

**T.C.
GALATASARAY ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO TELEVİZYON SİNEMA ANABİLİM DALI**

**KODLARDAN KADRAJLARA: TÜRKİYE’DEKİ
SİNEMASAL ÜRETİMLERDE YAPAY ZEKA**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Eylül Ezgi TÜRKER

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Ayşe TOY PAR

HAZİRAN -2025

**T.C.
GALATASARAY ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO TELEVİZYON SİNEMA ANABİLİM DALI**

**KODLARDAN KADRAJLARA: TÜRKİYE’DEKİ
SİNEMASAL ÜRETİMLERDE YAPAY ZEKA**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Eylül Ezgi TÜRKER

**Tez savunma jürisi: Doç. Dr. Ayşe TOY PAR (Tez Danışmanı)
Doç. Dr. Ece VİTRİNEL
Doç. Dr. Özge ÖZYILMAZ YILDIZCAN**

HAZİRAN -2025

ÖNSÖZ

Sinema'nın tozuna bulaşan herkes bilir ki; sinema, kan, ter, emek demektir. Bir filmin sonunu getirmek ilmek ilmek işlenen hikâyenin en tatmin edici anıdır. Yönetmenin paydos sesi duyulur, kameralar kapatılır ve hayat akmaya devam eder. 2017 yılında Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi'nde akademik yolculuğuma başladığımda bu yolculuğun Galatasaray Üniversitesi ile devam edeceğini biliyordum. Bugün ise tez metnini oluşturmuş olmanın gururunu, filminin paydosunu vermiş bir yönetmen edasıyla yaşıyorum.

Tez sürecinde yolumu aydınlatan danışmanım Doç. Dr. Ayşe Toy Par'a; başta Uğur İçbak, Prof. Dr. Simber Rana Atay, Dr. Öğr. Üyesi Kusay Tatlı, Feyzi Tuna, Orhan Ağaoğlu, Güलगül Altıntaş ve Behice Özden olmak üzere bu yolda rehberlik eden tüm hocalarıma; setlerde, filmlerde, festivallerde ve tez görüşmelerinde yollarımızın kesiştiği tüm sinemacı dostlarıma; Mustafa Türker, Fatma Türker ve Refiye Demir'e destekleriyle yanımda oldukları için teşekkürlerimi sunarım. Sinemanın hayata eşdeğer olduğunu yaşamıyla kanıtlayan Ali Duygu Sağıroğlu'nu derin bir saygı ve özlemle anarken bizi ortak paydada asırlık farklarla buluşturan hayata da tüm kalbimle teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	i
İÇİNDEKİLER	ii
KISALTMALAR VE TERİMLER	iv
ŞEKİL LİSTESİ	v
GÖRSEL LİSTESİ.....	vi
ÖZET.....	vii
RÉSUMÉ.....	viii
ABSTRACT.....	ix
GİRİŞ	1
BÖLÜM 1: TEKNOLOJİNİN SİNEMA SANATIYLA ETKİLEŞİMİ.....	4
1.1 Sinema ve İlk Teknolojik Yenilikler.....	7
1.2 Dönüm Noktası Olarak Sinema’da Ses.....	10
1.3 Sinemada Yeni Görsel Ufuklar.....	16
1.4 Televizyon Çağında Sinema	19
1.4.1 Sinemada İzleme Deneyiminin Evrimi	21
1.5 Sinemada Dijital Dönüşüm	24
1.6 Gerçekliğin Ötesinde: VR ve AR ile Yeni Deneyimler.....	29
1.7 İnsan Teknolojisi Olarak Sinema.....	34
BÖLÜM 2: YAPAY ZEKA ÇAĞINDA SİNEMA: YARATICILIK	
PARADİGMASI.....	36
2.1 Yapay Zekanın Tanımı ve Tarihsel Gelişimi.....	37
2.2 Yapay Zekanın Çalışma Prensipleri.....	38
2.3 Yapay Zekâ Yaratıcılık ve Sanat İlişkisi.....	40
2.3.1 Yapay Zekanın Sanatsal Üretimlerdeki Evrimi: İlk Denemelerden Yaratıcı Simülasyonlara.....	43
2.3.2 Dijital Halüsilasyonlar: Yapay Zekâ ve Veri Temelli Sanat.....	45
2.3.3 Sanatın Dijital Çağdaki Aurası: Yapay Zekâ ile Yeniden Üretim.....	47
2.4 Yapay Zekâ ile Sinema Algısında Değişimler.....	47
2.5 Cyberpunk Estetiği ve Yapay Zekâ.....	49
2.5.1 Cyberpunk’ın Sinemadaki Doğuşu: Blade Runner’dan Sonrası.....	49
2.6 Dijital Aktivizm ve Kodların Direnişi.....	51
2.6.1 The Matrix: Dijital Uyanış Mitolojisi.....	51
2.6.2 Siber Direnişin Temsil Biçimleri: Black Mirror ve Yeni Medya Eleştirisi.....	52
2.7 Yapay Zekâ ile Sinemanın Geleceği.....	55
BÖLÜM 3 ARAŞTIRMA: TÜRKİYE’DE SİNEMASAL ÜRETİMLERDE	
YAPAY ZEKA KULLANIMI SAHA ÇALIŞMASI.....	58
3.1 Araştırmanın Amacı.....	58
3.2 Araştırmanın Kapsamı.....	60
3.3 Araştırmanın Yöntemi.....	61
3.4 Araştırmanın Örneklemi.....	63
3.5 Mücadele Alanı.....	64
3.5.1 İktidarın Otorite Aracı.....	65
3.5.2 Dijital Aktivizm Manifestosu.....	67
3.5.3 Aura.....	69
3.5.4 Zombi Toplumu.....	71
3.6 Yapay Zekâ ile Şekillenen Sinema.....	74
3.6.1 Panoptikon.....	75
3.6.2 Ouroboros.....	76
3.6.3 Frankenstein.....	78
3.7 Sunduğu Potansiyeller.....	79

3.7.1 Sanatı Demokratikleştirme.....	81
3.7.2 Yaratıcılık.....	82
3.7.3 Bağımsızlık.....	84
3.7.4 Umut Mekanları.....	86
3.8 Saha Çalışması Bulgularının İncelenmesi ve Yorumlanması.....	89
SONUÇ	94
KAYNAKÇA	97
EK 1 GÖRÜŞMECİ KILAVUZU SORULARI.....	101



KISALTMALAR VE TERİMLER

AI:	Artificial Intelligence -Yapay Zeka
AR:	Arttırılmış Gerçeklik
CGI:	Computer Generated Imagery - Bilgisayar Üretimi Görseller
DSLR:	Digital Single-Lens Reflex - Dijital Tek Lensli Refleks
DVD:	Digital Versatile Disc
VCD:	Video Compact Disc
VFX:	Visual Effect - Görsel Efekt
VR:	Visiual Reality - Sanal Gerçeklik



ŞEKİL LİSTESİ

	Sayfa No
Şekil 1. : Araştırma Kodları.	62



GÖRSEL LİSTESİ

Sayfa No

Görsel 1.1 : Intolerance, Sessiz Film’de Hikâye Blokları.....	11
Görsel 1.2 : The Jazz Singer 1927.....	15
Görsel 1.3 : Geçen Yıl Marienbad’da, 1961.....	16
Görsel 1.4 : 400 Darbe, 1959.....	17
Görsel 1.5 : Caméflex Éclair-Coutant.....	18
Görsel 1.6 : Bir Yaz Güncesi, 1960.....	19
Görsel 1.7 : Kuyruğunu Isıran Yılan, Ourobos.....	27
Görsel 1.8 : 2001: A Space Odyssey.....	34
Görsel 2.1 : Refik Anadol, Machine Hallucillation.....	46
Görsel 2.2 : Blade Runner, 1982.....	50
Görsel 2.3 : Matrix Kodları.....	52
Görsel 2.4 : Joan Is Awful, 2023.....	53
Görsel 2.5 : Hotel Reverie, 2025.....	54

ÖZET

Üniversite	: Galatasaray Üniversitesi
Enstitü	: Sosyal Bilimler Enstitüsü
Anabilim Dalı	: Radyo Televizyon Sinema
Program	: Medya ve İletişim Çalışmaları
Tez Danışmanı	: Doç. Dr. Ayşe TOY PAR
Tez Türü ve Tarihi	: Yüksek Lisans- Haziran 2025

ÖZET**KODLARDAN KADRAJLARA: TÜRKİYE’DEKİ SINEMASAL ÜRETİMLERDE
YAPAY ZEKA****Eylül Ezgi TÜRKER**

Sinema, insanın duygu ve düşünce dünyasını yansıtmasında güçlü bir araç olarak ortaya çıkar. Teknolojik ilerlemelerle birlikte sinema hem ifade biçimlerini hem de hikâye anlatımını yeniden şekillendirmiştir. Günümüzde yapay zekâ, yalnızca yaşamın her alanına nüfuz etmekle kalmamış, aynı zamanda sanat ve yaratıcılık süreçlerine de yeni bir boyut kazandırmıştır.

Bu bağlamda, sinemanın yapay zekâ ile entegrasyonu, sinemanın geleceği ve dönüşümü üzerine önemli bir tartışma alanı yaratmıştır. Bu çalışma, sinemanın geleceğini temsil eden sinemacıların yapay zekâyâ yönelik algılarını ve bu teknolojilerin sinemaya entegrasyon sürecini anlamayı hedeflemektedir. Türkiye’deki sinemacıların gözünden bu dönüşümü saha çalışmasıyla ortaya koymaya çalışan bu değerlendirme, yapay zekâ ve sinema ilişkisinin hem sanatsal hem de teknik boyutlarına ışık tutmaktadır. Elde edilen bulgular, sinemanın geleceğine dair öngörüler sunmakla kalmayıp, bu alanda yapılacak ilerideki akademik çalışmalara da zemin oluşturmayı amaçlamaktadır.

Anahtar kelimeler : Yapay Zekâ, Dijital Dönüşüm, Sinema.

RÉSUMÉ

Université : Université Galatasaray
Institut : Institut des Sciences Sociales
Département : Radiotélévision Cinéma
Programme : Communication et sur les Médias
Directeur de recherche : Assoc. Prof. Dr. Ayşe TOY PAR
Diplôme sollicité- Date : DEA –Juin 2025

RÉSUMÉ

DES CODES AUX CADRES: L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DANS LES PRODUCTIONS CINÉMATOGRAPHIQUES EN TURQUIE

Eylül Ezgi TÜRKER

Le cinéma est un outil puissant pour refléter le monde de l'émotion et de la pensée humaine. Avec les progrès technologiques, le cinéma a remodelé les formes d'expression et de narration. Aujourd'hui, l'intelligence artificielle a non seulement influencé tous les aspects de la vie, mais elle a également ajouté une nouvelle dimension aux processus artistiques et créatifs. Dans ce contexte, l'intégration du cinéma à l'intelligence artificielle a suscité un débat important sur l'avenir et la transformation du cinéma.

La présente étude vise à comprendre les perceptions des cinéastes, qui représentent l'avenir du cinéma, à l'égard de l'intelligence artificielle et du processus d'intégration de ces technologies dans le cinéma. Cette évaluation, qui tente de mettre en évidence cette transformation à mesure des cinéastes en la Turquie à travers un travail de terrain, met en lumière les dimensions artistiques et techniques de la relation entre l'intelligence artificielle et le cinéma. Les résultats obtenus offrent non seulement des prédictions pour l'avenir du cinéma, mais visent également à constituer la base de futures études académiques dans ce domaine.

Mots-Clés : Intelligence Artificielle, Transformation Numérique, Cinéma.

ABSTRACT

University : Galatasaray University
Institute : Institute of Social Sciences
Science Programme : Radio Television Cinema
Programme : Media and Communication Studies
Management Supervisor : Assoc. Prof. Dr. Ayşe TOY PAR
Degree Awarded and Date : MA - June 2025

ABSTRACT

**FROM CODES TO FRAMES : ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN CINEMA
PRODUCTIONS IN TURKEY**

Eylül Ezgi TÜRKER

Cinema originated as a powerful tool for reflecting the world of human emotion and thought. With technological progress, cinema has reshaped both forms of expression and storytelling. Today, artificial intelligence has not only influenced every aspect of life, but has also added a new dimension to the processes of art and creativity. In this context, the integration of cinema with artificial intelligence has created an important debate on the future and transformation of cinema.

This study aims to understand the perceptions of filmmakers, who represent the future of cinema, towards artificial intelligence and the integration process of these technologies into cinema. This assessment, which attempts to reveal this transformation through fieldwork from the perspective of filmmakers in Türkiye, sheds light on both the artistic and technical dimensions of the relationship between artificial intelligence and cinema. The findings obtained not only offer predictions for the future of cinema, but also aim to form the background for future academic studies in this field.

Keywords: Artificial Intelligence, Digital Transformation, Cinema

GİRİŞ

Teknolojik gelişmelerin etkisiyle dünyanın kaçınılmaz bir değişimden geçtiği günümüzde, gündelik hayatlarımızın yanı sıra deneyimlerimiz de farklılaşmaya başladı. Sinemayı, hayatı 2 boyutlu perdeye indirgeyen bir deneyim alanı bakış açısında değerlendirirsek yanıldığımızı görebiliriz. Sinema duygu ve düşünceleri aktarma aracı olarak kitleleri etkiledi. Ve kendini 7. Sanat olarak kabul ettirmeyi başardı. Sinemanın söz konusu sürdürülebilir başarısının ardındaki en temel dayanaklardan biri zamanının ruhunu yakalayarak teknoloji ile eşgüdümlü şekillenmesidir. Başka bir deyişle, sinemanın sürdürülebilir başarısı; onun, teknik yenilikleri ve toplumsal dönüşümleri içselleştirerek kendini sürekli yeniden inşa edebilmesinde gizlidir.

Söz konusu dönüşüm sürecini daha iyi kavrayabilmek için, sinemanın yakın akrabaları olan fotoğraf ve tiyatro gibi diğer sanat formlarıyla karşılaştırılması aydınlatıcı olabilir. Fotoğraf ve sinema, ayrımına baktığımız zaman saniyede 24 kare hareketli görüntünün yanında ses ve gösterim mekanının varlığı ön plana çıkar. Benzer bir kıyaslamayı sinema ve tiyatro arasında yaparsak, mekanik görüntü ve canlı görüntü gibi ayrımlara ulaşabiliriz. Sinemanın alameti farikası kendini sürekli olarak yenileyerek gelişen teknolojilere ayak uydurması, bir nevi küllerinden sürekli olarak yeniden doğmasıdır. Sinemanın geleceği, günümüzdeki köklü değişimlerden de ayrı düşünülmemelidir. Covid19 pandemisinden sonra dünyanın yaşadığı sanal dönüşümle sanat ve insan ilişkisi kendine yeni bir araç (tool) buldu. Değişen çerçeve kalıpları ile bakış açılarımızda da büyük değişimler yaşandı. Gündelik kullanımda sıklıkla karşımıza çıkan yapay zekâ kavramı geleceğe dair görüşleri şekillendirmeye başlarken sinemayı da es geçmedi ve “Yapay zekâ sinemayı bitirecek mi?” sorunsalını önümüze koydu. Bu sorunsal ışığında, sinema kavramının da dönüşüme uğradığını görebiliriz. Sinema kavramı günümüzde, salt bir film üretim pratiğinden ziyade, görüntü aracılığıyla anlatı oluşturma sürecini merkeze alan daha geniş bir kavramsal çerçevede değerlendirilmiştir. Bu doğrultuda, araştırmada sinemanın tanımı yalnızca gösterim alanlarıyla sınırlı kalmamakta; dijitalleşme ve yapay zekâ gibi teknolojilerin etkisiyle genişleyen bir ifade biçimi olarak ele alınmaktadır. Sinemanın gerçekçi film kuramcılarına göre önemli olan gerçeği ortaya çıkarma gücüdür. Andre Bazin’in gerçekliğin çok katmanlı doğasını kamera aracılığı ile açma fikri bu bağlamda, sinema yalnızca gerçekliğin taklit edilmesi değil, aynı zamanda onun yeniden yapılandırılması ve izleyiciye farklı biçimlerde sunulması süreci olarak kavranmaktadır. Günümüzde yapay zekâ destekli görüntü üretim tekniklerinin gelişimiyle birlikte bu süreç daha da çoğulcu ve katmanlı

bir yapıya bürünmüş; sinemanın ontolojik temelleri, yeni teknolojiler aracılığıyla yeniden tartışmaya açılmıştır. Sinema artık yalnızca bir sanat formu değil, aynı zamanda teknolojiyle iç içe geçmiş kültürel bir ifade alanı olarak konumlanmaktadır. Söz konusu düşünce sinemanın ifade biçiminin geçirdiği evrimin temelini oluşturmuştur.

Araştırmanın temel amacı, yapay zekâ teknolojilerinin sinema sanatına etkisini tarihsel, kuramsal ve pratik düzeylerde inceleyerek sinema üretim süreçlerinde yaşanan dönüşümü anlamaktır. Teknolojinin sanatla kurduğu ilişkinin günümüzde ulaştığı noktayı sinema profesyonellerinin perspektifinden değerlendirmek, bu dönüşümün yaratıcı süreçler üzerindeki etkilerini anlamak açısından önemlidir. Yapay zekâ teknolojilerinin yaygınlaşması ile sinema gibi insan yaratıcılığına dayalı bir alanda, insan-makine ilişkilerinin nasıl yeniden tanımlandığı sorusu güncellik kazanmıştır. Bu bağlamda konunun seçilme nedeni, yalnızca teknik bir yenilik olarak değil, aynı zamanda estetik, etik ve sanatsal bakımdan çok yönlü bir dönüşümü gündeme taşıyor olmasıdır. Temel soruya yanıt aramaktadır: “Yapay zekâ teknolojilerinin sinemasal üretim süreçlerine entegrasyonu, sinema sanatının yaratıcı doğasını nasıl dönüştürmektedir?” Bu çerçevede tezde hem tarihsel-kuramsal analizler hem de sinema alanında aktif üretim yapan profesyonellerle gerçekleştirilen nitel saha çalışmaları bir araya getirilmiştir.

Sinemanın evrimini daha derinlemesine anlayabilmek adına, “Teknolojinin Sinema Sanatıyla Etkileşimi” başlıklı ilk bölümde yapay zekâ teknolojilerinin sinema alanına etkisini tarihsel ve kuramsal bağlamda ele alınmaktadır. Sinemanın doğuşundan itibaren teknolojiyle kurduğu dinamik ilişki göz önüne alındığında, bu bölümde öncelikle sinemanın teknik gelişmelerle eşzamanlı olarak geçirdiği dönüşümler incelenmekte, daha sonra yapay zekâ teknolojilerinin bu dönüşüme nasıl entegre olduğu tartışılmaktadır. Sinema kuramları bağlamında özellikle André Bazin, Lev Manovich, André Gaudreault gibi isimlerin düşüncelerine başvurularak, sinemanın gerçeklik, temsil, zaman ve mekân algısı gibi temel meseleleri ile yapay zekâ teknolojileri arasında nasıl bir etkileşim kurulduğu analiz edilmektedir. Ayrıca bu bölümde, yapay zekânın yalnızca teknik bir araç olarak değil, aynı zamanda estetik, etik ve anlatı düzeyinde dönüştürücü bir unsur olarak sinema üretimini nasıl yeniden biçimlendirdiği üzerinde durulmaktadır.

İkinci bölüm olan “Yapay Zekâ Çağında Sinema: Yaratıcılık Paradigması” bölümünde ise yapay zekâ teknolojilerinin sinema sanatındaki yaratıcı süreçlere etkisini kapsamlı biçimde ele almaktadır. Bu bölümde, yapay zekânın sinemasal üretim süreçlerinde üstlendiği roller, insan ve makine arasındaki yaratıcı otoritenin nasıl paylaşıldığı ve yapay zekâ destekli içerik

retiminin sinema sektrne getirdiđi dnmler incelenmektedir. Ayrıca, yapay zekânın sanat ve sinema alanındaki kullanımının tarihsel paralellikleri ve modernist ile postmodernist sanat hareketleriyle ilişkisi tartıılmakta; teknolojinin sanatın zgnlđ, retim sreleri ve etik boyutları zerindeki etkileri detaylandırılmaktadır. Bu bađlamda, sanatıların yapay zekâyı nasıl kiiselletirdikleri ve yeni grsel diller yaratma biimleri de rneklerle aıklanmaktadır.

Tezin nc blmnde, sinema alanında aktif olarak retim yapan sektrel aktrlerle gerekletirilen derinlemesine grmelere dayanan nitel bir saha alıması yer almaktadır. Bu blmde, ynetmenler, yapımılar, grnt ynetmenleri, senaristler, sinema okurken setlerde alıan đrenciler ve kurgucular gibi sinemanın mutfađında yer alan kiilerle yapılan grmeler dođrultusunda, yapay zekâ teknolojilerinin sinema retim srelerine olan etkisi aratırılmaya alıılmakta; bu teknolojilerin yaratıcı karar alma srelerinde oynadıđı rol, mesleki pratiklerde yol atıđı dnmler ve sinemanın sanatsal znesi olan insanın ilevinin nasıl yeniden tanımlandıđı ele alınmaktadır.

Bu tez, sinemanın teknolojik gelimeler dođrultusundaki tarihsel deđiimini arkasına alarak yapay zekâ sinema ilişkisini sinemacıların gznden ele almaktadır. Olduđunu dndđmz sinemadan geriye kalanları analiz ederek geleceđin sinemasına dair kaygıları ortaya koymaktadır. Bu kaygılar yalnızca ontolojik olarak geređin temsiline dayalı sinemanın sonucuyla ilgili deđil; aynı zamanda endstriyel, emek-yođun ve kolektif retim srelerinin dnmyle birlikte klasik anlatının zlmesi ve sanatsal yaratıcı znenin, karar veren bir kullanıcıya evrilmesiyle gerekleen anlatısal bir lmle de ilgilidir. Elde edilenler dođrultusunda geleceđin sinemasının resmini izmeye alımaktadır.

1. BÖLÜM: TEKNOLOJİNİN SİNEMA SANATIYLA ETKİLEŞİMİ

Sinemanın teknoloji ile ilişkisi, tarihsel bir perspektiften incelendiğinde birbirinden ayrılmaz bir bütün olarak karşımıza çıkar. André Bazin, sinema perdesini dünyaya açılan bir pencere olarak tanımlamaktadır. Bazin'e göre, kamera yalnızca gördüğünü kaydetmekle kalmaz; doğadaki sürekliliği ve bütünlüğü açığa çıkaran bir araçtır. Bu nedenle perdede görülen olaylar, perdeyle sınırlı kalmaz; perdeden taşarak gerçekliğin bir uzantısı gibi algılanır. Teknolojik gelişmeler sinemada gerçekliğin aktarımını güçlendirir ve daha inandırıcı bir gerçeklik yansımasına imkân tanır (akt. Gider Işıkman, 2019 s.152). Teknoloji sinema ilişkisi, sinemanın doğuşundan günümüze kadar sürekli bir evrim geçirmiş ve teknoloji, sinemanın hem üretim aşamalarını hem de anlatı dilini köklü bir şekilde dönüştürmüştür. Film yapım süreçleri, teknolojik gelişmeler doğrultusunda gerçekliğe dair yeni ifade alanları yaratmış; ses, özel efektler, animasyon ve sanal gerçeklik gibi unsurlar sinemanın anlatımını çeşitlendirmiştir. Sinemanın teknolojiyle kurduğu bu girift ilişki, yalnızca film yapım süreçlerini değil, aynı zamanda sinemanın kültürel, estetik ve sanatsal dokusunun da şekillenmesini sağlamıştır.

Sinema sanayi devriminin bir ürünü olarak doğumundan beri birçok değişim geçirmiştir. Sinemanın değişimini nasıl bir yaklaşımla değerlendirebiliriz sorusunu sorduğumuzda Lumière Kardeşler' in ilk film gösterimlerinden Imax'lere uzanan bu spektrumda sadece sahnelerin değil duyguların da değiştiğine tanık oluruz. Sadece insanların değil toplumun yaşadığı değişimler sinemada yer bulmuştur. Plehanov'un sanat toplumun aynasıdır dediği nokta sinemanın hareketli görüntüyü hapsedebilme özelliği ile kesişmektedir. Seyirci, sinema salonuna girdiğinde dışarıda ne varsa içeride de onu görmektedir. Bu durum Siegfried Kracauer'in sinemayı diğer sanat dallarından ayırarak konumlandırmasının temelini oluşturur. Kracauer'e göre diğer sanatlarda sanatçı, yaratı sürecinde hammaddesini dönüştürür; örneğin bir heykeltıraş mermeri yontarak ona biçim verir. Oysa sinema, gerçekliği doğrudan yansıtıyor gibi görünse de aslında onu belirli bir kurgu ve çerçeve içinde yeniden düzenleyerek sunar.. İmgeyi birebir dönüştürmese de gerçekliği yeniden kurgulayarak anlamı biçimlendiren bir sanat formudur. Sinemanın derdi yıllardır gerçeklik ve bu gerçekliği ortaya koyabilmek olmuştur. Yönetmenin hammaddesi gerçekliktir ve yönetmen elindeki malzemelerle onu değiştirmek yerine açığa çıkarır (akt. Özarslan, 2019, s.201). Bu nedenle sinema, doğrudan fiziksel gerçekliği temsil etme gücüyle, özellikle teknolojik gelişmelerin dönüştürücü etkisiyle en güçlü hâlini bulur.

Sinemanın tarihsel gelişimi süresince teknolojiyle kurduğu ilişki, yalnızca teknik bir destek değil, anlatı ve estetik anlayışı etkileyen belirleyici bir unsur olmuştur. Belton, sinemada karşımıza çıkan güç dönüşümünün doğasını yorumlarken değişen dünya dinamikleri doğrultusunda sinemanın dijital dönüşümü bir devrim değildir görüşünü ortaya koymaktadır. Sinemadaki dönüşümün devrim olarak tanımlanıp tanımlanamayacağı sorunsalı Belton'ın kaleminde sinemanın gelişen teknoloji ile kendini yenilemesi hiçbir çıkış kapısı olmayan dijital bir dönüşümün kaçınılmaz sonuçlarından biri olarak görülür. Belton, sinemanın dijitalleşme sürecinin bir mecburiyet olarak görülmesi gerektiğini anlatır. Sinemanın dijital mutasyonu *Cahier du Cinema*'da aynı güneşin altında olduğumuz sürece değişim sınırlıdır şeklinde yorumlanmıştır. (Akt. Gaudreault ve Marion, 2015, s.5) Bu doğrultuda sinemada yaşanan değişimlerin sinema tarihine ve sinemanın kavramsallığına olan etkileri olağan bir akışın üzerinde durulması gereken çıktılar olarak değerlendirilebilir. İster bir amaç ile gerçekleşmiş olsun isterse bir kaçınılmaz bir sonuç olarak olmuş olsun her değişim bir dönüşüm yarattığını göz ardı edemeyiz. Söz konusu çıktıların sürece olan etkileri seyirciler üzerinden şekillenmekte ve kendine yeni tartışma alanları açmaktadır. Literatür incelendiğinde, bu tartışma alanlarının, sinemanın gelişimine katkıda bulunan ve sürekli olarak kendini yenileyen sorular etrafında şekillendiği görülmektedir. Bu süreç, sinemanın hem teorik hem de pratik açıdan evrimine katkı sağlamakta ve alana dair yeni perspektiflerin geliştirilmesine olanak tanımaktadır.

Sinemanın erken dönemine bakıldığında, bir sanat biçimi olarak diğer sanat dallarından farklı olarak doğrudan Sanayi Devrimi'nin etkisiyle şekillendiği görülmektedir. Sinemanın doğası gereği teknolojiyle ilişkisine parmak basan bu nokta sinemanın geçmişten günümüze uzanan tüm bu süreçte teknoloji ile olan ilişkisini daha güçlü bir perdeden okumamıza olanak sağlar. Ortaya çıktığı dönemde zaten var olan diğer sanat dallarının etkisinden bağımsız düşünülemeyen sinema; tiyatro, fotoğraf ve opera gibi farklı disiplinlerin estetik ve anlatı öğelerinden beslenerek gelişimini sürdürmüştür. Unutmamak gerekir ki sinema tüm sanat dallarıyla ve teknolojiyle olan ilişkisinden önce bir dildir (Bazin, 2022, s.25). Sinemayı anlamlandırabilmek için dil metaforundan yola çıkmak anlamlıdır. Metz'in demiş olduğu gibi sinemanın iyi hikâye anlatma yetisi sinemanın güçlü bir dil olmasından değil, iyi hikayeler anlattığı için bir dil olmasından kaynaklanır (Metz, 1974, s.50-60). Dil nasıl zamanla değişiyor ve kendini yeniliyorsa sinema da benzer bir şekilde daima dönüşüm halindedir.

Sinemanın ilk dönemi olan sessiz sinema döneminde teknolojik imkanların henüz yayımlanmadığı ya da ekonomik sebeplerle sınırlı ölçüde kullanılabildiği bir bağlamda, hikâye

anlatıcılığının görsel dil aracılığı ile seyirciye sunulduğunu görürüz. Bu dönemde, filmler orkestra eşliğinde müzikle sunularak seyirciye bir duygusal etkileşim yaratılmıştır. Sinemaya olan ilgi, zamanla bir kültür haline gelmiş ve sinemaya gitmek, toplumda bir alışkanlık ve sosyal bir etkinlik biçimine dönüşmüştür. Bu süreç, sinemanın yalnızca bir sanat formu değil, aynı zamanda ailelerin ve gençlerin vakit geçirmek amacıyla bir araya geldiği, gündelik yaşamın bir parçası haline gelen bir eğlence aracına dönüşmesine olanak sağlamıştır.

Sinema ile ilgili literatürü incelediğimizde teknik ve kuramın çatışmasını daha net görebiliriz. Teknik yenilikler, film dilini zenginleştirirken, aynı zamanda sinemanın toplumla ilişkisini anlamak için sosyolojik bakış açıları da gelişmiştir. Bizim burada değerlendireceğimiz sinema kavramının teknolojik yenilikler doğrultusunda yıllar içindeki dönüşümü ve bu dönüşümün sunduklarıdır. Modern sinemanın ilk dönemlerine bir retro perspektif yapmak gerekirse, 1920-1930 döneminde sinemaya sesin eklenmesi bir devrim niteliği oluştururken ilerleyen yıllarda renkli film teknolojilerinin gelişimine ek olarak özel efektler (VFX) ve stop-motion gibi tekniklerde yaşanan ilerlemeler, sinemanın gerçeküstü ve fantastik hikayeler anlatma kapasitesini arttırmıştır. Bu dönemde sinema, gerçekliği manipüle etme ve farklı dünyalar yaratma konusunda daha fazla özgürlük kazanarak kendine yeni bir anlatım dili kurmuştur. 1950'lere gelindiğinde, televizyonun hayatımıza girişi, sinemanın kendini yenileme sürecinde belirleyici bir faktör haline gelmiş ve sinemadan bağımsız, ayrı bir medya ortamının oluşmasına zemin hazırlamıştır. Bu gelişmeyle birlikte, sinema ile seyirci arasındaki ilişki köklü bir dönüşüm geçirmiştir. Televizyonun yaygınlaşması, sinemanın geleceği hakkında tartışmaları da beraberinde getirmiş; hatta sinemanın sona erip ermediği sorusu gündeme gelmiştir. Amanda Lotz, televizyonu ele alırken, "yalnızca bir makine olmadığını, aynı zamanda onun kullanımıyla ilişkili davranışlar ve pratikler bütünü olduğunu" ifade eder. (Akt. Lotz, 2007, s.29). Benzer bir yaklaşımla Ellis (2002), televizyonu görsel-işitsel teknolojilerin bir parçası olarak değerlendirir ve bu teknolojilerin, dünyayı algılama biçimimizde yeni bir hareketlilik yarattığını öne sürer. Ona göre, fotoğraf, sinema ve televizyon gibi araçlar, izleyiciyi daha önceki kuşakların maruz kalmadığı kadar geniş bir dış dünya temsiline maruz bırakmıştır (Ellis, 2002, s.1). Fakat sinema, televizyona kıyasla daha büyük ölçekli ve epik bir deneyim sunma kapasitesiyle, seyircinin ilgisini çekmeye devam etmiştir. Tom Gunning ve André Gaudreault'un geliştirdiği "cinema of attractions" kavramı, başlangıçta erken dönem sinemayı anlatı merkezli klasik sinemadan ayırmak amacıyla kullanılmıştır. Ancak bu kavram, zamanla hem 1980 sonrası Hollywood sinemasında ortaya çıkan özel efekt odaklı yapımları hem de dijital medyanın interaktif formlarını açıklamak için de kullanılmaya başlanmıştır. Elsaesser, bu dönüşümün

sinema tarihini doğrusal değil, çok yönlü ve dönemsel tekrarlarla şekillenen paralel gelişim çizgileriyle kavramamız gerektiğini ileri sürer. Erken sinemanın kısa süreli bir geçiş evresi olmadığı, aksine çağdaş medya pratikleriyle benzerlikler taşıdığı ve bu nedenle film tarihinin merkezine yeniden yerleştirilmesi gerektiği vurgulanır. Böylece klasik anlatı sinemasının norm olarak değil, istisnai bir dönem olarak ele alınması gerektiği fikri ortaya çıkar (Elsaesser, 2004; Gunning & Gaudreault, 1985 s.82-85). Özellikle 1980’lerde yaşanan teknolojik gelişmelerin etkisiyle, CGI ve görsel efekt alanındaki yenilikler, sinemayı sadece bir anlatı aracı olmanın ötesine taşıyarak, geleceğin dünyasını şekillendirme potansiyeli taşıyan, hayal gücünün sınırlarını zorlayan fantastik dünyaların sunumuna zemin hazırlayan bir görsel deneyim ortamına dönüştürmüştür. 2000’lerin başında tüm dünyayı etkisi altına alan Web 2.0 dönemi, dijitalleşmenin hayatın her alanına olduğu gibi, film yapımından dağıtımına kadar tüm sinematik süreçleri de köklü bir şekilde yeniden şekillendirmiştir. Dijital kameraların yaygınlaşması sinemanın ele ayağa düşmesi tartışmalarını tetiklerken daha tabana yayılcı bir sanat anlayışını da beraberinde getirmiştir. Daha düşük maliyetle daha yüksek kaliteli görüntüler elde edilebilen bu dönemde dijital dağıtım platformları (Netflix, Amazon Prime gibi) filmlerin seyirciye ulaşma biçimini değiştirmiştir. Bu doğrultta filmler televizyonun dışında daha mobil bir medium ile hayatlarımızda farklı bir formda varlığını sürdürmeye başlamıştır. Kısacası artık sadece sinema salonlarında değil, evlerde, cep telefonlarında ve tabletlerde de izlenebilir hale gelmiştir. Bu dönemde, sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) gibi teknolojiler de sinemanın interaktif ve kişiselleştirilmiş deneyimler sunma potansiyelini arttırarak sinemanın anlatım dilini zenginleştirmiştir.

Sinemaya eklenen her yenilik alışkın olduğumuz dinamikleri baştan sona dönüştürerek sinemanın anlatım dilinin farklı bir noktaya taşımıştır. Sinema dili kendine yeni ifade biçimleri bulmuştur. Geçmiş ile gelecek arasında bir köprü niteliği gören sinema teknolojik gelişmelerin etkisiyle değişmeye ve dönüşmeye devam etmektedir. Bu daimî dönüşüm sinemayı bir eğlence amacı olmanın yanı sıra toplumsal bir sanat formuna getirmiştir. Bu bölümde, teknoloji ve sinema arasındaki etkileşimin sinema üzerindeki etkileri yukarıda anlatılan gelişmeler perspektifinden detaylı bir şekilde ele alınacaktır.

1.1 Sinema ve İlk Teknolojik Yenilikler

Sinema teknoloji ilişkisi ele alınmadan önce sinemanın çıkış noktasını iyice kavramak doğru bir yaklaşım olacaktır. Sinema tarihi yazımı, dönüşüm anlarının isimlendirilmesi,

dönemselleştirme ve yazılan tarihin türü gibi temel sorular etrafında şekillenir. Gaudreault ve Marion'un sinemanın ölümleri ve doğumları kavramlarını ele aldığımızda sinemanın ortaya çıkışını anlatan birinci doğumun ardından söz edilen “ikinci doğum” kavramı, sinemanın evriminde hangi anların belirleyici olduğu sorusunu gündeme getirirken, bu tartışmalar aynı zamanda sinema tarihinin yalnızca film üretimiyle sınırlı kalmayıp, gösterim, seyircilik, dağıtım ve tanıtım gibi geniş bir pratikler yelpazesini içermesi gerektiğini vurgular (Mussler, 2018, s.36). İyi bir sinema tarihinden söz etmek istiyorsak, bir yandan temsil ve üretim biçimlerini kapsarken, bir yandan da sinemayı daha geniş bir kültürel ve sosyal tarihin parçası olarak ele almak gerekecektir.

Erken dönem sinema, fotoğrafların hareketli görüntü formlarına dönüşümü olarak karşımıza çıkmaktadır. Eadward Muybridge’in elektrikli deklanşörlerle donatılmış kameraları aracılığı ile koşturduğu atları, 1872 yılından günümüze fotoğrafın bir alan olarak bilimsel, sanatsal ve endüstriyel dönüşümüne nasıl zemin hazırladıysa sinemanın da yapıtaşlarından birini oluşturmuştur. (Prodger, 2003, s.3) Bu söz konusu yapıtaşı Houdini ve Melies’in sihri ile yontulmuştur. İlerleyen süreçte ses, renk gibi unsurların da dahil olmasıyla sinema gerçekliğin büyümlü bir formu olarak evrilmiştir.

Sinema kavramına ontolojik bir bakış açısıyla ışık tutarken “*When Did Cinema Become Cinema?*” sorusunu soran Mussler aynı isimli makalesinde Lumière Kardeşlerin 28 Aralık 1895'te Paris'teki Salon Indien du Grand Café'nin bodrum katında sinematograflarını gösterdikleri zamanı sinemanın ilk ortaya çıktığı an olduğunu söylemektedir. Bu yaklaşım, sinemanın yalnızca bir teknoloji değil, aynı zamanda belirli bir gösterim pratiğiyle şekillenen kültürel bir fenomen olduğunu göstermektedir. Sinemanın bir bağlamda anlam kazandığı nokta yalnızca üretim aşaması değil seyirci ile buluşup yeni anlamlar ürettiği ve ciddi bir ekonomik gücü olan bir endüstriye dönüştüğü noktadır. Sinema, yalnızca hareketli görüntülerin projeksiyonu ile sınırlı kalmamış; başlangıcından itibaren bir tiyatral düzen içinde perdeye yansıtılan, ücret ödeyen bir seyirci kitlesine hitap eden bir gösterim biçimi olarak da tanımlanmıştır (Mussler, 2018, s.35). Sinemanın teknolojik ve toplumsal perspektiflerinin bir araya geldiği ilk anın üzerine ilerleyen dönemeçlerde gündelik yaşam pratiklerinde yaşanan değişimlerin etkisiyle sinema devamlı olarak kendini güncellemeye devam etmiştir. Buradan bir çıkış noktası oluşturmak gerekirse sinema hem teknolojik ilerlemelerle kendini yenileyen hem de toplumsal yapıların dönüşümüne paralel olarak yeni anlatım biçimleri geliştiren dinamik bir sanat formudur. Buradan bir çıkış noktası oluşturmak gerekirse, sinema hem teknolojik ilerlemelerle kendini yenileyen hem de toplumsal yapıların dönüşümüne paralel

olarak yeni anlatım biçimleri geliştiren dinamik bir sanat formudur. Bu dönüşüm süreci, kimi zaman sinemanın "ölümü" söylemleriyle de ele alınmıştır. Giriş bölümünde de bahsi geçtiği üzere, sinemanın bu dönüşümü üç temel kırılma başlığı altında değerlendirilmektedir: Gerçeğin temsilinde ortaya çıkan dönüşümle birlikte tartışılan ontolojik ölüm; klasik anlatının çözülüşü ve alternatif anlatı yapılarının yükselişiyle ilişkilendirilen anlatısal ölüm; ve kolektif, emek yoğun üretim yapılarının değişmesiyle şekillenen endüstriyel ölüm. Bu üçlü yapı, sinemanın yalnızca bir sanat ya da teknoloji değil, aynı zamanda toplumsal bir temsil ve üretim biçimi olarak geçirdiği evrimi anlamada önem taşımaktadır.

