üretilmesi, sahnelerin çıkarılması ya da alternatif duyusal karşılıkların aranması gibi süreçler yani kuramsal çerçeveyle birlikte bakıldığında kolaj/brikolaj, öğrenciler tarafından bireysel yaratıcılığın devreye girdiği alanlar olarak tanımlanmıştır. Bu bağlamda yapay zekâ, yaratıcı eylemin kaynağı olmaktan ziyade, öğrencilerin kendi estetik kararlarını belirginleştiren bir karşıt zemin işlevi görmüştür. Gösterim sürecinde öğrencilerin değerlendirmeleri,

yapay zekânın yaratıcı üretimde çoğunlukla bir tekrar rejimi ürettiğini, farkın ise ancak/şimdilik insan müdahalesiyle ortaya çıkabildiğini göstermektedir.

Ö4, ChatGPT'nin sunduğu hazır yapının "oraya da bağlı kalayım ama biraz kendi fikrimi de katayım diye bir ikilem" yarattığını ifade ederek, yaratıcı eylemin tekrar ile fark arasına sıkıştığı bir deneyime vurgu yapmıştır. Benzer biçimde Ö8, bu sürecin bir "konfor alanı yarattığını ama çıkan işten memnun olmadığını" vurgulamıştır. Ö6 ise tekrarın teknik düzeyde nasıl işlediğini açık biçimde dile getirerek, "değiştir dediğimde aynı şeyi farklı bir versiyonla tekrar önüme koyması en zorlandığım şeydi" ifadesiyle yapay zekânın fark üretmek yerine varyasyonları, tekrarı ürettiğini düşündüğünü ortaya koymaktadır. Ö2'nin "çok gündelik, sıradan şeyler verdi" ve "sanki ödevi yapmamız için geçiştirilmiş gibi hissettirdi" sözleri ise bu tekrarın duyumsal ve estetik düzeyde yarattığı anlamsızlığı görünür kılmaktadır.

Buna karşılık, öğrencilerin kendilerini yaratıcı hissettikleri anlar, tam da bu tekrar zincirinin kırıldığı noktalarda ortaya çıkmaktadır. Ö4'ün "başka bir insana dokunmak" gibi yapay zekânın önermediği bir duyusal ilişkiyi düşünmesi ya da Ö6'nın "kendimden bir kare katabildiğim yer"i yaratıcı an olarak tanımlaması, Deleuzecü anlamda farkın tekrarın içinden değil, tekrarın ihlaliyle üretildiğini göstermektedir. Bu bağlamda yapay zekâ, yaratıcı farkın faili değil, farkın ancak insan öznesi tarafından edimselleştirilen bir tekrar katmanı olarak iş görmüştür denebilir.

Gösterim sonrasında yapılan kolektif değerlendirmeler, öğrencilerin yapay zekâ kullanımına dair daha temkinli ve bilinçli bir tutum geliştirdiklerini ortaya koymaktadır. Öğrenciler, yapay zekânın sunduğu anlatısal ve görsel önerilerin yaratıcılığı artırmadığını aksine, sorgulanmadığı takdirde yaratıcı süreci standartlaştırabileceğini dile getirmişlerdir. Bu farkındalık, öğrencilerin yapay zekâyı film üretiminde merkezi bir yaratıcı özne olarak değil, eleştirel insan müdahalesiyle anlam ve işlev kazanan bir araç olarak konumlandırdıklarını göstermektedir.

Bu bağlamda yapay zekâ, yaratıcı süreci belirleyen bir kaynak değil, potansiyeller üreten bir araç olarak görünür hale gelmiştir. Yapay zekâ tarafından üretilen senaryolar, öğrenciler için tamamlanmış anlatılar değildir. Yeniden düşünülmesi, dönüştürülmesi ve bedensel duyumsamalar aracılığıyla edimselleştirilmesi gereken taslaklar olarak ele alınmıştır. Bu süreç, farkın temsilden değil, üretim sürecinin kendisinden doğduğunu ortaya koymaktadır. Haptik sinema kavramı çerçevesinde değerlendirildiğinde,

öğrencilerin yapay zekâ destekli senaryoları görsel anlatının ötesine taşıyarak dokunsallık, beden-zihin etkileşimi ve duyumsal yoğunluk üzerinden yeniden kurmaları, sinematografik imgenin optik merkezli bir temsil rejiminden uzaklaşabildiğini göstermektedir. Öğrencilere göre, yapay zekâ bu noktada, duyusal deneyimi doğrudan üretmemekte ve hatta bu noktada yetersiz kalmaktadır.

