

Dönmez, S. C. (2026). Üretken Yapay Zekâ Çağında Sinemanın Ontolojisi: İnsan İzini Savunma Manifestosu. *CLAIMS*, 1(1), 24-45.

ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ ÇAĞINDA SİNEMANIN ONTOLOJİSİ: İNSAN İZİNİ SAVUNMA MANİFESTOSU

THE ONTOLOGY OF CINEMA IN THE AGE OF GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE: A MANIFESTO IN DEFENDING THE HUMAN FOOTPRINT

Servet Can Dönmez*

Özet

Bu çalışma, üretken yapay zekâ teknolojilerinin sinema ve görsel-işitsel medya üretim süreçlerine dâhil oluşunu yalnızca teknik bir yenilik ya da endüstriyel verimlilik meselesi olarak değil, sinemanın ontolojik, estetik, etik ve emek-politik temellerini dönüştüren bir kriz alanı olarak ele almaktadır. Çalışmanın amacı, yapay zekâyâ karşı basit bir teknoloji karşıtlığı üretmek değil; sinemanın insan bedeni, tanıklık, hata, yaratıcı risk ve etik sorumlulukla kurduğu bağı savunmaktır. Bu doğrultuda André Bazin'in fotoğrafik görüntü ontolojisi, Vivian Sobchack'ın film fenomenolojisi, Stanley Cavell'in sinema düşüncesi, auteur kuramı, algoritmik önyargı çalışmaları ve güncel yaratıcı emek tartışmaları birlikte değerlendirilmiştir. Yöntem olarak nitel kuramsal sentez ve eleştirel söylem analizi benimsenmiştir. Ayrıca WGA ve SAG-AFTRA'nın 2023 sözleşmelerindeki yapay zekâ hükümleri, metinden-videoya üretim yapan güncel modeller çalışmanın bağlamına dâhil edilmiştir. Çalışma, insan hatasından, bedensel kırılganlıktan, yaşanmışlıktan ve sanatsal riskten yoksun pürüzsüzleştirilmiş görsel üretimin sinema değil, sinemanın algoritmik bir simülasyonu olduğu sonucuna ulaşmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Üretken yapay zekâ, sinema ontolojisi, oyuncu bedeni, algoritmik auteur, yaratıcı emek.

Abstract

This study examines the integration of generative artificial intelligence technologies into cinema and audiovisual media production not merely as a technical innovation or an issue of industrial efficiency, but as a crisis that transforms the ontological, aesthetic, ethical, and labour-political foundations of cinema. The aim of the study is not to produce a simple anti-technological stance against artificial intelligence, but to defend cinema's relationship with the human body, testimony, error, creative risk, and ethical responsibility. In this regard, André Bazin's ontology of the photographic image, Vivian Sobchack's film phenomenology, Stanley Cavell's reflections on cinema, auteur theory, studies on algorithmic bias, and contemporary debates on creative labour are evaluated together. Methodologically, the study adopts qualitative theoretical synthesis and critical discourse analysis. In addition, the artificial intelligence provisions in the 2023 agreements of the WGA and SAG-AFTRA, as well as current text-to-video generative models, are included in the contextual framework of the study. The study concludes that a smooth and optimized mode of visual production devoid of human error, bodily vulnerability, lived experience, and artistic risk is not cinema itself, but an algorithmic simulation of cinema.

Keywords: Generative artificial intelligence, cinema ontology, actor's body, algorithmic auteur, creative labour.

* Dr. Öğr. Üyesi, Mersin Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, Mersin, Türkiye
ORCID:0000-0003-2590-3102, E-posta: servetcan@mersin.edu.tr, servetcandonmez@gmail.com

1. Giriş

Üretken yapay zekâ sistemlerinin (Midjourney, DALL-E, Sora, Runway vb.) eşi görülmemiş bir hızla gelişmesi, görsel kültür tarihinde 19. yüzyıldaki fotoğrafın icadından veya 20. yüzyıldaki dijitalleşmeden çok daha radikal bir kırılmaya neden olmaktadır (Sui ve Wang, 2025: s.2). 2023 ve 2024 yıllarında Amerikan Yazarlar Birliği (WGA) ile Sinema Oyuncuları Sendikası (SAG-AFTRA) tarafından yapılan grevler, yapay zekânın yalnızca zararsız bir post-produksiyon asistanı olmadığını, aynı zamanda yaratıcı emeği, telif haklarını ve insan öznesini yerinden etme potansiyeli taşıyan ideolojik ve ekonomik bir araç olduğunu açıkça göstermiştir (Brodherson, Wrubel, & Vickers, 2025). Bu grevlerin temelinde teknolojinin kendisinden ziyade, yaratıcı emeğin stüdyo denetimindeki veri, otomasyon ve maliyet optimizasyonu sistemlerine tabi kılınması vardır. Sinema emekçileri yapay zekâyâ mutlak biçimde karşı çıkmamakta; asıl olarak karar alma gücünün yaratıcı çalışanlardan alınarak stüdyo yöneticilerine ve algoritmik sistemlere devredilmesine itiraz etmektedir. Bu itiraz, üretken yapay zekânın medya endüstrilerinde insan yaratıcı emeğini görünmez kılma, değersizleştirme ve yaratıcı işlerin içinin boşaltılması potansiyeliyle birlikte düşünüldüğünde daha geniş bir emek krizi olarak okunabilir (Bender, 2025, s. 200–205).

Sinema tarihi boyunca her yeni gelişen teknolojiyle birlikte (sesin gelişi, renkli film, televizyonun yaygınlaşması, CGI ve dijital kurgu gibi) “sinemanın ölümü” retoriği ile karşılaşmıştır. Ancak yapa zekâ teknolojilerinin yarattığı kriz daha öncekilerden yapısal ve ontolojik olarak farklıdır. Dijital görsel efektler (VFX) veya hareket yakalama (motion Capture) gibi teknolojiler fiziksel dünyadaki bir referansa ihtiyaç duyar. Yapay zekâ iste tamamen yapay bir şekilde öğrendiği ve eğitildiği verilerin istatistiksel olasılıklarının bir ortalaması üzerinden zaman ve uzam bağı olmayan fotoğrafik imgeler üretir (Wasielewski, 2024). Bu durumda, sinemanın gerçeklikle kurduğu ontolojik bağ hesaplanabilir bir veri dizisine dönüşmektedir.

Bu çalışmanın temel amacı, felsefi ve estetik bir manifesto çerçevesinde geliştirilen iddialardan hareketle, sinemanın veri işleme, algoritmik optimizasyon ya da endüstriyel içerik üretimi mantığına indirgenemeyecek özgül bir sanat formu olduğunu ortaya koymaktır. Buradan hareketle sinema, insan varoluşuna içkin kusurların, bedensel mevcudiyetin ve ahlaki tanıklığın temsil edildiği değil, bizzat deneyimlendiği bir estetik yaratım alanı olarak ele alınmaktadır. Çalışmada kusursuz görüntünün neden her zaman daha güçlü bir sinemasal deneyim anlamına gelmediği, hata ve eksikliğin sinemanın estetik dokusundaki kurucu rolü, oyuncunun bedensel mevcudiyetinin veri setlerine indirgenemeyecek niteliği ve yönetmenliğin yalnızca komut veren bir dizi işlem mantığıyla açıklanamayacak yaratıcı ve riskli yapısı

ayrıntılı biçimde tartışılacaktır. Bu yönüyle çalışma, yapay zekâyı bütünüyle reddetmek yerine, onun sinema alanındaki kullanımını insan yaratıcılığı, etik sorumluluk ve sanatsal tanıklık ekseninde yeniden düşünmeyi amaçlamaktadır.

Bu çalışma, yapay zekâyı sinemaya yönelmiş mutlak bir dış tehdit olarak değil, üretim ilişkileri, estetik rejimler ve yaratıcı faillik içinde yeniden konumlanan bir teknoloji olarak ele almaktadır. Bu nedenle tartışma, yapay zekânın teknik olanaklarını reddetmek yerine, bu olanakların hangi koşullarda sinemasal tanıklığı, yaratıcı emeği ve estetik denemeyi güçlendirdiği, hangi koşullarda ise sinemayı platformlar için optimize edilmiş içerik akışına dönüştürdüğü sorusu etrafında kurulmaktadır. Böylece manifesto dili, teknoloji karşıtı bir nostalji olarak değil insan yaratıcılığı, etik sorumluluk ve bedensel mevcudiyet merkezli eleştirel bir konum olarak anlaşılmalıdır.

2. Fotoğrafik Görüntünün Ontolojisi

Manifestonun felsefi zeminini oluşturan ana kaynak, André Bazin'in "Fotoğrafik Görüntünün Ontolojisi" başlıklı klasik metnidir. Bazin'e göre görsel sanatların tarihsel gelişiminin ardında insanın ölüme karşı koyma ve ölümsüzlük temelli bir psikolojik "mumya kompleksi" yatmaktadır. (Bazin, 2005, s. 9). Resim ve heykel sanatının eli ve yorumu ile gerçekliği yeniden kurarken fotoğraf nesnenin ışık yoluyla duyarkat üzerinde bıraktığı iz sayesinde gerçeklikle daha doğrudan bir ontolojik bağ kurar (Bazin, 2005, s. 12–13). Dolayısıyla fotoğrafik görüntü, yalnızca bir temsil değil, nesnenin belirli bir anda var olmuş olduğuna dair maddi ve zamansal bir tanıklıktır. Bazin'e göre sinema, hareketli görüntülerle yalnızca görünüşleri değil, zaman içinde gerçekleşmiş bir varoluş anını da kaydeder. Bu yönüyle sinemasal görüntü, kameranın önünde bir zamanlar gerçekten bulunmuş bedenlerin, mekânların ve olayların dizinsel izini taşır (Bazin, 2005, s. 14–16).