Bu bağlamda sinemanın teknoloji ile akışkan ve dinamikleri değişen ilişkisi medyanın arkeolojik yaklaşımla incelenmesinde kritik bir noktada durmaktadır. Yeni Film Tarihi yaklaşımı, sinemanın doğuşunu tek bir doğrusal tarih anlatısı içinde açıklamanın yetersizliğine dikkat çeker. Bu yaklaşıma göre sinema, yalnızca fotoğraf, projeksiyon ve “görsel süregenlik” gibi üç temel teknikten türememiştir; aynı zamanda ses teknolojileri, telefon, radyo dalgaları, hatta bilgisayarlar gibi pek çok başka aygıtla da tarihsel olarak ilişkilidir. Elsaesser, bu perspektifin günümüz dijital çağından beslenerek geçmişin yeniden yazılmasına olanak tanıdığını belirtir. Öyle ki, medya tarihine dair geleneksel ardışıklık (örneğin; sessiz sinema → sesli sinema → televizyon → dijital medya) kurguları, sıklıkla farklı teknolojilerin kurumsal, estetik ve ekonomik bağlamlarını göz ardı eder. Bu nedenle, medya aygıtlarının tarihleri kadar, bu aygıtların çevresinde gelişen kurumların ve kültürel uygulamaların da dikkate alınması gerekir (Elsaesser, 2004, s.). Sinema fiziksel gerçekliği geleneksel olarak setler, modeller, sanat yönetimi, sinematografi vb. kullanılarak ortaya çıkarır. (Manovich, 2019, s.29) Sinemanın teknoloji ile olan ilişkisi bu gerçekliğin aktarılmasını geliştiren bir unsur olarak görülür. Sinemayı oluşturan temellerin insan hayatında durduğu yer gerek gündelik bir eğlence aracı gerekse gerçekliğin ve hikâye anlatımının farklı boyutlarını eldeki imkanlarla sunma aracı olması ile giderek güçlenmiştir. Ve sinema, Gaudreault ve Marion, Manovich gibi kuramcılar tarafından sanatın malzemesi en bol, adaptasyon yeteneği en güçlü formlarından biri olarak değerlendirilmiştir

Sinema, tarihi inşa edilirken kullanılan araçlar çeşitlilik göstermekte olup, bazıları şimdiye kadar yeterince kullanılmamışken, bazıları ise fazla kullanılarak etkinliğini yitirmiştir. Ancak, bu araçların çeşitliliği, sinemanın gelişiminde ne kadar şanslı olduğumuzu göstermektedir; çünkü sinemaya ait araçlar, uzun yıllar hatta yüzyıllar süren bir süreçle başka alanlarda mükemmelleştirilmiş kavramlardan ödünç alınarak şekillenmiştir. Tiyatro çalışmalarından ödünç alınan terimler, sanat tarihi ve fotoğraf tarihinden elde edilen optik kavramlar, filmin

görsel anlatımını anlamlandırmada kullanılmıştır. Ayrıca, sinema müziği ve film anlatımı gibi terimler de edebiyat tarihinden alınarak sinema pratiğine uyarlanmıştır. Dolayısıyla, sinema, bileşik bir medya olarak tanımlanabilir ve tarihinin de bu bileşik yapısını yansıtmaması gerektiği söylenebilir (Tsvian, 2008, s.755-756). Bu doğrultuda, sinemada sesin ve görüntünün incelenmesi sinemanın teknolojik dönüşümünü anlamlandırmak konusunda kritik bir önem taşır.

1.2 Dönüm Noktası Olarak Sinema’da Ses

Sinemayı oluşturan unsurların birbirlerinden bağımsız olarak değerlendirilmesi mümkün değildir. Ses ve sinema ilişkisini incelerken sesi ayrı bir şekilde ele almak doğru bir yaklaşım olmayacaktır. Sinema, doğası gereği, görsel ve işitsel bir medya türü olarak bütüncül bir perspektifle ele alınmalıdır. Bu bölümde sinemanın ses ile olan ilişkisinin hikâye anlatımına katkısı incelenecektir.

Gözün toplumsal iletişimdeki işlevi, göstergenin alıcıya ulaştığı iletişim şemasının temelidir. İletişimde alıcı araç ve görüntüler, görsel kültürün bir parçası olarak, bir mesajı taşıyan semboller ve işaretler sunarken, ses ise duygusal ve zihinsel katmanları derinleştirir. Sinema toplumun bir yansıması olarak, görsel unsurlar ve sesi bir araya getirerek bir anlam dünyası yaratır ve bu dünyaların her biri seyirciye farklı bir katman sunar. Görüntüler, semboller ve işaretler aracılığıyla mesajı taşıyan görsel kültür, seyircinin dikkatini ve algısını yönlendirirken, ses bu görsel anlatıyı derinleştirir, zenginleştirir ve bir bütün haline getirir. Prasad, konuşma ile dil arasındaki ayrımın Saussure’den bu yana temel bir kabul gördüğünü vurgularken, psikanalizin konuşmayı sestten ayırt etme çabasında önemli bir alan sunduğunu belirtir. Konuşma, ses ve dilin bir araya gelerek toplumsal anlamın oluşturulduğu bir kesişim noktasıdır. Parole, yani söz, bir tür arzu yüklü iletişimdir; bu bağlamda anlam, göstergeler arasındaki karmaşık yollarda ince bir iplikle dengede tutulur ve her an yok olma riski taşır (Prasad, 2005, s.71). Sinema bu noktada yok olmayı önlemektedir. Görüntüler ve sesler aynı hikâyeyi seyirciye taşımaktadır. Dış mekân ve iç mekânın birlikte sunumuna benzer bir şekilde, filmde bir hikâyenin atmosferini oluşturmak için malzemelerin bir araya gelmesi, sinemasal anlatının derinliğini ve duygusal etkisini güçlendirir. Işık, renk, ses ve mekân gibi öğeler, birbirleriyle etkileşim halinde, seyircinin karakterlerle ve anlatıyla duygusal bir bağ kurmasına olanak tanır. Söz konusu unsurların kullanımı ile seyirciye sadece hikâye aktarılmaz belli bir duygu da sunulur.

James Monaco (2004), dil sistemleri ile sinema arasındaki temel farkı tartışırken, dilde gösteren ile gösterilen arasında her zaman bir mesafe bulunduğunu, buna karşın sinemada böyle bir ayrımın bulunmadığını belirtir. Monaco'ya göre, edebi metinlerde bir sözcüğü okuyan bireyler kendi hafızalarına ve kişisel deneyimlerine göre farklı imgeler tahayyül ederken; sinemada seyirciler, yönetmenin seçtiği ve sunduğu tekil bir imgeyle karşılaşır. Bu durum, sinema sanatçısına neredeyse sınırsız bir seçim özgürlüğü tanırken, seyircinin tahayyül kapasitesini sınırlar. Edebiyatın temel işlevi tahayyül ettirmek iken, sinema doğrudan göstermek üzerine kuruludur. Monaco, bu noktada görüntünün doğru okunmasının, seyirci için güç kazanımı anlamına geldiğini vurgular. Seyircinin görüntüyü anlamlandırma çabası, onu sinemasal gösterge sistemi içinde daha etkin bir özne hâline getirir. Metin okuru göstergeyi zihninde yeniden üretirken, sinema seyircisi doğrudan karşılaştığı göstergelerle anlam üretme sürecine katılır (Monaco, 2004, s.65). Monaco'nun göstergelerden anlam üretme sürecinden yola çıkarsak 1900'lerin başında D. W. Griffith'in *Birth of a Nation* (Bir Ulusun Doğuşu, 1915) ve *Intolerance* (Hoşgörüsüzlük, 1916) gibi ilk dönem filmlerini çektiği nokta hikâye anlatımının karmaşık yapısının eldeki imkanlarla şekillendiğini gözlemlemek için oldukça önemli bir örnek olarak karşımıza çıkmaktadır.

Görsel 1.1 Intolerance, Sessiz Film'de Hikâye Blokları



Kaynak: Archieve

Griffith'in *Intolerance*'sı sinema tarihinde zamansal ve mekânsal olarak birbirinden farklı birden fazla hikâyenin aynı bağlamda kurgusal bir ustalıkla tek bağlamda anlatılmasını içerir. Günümüzde ancak bir filmin girişinde görebileceğimiz siyah ekranda zamanının İngilizcesi ile yazılmış metinler hikâyenin arasına girerek sesin yokluğunu hissettirmeyecek şekilde sıralanır. Amaç seyirciye duygunun ve olayın geçmesini sağlamaktır. Griffith'in hikâye anlatımı örneğinde olduğu gibi, sinemanın gündelik hayatla kurduğu ilişkinin henüz yeni oluşmaya

başladığı dönemde, hikâye anlatıcılarının ellerindeki sınırlı olanakları değerlendirme biçimleri, onların yaratıcı anlatımda sınırları zorladıklarını ve yeniliklere açık olduklarını göstermektedir

Daly (2010), medya kuramcısı Sean Cubitt'in değerlendirmelerine atıfla, sinema kuramında zamanla yaşanan yön değişikliğini ortaya koymaktadır. Özellikle André Bazin ve Siegfried Kracauer gibi düşünürler, sinemanın temel amacını gerçekliği betimleyen bir anlatı yaratmak olarak görmüştür. Cubitt, bu “mistik” olarak nitelendirdiği yaklaşımdan uzaklaşarak, anlatının sinemaya sonradan eklenen bir unsur değil, doğuştan gelen bir özellik olduğunu savunmuştur. Bu bakış açısı, sinemanın yalnızca dış dünyayı temsil etmediğini, aynı zamanda başından beri anlatı yaratma kapasitesine sahip özgün bir dil olduğunu öne çıkarır. Hatta bu yaklaşımın, Lumière Kardeşler'in *La Sortie de l'Usine* (Lumière Fabrikası'ndan Çıkan İşçiler, 1895) adlı filminde yer alan simetrik unsurlarda bile bir anlatı bulmaya kadar genişletildiğini aktarır. Ancak Cubitt, bu yorumun anlatı kavramını gereğinden fazla genişlettiğini savunarak, anlatının sinemada kurgu (cut) gibi özel teknikler aracılığıyla oluşturulan bir etki olduğunu ileri sürer. Cubitt'e göre, "Elbette sinemasal olaylar bir anlatıya dönüştürülebilir; ancak aynı şekilde bir desen oluşturacak şekilde düzenlenebilir ya da rastgele bir araya getirilebilir. Anlatı, sinemaya özgü bir zorunluluk veya öz oluşturmaz" (akt. Daly, 2010, s. 81). Benzer biçimde Gilles Deleuze de, sinemanın bir dil hâline gelebilmesi için anlatıya yöneldiğini, fakat başka ifade yollarının da mümkün olduğunu öne sürmüştür. Bu doğrultuda Daly, klasik anlamdaki anlatının baskınlığının azaldığı ve gezinme, metinler arası bağlantılar kurma ile oyunun kurallarını çözme süreçlerinin seyirciye yeni haz kaynakları sunduğu bir sinema eğiliminin ortaya çıktığını ileri sürmektedir (Daly, 2010, s.82). Bu söz konusu haz kaynakları seyircinin sinemaya olan bağlılığını sadece arttırmakla kalmaz sürekli genişleyen sinemasal bir hayal dünyasının da kapısını aralar.

20. yüzyılın başlarında kendine yeni bir anlatı aracı arayan Avrupa avangardı, sinemanın potansiyeline büyük bir ilgi duymuştur. Özellikle Fütüristler, sinemayı dünyayı köklü bir şekilde dönüştürebilecek bir araç olarak görmüşlerdir. Onlara göre sinema, duyuları keskinleştiren, hayal gücünü hızlandıran ve seyirciyi cesaretlendiren bir deneyim sunan bir sanattır (Cooley, 2025, s. 105). Bu, sinemanın seyirciyle hayal ve haz bağlamında kurduğu ilişkiyi güçlendirme potansiyeli taşıdığını da ortaya koyar. Sinemanın dilsel araçsallığı, seyircinin kültürel sermayesi doğrultusunda şekillenen anlam üretim sürecine dayanır. Bu bağlamda, film yalnızca görsel ve işitsel bir ürün değil, aynı zamanda seyirciyle etkileşimde bulunan bir kültürel öge olarak karşımıza çıkar. Griffith'in filmlerindeki anlatı blokları,

seyircinin sahip olduđu kültürel birikimle şekillenen algıları doğrultusunda farklı anlamlar kazanabilir. Seyircinin toplumsal ve kültürel konumlanışı, filmin anlamını algılayışını belirler. Kültür, toplumsal sınıf ve güç ilişkileri üzerine çalışmalarıyla tanınan, habitus, sermaye ve alan kavramlarıyla sosyal bilimlere önemli katkılar sunmuş Fransız sosyolog Pierre Bourdieu'nun habitus kavramı bu noktada, bireylerin toplumsal çevrelerinden ve deneyimlerinden nasıl etkilendiklerini, dolayısıyla sinematik bir dilin nasıl algılanacağını anlamada bize yardımcı olur. Sinemanın bu yönü, onun sadece eğlence bir araç olmanın ötesine geçip, toplumun kültürel dinamiklerini yansıtan, şekillendiren ve dönüştüren bir iletişim aracı haline gelmesini sağlar.

Sinemanın seyirciyle kurduđu bu kültürel ve duyusal ilişki, yalnızca anlatı yapılarıyla değil, teknolojik gelişmelerle de dönüşüme uğramıştır. Bu dönüşümün en çarpıcı örneklerinden biri ise, 1927 yılında sesin sinemaya dâhil edilmesiyle başlayan yeni bir anlatım dönemidir. Sesin 1927 yılında sinemaya girmesiyle aslında hiç de farkında olmadan günümüz sinemasında filmleri ele alırken yaptığımız bir ayrımı tetikleriz. Sessiz ve sesli sinema ayrımı bu süreçte karşımıza çıkan ilk yol ayrımıdır. İlerleyen yıllarda bu dallanmaya renkli film ve siyah beyaz film, analog film ve dijital film gibi farklı ayrımlar katılır. Sessiz sinemanın, sinemanın erken dönemini oluşturduğunu varsaysak da hiçbir zaman sessiz bir film olmadığı tartışılmaktadır. Ekran, sinematografik deneyimde temel olarak görsel unsurların sergilendiği bir yüzey işlevi görürken, sahne ise yalnızca görsel temsile değil, aynı zamanda sözel ve işitsel ifadeye dayalı bir anlatım biçimini temsil etmektedir. Sessiz sinemanın gerçekte hiçbir zaman tamamen sessiz olmadığı, sinema kuramında uzun süredir tartışılan bir konudur. Irving Thalberg, sesli filmlerden önceki dönemde canlı müzik, ses efektleri ve anlatıcılarla desteklenen gösterimlere atıfla “Aslında hiçbir zaman sessiz bir film olmadı” derken; Jean Painlevé de benzer şekilde “Sinema her zaman sesli olmuştur” ifadesini kullanmıştır. Jean Min ise bu yaklaşımı bir ölçüde farklılaştırarak, “Erken dönem sineması dilsiz değil, sessizdi” şeklinde ifade eder. Michel Chion, sessiz sinemadaki karakterlerin sürekli konuşuyor görünmelerine dikkat çekerek, bu tartışmayı daha da karmaşıktırır (Nayar, 2009, s. 146). Dramatik sesin karmaşık hikayeler yaratma potansiyeli gündelik hayatta kullandığımız malzemelerin ekrana aktarımının öncüsü olmaktadır. Yunan tragedyalarından alışkın olduğumuz büyük duyguların yüksek sesli tiradlarla ifadesi sinemanın sese ihtiyacı olduğu noktayı kavramamıza tarihsel bir zemin oluşturur (Nayar, 2009s. 147). Bu bağlamda, ekranın sinematografik deneyimde yalnızca görsel bir yüzey değil, aynı zamanda işitsel bir potansiyel taşıdığı kabul edilir. Sahne, görsel temsilden çok daha fazlasını; sözlü ve işitsel anlatım biçimlerini de içerir. Özellikle dramatik sesin

karmaşık anlatılar yaratmadaki rolü, sinemanın sese duyduğu ihtiyacı tarihsel bağlamda anlamamıza olanak tanır.

Tiyatro geleneğinden beslenen dramatik sanatlar, diyalog ve ses unsurlarını kullanarak anlatının derinliğini artırırken, sinema başlangıçta yalnızca hareketli görüntülerin projeksiyonu ile yetinmek zorunda kalmıştır. Ancak bu durum, sessiz sinemanın tamamen sessiz olduğu anlamına gelmez; aksine, filmler genellikle canlı müzik eşliğinde gösterilmiş ve anlatıyı desteklemek için ara yazılar kullanılmıştır. Sahne sanatları, oyuncuların bedensel ifadeleri ve sesleriyle hikâyeyi aktardığı bir alan sunarken, sinema ise teknolojik gelişmelerle birlikte sese geçiş yaparak bu anlatım biçimini daha da zenginleştirmiştir. Dolayısıyla, sinema tarihinin erken dönemlerinde görsel unsurların ön planda olması, onun tamamen sessiz bir sanat dalı olduğu anlamına gelmemektedir; aksine, sinema her zaman farklı ifade biçimlerini bünyesinde barındıran dinamik bir anlatı aracı olmuştur (Monaco, 2004, s.51).

Bazin'e göre, sesin sinemaya eklenmesi bazı çevrelerce sinemanın sanatsal işlevinin sonu olarak değerlendirilmiş olsa da bu gelişme sinemanın estetik ilerleyişini durdurmamış, aksine desteklemiştir. Ona göre ses, sinemanın "Eski Ahit" ini yıkmak yerine tamamlamış ve 1928-1930 yılları arasında yaşanan tartışmalarla birlikte, sesli sinema estetik ve teknik anlamda bir kaos yaratmıştır sonuç olarak bu süreç sinemanın evriminin doğal bir aşaması olarak kabul edilmiştir (Bazin, 2022). Bu bağlamda sinemada sessizliğin 1927 yapımı "The Jazz Singer" filmi ile bozulması bir déconstruction (yapı söküm) etkisi yaratmaktadır. Sinemada senkron sesin eklenmesiyle, anlamın sabit ve katı yapısı kırılır ve çok katmanlı, dağılmış anlamlar ortaya çıkar. Sesin ve görüntünün hikâye aktarımında kullanılan alışılmadık kombinasyonları, geleneksel anlatı yapılarının çözülmesi anlamına gelmektedir. Görüntünün düşünce biçimi olarak ele alımı déconstruction onun yerini alacak yeni anlamlar yaratma potansiyelini de taşımaktadır. Görüntü, ses aracılığıyla zamanla birleşerek kendine özgü bir anlatım oluşturur. Ses, yalnızca bu anlatımın destekleyici bir unsuru olmakla kalmaz, aynı zamanda görüntüyü yeniden şekillendirerek onu farklı bir bağlama oturtur. Sinemaya sesin eklenmesi, seyircinin görsel deneyimine müdahale eder, alışılmış görüntü-ses ilişkisini sorgulatar ve yeni anlam katmanlarının ortaya çıkmasına yol açar. Bu, özellikle sinemanın ilerleyen dönemlerinde örneğin Jean Luc Godard, Alain Resnais gibi yönetmenlerin zaman ve mekân kurgusunda hikâye anlatımını ön plana almasıyla belirginleşmiştir.

Görsel 1.2 The Jazz Singer 1927

Kaynak: Britannica

Sürrealistler ise sinemanın anlam yaratma potansiyelini bilinçdışı ve rüya dünyasını keşfetmek için ideal bir mecra olarak değerlendirmiştir. René Clair'in *Entr'acte* (Perde Arası, 1924), Germaine Dulac'ın *La Coquille et le Clergyman* (Deniz Kabuğu ve Rahip, 1928) ve Salvador Dalí ile Luis Buñuel'in *Un Chien Andalou* (Endülüs Köpeği, 1929) gibi yapıtlar, sinemanın bilinçaltına açılan bir kapı olarak kullanılmasına örnek teşkil etmektedir. Joseph Cornell'in *Rose Hobart* (1936) adlı filmi ise, sinemanın temel unsurlarını keşfetme amacı taşıyan erken dönem genişletilmiş sinema (expanded cinema) anlayışına en yakın örneklerden biridir. Cornell, *East of Borneo* (Borneo'nun Doğusu, 1931) filminden alınan görüntüleri yeniden düzenleyerek 20 dakikalık bir filme dönüştürmüştü ve orijinal anlatıyı tamamen farklı bir estetik anlayışla yeniden kurgulamıştır (Cooley, 2025, s. 105). Bu bağlamda teknolojik yeniliklerin hikâye anlatımındaki yeri göz önüne alındığında Alain Resnais'nin 1961 yapımı *L'Année Dernière à Marienbad* (*Geçen Yıl Marienbad'da*, 1961) filmi, geleneksel anlatı yapısını radikal bir şekilde terk etmektedir. Film, zaman ve mekânın parçalanmış, akışkan ve belirsiz bir formunu sunar. Bu yapıyı anlamlandırmada ses kullanımını kritik bir role koyar çünkü filmde diyaloglar olarak nitelendirebileceğimiz anlatıcı sesine eşlik eden müzik ve sessizlik, zaman-mekân algısını manipüle eden araçlar olarak işlev görmektedir. Bu da seyircinin hikâyeyi algılayış ve kavrayış sürecinde ses kullanımının bağlamı oluşturmasının yanı sıra sinema dilinin gerçeklik algısını nasıl bozabileceğini de ortaya koyan bir araç olarak işlev gördüğünü göstermektedir.

Görsel 1.3 Geçen Yıl Marienbad’da, 1961



Kaynak: Kinoart

1.3 Sinemada Yeni Görsel Ufuklar

Sinema ve teknoloji, tarihsel olarak birbirini şekillendiren iki önemli olgu olmuştur. Lumière Kardeşler’ in 1895'teki “Trenin Gar’a Girişi” gibi ilk sinematik görüntüler, görsel anlatımın potansiyelini keşfetmenin ilk adımlarını atmış ve sinemanın hikâye anlatma gücünü gözler önüne sermiştir. Bu ilk deneyimler, seyirciye duygu ve anlam aktarma gücünün temelini oluşturmuş ve sinemanın görsel dilinin gelişimine olanak sağlamıştır. Sinemanın ilk dönemlerinden itibaren geçirdiği görsel ve teknik evrim, her yeni adımda seyirciyi daha derinden etkilemeyi hedefleyen bir sanatsal arayış olarak devam etmiştir.

Sanat ve teknoloji arasındaki yakınlaşmanın ilk örnekleri hem yaratım süreçlerinde hem de kullanılan araçların doğasında köklü değişimlere zemin hazırlamıştır. Yeni ve daha yetkin teknolojik araçların ortaya çıkışı, özellikle taşınabilir kameraların ve ses kayıt cihazlarının gelişimiyle birlikte hem üretim pratiklerinde hem de yaratıcı yaklaşımlarda dönüşümlere neden olmuştur. Daha hafif ve taşınabilir aygıtların sağladığı esneklik, sanatçıların ve içerik üreticilerinin medya kullanım biçimlerine dair daha derinlikli düşünmelerine olanak tanımış; aynı zamanda kullanıcı davranışları ile medya arasındaki ilişkileri yeniden değerlendirmeye davet etmiştir. Bu dönüşüm, teknolojik aracın sadece bir kayıt aracı olmanın ötesine geçerek yaratıcı süreçlerin dinamik bir bileşeni haline geldiğini göstermektedir (Perriault, 2016, s.84). Benzer yaratıcı bir yaklaşım da Yeni Dalga yönetmenlerinin üretimlerinde teknolojik yenilikleri estetik devrimlerinin bir parçası olarak benimsemelerinde görülmüştür. François

Truffaut'nun ilk uzun metraj filmi *Les Quatre cents coups* (400 Darbe, 1959'da En İyi Yönetmen Ödülü), Henri Decaë tarafından siyah-beyaz DyaliScope formatında çekilmiştir. Bu format, 1950'lerde Fransız astronom Henri Chrétien'in icadına dayanan bir anamorfoz merceği sistemidir. Bu sistem, sinemacılara panoramik görüntüler yakalama ve bunları geniş perdede sunma olanağı tanımıştır. Geleneksel formatların aksine, yönetmenlere benzeri görülmemiş bir görsel ufuk açarak yeni bir anlatı boyutu kazandırmıştır. Geniş ekran kullanımı, başkahraman Antoine Doinel'in ailesine ait dairenin darlığını daha da vurgulama imkânı sunmuştur. Görüntü yönetmeni Henri Decaë, bu durumu şöyle açıklar: "Scope, gerçek setlerde daha fazla darlık hissi verir. Bu yüzden *Les Quatre cents coups* (400 Darbe, 1959) filminde çektiğimiz küçük setler oranlarını korudu; oysa normal format onları deforme ederdi (Rousseau, 2007, s.217)."

Görsel 1.4 400 Darbe, 1959



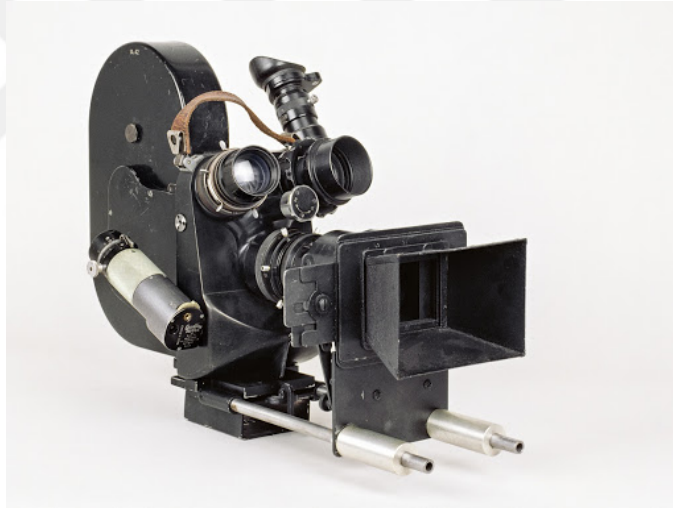
Kaynak: Bampfa

Güntay (2018) görsel efektlerin, sanat ve tasarım ile bilim ve teknolojiyi bir araya getiren bir yöntem olarak uzun yıllardır kullanıldığını ifade etmektedir. Sinemada görsel efektlerin etkisi, bilgisayarın icadı ve gelişmesiyle birlikte, başlangıçta optik (analog) makinelerle kullanımıyla şekillenmiştir. 1980'li yıllardan sonra yapılan dijital çalışmalar, sinema anlatısında önemli bir dönüşüm yaratmış ve yeni bir dönemin başlamasına yol açmıştır. Günümüz toplumlarında beden ve mekân anlayışındaki değişimle birlikte, hayal gücünü zorlayan anlatılar artık dijital ortamda yaratılan tasarımlarla şekillendirilebilmektedir. Dijital görsel efektler, bilim kurgu ve animasyon filmleri, televizyon dizileri, belgeseller, reklamlar ve

oyun tasarımları gibi birçok alanda etkili bir şekilde kullanılmaktadır (Güntay ve Güntay, 2019, s.79).

Dijital dönüşümün seyirci deneyimini, sinemanın yazılımsal ve donanımsal katmanları üzerinden yeniden yapılandığı göz önüne alındığında, teknik yeniliklerin yalnızca estetik formları değil, aynı zamanda sinemanın toplumsal tahayyülleri temsil etme kapasitesini de dönüştürdüğü; bu bağlamda, 1960’lar Paris toplumunun arzuları ve kaygılarına daha yakın, etnografik ve sosyolojik olarak yoğunlaşmış bir temsil imkânı sunduğu ileri sürülebilir. Kamera ekipmanlarındaki yenilikler, belgesel türünün yeniden doğuşunda ve cinéma vérité akımının ortaya çıkışında temel bir rol oynamıştır. 1963 yılında Caméflex Éclair-Coutant kamerası gibi daha sessiz, daha hafif ve ergonomik ekipmanların gelişi, görüntü ve sesi doğrudan ve eşzamanlı olarak kaydetme olanağı sağlamıştır.

Görsel 1.5 Caméflex Éclair-Coutant



Kaynak: Artsandculture

Jean Rouch ve Edgar Morin’in belgesel filmi *Chronique d’un été* (Bir Yaz Güncesi, 1960), senkron sesle çekim yapılan ilk deneylerden biri olmuştur. Jean Rouch bu süreci şöyle anlatır: “Coutant, son derece hafif, minyatür ve sessiz bir kamera yapmayı kabul etti. Bu kamera, *Chronique d’un été*’yi (Bir Yaz Güncesi, 1960) ektiğimiz Éclair kamerasıydı. Yani, biz filmi bir kameranın yapımıyla aynı anda gerçekleştirdik.” (Akt. Yalın ve Güngör, Rouch, 2016, s.88)

Görsel 1.6 *Bir Yaz Güncesi*, 1960

Kaynak: Wikipedia

Morin ise bu film yapım deneyimini “*For a New Cinéma Vérité*” başlıklı makalesinde aktarırken; bir hakikat temelinden başlayacağımızı ve daha da büyük bir hakikatin gelişeceğini düşünmüştüm. Şimdi anlıyorum ki, eğer bir şey başardıysak, o da hakikat sorununu ortaya koymaktı. Tiyatrodan, gösteriden uzaklaşmak, yaşamla doğrudan temasa geçmek istedik. Ama hayat da bir tiyatrodur, hayat da bir gösteridir (Morin akt. Cannes, 1960) Bu düşünce, sinemada görsel ufukların genişlemesiyle doğrudan ilişkilidir; zira sinema, artık yalnızca temsil edilen bir gerçekliği sunmaktan ziyade, yaşamın sahiciliği ile gösterinin kurmacası arasındaki geçirgen sınırları araştırmaya yönelmiştir. Yeni teknolojiler, kamera teknikleri ve anlatım biçimleriyle birlikte görsel alanın derinliği, çok katmanlılığı ve seyirciyle kurduğu ilişki yeniden tanımlanmış, böylece sinema, hakikatin yalnızca yansıtılan bir içerik değil, deneyimlenen bir atmosfer olarak inşa edilebileceği bir alan hâline gelmiştir. Bu bağlamda, Morin’in vurguladığı hakikat sorunu, sinemanın görsel ufuklarını sürekli olarak genişleten yaratıcı arayışların temel itkisi olmaya devam etmektedir.

1.4 Televizyon Çağında Sinema

Televizyonun 20. yüzyıl ortasında yaygınlaşması hem sosyal yaşamda hem de eğlence endüstrisinde köklü değişiklikler yaratmış; sinemanın toplumsal rolünü, ekonomik gücünü ve izleyiciyle kurduğu ilişkiyi doğrudan etkilemiştir. Bu durum sinema için bir tür “anlatısal ölüm”

ya da endüstriyel dönüşümle ilişkili kısmi bir ölüm ilanı gibi değerlendirilmiş ve “Sinemanın sonu geldi mi?” sorusu bu yeni medyanın yükselişiyle sıkça gündeme gelmiştir. Özellikle senkron sesin sinemaya dâhil olmasıyla başlayan kırılma noktaları, her yeni teknolojik gelişmede “filmin ölümü” şeklindeki tartışmaları beraberinde getirmiştir. Bu tartışmalar, filmin yalnızca teknik bir format olarak değil, aynı zamanda bir anlatı biçimi ve izleme pratiği olarak dönüşüme uğradığı düşüncesinden beslenmektedir. Teknolojinin dijital medyayı dönüştürmesi bir medium olarak televizyonu ortaya koymasıyla kayda değer bir tartışma alanı açmış ve beraberinde temeli sinemanın sonuna dayanan ama ilerleyen süreçte farklı noktalara evrilebilecek pek çok soru üretmiştir. Bu sorulara cevap arayanların başında televizyon tarihçisi William Uricchio gelmektedir. Uricchio, televizyonun dijitalleşme sürecini yalnızca modern çağla sınırlı görmez; dijital sistemlerin kökenlerini, mekanik olmayanın dijital olarak kabul edildiği bir anlayışla, 7. yüzyıla kadar uzanan bir tarihsel bağlamda ele alır. Ancak esas teknolojik kırılma, II. Dünya Savaşı sonrasında gelişen elektrikli ve bilgisayar tabanlı sistemlerle birlikte yaşanmış; bu gelişmeler, 1940’lı yıllarda kullanılan optik-mekanik televizyon teknolojisinin evrim geçirmesine olanak tanımıştır (akt. Gaudreault & Marion, s. 148). Burada dikkat edilmesi gereken nokta, bu erken dönem televizyon teknolojilerinin dijital değil analog sistemlere dayalı olmasıdır. Dolayısıyla Uricchio’nun dijital tanımı, bugünkü anlamıyla dijital teknolojileri değil, daha çok süreksiz bilgi sistemlerini kapsayan geniş bir tarihsel çerçeveyi ifade eder.

Gerbner’a göre televizyon, yalnızca modern bir iletişim aracı olmanın ötesinde, endüstri öncesi toplumların kabilevi anlatı geleneklerinin günümüzdeki karşılığı olarak değerlendirilmelidir. Bu bağlamda televizyonun, yazılı basından ziyade ritüelistik bir karakter taşıyan kabile dinleriyle daha yakın bir ilişkisi vardır. Çünkü televizyon içerikleri çoğu zaman bireyler tarafından programlara göre değil, belirli zaman dilimlerine göre izlenir; bu da onu günlük yaşam pratiklerine gömülü, ritüel bir alışkanlık haline getirir. Gerbner, bu yönüyle televizyonun, bireylerin içinde büyüdüğü ve kültürel kimliğini edindiği geniş çaplı bir anlatı evreni sunduğunu vurgular (Akt. Çığ, 2013, s.27)

İlerleyen süreçte sinema ve televizyon arasındaki rekabet, özellikle 1950’li yıllarda Amerika Birleşik Devletleri’nde geniş formatlı filmlerin yükselişiyle birlikte öne çıkan bir tartışma başlığı olmuştur. Bu dönemde sinema endüstrisi, televizyonun hızla yaygınlaşmasına karşılık, seyirci kaybını telafi etmek amacıyla teknik yeniliklere (örneğin CinemaScope gibi geniş formatlar) yönelmiştir. Fransa’da bu rekabet, Amerika’ya kıyasla daha geç bir dönemde,

yani sinema salonlarının seyirci kaybına uğradığı 1963'ten itibaren somut bir karşılık bulmuştur. Bu süreç, yalnızca seyirci sayılarındaki düşüşle sınırlı kalmamış; aynı zamanda salon yapısının parçalanması ve dağıtım-gösterim faaliyetlerinin yoğunlaşarak belirli merkezlerde toplanması gibi yapısal dönüşümlere yol açmıştır (Rousseau, 2007, s.556).

Bu yapısal dönüşümler, sinema ve televizyon arasındaki ilişkinin giderek daha karmaşık ve iç içe geçmiş bir hâl almasına zemin hazırlamıştır. Başlangıçta bir tehdit olarak algılanan televizyon, zamanla sinema sektörünün ekonomik sürdürülebilirliği açısından önemli bir destek kanalı hâline gelmiştir. Televizyonun artan etkisiyle birlikte yalnızca seyirci alışkanlıkları değil, aynı zamanda üretim ve dağıtım biçimleri de değişmiş; iki medium arasındaki sınırlar giderek geçirgenleşmiştir. Bu bağlamda, televizyondan sinemaya yönelik artan finansal katkılar da medya alanındaki sınırların netliğini zayıflatmış; televizyon yalnızca bir rakip değil, aynı zamanda sinema için bir üretim ortağı hâline gelmiştir.

1.4.1 Sinemada İzleme Deneyiminin Evrimi

Sinemada izleme pratikleri, yalnızca teknolojik araçların değişimiyle değil, aynı zamanda izleyicinin toplumsal konumlanması, bedensel deneyimi ve medya ile kurduğu duysal ilişki biçimleriyle de dönüşmektedir. Parikka (2017), medya arkeolojisinin, duysalımızın medya bağlamlarında nasıl eklemlendiğini çözümlemek için etkili bir metodoloji olduğunu öne sürer. Dokunmatik ekranların ve görsel algının ötesine geçen arayüzlerin gelişimiyle birlikte, duysal becerilerin yeniden yapılandığını, medya ile duysal arasındaki ilişkinin farklı biçimlerde kavramsallaştırılmasını gerektirdiğini vurgular. Ayrıca, medya arkeolojisinin sinema tarihiyle, özellikle erken sinema ve sinema öncesi dönemle yakın bir ilişki içinde olduğunu belirterek, film araştırmalarının hem yeni medya hem de kültürel bağlamlarla nasıl etkileşime girdiğini inceler (akt. Erdoğan, 2021, s. 343). Elsaesser, dijital teknolojilerin yalnızca yeni bir çağ başlatmadığını, aynı zamanda geçmiş görsel kültür pratiklerini de yeniden anlamlandırdığını belirtir. Örneğin, dijital pikselin gelişi, fotoğrafın indeks niteliğine yönelik nostaljik bir ilgiyi tetiklemiş; bilgisayarla üretilen efektlerin yaygınlaşması ise 19. yüzyılın mekanik illüzyon tekniklerine olan ilgiyi artırmıştır. Bu bağlamda, medya arkeolojisi yalnızca yeni teknolojilere değil, aynı zamanda geçmişin “tekrar eden” etkilerine de odaklanır (Elsaesser, 2004, s 92).

Sinema salonlarına olan ilginin azalması ve gösterim pratiklerindeki değişim günümüzde açıkça gözlemlenebilir bir olgudur. Televizyonun diğer medya biçimlerinden farklı olarak süreklilik arz etmesi ise onu izleyiciyle gerçeklik arasında kesintisiz bir aracıya dönüştürür.

Film izleme deneyimi zamansal olarak sınırlıyken, televizyon hem mekânsal hem de zamansal olarak gündelik yaşamın bir parçası hâline gelir. Bu yönüyle televizyon, yalnızca gerçeklik ile izleyici arasında değil, aynı zamanda gerçeklik ile kurmaca arasında da güçlü bir aracılık üstlenir. Eğlence ve bilgi işlevlerinin iç içe geçmesi, televizyon içeriklerinde kurmaca ile gerçek arasındaki sınırların bulanıklaşmasına neden olur. Özellikle “gerçekliğe dayalı” programların terminolojik çelişkisi, bu ayrımın zorluğunu ortaya koyar. Televizyonun toplumsallaştırıcı etkisine dair pek çok tartışma da bu bağlamda şekillenmiştir. Raymond Williams’ın “*Television: Technology and Cultural Form*”da belirttiği üzere, televizyonun etkisi dramatik anlatıları gündelik hayatın ayrılmaz bir bileşeni hâline getirmiştir; bu durum, yalnızca niceliksel değil, niteliksel bir dönüşümün işareti olarak okunabilir (Monaco, 2004, s.476). Jacques Aumont, bu dönüşümün televizyonun evlere girişiyle başladığını öne sürerken, izleme alışkanlıklarının değişimini televizyonun yaygınlaşmasının doğal bir sonucu olarak değerlendirir. Daha sonraki yıllarda VCD ve DVD teknolojilerinin yaygınlaşması, film kiralama gibi yeni tüketim alışkanlıklarını beraberinde getirmiştir. Dijital platformların yükselişi ise internet teknolojilerindeki gelişmelerle doğrudan bağlantılı olup, bireyselleşen bir dünyada izleme deneyimini de bireyselleştirmiştir.