## Senaryodan Filme Tekrarlanan ve Optikten Haptiğe Farklanan İmgeler

ChatGPT ile yazılan senaryolar temel alınarak öğrenciler tarafından üretilen filmler incelendiğinde, yapay zekânın haptik sinema bağlamında sınırlı bir duyusal imgelem sunduğu ve bu imgelemin önemli ölçüde tekrar eden imgeler etrafında şekillendiği görülen en belirgin bulgudur. Filmleriyle katkı sunan sekiz öğrencinin tamamına aynı tematik çerçevede verilen senaryo üretiminde, yapay zekânın önerilerinin büyük ölçüde yakın plan nesneler, ev içi mekânlar, perdeye dokunan el, bardak-kaşık sesi, kumaş yüzeyleri vs. etrafında yoğunlaştığı görülmüştür. Bu tekrar, yalnızca görsel imgelerde değil, anlatısal düzlemde de kendini göstermiş, filmlerin bir kısmında benzer başlıklar (Ten, Yüzey, Temas, Kalan) ve benzer yapısal öneriler (sıklıkla zincirleme görüntü geçiş tekniğinin kullanılması gibi) öne çıkmıştır. Bu durum, yapay zekânın fark üretmekten ziyade sınırlı bir duyusal temayı yeniden dolaşıma soktuğunu başka bir ifadeyle tekrarı ürettiğini düşündürmektedir.

**Görsel 1:** Soldan Sağa Sırasıyla Ö4, Ö6, Ö2 ve Ö7'nin Bardak Imgeleri

Örneğin Görsel 1'de 8 filmden 4'ünde kullanılan bardak imgelerinden bir kolaj görülmektedir. Burada bardak imgesinin haptik görsellik söz konusu olduğunda ChatGPT'nin tekrarla ürettiği bir motif olduğu söylenebilir. Ö4'ün

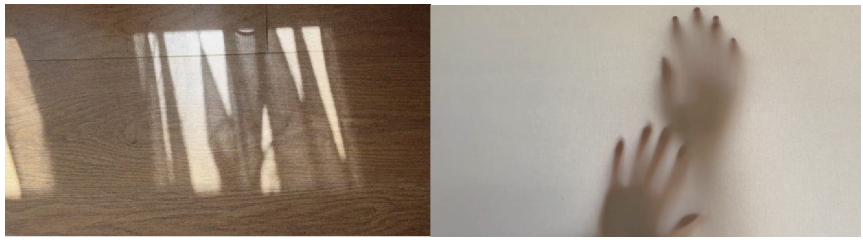
senaryoda belirtilmediği halde görüntünün dokusuyla oynaması ve ışık kullanımı diğerlerinden ayrışmakta ve tekrarlayan bardak imgesini haptik deneyime yaklaştırarak farklandırmaktadır. Dolayısıyla yalnızca, ses ve görüntü unsurlarını kullanarak değil, sinematografik farklı anlatım olanakları kullanılarak minör bir fark üretimi sağlandığı söylenebilir.

