



YAPAY ZEKANIN SENARYO ÜRETİMİNDE İŞLEVSELLİĞİ: CHAT GPT-40 ÖRNEĞİ

**2024
YÜKSEK LİSANS TEZİ
YENİ MEDYA VE İLETİŞİM**

Direnç Özgür ORAL

**Tez Danışmanı
Dr. Öğr. Üyesi Bedirhan KARAKURLUK**

**YAPAY ZEKANIN SENARYO ÜRETİMİNDE İŞLEVSELLİĞİ: CHAT GPT-
40 ÖRNEĞİ**

Direnç Özgür ORAL

**Tez Danışmanı
Dr. Öğr. Üyesi Bedirhan KARAKURLUK**

**T.C.
Karabük Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Yeni Medya ve İletişim Anabilim Dalında
Yüksek Lisans Tezi
Olarak Hazırlanmıştır**

**KARABÜK
Haziran 2024**

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER.....	1
TEZ ONAY SAYFASI.....	4
DOĞRULUK BEYANI	5
ÖNSÖZ	6
ÖZ.....	7
ABSTRACT.....	8
ARŞİV KAYIT BİLGİLERİ.....	9
ARCHIVE RECORD INFORMATION	10
KISALTMALAR	11
ARAŞTIRMANIN KONUSU	12
ARAŞTIRMANIN AMACI VE ÖNEMİ.....	12
ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ.....	13
ARAŞTIRMA HİPOTEZLERİ / PROBLEM	14
EVREN VE ÖRNEKLEM /ÇALIŞMA GRUBU.....	14
KAPSAM VE SINIRLILIKLAR/KARŞILAŞILAN GÜÇLÜKLER	14
GİRİŞ.....	16
1. YAPAY ZEKA.....	20
1.1. Yapay Zekânın Erken Tohumları.....	20
1.1.1. Talos ve Hephaistos Hikayeleri.....	21
1.1.2. El Cezeri: İlk Sibernetikçi	22
1.1.3. Leonardo da Vinci: Otomat ve Robotik.....	26
1.2. Elektronik-Bilgisayar Dönemi.....	31
1.2.1. Turing Test: Makinelerin Düşünebilme Olasılığı	32
1.2.2. Yapay Zekânın İsim Babası Olarak: John McCarthy.....	34
1.2.3. İlk Nöromimetik Sistem olarak: Perceptron	36

1.2.4.	General Problem Solver (GPS)	37
1.2.5.	Dünyanın İlk Endüstriyel Robotu: Unimation.....	37
1.2.6.	Makine İnsana Karşı: Deep Blue vs. Kasparov.....	39
1.2.7.	Derin Makine Öğrenimi: Deep Neural Network (Derin Sinir Ağı) 40	
1.2.8.	Akıllı Kişisel Asistan: Apple Siri	41
1.2.9.	Grafik İşlemci (GPU) Çağı: LSVRC Şampiyonu.....	42
1.2.10.	Transformatör Sinir Ağları: Sıralı Makine Öğrenimi	43
1.2.11.	Dijital Görsel Sanat Olarak Yapay Zekâ ile Metinlerden Görsel Oluşturmak.....	45
1.2.12.	Doğal Dil İşleme (NLP) Tekniği Olarak: Google BERT	53
1.2.13.	Geniş Dil Modeline Dayalı Üretken Yapay Zekâ Modeli Olarak: Chat GPT ve GPT Alt Yapılı Copilot.....	54
2.	SENARYO	62
2.1.	Sahne.....	63
2.2.	Karakter	64
2.3.	Diyalog	67
2.4.	Yapı Oluşumu Bakımından Konu ve Ana Fikir	68
2.5.	Dramatik Yapı	70
2.6.	Sergileme	71
2.7.	Çatışma, Karşılaşma, İlerleme	72
2.8.	Kriz Noktası, Doruk Noktası ve Çözüm	74
3.	YAPAY ZEKANIN SENARYO ÜRETİMİNDE İŞLEVSELLİĞİ: CHAT GPT-40 ÖRNEĞİ	76
3.1.	Bulgular	81
3.1.1.	Üretken Yapay Zekânın Film Senaryosu Yazımında Komut Kullanımı	81
3.1.2.	Üretken Yapay Zekânın Oluşturduğu Film Senaryosunun Film Dramaturjisine Göre Yazım Becerisi	85
3.1.3.	İnsan Zekâsı Tarafından Yazılan Film Senaryosu ile Yapay Zekâ Tarafından Yazılan Film Senaryosunun Paralellikleri ve Farklılıkları.....	94
	SONUÇ	105
	KAYNAKÇA.....	109
	ŞEKİLLER LİSTESİ	115
	EKLER	118

ÖZGEÇMİŞ	191
-----------------------	------------



TEZ ONAY SAYFASI

Direnç Özgür ORAL tarafından hazırlanan “YAPAY ZEKANIN SENARYO ÜRETİMİNDE İŞLEVSELLİĞİ: CHAT GPT-4O ÖRNEĞİ” başlıklı bu tezin Yüksek Lisans Tezi olarak uygun olduğunu onaylarım.