Günümüzde dijital çağ olarak tanımlanan dönemde, görsel ve işitsel kayıt yapmaya olanak tanıyan ekipmanlar geçmişe kıyasla çok daha küçük, hafif, ekonomik ve dolayısıyla ulaşılabilir hâle gelmiştir. Bununla birlikte, dijital sistemlerin sağladığı olanaklar sayesinde görüntü ve ses materyallerinin kurgu süreci büyük ölçüde kolaylaşmış; kopyalama, dağıtım ve erişim açısından da önemli avantajlar sunulmuştur. Özellikle DVD ve internet yayıncılığı gibi mecralar sayesinde, içeriklerin seyirciye ulaşma kapasitesi büyük oranda artmıştır. Bu bağlamda, dijital çağın sunduğu teknik ve estetik imkanlar, yalnızca üretim süreçlerini dönüştürmekle kalmamış; aynı zamanda sinema tarihindeki öncü kuramcılarının özellikle Dziga Vertov’un görüş ve yaklaşımlarını yeniden değerlendirme ihtiyacını doğurmuştur. Bu dönüşüm yalnızca seyirci alışkanlıklarını değil, aynı zamanda sinemanın yaratıcı kesimini de derinden etkilemiştir. Will Self’in, David Lynch ile gerçekleştirdiği röportajda dile getirdiği üzere, film izleme süreci bir performans olarak değerlendirilmekte ve internet platformlarının yaygınlaşmasıyla DVD satışlarında ciddi bir düşüş yaşanmaktadır. Lynch, filmlerin sinema salonlarında izlenmek üzere tasarlandığını vurgulayarak, sessiz bir sinema salonunda, yüksek kaliteli ses sistemleri eşliğinde gerçekleştirilen kusursuz bir gösterimin seyirciyi tamamen o dünyanın içine çekebileceğini belirtmiştir. Sinema salonlarının kaybı üzerine ise “Bu bir hüznün” ifadesini kullanmış ve özellikle kolektif bir deneyimin kaybının büyük bir kayıp

olduğunu vurgulamıştır. Sonuç olarak, sinema salonlarına katılımın azalmasıyla birlikte sinemanın toplumsal önemi de giderek azalmaktadır. (Akt. Gaudreault ve Marion, s.15)

Yeni medya çağında sinemanın yalnızca bireysel filmler üzerinden değil, daha geniş bir görsel kültür alanı içinde değerlendirilmesi gerektiği görüşü öne çıkmaktadır. Elsaesser'e göre, sinemanın etkisi sadece ekran karşısında geçirilen zamanla sınırlı değildir; sinemasal algı biçimleri, günümüz bireyinin düşünme, hissetme ve dünyayla ilişki kurma biçimlerinin içine işlemiştir. Bu bağlamda sinema, hem görünür olanı üretme gücüne sahip bir araç hem de "görünmez" olanı tanımlayan bir çerçeve haline gelmiştir. Ayrıca dijitalleşme yalnızca teknik bir dönüşüm değil, tarihsel değişim fikrini yeniden düşünmeyi gerektiren bir kırılma noktasıdır. Elsaesser, dijitali yalnızca bir teknoloji değil, aynı zamanda bir metafor olarak değerlendirerek, sinema tarihinin doğrusal bir gelişim çizgisiyle değil, medyanın katmanlı ve süreksiz doğasıyla okunması gerektiğini savunur (Elsaesser, 2004 s.). Gaudreault, günümüz sinemasında film-dışı gösterimler kavramına değinerek, sinema salonlarının dönüşümüne dikkat çeker. Ona göre, sinema artık yalnızca geleneksel film gösterimlerine ev sahipliği yapmamakta, aynı zamanda kolektif bir televizyon salonuna evrilmektedir. Bu durumu "agora-télé" olarak tanımlayan Gaudreault, sinema salonlarının televizyon yayınları, dijital içerikler ve farklı görsel deneyimlere açılmasıyla birlikte, seyirci deneyiminin yeniden şekillendiğini öne sürer. Böylece sinema, salt film gösteriminin ötesinde, farklı medya biçimlerinin bir araya geldiği hibrit bir alan haline gelmektedir (akt. Toy Par, 2016, s.220). Gaudreault'nun "film-dışı gösterimler" kavramı ve sinema salonlarının kolektif bir televizyon salonuna dönüşmesi fikri, sinemanın geleneksel mekânsal sınırlarını aşarak yeni bir seyirci deneyimi sunduğuna işaret etmektedir. Sinema artık yalnızca film gösterimlerinin yapıldığı bir alan olmaktan çıkıp dijital içeriklerin, televizyon yayınlarının ve farklı medya türlerinin bulunduğu hibrit bir yapıya evrilmektedir. Bu dönüşüm, Philippe Dubois'nin sinemanın mekânsal çeşitliliğine dair vurgularıyla örtüşmektedir. Dubois (2009), sinemanın yalnızca geleneksel salonlarla sınırlı kalmadığını, aksine müzelerden sanat galerilerine, barlardan iş yerlerine, hatta mobil cihazlara kadar geniş bir mekânsal çeşitlilikte varlık gösterdiğini vurgulamaktadır. Ona göre sinema, çağdaş görsel-işitsel kültür içinde her yerde bulunmaktadır:

"Sinemanın giderek daha fazla müzelerde, sanat galerilerinde, tiyatrolarda, operalarda ve konser salonlarında yer aldığını görüyoruz. Aynı şekilde, barlar, kafeler, restoranlar ve gece kulüpleri gibi sosyal mekânlarda da karşımıza çıkıyor. Ofislerde, iş yerlerinde, günlük hayatın içinde yürüdüğümüz ya da beklediğimiz alanlarda varlığını sürdürüyor. Evlerin her odasında,

uçaklarda, kamyonlarda, taksilerde, trenlerde ve tren istasyonu platformlarında kendini gösteriyor. Şehirlerin duvarlarında ve cep telefonlarımızın ekranlarında sinema artık her yerde" (Dubois, 2009, s.10).

Bu da sinemanın yalnızca gösterildiği fiziksel alanlarla tanımlanamayacağını, aksine dijitalleşme ve medya ekosisteminin dönüşümüyle birlikte her yerde deneyimlenebilen bir yapıya kavuştuğunu göstermektedir. Dolayısıyla Gaudreault'nun sinema salonlarının dönüşümüne dair ortaya koyduğu fikir, Dubois'nin sinemanın mekânsal yayılımına dair görüşüyle birleşerek sinemanın artık sabit bir gösterim alanına ihtiyaç duymayan, dijitalleşme ile hayatın her alanına yayılan bir sanat formu haline geldiğini ortaya koymaktadır

1.5 Sinemada Dijital Dönüşüm

Sinema kolektif bir üretim alanına sahiptir. Delluc, sinemanın kalabalıklarla ilişkisini filmler kalabalıkla buluşur ve insanları değil kalabalıkları çeker şeklinde açıklamıştır (Delluc, 1918, s.7). Sinema, film izleme deneyimi bağlamında ele alındığında, sinema salonları ve film izleme kültürü olarak adlandırılan deneyim alanı, bir performans ve toplumsal bir ritüel biçiminde değerlendirilebilir. Yüzyıllık bir süreçte yaşanan toplumsal ve sosyolojik değişimler, film üretim biçimlerini değiştirmiştir. Benzer şekilde, film izleme pratiklerinde de televizyonun ve dijital platformların yaygınlaşmasıyla önemli değişiklikler yaşanmıştır. Sinema salonlarının geleneksel rolü ve seyircinin topluca deneyimleme alışkanlıkları önemli bir dönüşüm geçirmiştir. Bu dönüşüm, film izleme eylemini daha kişisel ve özelleştirilmiş bir hale getirirken, aynı zamanda sinemanın toplumsal bir deneyim olarak geleceğini sorgulatmaya başlamıştır. Elsaesser ayrıca, geleneksel film tarih yazımının çoğu zaman sinemayı geçmişte kalmış bir sanat formu gibi konumlandığını, oysa sinemanın hâlâ güçlü bir ekonomik ve kültürel aktör olduğunu vurgular. "Sinemasal etki" (cinema-effect) hâlen görsel kültürün temel bileşenlerinden biridir. Öte yandan, dijital çağda sinema artık tekil yapıtlar veya bireysel yönetmenlik vizyonları üzerinden değil, deneyim odaklı bir gösteri kültürü içinde değerlendirilir. Bu, auteur (yazar yönetmen) kavramının yeniden tanımlanmasını zorunlu kılar; Spielberg ya da Tarantino gibi yönetmenler artık yalnızca bireysel ifade araçlarıyla değil, aynı zamanda büyük medya evrenlerinin tasarımcıları olarak konumlandırılır (Elsaesser,2004)

Sinemasal deneyimin sınırlılıklarını ve anlamına değinirsek, sinemaya özgü deneyim, sinema salonu projeksiyonuyla tanımlanır; bu, sinemanın özünü oluşturur. Diğer tüm izleme

biçimleri (televizyondan telefona kadar) sinemanın düşük kaliteli bir görsel-işitsel forma indirgenmesidir. Bellour için bu durum, sinemanın özgüllüğünü koruyan tek mecra olarak sinema salonunu işaret eder. Bu bağlamda, sinemanın dijital çağda yaygınlaşan formları, onun özgün deneyimini bozan veya indirgeyen pratikler olarak değerlendirilebilir." (Bellour, 2009; akt. Gaudreault, 2015, s.19-20) Gaudreault bu çıkarımdan yola çıkarak, sinemanın yalnızca teknik bir mecradan ibaret olmadığını, aynı zamanda ekonomik ve kültürel bir aygıt olarak evrildiğini vurgular. Sinema salonunun deneyimsel ayrıcalığı, dijital platformlarla birlikte dönüşüme uğrarken; bu dönüşüm, yalnızca teknolojik değil, esasen ekonomik bir devrimin sonucu olduğunu vurgular.

Dijital devrim, aslında ekonomik bir devrimdir; dijital tüketici ürünlerinin pazarlanması ve sinemanın ev eğlence sistemlerinin ürün serileriyle buluşması üzerine kuruluydu. Dijital sinema teknolojileri arasında, ses tüketici talebinden en fazla etkilenen alan oldu. "Dijital" kelimesi, tüketici ürünlerini pazarlamada büyük rol oynadığı bir pazarda, dijital ses, seyirciler için sinemanın dijital çağa girişini simgeliyordu (Belton, 2002, s.100). Aslında bu noktada sinemadaki dijital dönüşümün temelinde ekonomik dinamiklerin belirleyici rolü bulunmaktadır. Örneğin senkron ses teknolojisi teknik olarak 1905'lerde keşfedilmiş olsa da sinema endüstrisinin bu yeniliği ancak 1930'larda yaygınlaştırabilmesinin ardında ekonomik uygunluk, altyapı maliyeti ve tüketici alışkanlıklarına dair beklentiler yer almaktadır. Dolayısıyla sinemadaki birçok teknolojik geçiş, yalnızca teknik imkanlarla değil, piyasa talepleri ve ekonomik getirilerle şekillendiği söylenebilir.

Dijitale geçişin film yapımını değiştirmesi ve yenilenmesini, bir tür zorunlu yeniden doğuş olarak değerlendirilebiliriz. Satan, film maddeselliği daha doğrusu gümüş nitrat yapısı nedeniyle nihayetinde kendi fiziksel sınırlarına bağlıdır ve zaman içinde kaçınılmaz olarak bozulma süreciyle karşı karşıya kalır çıkarımında bulunur. Film muhafazası, uygun saklama koşulları ve restorasyon gibi süreçleri gerektirmektedir. Uzun yıllar boyunca bir medya formatı olarak kayıt ve muhafaza kapasitesiyle övgü toplayan film materyalinin bu doğal fiziksel özelliklerinin ölüme yakınlığını göz ardı etmemek dijitale geçiş sürecini değerlendirmek için önemlidir. (Akt. Gaudreault ve Marion, s.8) Bu bağlamda kültürel eleştiri, estetik kuram ve modernite üzerine düşünceleriyle 20. yüzyılın en etkili Alman filozof ve kültür kuramcılarından biri olan Walter Benjamin, sinemanın genişleyen olanaklarını vurgulayarak, onun yalnızca klasik anlatı sinemasına indirgenmemesi gerektiğini savunur. Onun unutulmuş gelecekler (forgotten futures) olarak tanımladığı kavram, sinemanın yalnızca gerçekçiliğe odaklanmak

yerine, farklı estetik ve deneysel biçimlere de açık olduğunu göstermektedir. Sinema, geçmişin sanat formlarını taklit eden bir yapıya sahip olsa da aynı zamanda yeni deneyim biçimlerini teşvik edebilecek bir araçtır (Benjamin, 1936, akt. Cooley, 2025, s. 103-104).

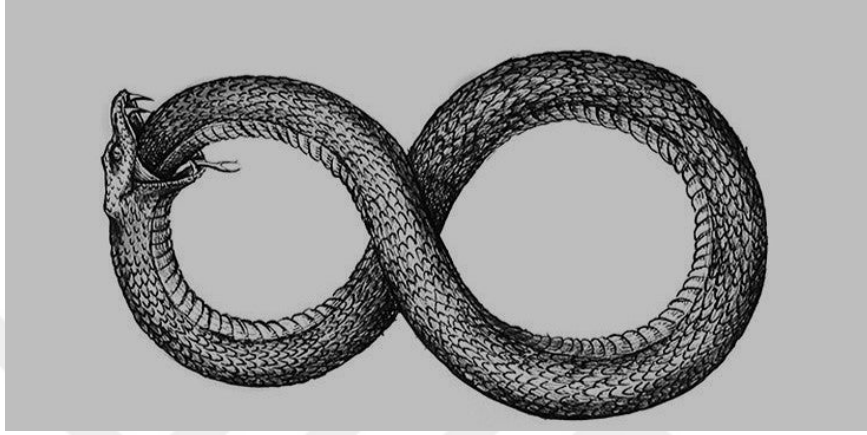
Buradan yola çıkarak sanatsal aktarımda kullandığımız malzemeyi bir araç olarak değerlendirdiğimizde sinemanın en temel malzemesi olan bugün dahi bir yapımdan bahsederken kullandığımız filmin majör dönüşümüne tanık olmuşuz demektir. Hikâye anlatımında sinemanın kullanımı ve malzemenin dönüşümü, yalnızca teknik bir ilerleme değil, aynı zamanda sinemanın anlatım biçimlerinin ve estetik yapısının dönüşümü anlamına gelmektedir. Analog filminden dijital görüntüye geçiş, hikâye anlatımında yeni imkanlar yaratırken, seyircinin sinemayla kurduğu deneyimi de farklı bir noktaya taşımıştır.

Dijital formatların ve arşivleme yöntemlerinin ne kadar etkili ve uzun ömürlü olduğu kanıtlanmış olsa da sinema endüstrisinde yaşanan dönüşüm hem film yapımcıları hem de arşivciler için dijital geçişin yeniden değerlendirilmesi gerektiğini ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, sinema da kendi doğasına uygun olarak değişmekte ve dönüşmektedir. Sinemanın kendisi gibi film çalışmaları da bu dönüşüme ayak uydurmaya çalışmaktadır. İnternetin ve çevrimiçi dağıtım kanallarının yükselişi, film anlatımının demokratikleşmesinde kilit rol oynamıştır. Geleneksel dağıtım kanallarının engelleri, artık sinemacıların önünde bir engel değildir. Web 2.0'ın ürünleri olan kişisel web siteleri, sosyal medya veya Netflix, Amazon Prime, Hulu gibi yerleşik yayın platformları aracılığıyla küresel seyircilere ulaşmak mümkün hale gelmiştir. Bu platformlar yalnızca bağımsız sinemanın erişimini genişletmekle kalmamış, aynı zamanda ana akım sinemada yer bulamayan türlere de alan açmıştır. Bu sayede sinemacılar, niş veya yeterince temsil edilmeyen seyircilere hitap eden hikâyeler anlatabilme imkanına ve sinematik anlatım daha geniş ve çeşitli bir etkileşim alanına kavuşmuştur (Priya, 2023, s.3).

Görüntüler, sesler ve metinler bir kez dijitalleştirildiğinde, teknik sınırlamalar neredeyse tamamen ortadan kalkmıştır. Analog dünyada, kullanılan malzemenin doğası üretimi sınırlarken (örneğin bir keman ya da tahta parçası) dijital dünyada bu sınırlamalar yalnızca bellek kapasitesi, işlemci hızı ve iletişim bant genişliği gibi teknik detaylarla sınırlıdır. Bu dönüşüm, binlerce yıl önce mağara resimleriyle başlayan insanın doğayı soyutlama ve düşünce üretme sürecinin dijital düzlemde tamamlanması anlamına gelmektedir. Artık insanlar ile düşünceler arasındaki fiziksel engeller büyük ölçüde ortadan kalkmıştır (Monaco, 2004, s.489) Sinema'nın kimlik krizi de tam olarak burada başlamıştır. Olduğunu düşündüğümüz şey,

bağlam içinde değişirken kendi bağlamını da yıkıp atar ve böylece sinema, baştan sona kendi kuyruğunu yiyen yılan Ouroboros mitinin sanatsal bir formda karşımıza çıkışına dönüşür. Bu dairesel sembol, sinemanın yolculuğunu ölüm ve yeniden doğuşun döngüsellliği içinde ele almamıza olanak tanır.

Görsel 1.7 Kuyruğunu Isıran Yılan, Ourobos



Kaynak: odinstreasures

Musser, sinemanın kavramsallaştırılması üzerine yazdığı *When Did Cinema Become Cinema?* 'da Gaudreault'nun *Film and Attraction*'da sinema tarihindeki asıl kırılmanın 1890'larda hareketli görüntü kameralarının icadı değil, 1910'larda erken dönem sinema yöntem ve uygulamalarının reddedilerek daha belirgin kuralara ve yapısal düzene sahip yeni bir sinema anlayışının ortaya çıkması olduğunu savunduğuna dikkat çeker. Bu görüşün, Gaudreault'nun sinema akademisyenleriyle paylaştığı ortak bir düşünce olduğunu belirtirken Dudley Andrew'in ise sinemanın 1910'larda kendine geldiğini ve 1980'lerde yapısına dair şüphelerin başladığını belirttiğini söyler. Andrew, bu görüşünü *Cinema* adlı eserinde, Edgar Morin'in *Ya da Hayali Adam* (1956) kitabındaki "Sinematografin Sinemaya Metamorfozu" başlıklı bölüme atıfta bulunarak ifade eder. Morin, 1910'lara kadar sinema yapımcılarının sanatsal kaygıları bir kenara bırakarak, yalnızca ticari amaçlarla film ürettiklerini ve sinemanın bir sanat olarak kabul edilmesinin ancak o dönemin sonrasında mümkün olduğunu savunur (Musser, 2018, s.36). Günümüz sineması ele alındığında söz konusu tartışmanın sinemada dijitalleşme süreciyle farklı bir boyut kazandığını görmekteyiz. Sinemanın 7. Sanat olarak sanat çevreleri tarafından kabulünün getirdiği sorumluluk bilincini ticari kaygılarının dışında tutan yapımlar Bağımsız Sinema ve Festival Filmleri tanımları altında kendilerine yer bulmaktadırlar.

Dijital devrim, yalnızca hikâyelerin anlatılma şeklini dönüştürmekle kalmamış, aynı zamanda sinema yapımının genel yapısını da kökten değiştirmiştir. Bu devrimin en derin etkilerinden biri, sinemanın demokratikleşmesi olmuştur ki; bu da farklı seslerin ve yaratıcıların sinema alanına daha kolay erişim sağlamasına olanak tanımasından kaynaklanır. Dijital teknolojilere geçiş, hevesli ve bağımsız sinemacılar için bağımsız film yapımına giriş engellerini azaltarak film çekim süreçlerinin hem maaliyet hem de süreç açısından daha erişilebilir ve uygulanabilir olmasına yol açmıştır. Film yapımında kullanımı yaygınlaşan dijital kameralar sadece daha uygun fiyatlı olmakla kalmıyor, aynı zamanda geleneksel film kameralarına kıyasla daha kolay kullanılabilir ve daha az teknik bilgi gerektiriyordu. Bu sayede, sınırlı bütçelere sahip sinemacılar projelerini hayata geçirebiliyor ve bu projeler geniş kitlelere ulaşabiliyordu. Teknolojik ilerlemelerin sonucu olarak sinemanın demokratikleşmesi sayesinde küçük bütçeli filmler, büyük yapımlarla aynı sahnede rekabet edebilir hale gelmiştir. Sonuç olarak, teknolojik gelişmelerin etkisiyle sinemanın demokratikleşmesi; küçük bütçeli yapımların, büyük stüdyo filmleriyle aynı platformda rekabet edebilmesine olanak tanımıştır (Priya, 2023, s.6-7).

Sinemanın yaşadığı kimlik krizi ve geçmişini kuramsallaştırma çabası, Christian Metz'in sinemasal hikâye anlatımına dair görüşleriyle de örtüşmektedir. Metz'e göre ister ticari kaygılarla üretilmiş olsun ister bu tür kaygılardan bağımsız bir estetik anlayışa sahip olsun, kurgusal filmler fiziksel mekânlara bağlı bir anlatım geleneğine sahiptir. Ancak günümüzde dijital kompozisyonlar ve bilgisayar tabanlı simülasyonlar, bu mekânsal bağlılığı dönüştürerek sinemayı "üst-türsel" bir yapıya evrilmiştir. Bu dönüşüm, 20. yüzyıl sinemasının biçimsel ve anlatısal yapısını anlamak açısından kritik bir öneme sahiptir (Manovich, 2016, s.21). Günümüzde sinema, dijitalleşmenin etkisiyle yalnızca teknik bir ilerleme yaşamakla kalmamış, aynı zamanda hikâye anlatımı, mekân kavrayışı ve görsel dilde derin bir değişim geçirmiştir. Fiziksel mekânlara duyulan ihtiyaç azalırken, dijital efektler, sanal prodüksiyon yöntemleri ve yapay zekâ destekli içerik oluşturma araçları, sinemanın temel dilini yeniden tanımlamaktadır. Artık filmler, geleneksel setler yerine yeşil ekranlar ve tamamen bilgisayar ortamında yaratılan dijital dünyalarda üretilebilmekte; bu durum, gerçeklik algısını daha esnek ve melez bir hale getirmektedir. Sanal prodüksiyon teknikleri ve üç boyutlu dijital simülasyonlar sayesinde, mekân artık yalnızca bir dekor olmaktan çıkmış, anlatının ayrılmaz bir bileşenine dönüşmüştür. Bu gelişmeler ışığında, Christian Metz'in fiziksel gerçekliğe dayalı sinema anlayışı, yerini dijital olarak kurgulanan, sınırları bulanıklaşmış ve sürekli dönüşüme açık bir sinema yaklaşımına bırakmıştır (Manovich, 2016, a.g.e. 21).

Bu doğrultuda sinemanın temel üretim içgüdüsünü yalnızca kameranın kapağını açıp karşıdaki gerçekliği kaydetmek olarak görmek, sinema sanatının geniş anlatım olanaklarını göz ardı eden sınırlı bir bakış açısı olacaktır. Yeni Gerçekçilik ve Sovyet Dönemi sineması, minimal prodüksiyon olanaklarıyla doğal ve toplumsal gerçekliği yansıtmayı amaçlarken, Dogma 95 gibi akımlar da benzer şekilde, mevcut kaynakları en iyi şekilde kullanarak toplumsal meseleleri belgesel niteliğinde bir anlatıya dönüştürmeyi hedeflemiştir. Ancak sinemanın anlatı gücü, yalnızca fiziksel dünyayı doğrudan kaydetmekle sınırlı kalmamış; animasyon, görsel efektler ve dijital teknolojiler sayesinde genişleyerek büyülü gerçekçilik ile kurmaca anlatılar arasında yeni bir denge kurmuştur. Bu durum, sinemanın gerçeği olduğu gibi yansıtma çabası ile onun sınırlarını genişletme ve yeni anlatım biçimleri yaratma isteği arasındaki gerilimi ortaya çıkarmaktadır.

1.6 Gerçekliğin Ötesinde: VR ve AR ile Yeni Deneyimler

Monaco “*Bir Film Nasıl Okunur?*” sorusunu sorarken yaşadığımız dünyayı şekillendiren kodlara değinmiş ve kodların sayısal dünyayı oluşturduğundan bahsetmiştir. İnsanlık tarihindeki iletişim araçlarının evrimi, başlangıçta sözlü göstergelerle başlamış, zamanla bu göstergeler şarkı formuna dönüşmüş, ardından resim ve yazıya aktarılmıştır. Yazının icadı, düşüncelerin, duyguların ve gözlemlerin daha kalıcı bir şekilde kodlanmasına imkân sağlamış; baskı teknolojisi ise bu yazılı kayıtları sınırlı çevrelerden çıkararak milyonlarca insana ulaştırmıştır. Bu gelişim, kültürel sürekliliğin sağlanmasında belirleyici bir rol oynamıştır. 19. yüzyıla damgasını vuran bilimsel ve teknolojik devrimler sayesinde, görüntü ve sesin kaydedilmesi mümkün hâle gelmiş; fotoğraf, ses kayıtları ve sinema gibi icatlar, gerçekliği sözcüklerin aracılığı olmaksızın yeniden üretmeye başlamıştır. Her ne kadar bu teknolojiler gerçeği doğrudan yansıttığı düşünülse de aslında onlar da gerçekliğin kendisi değil, farklı bir kodlama sisteminin ürünleridir. Sinemanın sesleri ve görüntüleri, gerçeğe daha yakın görünse de her zaman gerçekliğin bir yorumu veya yeniden inşasıdır (Monaco, 2004, s.66). Gerçekliğin yorumu ve yeniden inşası sanal gerçeklik deneyimleriyle karşımıza çıkar. Sanal gerçeklik, kullanıcıya gerçeğe çok yakın bir deneyim sunmayı amaçlasa da aslında tüm bu deneyim yapay olarak oluşturulmuş bir kodlama ve simülasyon sistemine dayanır. Gerçeklik, burada da birebir yansıtılmaz; onun yerine seçilmiş, düzenlenmiş ve teknolojik olarak inşa edilmiş bir versiyonu sunulur. Dolayısıyla sinemada olduğu gibi, sanal gerçeklikte de seyirci ya da kullanıcı, doğrudan gerçeği değil, onun teknik ve estetik araçlarla yeniden inşa edilmiş bir yorumunu deneyimler.

“20.yüzyılın sonlarına doğru, sanal gerçeklik mühendisleri ve üreticileri, sinemanın doğuşunda görülen sanatsal diyalektiği yeniden gündeme taşımışlardır: Teknoloji, gerçekliği sadık bir biçimde yeniden üretmek için mi kullanılacaktır, yoksa bambaşka bir dünya yaratmak için mi? Bu bağlamda, Lumière kardeşler ile Méliès arasındaki tarihsel karşıtlık güncellenmektedir. Ancak dijital çağda, sayısal kayıtların doğası, gerçeklik ile fantezi arasındaki sınırları bulanıklaştıracak ölçüde matematiksel bir soyutlama düzeyine ulaşmıştır (Monaco, 2004, s.168).”

Sanal gerçeklik uygulamaları da bu perspektiften değerlendirildiğinde tutum ve amaç açısından farklılıklar göstermektedir. Bir yanda, tam kaplayıcı (*immersive*) sanal gerçeklik örnekleri, üç boyutlu görüntü ve tam ses etkileriyle kullanıcıyı tamamen içine çekmeye çalışırken; diğer yanda, daha temel uygulamalar, yalnızca standart görüntülerin izlenim biçimlerini kontrol etmeye odaklanmaktadır. Tüketici ürünü bağlamında sanal gerçeklik, bireylerin çok yönlü algısal duyarlılıklarını sömürerek bağlanımı artırmayı hedeflerken; daha geniş anlamıyla, artan gerçeklik benzerliği ve interaktiflik yönündeki teknolojik gelişmelerin, multimedya ile derin bir ilişki içinde olduğu görülmektedir. Dolayısıyla sanal gerçeklik, terimin her iki anlamında da sinema tarihinin başlangıcından bu yana süregelen temsil mücadelelerinin dijital çağdaki devamı olarak değerlendirilebilir (Monaco, 2004, s.513).

Teknoloji, sinema üretim sürecini köklü biçimde dönüştürerek prodüksiyondan dağıtıma kadar her aşamada iyileştirmeler sağlamıştır. Dijital kameraların gelişimi, yüksek kaliteli görüntüleri daha esnek ve ekonomik biçimde yakalamayı mümkün kılmış; RED ve ARRI Alexa gibi modellerle sinematografik anlatım genişlemiştir. Benzer şekilde ses teknolojileri ve dijital kurgu araçları, post-prodüksiyon süreçlerini demokratikleştirmiştir. CGI’nin canlı çekimlerle bütünleşmesi ve dijital platformların yükselişi, sinemanın hem estetik hem de sosyokültürel boyutlarında yeni dinamikler yaratmıştır (Mackay, 2023, s.1).

Sinemasal mekânın evrilmesi ve yeni alanların sinemaya dahil olmasıyla hikâye aktarıma kendine yeni alanlar açmıştır. Stein (2010), Walter Benjamin’in *aura* kavramını ele alarak, mekanik yeniden üretim sürecinin sanat eserlerinin geleneksel bağlamını nasıl değiştirdiğini vurgulamaktadır. Ona göre, dijital çağda sanat eserleri fiziksel mekândan bağımsız olarak tüketildiği için, seyirci ile eser arasındaki estetik yakınlık farklı bir biçim almakta ve sanat deneyiminin niteliği dönüşmektedir. Sinema’nın dönüşümü göz önüne alındığında VR ve AR teknolojilerin sinemasal deneyime farklı bir boyut kazandırmalarıyla karşılaşırız. Artırılmış

Gerçeklik (AR) ve Sanal Gerçeklik (VR), farklı teknolojik temellere dayanan ve farklı kullanıcı deneyimleri sunan iki ayrı etkileşim biçimi olarak öne çıkmaktadır. Sanal gerçeklik, kullanıcıyı tamamen dijital bir ortamın içine çekerek fiziksel gerçeklikten koparırken, artırılmış gerçeklik fiziksel çevreye dijital öğeler ekleyerek gerçek ve sanal dünyalar arasında bir köprü kurar. Bu bağlamda AR, dijital bilgiyi fiziksel çevre üzerine bindirerek kullanıcının konumuna bağlı olarak eşzamanlı bir deneyim sunar. Sanal gerçeklik tamamen yapay bir ortam yaratırken, AR kullanıcının gerçek çevresiyle etkileşimini sürdürmesine olanak tanır (Engelke & Mann, 2022, s.18-19). Bu teknolojik ayrım, yalnızca kullanım biçimlerinde değil, aynı zamanda anlatı yapılarında da kendini gösterir; sinema endüstrisi de bu yeni teknolojilerle birlikte dönüşen anlatı potansiyellerinden etkilenmektedir.

Sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) teknolojileri sinema sektörünü daha da dönüştürme potansiyeline sahiptirler. VR, seyircilerin 360 derecelik sinematik bir deneyimin içine tamamen dalmasını sağlarken; AR, gerçek dünya üzerine dijital unsurlar yerleştirerek anlatım olanaklarını zenginleştirir. Bu teknolojiler, hikâyelerin anlatılma ve deneyimlenme biçimini köklü bir şekilde geliştirmeye olanak sağlarlar. (Mackay, 2023, a.g.e. s.1) Ancak bu yeniliklerin sinema üzerinde yarattığı etki yalnızca anlatı düzleminde kalmaz; aynı zamanda izleme pratiklerini, mekânsal algıyı ve medya kimliğini de köklü biçimde dönüştürmektedir. Dijital dönüşüm, medya biçimlerinin "en mahrem dokularına" kadar işleyerek onları dönüştürmekte, geleneksel sınırları aşındırmakta ve medyalar arası ayrımları belirsizleştirmektedir. Bu da seyircilerde medyanın kimliğine dair kafa karışıklıkları yaratmaktadır: Bir filmi sinema salonunda izlemek ile televizyon ekranında DVD aracılığıyla izlemek aynı deneyim midir? Yoksa biri "daha çok" sinema mıdır? Günümüzde medya ortamları o denli iç içe geçmiştir ki artık neyin sinema, neyin televizyon, neyin mobilografi¹ olduğunu belirlemek güçleşmiştir (Gaudreault & Marion, 2015, s.44).

Rodowick, dijital elektronik görüntü ile "seyircinin artık zamanın kaçınılmaz akışına pasif şekilde teslim olan biri değil, bakma ve okuma ile kapsayıcı izleme ve aktif kontrol etme arasında gidip gelen bir özneye dönüştüğünü" belirtir. Bu, dijital medya ile etkileşimin doğal bir sonuç hâline gelmesidir. Bilgisayar ve dijital kullanıcılar, tükettikleri içeriklerle etkileşime girme yönünde dijital kültür içerisinde eğitilmişlerdir. Seyircinin ortadan kalkmasıyla birlikte,

¹ Mobilografi, latince *mobilis* (hareket edebilir, taşınabilir) ve yunanca *graphein* (yazmak, çizmek) sözcüklerinden oluşan birleşik bir terimdir. Taşınabilir cihazlarla yazmak, çizmek anlamına gelir. Hem teknolojik araçlar hem de görsel sanatsal üretimi kapsayan bir noktada durmaktadır.

gösteri de dönüşmektedir (Daly, 2010, s.84). Bu dönüşüm, dijital görüntünün yalnızca teknik bir yenilikten ibaret olmadığını, aynı zamanda izleme pratiklerini, anlatı yapılarını ve estetik algıyı da kökten değiştirdiğini göstermektedir. Bu bağlamda, sanal gerçeklik gibi yeni medya biçimleri yalnızca teknolojik araçlar değil, aynı zamanda sinemanın sanat formu olarak yeniden tanımlanmasına da katkı sunmaktadır. Thierry Frémaux'nun da belirttiği gibi, "Gerçeklikten uzak basit bir teknoloji olmaktan çok daha fazlası olan sanal gerçeklik sineması, şimdiden bir sanat formu hâline gelmiştir." (akt. Cannes Film Festivali, Thierry Frémaux, 2017, s.).

Ticari sinemada, 3D animasyon, compositing (bileşim), haritalama ve dijital rötuş gibi radikal yeni teknikler çoğunlukla teknik sorunları çözmek için kullanılmakta, geleneksel sinemasal anlatım dili ise büyük ölçüde değişmeden korunmaktadır. Cannes Film Festivali'nin web sitesinde yer alan "*Sinemayı Değiştiren 8 Teknoloji*" başlıklı yazıdan yola çıkarak bir değerlendirme yapmak gerekirse; başlangıçta yalnızca animasyon sineması için yenilikçi bir teknik olarak değerlendirilen 3D teknolojisi, 2000'li yıllardan itibaren hızla gelişerek farklı türlerdeki yapımlar için de estetik ve anlatı potansiyeli taşıyan bir araç haline gelmiştir. 2009 yılında Cannes Film Festivali'nin 62. edisyonunun, Pete Docter'ın *Up* adlı 3D animasyonu ile açılması, bu teknolojinin ana akım sinemanın merkezine yerleşmeye başladığını göstermektedir. Festival direktörü Thierry Frémaux, bu tercihin 3D'nin sinemanın geleceğindeki maceralardan biri olduğuna inançla yapıldığını belirtmiştir. Jean-Luc Godard'ın deneysel yapıtı *Adieu au Langage* (Dile Veda, 2014), 3D teknolojisini sadece görsel derinlik için değil, aynı zamanda anlatı yapısını sorgulayan felsefi bir araç olarak kullanmasıyla dikkat çekmiş ve Cannes'da Jüri Ödülü'ne layık görülmüştür. 3D'nin sinemada salt teknik bir yenilik olmanın ötesine geçerek, anlatı biçimlerini dönüştürebilen estetik bir araç haline geldiğini göstermektedir (Cannes Film Festivali, 2024, çevrimiçi). Aksiyon sahnelerinde çekim sırasında bir oyuncuyu destekleyen tellerin sahneden el ile silinmesi, bir manzaraya kuş sürüsü eklenmesi veya bir şehir caddesinin dijital olarak oluşturulan kalabalıklarla doldurulması gibi işlemler yapılmaktadır. Bugün çoğu Hollywood yapımında dijital olarak işlenmiş sahneler bulunmasına rağmen, bilgisayar kullanımının seyirciye fark ettirilmemesi için özellikle özen gösterilmektedir (Manovich, 2016, s.32).

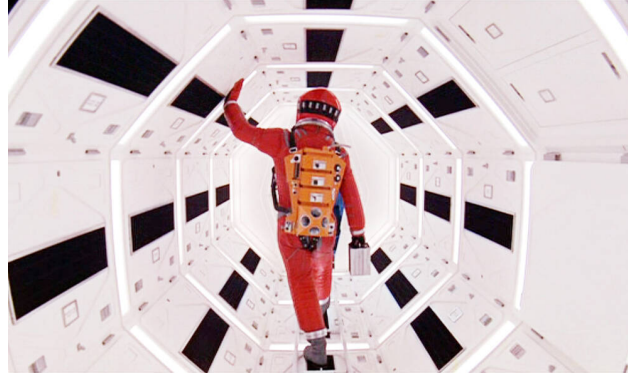
Ticari anlatı sineması, hâlâ klasik gerçekçi stile bağlı kalmaya devam etmekte, görüntüler kameranın önünde gerçekleşen olayların rötuşsuz fotografik kayıtları olarak işlev görmektedir. Sinema, benzersiz "sinema etkisini" korumakta ısrar etmektedir; bu etki, Metz'in 1970'lerde yaptığı keskin analizine göre, anlatı formu, gerçeklik etkisi ve sinemanın mimari

düzenlemesinin bir arada çalışmasına bağlıdır. Metz, makalesinin sonunda gelecekte doğrusal olmayan, anlatısız filmlerin sayısının artabileceğini öne sürer; bu durumda sinemanın gerçeklik etkisini üretmeye artık ihtiyaç duymayacağını belirtir. Elektronik ve dijital medyalar bu dönüşümü çoktan başlatmıştır. 1980'lerden itibaren, doğrusal anlatıya dayanmayan ve bir televizyon ya da bilgisayar ekranında sergilenen yeni sinemasal formlar ortaya çıkmıştır (Manovich, 2016, s.32).

Sinema anlatısının dijitalleşme süreciyle birlikte geçirdiği evrim, yalnızca biçimsel düzeyde değil, aynı zamanda mekânsal deneyimin yeniden tanımlanmasıyla da derinleşmektedir. Özellikle, sanal gerçeklik teknolojisi, sinemasal mekânların tasarımı ve yaratımı sürecinde devrimsel bir potansiyele sahip olup, seyircilere daha önce deneyimlenmemiş düzeyde katılımcı ve derinlikli deneyimler sunma imkânı yaratmaktadır. Sanal mekânlar aracılığıyla gerçek dünyanın sınırlarını aşan bir görsel-işitsel deneyim sunan bu teknoloji, sinema sanatını hem üretim hem de izleme pratikleri açısından dönüştürmektedir. Ancak bu dönüşüm, teknik altyapı eksiklikleri ve yüksek maliyet gibi sınırlayıcı faktörlerle de karşı karşıyadır. Yine de teknolojik ilerlemeler doğrultusunda bu tür engellerin aşılabacağı ve sanal gerçekliğin sinema endüstrisinde daha yaygın bir şekilde kullanılacağı öngörülmektedir (Çankır, 2024, s.289).

Sanatsal karar alma süreçlerinde seyircinin teknolojik ilerlemeler sonucu kullanıcıya dönüşmesi, (ki bu Gaudreault'un tarif ettiği) sinemanın ölümlerinden *kumanda*'nın hayatımıza girişi ile kesişen bir nokta taşımaktır). yaratıcılık ve yazarlık kavramlarının giderek bulanıklaşmasına yol açmaktadır. Sanal gerçeklik, gerçekliğin kusursuz bir yeniden üretimine yaklaştıkça, sanat ile konusu arasındaki diyalektiği yitirme riskiyle karşı karşıyadır. Nitekim sanal gerçeklik terimi başlı başına bir çelişkiyi barındırmaktadır; fiziksel dünyada gerçek olan, sanal olanla uzlaşmaz bir karşıtlık içindedir. Bu durum, kullanıcının, tıpkı Kubrick'in 2001: A Space Odyssey (2001: *Uzay Yolu Macerası*, 1968) filminde David Bowman'ın yaşadığı gibi, özgürlük yanılsaması sunan ancak aslında daha kısıtlayıcı olan bir kafese hapsedilmesiyle benzeştirilmektedir (Monaco, 2004, s.516).

Görsel 1.8 2001: A Space Odyssey



Kaynak: Artphotolimited

Sanal gerçeklik felsefesinin doğurduğu bu etik meselelerin yanı sıra, pratik düzeyde de ilginç teknolojik vaatler mevcuttur. Örneğin, Apple'ın QuickTime VR teknolojisi, kullanıcıya dijital bir ortamda serbestçe gezinme ve bakış açısını değiştirme imkânı sunarak sinema teknolojisini kökten değiştirmiştir. Bu sistemde, kullanıcı farenin hareketiyle kameranın bakış açısını belirler, tıklayarak konumu değiştirir ve disk üzerinde kaydedilmiş panoramik fotoğraflar arasında özgürce dolaşabilir. Bu tür gelişmeler, sanal gerçeklik ve sayısal medya teknolojilerinin sunduğu yeni deneyim olanaklarını ve beraberinde getirdiği sorumlulukları daha da görünür kılmaktadır (Monaco, 2004, s.517). Buradan yola çıkarak; gelişen teknolojiler, sinema endüstrisinin geleceğini durmaksızın şekillendirmeye devam edecek; yönetmenler için sanatsal keşiflerin, seyirciler içinse gerçekliğin sınırlarını bilinmezliğe taşıyan etkileşimli deneyimlerin önünü açacaktır.

1.7 İnsan Teknolojisi Olarak Sinema

Genişleyen teknolojik olanaklar ve çevrimiçi dağıtım platformları sayesinde, farklı sosyo-kültürel arka planlardan gelen hikâye anlatıcıları kendi özgün perspektiflerini sinemasal anlatıya dâhil edebilmişlerdir. Bu dönüşüm, tematik ve karakter çeşitliliğini artırarak sinema dilini daha kapsayıcı ve zengin hale getirmiştir. Öte yandan, erişilebilirliğin artması, içerik üretiminde niceliksel bir patlamaya neden olmuş; bu durum ise bireysel üretimlerin görünürlüğünü azaltmakta ve içerik kalitesine yönelik tartışmaları gündeme getirmektedir. Nitelikli kürasyon süreçlerine ve eleştirel analizlere duyulan ihtiyaç, dijital çağın sinemasal üretim dinamikleri içinde her geçen gün daha fazla önem kazanmaktadır (Priya, 2023, s.4). Modern toplumların sinemanın geçirdiği kimlik krizi dönemlere göre şekillense de organik bir

ilerleme sürecinin en doğal sonucu olarak görülmektedir. Sinemada yaşanan kimlik krizi medyalar arası bir sürecin sonucu olarak görülebilir.