Dijital kameralar ve sensörler aracılığıyla kaydedilen görüntülerde temelde bu dizinsel izini taşır. Ancak üretken yapay zekâ bu dizinsel bağı radikal bir biçimde tartışmaya açar. Geleneksel fotoğraf, kameranın önünde belirli bir anda var olmuş bir nesne, beden ya da olayla maddi bir temas kurarken, sentetik görüntüde böyle bir bağ bulunmaz. Yapay zekâ tarafından üretilen görüntü, ışığın duyarkat üzerinde bıraktığı izden değil, daha önce üretilmiş devasa görsel veri kümeleri içindeki örüntülerin hesaplanması ve yeniden sentezlenmesinden doğar (Wasielowski, 2024, s. 1–4). Bu nedenle, yapay zekâ modelleri ile üretilmiş kusursuz bir insan yüzü, zaman içinde yaşamış, yaşlanmış, yorulmuş ya da tarihsel bir ağırlık taşımış gerçek bir bedene gönderme yapmaz; aksine, yüz imgesinin veriye dayalı olasılıksal bir ortalamasıdır. Bu yüzler her ne kadar yaşlılığı ilişkin yüksek çözünürlükte detaylar barındırsa da o detayla yine

farklı veri setlerin bir ortalaması olmaktan öteye geçemez. Karras ve arkadaşlarının çalışmasında da belirttiği üzere, model insan yüzleri üzerinde eğitildiğinde poz, kimlik, çil ya da saç gibi yüksek düzeyli ve rastlantısal özellikleri ayrıştırarak yeni yüz sentezleri üretmektedir (Karras ve ark., 2019, s. 4401–4402). Bu durumda, sinemasal imgenin gerçekliğe tanıklık eden ontolojik statüsünü zayıflar ve onu Baudrillard’ın simülakr kavramıyla ilişkilendirilebilecek bir düzleme taşır. Baudrillard’ın ifadesiyle simülasyon artık bir bölgenin, göndergenin ya da tözün temsili değil, “kökeni ya da gerçekliği olmayan bir gerçeğin modeller aracılığıyla üretilmesi”dir (Baudrillard, 1994, s. 1). Bu sebeple yapay zekâ ile üretilen bir görsel çoğunlukla gerçeklikte karşılığı olmayan bir görsel olasılıktan ibarettir.

3. Film Fenomenolojisi ve Bedensel Mevcudiyet

İkinci teorik zemin, Maurice Merleau-Ponty’nin algı fenomenolojisinden beslenen ve Vivian Sobchack tarafından sinema deneyimine uyarlanan bedensellik kuramıdır. Merleau-Ponty için beden, dünyada yer kaplayan edilgin bir nesne değil, algının ve anlam kurmanın ana koşuludur. Beden, dünyayı dışarıdan seyreden bir araç değil, dünyayla temas kuran yaşayan bir varoluştur (Merleau-Ponty, 2012, ss. 84–89). Bu bakış açısını sinemaya kuramına taşıyan Sobchack, film deneyimini yalnızca görsel ve işitsel uyarıların toplamı olarak değil, seyircinin yaşayan bedeniyle kurduğu duyusal, dokunsal, kinestetik ve varoluşsal bir ilişki olarak ele alır (Sobchack, 1992, ss. 3–11). Bu nedenle oyuncunun bedeni de ekranda jestleri, nefesi, sesi, yaşlanması, yorulması ve susmasıyla performansın etik ve estetik ağırlığını kuran psiko-fiziksel bir varlıktır. Sobchack’ın beden merkezli sinema yaklaşımında seyirci, filmi yalnızca görmez, onu bedensel olarak algılar, duyar, hisseder ve kendi duyusal varlığı içinde anlamlandırır (Sobchack, 2004, ss. 53–84). Yapay zekâ oyuncunun yüzünü, sesini ve hareket kalıplarını yeniden üretebilir; fakat performansın zamana ve bedensel riske bağlı oluşunu aynı biçimde üretemez. Bu bağlamda fenomenolojik çerçeve, sinemanın neden yalnızca pürüzsüz piksellere değil, etten ve kemikten varlıkların dünyadaki mevcudiyetine ihtiyaç duyduğunu açıklar.

Ölümünden sonra oyuncuları ekrana geri döndüren sentetik simülasyonlar ya da gençleştirilmiş dijital bedenler, yıldızın ikonografik görüntüsünü koruyor gibi görünse de performansın anlık riskini, insan bedeninin zamana karşı savunmasızlığını, nefesini, yorgunluğunu ve geri döndürülemezliğini ortadan kaldırır. Fenomenolojik açıdan bakıldığında sinemanın ihtiyaç duyduğu şey yalnızca pürüzsüz ve gerçekten daha gerçek pikseller, kusursuz yüzeyler değildir. Sinema, etten ve kemikten varlıkların dünyadaki mevcudiyetine, zamanın beden üzerinde bıraktığı izlere ve bu izlerin seyirciyle kurduğu duyusal temas ilişkisine ihtiyaç

duyar. Manifestonun oyuncuyu “veri seti” olarak görmeyi reddeden iddiası da tam olarak bu bedensel ve etik zemine yaslanmaktadır.

4. Auteur Kuramı ve Algoritmik Otorite

Üçüncü teorik zemin sinemada auteur kuramına dayanmaktadır. Sinemada auteur kuramı, 1950’lerde Cahiers du Cinéma çevresinde doğmuş; özellikle François Truffaut’nun yönetmeni filmin yaratıcı merkezi olarak konumlandıran yaklaşımı ve Andrew Sarris’in bu tartışmayı Amerikan film eleştirisi içinde sistemleştirmesiyle kuramsal olarak ortaya çıkmıştır. Bu kuramsal yaklaşıma göre endüstriyel koşullara rağmen yönetmen filme kişisel bir üslup ve ayırt edilebilir imzalar atan yaratıcı bir özne konumundadır (Sarris, 1962, ss. 1–8). Yapay zekâ araçları ise metinden görüntü ve video üretme sistemleriyle auteur kavramını yeniden tartışmaya açmaktadır. Bu bağlamda ortaya atılan “algoritmik auteur” yaklaşımı, yapay zekâyı yönetmenin elindeki tarafsız ve pasif bir araç olarak değil; teknik mimarisi, eğitim verileri, platform ekonomisi ve insan kullanıcılarla kurduğu etkileşim içinde üretime yön veren insan-dışı bir fail olarak ele almaktadır (Voinea, 2025, ss. 256–257). Bununla birlikte, bu yaklaşım yapay zekâyı doğrudan “yönetmen” ilan etmek anlamına gelmez. Daha doğru bir ifadeyle, yaratıcı faillik ve yazarlık süreçleri insan, veri, yazılım mimarisi, platform mantığı ve ekonomik beklentiler arasında dağınık bir halde yer alır. Nitekim güncel yapay zekâ ve yapay zekâ sanatı tartışmaları da üretken yapay zekânın yaratıcı imkanları genişlettiğini ancak yazarlık ve faillik kavramlarını tartışmalı bir hale getirdiğini göstermektedir. Yazarlık ve yaratım süreci sanatçı, veri ve algoritmalar arasında dağınık bir halde bulunmaktadır (Bomba & De Angeli, 2025, ss. 1–2). Dolayısıyla komut mühendisliği (prompt engineering) ile yönetmenlik arasındaki fark, yalnızca kullanılan aracın değişmesinden ibaret değildir. Yönetmenlik, tarihsel, etik ve estetik risk alan kişisel bir vizyon gerektirir. Yapay zekâ sistemleri ise çoğu zaman eğitim verilerinde mevcut örüntüler, teknik parametreler ve platformların verimlilik/maliyet hesabına göre çalışır. Voinea’nın “algoritmik auteur” çerçevesinde belirttiği gibi, yapay zekâ destekli üretim süreçleri verimlilik, maliyet azaltma, riskin azaltılması ve piyasa başarısının öngörülmesi gibi ekonomik sebeplerle şekillenmektedir. Bu durumda yaratıcı üretim özgün riskten çok tahmin edilebilirlik baskısı altında kalmaktadır (Voinea, 2025, ss. 257–258). Böylece yönetmenin şahsi vizyonu ile yapay zekâ komut mühendisliği arasındaki temel ayrım ortaya çıkar; yönetmen dünyaya bakarken estetik ve etik bir pozisyon alırken yapay zekâ olasılıklar uzayı içerisinde en uygun maliyetli ve en yüksek olasılıklı çıktıyı elde etmeye çalışan bir yönlendirme sistemi olarak işler.