Dr. Öğr. Üyesi Bedirhan KARAKURLUK

.....

Tez Danışmanı, Radyo ve Televizyon

Bu çalışma, jürimiz tarafından Oy Birliği ile Yeni Medya ve İletişim Anabilim Dalında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir. 27/06/2024

Ünvanı, Adı SOYADI (Kurumu)

İmzası

Başkan : Doç. Dr. Hüseyin Kurtuluş ÖZGEN (AHBV)

.....

Üye : Dr. Öğr. Üyesi Bedirhan KARAKURLUK (KBU)

.....

Üye : Dr. Öğr. Üyesi Musa AK (KBU)

.....

KBÜ Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yönetim Kurulu, bu tez ile, Yüksek Lisans Tezi derecesini onamıştır.

Doç. Dr. Zeynep ÖZCAN

.....

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

DOĞRULUK BEYANI

Yüksek lisans tezi olarak sunduğum bu çalışmayı bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı herhangi bir yola tevessül etmeden yazdığımı, araştırmamı yaparken hangi tür alıntıların intihal kusuru sayılacağını bildiğimi, intihal kusuru sayılabilecek herhangi bir bölüme araştırmamda yer vermediğimi, yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu ve bu eserlere metin içerisinde uygun şekilde atıf yapıldığını beyan ederim.

Enstitü tarafından belli bir zamana bağlı olmaksızın, tezimle ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak ahlaki ve hukuki tüm sonuçlara katlanmayı kabul ederim.

Adı Soyadı: Direnç Özgür ORAL

İmza :

ÖNSÖZ

Hızla gelişen yapay zekâ teknolojisinin farklı endüstrilerde iş disiplinlerine, firmaların ürünlerine, toplumun bilgi ve iletişim yöntemlerine entegre olduğu görülmektedir. Toplumlara yeni alışkanlıklar kazandıran üretken yapay zekâ teknolojisinin, sanat dalları üzerinde sanatçılar ve tasarımcılar tarafından üretim aracı olarak kullanıldığı gözlemlenmektedir. Bu sebeple gelişen teknolojinin gelecek adına önemli bir söz sahibi olacağı ön görülmektedir. Bu çalışma yeni medya araçları üzerinde teknolojik gelişmeye bağlı olarak kullanımı yaygınlaşan üretken yapay zekâ modellerinin, dijital hikâye anlatımı bağlamında kitlesel iletişim aracı olan sinema sanatının senaryo üretim sürecinde ortaya koyacağı potansiyele dramaturjik temalar üzerinden bilimsel bir yaklaşım getirmek üzere gerçekleşmiştir.

Çalışma boyunca saat farketmeksizin her türlü desteği vererek beni cesaretlendiren esirgemeyen başta tez danışmanım sevgili hocam Dr. Öğr. Üyesi Bedirhan KARAKURLUK 'a, fikir, tavsiye ve katkılarıyla hem çalışmama hem de şahıma gösterdiği özel ilgi ve sonsuz destekten dolayı sevgili hocam Dr. Öğr. Üyesi Musa AK'a, jüri üyemiz sayın Doç. Dr. Hüseyin Kurtuluş ÖZGEN hocamıza, çalışma süresince ilgisini şahsımdan ve çalışmamdan ayırmayarak tecrübelerini ve tavsiyelerini esirgemeyen sevgili hocam ve dekanım Prof. Dr. Fatih BAYRAM 'a teşekkürlerimi sunarım. Çalışmamı gerçekleştirebilmem adına her türlü kolaylığı ve imkanı sağlayarak desteklerini üzerimden esirgemeyen Safranbolu Kültür ve Turizm Vakfı Yönetim Kurulu Başkanı Sayın Şefik Yılmaz DİZDAR ve saygı değer yönetim kurulumuza, yapımını üstlenerek inşa ettiği iletişim fakültesinden dolayı şahsıma ve bir çok öğrenci arkadaşıma sağladığı eğitim imkanından dolayı saygıdeğer büyüğümüz Türker İNANOĞLU'na ve tüm Karabük Üniversitesi Safranbolu Türker İnanoğlu İletişim Fakültesi hocalarıma teşekkürlerimi sunarım. Son olarak bana gösterdikleri inanç ve sınırsız sevgiden ötürü sevgili babam Kemal ORAL'a, annem Sevgi ORAL'a, kardeşlerim Anıl Özge ORAL ve Toprak Utku ORAL'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