Öğrencilerin ChatGPT ile kurdukları diyalog biçimleri incelendiğinde, yaratıcı farkın ortaya çıkışında diyalog hakkının kullanılıp kullanılmamasının tek başına belirleyici olmadığı, ancak diyaloğun hangi amaçla kullanıldığının da önemli olduğu gözlemlenmiştir. Sekiz öğrenciden beşi (Ö4, Ö3, Ö5, Ö6, Ö8) yapay zekâ ile aktif biçimde diyalog kurmuş, üç öğrenci (Ö1, Ö2, Ö7) ise ilk verilen senaryoya büyük ölçüde sadık kalmıştır. Diyalog kullanmayan ya da sınırlı kullanan çalışmalarda, yapay zekânın sunduğu tekrar eden imgelerin daha doğrudan yeniden üretildiği görülmektedir. Ö6'nın çalışması, diyalog hakkının farklı bir yaratıcı amaçla kullanımını örneklemektedir. Üç farklı senaryo talep edilmesi ve bu senaryoların Storyboard'a dönüştürülmesi, yapay zekânın tekrar eden önerilerini çoğaltarak görünür kılmakta; bu tekrarın içinden seçim yapma ve dönüştürme sürecini yaratıcı bir stratejiye dönüştürmektedir. Ö8'in çalışmasında ise, dış mekân tercihi ve toprak, kumaş, el gibi farklı yüzeylerin bilinçli biçimde sürece dahil edilmesi, yapay zekânın ev içi mekâna sıkışan haptik önerilerini aşan bir duyusal alan yaratmıştır.

**Görsel 2:** Sırasıyla Ö8, Ö6, Ö2, Ö7, Ö5 ve Yine Ö7'nin Kumaş ve El İmgeleri

Görsel 2'de görüldüğü gibi, el ve kumaş ilişkisi de tüm filmlerde tekrarlanmıştır. Bu bağlamda ChatGPT'nin haptik deneyimi çoğunlukla yüzeysel bir dokunma duyusu temsiline indirgediği söylenebilir. Dokunmanın bir temsili olarak el ve dokunulan nesne olarak yumuşak kumaşlar, filmlerin tamamında kendine yer bulmuştur. Görsellerin hepsinde benzer açılar ve benzer bir çerçeveleme kullanıldığını söylemek mümkündür. Ö5'in görseli yapay zekâ tarafından üretilmiş olduğu için görünüm olarak diğerlerinden ayrışmakta ancak yine de bu bağlamda tekrarı vermekten öteye gidememektedir. Yalnızca Ö7'nin çalışmasında el imgesi yer almakla birlikte, yeşil ışık kullanımı bu imgeyi anlatısal bir tekrar olmaktan çıkararak sinematografik bir farklılaşmaya taşımaktadır.

Benzer biçimde el ve perde imgesi de bütün senaryolarda ve dolayısıyla filmlerde kendine yer bulan bir motif olarak karşımıza çıkmaktadır. Ancak perde karelerinin yeniden imgeleştirilme biçimleri tümüyle birbirinden farklıdır. Ö4 perde yerine perde gölgesini kullanarak daha katmanlı bir duyusal deneyim kurarken, Ö2 ise perdenin arkasından silik ve belirsiz el imgesini görselleştirme yoluna gitmiştir. Bu da perde imgesinin senaryodan sinematografik imgeye giderken farklanarak dönüştüğünü göstermektedir.



**Görsel 3:** Ö4 ve Ö2'nin Perde İmgeleri

Filmlerin mekânlarına bakıldığında çoğunlukla evde geçtiği söylenebilir. Bunun temel nedenlerinden birisi, verilen prompt ile fiziksel koşulların sınırlandırmasıdır. Görsel 4'te görülebileceği gibi yalnızca diyalogla dış mekân olmasını özellikle isteyen Ö8 ile Ö1'in projeleri ev dışı mekânda geçmektedir. Ö1'in Arada Kalanlar adlı filminde hastane mekânı ve ortam sesi, kaygılı bir atmosfer kurmakla birlikte, haptik deneyim büyük ölçüde yakın plan nesnelerle sınırlı kalmış ve dokunsallık bedenin yaşantısından ziyade temsili bir estetik olarak sunulmuştur. Böylelikle salt mekânın değişiminin farkı üretmenin bir koşulu olarak ortaya çıkmadığı tespit edilmiştir.

**Görsel 4:** Ö1 ve Ö8'in Farklı Mekânlarda Geçen Filmlerinden Sahneler

Öte yandan tek başına imge parçalarına değil, filmsel bütünlüğe bakıldığında kamera açılarının kullanımı ve geçiş teknikleri de yaratıcı bir bütünlük kurabilmenin koşullarından biri olarak ortaya çıkmıştır. Özellikle Ö6 ve Ö2'nin çalışmasında ev içi mekân, perdeye ve peluşa dokunan el, bardak karıştırma sahnesi ve zincirleme geçişler, yapay zekânın önerdiği duyusal şablonun dışına çıkamamış; ortaya çıkan haptik etkinin sınırlı ve öngörülebilir kaldığı gözlemlenmiştir.