5. Algoritmik Önyargı ve Kusurluluk Estetiği

Dördüncü teorik zemin, yapay zekânın tarafsız olduğu görüşünü sorgulayan algoritmik önyargı çalışmaları ve dijital kusursuzluğa karşı geliştirilen kusurluluk estetiği yaklaşımlarının kesişiminde yer almaktadır. Eleştirel algoritma çalışmaları, yapay zekâ sistemlerinin tarafsız birer teknik araçlar olmadığını aksine eğitildikleri veri kümelerinde yer alan toplumsal cinsiyet, ırk, sınıf ve kültürel temsil eşitsizliklerini yeniden ürettiğini göstermektedir (Noble, 2018, ss. 1–15; O’Neil, 2016, ss. 1–31). Buolamwini ve Gebru’nun yaptığı çalışma algoritmik sistemlerde cinsiyet ve ten rengine bağlı ciddi doğruluk farkları bulunduğunu ortaya koyarak, bu sistemlerin toplumsal önyargılardan bağımsız olarak işlemediğini göstermektedir (Buolamwini & Gebru, 2018). Bu teknik-politik tartışmanın estetik karşılığını ise glitch art ve wabi-sabi düşüncelerinde görmek mümkündür. Glitch estetiği, dijital hatayı yalnızca bozulma değil, sistemin görünmez işleyişini açığa çıkaran eleştirel bir kırılma olarak ele alır. (Menkman, 2011, ss. 25–33). Wabi-sabi ise kusurun, geçiciliğin, eksikliğin ve tamamlanmamışlığın bir estetik değer taşıdığını iddia eder (Koren, 1994, ss. 7–11). Bu bağlamda yapay zekâ ile üretilmiş görüntülerin temel sorunu hatasız üretim değildir. Aksine hatayı sonradan talep edilen bir teknik ve stil efekti olarak üretmesidir. Sinemasal gerçeklik ise kusursuzlukla değil; hata, yorgunluk, tesadüf, yaşlanma ve kırılğanlığın görüntüde bıraktığı etik izlerle kurulur.

6. Yöntem

Bu araştırma, medya ekolojisi, film fenomenolojisi, felsefi, estetik ve algoritmik etik alanlarını bir araya getiren nitel bir kuramsal sentez ve eleştirel söylem analizi yaklaşımına dayanmaktadır. Çalışmanın odağında yer alan sekiz maddelik “Sinema ve Yapay Zekâ Manifestosu”, yukarıda belirtilen teorik çerçeveler doğrultusunda kuramsal çözümlemeye tabi tutulmuştur. Bu süreçte her bir manifesto maddesi, sinemanın ontolojisi, bedensel performans, yönetmenlik/yazarlık, algoritmik önyargı ve kusurluluk estetiği gibi temel tartışma alanlarıyla ilişkilendirilerek değerlendirilmiştir. Manifestoda öne sürülen iddiaların felsefi ve sinematografik geçerliliği; güncel akademik araştırmalar, bağımsız raporlar, sektörel vaka analizleri ve sendikal/politik tartışmalar üzerinden temellendirilmiştir. Çalışmada yapay zekâyı yalnızca verimliliği artıran nötr bir teknolojik araç olarak gören ana akım teknolojik determinist söylem eleştirel biçimde sorgulanmıştır. Bu teknolojik determinist söylem yerine teknolojinin insanın özneliliği, bedensel mevcudiyeti, yaratıcı emeği, estetik risk ve ahlaki tanıklığı üzerindeki dönüştürücü etkilerine odaklanan insan-merkezli ve eleştirel bir yaklaşım benimsenmiştir.

Eleştirel söylem analizi, bu çalışmada manifesto metnindeki iddiaların yalnızca ne söylediğini değil, hangi teknoloji, emek, yaratıcılık ve insan öznesi varsayımları üzerinden kurulduğunu görünür kılmak amacıyla kullanılmıştır (Wodak & Meyer, 2016, ss. 5–16). Analiz sürecinde öncelikle manifesto maddelerinde tekrar eden temel kavramlar belirlenmiştir: tanıklık, beden, veri, optimizasyon, auteur, risk, içerik, kusur ve algoritmik otorite. İkinci aşamada bu kavramlar, yapay zekâ şirketlerinin verimlilik ve demokratikleşme söylemleri, sendikal metinlerdeki rıza/emek tartışmaları ve akademik literatürdeki ontoloji, fenomenoloji ve algoritmik önyargı eksenleriyle karşılaştırılmıştır. Üçüncü aşamada ise her manifesto maddesi, hem metinsel düzeyde hem de onu mümkün kılan endüstriyel ve ideolojik bağlam içinde yorumlanmıştır. Böylece çalışma, söylemin yalnızca dilsel yapısını değil, sinema üretimindeki güç, emek, mülkiyet ve estetik değer ilişkilerini de çözümlemeye dâhil etmektedir.

7. Sinema ve Yapay Zekâ Manifestosunun Temellendirilmesi

7.1. Sinema Bir Teknoloji Değil, Bir Tanıklıktır

Manifesto İddiası: Sinema, kamera icat edildiği için doğmadı. Sinema, bir insanın başka bir insana bakma cesaretiyle doğdu. Yapay zekâ görüntü üretir. Ama tanıklık edemez. Tanıklık, bedel ister. Veri değil. Bu ifade, sinemanın teknik aygıtı indirgenmesine karşı geliştirilmiş normatif bir manifesto cümlesi olmakla birlikte, kuramsal düzeyde sinemanın tanıklık, kayıt ve etik karşılaşma boyutunu merkeze alan bir ontoloji tartışmasına işaret etmektedir.

Sinemanın salt teknolojik bir aygıtın icadına indirgenemeyeceği fikri, Stanley Cavell’in sinema ontolojisi üzerinden düşünülebilir. Cavell’e göre sinemanın temeli yalnızca mekanik bir kayıt değildir. Sinemanın temeli insan varlığının kaydedilmeye ve felsefi bir dikkatle üzerinde düşünölmeye değer bulunması yönündeki ontolojik kabulüne dayanmaktadır. Bu bakımdan sinema dünyayı sadece kopyalayan teknik bir düzeneekten ibaret değildir. Dünyanın görünür hale gelmesi ve insanın bu görüngü karşısındaki konumuna dair düşünsel bir deneyim alanıdır (Cavell, 1979, ss. 16–24). Kamera mekanik bir araç olabilir ancak kamerayı bir insanın yüzüne, acısına, sessizliğine ya da tarihsel varoluşuna yöneltme eylemi etik bir tercihtir.

Bazin’in de belirttiği üzere fotoğraf ve sinema gerçeklikle ontolojik bir bağ kurar. Fotoğrafik görüntü, nesnelerin nin ışık aracılığıyla bıraktığı iz sayesinde resim ve heykelden farklı bir statü kazanır çünkü görüntü, belirli bir anda kameranın önünde var olmuş bir gerçekliğin zamansal ve maddi izini taşır (Bazin, 2005, ss. 9–14). Bu nedenle görüntü yalnızca temsil değil, aynı zamanda “orada bulunmuş olma” hâlinin izidir. Bu iz, özellikle belgesel sinemada estetik bir mesele olmanın ötesine geçerek ahlaki bir tanıklık biçimine dönüşür. Claude Lanzmann’ın Shoah (1985) belgeseli bu bağlamda çarpıcı bir örnek sunar. Film soykırımı arşiv görüntüleri

yerine tanıkların, faillerin ve mekânların bugünkü varlığı üzerinden anlatır. Lanzmann'ın eski SS mensuplarıyla yaptığı görüşmelerde gizli kamera kullanması, yönetmenin tarihsel hakikat karşısında risk alan, bedel ödeyen ve etik sorumluluk üstlenen konumunu gösterir. Franz Suchomel ile yapılan görüşmelerin Shoah arşivinde ayrı bir tanıklık kaydı olarak korunması da bu eylemin tarihsel ve belgesel değerini ortaya koyar (Lanzmann, 1985). Lanzmann'ın eski Nazi görevlileriyle görüşebilmek için sahte kimlikler, kurmaca kurumlar ve gizli kamera düzenekleri kullanmıştır (Oltermann, 2025). Yönetmen hakikati ararken tartışmalı da olsa belirleyici bir yöntem kullanmıştır. Bu yönetmenin hakikatle kurduğu bağı göstermesi açısından önemli bir önektir. Yapay zekâ sistemleri ise bu şekilde bir olayın kaydını tutmaz.

Fiziksel bir karşılaşmanın, bedensel bir riskli seçimin ya da tarihsel bir var oluşun izi olarak işlemez. Veo, Kling, Sora, Seedance gibi sistemler var olmuş bir anı kaydetmek yerine eğitim verilerinden öğrendiği görsel örüntüleri olasılıksal olarak yeniden düzenleyerek yapay imgeler üretir. Bu sistemlerin sinema üretim süreçlerindeki karşılığı yalnızca nihai görüntü üretimiyle sınırlı değildir. Sora, metin, görüntü ve video girdilerinden kısa video üretme, mevcut görselleri canlandırma, videoyu uzatma, eksik kareleri tamamlama, remix ve blend işlemleriyle ön-görselleştirme ya da deneme kurgusu üretme alanlarında kullanılabilmektedir. OpenAI'nin (2024a, 2024b) Sora sisteminin modelin metin, görüntü ve video girdilerinden video çıktısı alabildiğini, kullanıcıların 1080p çözünürlükte kısa videolar oluşturabildiğini ve mevcut varlıkları geliştirme, remixleme ya da harmanlama işlemleri yapabildiğini belirtmektedir. Google DeepMind'ın Veo (2026) modeli ise özellikle ses, diyalog, ortam sesi, fiziksel gerçekçilik, prompt takibi ve yaratıcı kontrol özellikleriyle film yapımcıları ve hikâye anlatıcıları için ön-görselleştirme, kısa sahne denemesi ve referans görüntüden sahne üretimi gibi alanlarda konumlandırılmaktadır. Kling AI (2026) tarafında metin-görüntü-video üretimi, çoklu modal komut ayrıştırma, storyboard kontrolü, yerel ses ve kimlik tutarlılığı gibi işlevler öne çıkarılmaktadır. Runway Gen-4 (2025) ise tek bir referans görselden tutarlı karakter, mekân ve nesne sürekliliği üretmeyi, farklı sahne açıları, görsel efekt denemeleri ve üretim öncesi planlama süreçlerini desteklemeyi vaat etmektedir. Bu araçlar bu nedenle sinema üretiminde fikir geliştirme, storyboard, previsualization, konsept tasarımı, görsel efekt prototipleme ve düşük bütçeli sahne denemesi gibi alanlarda yaratıcı olanaklar sunabilir. Ancak bu kullanım, insanın yaratıcı kararını, bedensel performansı ve etik sorumluluğu ortadan kaldırmadığı ölçüde sinemasal üretimin yanında konumlanabilir. Bu nedenle yapay zekâ görüntüsü ne kadar hiper-gerçekçi olursa olsun, savaş alanında bulunmuş, bir yüzün gerçek acısıyla karşılaşmış ya da tanıklığın ahlaki bedelini üstlenmiş bir öznenin izini taşımaz. Sorun yalnızca görüntünün yapay