Güneydoğu Avrupa Üniversitesi (South East European University) İletişim Fakültesi'nin kurucu dekanı olan ve uzun yıllar Galatasaray Üniversitesi'nde akademik çalışmalar yürüten Michel Bourse, Foucault'un biyopolitika kavramını ele alırken iktidar ilişkilerinin merkezinde bireyin olduğunu vurgulamıştır. Michel Foucault'nun özellikle 1960'lı ve 1970'li yıllarda geliştirdiği iktidar kuramları, çağdaş toplumlarda bireyler üzerindeki denetim biçimlerini açıklarken, teknolojik düzenlemelerin de bu denetim mekanizmalarıyla nasıl iç içe geçtiğini ortaya koyar. Foucault'ya göre iktidar, belirli kişi ya da kurumlara ait bir mülk değil; bireyler arasında işleyen özgül bir ilişki biçimidir ve bu ilişkiler sürekli olarak söylemlerle, bilgiyle ve kurumsal yapılarla yeniden üretilir. Bu bağlamda biyopolitika kavramı, modern devletin temel gücünün artık öldürmekten ziyade yaşamı düzenlemek, kontrol etmek ve sürdürmek üzerine kurulu olduğunu anlatır. (akt. Bourse ve Yücel, 2020, s.119). Gözetleme ve cezalandırma pratiklerinin yerini disiplinin, normalliğin ve bedenün üretkenliğini artırmaya yönelik tekniklerin aldığı bu yaklaşım, bireyin sadece bir denetim nesnesi değil, aynı zamanda özneleşme sürecinin etkin bir katılımcısı olduğunu da ortaya koyar. Sinema gibi görsel temsil sistemleri ise bu iktidar ilişkilerinin hem taşıyıcısı hem de sorgulayıcısı olarak önemli bir rol üstlenir. Yaşam biçimlerimiz ve davranışlarımız iktidar tarafından belirlenir. (Bourse ve Yücel, 2020, s.121)

Bu kuramsal zeminden hareketle, Foucault'nun bilgi ve iktidar ilişkisine dair çözümlemeleri, bireylerin kendilerini anlatma ve dönüştürme yollarını da şekillendiren bir çerçeve sunar. Foucault, insanların kendilerini anlatmak için geliştirdikleri çeşitli bilgi üretim yöntemlerini (ekonomi, biyoloji, psikiyatri, tıp ve ceza bilimi gibi) gerçek oyunlar olarak tanımlar ve bunların pratik akıl içinde şekillenen dört ana teknoloji tipinden türediğini belirtir: üretim teknolojileri, işaret sistemleri teknolojileri, iktidar teknolojileri ve benlik teknolojileri. Foucault'ya göre, üretim teknolojileri nesnelerin dönüştürülmesini sağlarken; işaret sistemleri teknolojileri değerlerin ve anlamların kullanımına olanak verir. İktidar teknolojileri bireylerin davranışlarını biçimlendirirken; benlik teknolojileri bireylerin kendi bedenleri ve ruhları üzerinde çalışarak belirli bir mutluluk, bilgelik veya kusursuzluk haline ulaşmalarını hedefler. Bu teknolojiler nadiren birbirinden bağımsız işler ve her biri belirli bir egemenlik biçimiyle bütünleşir. İlk iki teknoloji bilim ve dilbilim araştırmalarında, son ikisi ise tahakküm ve benlik çalışmalarında öne çıkar (Foucault, akt. Urhan, 2010, s.72-73). Sinemanın bir anlatı dili olarak

bilimle buluşması da bu gerçek oyunlar aracılığıyla şekillenen bilgi üretim teknolojileri ile görsel temsil sistemlerinin kesişiminde anlam kazanır.

Foucault'nun benlik teknolojileri üzerine yaptığı açıklamalar, bireylerin kendi bedenlerine, ruhlarına, düşüncelerine, davranışlarına ve varoluş biçimlerine yönelik bir dizi operasyon gerçekleştirmelerini mümkün kılan bir anlayışı ortaya koymaktadır. Bu operasyonlar, bireylerin kendilerini dönüştürmelerine, örneğin mutluluk, saflık, bilgelik, mükemmeliyet veya ölümsüzlük gibi belirli bir duruma ulaşmalarına olanak sağlar (Işık, 2014, s.109). Foucault'nun bu yaklaşımı, benlik teknolojilerinin yalnızca bireysel gelişimi değil, aynı zamanda toplumsal kontrolün bir aracı olarak nasıl işlediğini de gösterir. Benlik teknolojileri, bireylerin içsel dünya ve toplumsal normlar arasında denge kurmalarını sağlayarak, belirli ahlaki ve sosyal standartlara ulaşmalarını teşvik eder. Bu bağlamda, benlik teknolojilerinin uygulanışı, bireylerin kendilerini anlamaları ve dönüştürmeleri için bir araç oluşturur, ancak bu dönüşüm aynı zamanda toplumsal baskıların ve güç ilişkilerinin de bir yansımasıdır. Buradan yola çıkarak sinema yalnızca kültürel ya da estetik bir ifade biçimi değil, aynı zamanda bireylerin özneleşme süreçlerinin bir parçası olarak değerlendirilebilir. Foucault'nun iktidar teknolojileri ve benlik teknolojileri üzerine geliştirdiği kavramsal çerçeve, sinemanın bireyleri hem izleyen hem de dönüştüren bir pratik olarak nasıl işlediğini ortaya koyarken; bu yapı, özellikle teknolojik gelişmelerle birlikte daha da görünür hâle gelmektedir. Yapay zekâ destekli yaratım süreçleri, yalnızca sinemasal içeriğin değil, aynı zamanda bu içeriği üreten ve tüketen öznelere de yeniden biçimlenmesine neden olmaktadır. Benlik teknolojilerinin birey üzerinde kurduğu denetim, artık yalnızca sosyal normlarla değil; algoritmalar, otomasyon sistemleri ve üretken yapay zekâ modelleri aracılığıyla da şekillenmektedir. Dolayısıyla yapay zekâ, sinemanın yaratıcı paradigmasını yeniden tanımlarken, bireyin hem üretici hem tüketici kimliğinde dönüşüm yaratmakta; böylece sinema, dijital çağın özne-iktidar ilişkilerinin bir izdüşümüne dönüşmektedir. Bu bağlam, ikinci bölümde ele alınacak olan yapay zekâ çağında yaratıcı otorite, üretim modelleri ve estetik biçimlerin dönüşümünü anlamak açısından kavramsal bir zemin oluşturmaktadır.

2. BÖLÜM: YAPAY ZEKA ÇAĞINDA SİNEMA: YARATICILIK PARADİGMASI

İlk bölümde teknolojinin sinema sanatıyla tarihsel ve yapısal ilişkisine odaklanmıştık. Bu çerçevede, teknolojinin sinema üzerindeki etkisini yalnızca teknik bir araç olarak değil, aynı zamanda estetik ve anlatı biçimlerini dönüştüren bir unsur olarak ele almıştık. Bu bölümde ise, ilk bölümde ele aldığımız teknolojik dönüşümün daha özgül ve güncel bir örneği olarak yapay zekâ teknolojisine odaklanacağız. Yapay zekâ teknolojisi denildiğinde Covid 19 pandemisinden sonra yaygınlaşan bir kavramla karşı karşıya kaldığımızı düşünebiliriz. Yapay zekâ kavramını anlamlandırarak bu kavramın gündelik hayatımıza etkilerini okuyabilmek adına yapacağımız araştırmalar bizi yapay zekâ kavramının aslında genel kanının aksine çok daha eski bir kökene sahip olduğuna götürür. Bu bağlamda kavranmaya çalışmamız gereken ilk nokta makine türlerine değinmek ve bilgisayar programlarının yapısını anlamaktır. Bundy, sanayi devriminin etkisiyle gündelik hayatlarda kullanımını fiziksel olarak kavrayabileceğimiz; buhar makineleri, dokuma tezgâhları, piyanolar ve arabalar gibi fiziksel makinelere alışkın olduğumuzdan bahsederken bilgisayar programlarını daha farklı bir perspektiften inceler (Bundy, 1988, s.558). Bilgisayar programları, fiziksel makineler davranışlarının belli bir yasalara tabi olması yönünden benzerler fakat temel bir ayrım olarak fiziksel bir yapı barındırmazlar. Bu ayrımda bilgisayar kavramı yerine, bilgisayar programı kavramının kullanılmasının temel sebebi bilgisayarların fiziksel makineler olmasıdır. Bilgisayarlar, donanımsal ve yazılımsal bileşenlerden oluşurken bilgisayar programları prosedürlerden, döngülerden ve koşullu ifadelerden oluşur.

“Artificial Intelligence: Art or Science?” makalesinde Bundy, bilgisayar programlarının algılanabilirliğini bir yazıcı çıktısına benzetir. Örneğin; Bach’ın bir eserini dinleyebilmek için geçmişte bir plağa günümüzde ise bir ses sistemine ihtiyaç duyarız. Ne müzik notaları ne de ses sistemi Bach’ın eseridir. Bu da bilgisayar programlarının insan zihninde bir temsil biçimi olarak algılandığına ve doğrudan duyularla algılanamayacağına örnek teşkil etmektedir. Bu doğrultuda Bundy’nin kullanmış olduğu “*Zihinsel Makineler*” kavramına ulaşmak yapay zekanın işletim sistemini ve mentalitesini anlamlandırmak adına önemli bir rol oynar (Bundy, 1988, s.557). Bizim burada üzerinde duracağımız yer fiziksel makineler belirli görevleri yerine getirirken, zihinsel makineler soyut düşünme, problem çözme ve hatta sanatsal üretime katkı sağlayabilecek bir esneklik sunar noktasıdır. Birinci bölümde tartıştığımız fiziksel makinelerden dijital sistemlere evrilen teknolojik dönüşümün bir devamı olarak yapay zekânın da bu sürece dahil olduğunu görebiliriz. Dolayısıyla, sinema ve yapay zekâ arasındaki etkileşimi anlamak için, zihinsel makinelerin sanat ve yaratıcılıkla nasıl bir ilişki kurduğunu

incelemek gerekmektedir. Sinemanın tarih boyunca teknolojik ilerlemelerle şekillendiği düşünüldüğünde, yapay zekâ ile olan ilişkisi, sinema sanatının dönüşüm sürecinde yeni bir evreyi temsil etmektedir. Sessiz sinemadan sesli sinemaya, analogdan dijitale geçiş gibi devrimsel dönüşümler, sinemanın anlatı dili ve üretim süreçlerinde köklü değişimlere yol açmıştır. Yapay zekânın sinemadaki varlığı ise sadece teknik bir ilerleme değil, aynı zamanda sanatsal ve yaratıcı süreçlerin de yeniden şekillenmesini sağlayan bir faktör olarak karşımıza çıkmaktadır. Senaryo yazımından görsel efektlere, film kurgusundan seyirci deneyiminin kişiselleştirilmesine kadar birçok alanda yapay zekâ, sinema sanatının sınırlarını genişleten bir araç hâline gelmiştir. Bu bağlamda, zihinsel makineler kavramı, yapay zekânın sinema üretimindeki rolünü anlamlandırmak için bir çerçeve sunmakta ve sanat ile teknoloji arasındaki dinamik ilişkinin nasıl evrildiğini açıklamaya yardımcı olmaktadır.

Bu bölümde, yapay zekânın sinema üzerindeki etkisi, yaratıcı süreçlerle olan etkileşimi ve bu dönüşümün sinema sanatına getirdiği yenilikler detaylı bir şekilde ele alınacaktır. Bu inceleme boyunca düşünsel süreçlerin nasıl yapay zekâ kavramına dönüştüğüne ve bu dönüşümün sinema sanatı ile ilişkisi üzerinde durulacaktır.

2.1 Yapay Zekanın Tanımı ve Tarihsel Gelişimi

Yapay zekayı yeni bir disiplin olarak görmek bir yanılgıdır. Yapay zekanın kurucu kavramlarının birçoğu, felsefe, mantık, matematik, akıl yürütme teorileri, bilişsel psikoloji ve dilbilim alanlarında biriken 2000 yılı aşkın içgörülere dayanmaktadır. Bununla birlikte, pratik ve uygulamalı bir alan olarak yapay zekâ, İkinci Dünya Savaşı'nın hemen ardından gerçek anlamda ortaya çıkmıştır. Yapay zekâ disiplininin başlangıcı, savaş dönemindeki kriptografi ve topçu ateş tablolarının hesaplanması gibi araştırmalara dayanmaktadır. Alan Turing'in temel çalışmaları ve Warren McCulloch ile Walter Pitts'in basit sinir ağları üzerine yaptığı öncü araştırmalar da bu alanın gelişimini hızlandırmıştır. "Dartmouth Yaz Araştırma Projesi"², 1956 yılında yapay zekanın ayrı bir bilimsel disiplin haline gelmesine öncülük etmiştir. Bu proje,

². Bu toplantı, John McCarthy, Marvin Minsky, Nathaniel Rochester ve Claude Shannon gibi önemli isimlerin öncülüğünde gerçekleşmiş olup, yapay zekânın temel araştırma yönelimlerini şekillendiren tarihsel bir kırılma noktası olmuştur. Katılımcılar, "öğrenme ya da zekânın diğer yönleri, prensipte öyle bir kesinlikte tanımlanabilir ki, bir makine bu özellikleri taklit edecek şekilde üretilebilir" varsayımından yola çıkarak, insan zekâsını simüle edebilecek makinelerin geliştirilmesini amaçlamışlardır. Yaz okulu, kısa vadede herhangi bir somut teknolojik atılım sağlamamış olsa da "Artificial Intelligence" (yapay zekâ) teriminin ilk kez kavramsallaştırıldığı ve alanın temel figürlerinin birbirleriyle akademik etkileşime geçtiği bir ortam sunarak yapay zekâ araştırmalarının çerçevesini uzun vadede belirlemiştir.

yapay zekâ arařtırmalarında ilk bahar olarak bilinen ve alanda önemli atılımların yaşandıđı bir dönemi başlatmıştır (De Spiegeleire, Maas & Sweijs, 2017 s.31).

Yapay zekâ kavramının tanımını anlamak ve ne olduđunu daha iyi kavrayabilmek adına Alan Turing, John MacCarthy, Claude Shannon ve Marvin Minsky³ gibi isimler tarafından öncül akademik çalışmalar yapılmıştır. Bu çalışmaların odaklandıđı noktalardan biri öncelikle etimolojik olarak kavramı açmak ve kavramı oluşturan bağlamı derin bir şekilde okumaya çalışmaktır. Yapay zekanın kısalması olan ve hemen hemen tüm programlarda karışımıza çıkan AI (Artificial Intelligence) ifadesinin, İngilizcede “yapay” anlamına gelen *artificial* ve “zekâ” anlamına gelen *intelligence* kelimelerinin birleşiminden oluşur. Bu terim, 1956 yılında Dartmouth Konferansı'nda John McCarthy tarafından ortaya atılmış ve o tarihten itibaren akademik literatürde geniş bir yankı uyandırmıştır. McCarthy ve diđer öncü arařtırmacılar, insan benzeri bilişsel süreçleri taklit edebilen makineler geliştirme fikrini merkeze alarak yapay zekâ alanını şekillendirmiştir (De Spiegeleire, Maas & Sweijs, 2017 s.31). Yapay zekâ, insan zihinsel becerilerini taklit etme yeteneđiyle ölçülen, insan dıřı bir zekâ olarak tanımlanır. Bu bağlamda örüntü tanıma, dođal dil işleme (NLP), uyarlanabilir öğrenme, deneyimden strateji oluşturma ve başkaları hakkında akıl yürütme gibi yetiler yapay zekânın temel bileşenleri olarak kabul edilir.

ABD Ordu Bilimleri Kurulu'nun eski bir çalışmasına göre yapay zekâ, “bir makinenin soyutlama ve yorumlamayı bilgi işlemeye dahil edebilmesi ve insanlarda zeki olarak kabul edilebilecek bir karmaşıklık düzeyinde kararlar verebilmesi” olarak tanımlanmıştır (ABD Ordu Bilimleri Kurulu, 35). Benzer şekilde, ABD Savunma Bilim Kurulu tarafından gerçekleştirilen Özerklik Yaz Çalışmasında yapay zekâ, “bilgisayar sistemlerinin normalde insan zekâsı gerektiren görevleri yerine getirme yeteneđi (örn. algılama, konuşma, karar verme)” olarak nitelendirilmiştir (Savunma Bilim Kurulu, 36). Bu tanımlar, yapay zekâ alanının başlangıcından itibaren insan performansıyla doğrudan bağlantılı olduđunu göstermektedir. Yapay zekânın erken dönemlerine ışık tutan, 1956'da gerçekleştirilen Dartmouth College Yaz Projesi, řu temel savı öne sürmüřtür:

“Öğrenmenin tüm yönleri veya zekânın herhangi bir özelliđi, prensipte yeterince kesin bir şekilde tanımlanabilirse, bir makine tarafından simüle edilebilir. Dili kullanabilen,

³ Alan Turing, yapay zekanın fikri temellerini ortaya koymuştur, John McCartney, bu fikri kavramsallaştırmıştır. Marvin Minsky, MIT'de kurduđu Yapay Zekâ Laboratuvarı aracılıđıyla yapay zekâ ile bilişsel bilim arasındaki ilişkiye önemli katkılarda bulunmuřtur. Claude Shannon ise yapay zekâyı matematiksel temellere oturtmuř, özellikle “oyun kuramı” üzerinden geliřtirdiđi çalışmalarla alanın pratik boyutunu güçlendirmiřtir.

soyutlamalar oluşturabilen, kavramlar geliştirebilen, insanlar için ayrılmış olan problem türlerini çözebilen ve kendini geliştirebilen makinelerin nasıl yapılacağını bulmaya yönelik bir girişim olmalıdır (Dartmouth College Yaz Projesi, 1956).”

Bu çerçevede, yapay zekâ çalışmaları insan zekâsının temel unsurlarını modelleyerek, makinelerin giderek daha karmaşık bilişsel görevleri yerine getirmesine odaklanmaktadır.

2.2 Yapay Zekanın Çalışma Prensipleri

Russell ve Norvig (2009), insanın zihinsel kapasitesini anlama çabasının tarihsel olarak önemli olduğunu vurgulayarak, yapay zekânın bu çabayı yalnızca anlamakla kalmayıp aynı zamanda "zeki varlıklar inşa etme" amacı taşıdığını belirtmişlerdir. (Russell ve Norvig, 2009, s.679) Ting Guo (2015), yapay zekânın temel amacının insan zihnini anlamak ve yeniden üretmek olduğunu vurgulayarak, bu sürecin insan kimliği ve benlik algısıyla doğrudan ilişkili olduğunu söyler. Russel ve Norvig’e göre, yapay zekâ araştırmaları, “bizim gibi zeki varlıklar yapma” fikri üzerine kuruludur ve bu durum, Yuo perspektifinde yapay zekâ kavramı modern bir Frankenstein anlatısını akla getirmektedir:

“Yapay zekâ teknolojisi, günümüz okumasıyla bakıldığında modern bir Frankenstein yorumu gibi düşünülebilir. Kendi türünden bir varlık yaratabileceğine inanan ve bu uğurda kendini bilime adanmış, Darwinci bir yaklaşım sergileyen Victor Frankenstein gibi, yapay zekâ da insanı model olarak oluşturulmuş bir yaşam formunu andırır.” (Guo, 2015, s.3)

Ancak, yapay zekâ öncelikli olarak insan bedenine odaklanmaz; onun varoluşu fiziksel değil, bilişsel düzlemde şekillenir. Bu fikrin öncülerinden ve yapay zekânın kurucularından biri olarak kabul edilen Alan Turing, 1950 yılında yayımladığı çığır açan "Bilgi İşlem Makineleri ve Zekâ" adlı makalesinde, bu duruma şöyle değinir:

"Eğer gerçekten düşünebilen bir makine yaratmak mümkün olsaydı, onu yapay bir etle kaplayarak insana daha çok benzetmeye çalışmanın pek bir anlamı olmayacağını düşünürdük." (Turing, 1950, s.434)

Bu yaklaşım, yapay zekânın fiziksel bir formdan ziyade, zihinsel yetkinlikleriyle tanımlanması gerektiğini vurgular. Bilski, yapay zekânın insandan fazlası olduğunu anlattığı *AI: More Than Human* sergisinde bizi modern bir Golem anlatısına dahil eder. Golem Yahudi geleneğinden gelen insan öncesi çamurdan yaratılmış bir varlıktır. Google Culture &

Arts sayfasında da vurgulandığı üzere, Golem miti ile yapay zekâ arasında dikkat çekici bir paralellik söz konusudur. Golem, bir yandan yaratıcılarının insanlığı koruma amacıyla ortaya koyduğu bir figür olarak “kurtarıcı” işlevi görürken, diğer yandan kontrolden çıkma potansiyeliyle “yok edici” bir tehdide dönüşebilmektedir. Golem’in hem umut hem de korku kaynağı olan doğası, yapay zekâyâ yönelik tutumlarımızı anlamada güçlü bir metafor sunar. “Bir Golem yaratmanın motivasyonları ve yöntemleri ile Golem’in hayata geçirildikten sonraki eylemleri, yapay zekâ yaratmanın potansiyel riskleri ve faydaları için güçlü analogiler sağlamıştır” (Google Arts & Culture, Meet The Golem: The First 'Artificial Intelligence', çevrimiçi). Sonuç olarak yapay zekâ fiziksel olanın çıktılarını sunan zihinsel bir işlem sürecinin bütünüdür.

2.3 Yapay Zeka, Yaratıcılık ve Sanat İlişkisi

Homo sapiens gibi zeki varlıklar tasarlayıp inşa edebilmek için, öncelikle kendimizi duygusal olarak üstün varlıklar değil, incelenebilir ve modellenen mekanik varlıklar olarak ele almamız gerekir. İnsan kimliğine dair bu özel anlayış, aynı zamanda bilimsel bir öz-yeniden kavramsallaştırmaya işaret eder. Bazı yapay zekâ araştırmacılarının ifade ettiği gibi, yapay zekâ yapmak, özünde “biz” olan şeyi yeniden üretmektir, bu da tuhaf bir öz-yeniden üretim biçimidir (McCorduck, 2004, s. xiii). Bu bağlamda, yapay zekâ yalnızca insan düşüncesini zihinsel yetkinlikleriyle modellemekle kalmaz, aynı zamanda insanın yaratıcı süreçlerini de yeniden üretmeye çalışır.

Sanat, tarih boyunca insanın duygularını, bilinç yapısını ve estetik anlayışını ifade etme biçimi olarak varlık göstermiştir. Sanatın teknoloji ile olan ilişkisi ise sürekli evrilen ve ilerleyici (*progressive*) bir yapı sergilemiştir. Bu etkileşim, yalnızca sanatsal üretim süreçlerini değil, aynı zamanda sanatın algılanma ve tüketilme biçimlerini de dönüştürmüştür.

Kugel (1981), yeterli bilgisayarların düşünme sürecini anlamak için yalnızca kesin kurallar ve algoritmalar üzerinden işlem yapmalarının olmadığını savunmaktadır. Ona göre, deneme-yanılma yöntemleri, insan zihninin bilgi işleme sürecini daha iyi modelleyebilir. Ancak, bir bilgisayarın bu süreci tamamladığını kesin olarak bilmek mümkün olmadığı için bu yaklaşım, geleneksel bilgi işleme sistemleriyle çelişmektedir. Bu nedenle, matematiksel hesaplamalar için kesin bilgiye sahip olmak tercih edilirken, bilimsel teori geliştirme veya sanat eseri üretme süreçlerinde “bilmek” yerine “düşünmek” daha işlevsel olabilir (Kugel, 1981, s. 563-564).

Bu tür bir deneme-yanılma (*trial and error*) yöntemi, insan düşünme süreçlerine benzemektedir. Ancak dijital bilgisayarlar, geleneksel Turing Makineleri gibi çalıştıklarında sonuç üretmeden duramazlar. Bir hata yaptıklarında, yeni bir kural oluşturmak için kendilerini otomatik olarak güncelleyemezler. Bu nedenle, bilgisayarların genelleme yapabilen ve hatalarından öğrenebilen sistemler geliştirmek için daha ileri yapay zekâ algoritmalarına ihtiyacı vardır.

Bilgisayar teknolojisinin yaygınlaşması, sanatsal üretim süreçlerinde köklü değişimlere yol açmıştır. Dijitalleşme, sanatçılara yeni anlatım biçimleri ve üretim teknikleri sunarak, sanatın sınırlarını genişletmiştir. Geleneksel sanat anlayışında fırça, tuval ve heykel gibi fiziksel malzemeler kullanılırken, bilgisayar destekli sanat, algoritmalar, kodlar ve sanal ortamlar aracılığıyla estetik deneyimler yaratma olanağı sunmaktadır. Özellikle 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren gelişen dijital sanat uygulamaları, sanatçının rolünü yalnızca yaratıcı olmaktan çıkarıp, aynı zamanda programlayıcı ve sistem tasarımcısı hâline getirmiştir. Bu dönüşüm, sanatın sadece insan elinden çıkan bir üretim olmaktan uzaklaşarak, makinelerle ve yapay zekâ ile iş birliği içinde şekillenen bir sürece evrilmesine zemin hazırlamıştır (Wilson, 1983, s.17).

Bilgisayarın sunduğu bir diğer yenilik, fiziksel dünyada var olmayan matematiksel şekillerin görselleştirilmesidir. Örneğin, bilgisayar ortamında birleştirilen eğriler veya gerçekte inşa edilmesi imkânsız nesneler, sanatçıların soyut düşüncelerini ifade etmelerine olanak tanımaktadır. Ancak, bu tür eserlerin estetik değerini tam anlamıyla kavrayabilmek için seyircinin belirli bir matematiksel altyapıya sahip olması gerekmektedir. Bu nedenle, bazı bilgisayar sanatçıları, belirli bir çizimi üretmekten ziyade, bilgisayar tarafından oluşturulabilecek sanatsal ilkeleri araştırmaya odaklanmışlardır (Wilson, 1983, s.18). Bu gelişmeler, sanatın yalnızca insan zihninin ürünü olup olmadığı, makinelerin sanatsal yaratıcılıkta nasıl bir rol oynayabileceği gibi felsefi ve estetik tartışmaları da beraberinde getirmiştir. Bilgisayar destekli sanatın yükselişi, sanatçının yaratıcı kimliğini ve sanatın ontolojik tanımını yeniden değerlendirmeyi gerektiren bir dönüşüm yaratmaktadır.

Bilgisayarın sunduğu olanaklar yalnızca statik görsellerin üretimiyle sınırlı kalmamış, sanatın zamansal boyutunu da derinlemesine dönüştürmüştür. Bilgisayar destekli sanat, sanatı durağan bir ifade biçimi olmaktan çıkararak hareket, değişim ve etkileşim içeren dinamik bir yapıya kavuşturmuştur.

Bilgisayar sanatı, zaman boyutunun eklenmesiyle daha da karmaşık bir hâl almıştır. Sanatçılar ve besteciler, şans ve rastlantısallık faktörlerinden yararlanarak sanat üretim süreçlerini genişletmişlerdir. Bu durum, hem Doğu felsefelerinde zaman ve nedensellik kavramlarına duyulan ilginin bir yansıması hem de insan iradesinin sanatsal süreçlerdeki rolü üzerine felsefi bir sorgulama olarak görülebilir. Özellikle bilgisayar video sanatı, görüntülerin hareket ettirilmesi, dönüşmesi ve hatta gerçek dünyada mümkün olmayan olayların yaratılması gibi yeni anlatım biçimlerini beraberinde getirmiştir (Wilson, 1983, s.19). Sonuç olarak, bilgisayar sanatı zamanla statik olmaktan çıkarak dinamik ve süreç odaklı bir hâle gelmiş, sanat eserinin anlık ve değişken doğasına vurgu yaparak geleneksel sanatsal kategorileri yeniden şekillendirmiştir. Bu dönüşüm, sanatçının yalnızca bir eser üreten kişi olmaktan ziyade, algoritmaları tasarlayan ve süreci yönlendiren bir yaratıcı kimliğe bürünmesini sağlamıştır.

2.3.1 Yapay Zekanın Sanatsal Üretimlerdeki Evrimi: İlk Denemelerden Yaratıcı Simülasyonlara

Yapay zekâ araştırmaları, başlangıçta ticari, bilimsel ve askeri uygulamalara odaklanmış, sanatsal üretim sürecinde önemli bir rol üstlenememiştir. İlk yapay zekâ sistemleri, yalnızca matematiksel hesaplamalar, desen oluşturma ve veri işleme süreçlerinde kullanılmış, estetik veya yaratıcı bir özelliğe sahip olmamıştır. Ancak, derin öğrenme algoritmalarının gelişimiyle birlikte, yapay zekâ sanatsal üretime yönelik daha karmaşık ve yaratıcı işlemler gerçekleştirebilecek bir seviyeye ulaşmıştır (Wilson, 1981, s.15-20). Bu bağlamda, Wilson yapay zekâ araştırmalarının başlangıçta insan zekâsının özgün ve yaratıcı yönlerini büyük ölçüde ihmal ettiğini, ancak zamanla zihinsel durumların ve kişilik özelliklerinin simüle edilmesine yönelik çalışmaların önem kazandığını belirtmektedir:

“Yapay zekâ araştırmaları, giderek daha fazla ticari ve askeri uygulamalara odaklanmaktadır. Ancak, bu çalışmalar insan zekâsının özgün ve yaratıcı yönlerini büyük ölçüde ihmal etmektedir. Özellikle sanat alanında, zihinsel durumların ve kişilik özelliklerinin simüle edilmesi konusu daha fazla önem kazanmaktadır. Yapay zekâ programları oluşturulurken, hangi zihinsel özelliklerin modellenmesi gerektiğine karar vermek kritik bir aşamadır. Yapay zekanın araştırma alanı, belirli bir problemi en hızlı şekilde çözen bir sistem geliştirmekten ziyade, benzersiz düşünme biçimlerini ve karakter özelliklerini simüle etmek üzerine odaklanmalıdır (Wilson, 1981, s. 17).”

Baudrillard, postmodern kitle iletişim araçlarının, gerçekliğin yerini alan bir dizi gösterge üreterek gerçekliği nötrleştirdiğini öne sürmektedir. Özellikle *The Precession of Simulacra* (1978) adlı eserinde, kitle iletişim araçlarının gerçeğin yerine yalnızca onun işaretlerini koyarak gerçekliği ortadan kaldırdığını savunur. Bu bağlamda, kitle iletişim araçlarını “gerçeğin katilleri” olarak tanımlayan Baudrillard, 20. yüzyılın sonunda "gerçeklik, referans ve nesnel nedenlerin artık var olmadığı" bir dönemin başladığını ileri sürmektedir (Baudrillard, 1978, s. 6).

Baudrillard, bu dönüşüm sürecini dört aşamada açıklar: İlk olarak, medya imgeleri temel bir gerçekliğin yansımasıdır. İkinci aşamada, temel gerçekliği maskeleyip çarpıtırlar. Üçüncü aşamada, temel gerçekliğin yokluğunu gizlerler. Son aşamada ise hiçbir gerçeklikle bağlantısı olmayan, kendi içinde döngüsel bir simülakruma dönüşürler (Baudrillard, 1978, s. 11). Bu süreç sonucunda, medya imgeleri artık “gerçek” ile değiş-tokuş edilmeyen, kendi içinde kapalı ve referanssız bir sistem hâline gelir (Baudrillard, 1978, s. 10-11).

Buna paralel olarak Baudrillard, *The Ecstasy of Communication* (1983) adlı eserinde, çağdaş iletişim biçimlerinin eski ideolojilerin ve pratiklerin yerini almasına rağmen, teknolojinin doğurduğu yeni kültürel süreçlerin niteliğinin belirsizleştiğini öne sürmektedir. Baudrillard'a göre, kitle iletişim araçları yalnızca gerçekliği nötrleştirmekle kalmaz, aynı zamanda “iletişimin müstehcen deliryumu” ya da “negatif ekstazi” olarak adlandırdığı, fazlasıyla coşkulu ve rahatsız edici bir etki yaratır (Baudrillard, 1983, s. 132). Bu noktada, Baudrillard modern iletişim araçlarının yalnızca bilgi iletmekten ziyade, anlamın aşırı üretimi yoluyla gerçekliği çözdüğünü ve yerine simülakrların geçtiğini savunur.

Yapay zekâ, yalnızca var olan bilgileri yeniden işleyerek sonsuz sayıda görsel, metin ve ses üretebilmekte, ancak bu içerikler çoğu zaman hakikati temsil etmekten çok, kendi içinde bir hipergerçeklik yaratmaktadır. Dolayısıyla, üretken yapay zekâ çağında sanat ve medya üretimi, Baudrillard’ın öngördüğü gibi, referanssız ve sürekli genişleyen bir simülasyon alanına dönüşmektedir.

Baudrillard’ın simülasyon kavramı, her ne kadar hakikatin yerini alan bir hipergerçekliğe işaret etse de yapay zekâ teknolojilerinin sunduğu geniş içerik üretme kapasitesi, yaratıcı üretim süreçleri için zengin bir malzeme havuzu sunar. Özellikle sanat ve medya alanlarında, yapay zekâ; yaratıcılar için bir “yaratıcı simülasyon” alanı olarak düşünülebilir: Gerçeği birebir temsil etmek yerine, çoklu olasılıkları deneyimlemeye, yeni

biçimsel ve anlamsal kombinasyonlar geliştirmeye olanak tanır. Bu bağlamda yapay zekâ, yalnızca taklit eden değil, yaratıcı süreci besleyen, estetik düşünmeyi provoke eden ve sanatçının sezgisel üretim süreçlerini çeşitlendiren bir işbirlikçi araç hâline gelir. Dolayısıyla, üretken yapay zekâ teknolojilerini sadece simülasyonun tehditkâr yüzüyle değil, aynı zamanda potansiyel olarak özgürleştirici ve deneysel yaratım alanlarını çoğaltan bir araç olarak da değerlendirmek mümkündür.

2.3.2 Dijital Halüsilasyonlar: Yapay Zekâ ve Veri Temelli Sanat

Sanat tarihinde birçok dönem, hali hazırda var olan görsel ve kültürel birikimlerden yeni sanatsal ifadeler yaratma pratiğini uygulamıştır. 1910'larda modernist sanatçılar, gazete kupürleri, afişler ve kumaş parçalarını kolaj tekniğiyle eserlerine dahil ederek sanat üretmişlerdir. Benzer şekilde, günümüzde üretken yapay zekâ modelleri de büyük kültürel veri setlerinden elde ettikleri örüntüler aracılığıyla yeni sanatsal biçimler yaratmaktadır. Bu yönüyle, yapay zekâ sanatının, modernist ve postmodern sanat hareketleriyle ortak bir temele sahiptir (Manovich, 2023, s. 1-2).

Teknolojinin sanatı dönüştüren bir güç hâline gelmesi, sanatın özgünlüğü, üretim süreci ve sanatçının rolü gibi temel konular üzerine yeni tartışmalar doğurmuştur. Yapay zekâ, algoritmalar ve dijitalleşme ile sanatın sınırları genişlerken, bu dönüşümün etik ve felsefi boyutları da önemli bir araştırma alanı hâline gelmiştir. Manovich (2022), günümüzde birçok sanatçının büyük ölçekli veri setleriyle eğitilmiş yapay zekâ modellerini doğrudan kullanmak yerine, belirli estetik ve sanatsal tercihlere göre ince ayar yaparak kişiselleştirdiğini aktarmaktadır. Örneğin, Lev Pereulikov'un *Stable Diffusion* modelini 1960'lı yıllardan itibaren Sovyetler Birliği'nde çalışan "uyumsuz" sanatçılara ait 40 tabloyu içeren özel bir veri kümesiyle eğittiğini belirtmektedir. Manovich'e göre bu süreç, yapay zekâ sanatının yalnızca var olan sanat eserlerini taklit eden mekanik bir üretim aracı olmadığını, aksine sanatçıların belirli sanatsal yaklaşımlar doğrultusunda yeni görsel diller yaratmalarına olanak sağladığını göstermektedir (Manovich, 2022, s.157-170).

Refik Anadol, veri heykelleri ve makineyle ortak yaratım kavramlarıyla tanınan dijital medya sanatçısı ve yönetmenidir. Dijital ekranlara ve deneyimsel sergi alanlarına taşınan çalışmaları MoMA, Centre Pompidou ve Walt Disney Concert Hall gibi prestijli kurumlarda sergilenmiş; Google, Nvidia ve Microsoft gibi teknoloji devleriyle iş birlikleri yapmıştır. Teknoloji ve sanatın kesiştiği noktada duran Refik Anadol önceki bölümde ele aldığımız

sanatsal üretim süreçlerinde teknolojinin üstlendiği yaratıcı ortaklık rolünü somutlaştırır. Manovich'in görüşlerine paralel bir şekilde Refik Anadol, Louisiana Channel ile yaptığı bir video röportajda hayal gücü kavramının dünyayı farklı görmek kavramından doğduğundan bahsetmektedir. Dijital çağda insanlığın yeni dili, sürekli değişen ve tek pigmentten oluşmayan şekil değiştiren kuruluştan uzak yeni formlarla kurulur. 2 boyuttan 3 boyuta geçiş yeni yollar ve döngüler bulan bir yapıda olur. Gelecek ne gerçek ne gerçek değil tartışması ile şekillenecektir (Anadol, 2021, çevrimiçi). Bu perspektiften değerlendirildiğinde, yapay zekânın oluşturduğu sanatsal dil, sanatçıların hem potansiyel hem de kaygı unsuru olarak değerlendirdiği bir alanı temsil etmektedir.

Sanatçılar, AI'nın potansiyeli ve gelecekte nasıl bir noktada duracağı üzerine endişelense de her zaman gelecek hakkında alarm mekanizmalarına sahiptirler. AI'nın yarattığı potansiyeller ve kaygılar benzer potada eritilmektedir. Anadol, kolektif anılar, hayal gücü ve rüyaların geleceğin dilini oluşturduğunu ve bu dilin AI ile geliştirilmesinin insanı aynalayan bir yapıya hizmet edeceğini düşünmektedir. Bu da şu ana kadar birçok soruna çözüm getirebilecek bir potansiyel sunarken beraberinde etik kaygılar, beklenmedik sorunlar ve hatta eşitsizlikler barındırmaktır (Anadol, 2021, çevrimiçi). Sonuç olarak, iletişimin yeni biçimi olarak yapay zekayı değerlendirmek mümkündür. Anadol bir sanatçı olarak AI kullanımını; malzemenin aynı fikirlerin değişken olduğu bir denklemden sürekli değişen bir malzemeye sahip olma denklemine geçiş olarak görmektedir. Sürekli güncel durulması gereken bu alanda zemin daima değişkendir. Değişen dünya da beraberinde farklı perspektifler getirir (Anadol, 2021, çevrimiçi).

Görsel 2.1 Refik Anadol, Machine Hallucination



Kaynak: Refik Anadol Studio

2.3.3 Sanatın Dijital Çağdaki Aurası: Yapay Zekâ ile Yeniden Üretim

Günümüzde dijital teknoloji ve internetin etkisiyle sanat, mekân ve zamana bağlı olmaktan çıkarak bireysel erişime açılmıştır. Sanat eserleri artık yalnızca galeri ya da konser salonlarında değil, bilgisayar ekranlarında ve hatta cep telefonlarının küçük ekranlarında deneyimlenmektedir. Bu dönüşüm, Benjamin'in aura kavramının dijital çağdaki karşılığını sorgulamayı gerektirmektedir. Mona Lisa tablosunu bir galeride birebir deneyimlemek ile aynı eseri bir bilgisayar ekranında görmek, yalnızca algısal bir fark yaratmakla kalmaz, aynı zamanda estetik deneyimin niteliğini de dönüştürür (Stein, 2010, s.88-90).

Benjamin'in sanatın aurası kavramı, dijital çağın sanat üretimi ve deneyimleme biçimleriyle önemli bir dönüşüme uğramaktadır. Benjamin, mekanik yeniden üretimin sanat eserinin aurasını zayıflattığını, çünkü sanatın geleneksel bağlamını ve seyirci ile eser arasındaki fiziksel yakınlığı ortadan kaldırdığını öne sürmektedir. Ona göre bir sanat eserinin aurası, tarihsel bir bağlam içinde, belirli bir mekânda ve zamanda bireysel bir deneyimle şekillenir. Mekanik yeniden üretim süreci ise seyirciyi bu bağlamdan kopararak, sanatın özgünlüğünü ve ona duyulan estetik yakınlığı azaltır (Benjamin, 1936, s.7). Bu bağlamda, Benjamin'in sanat deneyimi için öngördüğü bir estetik hiyerarşiden bahsetmek mümkündür.