Buna karşılık, diyalog hakkını yalnızca "daha iyi senaryo almak" için değil, yapay zekânın önerdiği çerçeveyi sorgulamak, dönüştürmek ya da yeniden tasarlamak için kullanan öğrencilerin çalışmalarında belirgin bir yaratıcı ayrışma gözlemlenmiştir. Ö4'ün çalışmasında, "dokunma yerine başka ne verilebilir" sorusuyla açılan diyaloğun, yapay zekânın sunduğu yüzey temalarını genişlettiği görülmüştür. Ö4'ün görüntüleri işleme biçiminin diğerlerinden ayrışan, fark üreten bir niteliği olduğunu söylemek mümkündür.

**Görsel 5:** Ö4'ün Filminin Diğer Filmlerden Farklılaşan Bir Sahnesi

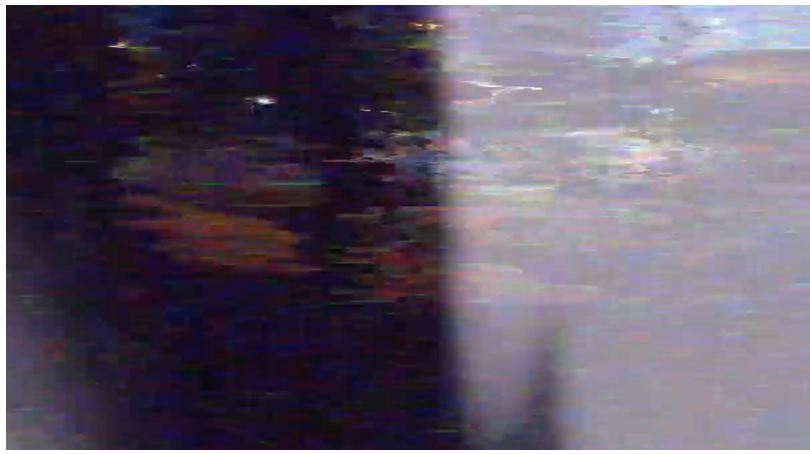
Yukarıda belirtildiği gibi bardak imgesinin, diğer filmlerde benzer biçimde tekrar etmesine rağmen, Ö4'ün çalışmasında farklı bir sinematografik yoğunluk kazanması, farkın nesnenin kendisinden değil, onun kadraja alınma ve ışıkla ilişkilendirilme biçiminden üretildiğini göstermektedir. Bu film, aynı zamanda küçük monologlar içermesi bakımından diğer çalışmalardan farklanmış; haptik deneyim yalnızca dokunsal değil, düşünsel ve duygulanımsal bir düzleme de taşınmıştır. Ayrıca diğerlerinden tematik anlamda ayrılan imgeleri de barındırması bu farkı görünür kılmaktadır.

Görsel 6'daki kolajda görülebileceği gibi Ö5'in çalışması, diyalog kullanımının yaratıcı fark üretimindeki potansiyelini en radikal biçimde ortaya koyan örneklerden biridir. Yapay zekâ ile kurulan diyalogda, yalnızca fotoğraf kullanılması, bu fotoğrafların da yapay zekâ tarafından üretilmesi ve body horror estetiğinin özellikle talep edilmesi, ortaya çıkan işi diğer tüm filmlerden imgesel olarak ayırmıştır. İlk olarak Ten adıyla düşünülen filmin, daha sonra yapay zekâ önerisiyle Deri Altı olarak yeniden adlandırılması, yapay zekânın bu çalışmada bir tekrar üreticisinden ziyade, öğrencinin yönlendirmesiyle farklı bir estetik alana çekildiğini göstermektedir.