olması değildir, sorun tanıklığın yerine tanıklık estetiğinin geçirilmesidir. Güncel görsel bellek tartışmalarında da yapay imge üretiminin çizgisel, bedensel ve maddi iz ile köken, zaman, mekân ve beden arasındaki ilişkiyi tartışmalı hâle getirdiği ortaya konmaktadır. (Brookes, 2025, ss. 1–3). Dolayısıyla bedeni olmayan bir algoritma, tanıklığın görsel biçimini taklit edebilir fakat tanıklığın etik ağırlığını, riskini ve geri döndürülemezliğini taşıyamaz.

7.2. Yapay Zekâ Sinemanın Düşmanı Değil, Maskesidir

Manifesto İddiası: Sorun yapay zekâ değildir. Sorun, onu tarafsız bir araç gibi sunan ideolojidir. Her algoritma bir dünya görüşü taşır, bir estetik hiyerarşi kurar, bir norm dayatır. Onu tarafsız bir araç olarak görmek arkasındaki dünya görüşünü görmezden gelmektedir. Buradaki temel vurgu, yapay zekânın teknik kapasitesinden çok, bu kapasitenin hangi veri rejimleri, estetik normlar ve endüstriyel çıkar ilişkileri içinde anlam kazandığıdır.

Silikon Vadisi şirketlerinin ve teknoloji lobilerinin yapay zekâyı meşrulaştırmak için başvurduğu en yaygın söylemlerden biri, bu sistemlerin tıpkı fırça, daktilo ya da kamera gibi tarafsız araçlar olduğu iddiasıdır. Ancak güncel algoritmik önyargı çalışmaları, bu iddianın fazlasıyla sorunlu olduğunu açıkça göstermektedir. Yapay zekâ sistemleri eğitildikleri veri setleri üzerinden onları üreten toplumların tarihsel, ırksal, cinsiyetçi ve kültürel kabullerini yeniden üretir. Buolamwini ve Gebru’nun ticari yüz sınıflandırma sistemleri üzerine yaptığı çalışma, koyu tenli kadınların en yüksek hata oranına maruz kaldığını, bazı sistemlerde bu oranın %34,7’ye kadar çıktığını, açık tenli erkeklerde ise en düşük hata oranının %0,8 düzeyinde kaldığını ortaya koymuştur (Buolamwini & Gebru, 2018, ss. 77–91). Bu bulgu, algoritmik önyargının yalnızca teknik bir aksaklık değil, veri setleri ve model tasarımları içinde kurumsallaşan bir temsil sorunu olduğunu açıkça göstermektedir. Joy Buolamwini’nin kişisel deneyimi de bu iddiayı doğrulamaktadır. Buolamwini sistemin kendi yüzünü tanıması için beyaz bir maske takmak zorunda kaldığını belirtmektedir. Bu olay Coded Bias belgeselinde de öne çıkan “kodlanmış önyargı” tartışmasının simgesel örneklerinden biridir (Buolamwini, 2019; Kantayya, 2020). Burada yazılımsal bir hata yoktur, aksine algoritmik sistemin hangi yüzü norm, hangi bedeni sapma olarak gördüğünü belirleyen daha derin bir temsil hiyerarşisi vardır.

Estetik düzeyde de benzer bir sorun üretken görsel sistemlerde ortaya çıkar. DALL-E, Midjourney, Stable Diffusion ya da Flux gibi metinden-görüntüye modeller, yalnızca kullanıcı komutlarını görselleştiren nötr araçlar değildir; eğitim verilerinden devraldıkları temsil kalıpları aracılığıyla beden, cinsiyet, ırk, meslek ve güzellik hakkındaki baskın normları yeniden üretebilir. Güncel akademik çalışmalar, metinden görüntü üreten bu tür sistemlerin toplumsal

cinsiyet ve ırka yönelik kalıp yargıları yeniden ürettiğini, bazı kimlikleri ya stereotipleştirdiğini ya da pozitif bağlamlarda görünmezleştirdiğini göstermektedir (Jääskeläinen ve ark., 2025; Srinivasan ve Uchino, 2024). Yani yapay zekânın estetik çıktıları, yalnızca görsel tercihlerin değil, kültürel hiyerarşilerin de sonucudur. Bu durumu, Couldry ve Mejias'ın veri sömürgeciliği olarak adlandırdığı daha geniş bir iktidar düzleminde ele almak mümkündür. Veri sömürgeciliği, insan yaşamının, davranışlarının ve kültürel üretimlerinin kesintisiz biçimde verilere dönüştürülmesi ve ekonomik bir değer olarak bu verilere el konulması anlamına gelmektedir (Couldry & Mejias, 2018). Dolayısıyla yapay zekâ, yalnızca üretimi kolaylaştıran bir araç değildir. Hangi bedenlerin temsil edilebilir, hangi estetiklerin değerli, hangi kültürel imgelerin dolaşıma sokulabilir olduğunu belirleyen bir norm üretim mekanizmasıdır. Bu nedenle yapay zekâyı sadece araç olarak nitelemek, onun dayattığı estetik ve ahlaki normallığı görünmez kılan ideolojik bir körlüktür.

7.3. Kusursuz Görüntü Yalandır

Manifesto İddiası: Netlik arttıkça hakikat azalır. Sinema titrek kadrajda, fazla pozlanmış bir yüzde, susturulmuş bir bakışta yaşar. Yapay zekâ hatayı sevmez. Oysa insan hatadır. Hatasız sinema, mezar taşı gibidir: düzgün, soğuk ve ölü. Bu iddiadaki "hata" ifadesi, görüntünün teknik doğruluğunu değil, pürüzsüzlük, netlik ve simetri gibi estetik ölçütlerin hakikatle özdeşleştirilmesini eleştiren kavramsal bir vurgudur.

Dijital çağda çözünürlük, keskinlik, gürültüsüzlük ve simetri çoğunlukla nihai başarı ölçütleri olarak dayatılmaktadır. Oysa sinemanın poetikası ve gerçeklik hissi teknik kusursuzluktan değil insani, maddi ve rastlantısal kırılmalardan doğar. Görsel kültür çalışmalarında kusur giderilmesi gereken bir hata değil aksine estetik anlam üreten bir imkan olarak ele alınmaktadır. Wabi-sabi düşüncesi kusurlu, geçici ve tamamlanmamış olanın estetik değerini öne çıkarırken, glitch art dijital hatayı, bozulmayı ve görsel gürültüyü sistemin görünmez işleyişini açığa çıkaran eleştirel bir sanat pratiği olarak kullanılmaktadır. Menkman'ın glitch kuramında hatayı yalnızca teknik bir arıza değil, dijital sistemlerin sınırlarını görünür kılan estetik bir kırılma olarak ele alır (Menkman, 2011, ss. 25–33).

Sinema tarihinde bu tür rastlantısal kırılmalar çoğu zaman performansın gerçeklik duygusunu güçlendirmiştir. Pallero'nun *The Godfather* (Baba) (Copolla, 1972)'ın restoran sahnesine ilişkin aktardığı anekdot, sinemada teknik kusurun kimi zaman dramatik gerçeklik duygusunu güçlendirebildiğini göstermesi bakımından önemlidir (Pallero, 2024). Coppola *The Godfather* filmindeki ikonik restoran cinayeti sahnesinde, Al Pacino silahı ateşledikten sonra

kaçarken yanlışlıkla ayağıyla kameranın sehпасına çarpar ve kadrajda hafif bir sarsıntı oluşur. Normal şartlarda hatalı sayılarak yeniden çekilmesi gereken bu plan karakterin o anki adrenalinini, korkusunu ve amatörliğini o kadar gerçekçi bir şekilde yansıtır ki Coppola bu hatayı filmde tutmaya karar verir. Yapay zekâ sistemleri ise özellikle istenmediği sürece çoğu zaman bu tür rastlantısal, bedensel ve hesaba katılmamış kırılmaların olmadığı bir görsel pürüzsüzlük rejimi üretir. Bu sistemler teknik olarak hata, gren, bozulma ya da analog kusuru taklit edebilir ancak bu kusurlar çoğu zaman deneyimlenmiş bir bedensel riskin değil, sonradan talep edilmiş bir stil efektinin sonucudur. Burada sorun hatanın üretilmemesi değildir. Sorun hatanın ontolojik statüsünün değişmesidir. İnsan üretiminde hata çoğu zaman bedenin, zamanın, maddi koşulların ve rastlantının izini taşır. Yapay zekâ imgesinde kusur çoğunlukla hesaplanmış, estetize edilmiş ve kontrol altına alınmıştır. Bu nedenle kusursuz, gürültüsüz ve matematiksel olarak optimize edilmiş bir görüntü, her zaman daha güçlü bir sinemasal deneyim yaratır düşüncesi hatalıdır. Bu tür görüntüler yaşamın asimetrik, kırılmalı ve öngörülemez doğasını dışarda bıraktığı için steril, cansız ve tekensiz birer imgeden ibarettir.