En güçlü ve derin sanat deneyimleri, bir sanat eserine fiziksel olarak yakın olunan ve onun özgün varlığıyla doğrudan karşılaşılacak anlarda ortaya çıkar. Daha az yoğun ve dolaylı deneyimler ise bu hiyerarşinin daha alt seviyelerinde yer alır. Günümüzde dijital sanatın ve yapay zekâ ile üretilen sanat eserlerinin yaygınlaşması, bu hiyerarşiyi yeniden değerlendirmeyi gerektirmektedir. Sanatın artık tamamen dijital ortamda üretildiği ve tüketildiği bir dünyada, Benjamin'in ortaya koyduğu aura kavramının nasıl yeniden şekillendiği önemli bir tartışma konusu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda, sinemasal üretimin yapay zekâ aracılığıyla yeniden üretilmesi, detaylı bir şekilde ele alınması gereken önemli bir konudur.

2.4 Yapay Zeka İle Sinema Algısında Değişimler

Walter Benjamin'in sinema üzerine düşünceleri, teknolojik gelişmelerin sanatsal ifade biçimlerini nasıl dönüştürdüğüne dair de önemli bir çerçeve sunmaktadır. Benjamin, sinemanın bir Spielraum (oyun alanı) olarak ele alınabileceğini ve bu bağlamda sinemanın sadece anlatı odaklı bir sanat formu olmaktan çıkıp, seyirciyi bedensel ve duyuşsal bir deneyimin parçası hâline getirdiğini öne sürmektedir. Sinema, Benjamin'e göre, bireyin algısal ve duyuşsal

yetilerini eğiten, gerçeklikle olan bağıını yeniden şekillendiren bir ortamdır (Benjamin, 1936, akt. Cooley, 2025, s. 103). Bu bakış açısı, sinemanın klasik sanat dallarından farklı olarak teknolojik aracılıkla izleyici ile doğrudan bir temas kurabilen yapısına vurgu yapar.

Benjamin'in bu yaklaşımı, günümüzde üretken yapay zekâ teknolojilerinin sanatta ve özellikle sinemada yarattığı dönüşümle yeni bir boyut kazanır. Üretken yapay zekâ modellerinin sanatta kullanımı, geleneksel sanat anlayışından farklı bir yaratım süreci sunmaktadır. Geleneksel resim, heykel ya da film yapım süreçlerinden farklı olarak, üretken yapay zekâ doğrudan bir sanat eseri üretmez; bunun yerine, geniş bir görsel ve kültürel arşivden beslenerek yeni imgeler oluşturur. Bu yönüyle, üretken yapay zekâ ile medya üretimi, film montajına veya kolaj sanatına benzetilebilir (Manovich, 2024, s.1) Tıpkı Benjamin'in sinemada görsel parçaların bir araya getirilerek yeni bir anlam inşa edilmesini merkeze alması gibi, yapay zekâ da mevcut veri yığınlarını bir araya getirerek algısal ve estetik deneyimler üretir. Böylece, Benjamin'in sinemayı duyuşsal ve zihinsel bir yeniden şekillendirme aracı olarak görmesi, yapay zekâ destekli yaratım süreçlerinin bugünkü potansiyelini anlamak için önemli bir kavramsal köprü sunar.

Yapay zekâ tarafından üretilen sanatın doğuşu gibi yeni bir devrimin de henüz başında olduğumuz düşünüldüğünde yapay zekâ tarafından üretilen içeriklerin hızla ortaya çıkması ve yaygınlaşması, bu yeni üretim biçiminin sanat niteliği, etkisi ve işlevi hakkında düşünmeyi gerekli kılmıştır. Bu doğrultuda birçok yeni ve eski kavram birbiri ile ilişkilendirilerek yeni çıkarımlar yapılmış geleceğin okuması yeniden yorumlanmıştır.

Ignas Kalpokas, Yapay Zekâ ve yaratıcılık ilişkisine değindiği “*Work of art in the Age of Its AI Reproduction*” makalesinde Walter Benjamin'in, *Mekanik Yeniden Üretim Çağında Sanat Yapıtı* adlı eserinden yola çıkarak mekanik yeniden üretimin henüz emekleme döneminde olduğu zamandan günümüze uzanan süreci de ele almıştır. Buradan çıkarımla Benjamin, kurma ve damgalamadan fotoğraf ve sinemaya uzanan bir yeniden üretim tarihini izleyebilmişse de, deneyimlediği süreç günümüzde dijitalleşme, internet ve sosyal medya ile ortaya çıkan fotoğraf ve video içerik patlamasıyla karşılaştırıldığında sınırlı kalmaktadır Bu bağlamda, yapay zekâ destekli yaratıcılığın, insan üretiminin yalnızca taklidinden öteye geçeceği sıkça iddia edilmekte; ancak bu iddiaların, yapay zekânın her alanda insanı ikame edebileceği yönündeki teknolojik çözümçülük anlayışı içerisinde değerlendirilmesi gerektiği belirtilmektedir. Yapay zekânın görevleri optimize etme kapasitesinden hareketle, sanat

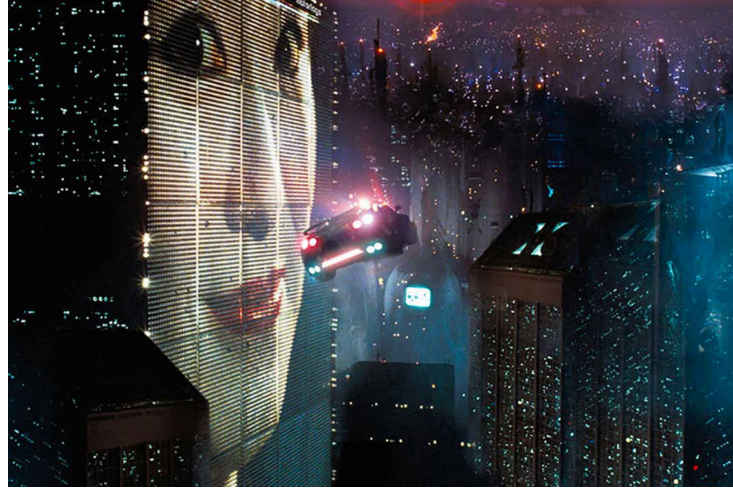
eserinin sergileme deęerinin artırılmasının da temel bir öncül olduęu düşünölmektedir (Kalpokas, 2023, s.3-6).

2.5 Cyberpunk Estetięi Ve Yapay Zekâ

Dyson'un 1994 yılında ileri sürdüęüne göre, bilgisayarın icadı, Haldane'in en büyük ihmali ve "son elli yılın toplumsal deęişim açısından en güçlü etmeni" olarak tanımlanmıştır. Bilgisayarın doğuşu, genetięin ortaya çıkışıyla benzer bir döneme, 1940'ların sonlarına denk gelir; bu süreçte "bilinçli bir şekilde insanlığı bilgisayarlar çaęına iten matematikçi John von Neumann", yapay zekâlar ve kendi kendini üretebilen otomatlar hayal etmekteydi (Dyson, 1994, s.59). Wiener, sibernetięi hayvanlarda ve makinelerde denetim ve iletişimin incelenmesi olarak tanımlar. Bu tanımdan yola çıkarak robotik ve bilgisayar bilimi ilerleyen yıllarda son derece büyük bir ilerleme kaydetti ve sibernetik organizma olarak tanımayabileceğimiz (cyborg), sosyal ve kültürel gerçeklięi çoklu kimliklerin bir inşası olarak anlamlandırmak için merkezi bir metafora dönüştü. Bu metafor, yirminci yüzyılın sonlarına ait tahayyöl dünyası için adeta biçilmiş kaftandı: "makine ile organizmanın melezi" (Haraway, Cyborg Manifesto, s. 149).

2.5.1. Cyberpunk'ın Sinemadaki Doğuşu: Blade Runner'dan Sonrası

Cyborg imgesi, günümüzde yalnızca bir bilimkurgu figürü olmaktan çıkarak insanın teknolojik hayal gücünün ve özgürlük arzusunun simgesine dönüşmüştür. Cyborg, bedensel sınırların ortadan kalktıęı ve organik eksikliklerin endüstriyel materyaller aracılığıyla telafi edildięi bir varlık olarak, mutlak özgürlüğün metaforu hâline gelir. Bu yeni varoluş biçimi ne tekil bir kimliğe ne de bir öze ihtiyaç duyar. Bu anlayışta cyborg, organik ve yapay arasında kurulan geleneksel ikilikleri yıkar; yalnızca dönüşümün, çözölmenin ve yeniden inşanın zevkini sergiler. Sinema bu dönüşümün en güçlü anlatı sahalarından biri olarak öne çıkar (Minguzzi, 1999, s.243). *Blade Runner* (*Bıçak Sırtı*, 1982) gibi filmler, sibernetik organizmaların insanlardan ayırt edilemeyecek kadar geliştiięi bir evreni betimleyerek, teknolojik melezleşmenin sınırlarını zorlar. Aynı zamanda *Blade Runner* (*Bıçak Sırtı*, 1982), bilimkurgu sinemasındaki Cyberpunk türünün ilk ciddi örneęi olarak kabul edilir; yüzlerce metrelik dev binalar, uçan arabalar, androidler ve anti-ütopyacı atmosferiyle post modern kent ütopyalarının karanlık bir yeniden yazımıdır.

Görsel 2.2 Blade Runner, 1982

Kaynak: Fredzone

Robot temasının ilk kez karşımıza çıktığı *Metropolis* (1927) gibi erken dönem yapıtlar ise, yalnızca mekanik bedenlerin değil, aynı zamanda modern endüstriyel toplumun yarattığı devasa yapılarla gökdelenler, yeraltı şehirleri, üretim hatları bu dönüşümün mekânsal boyutunu da vurgular. Bu bağlamda sinema, yalnızca teknolojik varlıkların tasvirini değil, insanın beden, mekân ve kimlik algısında meydana gelen radikal değişimleri sahneleyen yaratıcı ve eleştirel bir anlatı ortamı hâline gelmiştir. Bu anlatı biçimi, zamanla yalnızca teknolojik temsillerle sınırlı kalmamış, aynı zamanda yer yer varoluşsal sorgulamalara da alan açmıştır.

Nitekim, bilim kurgu sinemasında insan ile makine arasındaki çatışma yalnızca teknolojik değil, derinlemesine varoluşsal bir düzlemde ele alınmaktadır. Kapitalist üretim biçiminin dönüşüm ve yenilenme arzusu, bu tür anlatılarda insanın teknolojiyle olan ilişkisine de yansır. Bu ilişki, insanın makine aracılığıyla kendini yeniden üretme çabası kadar, onunla olan çatışmalı yüzleşmesini de içerir (Akşit, 2017, s.8). İçinde bulunduğumuz kapitalist sistemin en büyük sektörlerinden biri olan sinema endüstrisi, bu anlatılar aracılığıyla dijital bir panoptikona dönüşür. Seyirci, yalnızca izleyen değil, aynı zamanda izlenen, denetlenen ve biçimlendirilen bir özneye evrilir. Teknolojik denetim, sinema aracılığıyla estetik bir düzlemde görünürlük kazanırken, makine-insan karşıtlığı da bireyin özne olarak konumunu sorgulayan bir düzleme taşınır.

2.6. Dijital Aktivizm ve Kodların Direniş

Dijital teknoloji kullanan çeşitli aktivizm biçimlerini tanımlamak için yaygın biçimde kullanılan bir terim olan dijital aktivizm, web'in ortaya çıkışından bu yana hızlı bir dönüşüm geçirmiştir. 2010'lu yılların ortasından bakıldığında, dijital aktivizmin iki ana dalga halinde geliştiği temkinli bir biçimde öne sürülebilir. İlk dalga, internetin erken dönem popülerleşmesine ve 1990'ların ortasında web'in yükselişine denk gelir. Bu dönem, dijital aktivizmin ilk dalgasının gelişimiyle paralel ilerlemiştir. Bu dalga; teknolojiyle ilgilenen çevreler ile alternatif gruplar tarafından yürütülen çeşitli projeleri ve girişimleri kapsamaktadır (Gerbaudo, 2017, s.483-484). Bu doğrultuda, dijital aktivizmin sinemayla olan etkileşimi, teknolojinin toplumsal değişim ve direniş üzerindeki etkisini vurgulayan önemli bir alan olarak şekillenmiştir. Sinema, dijital araçlar ve platformlar aracılığıyla toplumsal meseleleri gündeme getiren, bireyleri bilinçlendiren ve kolektif hafızaya hizmet eden bir araç haline gelmiştir. Özellikle sosyal medya ve çevrimiçi paylaşım platformlarının yükselişiyle, sinema üreticileri ve izleyiciler dijital mecraları kullanarak toplumsal hareketleri destekleyen, alternatif anlatılar geliştiren ve kamuoyunu şekillendiren yeni yöntemler keşfetmişlerdir.

2.6.1. The Matrix: Dijital Uyanış Mitolojisi

Donna Haraway'in "*Cyborg Manifestosu*"nda tanımladığı cyborg figürü, insan ve makine arasındaki sınırları bulanıklaştırarak posthümanist bir özne tahayyülü sunar N. Katherine Hayles da günümüzde sanal gerçeklik teknolojilerinin bilinci bedenden ayırıştırarak veriye dönüştürebileceği düşüncesinin giderek yaygınlaştığını ve bunun insan-makine ayrımını sorgulayan bir posthümanist bakışa yol açtığını savunur.

The Matrix (1999) filmi bu tartışmaları örnekleyen bir metin olarak değerlendirilmiştir. Lana ve Lily Wachowski Kardeşler tarafından yazılıp yönetilen ve Warner Bros Stüdyoları'nda gerçekleştirilen yapım, gerçeklik, kimlik, beden ve zihin gibi kavramlara ilişkin felsefi ve teknolojik soruları sinemasal bir kurgu içinde ele almaktadır. Film, posthüman öznellikleri görünürde barındırsa da, sonuçta liberal hümanist özne anlayışını yeniden üretir ve doğa-yapaylık ikiliğini korumaya çalışır (Bartlett & Byers, 2003, s.30). Bu noktada *The Matrix*, yalnızca dijital teknolojilerin kontrol edici yapısını eleştiren bir distopya değil; aynı zamanda dijital çağın ruhsal bir "uyanış" mitolojisini kuran bir anlatı olarak da okunabilir.

Görsel 2.3 Matrix Kodları



Kaynak: Techcrunch

The Matrix, insanlığı köleleştiren yapay zekânın hüküm sürdüğü bir geleceği tasvir ederken, biyoteknolojik olarak üretilmiş insanların pasif enerji kaynakları haline geldiği distopik bir düzeni ortaya koyar. Bilinçlerinin bedenlerinden ayrıştırılmasıyla yaratılan bu sanal dünya, bireylere özgürlük yanılsaması sunarak onları sistemin içinde tutar. Film, geç kapitalist dönemin eğlence kültürünü ve bireysel özerklik söylemini sert biçimde eleştirir. Laura Bartlett ve Thomas Byers’ın ifade ettiği gibi, “Matrix’in sinirsel simülasyonu, geç kapitalist sistemin eğlence kültürüne dair bir metafor olarak işlev görür ve bu kültürün, çok uluslu şirketler tarafından üretilen bir tür ticari beyin yıkama aygıtına dönüştüğünü ima eder” (Bartlett & Byers, 2003, s. 32). Neo’nun sistemden “uyanışı”, fiziksel sınırların ötesine geçme arzusuyla değil, hakikatin ne olduğunu sorgulama cesaretiyle başlar. Bu uyanış, aslında öznenin dijital simülasyonlar içinde kendine dair bir farkındalığa ulaşma çabasıdır. Film, Neo’nun yolculuğunu yalnızca teknik bir kaçış değil, aynı zamanda varoluşsal bir diriliş olarak inşa eder. Seçilmiş kişi (The One) anlatısı, bireysel özgürlük ve irade fikrini dijital çağa uyarlarlarken, modern çağın içsel kurtarıcı arayışına da cevap verir. The Matrix, böylece dijitalleşmiş gerçekliklerin ortasında bile uyanmanın, görmenin ve kendini yeniden tanımlamanın mümkün olabileceğini ima eder. Hem teknik bir yeniden başlatma hem de metafizik bir yeniden doğuş olarak. Bu bağlamda, The Matrix’in bireysel uyanışa odaklanan dijital mitolojisi, sonraki dönem yapımlarında daha kolektif, sistem odaklı ve yeni medya eleştirisine dayalı siber direniş biçimlerine evrilir.

2.6.2 Siber Direnişin Temsil Biçimleri: Black Mirror ve Yeni Medya Eleştirisi

Bilim kurgu eserleri, gerçekliğin analizinde teorik bir araç olarak işlev görebilir; bu tür yapımlar, gerçekliği abartılı ve soyut bir biçimde yapılandırarak analiz edilebilir kılar. Özellikle *Black Mirror* gibi diziler, çağdaş toplumsal yapıları simgeleştirerek yalnızca pedagojik anlamda değerli bir kaynak olmakla kalmaz, aynı zamanda fan toplulukları için güncel olayları yorumlamada ortak bir dil sunar (Hirschma, 2017). Yapay zekânın öngörülemeyen hızda evrim geçirmesi, *Black Mirror*'ın bazı bölümlerinde çizdiği gelecek senaryolarının günümüzde karşılık bulmasına neden olmuş ve diziyi önemli bir tartışma hâline getirmiştir.

Black Mirror dizisinin 6. sezonunun ilk bölümü olan “Joan is Awful” adlı bölümü, yapay zekânın emek süreçleri üzerindeki etkilerini distopik bir çerçevede ele almaktadır. Bölümde odak, doğrudan teknolojinin kendisinden çok, onu geliştiren insan aktörler ve denetimsiz şekilde faaliyet gösteren kâr odaklı teknoloji şirketleri üzerindedir. Eğlence amaçlı bir televizyon formatında sunulmasına rağmen, anlatı sosyo-teknik bir bilinç taşımakta ve insan-yapay zekâ etkileşimini dijital veri temelli bir ağ yapısı içinde değerlendirmektedir. Bu kurgu, yapay zekâ teknolojilerinin toplumsal yaşama nasıl nüfuz ettiğine ve özellikle medya sektöründe emek biçimlerini nasıl dönüştürdüğüne dikkat çekmektedir. Ayrıca bölüm, 2023 yılında Hollywood'da gerçekleşen grevlerin arka planında yer alan yapay zekâ kaynaklı iş güvencesizliği endişelerinin görsel bir yansıması olarak da değerlendirilebilir (Vocásek, 2024, s.79)

Görsel 2.4. Joan Is Awful, 2023



Kaynak: Uxplanet

Yapay zekanın sinema sektörüne olan etkisinin incelendiği 2025 yapımı 7. sezon 3. bölümü olan Hotel Reviere’de Joan is Awful bölümüne benzer bir şekilde yapay zeka alanında yaşanan gelişmelerin sinema sektörünü ve film üretim süreçlerini nasıl dönüştüreceğine dair bir tablo çiziliyor. Bölüm’de öldükleri halde yapay zeka teknolojisi ile canlandırılan oyuncular aracılığı ile yapay zekanın sınırları, konuya ilişkin etik kaygılar gibi konular tartışmaya açılır. Yapay zekâ ile dijital olarak yeniden üretilen oyuncuların kullanımı, hem izleyici ile kurulan duygusal bağı hem de üretim süreçlerinin özgünlüğünü sorguladır. Bu sorgulama beraberinde gözetim toplumu tartışmalarını da aralayan bir noktada durur. Sinemanın sadece teknik bir araç olmaktan çıkıp, estetik ve algısal boyutlarıyla da sorgulandığı bir zemine taşınmasını sağlar.

Görsel 2.5 Hotel Reverie, 2025



Kaynak: Polygon

Yapay zekâ ile sinemada yaratılan dijital görsellik, gözetim toplumunun sürekli izlenme ve denetlenme halini estetik bir biçimde görünür kılarak, seyircinin algısını ve sinema deneyimini derinden etkiler. Filmleri gümüş nitrattan birer geri dönüşüm malzemesinden öteye taşırsak tüm yanıcılıklarına rağmen içlerinde barındırdıkları grenlerle karşılaşırız. Film doğası gereği pürüzlüdür. Ve pürüzsüzlük çağında kendine yer bulmakta zorlanmıştır. İnsanlar pürüzlerden kaçır, pürüzsüzlüğün rahatlığına sığınırılar. Pürüzsüzlük hakikatin perdesidir. Pürüzsüzlük çağının getirisi olarak, günümüzün çağdaş sanat eserlerini incelediğimizde de benzer bir yaklaşım karşımıza çıkar. Sanatın “güzellik”, “haz” ve “iletişim” kavramlarından bağımsız incelenemediğini fark ederiz. (Hang, 2015, s.5) Güzel olana ulaşmak için ise kompozisyonun özüne inmek mesajın perdesini aralamak gerekir.

2.7 Yapay Zekâ ile Sinemanın Geleceği

Dudley Andrew, *Galaxy: Seven Key Words for the Cinema to Come* başlıklı makalesinde, post-sinema tartışmasının küresel düzeyde nasıl şekillendiğini ele almakta ve Mulvey, Aumont, Bellour, Dubois, Gaudreault, Marion, Rodowick ve Casetti gibi pek çok kuramcayı bir araya getirmektedir. Andrew, sinemanın sonu üzerine yürütülen bu tartışmanın yalnızca akademik bir kavga olmadığını, aksine her gün deneyimlediğimiz tarihsel bir dönüşüm olduğunu vurgular. Sinemanın sonuna dair yazılan eserlerin başlıklarındaki alarm verici üsluptan söz ederken, Susan Sontag'ın 1996 tarihli “*The Decay of Cinema*” (Sinemanın Çürüyüşü) makalesinin bu söylemi ateşlediğini belirtir. Andrew, Gaudreault ve Marion'un *The End of Cinema?* adlı çalışmalarında tanımladıkları R.I.P. Etkisinin (sinema sanatının ölümüne dair yorumlar) sinema çalışmalarını bir çeşit öz-yıkıma sürüklediğini ileri sürer. Sinemanın yalnızca teknik bir değişime değil, aynı zamanda bir sosyal kurum olarak çözülüşe de uğradığını, bu durumun film incelemeleri yerine medya sosyolojisinin öne çıkmasına yol açtığını tartışır. Ancak Andrew, sinemanın ürününün (film) doğası gereği diğer endüstriyel ürünlerden (örneğin uçaklardan) ontolojik olarak farklı olduğunu, dolayısıyla sinema disiplininin beşeri bilimlerin temel alanlarından biri olarak kalması gerektiğini savunur (Andrew, 2020, s. 46–48). Bu bağlamda, sinema sanatının karşı karşıya olduğu dönüşüm yalnızca dijitalleşme ile sınırlı değildir; yapay zekâ teknolojilerinin yükselişi, bu değişimi daha da derinleştirmektedir. Yapay zekâ destekli üretim teknikleri, film yapım süreçlerinde senaryo yazımından kurguya, oyuncu performanslarının simülasyonuna kadar birçok aşamada aktif bir rol üstlenmektedir. Böylece geleneksel anlamda insan yaratımı olan sanat eseri kavramı da yeniden tanımlanmakta, sinema estetiği ve anlatı biçimleri köklü biçimde evrilmektedir. Yapay zekâ sadece üretim süreçlerini dönüştürmekle kalmayıp aynı zamanda seyirciyi deneyimlerini, film yorumlama pratiklerini ve hatta sinemanın toplumsal işlevini de yeniden şekillendirmektedir. Bu değişim, Andrew'ın işaret ettiği gibi sinemanın tarihsel bir mutasyona uğradığı fikrini daha da görünür kılmakta ve post-sinema çağında Benjamin'in gerçek oyunların nasıl şekilleneceği sorusunu gündeme getirmektedir.

Son yıllarda, yapay zekâ tabanlı teknolojilerin sinema endüstrisindeki rolü giderek belirginleşmekte ve sinema üretim süreçlerini köklü bir dönüşüme uğratmaktadır. Foucault'un biyopolitika kavramı bu doğrultuda ele alındığında yapay zekâ teknolojilerinin yalnızca teknik bir yenilik olarak değil, aynı zamanda sinema üzerindeki yönetsel ve ideolojik etkileri bakımından ele alınabileceğini görmekteyiz.

Zengin (2020), yapay zekâ tabanlı yazılımların film endüstrisindeki artan rolünü inceleyerek, bu teknolojilerin özellikle film yapım öncesi (pre-production) aşamasında belirleyici bir faktör hâline geldiğini söylemektedir. Hollywood'un büyük film stüdyolarının, yapay zekâ destekli karar destek sistemlerine yatırım yaparak gişe tahminleri, hedef kitle analizi ve pazarlama stratejileri gibi alanlarda bu teknolojileri aktif olarak kullandığı vurgulanmaktadır. Zengin'e (2020) göre, yapay zekânın film üretim sürecine entegrasyonu kaçınılmaz bir şekilde artacak ve önümüzdeki yıllarda yapımcıların ve yönetmenlerin prodüksiyon süreçlerine bakış açısını köklü bir şekilde değiştirecektir (Zengin, 2020, s. 151-177). Zengin'in Hollywood'un büyük stüdyolarında gişe tahminleri, hedef kitle analizi ve pazarlama stratejilerinde bu teknolojilere yatırım yapıldığını belirtmesi sinemanın veri odaklı bir yönetime tabi tutulduğunu ve seyirci tercihlerinin algoritmalar aracılığıyla şekillendirildiğini göstermektedir.

Sinema olgusunu tam anlamıyla kavrayabilmek için, hayalet (specter) kavramının kapitalist sistemle ilişkisi içinde ele alınması gerekmektedir. Derrida'nın *Specters of Marx* (1994) eserinde ortaya koyduğu gibi, kapitalizm doğası gereği görünmeyen, ama etkileri her yerde hissedilen hayaletimsi bir varlık olarak işlemektedir. Bu bağlamda sinema da, yalnızca bir sanat ya da eğlence biçimi olmaktan öte, kapitalist üretim ve dolaşım sistemleriyle derinlemesine iç içe geçmiş, spektral (ghostly) bir kültürel formdur. De Baecque, Jousse ve Kamuf'un (2015, s.34) Derrida'nın Cahiers du Cinema ile yaptığı röportajında ele aldıkları üzere, sinema, görüntülerin ve duyguların anlık etkisini, başka hiçbir temsil biçiminin sunamayacağı ölçekte, küresel bir finansal yatırım mekanizması ile bütünleştirir. Bu birleşim, sinemanın yalnızca bireysel ya da domestik bir tüketim pratiği olarak değil; küresel ölçekte kolektif bir deneyim alanı olarak işlediğini ve kapitalist üretim ilişkileri altında biçimlendiğini ortaya koyar. Dolayısıyla, sinemanın sürdürülebilirliği de bu hayaletimsi kapitalist yapı tarafından hem mümkün kılınmakta hem de sınırlanmaktadır. Derrida'nın hayalet metaforu, burada yalnızca metafizik bir çağrışım değil, aynı zamanda sinemanın sermaye, emek ve seyirciyi arasındaki ilişkileri nasıl aracıladığını anlamamıza yönelik yapısal bir analiz kapısı sunar.

Börten (2024), yapay zekânın sinema üretim süreçlerindeki dönüşümünü detaylı bir şekilde ele alarak, bu teknolojinin film yapımında sunduğu yeni olanakları ve karşılaşılabilecek zorlukları incelemiştir. Dijital teknolojilerle birlikte sinema endüstrisinde büyük değişimler yaşanırken, yapay zekâ tabanlı sistemlerin film prodüksiyonu, post-prodüksiyon ve dağıtım

süreçlerine giderek daha fazla entegre olduğunu vurgularken özellikle senaryo yazımı, oyuncu seçimi, çekim süreci, görsel efektler, seslendirme ve film pazarlaması gibi alanlarda yapay zekâ destekli araçların kullanımının yaygınlaştığı üzerinde durmuştur. Bununla birlikte, yapay zekânın sinema alanında sağladığı bu yeniliklerin etik ve pratik açıdan da değerlendirilmesi gerektiği ifade edilmektedir. Yapay zekâ kullanımının iş kayıpları, önyargılar ve veri gizliliği gibi önemli sorunları da beraberinde getirdiği belirtilerek, bu teknolojinin bilinçli ve dengeli bir şekilde uygulanması gerektiği savunulmaktadır (Börten, 2024, s. 399-425). Özellikle veri gizliliği, iş kayıpları ve algoritmik önyargılar gibi meseleler, sinema üretiminin yalnızca teknik bir dönüşüm yaşamadığını, aynı zamanda seyirci davranışlarını düzenleyen bir biyopolitik mekanizmaya dönüştüğünü göstermektedir.

Sinema seyirci ilişkisini bu bağlamda ele aldığımızda günümüzde sinema salonlarının ve film gösterimlerinin devam ettiği bir mecra olan film festivalleri ile karşılaşırız. Film festivallerinin temelinde her zaman film gösterimi olduğu kabul edilse de teknolojik dönüşümler bu temel yapıyı yeniden şekillendirmektedir. Marijke de Valck'ın da belirttiği üzere, festivaller yeni medya teknolojilerini (VR, AR, interaktif belgeseller ve oyunlar gibi) yeni medya başlığı altında programlarına dahil ederek, geleneksel sinema mekânından uzaklaşmakta ve seyirci deneyimini bireysel ve etkileşimli formatlara taşımaktadır. Bu süreçte, festivallerin kültürel sermayesi yeni teknolojilere aktarılmakta, teknoloji endüstrisiyle yeni iş birlikleri kurulmakta ve seyircilere yalnızca film değil, genişletilmiş sinema deneyimleri sunulmaktadır. Ancak, bu dönüşüm, kolektif izleme alışkanlıklarıyla bireysel deneyimlerin gerilimi arasında yeni bir müzakere alanı yaratmaktadır. Bugün VR, oyunlaştırma ve interaktivite gibi kavramlar, festival programlarında henüz marjinal bir yerde konumlansa da, yapay zekâ destekli içeriklerin yükselişiyle birlikte bu durumun hızla değişmesi beklenmektedir.

Sonuç olarak, yapay zekâ destekli sinema üretimi, ilk bölümde de ele aldığımız Foucault'nun yönetimsellik ve biyo-iktidar kavramları çerçevesinde ele alındığında, bireylerin sinematik deneyimlerinin giderek daha fazla veri odaklı bir denetim mekanizmasına tabi tutulduğunu ortaya koymaktadır. Sinema artık sadece bir sanat formu olmaktan çıkıp, yapay zekâ algoritmaları aracılığıyla yönlendirilen ve düzenlenen bir alan hâline gelmektedir. Bu dönüşüm, sinemanın geleceğini belirleyen bir paradigma değişimini işaret ederken, yapay zekânın sanatsal üretim üzerindeki etkilerinin daha derinlemesine incelenmesi gerektiğini göstermektedir.

3. BÖLÜM ARAŞTIRMA: TÜRKİYE’DE SİNEMASAL ÜRETİMLERDE YAPAY ZEKA KULLANIMI SAHA ÇALIŞMASI

3.1 Araştırmanın Amacı

Sinemasal üretimler tarih boyunca teknolojik gelişimlerle paralel şekillenmiştir. Son yıllarda yapay zekâ alanında yaşanan hızlı gelişmeler sinemanın geleceği ve ilerleyen süreçte sinemasal üretimlerin nasıl şekilleneceği üzerine cevaplanması gereken sorular doğurmuştur.

Teknolojik uygarlığın insanı; büyük basın, radyo, televizyon, sinema, reklamlar ve popüler kültür ürünleri aracılığıyla şekillenmekte ve modern dünyada yeni bir kültür bu unsurlar üzerinden inşa edilmektedir (Perriault, 2016 s.120) Bu araştırma daha önce bahsettiğimiz gibi, modern dünyanın kültürel sorunlarını ele alma noktasından yola çıkarak Türkiye’de sinema sektöründe aktif olarak yer alan profesyonellerin yapay zekâ teknolojisine yönelik algılarını, bu teknolojiyi film üretim süreçlerine hangi aşamalarda ve ne tür işlevlerle entegre ettiklerini, yapay zekânın sinema alanında sunduğu imkânlar ile beraberinde getirdiği etik, estetik ve pratik kaygıları nasıl değerlendirdiklerini kapsamlı bir şekilde ele alarak yapay zekâ alanındaki gelişmelerin Türkiye'deki sinema sektörüne erken dönem etkilerini incelemeyi amaçlamaktadır. Aynı zamanda, Türkiye’deki sinema sektörünün, yapay zekâ odaklı küresel dönüşüme ne ölçüde uyum sağlayabildiği, bu teknolojileri hangi düzeyde benimseyerek üretim pratiklerine dahil ettiği ve dünya genelinde yaşanan gelişmeler karşısında nasıl bir konum aldığı da incelenerek, sektörün bu bağlamda karşılaştığı yapısal ve kültürel dinamikler ayrıntılı bir şekilde ele almak hedeflemiştir. Araştırmadan edinilen bulgular ilk bölümde incelemiş olduğumuz sinema teknoloji tartışmalarıyla ilişkilendirilerek Gaudreault ve Marion (2013)’un *La Fin du Cinéma ? Un Média en Crise à l'ère du Numérique*’de bahsettiği sinemanın ölümleri perspektifinden değerlendirilmiş ve sinemanın geleceğine yönelik bir okuma yapmak hedeflenmiştir.

Çalışmada sinema ve yapay zekâ arasındaki ilişkiyi derinlemesine analiz edebilmek amacıyla nitel araştırma yöntemlerinden biri olan derinlemesine görüşme tekniği kullanılmış ve araştırma kapsamında gerçekleştirilen görüşmelerde kullanılmak üzere sinema profesyonellerinin yapay zekâya bakış açılarını, bu teknolojiyi film üretim süreçlerine nasıl ve hangi aşamalarda entegre ettiklerini, yapay zekânın sunduğu olanakları ve beraberinde getirdiği etik, estetik ve sektörel kaygıları nasıl değerlendirdiklerini anlamaya yönelik özel olarak

yapılandırılmış bir görüşme formu hazırlanmıştır. Görüşmeler doğrultusunda edinilen bulgular, sinema sektöründe aktif olarak yer alan profesyonellerin deneyimleri ve gözlemleri doğrultusunda analiz edilerek, yapay zekâ tabanlı teknolojilerin sinemasal üretim pratikleri üzerindeki etkileri detaylı bir şekilde incelenmiştir. Bu teknikle sinema profesyonellerinin üretim süreçlerinden gözlemledikleri ve edindiklerini nasıl yorumladıkları daha iyi anlaşılabilecektir. Bu bağlamda, sinema üreticilerinin ve sektör temsilcilerinin, yapay zekânın yaratıcı süreçler, teknik uygulamalar ve izleyiciyle kurulan bağ üzerindeki rolünü nasıl yorumladıkları irdelenecek ve bu teknolojilerin sinema pratiğine kazandırdığı yeniliklerin yanı sıra karşı karşıya bırakabileceği olası dönüşümler ve riskler de değerlendirmek amaçlanmıştır. Araştırmanın hipotezleri aşağıdaki gibi sıralanmıştır:

H1: Türkiye’deki sinema profesyonelleri sinemada yapay zekâ ile gerçekleştirilen üretimlerin yaygınlaşması, yaratıcı otoritenin yapay zekâ ile insan arasında nasıl bölüşüleceği konusunda tedirginlerdir.

H2: Türkiye’deki sinema profesyonelleri, yapay zekanın istihdamı düşüreceği ve mesleklerinin ellerinden alınacağı kaygılarını taşımaktadırlar.

H3: Yapay zekâ teknolojisinin yaygınlaşması ve maliyetlerin düşmesiyle, kolektif bir sanat olan sinemanın daha geniş kitleler tarafından erişilebilir hale geleceği ve sinema üretiminin demokratikleşeceği öngörülmektedir.

H4: Yapay zekâ, sinemasal yaratım süreçlerini dönüştürerek estetik algıyı ve hikâye anlatım biçimlerini değiştirmiştir. Bu durum estetik karar alma süreçlerinde dönüşüme neden olmakta ve yeni bir görsel dil arayışını beraberinde getirmektedir.

H5: Türkiye’deki sinema profesyonelleri, yapay zekâ teknolojisinin kullanımının yaratıcı süreçleri olumlu yönde geliştirme potansiyeline sahip olduğunu görmekle birlikte, teknolojinin getirdiği etik ve belirsizlik kaygıları nedeniyle temkinli bir yaklaşım sergilemektedir.

3.2 Araştırmanın Kapsamı

Görsel Kültür çalışmaları, yalnızca sanat tarihine değil, medya teknolojilerine, sahneleme ve röntgencilığe, arzusun imgelerine, seyretme pratiklerine ve görsel antropolojiye kadar geniş bir alanı kapsar. Bu yaklaşım, sanatı ayrıksı bir kategori olarak değil, tüm toplumsal görsellik biçimleriyle eleştirel bir ilişki içinde değerlendiren bir epistemolojik çerçeve önerir. Dolayısıyla görselliğe dair her araştırma, yalnızca sanatsal değil, toplumsal üretim süreçlerine dair de bir sorgulama içerir (Saybaşıllı, 2016, s. 15). Günümüz araştırmacıları olarak 21. yy 'ın bu dönemcinde yapay zekanın sanatın her alanını dönüştürmesiyle Görsel Kültür çalışmalarını da yapay zekâ perspektiften ele alma fırsatı bulmaktayız. Bu verimli alan sanat dalları arasında teknolojiyle en iç içe olan sinemanın geleceği ve potansiyelleri hakkında derinlemesine sorgulamalar üretmeye olanak tanımaktadır. Gramsci'nin kültür hegemonyası kavramının yeniden ele alınmasıyla, kültürün yenilikçi kültürel içeriklerin oluşmasına potansiyel sağladığı sonucuna varan Raymond Williams, kültür endüstrisi ürünlerinin alternatif kullanımları, var olan değerleri değiştirip yenilerini yaratabileceğinden bahsetmiştir. (Bourse, 2020, s.173) Günümüzdeki bu dönemeçte de yapay zekâ aracılığı ile yeni bir sinemasal yaratım alanı oluşmuştur. Araştırmanın başlığında görüldüğü üzere; ele alınan malzemeler için sinema, film değil sinemasal üretimler kavramı kullanılmıştır. Gaudreault ver Marion sinemayı, doğası gereği sürekli yenilenen ve değişen bir anlatı ve temsil biçimi olarak ele alınmaktadırlar. Bu bağlamda, günümüzde sinemanın yalnızca belirli mekânlarla, yani sinema salonlarıyla veya geleneksel anlamda üretilen uzun metrajlı filmlerle sınırlı olmadığı, aksine, görselliğe dayalı hikâye anlatımının farklı teknolojik araçlar ve platformlar aracılığıyla yeniden şekillendiği bir anlatı pratiği olarak değerlendirilmesi gerekmektedir.

Saha araştırması kapsamında, Türkiye'de sinema sektöründe aktif olarak çalışan profesyonellerle gerçekleştirilen derinlemesine görüşmeler aracılığıyla, yapay zekâ teknolojilerinin sinemasal üretim süreçlerine etkisi çok boyutlu olarak ele alınmıştır. Araştırma süreci, öncelikle sektörde farklı üretim alanlarında (yönetmenlik, senaryo yazımı, görüntü yönetmenliği, kurgu, yapım, post-produksiyon gibi) faaliyet gösteren bireylerin belirlenmesiyle başlamıştır. Bu doğrultuda hem bağımsız sinema hem de anaakım yapımlar içerisinde yer alan, dijital teknolojilerle çalışan ya da bu teknolojilere dair fikir geliştiren profesyonellere ulaşılmıştır. Katılımcı seçiminde amaçlı örnekleme yöntemi benimsenmiş, bununla birlikte saha erişimini derinleştirmek adına kar topu örnekleme yapılarak toplamda 20 sektör profesyoneliyle gerçekleştirilen görüşmelerde, yapay zekâ teknolojilerine dair bireysel

deneyimler, bu teknolojilerin üretim süreçlerindeki yeri ve etkileri, estetik tercihler üzerindeki dönüşüm, yaratıcı sürece entegrasyon biçimleri, etik ve mesleki kaygılar gibi başlıklar etrafında nitel veri toplanmıştır. Görüşmeler, yarı yapılandırılmış mülakat formu doğrultusunda yürütülmüş; aynı zamanda katılımcıların özgün deneyimlerini ve düşünsel çerçevelerini ifade edebilecekleri esnek bir yapı korunmuştur. Bu doğrultuda, yapay zekânın sinemanın ontolojik sınırlarını nasıl dönüştürdüğüne dair algılar, üretici kimliği üzerindeki etkiler ve yaratıcı özerklikle ilişkisi gibi daha derin kavramsal alanlara dair düşünceler de araştırmanın odağına alınmıştır.