**Görsel 6:** Ö5'in Filminden Bir Kolaj

Ö3'ün çalışması da yapay zekâ tarafından üretilen senaryodan bağımsızlaşarak, farkın anlatısal ve biçimsel düzeyde nasıl üretilebildiğini göstermektedir. Film, ChatGPT'nin sunduğu doğrusal anlatı yapısını takip etmek yerine, Görsel 7'de bir örneği sunulan kopuk ve parçalı bir kurgu

üzerinden ilerlemekte, senaryoda yer almayan yaratıcı geçişler aracılığıyla haptik potansiyeli olan imgeleri öne çıkarmaktadır. Perdeye dokunan el, lambaya yaklaşan parmaklar ve ışık vurguları, temsil edici bir anlatının unsurları olmaktan çok duyumsal yoğunluklar arasında kurulan ilişkiler olarak işlev görmektedir. Bu örnekler, farkın imgenin kendisinden değil, ışık, kurgu ve geçiş gibi biçimsel tercihlerden üretildiğini; optik temsilin, bu tercihler aracılığıyla haptik algıya doğru dönüştürülebildiğini göstermektedir.



**Görsel 7:** Ö3'ün Bulanıklaşan Geçiş Tekniklerinden Bir Sahne

Ortaya çıkan yaratıcı fark, yapay zekâ kaynaklı senaryonun tekrar edilmesinde değil, senaryonun askıya alındığı ve imgesel yapının kendi iç mantığıyla işlemeye başladığı anlarda belirginleşmektedir. Bu çalışmalar birlikte değerlendirildiğinde, bulgunun Deleuze ve Guattari'nin farkın biçimden üretildiği yaklaşımıyla örtüştüğü görülmektedir. Bu durum, bulgunun çalışma açısından önemli olduğunu göstermektedir. Burada fark, yapay zekânın kendiliğinden ürettiği bir yaratıcılıktan değil, öğrencinin yapay zekâyı alışıldık haptik imgelerden uzaklaştıran yönlendirici müdahalesinden ve biçimsel tercihlerinden doğmuştur.

Üretilen filmlerde ses ve müzik kullanımına bakıldığında, haptik deneyimin kurulmasında belirleyici bir unsur olmakla birlikte, yapay zekâ kaynaklı senaryoların bu alanda da sınırlı bir yönlendirme sunduğu görülmektedir. ChatGPT'nin önerileri çoğunlukla ortam sesi, bardak-kaşık etkileşimi ya da yüzey motifine eşlik eden sesler etrafında yoğunlaşmış; bu durum filmler arasında tekrar eden bir ses kuşağı üretmiştir. Özellikle müziğin kesintili, yer yer bastırılmış ya da ortam sesiyle iç içe geçtiği çalışmalarda,

ses yalnızca anlatıyı destekleyen bir unsur olmaktan çıkarak bedensel bir duyumsama alanı yaratma potansiyeli yakalamıştır. Bu bağlamda ses ve müzik, yapay zekânın önerdiği temsilci çerçevenin ötesine geçildiğinde, haptik sinemanın duyusal ve etkisel boyutunu açan bir araç olarak işlev görmektedir.

Genel olarak değerlendirildiğinde, bu bulgular yapay zekânın haptik sinema bağlamında insan bedeni gibi duyum üretemediğini, dokunsallığı çoğunlukla görsel ve işitsel temsiller düzeyinde tekrar ettiğini göstermektedir. Senaryodan filme dönüştürme sürecinde de böylesine benzer motifler olmasına rağmen her filmin kendi içkinlik düzleminde farklandıkları bulgulanmıştır. Yaratıcı farkın ortaya çıktığı örneklerde tekrarın ya ihlal edildiği ya da bilinçli biçimde dönüştürüldüğü görülmektedir. Deleuzecü anlamda fark, burada yapay zekânın sunduğu tekrarın içinde değil; öğrencilerin bu tekrarla kurdukları eleştirel, bedensel ve estetik ilişkide ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla yapay zekânın, haptik deneyimin üreticisi olmak bakımından sınırlı kaldığı bulgulanmıştır.