7.4. Oyuncu Bir Veri Seti Değildir

Manifesto İddiası: Oyuncu değiştirilebilir bir yüz, yeniden üretilabilir bir beden ya da lisanslanabilir bir mimik değildir. Oyuncu, zamanın içinden geçen canlı bir varlıktır; yaşlanır, yorulur, korkar, susar. Yapay zekâ bu izleri simüle edebilir fakat onların bedensel ağırlığını, yaşanmışlığını ve etik riskini taşıyamaz.

Sinemada oyunculuk, yalnızca bir rolün repliklerle canlandırılması ya da senaryonun hayata geçirilmesinden ibaret değildir. Oyunculuk oyuncunun fizyolojik sınırları, psikolojik yükü, jestleri, sesi, yorgunluğu ve kinestetik duyarlılığıyla zaman-mekân içinde var olmasıdır. Sobchack'ın film fenomenolojisi, sinema deneyimini yalnızca görsel-işitsel bir uyarılanım olarak değil, seyircinin ve filmik bedenin dünyayla kurduğu bedensel, duysal ve varoluşsal bir ilişki olarak kavrar (Sobchack, 1992, ss. 3–11). Merleau-Ponty'nin beden fenomenolojisiyle birlikte düşünüldüğünde oyunculuk, zihinsel bir temsilin dışı aktarımı değil, beden, hafıza, duygu, zaman ve kırılmalılık arasında gerçekleşen geri döndürülemez bir performanstır (Merleau-Ponty, 2012, ss. 80–89). Günümüzde dijital ikiz, deepfake, ses klonlama ve dijital gençleştirme teknolojileri, oyuncunun bedensel bütünlüğünü parçalayarak yüzünü, sesini ve hareketlerini dijitalize ederek çoğaltılabilir ve lisanslanabilir veri bileşenlerine çevirebilmektedir. Bu nedenle 2023 yılında gerçekleşen SAG-AFTRA (Ekran Oyuncuları Birliği - Amerikan Televizyon ve Radyo Sanatçıları Federasyonu/Screen Actors Guild-American Federation of Television and Radio Artists) grevinin merkezindeki en önemli

tartışmalardan biri de yapay zekâ ve dijital kopya hakları olmuştur. SAG-AFTRA, stüdyoların arka plan oyuncularının yani çoğunlukla çok düşük ücretlerle figürasyon olarak çalışan oyuncuların görüntülerini tarayıp sınırlı bir ödeme karşılığında dijital suretlerini tekrar kullanma talebini mesleğin varlığına yönelik bir tehdit olarak değerlendirmiştir. AMPTP (Sinema ve Televizyon Yapımcıları Birliği/Alliance of Motion Picture and Television Producers) ise bu yorumun abartılı olduğunu, önerinin yalnızca tekil yapım kapsamında kullanılacağını savunmuştur. Gerçekten AMPTP doğru söylüyor olsa bile bu tartışma bile başlı başına şunu göstermektedir: oyuncu artık yalnızca sette çalışan bir beden olarak değil, gelecekte tekrar işlenebilecek bir veri olarak da müzakere edilmektedir. SAG-AFTRA'nın 2023 TV/Theatrical sözleşmesiyle dijital kopyalar konusunda rıza ve telafi mekanizmaları içeren yeni kazanımlar elde etmesi, bu meselenin yalnızca teorik değil, doğrudan emek, mülkiyet ve kişilik haklarıyla ilgili olduğunu ortaya koymaktadır.

Bir oyuncunun yüzü, sesi ya da mimikleri yapay zekâ aracılığıyla taklit edilebilir. Hatta mikro düzeyde tonlama, bakış ve yüz ifadeleri olarak son derece ikna edici bir sentetik performans üretilir. Ancak bu taklit, oyuncunun yaşamışlığını, hücrel yaşlanmanın bedendeki ağırlığını, kameranın önünde bulunmanın kaygısını ve performansın o ana özgü riskini aynı biçimde taşıyamaz. Bu nedenle yapay zekâ destekli performans yakalama, dijital gençleştirme ve sentetik medya uygulamalarında asıl sorun yalnızca benzerlik üretimi değildir. Sorun, oyuncunun bedensel ve duygusal bütünlüğünün parçalanarak yüz, ses, jest ve hareket verilerine ayrılmasıdır. Yani oyunculuğun canlı bir varoluş olmaktan çıkarılıp yönetilebilir bir görsel veri kaynağına indirgenmesidir.

7.5. Anlatı Veriden Doğmaz, Yaradan Doğar

Manifesto İddiası: Yapay zekâ yapı kurar. Üç perdeyi bilir. Gerilimi hesaplar. Ama şunu bilemez: neyi anlatmamayı, nerede susmayı, hangi görüntünün utanç verici olduğunu. Çünkü utanç, istatistik değildir.

Yapay zekâ tabanlı büyük dil modelleri ve senaryo araçları, geniş edebî ve sinemasal veri kümeleri üzerinde eğitildikleri için üç perdeli anlatı yapısı, tür formülleri, karakter arketipleri ve dramatik gerilim gibi yerleşik anlatı kalıplarını oldukça hakimdir. Bu sistemler, olay örgüsü kurma, anlatı sürekliliği sağlama ve belirli tür beklentilerine uygun metin üretme bakımından dikkat çekici bir başarıyla üretim yapabilir. Ancak bu onların insanla aynı düzeyde bir derinlikli hikâye anlatıcılığı gerçekleştirdiği anlamına gelmez. Beguş'un insan ve bütük dil modelleri bu anlamda karşılaştırdığı bir çalışma gerçekleştirmiştir. Beguş çalışmada GPT-4'ün

bazı anlatı alanlarında daha gelişmiş ve yer yer daha ilerici temsiller üretebildiği sonucuna varmıştır. Ancak buna karşın büyük dil modellerinin çoğunlukla daha dar bir imgesel çerçeveye ve insan yazımına kıyasla daha az renkli/oyuncu bir retorik barındırdığını belirtmektedir. (Beguş, 2024). Benzer biçimde yapay zekâ destekli senaryo üretimine ilişkin güncel çalışmalar da bu sistemlerin tutarlı ve yapılandırılmış kısa senaryolar üretebildiğini, ancak uzun anlatılarda duygusal derinlik, karmaşık karakter gelişimi ve anlatı yoğunluğu bakımından hala sınırlılıklar taşıdığını göstermektedir (Xu, 2026). Bu nedenle hikâye anlatıcılığını sıradan bir metin üretiminden ayıran şey, yalnızca dramatik yapının matematiksel olarak kurulmasından ibaret değildir. Sanatsal anlatı; empati, ahlaki derinlik, travma, kayıp, utanç, pişmanlık ve insan olmanın sınırlarına ilişkin yaşanmışlık duygusuyla derinden ilişkilidir.

Utanç ve suçluluk, yalnızca dilsel olarak ifade edilen temalar değil; beden, kültür, toplumsal konum ve öznenin kendi sınırlarıyla karşılaşmasının bir sonucudur. Lacancı (1998) bir çerçeveden bakıldığında yapay zekâ, dilsel ve sembolik düzen içinde işlem yapabilir fakat bilinçdışı, arzu, eksiklik ve gerçek ile insan öznesinin kurduğu travmatik ilişkiye sahip değildir. Başka bir ifadeyle, yapay zekâ insan deneyimini temsil eden metinler üretebilir fakat ölüm, yaralanma, utanç ya da pişmanlık gibi deneyimleri yaşamaz. Bu ayrım sinema açısından belirleyicidir. Bir yapay zekâ, hangi sahnenin dramatik olarak etkili olabileceğini hesaplayabilir fakat neyi göstermenin etik bir ihlal olacağını, nerede susmanın konuşmaktan daha güçlü olacağını ya da karanlık bir ekranın görüntüden daha ağır bir anlam taşıyabileceğini hissedemez. İnsanlık istatistiksel bir olasılık dağılımı değildir. Bu yüzden yapay zekânın ürettiği kusursuz senaryolar, biçimsel olarak tutarlı ve tür kodlarına uygun görünse de, çoğu zaman duygusal çekirdekten, empatik incelikten ve insan olmanın yaralarıyla kurulan ahlaki gerilimden yoksun kalma riski taşır.

7.6. Yönetmen Prompt Yazarı Değildir

Manifesto İddiası: Yönetmen seçim yapar, vazgeçer, yanılır. Prompt yazarı sonuç ister. Yönetmen ise risk alır. Risk yoksa sanat yoktur. Optimizasyon sanatı öldürür. Risk ve optimizasyon karşıtlığı burada yönetmenliğin yalnızca çıktı elde etme değil, belirsizlik, maddi direnç ve etik sorumlulukla çalışma pratiği olduğu düşüncesine dayanmaktadır.