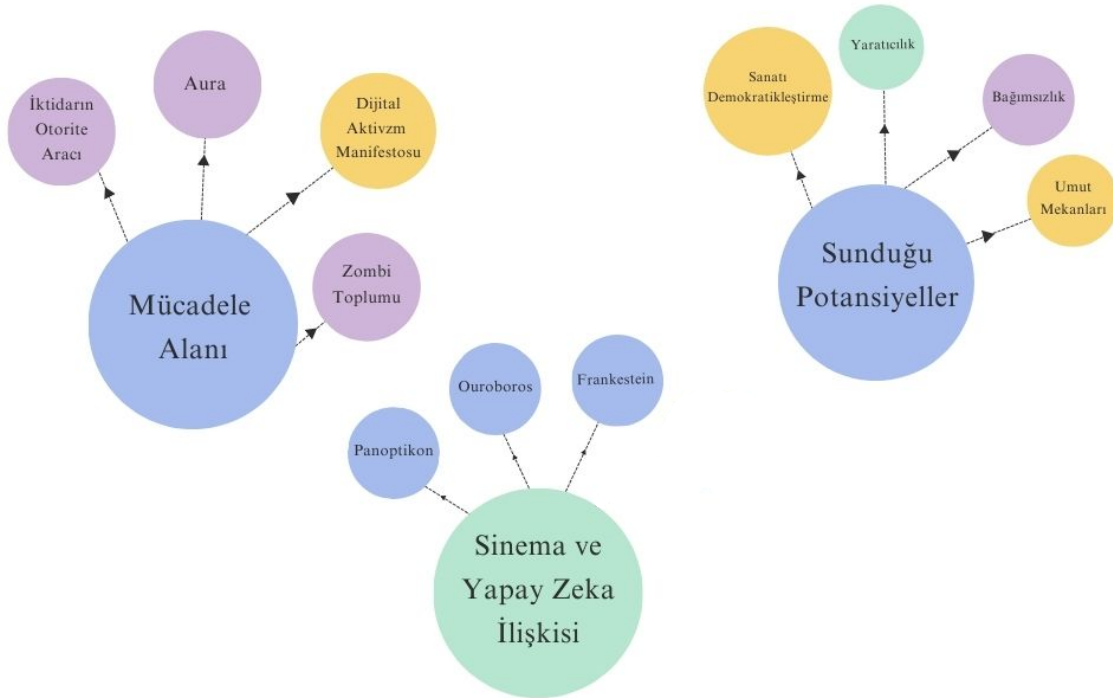
3.3 Araştırmanın Yöntemi

Araştırmada nitel araştırma yöntemi olan derinlemesine görüşme metodu kullanılmış olup görüşmeler yarı yapılandırılmış şekilde gerçekleştirilmiştir. Katılımcıların yapay zeka kullanımına ilişkin bireysel deneyimlerini ve sanatsal üretim süreçlerini derinlemesine anlamak amacıyla yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Tüm görüşmeler sesli olarak kaydedilmiş, ardından yazılı hale getirilmiş ve tematik çözümleme yöntemiyle analiz edilmiştir. Verilerin değerlendirilmesinde nitel araştırma yöntemlerine uygun olarak, katılımcı anlatıları arasında tekrar eden temalar, karşıtlıklar ve özgün yaklaşımlar belirlenmiş; bu temalar, çalışmanın ilk iki bölümünde yer alan teknoloji sinema ve yapay zeka sanat tartışmalarıyla ilişkilendirilerek değerlendirilmiştir. 45 dk. süren görüşmelerde, önceden belirlenen sorular doğrultusunda ilerlenmiş, ancak katılımcıların verdikleri yanıtlara göre yeni sorular eklenerek esnek bir yapı izlenmiştir. Devamında tematik analiz yöntemi ile elde edilen bilgiler çözümlenmiştir. Buradan yola çıkarak aşağıda verilen görüşme kılavuzunda yer alan sorular aşağıda sıralanan maddelerde bulunan sinema ve yapay zekâ kesişiminde yer alan konular doğrultusunda şekillendirilmiştir:

- Sinemada Yaratım Süreci
- Yapay Zekâya Dair Bilgi ve Farkındalık
- Yapay Zekâ Estetiği ve Görsel Algı
- Sinemada Yapay Zekâ Üzerine Kişisel Deneyim ve Uygulamalar
- Yapay Zekâ ile Üretimlerin Gelişiminde Sinemacının Rolü
- Geleneksel ve Dijital Üretim Kıyaslaması
- Eğitimde Yapay Zekâ
- Teknolojik Gelişmeler ve Sinemanın Geleceği

Yapay zekâ teknolojilerinin sanatsal üretim süreçlerine giderek daha fazla entegre olduğu günümüzde, sinema alanında bu dönüşümün nasıl deneyimlendiğini anlamak için nitel veri analizine ihtiyaç duyulmaktadır. Tematik analiz yöntemi; sinema öğrencilerinin, yönetmenlerin ve sektörde yer alan diğer yaratıcı bireylerin yapay zekâ ile kurdukları ilişkiyi, deneyimlerini ve algılarını derinlemesine incelemek adına etkili bir yöntem sunmaktadır.

Tematik analiz, bu bağlamda yalnızca katılımcıların yüzeyde söylediklerini değil, aynı zamanda yapay zekânın yaratıcı sürece dair düşünsel, duygusal ve etik etkilerini anlamlandırmak için örtük temaları da açığa çıkarma imkânı sağlar. Özellikle sinema gibi çok katmanlı bir ifade biçiminde, teknolojik araçların estetik kararlar üzerindeki etkisinin analiz edilmesi, nitel verilerdeki örüntülerin dikkatli biçimde çözümlenmesini gerektirir. Yapılan tez görüşmeleri sonucunda katılımcıların verdikleri yanıtlar arasında tekrar eden düşünce biçimleri, temalar ve ortak kavramsal yönelimler gözlemlenmiş; bu ortaklıklar doğrultusunda belirli kodlar oluşturulmuştur. Kodlama süreci, yalnızca bireysel yanıtların sınıflandırılmasıyla sınırlı kalmayıp, görüşmelerdeki örtük anlamların ve tematik derinliklerin açığa çıkarılmasını da amaçlamıştır. Araştırma doğrultusunda elde edilen kodlar aşağıdaki diyagramda gösterilmiştir;



Şekil 1. Araştırma Kodları

3.4 Araştırmanın Örneklemi

Araştırmanın örneklemini, Türkiye’de sinemasal üretim alanında aktif olarak çalışan profesyonellerden ve sinema öğrencilerinden oluşmaktadır. Sektörde yer alan farklı meslek gruplarından katılımcıların dahil edilmesine özen gösterilmiştir. Bu kapsamda yönetmen, yapımcı, senarist, görüntü yönetmeni, kurgu uzmanı ve akademisyen gibi çeşitli uzmanlık alanlarından kişilerle görüşülerek sektörel çeşitlilik sağlanmıştır. Ayrıca, örneklemin demografik dağılımında yaş aralığı geniş tutulmuş; sinema alanında yeni çalışmaya başlamış öğrenciliği devam eden genç profesyoneller ile uzun yıllardır sektörde deneyim sahibi olan kişiler bir araya getirilerek farklı kuşakların yapay zekâya dair algı, deneyim ve yaklaşımlarının bu alandaki gördükleri potansiyellerin ve yaşadıkları kaygıların karşılaştırmalı biçimde analiz edilmesine imkân tanınmıştır. Bu yaklaşım, yapay zekâ teknolojilerinin, sinemanın geleceğindeki rolünü tartışmak ve Türkiye’deki sinemasal üretim süreçlerine etkilerini çok yönlü değerlendirmek açısından dikkate değer bir perspektif sunmaktadır.

U.İ.	61	Görüntü Yönetmeni
O.A.	62	Görüntü Yönetmeni
O.K.H.	34	AI Film Yapımcısı, Görüntü Yönetmeni
S.E.	27	Görüntü Yönetmeni
P.Ç.	28	Film Eleştirmeni, Küratör
G.E.	25	3D Effect Artist
E.K.	42	Yapımcı, Senarist
B.Ö.	45	Senarist, Yazar
G.A.	47	Senarist, Dramaturg
İ.T.	27	Senarist, Bağımsız Sinemacı
Ç.T.	24	Yönetmen, Bağımsız Sinemacı
E.İ.M.	35	Oyuncu, Multidisipliner Sanatçı
A.S.	27	Akademisyen
E.B.	48	Akademisyen
B.C.Y	30	Akademisyen
İ.Ç.K.	21	Radyo Televizyon Sinema Bölümü Öğrencisi
F.Y.	28	Radyo Televizyon Sinema Bölümü Öğrencisi
V.C.	21	Radyo Televizyon Sinema Bölümü Öğrencisi

A.Y.	22	Sinema Bölümü Öğrencisi
E.Ş.	25	Sinema Bölümü Öğrencisi

3.5. Mücadele Alanı

Yapay zekâ ile sinema arasındaki ilişki, tarihsel bir perspektiften ele alındığında, genel olarak teknoloji ve sinema arasındaki etkileşimin yaratmış olduğu tartışmaların zemininde şekillenir. Ancak zaman içinde yapay zekânın kendi başına bir tartışma alanı olarak büyümesi, bu ilişkinin daha karmaşık ve çok katmanlı bir hâle gelmesine yol açmıştır. Yapay zekâ teknolojilerinin gelişimi yalnızca teknik olanakları değil, aynı zamanda etik, hukuki ve felsefi boyutları da gündeme taşımaktadır. Bu durum, yapay zekânın herhangi bir sanat dalıyla kurduğu ilişkide olduğu gibi, sinema ile olan etkileşiminde de belirli gerilim alanlarının ve mücadele zeminlerinin ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Yapay zekâ destekli üretim pratikleri, yaratıcı özne, temsil sorunları, hak sahipliği ve estetik tercihlerin belirlenmesi gibi konuları yeniden düşünmeyi gerektirirken, sinemanın üretim, dağıtım ve izleme biçimlerini de dönüştürmektedir. Bu bağlamda, insanın yapay zekâ ile sinema arasındaki ilişkiyi anlamlandırma çabası yalnızca teknolojik bir evrime duyulan kaygılar değil, aynı zamanda kültürel ve etik bir tartışma zemini olarak da değerlendirilmektedir. Yapılan görüşmeler doğrultusunda söz konusu mücadele alanları katılımcıların değindiği kavramlardan kodlanmıştır. Bu bölümde ele alınacak başlıklar aşağıdaki maddelerle sıralanmışlardır;

“İktidarın Otorite Aracı” başlığı altında, yapay zekânın sinemada denetim mekanizması olarak nasıl işlev gördüğü ve temsil pratikleri üzerinden hangi güç ilişkilerini yeniden ürettiği tartışılacaktır.

“Dijital Aktivizm Manifestosu” başlığı çerçevesinde, yapay zekâ araçlarının ve algoritmik araçların dijital eylemlilik biçimleriyle olan ilişkisi, sinema üzerinden politik farkındalık yaratma ve direniş stratejileriyle nasıl birleştiği üzerine analiz sunulacaktır.

“Aura” başlığı ise, Walter Benjamin’in ortaya koyduğu aura kavramı bağlamında özgünlük, tekillik ve yeniden üretilebilirlik sorunlarının yapay zekâ temelli üretim biçimleriyle nasıl değişime uğradığını sorgularken, dijital teknolojilerin sinema sanatına özgü olan *“aura”* kavramını nasıl dönüştürdüğü üzerine odaklanılacaktır.

Son olarak, “**Zombi Toplumu**” başlığında ise, yapay zekânın bireyi edilgen bir tüketiciye indirgediği ve sinema deneyiminin bu otomasyon karşısında nasıl zombileştiği; yani izleyici öznenin eleştirel kapasitesinin nasıl törpülediği meselesi tartışmaya açılacaktır. Bu başlıkların her biri yapay zekanın sinema ile ilişkisinin halihazırda ve olası imkanlarını anlatacaktır.

3.5.1. İktidarın Otorite Aracı

Sinema yalnızca estetik bir üretim alanı değil, aynı zamanda ideolojik iktidar mekanizmalarının işleyişine hizmet eden güçlü bir aygıt olarak değerlendirilmiştir. Louis Althusser’in “*ideolojik aygıtlar*” kuramı çerçevesinde düşünüldüğünde, sinema; özneyi toplumsal düzene eklemleyen söylemsel stratejilerin üretildiği ve yeniden üretildiği başlıca mecralardan biridir. Özellikle 20. yüzyıl boyunca, sinemanın devlet destekli propaganda aracı olarak işlev gördüğü tarihsel örnekler; Eisenstein’ın Sovyet montaj estetiğiyle kurduğu devrimci anlatılar, Leni Riefenstahl’ın Nazi estetiğini yücelten yapımları ya da İtalyan Faşist sinemasının kitlesel seferberlik amaçlı temsilleri sinemanın yalnızca gerçekliği temsil eden bir araç değil, aynı zamanda gerçeği inşa eden, yönlendiren ve ideolojik olarak çerçeveleyen bir güç olduğunu ortaya koymaktadır. Günümüzde bu tarihsel rol, dijital teknolojilerin ve yapay zekâ destekli üretim araçlarının sinemaya entegrasyonu ile yeniden şekillenmektedir. Yapay zekânın üretim süreçlerinde oynadığı rol, katılımcıların ifade ettiği üzere, yalnızca teknik bir dönüşümü değil; temsil, otorite, etik ve estetik sınırlar üzerinde yeniden düşünülmesi gereken bir mücadele alanını da beraberinde getirmektedir. Bu başlık altında kutuplaşan iki görüş bulunmaktadır. Bu kutuplaşmanın ilk ucunda yer alan görüş, yapay zekayı yalnızca teknik bir araç değil, toplumsal eşitsizlikleri yeniden üreten ideolojik bir aygıt olarak değerlendirmektedir.

“İnsanın zaten kendi kafasının içinde bir bilgisayar taşıyor ve sinir sistemiyle üretim yapabilecek kapasiteye sahip. Yapabileceği bir şeyi neden ekstra bir makinenin çalışması için o kadar enerji harcayarak yapalım. Bu mühendislik dediğimiz sistem işte. Ona hizmet eden bir şey yine bu enerjinin üretilmesi için. Çünkü yeni bir kaynak gibi bir şey oluyor. Yapay zekanın ürettiği şeyler de aslında yine var olan ön yargıları tekrar güçlendiriyor gibi bir şey. Bir deneyde doktor resmi yap mesela diyor. Hep erkek çıkıyor. Ya da mesela işte temizlikçi promptu girildiğinde sadece kadın resimleri çıkıyor. Aslında biz burada ne görüyoruz tekrardan? Bir misojini. Çünkü yapay zekanın yaratımları hem azınlıklara, kadınlara işte bu kültür çalışanların hepsine aslında karşı

olan bir şey. Bu son 40-50 yılda edinilmiş tüm kazanımların üstünü çizen yok eden bir şey bu aslında. Avrupa'da Amerika'da da şu an aslında hep ne yükselişte? Sağ hani hükümetler yükselişte. Bir yapboz gibi aslında. Hepsi birbirini etkileyen konular bunlar. Çevrenin durumu iyice bitiyor artık. Mesela birkaç ay önce şey haberini görmüştüm. Normalde 2030'da erişilmesi beklenen ıste dünya sıcaklıđı seviyesi şimdi erişilmiş. Ve artık bunu geri almanın da imkanı yokmuş. Son 10-20 yılımız falan artık galiba. Her şeyi kesişimsel düşünmek gerekiyor yapay zekayı da iktidar ilişkilerini de. Yapay zeka o yüzden çevreyi yok ediyor. Kültürü sanatı yok ediyor. Bahsettiğim gibi kadın düşmanlığını, azınlık düşmanlığını iyice pekiştiriyor. Yöneticilerin bir çođu sağcı, sayısalcı erkek. Yapay zeka dediğimiz teknoloji tamamen bu tipolojinin işine yarıyor. Gerçekten bir yüzyıl geriye yavaş yavaş dönecek gibiyiz. Karamsarım biraz bu konuda ama hani en azından karşıma çıkan verilerde karamsarlığımı destekliyor (P.Ç. 28. Film Eleştirmeni/Küratör).”

Katılımcılardan P.Ç.'nin dile getirdiđi iktidar sinema ilişkisi; sinemanın tarihsel rolünün bugün dijital teknolojiler aracılığıyla nasıl sürdürüldüğünü düşündürmektedir. Yapay zekâ yalnızca teknik bir araç deđil; aynı zamanda kültürel üretimin ideolojik katmanlarını yeniden inşa eden bir aktör olarak deđerlendirilmektedir. Ayrıca katılımcının ekolojik kaygıları yapay zekanın sağladığı kolaylıklar karşısında ağır basmaktadır. Katılımcının vurguladığı yapay zekanın belli ideolojik görüşler doğrultusunda manipüle edilmesi durumu yalnızca kadınlara ve azınlıklara yönelik temsil sorunlarını derinleştirmekle kalmamakta, aynı zamanda çevresel kriz, siyasal gerileme ve toplumsal eşitsizlik gibi daha geniş yapısal sorunlarla da kesişimsel bir ilişki kurmaktadır.

“Yapay zekânın beni en çok heyecanlandıran yönlerinden biri, bu teknolojinin gelişimine doğrudan tanıklık ediyor olmamız. Adeta ellerimize doğmuş bir bebek gibi; onu şekillendirme, eğitme ve yönlendirme imkânına sahibiz. Önceki kuşaklara kıyasla teknolojiyle çok daha iç içe ve güçlü bir ilişki kurduğumuzu düşünüyorum. Bugün Netflix gibi platformlarda her türlü ideolojiye, yönelime ve hikâyeye erişebiliyoruz. Benzer biçimde, yapay zekâyı da eğiterek daha özgürlükçü, çoğulcu ve azınlıkların sesini iktidarlara karşı duyurabileceđi bir araç hâline getirebiliriz (Ç.T. 24. Yönetmen/Bağımsız Sinemacı).”

Benzer bir şekilde yapay zekâ sinema ilişkisini iktidar bağlamında değerlendiren katılımcılardan Ç.T. tarafından mevcut dijital platformların çeşitlilik ve temsil olanaklarına vurgu yapılırken, yapay zekânın da benzer biçimde azınlıkların, marjinal grupların ve alternatif düşünce biçimlerinin görünürlüğünü artıracak bir araç hâline gelebileceği savunulmaktadır. Bu bağlamda katılımcı, yapay zekâyı hegemonik iktidar yapılarının dışında, hatta onlara karşı direniş sergileyebilecek bir araç olarak konumlandırmakta; onu kültürel ve politik bir mücadele alanı olarak değerlendirmektedir. Bu bağlamdaki katılımcı görüşleri, yapay zekânın sinema üretiminde yalnızca teknik bir devrim değil, aynı zamanda ideolojik, etik ve politik bir kırılma alanı olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda sinema, bir yandan iktidarın otoriter temsil biçimlerini yeniden üretme potansiyeli taşıırken, diğer yandan da eleştirel düşüncenin, azınlık temsillerinin ve direniş estetiğinin taşıyıcısı olabilecek alternatif bir anlatı alanı olarak değerlendirilmektedir. Dolayısıyla, yapay zekâ ile sinema arasındaki ilişki hem baskılayıcı yapılarla uyumlu hem de bu yapılarla karşı koyabilecek çok katmanlı bir mücadele alanı olarak ortaya çıkmaktadır.

3.5.2. Dijital Aktivizm Manifestosu

Dijital aktivizm, internetin ve dijital teknolojilerin toplumsal değişim yaratma potansiyeline odaklanan çağdaş eylemlilik biçimlerinden biridir. Web'in yaygınlaşmasıyla birlikte 1990'ların ortalarından itibaren yükselen ilk dijital aktivizm dalgası; hacker gruplarından açık kaynak platformlarına, çevrimiçi dilekçelerden blog ağlarına kadar uzanan geniş bir pratik alanını kapsamıştır (Gerbaudo, 2017). Zamanla, sosyal medyanın yükselişiyle beraber, dijital aktivizm çok daha yaygın, katılımcı ve görsel bir nitelik kazanarak ikinci dalga olarak adlandırılan bir dönüşüm geçirmiştir. Bu dönüşüm, yalnızca metinsel değil, aynı zamanda görsel ve anlatımsal mecraları da kapsayacak şekilde genişlemiş ve bu bağlamda sinema ile kesişmiştir. Bu başlıkta, sinemanın dijital aktivizmle kurduğu bu dönüşümsel ilişki katılımcıların perspektifinden ele alınmaktadır.

“Bence insanı sinemadan uzaklaştıran şey yapay zekâ değil, yaşadığımız çağın getirdiği aşırı ve hızlı içerik tüketimi. Artık her şeyin çok hızlı aktığı bir medya ortamındayız; insanlar sürekli yeni içerikler arasında gezinirken sinema gibi daha derinlikli ve kolektif bir deneyim ikinci plana atılıyor. Bilet satmak gün geçtikçe zorlaşıyor, dijital platformlar bu boşluğu hızla dolduruyor. Bu bağlamda yapay zekâ, bu dönüşümün nedeni değil, bir sonucu gibi. Zaten dijitalleşmeyle beraber sinema ile izleyici arasındaki bağ zayıflamıştı; yapay zekâ ise bu dönüşümün yeni yüzü. Ama bu teknolojiyi

yalnızca bir tehdit olarak görmek yerine, farklı seslere alan açabilecek bir potansiyel taşıdığını da görmek gerekiyor. Doğru ellerde, yapay zekâ daha önce görünmeyen ya da duyulmayan hikâyeleri görünür kılmakta aracı olabilir. Yani mesele hangi teknolojinin var olduğu değil, bu teknolojinin kimin eliyle, hangi amaçla kullanıldığıdır (İ.T. 27. Senarist/Bağımsız Sinemacı). ”

Sinemanın dijital aktivizmle kurduğu ilişki, onun yalnızca bir ideolojik araç olarak değil, aynı zamanda bir eylem aracı olarak da yeniden konumlanmasını mümkün kılmıştır. Özellikle toplumsal mücadeleleri görünür kılmak, azınlık seslerine alan açmak ve hegemonik anlatılara karşı direniş sergilemek adına kullanılan dijital sinema pratikleri, "dijital aktivizm manifestosu" olarak nitelendirilebilecek bir eleştirel üretim zemini yaratmaktadır. Bu bağlamda sinema, yalnızca iktidarın söylemlerini yeniden üreten bir aygıt olmanın ötesine geçerek; temsil, katılım ve dönüşüm potansiyeli taşıyan politik bir ifade alanı hâline gelmiştir.

“Bana göre bugün artık her şey politik; sadece seçimler, yasalar ya da haberler değil, içtiğimiz sudan aldığımız nefese kadar hayatımızın her anı politik kararların bir sonucuna dönüşmüş durumda. Sinema da bu politik zeminin dışında kalmıyor elbette. Yıllarca büyük yapım şirketlerinin, medya patronlarının kontrol ettiği bir alandı sinema. Anlatılmasına izin verilen hikâyeler, temsil edilen kimlikler, işlenen temalar hep belli bir güç yapısının süzgecinden geçerek izleyiciye ulaştı. Bu sistem hâlâ büyük ölçüde devam ediyor ama artık bunu kırabileceğimiz araçlara sahibiz. Mesela, bugün bir iPhone’la film çekebiliyoruz, bu müthiş bir şey. Bu teknik kolaylık bile başlı başına anlatının merkezini kaydırabilecek bir potansiyel taşıyor. Ama asıl heyecan verici olan, yapay zekâ gibi teknolojilerle artık sesimizi daha özgür bir şekilde duyurabilecek olmamız (E.B. 48. Akademisyen). ”

Katılımcıların söylemleri değerlendirildiğinde yapay zekanın sinema ile kurduğu ilişki incelendiğinde, yapay zekâ yalnızca bir üretim aracı değil, aynı zamanda alternatif politik pozisyonların dijital olarak inşa edilebildiği bir mücadele alanı olarak kavranmaktadır. Böylece dijital aktivizm manifestosu olarak tanımladığımız kavram teknolojik araçları yalnızca araçsallaştırmakla kalmayıp, aynı zamanda onların nasıl ve kimler tarafından kullanıldığına ilişkin etik, ideolojik ve kültürel sorumlulukların da altını çizmektedir.

3.5.3. Aura

Aura'nın kaybı, Walter Benjamin'in tanımıyla, bir sanat eserinin özgünlüğünün, tarihsel ve mekânsal bağlamının yitirilmesi anlamına gelir. Bu kayıp, özellikle yapay zekâ destekli üretimlerde, duygusal derinliğin ve bireysel parmak izinin silinmesine neden olabilir. Yapılan görüşmeler doğrultusunda elde edilen bulgular, katılımcıların filmin "aura"sını sanatın geleceği bağlamında üç temel başlık altında bir mücadele alanı olarak değerlendirdiklerini ortaya koymaktadır.

“Şunu düşünüyorum: bir film ne kadar kusursuz olursa olsun, o hatalar, o insani taraf her zaman daha kıymetli. Tarkovski'nin çocukluğunu, dini yaşantısını anlattığı sahneler o yüzden bu kadar etkileyici. Çünkü bir insan yapıyor bunu. Ben sinemayı biraz şiirle bağdaştırıyorum. Şiiri de bir robot ne kadar iyi yazabilir ki? Sinema da aynı şekilde duyguyla, içtenlikle ilgili (İ.Ç.K. 21. Radyo Televizyon Sinema Bölümü Öğrencisi).”

İlk olarak, yapay zekâ tarafından üretilen içeriklerin insan deneyimini ve özgünlüğünü yansıtamadığı; dolayısıyla yaratıcı ifadenin yüzeyselleşme riski taşıdığı vurgulanmaktadır. Katılımcı İ.Ç.K. bu kaygıyı sinemayı şiir ile özdeşleştirerek dile getirmiştir. İ.Ç.K.'ya göre, bir film ne kadar kusursuz olursa olsun, içindeki küçük hatalar ve insani öğeler eserin özgünlüğünü ve değerini artırmaktadır.

“Gerçek görüntüyü her zaman tercih ederim. Yapay zekâ dört dörtlük hale gelse bile o sıcaklığı, derinliği veremiyor. Her şey fazla mükemmel, fazla pürüzsüz. Gerçek hayattaki dokular, kusurlar eksik. O “kusur” aslında estetiği ortaya çıkarıyor bence. Yapay zekâ hâlâ bunu çözebilmiş değil (S.E. 27. Görüntü Yönetmeni).”

Benzer bir şekilde S.E.'ye göre yapay zekâ tarafından üretilen içerikler, gerçek hayattaki dokuların ve kusurların taşıdığı samimiyeti ve estetik derinliği yansıtmakta yetersiz kalmaktadır. Katılımcı, yapay zekânın "fazla mükemmel" üretimlerinin, gerçekliğin sıcaklığını ve insan deneyiminin izlerini barındıramadığını vurgulamaktadır. Ona göre, bir eseri estetik kılan unsur, kusursuzluk değil; tam aksine, doğallığın içindeki küçük pürüzler ve rastlantısal öğelerdir. Bu nedenle, yapay zekâ ne kadar gelişmiş olursa olsun, insan eliyle yaratılmış görüntülerin taşıdığı duygusal yoğunluk ve gerçeklik hissiyle yarışamayacağı düşünülmektedir.

“Yapay zekanın ürettiği bir eserde duygu aktarımı yoksa bunu hissederim. Bir izleyici olarak bilinçli bir şekilde kusur ararım ve bu da eserin içine girmemi zorlaştırır. Yapay zekayla yapılmış bir film ile insan emeğiyle yapılmış bir film arasındaki farkı izleyici olarak hissederim. Bir şey eksik olur. Duygu aktarımı zayıfsa, derinlik yoksa, senaryo boşsa bunlar hemen kendini belli eder. Yapay zekanın ürettiği şeyde bir "copy of a copy" hissi var. Asıl duyguyu, estetik derinliği aktaramıyor. Sanatın özündeki “insan dokunuşu” kaybolduğunda, seyirci olarak bağ kurmakta zorlanırım (E.İ.M. 35 Oyuncu/Multidisipliner Sanatçı).”

Dolayısıyla katılımcı E.İ.M. tarafından da vurgulandığı üzere yapay zekânın bu derinliği tam anlamıyla yakalayamadığı ifade edilmektedir. Bu bağlamda, yaratıcı süreçte insan deneyiminin özgünlüğü ve duygusal içeriğin önemi ön plana çıkmaktadır.

“Aklıma Kazuo Ishiguro’nun Klara ile Güneş geldi. Yapay zekaya insani bir şey yüklüyoruz insani bir şey değil o. Yine klasik sinemadan örnek vermek gerekirse ne olacak katarsis kurulacak arınma sağlanacak ve izleyici salondan çıkacak ama orada nihai bir amaç sadece karakter üzerinden ilerleyen bir katarsis mümkün değil kuramayız. Burada yine parmak izine geleceğim, nasıl hissediyor üzgün değil, Eylül’ün üzüntüsü farklı Behice’nin üzüntüsü farklı o samimiyeti ve homojenliği veremeyeceğini düşünüyorum. (B.Ö. 45 Senarist/Yazar).”

İkinci olarak ise etik sorumluluk konusu öne çıkmakta; yapay zekâ ile üretilen eserlerde niyetin ve duygunun kaynağının belirsizleşmesi, sanatçının toplumsal ve duygusal sorumluluğunu muğlaklaştırmaktadır. Katılımcı B.Ö.’nün bahsetmiş olduğu Kazuo Ishiguro’nun Klara ile Güneş adlı romanı önemli bir referans olabilir. Romandaki yapay zekâ karakter olan Klara, insani özellikler sergilese de, onun duygu durumları tamamen gözlem ve programlama temellidir. Klara’nın “hissetmesi”, aslında gerçek bir duygusal deneyime değil, verilerle tanımlanmış tepkilere dayanır. Bu örnekten yola çıkarak, yapay zekâ tarafından üretilen bir anlatının, karakterlere özgü duygusal derinliği ne ölçüde taşıyabileceği sorgulanmaktadır.

“İnsanlar kar taneleri gibidir birbirine benzemezler, yaptığımız işi aslında hepimiz aynı bilgi ile yapıyoruz. Bir objektifin etkisinin ne olduğunu bir kameranın çalışma prensibinin nasıl olduğunu bir yakın planın, göğüs planın nasıl kullanılacağını hepimiz aynı biliyoruz. Bu 8 tane nota ile milyon tane müzik üretilebileceği gibi şimdi her

yönetmenin her görüntü yönetmeninin farklılığı o küçük küçük noktalarda küçük küçük dokunuşlarıdır. Eğer bir yapay zekaya kodlayıp bana şu filmi yap dediğinizde aynı bilgileri başkası da girdiğinde çıkacak sonuçlar birbirinin aynıdır. Ama senaryoyu 2'ye 3'e bölüp farklı yönetmenlere paylaştırsak emin olun ortaya çıkacak filmler birbirinden farklıdır. Ben insanın tekniğine ve yaratıcının tekniğine inanırım. Yapay zekanın ne kadar nüans taşıyabileceğini ilerleyen süreçte tartışabiliriz. Çünkü bunun sonu yok. Ben ilk ders verdiğim yıllar anlatıyordum elektrik sinyalleri değişir arkada manyetik bir bant var onun üzerini etkiler görüntü oluşur ya da negatifte gelir ışık filmin üzerindeki kimyasalları etkiler görüntü oluşur. Teknoloji geliştii sayılar geldi görüntü dijital sistemlerde oluşmaya başladı, tanecikler gümüş grenler vardı onlar gitti başka pikseller geldi. 4:3, 16:9 oldu. Her şey insanların ihtiyacına göre kullanımlarına göre değişiyor. Evet yapay zekâ kullanılacak ama yine de sinema kullanılan son teknolojik yenilik son olmayacak (O. A. 62 Görüntü Yönetmeni)"

Son olarak, yapay zekânın teknik bir araç olma sınırlarının aşılması durumunda, sanat üretiminin metalaşma ve standartlaşma tehdidiyle karşı karşıya kalacağına dair kaygılar dile getirilmektedir. Katılımcı O.A.'nın kurduğu çerçevede, yapay zekânın sinemadaki rolü, sanatçının yaratıcı müdahalesiyle şekillendiği sürece, üretim süreçlerini zenginleştiren bir araç olarak değerlendirilebilir. Buradan hareketle Aura'nın kaybı sanatsal anlatım derinliğini kısıtlayabilir. Fakat yapay zekanın bir sinema salonu gibi bir medium (ortam) olmadığını tool (araç) işlevi gördüğünü vurgulamak yerinde olacaktır. Isaac Asimov'un Üç Robot Yasası'ndan ilhamla, yapay zekâ sistemleri belirli etik çerçeveler dahilinde çalışacak şekilde tasarlanır; ancak bu sistemlerin bilinç, niyet ya da etik yargı kapasitesine sahip olmadıkları unutulmamalıdır. Bu da onları yaratıcı özneler olmaktan çok, insan yaratısına hizmet eden araçlar hâline getirir. Sonuç olarak, yapay zekâ sanatsal üretimde devrimsel bir araç olarak değerlendirilebilir; ancak bu aracın üretimi tümüyle üstlenmesi, sanatın özündeki özgünlük, sezgi ve duygusal yoğunluk gibi öğelerin zayıflamasına neden olabilir. Dolayısıyla yapay zekâ, bir yaratıcı öge değil; insan yaratıcılığını destekleyen, yönlendiren ve hızlandıran bir araç olarak konumlandırılmalıdır.

3.5.4 Zombi Toplumu

Yapay zekânın sinema üretim süreçlerine entegrasyonu, yalnızca teknik bir devrim olarak değil, aynı zamanda çağın ruhuna dair derin bir semptom olarak da okunabilir. Byung Chul Han, dijital kapitalizmin hızla dönüşen yapısı içinde şekillenen günümüz toplumu, zombi

toplumu olarak adlandırılan yeni bir kültürel formasyona işaret etmektedir. Bu formasyonda bireyler; sürekli üretmeye, sürekli görünür olmaya, sürekli kendini optimize etmeye zorlanan, fakat bu yoğun eylemlilik içinde giderek hissizleşen varlıklara dönüşmektedir. Zombileşme, yapay zekânın sinema üretiminde yarattığı standartlaşma, hız ve tektipleşme süreçleriyle birlikte düşünüldüğünde; yapay zekâ destekli dijital çağ sinemasının, yalnızca teknik gelişmeleri değil, aynı zamanda insan olma hâlinin kaybını da sorunsallaştırdığı görülmektedir.

“Tabii burada önemli bir ayrım var: Yapay zekâyı bir senaryo yazarı gibi kullanmak ve tamamen ona teslim olmak sağlıklı değil. Eski kuşak hocaları bu numaraları kolay kolay yemez. Ancak bir yardımcı araç olarak yapay zekâ, düşünce üretimine destek olabilir. Yine de bu noktada dikkatli olunmalı. Yapay zekânın sunduğu kolaylıklar, insanları düşünmekten uzaklaştırıyor. Bugün çoğumuz en basit matematik işlemi için bile hesap makinesine uzanıyoruz. Navigasyon uygulamaları olmadan dışarı çıkamaz hale geldik. Yürümek yerine elektrikli scooter tercih ediyoruz. Bu tür kolaylıklar, fiziksel ve zihinsel tembelliği beraberinde getiriyor. Hareketsizlik, obezite, postür bozuklukları gibi sorunlara yol açabiliyor. Film yapmak masa başında sadece yapay zekâ komutlarıyla mümkün olsa bile, gerçek sinema üretiminin doğası bambaşkadır (U.İ. 61 Görüntü Yönetmeni).”

Buradan hareketle katılımcı U.İ.’ye göre, yapay zekânın sinema üretiminde sınırsız ve sorgusuz bir biçimde kullanılmaya başlanması, bireyin düşünsel ve bedensel etkinliğini giderek kaybetmesine yol açmaktadır. Söylem teknolojik araçların sunduğu kolaylıkların, yaratıcı süreçlerde insanı aktif bir özne olmaktan çıkararak, yalnızca hazır verilerle çalışan edilgen bir kullanıcıya dönüştürdüğünü bu durumu sinemadaki insanın kaybı olarak değerlendirmektedir. U.İ., sinemanın hâlâ düşünceyi, duyguyu ve insan deneyimini içeren çok katmanlı bir yaratım süreci olduğunu; bu nedenle teknolojik kolaylıklara teslim olunmadan, yaratıcı öznenin aktif katılımıyla sürdürülmesi gerektiğini vurgulamaktadır.

“Özellikle de sanatın değerli yanlarından biri, kusurlar ve hatalar gibi insan unsurlarını içinde barındırması. Yani, insanlar kusursuz olmayan şeylere değer verir. Örneğin, Banksy ya da Basquiat gibi sanatçılara baktığında, hataların, eksikliklerin bile bir değer taşıdığını görüyorsun (G.E. 25 3D Effect Artist).”

Benzer bir şekilde görüşmecilerin temelde buluştukları kavram olan kusur bu bağlamda da karşımıza çıkar. Görüşmeciler, eksiklikler ve hata paylarını, yaratıcılığın ve özgünlüğün temel

unsurları olarak değerlendirilmektedir. Yapay zekânın hedeflediği kusursuzluk ideali, insan deneyiminin çok katmanlı yapısını ve sanatın duygusal etkileyciliğini tam anlamıyla yansıtamamaktadır. Bu bağlamda, insan deneyiminin zenginliği ve sanatın anlam derinliği, kusurlar ve pürüzler aracılığıyla ortaya çıkmakta ve eserlerin özgünlüğünü pekiştirmektedir. Dolayısıyla, kusursuzluk değil, insanî zaafıların ve hata paylarının varlığı, yaratıcı sürecin özgünlüğünü ve estetik anlamlandırmak açısından kritik bir öneme sahiptir

“Kendi film projelerimde ise yapay zekayı daha çok senaryo ve hikâye geliştirme aşamasında kullanmayı düşünüyorum. Hikâyeyi yönlendirme konusunda bana fikir veriyor. Ama iş filmin yapım kısmına geldiğinde kendi vizyonuma sadık kalmak istiyorum. Çünkü yapay zeka, o insani duyguyu her zaman veremeyebilir. Bu da sinemayı öldüren bir şey olur. Zaten sinemaya çok az gidiyoruz artık. Derviş Zaim Hoca mesela bu izleme arzusunun kaybolmayacağını savunuyor. Ona göre bu sadece biçim değiştiriyor. Ama ben daha çok bireyselleştirmeyi düşünüyorum. Artık “Kadıköy Sineması’na gidelim mi?” demiyoruz, “Netflix açalım mı?” diyoruz. Bu bireyselleşme sürecinde umarım yapay zeka bizi daha da yalnızlaştırmaz (İ.Ç.K. 21 Radyo Televizyon Sinema Bölümü Öğrencisi).”

Ç.K.'nın da üzerinde durduğu bireyselleşme ve yaratıcılık süreci, Byung Chul Han'ın zombi toplumu olarak tanımladığı günümüz toplumundaki yaygın edilgenlik ve duygusal donuklukla yakından ilişkilidir. Bu bağlamda, bireyler giderek kendi iradelerini ve kolektif bağlarını yitirmiş; sürekli üretme, tüketme ve görünür olma baskısı altında, düşünsel ve duygusal olarak hissizleşen varlıklara dönüşmektedir. Yapay zekânın yaratıcı süreçlerde artan rolü ise bu durumu pekiştirmekte; toplumsal ve sanatsal üretimin özgünlüğü ve derinliği azalırken, bireyler daha da yalnızlaşmakta ve mekanikleşmektedir. Sinema gibi toplumsal deneyimlerin bireyselleşerek azalması, insan olmanın temel bileşenleri olan etkileşim, empati ve yaratıcı iradenin kaybına işaret etmektedir. Böylece, yapay zekâ destekli üretim süreçleri, zombi toplumun ruh halini yansıtarak, insanî dokunun ve özgün yaratımın korunmasını daha da hayati kılmaktadır.

3.6. Yapay Zekâ ile Şekillenen Sinema

Manovich'e göre içinde bulunduğumuz süreç, yapay zekâ sanatının sadece var olan sanat eserlerini taklit eden, tekrar eden ve mekanik biçimde yeniden üreten bir sistem olmanın ötesine geçtiğini ortaya koymaktadır. Yapay zekâ, sanatçıların belirli estetik tercihleri ve yaratıcı yaklaşımları doğrultusunda şekillendirdikleri, yeni görsel diller inşa etmelerine olanak tanıyan bir araca dönüşmektedir (Manovich, 2022). Bu durum, yapay zekâyı pasif bir araçtan çok, sanat üretiminde aktif bir bileşen hâline getirirken, sinema gibi çok katmanlı bir sanat formunun da şekillenmesine olanak tanıyan bir gelişme olarak görmemizi sağlamaktadır.