ÖZ

Teknolojik gelişmelere bağlı olarak değişen iş disiplinleri, çalışma prensipleri ve yöntemlerinde yapay zekâ teknolojisinin ve modellerinin yardımcı bir etken olarak tercih edildiği görülmektedir. Bu sebeple birçok teknoloji firmasının üretim faaliyetlerine yapay zekâ teknolojilerini entegre ettiği görülmektedir. Üretken yapay zekâ modelleri profesyonel hayatta olduğu gibi günlük yaşamda da yeni bir anlayış ve alışkanlık kazandırmaktadır. Yeni medya araçları üzerinde geniş dil işlemeye bağlı üretken yapay zekâ modelleri kullanımı giderek artmaktadır. Özellikle metinden metine, metinden görsele, metinden müziğe, metinden videoya üretim gösteren metne dayalı üretken yapay zekâ modellerinin metinsel, görsel ve işitsel sanat dalları içerisinde üretim aracı olarak kullanımı yaygınlaşmaktadır.

Çalışma kapsamında, kitlesel iletişim araçları arasında en büyük sermayelerden birine sahip olan sinema sanatının senaryo yazım sürecinin yapay zekâ tarafından gerçekleştirilebilme potansiyeli bu çalışmanın temelini oluşturmaktadır. Bu sebeple ilk olarak yapay zekânın erken çağı ve elektronik çağı tarihsel süreçte incelenmiştir. En gelişmiş üretken yapay zekâ teknolojilerinden biri olarak görünen Chat GPT sohbet botu, bu çalışmanın aracı olarak seçilmiştir. Çalışmanın sorgulaması için sinema filmlerini oluşturan senaryo sürecinin dramaturjik temaları incelenmiştir. Çalışma için bir konu belirlenmiştir. Belirlenen konu çerçevesinde insan zekâsının ürünü olarak 20 sahnelik bir kısa film senaryosu yazılmıştır. Aynı konu ve literatürde yer alan dramaturjik temalar komut haline getirilerek, Chat GPT'ye kısa film senaryosu yazdırılmıştır. Chat GPT'nin yazdığı kısa film senaryosu dramaturjik temalar çerçevesinde değerlendirilmeye alınarak film senaryosu yaratabilme yetkinliği sorgulanmıştır. İnsan zekâsının ürünü olarak yazılan kısa film senaryosu ile Chat GPT'nin yazdığı yapay zekâ kısa film senaryosunun paralellikleri ve farklılıkları değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Yapay Zekâ; Chat GPT; Sinema; Senaryo, Dramaturji; Dijital Hikâye Anlatımı; Yeni Medya

ABSTRACT

With the evolving job disciplines, working principles, and methods driven by technological advancements, artificial intelligence technologies and models are increasingly being used as auxiliary factors. Consequently, many technology companies are integrating artificial intelligence technologies into their production activities. Generative artificial intelligence models are introducing new perspectives and habits not only in professional life but also in daily life. The use of generative AI models based on extensive language processing on new media tools is progressively increasing. Particularly, text-based generative AI models, which produce from text to text, text to image, text to music, and text to video, are becoming widely used as production tools in textual, visual, and auditory arts.

In the scope of this study, the potential of artificial intelligence to carry out the scriptwriting process of the cinema art, which holds one of the largest capitals among mass communication tools, forms the basis of this work. Therefore, the early age and electronic age of artificial intelligence have been examined in a historical context. Chat GPT, which is seen as one of the most advanced generative AI technologies, was chosen as the tool for this study. The dramaturgical themes of the scriptwriting process that constitutes cinema films were examined for the inquiry of the study. A subject was determined for the study. Within the framework of the determined subject, a short film script of 20 scenes was written as a product of natural human intelligence. The same subject and the dramaturgical themes found in the literature were converted into commands and Chat GPT was instructed to write a short film script. The short film script written by Chat GPT was evaluated within the framework of dramaturgical themes to assess its suitability for digital storytelling. The parallels and differences between the short film script written as a product of natural human intelligence and the AI-generated short film script by Chat GPT were evaluated.