## Sonuç

Bu çalışma, yapay zekâ destekli senaryo üretiminin sinematografik imgelere dönüşme yolculuğunu Deleuze'ün fark ve tekrar felsefesi ile Laura Marks'ın haptik sinema yaklaşımı çerçevesinde ele almıştır. ChatGPT tarafından üretilen senaryolarla başlayan yaratım süreci, yapay zekânın özellikle haptik deneyimi kurma konusunda sınırlı bir imgeleme sahip olduğunu ortaya koymuştur. El, perde, bardak, kumaş gibi imgelerin senaryolarda ve bunlardan türeyen filmlerde tekrar etmesi, dokunsallığın çoğu zaman bedensel bir deneyim olarak değil, görsel ve işitsel temsiller düzeyinde yeniden üretildiğini göstermektedir. Bu bağlamda yapay zekâ, yaratıcı farkı üreten bir özne olmaktan çok, tekrar eden bir imgelemi dolaşıma sokan teknik bir aygıt olarak işlev görmektedir.

Bununla birlikte, çalışmanın bulguları bu tekrar rejiminin kaçınılmaz olmadığını da göstermektedir. Öğrencilerin senaryoyla kurdukları ilişki, özellikle bilinçli sapmalar, anlatısal yapının askıya alınması ya da ışık, kurgu, geçiş ve ses gibi biçimsel tercihler yoluyla imgenin yeniden kurulması durumlarında belirgin biçimde farklılaşmıştır. Aynı imgenin farklı sinematografik koşullar altında yeniden anlam kazanması, farkın imgenin içeriğinden değil, onun üretim sürecinden ve biçimlenme koşullarından doğduğunu göstermektedir. Bu durum, Deleuze'ün farkı temsilden değil,

üretim hareketinin kendisinden türeyen bir süreç olarak tanımlayan yaklaşımıyla örtüşmektedir.

Laura Marks'ın haptik sinema anlayışı açısından bakıldığında ise, yapay zekâ kaynaklı senaryoların çoğunlukla optik bir görme rejimine yaslandığı, haptik algının ancak insan bedeni, mekân ve duyumsal deneyim doğrudan sürece katıldığında ortaya çıkabildiği görülmektedir. Öğrencilerin yaratıcı farkı minör olanı ürettikleri anlar, yapay zekânın sunduğu duyusal motiflerin tekrar edilmesinde değil, bu motiflerin ihlal edildiği ya da yeniden kurgulandığı noktalarda yoğunlaşmaktadır. Haptik deneyim, bu anlamda, yapay zekânın değil, bedenle kurulan sinematografik ilişkinin bir sonucu olarak belirmektedir.

Pedagojik açıdan değerlendirildiğinde ise bu çalışma, yapay zekânın ders süreçlerine yalnızca bir üretim kolaylaştırıcısı olarak değil, eleştirel bir düşünme aracı olarak da dahil edilebileceğini göstermektedir. Öğrenciler, yapay zekâ ile çalışırken hem teknolojinin sınırlarını deneyimlemiş hem de kendi estetik ve duyusal kararlarının belirleyici rolünü daha açık biçimde fark etmiştir. Bu süreç, yapay zekânın yaratıcı özneyi ikame eden bir araç olmadığını aksine farkın insan ve araç etkileşimiyle içkinlik düzleminde üretilebildiğini görünür hale getirmiştir. Yaratıcı fark, yapay zekânın kendisinde değil, öğrencinin bu teknolojiyle kurduğu bedensel, eleştirel ve estetik ilişkide ortaya çıkmaktadır.

Bu süreçte yapay zekânın yazı-imgesi, öğrencinin estetik kararları ve kamerayla kurduğu ilişki içinde yeniden konumlanmakta; böylece yeni bir içkinlik düzlemi oluşmaktadır. Öğrenciler bu deneyim aracılığıyla yapay zekâyı kendi zihin haritalarıyla birlikte işleyen bir araç olarak kullanmayı ve onu yeni imgeler üretmeye yönlendirmeyi deneyimlemiştir. Bu nedenle yapay zekâ ile sanat üretimi, imgelerin, metinlerin ve üretim biçimlerinin iç içe geçtiği çağımızda yalnızca yeni bir teknik imkân olarak değil, aynı zamanda sanatın dokusunun ve deneyim alanının yeniden tanımlandığı ontolojik bir mesele olarak ele alınmalıdır.