Üretken yapay zekânın film üretim süreçlerine entegrasyonu, algoritmik auteur olarak adlandırılabilir yeni bir yazarlık yanılsaması yaratmaktadır. Bu yanılsama, yapay zekâ araçlarını kullanan kişinin, yalnızca komut girerek doğrudan yönetmen konumuna geçtiği varsayımına dayanır. Oysa klasik auteur kuramında yönetmenlik daha farklı işler. Yönetmenlik yalnızca imge tasarlama ve seçme faaliyeti değildir. Yönetmenin kişisel üslubu vardır. Tematik

ve estetik tercihlerini, dünyaya ve filme bakışını belirleyen endüstriyel ve kimi zaman bütçesel sınırlar vardır. Oyuncu psikolojisi, ışık değişkenliği ve üretim sürecinde yaşanan ortak emeğin kaotik doğası gibi değişkenler yönetmenin elinden geçerek filme kazınır. Bu anlamda yönetmenlik, yalnızca kontrol etme değil, dirençle çalışma sanatıdır. Komut mühendisliği, çoğu zaman sanatsal risk alma sürecinden çok, algoritmanın olasılıksal çıktılarını dilsel müdahaleler yoluyla yönlendirme ve hedeflenen görsele ulaşma şeklinde işler. Elbette bu süreç yaratıcılık içermektedir ancak yönetmenlik ile aynı ontolojik düzlemde değildir. Yönetmen, setteki maddi dünya ile çatışır, komut mühendisi ise çoğu zaman modelin veri uzayı içinde en uygun çıktıyı alabilmek için çalışır. Aradaki fark budur. Biri dünyayla boğuşur, diğeri sistemin olasılıklarını optimize eder. Yapay zekânın verdiği çok düşük bütçe ile sınırsız özgürlük bu değişkenleri ve dolayısıyla yönetmenin gerçek bir birey olarak ontolojik varlığını dışarda bırakır.

Bu dönüşüm yalnızca üretim estetiğiyle sınırlı değildir. Karar alma süreçleri de bu dönüşümden etkilenmektedir. Cinelytic, film endüstrisinde yeşil ışık, satın alma ve dağıtım kararlarında kullanılmak üzere veri analitiği ve tahmine dayalı bir yapay zekâ modeli sunduğunu belirtmektedir. Bu platform film değer zinciri boyunca kritik kararları hızlı ve tutarlı biçimde almak için kullanıcıyı bilgilendiren bir sistemdir, yani olasılıkları hesaplayan bir sistemdir (Cinelytic, 2026). ScriptBook (2026) ise senaryoyu girdi olarak alıp ticari ve eleştirel başarıyı öngörmeye çalışan, makine öğrenimi ve doğal dil işleme tabanlı bir karar destek sistemidir. Bu tür sistemlerin varlığı, sinemada riskin, sezginin ve belirsizliğin giderek veri temelli tahmin mekanizmalarıyla yönetilmeye çalışıldığını göstermektedir.

Sorun, yapay zekânın yaratıcı süreçlerde kullanılması değildir. Sorun, yaratıcı kararların giderek öngörülebilirlik, maliyet azaltma, verimlilik ve piyasa başarısı ölçütlerine göre biçimlenmesidir. Voinea'nın (2025) algoritmik auteur tartışması da yapay zekânın görsel-işitsel medya ekosistemini yalnızca üretim düzeyinde değil, kültürel anlam, ekonomik model ve düzenleyici kontrol mekanizmalarını da yeniden yapılandırıldığını vurgular. Bu durumda yönetmen, vizyoner bir sanatçı olmaktan çıkıp yapay zekâ çıktıları arasında seçim yapan, onları ayıklayan ve optimize eden bir küratör/denetleyici konumuna gelmektedir.

Sinemayı sanat yapan unsurlardan birisi yönetmenin yanılma payı, maddi dünyanın direnci ve setteki beklenmedik karşılaşmalarla kurduğu yaratıcı çatışmadır. Algoritmik optimizasyon bu çatışmayı azaltırken, ticari riski yüksek, aykırı, kusurlu ya da henüz tanınmayan anlatı biçimlerini de törpüleme eğilimi taşır. Bu nedenle başarılı olması muhtemel

olanı sürekli yeniden üreten bir sistem, sinemayı genişletmekten çok daraltabilir. Yönetmenlik risk almaktır, risk yoksa geriye yalnızca iyi düzenlenmiş içerik kalır, sinema yok olur.

7.7. Bu Bir Nostalji Metni Değildir

Manifesto İddiası: Mum ışığına dönmek istenmiyor. Teknoloji reddedilmiyor. Söylenen şudur; yapay zekâ sinemaya hizmet edecekse, insanın yerine değil, yanına geçecek. Aksi hâlde bu sinema değil, içerik üretimidir.

Burada dile getirilen argümanlar, makineye karşı kırıncı bir gericilik, teknoloji karşıtlığı ya da selüloid filme ve analog montaja duyulan romantik bir nostalji değildir. Sinema tarihi, teknolojik yeniliklerin insan yaratıcılığını genişlettiği ölçüde sanatsal olanakları da çoğalttığını göstermektedir. Dijital kameralar, CGI, kurgu yazılımları, ses tasarımı araçları ve görsel efekt teknolojileri, özellikle Jurassic Park (Spielberg, 1993) gibi örneklerde görüldüğü üzere, sinemanın imgelem kapasitesini dönüştürmüş ve daha önce görselleştirilmesi güç olan dünyaları görünür kılmıştır. Bu nedenle temel sorun teknolojinin varlığı değil, teknolojinin hangi üretim felsefesiyle kullanıldığıdır. Asıl felsefi ayrım, yapay zekânın insan yaratıcılığını güçlendiren bir yardımcı olarak mı, yoksa insan emeğini ve sanatsal özneliği ikame eden bir sistem olarak mı konumlandırıldığı noktasında ortaya çıkmaktadır (Bender, 2025).

Yapay zekâ üretim planlaması, arşiv taraması, rotoskop, ön görselleştirme, renk düzenleme süreçlerinin teknik optimizasyonu, görsel efektlerde zaman alan ara işlemler ve büyük veri analizleri gibi alanlarda insanın yanında konumlandığında yaratıcı sürecin önündeki teknik engelleri azaltabilir. Bu tür bir kullanım, sinemanın özünü ortadan kaldırmak yerine, yönetmenin ve yaratıcı ekibin ifade olanaklarını genişletebilir. Ancak hikâye kurma, yönetmenlik vizyonu geliştirme, oyuncu performansını biçimlendirme, duygusal aktarımı örgütleme ve karakterin iç dünyasını sinemasal dile dönüştürme gibi çekirdek sanatsal eylemlerin yapay zekâyı devredilmesi farklı sonuçlar doğurur. Bu durumda sinema, insan deneyimini taşıyan bir kültür formu olmaktan çıkarak platform kapitalizmi için optimize edilmiş, hızlı tüketilebilir ve sürekli yenilenebilir bir içerik akışına dönüşme riskiyle karşı karşıya kalır. İçerik tüketilmek, akışta kaybolmak ve yerini bir sonrakine bırakmak üzere tasarlanır. Sinema ise durdurmak, rahatsız etmek, düşündürmek ve hafızada iz bırakmak için vardır. Bu noktada “içerik” ile “sinema” arasındaki ayrım yalnızca estetik bir beğeni ayrımı olarak değil, kültürel endüstrilerin üretim mantığı açısından da düşünülmelidir. İçerik, platform ekonomisi içinde ölçülebilir izlenme süresi, etkileşim oranı, algoritmik dolaşım, dikkat tutma kapasitesi ve sürekli yenilenebilirlik üzerinden değer kazanır. Sinema ise yalnızca dolaşıma sokulan bir görsel-işitsel ürün değil, yaratıcı emek, tarihsel bağlam, estetik biçim, etik tanıklık

ve kültürel hafıza üreten bir sanat pratiğidir. Hesmondhalgh'ın (2019) kültürel endüstriler tartışması, sembolik yaratıcılığın endüstriyel üretim koşulları içinde nasıl biçimlendiğini gösterirken, Nieborg ve Poell'in (2018) platformlaşma yaklaşımı, kültürel üretimin giderek platform altyapıları, veri akışları ve metrik odaklı görünürlük rejimleri tarafından yönlendirildiğini ortaya koymaktadır. Bu nedenle yapay zekâ çağında sinema ile içerik arasındaki temel ayrım, görüntünün yapay ya da gerçek oluşundan çok, üretimin hangi değer rejimine hizmet ettiğiyle ilgilidir: sinemasal ifade mi, yoksa platform için optimize edilmiş tüketilebilirlik mi?

7.8. Sinema Bittiğinde Geriye İçerik Kalır

Manifesto İddiası: Eğer bir gün filmler daha hızlı, daha ucuz, daha parlak ve daha kusursuz üretilecek ama daha az acıtacak, daha az rahatsız edecek ve insanda daha az iz bırakacaksa, o gün sinema bitmiş demektir. Geriye yalnızca platformlar için düzenlenmiş, algoritmalar için cilalanmış, hızla tüketilip unutulacak içerikler kalır. Bu ifadede "içerik" kavramı, sinemasal değeri tümüyle dışlayan basit bir küçümseme ifadesi olarak değil, platform ekonomisinin hız, ölçülebilirlik ve algoritmik dolaşım mantığını tanımlayan analitik bir kategori olarak kullanılmaktadır.