Keywords: Artificial Intelligence; Chat GPT; Cinema; Script; Dramaturgy; Digital Storytelling; New Media

ARŞİV KAYIT BİLGİLERİ

Tezin Adı	Yapay Zekanın Senaryo Üretiminde İşlevselliği: Chat GPT-4o Örneği
Tezin Yazarı	Direnç Özgür ORAL
Tezin Danışmanı	Dr. Öğr. Üyesi Bedirhan KARAKURLUK
Tezin Derecesi	Yüksek Lisans
Tezin Tarihi	27/06/2024
Tezin Alanı	Yeni Medya ve İletişim Anabilim Dalı
Tezin Yeri	KBÜ/LEE
Tezin Sayfa Sayısı	191
Anahtar Kelimeler	Yapay Zekâ; Chat GPT; Sinema; Senaryo, Dramaturji; Dijital Hikâye Anlatımı; Yeni Medya

ARCHIVE RECORD INFORMATION

Name of the Thesis	Functionality of Artificial Intelligence in Scriptwriting: The Example of Chat GPT-4o
Author of the Thesis	Direnç Özgür ORAL
Advisor of the Thesis	Assist. Prof. Dr. Bedirhan KARAKURLUK
Status of the Thesis	Master's Degree
Date of the Thesis	27/06/2024
Field of the Thesis	New Media and Communication Studies Department
Place of the Thesis	UNIKA/IGP
Total Page Number	191
Keywords	Artificial Intelligence; Chat GPT; Cinema; Script; Dramaturgy; Digital Storytelling; New Media

KISALTMALAR

AI	: Artificial Intelligence
CNN	: Convolutional Neural Networks
GPT	: Generative Pre-trained Transformer
GPU	: Graphics Processing Unit
LSVRC	: Large Scale Visual Recognition Challenge
NLP	: Natural Language Processing
RNN	: Reccurent Neural Networks
Vb.	: Ve benzeri
Vs.	: Vesaire

ARAŞTIRMANIN KONUSU

Tasarımı ve kullanımı yeni medya teknolojileri üzerinde hızlıca artmakta olan üretken yapay zekâ modellerinin, kitlesel iletişim araçlarından biri olan sinema sanatının senaryo çalışmasını dramaturjik temalara bağlı olarak gerçekleştirebilme yeterliliği çalışmanın konusudur. Başka bir ifade ile yapay zekâ teknolojisinin kısa film senaryosu oluşturabilme yeterliliği ve dramatik temaları işleyerek bir ilişki kurabilme becerisi çalışmanın konusunu oluşturmaktadır.

ARAŞTIRMANIN AMACI VE ÖNEMİ

Güncel olarak günümüz yapay zekâ modelleri arasında en ileri teknolojilerden biri olarak gösterilen OpenAI şirketine ait Chat GPT modelinin, kısa film senaryosu yazabilme becerilerini ortaya koymak bu çalışmanın nihai amacını taşımaktadır. Konu olarak; dedesinin evinde bulduğu eski bir fotoğraf makinesinin, fotoğrafını çektiği insanların ölümüne yol açtığını öğrenen bir gencin, fotoğraf makinesinin sırrını çözmek ve bulduğu fotoğraf makinesinin lanetini yok etmeye çalışması belirlenmiştir. Yapay zeka modelinin dramatik evrenini kurgularken yaratıcılığını belirginleştirmesi ve işini zorlaştırabilmek adına sıradan olmayan, fantastik bir konu seçilmiştir. Bu konu üzerinden dramatik temalara bağlı olarak bir kısa film senaryosu yazılmıştır. Aynı konu ve gerekli dramaturjik temalar ile Chat GPT'ye komut oluşturulup kısa film senaryosunun sahne taslakları hazırlanmış ve bu sahne taslaklarının detaylı bir şekilde yazımı istenerek yapay zekâ modeli tarafından kısa film senaryosunu oluşturması istenmiştir. İnsan zekâsı tarafından üretilen kısa film senaryosu ile yapay zekâ tarafından üretilen kısa film senaryosunun, dramatik temalar çerçevesinde paralelliklerini ortaya çıkarmak amaçlanmıştır. 2022 yılının sonlarına doğru kamuoyunda büyük yankı uyandıran üretken yapay zekâ modelleri birçok iş disiplinine entegre olmakta ve günlük yaşamın bir parçası haline gelmeye devam etmektedir. Yapay zekânın insan yaşamına olan entegrasyonu, gündelik yaşamda olduğu kadar profesyonel iş hayatında da sınırlılıklar çerçevesinde tartışmalara yol açtığı gözlemlenmektedir. Özellikle görsel ve işitsel medya araçları üzerinde, teknoloji şirketleri tarafından gün aşırı ortaya konan modeller ve güncellemeler üretken sanat dalları üzerinde yeni anlayışlar kazandırmaktadır. Geniş dil modelli üretken yapay zekânın en ileri teknolojilerinden biri olarak gösterilen OpenAI şirketinin tasarladığı Chat GPT sohbet botunun bu yeni