Bu bulgular endüstriyel ve pratik yansımaları açısından değerlendirildiğinde, yapay zekâ destekli senaryo üretim araçlarının film üretim süreçlerinde özellikle ön üretim aşamasında hızlı taslak oluşturma, fikir geliştirme ve alternatif senaryo üretme gibi alanlarda işlevsel bir rol üstlenebileceği görülmektedir. Ancak bu araçların, duyusal derinlik, estetik bütünlük ve özgün anlatım üretimi açısından sınırlı kaldığı dikkate

alındığında, yaratıcı sürecin merkezinde insan öznesinin konumunun korunması gerekmektedir. Bu durum, yapay zekânın sinema endüstrisinde bağımsız bir yaratıcı özne olarak değil, yönetmen, senarist ve görüntü yönetmeni gibi yaratıcı aktörlerin karar süreçlerini destekleyen bir araç olarak konumlandırılması gerektiğini göstermektedir.

Sinema eğitimi bağlamında ise bu çalışma, yapay zekâ araçlarının pedagojik süreçlere eleştirel ve deneyimsel bir çerçevede dahil edilmesinin önemine işaret etmektedir. Öğrencilerin yapay zekâ ile kurdukları etkileşim, yalnızca teknik becerilerin değil, aynı zamanda estetik karar alma, duyusal farkındalık geliştirme ve yaratıcı sapma üretme kapasitelerinin de güçlenmesine katkı sağlamaktadır. Bu nedenle yapay zekâ destekli üretim pratiklerinin, sinema eğitiminde yaratıcı düşünmeyi teşvik eden ve öğrenciyi pasif kullanıcı konumundan çıkararak aktif üretici özne haline getiren bir öğrenme modeli olarak değerlendirilmesi önerilmektedir.

## Kaynakça

Aslanyürek, Yusuf ve Ersin Aycan. 2024. "Cinematic Futures: The Impact of AI on the Cinematography." *İnif E- Dergi* 9 (1): 75-94. https://doi.org/10.47107/inifedergi.1420488.

Aydemir, Mustafa ve Vedat Fetah. 2023. "Yapay Zekânın Dijital Hikâyeleştirme ve Senaryo Tasarımında Kullanımı: Kısa Film Uygulamalı Bir Araştırma." *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 58: 255-275. https://doi.org/10.30794/pausbed.1290986.

Baker, Ulus. 2018. *Yüzeybilim-Fragmanlar*. Editör Ege Berensel. İstanbul: Birikim/İletişim.

Bergson, Henri. 1986. *Yaratıcı Tekamül*. Çeviren M. Şekip Tunç. İstanbul: MEB Yayınları.

Biswas, Som. 2023. "Role of ChatGPT in the Film Industry: According to ChatGPT." Qeios. https://doi.org/10.32388/NABVHA.

Cake, Susan. 2025. "Artificial Intelligence as a Collaborative Tool for Script Development." *Media Practice and Education 26*(3): 302-317. https://doi.org/10.1080/25741136.2025.2454074.

Çelik, Kemal. 2024. "AI vs. Human in Screenwriting: Is AI The Future Screenwriter?" *Sakarya İletişim* 4 (1): 1-22.

Colebrook, Claire. 2009. "Derrida, Deleuze and Haptic Aesthetics." *Derrida Today 2*(1): 22-43.

Deleuze, Gilles, ve Félix Guattari. 2000. *Kafka: Minör Bir Edebiyat İçin*. Çeviren Özgür Uçkan - Işık Ergüden. İstanbul: YKY.

Deleuze, Gilles. 2010. *Bergsonculuk*. Çeviren Hakan Yücefer. İstanbul: Otonom.

Deleuze, Gilles. 2009. Francis Bacon: *Duyumsamanın Mantığı*. Çeviren Can Batukan ve Ece Erbay. İstanbul: Norgunk.

Deleuze, Gilles. 2021. *Fark ve Tekrar*. Çeviren Burcu Yalım ve Emre Koyuncu. İstanbul: Norgunk.

Deleuze, Gilles, ve Félix Guattari. 2014. *Anti-Ödipus: Kapitalizm ve Şizofreni*. Çeviren Fahrettin Ege, Hakan Erdoğan ve Mustafa Yiğitalp. Ankara: Bilim ve Sosyalizm Yayınları.