Aşağıda ele alınan metaforik yaklaşımlar, Gaudreault ve Mairon'un sıraladığı sinemanın ölümlerini yalnızca teknik ya da endüstriyel dönüşümlerle sınırlamayan; aksine onu kültürel, felsefi ve etik bir sorunsallaştırma alanı olarak yeniden tanımlayan imkânlar sunmaktadır. Dolayısıyla sinemanın yapay zekâ ile kurduğu ilişki, onun ölümünden ziyade post-sinematik çağda yeniden doğumuna veya "farklı bir yaşam formuna" evrimine işaret etmektedir.

"Panoptikon" başlığı altında, yapay zekânın sinema üretiminde yalnızca denetim aracı olarak değil, görsel anlatıyı biçimlendiren ve estetik tercihleri algoritmik olarak yönlendiren bir yapı olarak nasıl işlev gördüğü ele alınmıştır.

"Ouroboros" başlığı çerçevesinde, sinema; kendi üzerine kendini sürekli yeniden üreten ve aynı zamanda tüketen döngüsel bir yapı olarak değerlendirilmektedir. Bu metafor, dijitalleşme ve yapay zekâ teknolojilerinin etkisiyle sinemanın kendi başlangıcına dönerek bir tür "sonsuz geri dönüş" yaşadığına dair analiz sunulacaktır.

"Frankenstein" başlığında sinema, Mary Shelley'nin *Frankenstein* anlatısıyla paralellik kurularak ele alınmış; bu bağlamda yapay zekâ ile şekillenen sinema, yaratıcılarının ellerinden çıkmış ancak zamanla özerklik kazanarak kurucu niyetin ötesine geçen, melez ve dönüşen bir yapıya evrilmiş bir varlık olarak değerlendirilmiştir.

Bu başlıklardaki metaforlarla yapay zekanın sinemayı dönüştürdüğü ve dönüştürebilme potansiyeli taşıdığı alanlar anlatılacaktır.

3.6.1. Panoptikon

Panoptikon kavramını ele aldığımızda sekizgen bir hapisane fikri ile karşılaşırız. Bu hapishanede ortada bulunan gözetleme kulesi tüm mahkumları görebilecek şekilde konumlandırılmıştır fakat hücrelerde mahkumlar gözetleme kulesindekileri görememektedirler. Bu başlıkta ele alınan panoptikon metaforu, gözetleme teknolojileriyle değil, yapay zekânın sinemada görsel anlatımı nasıl dönüştürdüğüyle ilişkilidir. Kamera yerleşiminden sahne akışına, ışık kullanımından mizansene kadar birçok yaratıcı karar, artık algoritmik analizlerle optimize edilebilir hâle gelmiştir. Bu doğrultuda Panoptikon, yapay zekânın sinema üretiminde nesnel bir kontrol aracı olarak değil, görsel dili şekillendiren bir yapıtaşı olarak değerlendirilir. Sürekli veri tarayan ve görüntü düzenlemelerini otomatikleştiren sistemler sayesinde, sinemanın izle-yap döngüsünde yeni bir estetik pratik ortaya çıkmaktadır. Panoptikon, burada merkezi bir gözetimden ziyade, tüm görüntülerin aynı anda erişilebilir ve analiz edilebilir olduğu bir sinema formuna işaret eder.

“Yapay zekâ bazı teknik konularda faydalı olabilir. Örneğin görüntü düzeltme, ses temizleme gibi işlemlerde kullanılması pratiklik sağlar. Ancak ben hâlâ bu tarz efektleri orta düzey video düzenleme yazılımlarıyla yapıyorum. Yapay zekanın estetik karar vericiliğine ihtiyaç duymuyorum. Çünkü benim sevdiğim estetik daha çok analog, doğayla iç içe, organik bir estetik. Yapay zekayla yaratılan “parlak dünya” bana fazla steril ve mesafeli geliyor. İlerleyen süreçlerde yaşanan gelişmeler beni bu teknolojiyi kullanmaya da itebilir (E.İ.M. 35 Oyuncu/Multidisipliner Sanatçı). ”

Bu görüş yapay zekânın teknik işlevlerini pragmatik olarak kabul etmekle birlikte, estetik alandaki müdahalelerini mesafeli ve steril bulmakta; insan dokunuşunun yerini tutamayacağını savunmaktadır. Buna karşılık mesafeli yaklaşımın karşısında, yapay zekâyı yalnızca bir araç olarak değil, yaratıcı sürecin verimliliğini artıran bir yardımcı olarak gören yaklaşımlar da mevcuttur.

“Yapay zeka ile ben aslında Türkiye’de çok fazla duyulmadığı zamanlarda tanıştım. yapay zeka ile içli dışlı olduktan sonra, çok fazla içli dışlı değilim ama gerçekten yapay zekayı araştırmayı, yapay zeka ile bir şeyler denemeyi çok fazla seven bir insan haline geldim. Bunun zamanına şu an yapmış olduğum sosyal medya ajansındaki işlerimde de kullanıyorum. Kurgularda çok aktif, aktif bir şekilde kullanıyorum. Bizim için sağ olsun onlarca görüntüyü kesiyor, birleştiriyor. Neyi nereden kesmeni gerektiğini dahi

aktarıyor sana. Böylesi güzel bir şey insana kullanışlı geliyor (F.Y. 28 Radyo Televizyon Sinema Bölümü Öğrencisi). ”

Yapay zekâ kurguda aktif biçimde kullanılmakta; onlarca görüntüyü kesip birleştirerek kullanıcıya ciddi bir zaman ve emek tasarrufu sağlamaktadır. Bu tür deneyimler, yapay zekâyla kurulan ilişkinin yalnızca teknik değil, üretim pratiğine dair alışkanlıkları da dönüştürdüğünü göstermektedir.

“Eskiden bir dizi ya da film setinde çok sayıda insan çalışırken, bu süreçte robotlar ve yapay zekalar görev alabilir. Kameraları taşıyan, yönete bir robot, görüntü yönetmenini ve diğer yardımcıları geride bırakabilir. Bununla birlikte, bir film çekimi tamamen robotlarla gerçekleştirilebilir ve insan müdahalesi minimuma indirilebilir. Bu teknoloji ile seyircinin duyguları analiz edilebilir. Büyük resmi görünce, film üretiminin gelecekte nasıl şekilleneceği hakkında çeşitli tahminlerde bulunabiliyorum (O.A. 62 Görüntü Yönetmeni). ”

Katılımcıların görüşleri doğrultusunda, sinemanın dönüşüm sürecine dair farklı yaklaşımlar dikkat çekmektedir. Kimi katılımcılar, yapay zekâyı ses temizleme, görüntü düzeltme gibi teknik aşamalarda faydalı bulmakta ancak estetik kararların hâlâ insana ait olması gerektiğini savunmaktadır. Bu görüş, yapay zekâ ile üretilen görsel dünyanın fazla steril, duygudan yoksun ve doğallıktan uzak bir atmosfer sunduğu yönündeki eleştirileri beslemektedir. Diğer yandan, yapay zekâyı aktif olarak kullanan katılımcılar, özellikle kurgu süreçlerinde algoritmik yönlendirmelerin zaman kazandırıcı ve işlevsel olduğuna dikkat çekerek, bu teknolojinin pratik faydalarını öne çıkarmaktadır. Daha ileri bir perspektiften bakan bazı görüşlerde ise, yapay zekâ ile donatılmış robotların sinema setlerinde insan emeğinin yerini alma potansiyeline vurgu yapılmakta ve gelecekte tamamen otonom bir sinema üretim süreci öngörülmektedir. Tüm bu ifadeler, yapay zekânın sinemadaki estetik, teknik ve üretimsel rollerine dair çok katmanlı bir dönüşümün habercisi olduğunu ve Panoptikon metaforu etrafında şekillenen yeni bir sinema formunun doğmakta olduğunu göstermektedir.

3.6.2. Ouroboros

İlk bölümde sinema teknoloji ilişkisi, birbirini besleyen dairesel bir döngü üzerinde değerlendirilmiş ve bu çerçevede kendi kuyruğunu yiyen yılan figürü olan ouroboros kavramı sinemanın dijital çağdaki dönüşümünü anlamlandırmak için temel bir mecaz olarak ele

alınmıştı. Kendi kuyruğunu yiyen yılan, ouroboros, burada sinemanın hem üreticisi hem de tüketicisi olarak kendini sürekli yeniden yaratma ve yok etme döngüsünü simgeler. Buradan yola çıkarak sinemanın dijital dönüşümü, katılımcıların da belirttiği gibi bir *ouroboros* metaforuyla açıklanabilir. Dijitalleşme ile sinema, bir yandan kökenine hareketli görüntünün kaydedilmesi, yeniden düzenlenmesi ve gösterilmesi fikrine geri dönmekte, öte yandan bu süreci algoritmikleştirerek insan yaratıcılığının sınırlarını tartışmalı hâle getirmektedir. Özellikle yapay zekâ destekli içerik üretimi ve sentetik aktör kullanımı gibi yeniliklerle sinema, kendi kendini çoğaltan ve tüketen bir yapıya evrilmektedir. Bu bağlamda *ouroboros* metaforu, sinemanın dijital çağdaki varoluşunu sadece bir teknik dönüşüm değil, aynı zamanda bir yeniden yapılanma süreci olarak tanımlanmasına olanak tanır.

“Ben sinemanın öleceğini düşünmüyorum. Tarih boyunca hiçbir yaratım formu tamamen yok olmadı; sadece dönüşüme uğradı. Telgraf artık kullanılmıyor ama iletişim bitmedi. Resim, fotoğraf çıktı diye ölmedi; sadece alanı daraldı, daha niş üretimlere çekildi. Aynı şey sinema için de geçerli. Evet, yapay zekâ ile dönüşecek ama tamamen ortadan kalkmayacak (E.K. 42 Yapımcı/Senarist).”

Katılımcılardan E.K., sinemanın dönüşümsel kapasitesini tarihsel sürekliliğe dikkat çekerek açıklarken G.A. bu dönüşümün sadece teknik değil, aynı zamanda varoluşsal bir boyutu olduğunu da altını çizmektedir.

“Bu dönüşüm sürecinde nostaljik ya da duygusal bağ kuran insanlar da olacaktır. Çünkü burada yalnızca estetik bir mesele yok; daha derin, varoluşsal bir kaygı da var. “Bu teknoloji büyüyüp bizi yok edecek mi?” sorusu, ister istemez savunma mekanizmalarını da beraberinde getiriyor. Ama bir yandan da şunu görüyoruz sanallık artık toplumsallığımızı kurduğumuz bir zemin hâline geldi. Festivaller, üretim pratikleri, seyir alışkanlıkları hepsi değişecek. Sinema da bundan bağımsız düşünülemez. Bu yüzden sinemanın ölmesi değil, kendi üzerine kıvrılarak yeniden şekillenmesi gibi bir süreçten bahsediyoruz. Yakından takip etmeye çalışıyorum çünkü bu teknoloji sinemayı da bizi de başka bir yere taşıyacak gibi görünüyor (G.A. 47 Senarist/ Dramaturg).”

E.K ve G.A’nın görüşlerine paralel olarak U.İ. de sinemayı tehdit ettiği düşünülen dönüşümlerin sinemayı farklı bir noktaya taşıdığını ifade etmektedir.

“Tüm bu gelişmelerin sinemanın sonunu getirip getirmeyeceği yıllardır tartışılan bir konu. Ancak bugüne kadar sinemayı tehdit eden birçok yenilik oldu ve hiçbirini sinemayı ortadan kaldıramadı. Örneğin dijital teknoloji geldiğinde, “negatif film öldü” denmişti. Ama bugün Kodak yeniden film üretimine başladı çünkü analog çekimlere olan talep artıyor. Film festivallerinde 16mm ve 35mm ile çekilmiş yapımlar yeniden öne çıkıyor. Televizyon çıktığında sinemanın biteceği düşünülüyordu, ama televizyon sinemanın yerine geçemedi. Ben şahsen televizyon yayınlarıyla ilgilenmiyorum. Uzun yıllar önce televizyonu hayatımdan çıkardım ve bir projeksiyon sistemiyle kendi evimde sinema deneyimi yaratmayı tercih ettim (U.İ. 61 Görüntü Yönetmeni).”

Yukarıdaki ifadelerden yola çıkıldığında, sinemanın yapay zekâ ve dijitalleşme ile dönüşüm geçirdiği ancak bu dönüşümün bir “son” değil, biçim değiştirme süreci olarak değerlendirildiği görülmektedir. Katılımcılar, teknolojik yeniliklerin sinemanın varlığını tamamen ortadan kaldırmak yerine, onun ifade biçimlerini, üretim ve izleme pratiklerini yeniden şekillendirdiğini savunmaktadır. Bu da sinemanın doğasını Ouroboros olarak tanımlamamıza olanak sağlamaktadır.

3.6.3. Frankenstein

Yapay zekâ kavramı tarihsel olarak ilk kez Golem, Homunculus ya da Otomat gibi insan eliyle yaratılmış ama kendi iradesine sahip varlık imgeleriyle temellendiğinden bahsetmiştik. Bu mitolojik ve edebi figürler, insanoğlunun bilgiyle güç kazandıkça kendi benzerini üretme arzusunun ve buna eşlik eden korkunun sembolü hâline gelmiştir. Mary Shelley’nin *Frankenstein* anlatısı ise insan eliyle yaratılan ancak kontrolden çıkan bir varlığın hikâyesi olarak, yapay zekâ tartışmalarında sıkça başvurulan bir metafor hâline gelmiştir. Frankenstein figürü, sadece teknik bir başarının ötesinde, yaratıcı ile yaratılan arasındaki sınırların bulanıklaştığı, etik, estetik ve varoluşsal sorular doğuran bir yapıya işaret etmektedir.

“İnsanlar, yapay zeka kullanarak kendi çaplarında işte ne bileyim resim üretiyor. Film yapıyor. Yani kendi çapında bir şey böyle Frankenstein bir şeyler yapıyor. Ama işte sonra bunu yaptığı için kendisi sanatçı diyor mesela. Ama sanatı sanat yapan şeyin her şeyin çıkartmış oluyor. Çünkü sanatı sanatı yapan şey ne? Hani işte bu çizgiyi nasıl çizerim diye bunun üzerine bir düşünmek. Bir de filmi çekerken kamerayı nasıl koysam diye bir düşünmek. Hani burada aslında sanatı sanatı yapan şeyler bunlar. Hani kendi kişinin işte stilidi, işte ruhu, tarzı bunların aslında olması. Ama AI dediğim gibi

internette var olan bir şeyi böyle amalgam şeklinde getirip sunduğu için orada kişinin kendi bir düşüncesi, hissi hiçbir şey yok. Hani ucube bir şey ortaya çıkmış oluyor (P.Ç. 28 Film Eleştirmeni/Küratör). ”

Yapay zekâ ile üretilen içeriklerin, sanatsal yaratıcılığın temelini oluşturan düşünsel emek ve kişisel ifade öğelerinden yoksun olduğu düşüncesi, estetik kusurun bile insan eliyle anlam kazandığına dair bir başka yaklaşımla devam etmektedir.

“Yapay zeka çoğu zaman insan üretiminden daha hatalı. AI ile oluşturan görüntü de kusur yok. Bakıyorum yapılan işlere şuradan kol çıkıyor, buradan göz çıkıyor falan. O hata bir insan eliyle ortaya çıkmış kusur değil ve bozulmaya yol açıyor. Hatanın ne olduğu ile de alakalı. Bir şekilde sanat eserindeki hatalar onu biricikleştiriyor. Kaplumbağa Terbiyecisi, Türk resminin belki de en ünlü sanat eseridir. Çiziminde bunun şöyle yapılması, diğerinde böyle yapılması onları biricikleştiriyor. Hata denebilir, tercih denebilir. Yapay zekanın yaptığı hata tamamen kapasiteyle alakalı bir hatayken, onun kapasitesi o kadarken orada insanın yaptığı hata tamamıyla o insana deneyimiyle alakalı olabiliyor. Ve yapay zeka üretimleri bozuk işlere yol açıyor diyebilirim (B.C.Y. 30 Akademisyen). ”

Bazı katılımcılar yapay zekâ ile üretilen sinema ya da sanat içeriklerini bir tür “Frankenstein üretimi” olarak tanımlamaktadır. Bu görüşlere göre yapay zekâ ile oluşturulan işler, bireysel estetik seçimleri, duyguyu ve kişisel deneyimi dışarda bırakarak yalnızca mevcut verilerin mekanik bir birleşimiyle ortaya çıkmakta ve bu yönüyle bir tür “ucube” üretime dönüşmektedir. Katılımcılardan P.Ç., sanatı sanat yapanın, çizgiye karar verme süreci, kameranın yerleştirileceği açının düşünülmesi gibi bireysel sezgisel kararlar olduğunu vurgularken; B.C.Y. ise yapay zekânın yaptığı hataların insan elinden çıkan estetik kusurlar gibi biriciklik taşımadığını, tam tersine üretimin “bozuk” olarak nitelendirilebileceğini ifade etmektedir. Bu değerlendirmeler, yapay zekânın yaratım sürecinde sanatçının yerini ne ölçüde alabildiği sorusunu gündeme getirerek, Frankenstein metaforunun güncel sanatsal üretimde nasıl yeniden anlam kazandığını göstermektedir.

3.7. Sunduğu Potansiyeller

Andrew’a (2020, s. 46–48) göre sinema, yalnızca geçmişteki formuyla değil, aynı zamanda sürekli dönüşen ve güncellenen yapısıyla da varlığını sürdürmek zorundadır. Bu

nedenle, sinemanın dijitalleşme sürecinde kaybettiği anlamlar kadar, yeni teknolojilerle kazandığı imkanlar da göz ardı edilmemelidir. Sinema sanatının karşı karşıya olduğu dönüşüm yalnızca dijitalleşme ile sınırlı değildir; yapay zekâ teknolojilerinin yükselişi, bu değişimi daha da derinleştirmektedir. Yapay zekâ destekli üretim teknikleri, film yapım süreçlerinde senaryo yazımından kurguya, oyuncu performanslarının simülasyonuna kadar birçok aşamada aktif bir rol üstlenmektedir. Böylece geleneksel anlamda "insan yaratımı" olan sanat eseri kavramı da yeniden tanımlanmakta, sinema estetiği ve anlatı biçimleri köklü biçimde evrilmektedir. Bu değişim, Andrew'ın işaret ettiği gibi sinemanın tarihsel bir mutasyona uğradığı fikrini daha da görünür kılmakta ve post-sinema çağında yeni "gerçek oyunlar" ın nasıl şekilleneceği sorusunu gündeme getirmektedir.

Bu bağlamda yapay zekânın sunduğu potansiyeller, sinemanın geleceğini sadece bir tehdit değil, aynı zamanda çeşitli açılardan zenginleştiren bir alan olarak da düşünmemizi sağlar. Aşağıda, görüşmelerden elde edilen anlatılar doğrultusunda yapay zekâ destekli sinema üretiminin dört farklı potansiyeli ele alınmaktadır:

“Sanatı Demokratikleştirme” başlığı altında, yapay zekânın sanatsal üretimi teknik bilgi ya da yüksek bütçe gerektirmeyen, daha erişilebilir ve katılıma açık bir sürece dönüştürdüğü; böylece sanatın elit alanlardan çıkarılıp daha geniş kitlelere açıldığı ele alınmaktadır.

“Yaratıcılık” başlığı çerçevesinde, yapay zekâ teknolojilerinin, sanatçılara deneysel biçimler deneme ve daha önce mümkün olmayan estetik arayışlara yönelme olanağı tanıyarak yaratıcı süreci nasıl dönüştürdüğü tartışılmaktadır.

“Bağımsızlık” başlığında, yapay zekânın bireysel üreticilere büyük prodüksiyon yapılarından bağımsız bir şekilde film ve görsel içerik oluşturma imkânı sunduğu, bu sayede bağımsız sinema anlayışının yeni bir boyut kazandığı ele alınmaktadır.

“Umut Mekanları” başlığı altında, geleneksel endüstri yapılarının dışında, dijital ve alternatif üretim alanlarının genç sanatçılar için yeni ifade imkânları ve üretim özgürlükleri sunduğu; bu yeni ortamların birer potansiyel “umut mekânı” olarak nasıl değerlendirilebileceği irdelenmektedir.

3.7.1 Sanatı Demokratikleştirme

Yapay zekâ teknolojileri, teknik bilgi ve yüksek bütçe gerektiren sinema üretim süreçlerini sadeleştirerek daha geniş kitlelerin yaratıcı üretim yapabilmesine olanak tanımaktadır. Görüşmelerde birçok katılımcı, yapay zekânın sinemayı "profesyonel" alanın dışına çıkararak sıradan bireyler için de erişilebilir hâle getirdiğini vurgulamıştır. Böylece, sanat üretimi belirli bir elit zümrenin tekelinden çıkarak daha demokratik bir zeminde yeniden tanımlanma fırsatı bulmaktadır.

“Yapay zekanın hem avantaj hem dezavantajı; film çekmek istiyorum bütçem yok iPhone kullanabilirim, DSLR kullanabilirim bu üretim çokluğu bunu herkes ben yapabiliyorum belli kurallar belli estetik anlayışlar fotoğraf makinesi olduğu zaman 36 film çekebiliyorduk. Nasıl olsa içlerinden biri iyi olabilir diye birçok çöpe maruz kalırız (O. A. 62 Görüntü Yönetmeni).”

Üretim olanaklarının genişlemesi bazı katılımcılar tarafından, nicelikteki artışın niteliksel bir erozyona yol açabileceği yönünde eleştirel bir bakışla değerlendirilmiştir.

“Şu an babaannem bile yapay zekadan bir şey üretebiliyorsa, estetik, sanat bakımından söyleyeyim en azından. Yani bir butona basıp rastgele bir görsel üretmek o kadar basit olduğu için, herkes bunu yapabildiği için bu değer kaybettiriyor bir noktada. Ama işte bu prompt engineering dediğimiz olaya geleceğiz muhtemelen. İyi bir prompt yazan, yani kelimelerini doğru kullanan, kodları doğru kullanan insanlar, daha bilgili insanlar, vaktinde fırçayı ve renkleri doğru kullanan sanatçılara dönüşecek. Ama bu şu an böyle. Bir yerden sonra sadece düşünceyle, kafamdaki görselle, görselle hiçbir ekstra bir efor sarfetmeden ekrana yansıtabiliyorsam ki muhtemelen öyle bir şey olacak çok yakında (A.S 27 Akademisyen.).”

Yapay zekâ destekli üretim biçimlerinin yaygınlaşması, yalnızca bireysel üretim süreçlerini değil, sinema eğitiminin yapısını ve sektörel yönelimleri de yeniden şekillendirmektedir.

“Sinema eğitimi açısından da yapay zekâ önemli bir konu haline geldi. Eğitimci olarak öğrencilerle sürekli güncel deneyimleri paylaşmaya çalışıyorum. Her dönem, her ders farklı bir teknolojiyle, yeni bir yaklaşımla güncelleniyor. Türkiye’de çok sayıda sinema okulu var ve bu, aslında bir yandan da sektörde işsizlik yaratıyor. Her okuldan onlarca

mezun çıkıyor ama herkesin sinema ya da reklam sektöründe iş bulması mümkün değil. Bu nedenle öğrenciler farklı alanlara, örneğin sosyal medya ya da YouTube gibi platformlara yöneliyorlar. Yapay zekâ da bu alternatif alanlardan biri olarak öne çıkıyor. Öğrencilerin bu teknolojiyi bir şekilde kullanmaya başladıklarını görüyorum (E.B. 48 Akademisyen).”

Katılımcıların görüşleri, yapay zekânın sanatı demokratikleştirme potansiyelini iki yönlü bir mercekten değerlendirmektedir. Bir yandan, sınırlı bütçelerle üretim yapabilme imkânı, yaratıcı süreci daha erişilebilir hâle getirerek bağımsız sinema üreticileri için alternatif kapılar aralamaktadır. Diğer yandan ise, üretimin bu denli kolaylaşması, estetik nitelik ve emeğin değeri üzerine soru işaretleri doğurmaktadır. Herkesin üretim yapabildiği bir ortamda, üretimin anlamı ve niteliği eğitime değinerek yeniden tartışmaya açılmakta; iyi içerik ile yüzeysel içerik arasındaki sınır giderek bulanıklaşmaktadır. İyi bir üretimin hâlâ bilgi, deneyim ve ifade gücü gerektirdiği; yapay zekânın sunduğu araçların niteliğini belirleyecek olanın yine insanın yaratıcı yönü olduğu vurgulanmaktadır. Bu bağlamda, yapay zekâ sanatı herkes için erişilebilir kılarken, nitelikli üretim için hâlâ düşünsel bir derinlik ve estetik farkındalık gerektirmektedir. Bu farkındalık da nitelikli bir eğitimle mümkündür.

3.7.2. Yaratıcılık

Sinemanın tarihi, her zaman hayal gücünün sınırlarını zorlayan, henüz var olmayanı temsil etme arzusu etrafında şekillenmiştir. Bu yönüyle sinema, insanlığın kolektif bilinçaltında saklı umutları, korkuları ve ütopyaları beyaz perdeye taşımış; teknolojik ilerlemelerin hayalini kurduğu ilk alanlardan biri olmuştur. Günümüzde bu temsil biçimleri yalnızca birer hayal olmaktan çıkarak, yapay zekâ teknolojilerinin gelişimiyle birlikte üretim süreçlerinin bir parçası hâline gelmiştir. Artık yalnızca sinemanın hayal ettiği dünyalar değil, bu hayalleri şekillendiren yaratıcı süreçler de yapay zekâ tarafından dönüştürülmektedir. Senaryo yazımından karakter geliştirmeye kadar pek çok alanda yapay zekânın sağladığı pratik çözümler, sinema üretiminin doğasını yeniden tanımlamaktadır.

“Sinemacılar ise her zaman hayal eden insanlar olmuşlardır. Zamanla bu hayaller, gerçek hayatta da karşılığını bulmaya başladı. Örneğin, yıllar önce çekilen Artificial Intelligence (Yapay Zekâ) adlı film, bugünün dünyasına dair pek çok şey öngörüyordu. Ya da uzayla ilgili, henüz Ay’a ya da Mars’a gidilmemişken çekilen filmler vardı. Sonra bir baktık, o filmlerde yönetmenlerin ve prodüksiyon tasarımcılarının hayal edip çizdiği

uzay araçları, silahlar birer birer gerçeğe dönüşmeye başladı. Şimdi konuyu biraz dağıtmış olabilirim ama yapay zekâyı ister farkında olarak ister farkında olmadan hepimiz kullanıyoruz. Son bir yıldır sinema alanında bu konuda bir artış gözlemliyorum. Örneğin, bir metin veriyorsun ve o metne dayalı olarak sana bir senaryo yazabiliyor. “Bir kadın ve bir erkek olsun, hikâye İstanbul’da geçsin, romantik bir hikâye olsun” diyorsun ya da “aksiyon-gerilim türünde, içinde bir ajan olsun” diyorsun ve tıklar tıklar bir şeyler yazıyor (U.İ. 61 Görüntü Yönetmeni).”

Sinemanın yapay zeka etkisiyle hayalleri gerçeğe dönüştürme potansiyeli üzerinde durmaktadır. Gerçekleşmesi güç olan fikirler önce sinemada temsil edilmiş, ardından zamanla yaşamın bir parçası hâline gelmiştir. Günümüzde ise yapay zekâ, bu temsil biçimlerinin doğrudan üretim aracı hâline gelmiş; senaryo yazımı gibi yaratıcı süreçlerde aktif olarak kullanılmaya başlanmıştır.

“Değişimle ne zaman karşılaşacağı çok net olmuyor. Ama bence gerçekten geleceğin teknolojisi ve sinemaya da çok büyük katkılar sunacağına inanıyorum. Hani günden güne geliyor, film çekimlerinde çok daha farklı, yeni araçlar bulunuyor. Özellikle bizim senaryo yazımlarımızda kullanılan yazılımlar var. Bunlar da şu an gitgide geliyor. Belki 5 yıl, 10 yıl sonra, senaryo yazarlığı bir iş olmaktan çıkar. Bunu yapay zekaya yazdırabiliriz (V.C. 21 Radyo Televizyon Sinema Öğrencisi).”

Yapay zekânın sinema alanına sunduğu olanaklar olumlu bir potansiyel olarak değerlendirilse de, bazı katılımcılar bu teknolojinin yaratıcı süreçlerdeki rolünün sınırlandırılması gerektiğine dikkat çekmektedir.

“Yapay zekanın aslında ne kadar değerli bir araç olduğu hakkında düşündüğümde, biraz dikkatli kullanılması gerektiğini savunuyorum. Yaratıcı sürece dahil etmek, fakat ona tamamen kaptırmamak gerektiğini düşünüyorum. Çünkü sonunda hala bir robot, duygusal bir varlık değil, onu biz yönlendiriyoruz. Bu yüzden onun yaratıcılığa katkısını sınırlı tutmak daha faydalı olabilir (E.Ş. 25 Sinema Bölümü Öğrencisi).”

İnsan yaratıcılığı çeşitli duyguların, deneyimlerin ve sezgisel verilen kararların sonucunda şekillenir. Yapay zeka üretimleri prompt’lar aracılığı ile yapılmaktadır. Yapay zeka’nın duyguları, deneyimleri ve sezgisel karar verme mekanizması yoktur. Söz konusu insani özellikleri taklit ederek büyük veri kümeleri aracılığı ile üretim yapmaktadır.

“Zaten postmodern bir krizdeyiz ya. Zaten denilecek her şey dendi. Anlatılacak her şey anlattı. Nasıl anlattığın önemli artık diyoruz ya. Evet belki o noktada zaten bizim tarafımızdan beslendiği için fikirler ona. Onun da anlatacak bir şey olmayabilir. Belki işte dediğimiz gibi farklı bir şekilde anlatabilir. Öyle bir noktada banalleşmeyi götürüyordur. Ama işte yapay zekanın bundan sonraki geleceğinde kendi başına bizden de data almadan insan üstü bir yerden bir data aldığını düşünürse o zaman belki tamamıyla farklı bir noktada bize hikayeler anlatır ve banalleşmenin üstüne çıkar (A.S. 27 Akademisyen).”

“Sinema başka bir şey, hikâye anlatıcılığı bambaşka bir şey. Hikâye anlatıcılığı dediğimiz şey çok daha geniş bir alan. Yazıyla olur, sözle olur, çizimle olur... Sinema onun içinde sadece bir araç, bir yöntem. Yapay zekâ ile üretilen işler de bence bu hikâye anlatıcılığının yeni bir formu gibi. Belki animasyona benziyor, belki bir sinema filmine... Ama tam olarak ikisi de değil gibi. Yani AI ile ortaya çıkan şey, aslında bambaşka bir sonuç. Klasik anlamda sinema mı? Belki hayır. Ama bir anlatı mı? Evet. Ve bu da bence yeni bir alanın başlangıcı olabilir (O.K.H. 34 AI Film Yapımcısı/ Görüntü Yönetmeni).”

Katılımcıların ifadelerinde ortaklaşan temel görüş, yapay zekânın sinemadaki yaratıcı sürece sunduğu katkının büyük bir potansiyele sahip olduğu, fakat bu potansiyelin kontrolsüz kullanımı hâlinde sanatsal özgünlüğü tehdit edebileceğidir. Yapay zekâ, insani yaratıcılığı tamamen ikame eden değil; onu destekleyen, hızlandıran ve kimi zaman yeniden yönlendiren bir araç olarak değerlendirilmelidir. Sinemanın geleceğinde yapay zekâ ile insan yaratıcılığının nasıl bir denge kuracağı, anlatının estetik ve etik değerlerini de belirleyecek temel unsurlardan biri olacaktır.

3.7.3 Bağımsızlık

Yapay zekânın sinema alanındaki yükselişi, özellikle bağımsız yapımlar açısından hem büyük bir potansiyel hem de yeni gri bir belirsizlik alanı yaratmaktadır. Bağımsız sinema, yaratıcı özgürlüğün ve alternatif anlatıların alanı olarak ele alınabilir. Ancak bu özgürlük, çoğunlukla ekonomik zorluklarla birlikte gelir. Yapay zekâ, görsel efekt, storyboard ve arka

plan tasarımı gibi alanlarda düşük maliyetli çözümler sunarak bağımsız üreticiler için cazip bir araç hâline gelmiştir.

“Mesela Japonya’da anime sektöründe ciddi sıkıntılar var şu an. Özellikle animatör maaşları o kadar düşük ki artık bu işi yapmak isteyen insan sayısı da gittikçe azalıyor. Ben bu konuyla ilgili birkaç haber linki de bulmuştum daha önce. Mesela geçen yıl Netflix Japonya yeni bir anime serisi çıkarmış. Ama işin enteresan tarafı, bu animede arka planların hepsi yapay zekâyla yapılmış. Sadece karakter animasyonları insanlar tarafından çizilmiş. Ama bu sefer de yapay zekanın ürettiği arka planlarda bir sürü hata olmuş. Yani yine animatörlerin o sahneleri düzeltmesi gerekmiş. Zaten az olan animatör sayısı bir de bu tarz ekstra işlerle uğraşmak zorunda kalmış. Hani düşün, karakteri mi çizeceksin, ışık mı yapacaksın, yoksa AI’n bozduğu arka planları mı toparlayacaksın... Hangisine yetiyeceksin (P.Ç. 28 Film Eleştirmeni/Küratör). ”

Bu bağlamda, yapay zekâ teknolojileri başlangıçta üretim süreçlerini hızlandıran ve erişilebilirliği artıran araçlar olarak değerlendirilse de katılımcı görüşleri, bu teknolojilerin yarattığı yeni yükler ve kalite sorunlarını da ortaya koymaktadır.

“Aslında sinemada yapay zekâ kullanımı biraz bağımsız sinema yapımında da karşımıza çıkıyor gibi. Özellikle düşük bütçeyle üretim yapan ekipler için yapay zekâ ilk başta çözüm gibi görünüyor ama sonra işin başka zorlukları çıkıyor. Mesela sahne tasarımı, storyboard ya da görsel efektlerde AI kullanayım diyorsun ama sonra onun verdiği sonuçları düzeltmekle uğraşmak gerekebiliyor. Bu da zaman ve emek demek. Yani bu araçlar gerçekten işi kolaylaştırıyor mu, yoksa sadece işin şeklini mi değiştiriyor, emin olamıyorsun bazen. Bir yandan da bağımsız sinemada da seyirci ya da bazı yaratıcılar bu yapaylık hissinden rahatsız olabiliyor. Yönetmenler ya da yapımcılar için ekonomik olarak mantıklı gelse de yaratıcı süreçte çalışan insanlar açısından aynı şekilde işlemeyebiliyor bu durum. Yani her şey dönüp dolaşıp şu soruya geliyor bence. Yapay zekâ üretimi gerçekten kolaylaştırıyor mu, yoksa var olan yükü sadece başka bir yere mi aktarıyor (A.Y. 22 Sinema Bölümü Öğrencisi)?”

Görüşmeci A.Y., bağımsız sinema alanında düşük bütçeli ekiplerin yapay zekâyı ilk bakışta çözüm olarak gördüklerini, ancak süreç içerisinde bu teknolojilerin ürettiği içeriklerin düzenlenmesi gerektiğini vurgulamaktadır.

“Yapay zekanın şu an yapabildiği şey bir insanoğlunun yapamayacağı bir şey. Milyarlık sayıca belki de 10 milyarlık data havuzundan çok kompleks şeyleri ortaya çıkarabiliyor. Bunun bir insan beyninin yapabilmesi mümkün değil. İnsanların günlük hayattaki dertleri, sıkıntıları hepsini, psikolojileri hepsini bir araya katarak, bulundukları duygu durumu bile bir araya katarak bazı kompleks şeyleri yapmakta zorlandığını düşünebiliriz, varsayabiliriz diyeyim. Ama yapay zekâ bütün bunlardan bağımsız bir şekilde ondan istendiği takdirde tırnak içinde özgün şeyler verebilir size. Ve bu öyle bir data bulutu ki insanlar yapay zekayı kullandıkça o data bulutu genişlemeye devam ediyor. Ulaşacağı sayı, rakam şu an hesaplanamıyor. İnsanların gün içinde yaşadıkları bir duygu durumları bile üretimlerini etkileyebiliyorken böylesine güçlü bir kaynağa sahip olmak film üretim süreçlerinde büyük bir kolaylık sağlıyor (O.K.H. 34 AI Film Yapımcısı/ Görüntü Yönetmeni).”

Katılımcıların değerlendirmeleri, yapay zekânın sinema üretiminde insan emeğini ikame etmekten ziyade dönüştürdüğünü hem teknik kolaylıklar hem de yeni türden zorluklar ve etik sorular yaratarak bağımsız sinema alanında yeni fırsatlar doğurduğunu göstermektedir.

3.7.4 Umut Mekanları

Yapay zekânın sanat üretim süreçlerine dâhil olması, kimi zaman bir tehdit, kimi zamansa bir özgürleşme alanı olarak değerlendirilse de bu teknolojik dönüşüm genç sanatçılar için alternatif üretim zeminleri yaratmakta ve yeni “umut mekânları”nın kapısını aralamaktadır. Geleneksel endüstri yapılarının dışında şekillenen dijital ortamlar, bireysel ifade biçimlerinin güçlenmesini sağlarken, bu yeni teknolojilerle kurulan yaratıcı ilişkiler sinemanın geleceğine dair çok katmanlı bir bakış açısını beraberinde getirir.

“Benim için yapay zekâ korkutucu bir şey değil, daha çok işimi kolaylaştıran bir araç. Çünkü kendi deneyimlerimle, kendi üretimlerimle onu besliyor ve sürekli güncelliyorum. Yani yaşadığım aksaklıkları, kötü çıktıları, beni yavaşlatan süreçleri gözlemledikçe onları sayfalarca yazıyla analiz edip modelimi revize ediyorum. Böylece artık sadece benimle konuşan, benim tercihlerimi ve reflekslerimi bilen, bana ait diyebileceğim bir yapay zekâ modeli oluştu. Elbette hâlâ bu alanın mahremiyet ve etik boyutları tartışılıyor, yasal zeminde de pek çok açık var. Ama benim için mesele şu: Bu

sistem benim mahremime dönüşüyor. Kendi zihinsel haritamı, görsel dünyamı, üretim pratiklerimi taşıdığım bir alan hâline geliyor. Yapay zekâyla kurduğum bu ilişki, bir nevi o umuda açılan bir geçit gibi. Çünkü bu modelde yalnızca algoritmalar işlemiyor; benim sezgilerim, deneyimlerim, duygusal tepkilerim de var. Gelecekte üretilecek imgeler, hikâyeler ya da görsel dünyalar bunların hiçbirisi tek başına teknolojiye ait değil. Bu bireyselleştirilmiş araç sayesinde kendi sinematik bakışımı daha rafine bir şekilde inşa edebileceğime inanıyorum. Bu da benim için yapay zekâyı bir tehdit değil, bireysel ve kolektif yaratıcılık adına yeni bir alan görmeme neden oluyor (O.K.H. 34 AI Film Yapımcısı/ Görüntü Yönetmeni).”

Yapay zekâ, anonim bir algoritmalar bütünü olmaktan çıkarak, kendi zihinsel haritasını taşıyan bir üretim ortağına dönüşür. Bu kişisel bağlamda, teknoloji bir tehdidin değil; yaratıcı potansiyelin taşıyıcısı, hatta umut dolu bir yaratım mekânının mimarıdır.

“İnsanlar bir gün nasıl ki arcade salonlarına gidip oyun oynamak yerine evindeki bilgisayarda oyun oynamayı tercih etti diye o atari salonları kapandıysa insanlar bir gün tamamen sadece evde film izlemeyi tercih edip sinema salonlarının kapısına kilit dalınabilir. Ama bunun sebebi yapay zekanın sebep oldukları yani yapay zekanın yarattığı imkanlardan ziyade tamamen insanların tercihleri doğrultusunda olacaktır diye düşünüyorum. Serpil Kirel'nin Kültürel Çalışmalar Sinema kitabında da söylediği gibi hani sinemaya gitmek, oraya gitmek, seated bir şekilde oturmak, telefonu kapatmak ve tamamen karanlıkta oraya odaklanmak seremonik bir eylem. İnsanlar bunu evdeki konfora tercih edebilir. Ediyor da zaten. O yüzden sınırmaya gidilmiyor. Yapay zeka bir medyum, değil. Yapay zeka bir alet, tool. O yüzden bu değişime ancak bir medyum, yeni bir medyum sebep olabilir. Oluyor da zaten ama yapay zeka bir medyuma tamamen kendi başına bir medyuma dönüşür. O zaman belki farklı konuşabiliriz. Ama VR bir medyum ve bundan sebep olamadı. Netflix bir medyum buna sebep oldu (B.C.Y. 30 Akademisyen).”