anlayışın merkezinde yer aldığı gözlemlenmektedir. Bu bakımdan yapılan çalışmanın en ileri yapay zekâ teknolojisi üzerinden gerçekleşmesi önem taşımaktadır. Yapay zekâ modelleri üzerinde yapılacak olan çalışmaların, literatürdeki yapay zekâ çalışmalarının eksikliği açısından önemlilik arz edeceği düşünülmektedir. Gerçekleşmesi kuvvetle muhtemel tahmin edilen endüstriyel devrime uyum sağlamak adına çalışmanın durduğu nokta önem arz etmektedir. Yaşanan teknolojik değişimler ve gelişmeler film endüstrisinde de türlü tartışmaları beraberinde getirmiş, insan zekâsı tarafından üretilen film senaryosunun yazım sürecinde yapay zekânın sağlayabileceği fayda ve zararlar üzerine gelişen olumlu, olumsuz fikir ve eleştiriler bu çalışma için önem oluşturmaktadır. Film senaryosunu oluşturan dramatik temaların ve dramaturjik öğelerin Chat GPT tarafından kavranabilirlik ölçütünün sonuçları, sonrasında yapılacak olan çalışmalar açısından da önemli görülmektedir. Geniş dil modeli üretken yapay zekâ modellerinin kavranabilmesi açısından, farklı komutlar ile oluşturulan senaryoların içerikleri, yapay zekâ teknolojisi ile olan iletişim biçimini kavrayabilmek adına da önemli bir noktada durmaktadır.

ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Çalışma nitel bir çalışmadır. Literatürde yer alan kaynakların yetersizliğinden dolayı olarak amaçlı örneklem seçimi yapılmaktadır. Amaçlı örneklem “araştırmacının amaçlarına en uygun yanıtı verebilecek birey ve objeler arasından seçilmesidir” (Aziz, 2020, s. 52). Bir kısa film konusu belirlenerek öncelikli olarak yazar tarafından bir kısa film senaryosu oluşturulmuş olup, aynı konu ile 2022 yılının sonlarına doğru yaygınlaşan üretken yapay zekâ modellerinden biri olan geniş dil modeli Chat GPT’ye kısa film senaryosu yazdırılmıştır. Yazılan senaryolar, dramaturjik öğeler ve temalar bağlamında betimsel içerik analizi ile incelenerek, çalışma deneyimleri bu temalar ve dramatik unsurlara bağlı olarak ortaya konulmaktadır. “Betimsel içerik analizi yöntemi, belirli bir konuda ya da alanda birbirinden bağımsız olarak yapılan nitel ve nicel çalışmaların derinlemesine incelenip düzenlenmesi anlamına gelir” (Ültay, Akyurt, Ültay, 2021, s.189).

ARAŞTIRMA HİPOTEZLERİ / PROBLEM

Bu çalışmanın hipotezi, Chat GPT sohbet botuna verilen konuya ek olarak aktarılacak olan dramaturjik komutlar ile içerisinde dramatik temalar barındıran bir kısa film senaryosu oluşturabileceği yönündedir. Üretken Yapay Zekâ modellerinden biri olan Geniş Dil İşleme modeli Chat GPT sohbet botunun, derin öğrenme özelliği ile insana ait konuşma, söylem geliştirme ve anlık etkileşim verme gibi taklit özelliklerinin aynı zamanda insana ait bir özellik olan düşünce, hayal gücü, gibi özelliklere bağlı kısa film senaryosu yazabilme etkinliğini ne derece sağlayabildiği, dramaturjik öğelere bağlı taklit edebilme yeteneklerini ne derece ilerleme kaydettiği, karakter oluştururken sosyal statü, psikolojik etken, karakteristik özellik, ortam oluşturma gibi yaratıcılık gerektiren etmenleri ne derece sağlayabildiği ayrıca insana ait en özel özellik olarak söylenebilecek olan hayal gücünü insan kadar kullanabilecek durumda olup, olmadığı üzerine gerçekleşen tartışmalar bu çalışmanın problemini oluşturmaktadır.