Deleuze, Gilles, ve Félix Guattari. 2023. *Kapitalizm ve Şizofreni II: Bin Yayla*. Çeviren Emre Sünter. İstanbul: Norgunk.

Elsaesser, Thomas, ve Malte Hagener. 2014. *Film Kuramı: Duyular Yoluyla Bir Giriş*. Çevirenler Berhan Soner ve Barış Yıldırım. Ankara: Dipnot.

Hardt, Michael. 2002. *Gilles Deleuze: Felsefede Bir Çıraklık*. Çevirenler İsmail Öğretir ve Ali Utku. İstanbul: Birey.

Heidegger, Martin. 2011. *Sanat Eserinin Kökeni*. Çeviren Fatih Tepebaşılı. Ankara: De Ki.

Layton, James, ve Stephen Langston. 2024. "The Role of AI in Education: Exploring Creativity through ChatGPT." *New Trends and Promising Directions in Modern Education: AI in Education* içinde, düzenleyenler Yalçın Tükel, Mevlüt Aydoğmuş ve Muhammed İbrahim. Palet.

Lazzarato, Maurizio. 2017. *Videofelsefe*. İstanbul: Otonom.

Li, Jiaming, Chen, Yukun, Liu, Ziqiang, Tan, Minghuan, Zhang, Lei, Li, Yunshui, Luo, Run, Chen, Longze, Luo, Jing, Argha, Ahmadreza, Alinejad-Rokny, Hamid, Zhou, Wei ve Yang, Min. 2025. "STORYTELLER: An enhanced plot-planning framework for coherent and cohesive story generation." https://doi.org/10.48550/arXiv.2506.02347.

Liu, David Y., Joshi, Aditya ve Dawson, Paul. 2026. "Narrative Theory-Driven LLM Methods for Automatic Story Generation and Understanding: A Survey." *arXiv* https://doi.org/10.48550/arXiv.2602.15851

Marks, Laura U. 2020. *Filmin Teni: Kültürlerarası Sinema, Bedenleştirme ve Duyular*. Çeviren Selin Yılmaz. İstanbul: Doruk.

Marks, Laura U. 2002. *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Monserrat, Laura, ve Nahuel Matias Srnec. 2025. "Reflection-AI: Artificial Intelligence as a Redefining Force for Expressive Filmmaking in Film

Schools." *Frontiers in Communication 10*(1598376): 1-7. https://doi.org/10.3389/fcomm.2025.1598376.

Mouser, Ricky. 2024. "Writing with ChatGPT." *Teaching Philosophy 47*(2): 173-191. https://doi.org/10.5840/teachphil2024429197.

Oral, Direnç Özgür. 2024. "*Yapay Zekânın Senaryo Üretiminde İşlevselliği: Chat GPT-4o Örneği*." Yüksek Lisans Tezi, Karabük Üniversitesi.

Rancière, Jacques. 2023. *İmajların Yazgısı*. Çeviren Aziz Ufuk Kılıç. İstanbul: Ketebe Sanat.

Riegl, Alois. 1985. *Late Roman Art Industry*. Çeviren Rolf Winkes. Roma: Giorgio Bretschneider Editore.

Sobchack, Vivian. 1992. *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*. Princeton : Princeton University Press.

Viljoen, Aimee. 2023. "Scriptwriting with AI: A Comparative Analysis of ChatGPT and Human-Crafted Short-Film Scripts: A South African Perspective." *Journal of African Cinemas 15*(2-3): 199-222. https://doi.org/10.1386/jac_00101_1.

Yang, Wei, Hyemin Lee, Ronghui Wu, Ru Zhang, ve Younghwan Pan. 2023. "Using an Artificial-Intelligence-Generated Program for Positive Efficiency in Filmmaking Education: Insights from Experts and Students." *Electronics 12*(23): 1-25. https://doi.org/10.3390/electronics12234813.

Zhou, Xinhao, Meiqi Xu, ve Min Sun. 2024. "Visible Artificial Intelligence: Exploring the Enhancement of Chatgpt and Film Script Creation." *Communications in Humanities Research 36:* 22-27. https://doi.org/10.54254/2753-7064/36/2024BJ0014.