Üretken yapay zekânın teknoloji şirketleri tarafından dolaşıma sokulan en güçlü vaatlerinden biri, üretimi demokratikleştirme söylemi altında hızı, ucuzluğu ve endüstriyel verimliliği yaratıcı üretimin başlıca ölçütleriymiş gibi hâline getirmesidir. McKinsey gibi danışmanlık şirketlerinin raporları, yapay zekânın önümüzdeki yıllarda film ve televizyon üretim süreçlerinde maliyetleri düşürme, süreleri kısaltma ve prodüksiyon akışlarını yeniden düzenleme potansiyeline dikkat çekmektedir (Brodherson vd., 2025). Ancak bu verimlilik vaadi yaratıcı değerin giderek algoritmik beklentilere, tahmin edilebilir izleyici davranışlarına ve piyasa odaklı optimizasyon mantığına tabi kılınması riskini de beraberinde getirmektedir (Voinea, 2025). Böyle bir durumda sanat, insan deneyiminin çatışmalı, kırılmalı ve öngörülemez alanı olmaktan çıkarak tüketici arz-talep eğrisine göre biçimlenen bir içerik üretim rejimine dönüşebilir. Bu durumda bu içeriklerin sanat eseri olarak tanımlanması tartışmaya açılacaktır.

Daha hızlı ve daha ucuz üretim, makine öğreniminin pürüzsüzleştirici estetiğiyle teknik açıdan daha iyi görünen imgeler üretebilir; daha keskin, daha temiz, daha simetrik, daha yüksek çözünürlüklü ve daha az hatalı görüntüler. Fakat sinemanın temel işlevi yalnızca görsel kusursuzluk üretmek değildir. Sinema, izleyiciyi rahatsız etme, ideolojik konfor alanını sarsma, ana akım söylemlere direnme ve toplumsal hafızada kalıcı bir iz bırakma gücüyle sanat hâline

gelir. Deleuze'ün zaman-imge kavramında tartıştığı üzere sinema, eylem-imgenin alışılmış motor-duyusal düzenini kırdığı, izleyiciyi hazır anlamlardan uzaklaştırıp düşünmeye zorladığı anda gerçek yaratıcı gücüne ulaşır (Deleuze, 1989). Bu nedenle sinemanın değeri, yalnızca ne kadar hızlı üretildiğinde ya da ne kadar kusursuz görüldüğünde değil, izleyicide nasıl bir düşünsel, duygusal ve etik kırılma yarattığında aranmalıdır. Bu bağlamda yapay zekâ destekli üretimin asıl tehlikesi, teknolojinin kendisinden çok, riskin ve rahatsızlığın sistematik biçimde azaltılmasıdır. Ahlaki güvenlik filtrelerinden, kullanıcı beğeni eşiklerinden, platform ölçümlerinden ve ticari başarı tahminlerinden süzülerek üretilen risksiz imgeler, sinemanın sarsıcı gücünü zayıflatır. Alexandre Astruc'ün caméra-stylo kavramıyla ifade ettiği kişisel sinemasal yazı düşüncesi, yönetmenin dünyayla kurduğu özgül ilişkiye, kişisel ifade biçimine ve yaratıcı riskine dayanır (Astruc, 2013/1948). Buna karşılık algoritmik olarak optimize edilmiş üretim, yönetmenin kişisel izini ve sinemanın rahatsız edici gücünü törpülediğinde, geriye teknik olarak parlak fakat duygusal olarak etkisiz imgeler kalır. İnsan ruhunu sarsamayan, yalnızca sentetik bir konfor alanı yaratan bu algoritmik kusursuzluk, sinemanın ontolojik imkânını değilse bile, onun sanat olarak taşıdığı tarihsel ve etik ağırlığı ciddi biçimde aşındırır.

8. Sonuç

Bu çalışmada ortaya konulduğu üzere, üretken yapay zekânın sinematik üretim alanındaki hızlı yayılımı yalnızca endüstriyel iş gücü, telif hakkı ya da teknik verimlilik meselesi olarak değerlendirilemez. Bu dönüşüm, insanın kendi imgesini, estetik ölçütlerini, hakikatle kurduğu ilişkiyi ve varoluşsal hafızasını giderek makinesel üretim sistemlerine devretmesiyle ilgili daha derin bir sorun yarmaktadır. Bu nedenle çalışmada savunulan sekiz maddelik manifesto, yapay zekânın sinema endüstrisinde yarattığı verimlilik vaadine, maliyet fetişizmine ve pürüzsüz estetik dayatmasına karşı geliştirilmiş felsefi ve estetik bir itiraz olarak okunmalıdır. Manifesto, insanın kusurunu, ahlaki utancını, fiziksel yorgunluğunu, bedensel kırılganlığını ve kameranın ardında “oradaydım” diyebilme cesaretini sinemanın merkezine yeniden çağırılmaktadır. Bu açıdan yapay zekâ çağında sinemanın ontolojik statüsü tümüyle ortadan kalkmamakta ancak kayıt, iz, tanıklık ve gerçeklikle temas üzerine kurulu klasik dayanakları sentetik üretim karşısında yeniden müzakere edilmelidir. Sinema artık yalnızca kameranın önünde var olmuş dünyanın kaydı olarak değil, kayıt, sentez, veri, simülasyon ve bedensel performans arasındaki gerilimli ilişkinin kurduğu melez bir alan olarak düşünülmelidir. Bu melezleşme, Bazin'in dizinsel tanıklık fikrini hükümsüz kılmaz, aksine onun hangi üretim koşullarında hâlâ etik ve estetik bir değer taşıyabileceğini daha önemli bir

soru hâline getirir. Yapay zekâ görüntüsü sinemanın ontolojisini bitiren basit bir dış unsur değil, sinemanın insan izi, gerçeklik, emek ve tanıklıkla kurduğu tarihsel bağları yeniden düşünmeye zorlayan bir kırılma noktasıdır.

Film yapım süreçlerinin otonom algoritmik sistemler tarafından giderek daha fazla belirlenmesi, algoritmik auteur yanılması aracılığıyla yönetmenin yaratıcı vizyonunu istatistiksel komut mühendisliğine, oyuncunun yaşayan ve kırılğan bedenini dijital bir veri dosyasına, senaryonun travmatik ve yaşanmışlık taşıyan kökenini ise güvenli, öngörülebilir ve optimize edilmiş bir veri havuzuna indirgeme riski taşımaktadır. Oysa bu çalışmada değinilen kuramsal ve felsefi tartışmaların gösterdiği gibi, insanlık durumu bütünüyle optimize edilemez. Acı, utanç, empati, rastlantı, hata ve bedensel mevcudiyet yalnızca temsil edilebilir şeyler değildir, sinemanın etik ve estetik ağırlığını kuran yaşama dair izlerdir. Bu nedenle temel mesele, yapay zekânın sinemada kullanılıp kullanılmaması değildir. Asıl mesele, yapay zekânın insan yaratıcılığının yanında mı konumlanacağı, yoksa onun yerine geçerek sinemayı yalnızca hızlı üretilen, hızla tüketilen, algoritmik olarak tatmin edici fakat ontolojik olarak boş bir içerik rejimine mi dönüştüreceğidir. Eğer teknolojik ilerleme, hikâye anlatıcılığını riskten, kusurdan, bedenden ve ahlaki tanıklıktan arındırılmış bir üretim modeline sıkıştırırsa, sinema kendi tarihsel ve sanatsal anlamını yitirme tehlikesiyle karşı karşıya kalacaktır. Fenomenoloji, auteur kuramı, algoritmik önyargı ve kusurluluk estetiği bu noktada aynı kavramsal düğümde birleşmektedir. Fenomenolojik açıdan bedensel mevcudiyet, sinemasal deneyimin yalnızca görsel değil, duyusal ve varoluşsal bir karşılaşma olduğunu gösterir. Auteur kuramı, bu karşılaşmanın kişisel vizyon, estetik tercih ve yaratıcı risk tarafından biçimlendiğini hatırlatır. Algoritmik önyargı tartışmaları, yapay zekâ üretiminin tarafsız bir teknik süreç değil, veri setlerinde ve model mimarilerinde biriken toplumsal normların yeniden üretimi olduğunu ortaya koyar. Kusurluluk estetiği ise hata, rastlantı, kırılğanlık ve tamamlanmamışlığın sinemasal hakikat duygusundaki kurucu rolünü görünür kılar. Bu dört eksen birlikte düşünüldüğünde, sinemayı salt görüntü üretiminden ayıran şeyin teknik çıktı değil, beden, risk, temsil adaleti ve kusurun etik-estetik anlamı olduğu görülür.