EVREN VE ÖRNEKLEM /ÇALIŞMA GRUBU

Bu çalışma, literatürde yeterli kaynak olmaması, alanda herhangi bir çalışma bulunmaması ve kendi deneyimlerimin ortaya koyulmak istenmesi sebebiyle amaçlı örneklem seçimi ile gerçekleşmektedir. Yapay zekânın tarihsel ve elektronik gelişimi üzerinde bilgilendirme yapılarak, yapay zekânın son dönemi olarak nitelenen üretken yapay zekâ modelleri üzerinde bilgilendirmelere yer vermektedir. Yapay zekânın film senaryosu üretebilme, yazma deneyimi inceleneceği için film senaryosu dramaturjisinin temaları ile bilgilendirme yapılmakta ve ele alınan konu çerçevesinde, hazırlanan kısa film senaryosunun metinsel içerik barındırmasından dolayı geniş dil modeli olan Chat GPT-4o'nun yazdığı kısa film senaryosunun üzerinde film dramaturjisi sınanmaktadır.

KAPSAM VE SINIRLILIKLAR/KARŞILAŞILAN GÜÇLÜKLER

Bu çalışma, teknolojik gelişmelere bağlı olarak güncelliğini hızla yenileyen yapay zekâ modellerinin değişkenliği baz alınarak, en ileri geniş dil modeli olarak gösterilen yapay zekâ teknolojisi Chat GPT'nin, çalışma süresince son güncel versiyonu olan Chat GPT-4o ile sınırlı tutulmaktadır. Çalışma süresince yapay zekâ modelleri üzerinde edinilen deneyim çalışma içeriğine etki etmektedir. Seçilen model üzerinde

yapılacak farklı alıřmalar modelin gncelliđine, komut yntemine, kullanıcı tercihlerine gre farklılık gsterebilmektedir. alıřmanın tarihi aısından en ileri yapay zekâ geniş dil modeli olarak belirlenen Chat GPT-4o sohbet botu, alıřmanın tercihi olarak kullanılmaktadır. Bu bakımdan alıřma belirlenen bir konuya bađlı kalarak; insan zekâsı tarafından hazırlanmış kısa film senaryosu ve komutlar ile yapay zekâ tarafından hazırlanan kısa film senaryosunu inceleyecektir.



GİRİŞ

Üretim, tarihsel süreçte olduğu gibi günümüz dünyasında da insanoğlu için gelişimin önemli olgularından biri olarak kabul edilebilmektedir. Teknolojik gelişme, endüstriyel gelişme, toplumsal gelişme, sanat, edebiyat, savunma sanayi vb. farklı alanlarda atılan adımlar üretimin bir parçası olarak düşünülebilir. Teknolojik ilerlemeye bağlı atılacak adımların toplumların tarım, sanayi, eğitim, sanat gibi alanlarda gelişimine de katkı sağlayacağı söylenebilir. Teknolojik yenilikler farklı iş disiplinlerinde zamandan tasarruf ve iş gücünün hafiflemesi adına önemlilik arz etmektedir. Bu bakımdan farklı disiplinlerde gerçekleşecek olan ilerlemenin temelini, o disiplinlerde yaşanacak teknolojik gelişmelerin önemli bir faktör olduğu söylenebilir. Tarihsel süreçte Mağara duvarlarına kazınarak başlayan görsel sanatın süreç içerisinde insanoğlunun geliştirdiği araçlar ile farklı materyallerin ve zeminlerin üzerine konumlandığı görülmektedir. Her ne kadar kullanılan araçlar değişmiş, sunum zeminleri farklılık göstermiş olsa da ortaya konulan eserler insanoğlunun hayal gücü ile oluşmuş ve form yakalamıştır. Tarımda, eğitimde, sanayide, bilimde vs. her alanın oluşturduğu amaç ve hedefler doğrultusunda belirli ivmeleri arttırmak, değişen dünyaya uyum sağlamak, belirlenen hedefleri maksimum fayda ile tamamlayabilmek, iş yükünü azaltmak gibi amaçlar için teknoloji alanındaki üretimlere ihtiyaç duyulduğunu göstermektedir. Teknoloji şüphesiz toplumsal yaşam içerisinde insan yaşamı ile doğrudan etkileşim içerisinde. Marx’a göre “teknoloji insanın doğa ile arasındaki aktif ilişki tarzını, insan yaşamının dolaysız üretim sürecini ve dolayısıyla da aynı zamanda onun toplumsal yaşamının ilişkilerini ve bundan kaynaklanan zihinsel tasarımlarını açığa çıkarır” (2010, s. 358). Baudrillard ise teknolojiyi insan vücudunun bir uzantısı olarak tanımlamaktadır (2012, s.151). Tarihsel süreç bakımından yaşanan teknolojik ilerlemelerin hayal gücünü daha fazla beslediği, insanoğlunun kendisini bir basamak daha ileriye taşıyabilme arzusunu tetiklediği düşünebilir. Mühendislik, sanat, edebiyat gibi farklı dallarda da olduğu gibi hayal gücünün bir tasarım faaliyeti olarak başlayıp, ilerleyerek gerçekleştiği söylenebilir. 2022 yılının son aylarına doğru teknoloji dünyasında önemli bir kamuoyu oluşturan üretken yapay zekâ modelleri de hayal gücünün ürünü olarak tasarlanıp, uygulamaya dönüştürülmektedir. Yapay zekânın tarihsel boyutu incelendiğinde, fikriyat olarak Helenistik çağın ve mitolojik hikayelerin içeriklerinde rastlamak mümkündür. “Hephaistos’un kendisi için konuşabilen altın otomat hizmetçiler ve Girit Kralı Minos’a bronz Talos, Phaeacia kralı Alcinous’a hediye olarak bekçi köpekler üretmiştir”