Yapay zekâ bir tool, yani araçtır; dönüşümü yaratan ise yeni mediumlar ve mecralardır. Tıpkı atari salonlarının yerini evdeki oyun konsollarının alması gibi, sinema salonlarının da ev ortamındaki izleme alışkanlıklarına yenik düşmesi bir tercihin sonucudur. Bu görüş,

yapay zekânın kendisinin değil, onun kullanıldığı ortamların ve bağlamların belirleyici olduğuna dikkat çekilmektedir.

“Radyo için de aynı şey geçerli. Spotify gibi dijital platformlar müzik dinleme alışkanlıklarını değiştirdi, evet, ama Açık Radyo gibi özgün içerik üreten radyo kanalları hâlâ varlığını sürdürüyor. Radyo sadece müzik değil, programcılık üzerinden de yaşayan bir mecra. Aynı şekilde sinema da form değiştirerek varlığını sürdürecektir. Belki perdeler LED olacak, belki üç boyutlu deneyimler yeniden gündeme gelecek. Teknoloji şekli değiştiriyor ama özü yaşıyor. Yapay zekâ, robotlar ya da otomasyon araçları sinemanın sadece üretim sürecinde bir rol üstlenecek. İnsan yaratıcılığının yerini tamamen alması mümkün değil. Her şeye rağmen sinema, yeni biçimlerle yoluna devam edecek (U.İ. 61 Görüntü Yönetmeni).”

Bu bağlamda, teknolojik gelişmelerin sanatın doğasını bütünüyle dönüştürmekten ziyade, onun ifade biçimlerini çeşitlendirdiği aktarılmaktadır. Yapay zekâ ve otomasyon araçları, sinema üretiminin ritmini değiştirse de hikâye anlatıcılığı, estetik tercih ve duygusal yoğunluk gibi temel bileşenler hâlâ insan yaratıcılığına dayanmaktadır. Sonuç olarak sinema anlatı aracı olarak dönüşse de yok olmayacaktır.

“Ama bir yandan da şunu görüyoruz: İnsanlık tarihinin en güçlü özelliği adaptasyon. Ne olursa olsun, biz bir şekilde bu yeni sisteme uyum sağlıyoruz. Belki çok hızlı olacak, belki bize hiç sorulmadan gerçekleşecek bu dönüşüm ama sonuçta sinema da biz de uyum sağlayacağız. Festivaller, üretim pratikleri, seyir alışkanlıkları hepsi değişecek. Sanallık artık toplumsallığımızı kurduğumuz bir zemin hâline geldi. Sinema da bundan bağımsız düşünülemez. Bu dönüşüm sürecine karamsar bir çerçeveden bakmak kolay ama ben biraz daha umut mekânlarından bakmaya çalışıyorum. Ernst Bloch’un söylediği gibi, gelecek henüz tamamlanmamış bir alandır ve bu alan, olasılıklarla doludur (G.A. 47 Senarist/Dramaturg).”

Sanallığın toplumsal bir zemine dönüştüğü günümüzde, sinema da kaçınılmaz olarak bu dönüşümle birlikte evrilmektedir. Bu bağlamda, yapay zekânın sinema alanında yarattığı dönüşümleri yalnızca bir tehdit ya da kayıp olarak değil, aynı zamanda yeni imkânların ve ifade alanlarının ortaya çıktığı "umut mekânları" olarak değerlendirmek daha yapıcı bir yaklaşım sunmaktadır. Bir teknolojinin olası zararlarına odaklanmaktansa, sunduğu olumlu potansiyellere açık olmak, bu araçlardan maksimum düzeyde fayda sağlanmasının önünü

açacaktır. Değişime direnmek yerine, onunla gelişmek hem bireysel hem de kolektif düzeyde yeni bir kültürel oluşumun parçası hâline gelmeyi mümkün kılacaktır.

3.8 Saha Çalışması Bulgularının İncelenmesi ve Yorumlanması

Araştırma, sinemanın yapay zekâ ile geçirdiği dönüşümü, Türkiye’deki sinema profesyonellerinin deneyim ve perspektifleri üzerinden değerlendirmeyi amaçlamıştır. İlk bölümde sinemanın tarihsel gelişimi, teknolojik evrimlerle birlikte ele alınmış; ikinci bölümde ise yapay zekânın sanatsal üretimdeki rolü, estetik, etik ve yaratıcı süreçler bağlamında tartışılmıştır. Üçüncü bölümde gerçekleştirilen saha araştırmasıyla, bu teorik tartışmaların sektörde nasıl karşılık bulduğu ortaya konmuştur. Yirmi sinema profesyoneliyle derinlemesine yapılan görüşmeler neticesinde elde edilen veriler, çalışmanın başında ortaya konan hipotezleri büyük ölçüde destekler niteliktedir. Araştırmanın örneklemini, yapay zekâ ve sinema ilişkisini değerlendirirken çeşitli bakış açıları sunmuştur.

Bu tez çalışması, sinemanın yapay zekâ ile sürdürdüğü dönüşüm sürecine, üretici perspektifinden odaklanarak yaklaşmıştır. Amaç, Türkiye’deki sinema sektöründe aktif olarak çalışan sinemacıların deneyim, duygu ve düşünceleri üzerinden bu teknolojik dönüşümün yaratıcı, estetik ve etik katmanlarını anlamlandırmaktır. Çalışma, yapay zekânın sinemasal üretim süreçlerine etkisini yalnızca teknik bir araçsallık bağlamında değil, aynı zamanda mesleki kimlik, yaratıcı otorite, etik sınırlar ve estetik değerler üzerinden sorgulayan niteliksel bir saha araştırması olarak tasarlanmıştır. Saha verileri, yapay zekânın sinemada nasıl algılandığını anlamının tek boyutlu bir mesele olmadığını, aksine duygusal, düşünsel ve varoluşsal düzeylerde yankı bulan çok katmanlı bir dönüşüm süreciyle karşı karşıya olduğunu ortaya koymuştur. Katılımcıların görüşlerinde, üretimin sadece teknik ya da estetik bir mesele olmadığı; aynı zamanda insan emeği, özgünlük, kontrol ve kimlik ile doğrudan ilişkili olduğu görülmüştür.

Bu bağlamda, çalışma öncelikli olarak yaratıcı öznenin yapay zekâ ile kurduğu ilişkide yaşanan kırılmaları ve yeniden yapılanmaları ele almıştır. Yapay zekânın üretim süreçlerindeki rolü, bir yandan umut verici yaratıcı olanaklar sunarken diğer yandan mesleki kimlikler, etik tartışmalar ve özgünlük kavramları üzerinde yeniden düşünmeyi zorunlu kılmıştır. Sinema, bu dönüşümde yalnızca biçimsel olarak değil, aynı zamanda öznel ve yapısal olarak da evrim

geçirmektedir. Araştırmanın başlangıcında ortaya koyduğumuz hipotezler incelendiğinde aşağıdaki çıkarımlara varılmıştır;

H1 doğrultusunda, görüşmeciler, yapay zekânın sinemasal üretimde daha fazla yer almasıyla birlikte, yaratıcı otoritenin kimde olacağı sorusuna dair ciddi tedirginlikler taşımaktadır. Katılımcılar, yapay zekâ ile insan arasında üretim sorumluluğunun ve özgünlük tanımının nasıl paylaşılacağına dair belirsizliklerin, özellikle senaryo yazımı ve yönetmenlik gibi yaratıcı alanlarda daha fazla hissedildiğini belirtmişlerdir.

H2 kapsamında, yapay zekâ teknolojilerinin yaygınlaşmasının istihdamı tehdit edebileceği endişesi öne çıkmıştır. Özellikle prodüksiyon, kurgu ve görsel efekt alanlarında çalışan profesyoneller, mesleklerinin geleceği konusunda kaygılıdır. Bu durum, sinema alanında yalnızca teknolojik değil, aynı zamanda mesleki ve ekonomik bir dönüşümün işaretlerini de taşımaktadır. Katılımcılar, mesleklerin “ellerinden alınması” fikrine karşı “araçsallık” vurgusunu yaparak, teknolojiyi kontrol edebilmenin ve insan dokunuşunu sürdürebilmenin önemini dile getirmiştir.

H3’e paralel olarak, bazı katılımcılar, yapay zekâ destekli üretim süreçlerinin maliyetleri düşürerek sinemayı daha erişilebilir kılacağı ve dolayısıyla üretimin daha fazla kişiye yayılacağı yönünde umut taşımaktadır. Bu görüş, sinema üretiminin demokratikleşmesi fikrini desteklemektedir. Ancak bu iyimser yaklaşım, yukarıda belirtilen mesleki kaygılarla birlikte çift yönlü bir tartışma alanı yaratmıştır.

H4 doğrultusunda, yapay zekânın estetik karar alma süreçlerini dönüştürdüğü ve sinemasal anlatımın biçimsel olarak değişmeye başladığı bulgusuna ulaşılmıştır. Görsel dildeki standartlaşma ve otomatikleşme kaygısı, yapay zekâ üretimlerinde estetik kontrolün yeniden tanımlanmasına yol açmaktadır. Katılımcıların bir kısmı bu dönüşümü yaratıcı bir fırsat olarak görürken, bir kısmı da duygusal yoğunluğu zayıflatan bir gelişme olarak değerlendirmektedir.

H5’e göre, sinema profesyonelleri yapay zekânın yaratıcı süreçlere katkı sağlayabileceğini kabul etmekle birlikte, bu teknolojilerin etik boyutlarına, hak sahipliği tartışmalarına ve üretim sürecinde ortaya çıkabilecek belirsizliklere karşı temkinli yaklaşmaktadır. Özellikle özgünlük, emek ve etik sınırlar gibi konular, teknolojinin kullanım alanlarını sınırlayan temel meseleler olarak öne çıkmaktadır.

Tüm bu veriler, sinema sektöründeki profesyonellerin yapay zekâ ile olan ilişkisini yalnızca teknik değil, aynı zamanda duygusal, mesleki ve varoluşsal düzlemlerde kurduğunu göstermektedir. Saha çalışmasındaki görüşmeler doğrultusunda katılımcıların yaşı üzerinden bir değerlendirme yaptığımızda, 20'li yaşlardaki katılımcılar, yapay zekâyı sinema üretiminde hem güçlü bir fırsat hem de karmaşık bir meydan okuma olarak görmektedir. Bu yaş grubundakiler, teknolojiyle büyümüş ve dijital araçlara daha alışkın olmaları sebebiyle, yapay zekânın üretim süreçlerini kolaylaştırıcı ve yaratıcı potansiyeli artırıcı yönlerini ön planda tutmaktadır. Örneğin, düşük bütçeyle bile iPhone veya DSLR gibi cihazlarla film çekebilmek ve yapay zekâ destekli araçlarla senaryo yazımı veya görsel efekt oluşturma'nın demokratikleşmeye katkı sağladığına inanmaktadırlar. Ancak, bu genç katılımcılar aynı zamanda üretimde niceliksel artışın niteliksel erozyona yol açabileceği endişesini de taşımaktadır. Özellikle yapay zekâ tarafından üretilen içeriklerin sıklıkla düzeltme ve müdahale gerektirmesi, emek yoğunluğu ve yaratıcı sorumluluğun tamamen ortadan kalkmadığını göstermektedir. Bu bağlamda, 20'li yaşlardakiler, yapay zekâyı yaratıcı sürecin tamamlayıcısı olarak görürken, insanın estetik yargısı ve deneyiminin önemini koruması gerektiğine vurgu yapmaktadır. Onlar için yapay zekâ, yaratıcı hayallerin gerçeğe dönüştürülmesinde hızlandırıcı bir araç olarak umut vaat etmekte, ancak bu teknolojinin sınırlarının ve etik sorumluluklarının bilinerek dengeli kullanılması gerekmektedir.

30'lu ve 40'lı yaşlardaki katılımcılar ise yapay zekânın sinema üretim süreçlerindeki etkisini deneyim ve olgunluk perspektifiyle değerlendirmektedir. Bu yaş grubundakiler, teknolojinin sunduğu olanakların yaratıcı süreçleri hızlandırması ve daha önce erişilmesi zor olan imkânları herkes için açması yönünü olumlu bulurken, aynı zamanda yapay zekânın estetik kalite, özgünlük ve emeğin değeri üzerindeki potansiyel tehditlerine karşı daha temkinli bir duruş sergilemektedir. Genellikle sektörde belirli bir tecrübe edinmiş olan bu katılımcılar, yapay zekânın araç olarak faydasını kabul etmekle birlikte, sinema sanatının özünde insan yaratıcılığı, duygusal derinlik ve estetik seçimlerin kritik olduğuna inanır. Bu grup, yapay zekânın destekleyici rolünü benimserken, sürecin tamamen teknolojiye bırakılmaması gerektiğini savunur. Sinema endüstrisinin evrimi ve teknolojik dönüşümüne uyum sağlama bilinci taşıırken, bu dönüşümün yaratıcı niteliğin korunarak yürütülmesi gerektiği görüşündedirler. Onlar için yapay zekâ, sanatın biçimsel zenginleşmesine katkı sunan bir araçtır ancak insan deneyimi ve bilgi birikimiyle şekillenen estetik değerler her zaman ön planda tutulmalıdır.

Son olarak 60'lı yaşlardaki katılımcılara geldiğimizde sinema tarihine ve teknolojik evrimlere dair daha geniş bir perspektife sahip olduklarından, yapay zekânın sektöre etkisini tarihsel süreklilik içinde değerlendirdiklerini söyleyebiliriz. Bu yaş grubundaki deneyimli görüntü yönetmenleri, daha önce dijital teknolojilerin, televizyonun ya da video kameraların sinemayı tehdit edeceği yönündeki tartışmaları hatırlatarak, yapay zekânın da benzer şekilde yeni bir dönüşüm dalgası olduğunu ifade etmektedir. Onlara göre, sinema her zaman teknolojik gelişmeler karşısında biçim değiştirmiş; ancak özünü kaybetmeden evrilmeyi başarmıştır. Bu eleştirel fakat umutlu bakış açısı, 60'lı yaş grubunun deneyimlerinden kaynaklanan bir denge tutumunu yansıtmaktadır: Teknolojiye mesafeli bir hayranlıkla yaklaşmakta, onun olanaklarını takdir ederken aynı zamanda estetik, etik ve özgünlük gibi değerlere de sahip çıkmaktadırlar. Böylece bu yaş grubundaki katılımcılar, yapay zekâyı bir kırılma noktası değil, sinemanın geçmişindeki diğer teknolojik sıçramalarla kıyaslanabilir bir evrim halkası olarak görmektedir.

Yapay zekânın sinema alanındaki yükselişi, farklı mesleki alanlarda çeşitli bakış açılarıyla ele alınmaktadır. Bu doğrultuda yapılan bir sınıflandırmada;

Akademisyenler, teknolojinin sanatın özünü dönüştürmek yerine ifade biçimlerini çeşitlendirdiğini ve yapay zekânın yaratıcı süreci destekleyen bir araç olarak görülmesi gerektiğini vurgulamaktadır. Bu dönüşümün etik ve estetik boyutlarına dair derinlemesine değerlendirmeler yaparken, yapay zekanın kontrollü kullanımı gerektiği görüşü ön plandadır.

Sinema öğrencileri, yapay zekânın senaryo yazımı ve prodüksiyon süreçlerinde yeni fırsatlar sunduğunu düşünürken, yaratıcı emeğin tamamen yapay zekaya bırakılmasının risk taşıdığına da dikkat çekmektedir. Bazıları, özellikle senaryo yazarlığı gibi alanlarda yapay zekanın mesleklerin dönüşümünü hızlandırabileceğini öngörmektedir.

Post Production alanındaki profesyoneller, yapay zekanın kurgu, renk düzeltme ve görsel efekt süreçlerinde büyük kolaylıklar sağladığını belirtmektedir. Özellikle zaman alan tekrar eden işler ve detaylı düzenlemelerde yapay zekanın hız ve verimlilik kazandırdığı vurgulanmaktadır. Ancak, bu teknolojinin otomatik düzenlemelerde bazen istenmeyen hatalar yapması ve insan gözüyle yapılan son dokunuşların hâlâ şart olduğu görüşü yaygındır. Bu nedenle iş yükünün tamamen ortadan kalkmadığı, sadece farklı aşamalara kaydığı düşünülmektedir.

Görüntü yönetimi alanındaki uzmanlar ise yapay zekanın sahne aydınlatması, kompozisyon önerileri ve bazı kamera ayarlarında destek sunduğunu belirtmektedir. Ancak, yaratıcı vizyonun ve sahne atmosferinin yakalanmasında insan dokunuşunun vazgeçilmez olduğunu vurgularlar. Yapay zekanın teknik yardımcı bir araç olarak kabul edilmesi gerektiği ve yönetmenin sanatsal kararlarının yerini alamayacağı görüşü ön plandadır.

Senaryo yazım ve film yönetim alanındaki profesyoneller ise yapay zekanın senaryo geliştirme sürecinde yaratıcı bir yardımcı olarak kullanılabileceğini düşünür. Özellikle fikir üretme, taslak oluşturma ve yapılandırma aşamalarında yapay zekanın pratik çözümler sunduğu belirtilmektedir. Ancak, senaryonun duygusal derinlik ve özgünlük taşıması için insan yaratıcılığının kaçınılmaz olduğu ve yapay zekanın bu alanda sınırlı kaldığı kabul edilmektedir. Yönetim açısından da yapay zekanın prodüksiyon planlaması ve organizasyon süreçlerinde destek sağlasa da insan karar vericiliğinin kritik önemde olduğu vurgulanmaktadır.

Film eleştirmenleri ve dramaturglar, yapay zekanın sinemaya yeni anlatı biçimleri getirdiğini kabul etmekle birlikte, bu teknolojinin sanatsal özgünlük ve estetik değerler üzerindeki etkilerini eleştirel bir gözle incelemektedir. Onlar için yapay zekâ, sinemanın sonu değil; daha çok sürekli bir biçimlenme ve dönüşüm sürecinin parçasıdır.

Oyunculuk alanındaki katılımcılar ise yapay zekanın teknik süreçlerde kolaylık sağlamasına rağmen, insanın duygusal ifade gücü ve beden dilinin yerinin doldurulamayacağını savunmaktadır. Onlar için yapay zekâ, oyunculuğun temel insani özelliklerini ikame edemeyen, ancak destekleyici bir araçtır.

SONUÇ

Bir hikâyeyi çözümlmek demek yolculuğun dinamiklerini anlamlandırmak demektir. Kahramanın yolculuğu sinemanın dönüşümü olarak değerlendirildiğinde, bu anlatının kahramanı bizzat sinemanın kendisidir. Sessiz sinemadan sesli sinemaya, analog filminden dijital ve giderek yapay zekâ ile üretilen görüntülere doğru ilerleyen bu süreç, tıpkı mitolojik bir kahramanın engellerle karşılaşp dönüşerek kendini yeniden yaratması gibi, sinemanın da sürekli olarak biçim ve anlam değıştirmesine yol açar. Sinema, geçmişini yadsıyan değil, onunla hesaplaşarak yeni bir varoluşa ulaşan bir anlatı olarak kendi kahramanlık serüvenini sürdürmektedir. Bu doğrultuda sinema, Ourobos'un kendisidir. Sürekli ölmekte ve yeniden doğmakta bu döngü ile de ölümsüzlüğe kavuşmaktadır. Sinemanın sonsuz döngüsünün tetikleyicisi ise teknolojidir. Her teknolojik gelişme sinemayı bir başka noktaya taşıırken sinemaya bir kimlik atar. Mussler'in "Sinema Ne Zaman Sinema Oldu?" sorusu "Sinema Öldü mü?" sorusuna dönüşür. Bu sorunun cevabı gerek araştırmada olduğu gerekse Ourobos mitinde olduğu gibi "Sinema ölmemiştir, sinema sürekli olarak ölmektedir." Sonuç değil süreç odaklı bir dönüşüm söz konusudur. Yapay zekâ ise bu döngünün güncel tetikleyicisi olarak hem yaratıcı olanaklar hem de krizler üretmektedir.

Freud'un tanımsız kayıp olarak nitelendirdiği melankoli, bu çalışmanın bulgularında da metaforik bir yer bulmaktadır. Sinemanın dönüşümünde tanımsız bir kayıp vardır ve sinemanın melankolik yapısı da bundan kaynaklanır. Neyi kaybettiğimizi bilmediğimizden kuyruğun yakalanışına tanık olduğumuz her an bizim için sorgulama süreci başlar. Profesyonellerin neyi kaybettiğini tam olarak bilememesi, bu dönüşüm sürecinin bir parçası olan belirsizlikle doğrudan ilişkilidir. Bu yönüyle çalışma, sinemanın teknolojik dönüşümünün yalnızca yapısal değil, aynı zamanda duygusal ve düşünsel düzeylerde de izlerini sürmektedir. Foucault'nun "kendilik teknolojileri" üzerinden okunduğunda ise yapay zekâ ile kurulan ilişki, sinemacıların kendi üretim rollerini ve öznel konumlarını yeniden tanımlamalarını gerektirmektedir. Bireylerin sinemada yalnızca fiziksel bir gözlemci olmanın ötesine geçerek, yapay zekayla etkileşime girerek kendi bilinçlerini ve hislerini de dönüştürmeleri anlamına gelir. Yapay zekâ etkisiyle beklentileri dönüşen seyircinin de sinemaya bakış açısı değışecektir. Burada söz edilen bakış açısının değışimi Borges'in anlatısındaki "Aynalar Faunası" alegorisi ile özdeşleşebilir. Kendi üretimlerimizin bizi ele geçirebileceği kaygısı insanın teknolojiye olan bakış açısındaki en temel kaygı olan kontrol kaybı ile ilişkilidir. Yapılan görüşmelerde de bu

kontrolü kaybetmek istemeyen katılımcıların değerlendirmeleri yapay zekanın araçsallığını kontrol edebilmek ve hâkim olabilmeye ilişkindir.

Bu tezde, yapay zekânın sinemanın kuyruğun ucuna takıldığı günümüzde yaşanan gelişmeler ve özellikle teknolojik yeniliklerin eskisinden daha hızlı tezahürü ile gelecekte ne gibi potansiyellerin bizi beklediğini inceledik. Araştırma, Türkiye’deki sinema profesyonellerinin yapay zekâ ile ilişkili dönüşümleri nasıl kavradığını ve bu yeni teknolojilerin sektörde yarattığı etkileri anlamaya yönelik özgün bir katkı sunmaya çalışmıştır. Teknolojik gelişmelerin sinema üzerindeki etkilerini yalnızca makro yapısal düzeyde değil, bireysel düzeyde de ele alarak bu alandaki boşluğu doldurmayı amaçlanmış; böylece gelecekte bağımsız yapımcılar, festivaller, sinema öğrencileri ve seyirciler gibi farklı gruplar üzerinden yapılacak araştırmalar için bir zemin oluşturulmuştur. Ayrıca, yapay zekânın sinema üretim süreçlerine entegrasyonunun sadece teknik bir konu olmadığı, aynı zamanda etik, estetik ve sosyolojik boyutlarıyla da ele alınması gerektiği ortaya konmuştur. Sinemanın değişen doğası, sürekli yeniden tanımlanan kimliği ve yapay zekâ ile evrilen anlatı yapısı, bu alanın disiplinler arası çalışmalarla daha da zenginleştirilmesine olanak tanımaktadır. Gelecekte yapılacak çalışmalar açısından, bu tezde ortaya konan bulguların genişletilmesi ve derinleştirilmesi mümkündür. Özellikle yapay zekânın sinema sektöründeki etkilerinin ekonomi-politik bağlamda ele alındığı araştırmalar, üretim süreçlerinin sermaye, emek, dijitalleşme ve platformlaşma dinamikleri üzerinden daha kapsamlı biçimde tartışılmasına olanak sağlayacaktır. Ayrıca, bu çalışmada doğrudan odaklanılmayan ancak dönüşümün bir diğer önemli boyutunu oluşturan izleyici perspektifi, yapay zekâ destekli sinema ürünlerinin alımlanma biçimleri, izleyici deneyimi ve estetik algının dönüşümü açısından önemli bir araştırma alanı sunmaktadır. Buna ek olarak, yapay zekâ ile şekillenen etkileşimli anlatılar, oyunlaştırılmış deneyimler ve bilgisayar oyunları gibi sınırları giderek bulanıklaşan mecralar da sinemanın sadece izlenen değil, aynı zamanda deneyimlenen bir forma evrildiğine işaret etmektedir. Bu bağlamda, yapay zekâ ile evrilen sinema pratiğinin çok boyutlu yapısı göz önüne alındığında, hem ekonomik-sistemsel, hem de algısal-tüketici ve deneyimsel-interaktif odaklı yeni çalışmalara alan açılabileceği söylenebilir.

Tarihsel ve teorik arka planın ardından gerçekleştirilen saha araştırmasında, yirmi sinemacıyla yapılan derinlemesine görüşmeler doğrultusunda, yapay zekânın yaratıcı otorite, özgünlük, etik sorumluluk ve mesleki kimlik gibi alanlarda çok katmanlı bir dönüşüm yarattığı ortaya konmuştur. Genç katılımcılar yapay zekâyı yaratıcı süreçleri hızlandıran ve demokratikleştiren bir araç olarak değerlendirirken, daha deneyimli sinemacılar insan estetiği

ve duygusunun vazgeçilmezliğini vurgulamış, teknolojiyi destekleyici ama sınırlı bir rol içinde konumlandırmıştır. Görüşmeler, yapay zekânın sinemada yalnızca teknik değil, duygusal ve varoluşsal düzeyde de etkiler yarattığını göstermiştir. Yaş gruplarına göre farklılaşan bu yaklaşımlar, genel olarak yapay zekânın sinemayı yeniden biçimlendiren ancak insan yaratıcılığına olan ihtiyacı ortadan kaldırmayan bir dönüşüm aracı olduğu görüşünde birleşmektedir. Farklı meslek alanlarından katılımcılar da yapay zekânın yaratıcı üretim süreçlerine katkılarını kabul ederken, estetik, etik ve özgünlük gibi temel değerlerin korunması gerektiği konusunda hemfikirdir. Edinilen bulgular doğrultusunda yapılabilecek en temel çıkarım ise, kapitalizmin etkisiyle hem ekonomik hem de kültürel boyutlarıyla küresel bir olgu haline gelen sinemanın, dönüşen biçimlerine rağmen varlığını sürdürme ve evrimleşme kapasitesine sahip olduğudur. Yapay zekâ ve diğer teknolojik yenilikler sinemanın üretim biçimlerini değiştirse de kapitalist üretim ve tüketim mekanizmaları sinemanın toplumsal ve ekonomik işlevini koruyarak ona yön vermeye devam etmektedir. Sektörde zaman zaman ortaya çıkan istihdam krizlerine rağmen, sinema teknolojik dönüşümlere uyum sağlayarak yaşamaya devam etmektedir. Tam da bu noktada, Derrida'nın "kapitalizm hayaleti" olarak tanımladığı yapı, sinemanın tarihsel olarak en büyük destekçisine dönüşmektedir. Görüntülerin ve seslerin dijital olarak kodlanmasıyla birlikte izleyiciye sunulan denetim ve müdahale imkânı ise, teknolojinin "düşleri yakalama" potansiyeliyle kesişmekte; böylece sinema hem teknik hem de ideolojik bir mecra olarak yeniden şekillenmektedir.

Sonuç olarak sinema, dönüştü her dönüşümünde öldü yeni bir form kazandı.

Güneşten uzak ölümsüzlük kelimesinin çatısında günlerini geçirmeye devam etti.

Parçalandı, kırıldı, sonsuzluğa göz kıptı... Ve hepimizden daha çok yaşadı.

"Le cinema est mort. Vive le cinema!"

KAYNAKLAR

- Akşit, O. O. (2017). Sinemada özne olarak robotlar: *Ben, Robot* örneği. *Yeni Düşünceler*, 8(1), 1–9.
- Austin, B. A. (1980). *Film Audience Research, 1960–1980. Journal of Popular Film and Television*, 8(2), 53–60. doi:10.1080/01956051.1980.1066
- Bartlett, L., & Byers, T. B. (2003). Back to the Future: The Humanist “Matrix.” *Cultural Critique*, 53, 28–46. <http://www.jstor.org/stable/1354623>
- Bazin, A. (2005). *What is Cinema?* (Vol. 1–2). University of California Press.
- Belton, J. (2002). *Digital cinema: A false revolution. October*, 100, 98–114. The MIT Press.
- Benjamin W. (2015) Teknik Olarak Yeniden Üretebilirlik Çağında Sanat Yapıtı, (G. Sarı, Çev.; özgün çalışma 1936), Zeplin Kitap.
- Bourse, M., & Yücel, H. (2017). Kültürel çalışmaları anlamak (H. Yücel, Çev.). İletişim Yayınları. (Orijinal eser 2015 yılında yayımlanmıştır.)
- Bundy, A. (1988). Artificial intelligence: Art or science? *RSA Journal*, 136(5384), 557-569. <https://www.jstor.org/stable/41374636>
- Byung Chul Han, Kapitalizm ve Ölüm Dürtüsü, Çev. Çağlar Tanyeri, İnkı Kitap, İstanbul 2021
- Candón-Mena, J., & Montero-Sánchez, D. (2021). From cyber-activism to technopolitics: A critical take on historical periods and orientations in the use of digital technology by social movements. *International Journal of Communication*, 15, 2921–2941. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/15221>
- Carter, C. L. (1979). Aesthetics, Video Art and Television. *Leonardo*, 12(4), 289–293. <https://doi.org/10.2307/1573890>
- Çankır, M. B. (2024). Sanal Gerçeklik: Sinemanın Sınırlarını Aşan Mekanlar, *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 8 (2), 276-292.
- Çoban, B. (Ed.). (2011). *Kadife karanlık II: Ayna şövalyeleri* (2. baskı). Su Yayınları.
- Daly, K. (2010). *Cinema 3.0: The interactive-image. Cinema Journal*, 50(1), 81–98. University of Texas Press. <https://www.jstor.org/stable/40962838>
- De Baecque, A., Jousse, T., & Kamuf, P. (2015). Cinema and Its Ghosts: An Interview with Jacques Derrida. *Discourse*, 37(1–2), 22–39. <https://doi.org/10.13110/discourse.37.1-2.0022>
- Delluc, L. (1918). *Le Cinquième Art. Le Film*, (113), 7–8.
- De Spiegeleire, S., Maas, M., & Sweij, T. (2017). What is artificial intelligence? In *Artificial intelligence and the future of defense: Strategic implications for small- and medium-sized force providers* (pp. XX-XX). Hague Centre for Strategic Studies. Retrieved from <http://www.jstor.com/stable/resrep12564.7>

Dubois P. (2009), Introduction/Présentation, in Alessandro Bordina, Philippe Dubois, and Lucia Ramos Monteiro, eds., *Oui, c'est du cinéma/Yes, It's Cinema. Formes et espaces de l'image en mouvement/Forms and Spaces*.

Ellis, J. (2000). *Television in the age of uncertainty*. I. B. Tauris.

Elsaesser, T. (2004). The New Film History as Media Archaeology. *Cinemas: Revue d'Études Cinématographiques / Journal of Film Studies*, 14(2–3), 75–117.

Engelke, P., & Mann, R. (2022). *The past, present, and future of VR*. In *Virtual reality for global climate leadership* Atlantic Council. <https://www.jstor.org/stable/resrep48887.5>

Erdoğan, İ. (2019). *Geçmiş ve gelecek arasında: Yeni medya kültürleri ve dijital kültür arkeolojileri*. Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi, 339-351, doi: 10.16878/gsuilet.556498

Gaudreault, A., & Marion, P. (2015). *End of cinema?* Columbia University Press.

Gaudreault, A., & Toy Par, A. (2016). Prof. André Gaudreault ile film-dışı gösterimler üzerine. İletişim: Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi, 24, 217–224.

Gerbaudo, P. (2017). From cyber-autonomism to cyber-populism: An ideological history of digital activism. *tripleC: Communication, Capitalism & Critique*, 15(2), 477-489.

Guo, T. (2015). *Alan Turing: Artificial intelligence as human self-knowledge*. *Anthropology Today*, 31(6), 3–7. doi:10.1111/1467-8322.12209

Güntay, V., & Yılmaz Güntay, G. (2019). *Sinemada dijital görsel efekt kullanımı ve alternatif gerçeklik kurgusu*. *SineFilozofi Dergisi*, 2019(Özel Sayı), 275–289. <https://www.sinefilozofi.org/sinefilozofi-ozel-sayi-2019/>

Hirschman, D. (2018). why sociology needs science fiction. *Contexts*, 17(3), 12–14. <https://www.jstor.org/stable/26500905>

Işık, S. (2014). Foucault'da kendilik etiği ve sanat yapıtı olarak yaşam. *FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, (17), 101–116.

Kalpokas, I. (2023). Work of art in the Age of Its AI Reproduction. *Philosophy & Social Criticism*, 0(0). <https://doi.org/10.1177/01914537231184490>

Kracauer, S. (1960). *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*. Oxford University Press.

Kugel, P. (1981). Artificial intelligence and visual art. *Leonardo*, 14(2), 137-139. <https://www.jstor.org/stable/1574409>

Lotz, A. D. (2007). *The Television Will Be Revolutionized* (2nd ed.). New York University Press.

Malina, R. F. (1990). *Digital image: Digital cinema: The work of art in the age of post-mechanical reproduction*. *Leonardo*, 3(Supplemental Issue), 33-38. The MIT Press. <https://www.jstor.org/stable/1557892>

Manovich, L., & Arielli, E. (2024). Artificial aesthetics. <https://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics>

Manovich, L. (2024). *'Make it New': GenAI, modernism, and database art* (Original version: 2023; edited and updated: 2024).

Manovich, L. (2016). What is digital cinema? In S. Denson & J. Leyda (Eds.), *Post-cinema: Theorizing 21st-century film* (pp. 1-18). REFRAME Books. (Original work published 2024)

McCormack, J., Bown, O., Dorin, A., McCabe, J., Monroe, G., & Whitelaw, M. (2014). *Ten questions concerning generative computer art*. *Leonardo*, 47(2), 135-141. The MIT Press. <https://www.jstor.org/stable/>

Minguzzi, S. (1999). *Il cinema cyberpunk: la trasformazione del corpo in macchina*. Università degli Studi di Roma La Sapienza, Facoltà di Lettere e Filosofia. s.243

Metz, C. (1974). *Film language: A semiotics of the cinema* (2nd ed.). Oxford University Press. (Original work published 1974).

Mackay, J. (2023). *How technology has changed the film industry*. Falmouth University. <https://www.falmouth.ac.uk/news/how-technology-has-changed-film-industry>

Monaco, J. (2004). Bir film nasıl okunur? (E. Yılmaz, Çev.). Oğlak Yayıncılık. (Orijinal eser 1977'de yayımlanmıştır).

Musser, C. (2018). *When did cinema become cinem? Technology, history and the moving pictures*

Nayar, S. J. (2009). Seeing voices: Oral pragmatics and the silent cinema. *Early Popular Visual Culture*, 7(2), 145–165. <https://doi.org/10.1080/17460650903010>

Jacobson, B., Parades V., & Hanson, C. (2007). Deaths of cinema: First annual critical studies graduate conference issue. *Spectator: The University of Southern California Journal of Film and Television*,

Özarslan, Z. (Ed.). (2013). *Sinema kuramları – I: Beyazperdeyi aydınlatan kuramcılar*. Su Yayıncılık.

Özarslan, Z. (Ed.). (2013). *Sinema kuramları – II: Beyazperdeyi aydınlatan kuramlar*. Su Yayıncılık.

Paul, C. (2002). *Renderings of digital art*. *Leonardo*, 35(5), 471-474, 476-484. The MIT Press. <https://www.jstor.org/stable/1577254>

Priya E. (2023). Impact Technology on Cinematic Storytelling. *Global Media Journal*, 21:66.

- Popper, F. (1993). *The place of high-technology art in the contemporary art scene*. *Leonardo*, 26(1), 65-69. The MIT Press. <https://www.jstor.org/stable/1575783>
- Prodger, P. (2003). *Time stands still: Muybridge and the instantaneous photography movement*. The Iris & B. Gerald Cantor Center for Visual Arts at Stanford University in Association with Oxford University Press.
- Rousseau, O. (2007). *Les formats larges dans le cinéma français de fiction (1953–2000) : Histoire des techniques, production, exploitation, esthétique* [Doctoral dissertation, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne]. HAL. <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-04184041>
- Russell, S. J., & Norvig, P. (2016). *Artificial intelligence: A modern approach* (3rd ed.). Pearson.
- Stein, K. (2010). *Poems and pixels: The work of art in an age of digital reproduction*. In *Poetry's afterlife: Verse in the digital age* (pp. XX-XX). University of Michigan Press; Digitalculturebooks. <https://www.jstor.org/stable/j.ctv65swqh.9>
- Tsivian, Y. (2008). *What is cinema? An agnostic answer*. *Critical Inquiry*, 34(4), 754-776. <https://doi.org/10.1086/589459>
- Turing, A. M. (1950). Computing machinery and intelligence. *Mind*, 59(236), 433–460. <https://doi.org/10.1093/mind/LIX.236.433>
- Türten, B. (2024). Yapay zekâ ve sinema: Film yapımında olanaklar ve fırsatlar. *Journal of Anatolia and Balkan Studies (ABAD)*, 7(14), 399-425. <https://doi.org/10.32953/abad.1539736>
- Urhan, V. (2010). *Foucault* (Fikir Mimarları Serisi, No. 24). İstanbul: Say Yayınları.
- Wilson, S., & Kugel, P. (1981). *Artificial intelligence and visual art*. *Leonardo*, 15(1), 87.
- Vocásek, T. (2024). Who is awful? *Black Mirror* and the dystopian imaginary of AI labor. *ILUMINACE*, 36(2), Article 132. <https://doi.org/10.58193/ilu.1784>
- Zengin, F. (2020). Akıllı Makine Çağı Sinemasına Giriş: Sinema Sanatında Yapay Zekâ Teknolojilerinin Kullanımı. *İletişim Çalışmaları Dergisi*, 6(2): 151-177.

EK 1. GÖRÜŞME KILAVUZU SORULARI

- Sinemadaki yaratım sürecinizi nasıl tanımlarsınız ve kendinizi sinemanın hangi alanında daha çok yetkinliğe ve en az yetkinliğe sahip olarak görüyorsunuz?
- Yapay zekâ programlarına hakkında bilgi sahibi misiniz, bunlardan bahsedermisiniz?
- Yapay zekanın son yıllardaki gelişimi hakkında neler düşünüyorsunuz, yapay zekanın yaratıcı süreçlere etkisi hakkında neler söyleyebilirsiniz?
- Daha önce film projelerinizde yapay zekâ desteği kullandınız mı, bu deneyimden bahsedebilir misiniz?
- Yapay zekanın görsel üretim araçları ile üretilen çalışmaları görsel ve estetik açıdan nasıl buluyorsunuz?
- Sinemacıların yapay zekâ ile ilişkisinin nasıl olmasını gerektiğini düşünüyorsunuz ve bu konunun avantajları/dezavantajları üzerine neler söyleyebilirsiniz?
- Sinema eğitiminizde yapay zekâ teknolojileri üzerine bilgilendirmeler yapılıyor mu, dersler işleniyor mu, nasıl bir süreç söz konusu?
- Gelecekteki projelerinizde yapay zekâ kullanmayı düşünüyor musunuz? Eğer düşünüyorsanız üretim sürecinin hangi aşamalarında kullanmayı planlıyorsunuz?
- Aynı film projesinin tamamen yapay zekâ ile üretilmiş versiyonu ile sete girilerek üretilmiş versiyonunu değerlendirmeniz gerekirse, yapay zekâ ile yapılan üretime nasıl yaklaşırsınız?
- Bu teknolojilerin yaygınlaşması sinemanın sonunu getirebilir mi?

TEZ ONAY SAYFASI

Üniversite : T.C. GALATASARAY ÜNİVERSİTESİ
Enstitü : SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
Hazırlayanın Adı Soyadı : Eylül Ezgi TÜRKER
Tez Başlığı : Kodlardan Kadrajlara: Türkiye'deki Sinemasal
Üretimlerde Yapay Zekâ
Danışman : Doç. Dr. Ayşe TOY PAR

JÜRİ ÜYELERİ

Doç. Dr. Ayşe TOY PAR

Doç. Dr. Ece VİTRİNEL

Doç. Dr. Özge ÖZYILMAZ YILDIZCAN

Savunma Tarihi : 17/07/2025

Prof. Dr. Ulun AKTURAN

Enstitü Müdürü