İnsan izini savunmak, teknolojiye düşman olmak değildir. Aksine, teknolojinin sanat üzerindeki etkisini kör bir ilerleme anlatısına teslim etmeden düşündürmektir. Sinemayı savunmak; öngörülemezliği, hatayı, bedensel kırılğanlığı, ideolojik normları sarsma gücünü ve makinenin simüle edebilse bile taşıyamayacağı o derin insani yarayı savunmak demektir. Çünkü sinema yalnızca görüntü üretmez, insanın dünyada bıraktığı izi taşır. Yapay zekâ bu izi taklit edebilir, fakat onun bedelini ödeyemez. Bu nedenle insan izini savunan manifesto, geleceğin sinema

üretim pratikleri için yapay zekâsız bir dünya önermemekte, yapay zekânın rıza, şeffaflık, yaratıcı emek hakkı, temsil adaleti ve insan denetimi ilkeleriyle sınırlandırıldığı etik-politik bir üretim modeli önermektedir. Yapay zekâ, ön-görselleştirme, arşiv tarama, teknik optimizasyon, görsel efekt prototipleme, erişilebilir üretim olanakları ve yeni melez estetik biçimlerin geliştirilmesi bakımından sinemanın ifade alanını genişletebilir. Ancak bu genişleme, oyuncunun bedeni veri dosyasına, yönetmenin vizyonu komut optimizasyonuna, anlatının etik gerilimi ise izleyici davranışlarına göre hesaplanan içerik formüllerine indirgenmediği sürece anlamlıdır. Geleceğin sineması, insan ile algoritma arasındaki işbirliğini bütünüyle reddetmek zorunda değildir fakat bu işbirliği son yaratıcı sorumluluğun, etik kararın ve estetik riskin insanda kaldığı bir üretim rejimi içinde kurulmalıdır. Aksi hâlde yapay zekâ sinemaya yeni biçimler kazandırmak yerine, sinemanın insanla kurduğu tarihsel, bedensel ve ahlaki bağı yalnızca simüle eden pürüzsüz bir içerik makinesine dönüşecektir.

Kaynakça

- Astruc, A. (2013). The birth of a new avant-garde: La caméra-stylo, In T. Corrigan, P. White, & M. Mazaj (Eds.), *Critical visions in film theory: Classic and contemporary readings* (pp. 603–608). Bedford/St. Martin's (Original work published 1948). <https://doi.org/10.1525/9780520957411-170>
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation* (S. F. Glaser, Trans.). University of Michigan Press (Original work published 1981).
- Bazin, A. (2005). The ontology of the photographic image, In *What is cinema? Volume I* (H. Gray, Trans., pp. 9–16). University of California Press (Original work published 1945). <https://doi.org/10.1525/9780520931251-004>
- Beguš, N. (2025). Experimental narratives: A comparison of human crowdsourced storytelling and AI storytelling. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11, Article 1392. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-03868-8>
- Bender, S. (2025). Generative-AI, the media industries, and the disappearance of human creative labour. *Media Practice and Education*, 26(2), 200–217. <https://doi.org/10.1080/25741136.2024.2355597>
- Bomba, F., & De Angeli, A. (2025). Agency and authorship in AI art: Transformational practices for epistemic troubles. *International Journal of Human-Computer Studies*, 205, Article 103652. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2025.103652>
- Brodherson, M., Wrubel, A., & Vickers, J. (2025, November 19). *How AI could reinvent film and TV production*. McKinsey & Company. <https://www.mckinsey.com/capabilities/tech-and-ai/our-insights/tech-forward/how-ai-could-reinvent-film-and-tv-production>

- Brookes, G. (2025). Truth claims and trace: The autographic witness in the algorithm. *Memory, Mind & Media*, 4, Article e21. <https://doi.org/10.1017/mem.2025.15>
- Buolamwini, J. (2019, February 7). Artificial intelligence has a problem with gender and racial bias. Here's how to solve it. *Time*. <https://time.com/5520558/artificial-intelligence-racial-gender-bias/>
- Buolamwini, J., & Gebru, T. (2018). Gender shades: Intersectional accuracy disparities in commercial gender classification. *Proceedings of Machine Learning Research*, 81, 77–91. <https://proceedings.mlr.press/v81/buolamini18a.html>
- Cavell, S. (1979). *The world viewed: Reflections on the ontology of film* (Enlarged ed.). Harvard University Press.
- Cinelytic. (2026). *Built for a better film business*. <https://www.cinelytic.com/>
- Cinelytic. (2026). *Platform*. <https://www.cinelytic.com/platform/>
- Couldry, N., & Mejias, U. A. (2018). Data colonialism: Rethinking big data's relation to the contemporary subject. *Television & New Media*, 20(4), 336–349. <https://doi.org/10.1177/1527476418796632>
- Deleuze, G. (1989). *Cinema 2: The time-image* (H. Tomlinson & R. Galeta, Trans.). University of Minnesota Press (Original work published 1985).
- Google DeepMind. (2026). *Veo*. <https://deepmind.google/models/veo/>
- Google DeepMind. (2026). *How to create effective prompts with Veo 3*. <https://deepmind.google/models/veo/prompt-guide/>
- Hesmondhalgh, D. (2019). *The cultural industries* (4th ed.). Sage.
- Jääskeläinen, P., Sharma, N. K., Pallett, H., & Åsberg, C. (2025). Intersectional analysis of visual generative AI: The case of stable diffusion. *AI & Society*, 40(6), 4341–4362. <https://doi.org/10.1007/s00146-025-02207-y>
- Kantayya, S. (Director). (2020). *Coded bias* [Film]. 7th Empire Media.
- Karras, T., Laine, S., & Aila, T. (2019). A style-based generator architecture for generative adversarial networks. In *Proceedings of the IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition* (pp. 4401–4410). IEEE. <https://doi.org/10.1109/CVPR.2019.00453>
- Kling AI. (2026). *Kling VIDEO 3.0 omni model user guide*. <https://kling.ai/quickstart/klingai-video-3-omni-model-user-guide>
- Koren, L. (1994). *Wabi-sabi for artists, designers, poets & philosophers*. Stone Bridge Press.

- Lacan, J. (1998). *The four fundamental concepts of psycho-analysis* (A. Sheridan, Trans.). W. W. Norton.
- Lanzmann, C. (Director). (1985). *Shoah* [Film]. Les Films Aleph.
- Menkman, R. (2011). *The glitch moment(um)*. Institute of Network Cultures.
https://networkcultures.org/_uploads/NN%234_RosaMenkman.pdf
- Merleau-Ponty, M. (2012). *Phenomenology of perception* (D. A. Landes, Trans.). Routledge. (Original work published 1945).
- Nieborg, D. B., & Poell, T. (2018). The platformization of cultural production: Theorizing the contingent cultural commodity. *New Media & Society*, 20(11), 4275–4292.
<https://doi.org/10.1177/1461444818769694>
- Noble, S. U. (2018). *Algorithms of oppression: How search engines reinforce racism*. New York University Press. [suspicious link removed]
- O’Neil, C. (2016). *Weapons of math destruction: How big data increases inequality and threatens democracy*. Crown.
- Oltermann, P. (2025, February 18). ‘The most important thing was getting to the truth’: How Claude Lanzmann broke all the rules to create Shoah. *The Guardian*.
<https://www.theguardian.com/film/2025/feb/18/the-most-important-thing-was-getting-to-the-truth-how-claude-lanzmann-broke-all-the-rules-to-create-shoah>
- OpenAI. (2024a, December 9). *Sora is here*. <https://openai.com/index/sora-is-here/>
- OpenAI. (2024b, December 9). *Sora system card*. <https://openai.com/index/sora-system-card/>
- Pallero, J. (2024, June 27). *To err is human: Ideals of perfection in the age of artificial intelligence*. Medium. <https://medium.com/@javierpallero/to-err-is-human-ideals-of-perfection-in-the-age-of-artificial-intelligence-4836a3f1da9b>
- Runway. (2025). *Runway Gen-4: AI video generation with world consistency*.
<https://runwayml.com/research/introducing-runway-gen-4>
- SAG-AFTRA. (2023a, July 17). *We’re fighting for the survival of our profession*.
<https://www.sagaftra.org/were-fighting-survival-our-profession>
- SAG-AFTRA. (2023b). *Digital replicas*.
https://www.sagaftra.org/sites/default/files/sa_documents/DigitalReplicas.pdf
- SAG-AFTRA. (2023c). *TV/Theatrical Contracts 2023*. <https://www.sagaftra.org/contracts-industry-resources/contracts/2023-tvtheatrical-contracts>
- Sarris, A. (1962). Notes on the auteur theory in 1962. *Film Culture*, 27, 1–8.
- ScriptBook. (2026). *Hard science. Better content*. <https://www.scriptbook.io/>

- Sobchack, V. (1992). *The address of the eye: A phenomenology of film experience*. Princeton University Press.
- Sobchack, V. (2004). *Carnal thoughts: Embodiment and moving image culture*. University of California Press.
- Srinivasan, R., & Uchino, K. (2021). Biases in generative art: A causal look from the lens of art history. In *Proceedings of the 2021 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency* (pp. 41–51). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3442188.3445869>
- Sui, Z., & Wang, S. (2025). Dogme 25: Media primitivism and new auteurism in the age of artificial intelligence. *Frontiers in Communication*, 10, Article 1659731. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2025.1659731>
- United States Holocaust Memorial Museum. (n.d.). *Franz Suchomel. Claude Lanzmann Shoah Collection*. <https://collections.ushmm.org/search/catalog/irn1004727>
- Voinea, D. V. (2025). The algorithmic auteur: AI, cultural production, and the reconfiguration of audiovisual media. *Social Sciences and Education Research Review*, 12(1), 256–268. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15804554>
- Wasielewski, A. (2024). Unnatural images: On AI-generated photographs. *Critical Inquiry*, 51(1), 1–29. <https://doi.org/10.1086/731729>
- Wodak, R., & Meyer, M. (2016). Critical discourse studies: History, agenda, theory, and methodology, In R. Wodak & M. Meyer (Eds.), *Methods of critical discourse studies* (3rd ed., pp. 1–22). Sage.
- Xu, Z., & Xie, B. (2026). The application of artificial intelligence in film and television script creation. *Discover Artificial Intelligence*, 6, Article 78. <https://doi.org/10.1007/s44163-025-00741-x>