(Cartwright, 2019). Bu bakımdan Helenistik çağın mitolojik hikayelerinde karşılaşılan insan tarafından tasarlanmış yapay canlılar, algoritmalara bağlı akıllı makineler olarak tabir edebilen yapay zekâ kavramı ile fikriyat olarak paralellikler taşıdığı gözlemlenebilmektedir. Elektronik cihazların henüz yaygınlaşmadığı dönemlerde önemli sanat, bilim insanlarının tasarladığı nesnelerde aynı fikriyatı tanımlayan yapısal çalışmalar dikkat çekmektedir. El Cezeri, Leonardo da Vinci gibi isimler mühendislik çalışmalarında insan ve hayvan özelliklerini referans alarak canlı olmayan yapay tasarımlar oluşturdukları bilinmektedir. Sibernetik alanının ilk isimlerinden biri olarak nitelenebilen El Cezeri, sibernetik ve robot üzerine sayısız çalışmalar gerçekleştirdiği bilinmektedir. “Sibernetik, İnsanî ve mekanik sistemlerin çalışma tarzı ve fonksiyonlarını daha iyi anlatabilmek amacıyla, bilgi işlem sistemleri ve canlı varlıkların kontrol ve iş haberleşme yöntemlerinin karşılaştırmalı araştırılmasına dayanır” (Wikipedia, 2024). 15. Yüzyıl ressamı, bilim adamı ve mucit Leonardo da Vinci’nin insan anatomisine yakinen ilgi duyduğu bilinmektedir. Otomatlar, robotlar ve insan silüetinden oluşturduğu mekanizmalar ile bugünün yapay zekâ ve robotik çalışmalarına ilham oluşturduğu düşünülebilir. Bu bakımdan hem El Cezeri’nin sibernetik çalışmaları hem Leonardo da Vinci’nin otomat ve robotik çalışmaları algoritmaların oluşturduğu günümüz yapay zekâ çalışmalarıyla paralellik taşımaktadır. Elektrik ve elektronik dönemde başlanan yapay zekâ çalışmaları, algoritmaya bağlı akıllı makinelerin üretimiyle dijital dünyanın anahtarı olduğu söylenebilir. Özellikle bilgisayar teknolojisinde atılan adımlar insan ve makine arasındaki etkileşimi arttırmış, gündelik işlerin çözüm odaklı cihazları olarak insan yaşamına entegre olmaya başlamıştır. Notebook, tablet, cep telefonu gibi cihazların gelişmesiyle teknoloji, Baudrillard’ın söylediği gibi bir insan uzvu, insan uzantısı haline gelmiştir (2012, s.151). Bilgi kaynaklarının 0-1 düzeni içerisinde gelişerek sunulduğu teknolojik atımlar, görsel ve işitsel medya kanallarında da yenilikçi bakış açılarını kazandırmıştır. Fabrikalarda çalışan işçilerin iş risklerini azaltan, savunma sanayide ülkelere önemli güç kazandıran, toplumsal yaşamda bireylere kolaylık sağlayarak kişisel asistan görevi gören akıllı cihazlar, günümüzde sadece verilen komutlar ile sınırlı kalmayıp, aynı zamanda üretimin de içine dahil edilmektedir. Makinelerin düşünebilme ve eylemleştirebilme olasılığı üzerine çalışmalar gerçekleştiren Alan Turing’in, 1936 yılında gerçekleştirdiği Turing Test ve 1950 yılında yayınladığı Computing Machinery and Intelligence isimli makalesinin ardından, John McCarthy’nin 1956 yılında ‘Yapay Zekâ’ kavramını

Darmouth Konferansı'nda ilk kez kullanması, literatüre yeni bir teknoloji olarak girmesini sağlamıştır. Yapay zekâ kavramının elektronik sistemlere işlenebilme fikri, 20.Yüzyılın ortalarına kadar uzanmış olsa da günümüz dünyasının bilim adamları tarafından geliştirilen üretken yapay zekâ modelleri ile gelişime açık bir konu olarak sınırlarını genişletmeye devam etmektedir. Metinden görsel üretme, metinden video üretme, metinden müzik üretme ve metinden metin üretme gibi üretken yapay zekâ modelleri ile hem iş hayatında, gündelik hayatta hem de sanatın türlü dallarında yapay zekâ modelleri, toplumun ilgisini çekerek kamuoyu oluşturduğu gözlemlenmektedir. Yeni medya teknolojilerinin hızlı tüketilebilirliği, oluşan yeni iletişim kültürü bağlamında anlık etkileşim verebilen üretken yapay zekâ modellerinin de kabul edilebilirliğinin sebepleri arasında gösterilebilir. Manovich'in söylediği gibi “yeni medya sadece ağ iletimi ile ilgili değil, bilgisayar ve programlamaya ilişkin bütün kültürel objeler ve paradigmlarla ilgilidir” (2014, s.164). Zekâ kavramı kısaca algoritma üreterek sorun çözebilen bir yetenek olarak tanımlanabilir. Yapay zekâ ise doğal olmayan bir şekilde zekânın üretilmiş hali olarak görülebilir. İnsanoğlunun doğduğu günden itibaren taklit yöntemiyle hayatı ve yaşadığı ortamı deneyimleyerek öğrenimini gerçekleştirdiği söylenebilir. Konuşma yetisi, yemek yeme, kültürel bağ, davranış vb. durumlar doğal çevreye bağlı olarak taklit edilerek tecrübe edilir. Yapay zekânın öğrenim becerileri de buna paralel olarak algoritma üreterek, yapay sinir ağları ve derin makine öğrenimi yoluyla gerçekleşmektedir. “Yapay zekâ; eldeki sorunun tanımını bilinir, fakat çözümün yöntemi bilinmezken, doğru ve verimli bir çözüm yöntemini çıkarımsayan, öğrenen, ya da keşfeden, insan eliyle üretilmiş sistemlerine verilen isimdir” (Köroğlu, 2017, s.2). Zekâ taklit yöntemiyle doğruyu ve yanlışı benimseme, tecrübe etme ve deneyimleme özelliklerini barındırıyor ise, zekâ üretiminin bir ürünü olan sanatta taklit yöntemiyle öğrenilmektedir. Çırağın ustasını gözlemleyerek ustalaştığı, bir şairin okuyarak geliştiği, bir oyuncunun doğal yaşamı gözlemleyerek icra ettiği oyunun vb. aksiyonların taklit yoluyla ortaya çıktığı söylenebilir. Aristoteles'e göre “Tragedya tamamlanmış bütünlüğü olan bir hareketin taklididir” (1987, s.27). Yapay zekânın da taklit yoluyla işlevsellik kazandığı biliniyor ise yapay olan zekânın, doğal olan insan zekâsı tarafından gerçekleşen sanat birikimini derin makine öğrenimi aracılığı ile taklitleyebildiği söylenebilir. Bu bakımdan teknolojik olarak sürekli kendisini güncelleyerek, yeni sistemler üzerine kendisini inşa eden ve bir kitle endüstrisi olan sinema sanatının yapay zekâ tarafından öğrenimi, sinemanın barındırdığı dramatik

evren sebebiyle geniş bir sanatsal taklit öğrenimi yetisine sahip olmasını gerektiğini düşündürmektedir. Sinema sanatının özellikle senaryo aşamasında barındırdığı sahne, karakter, diyalog, yapı, dramatik yapı gibi dramaturjik öğeler çeşitlilik açısından yapay zekânın sanat dalları içerisinde en karmaşık yapıyı deneyimlemesi gerektirdiğini düşündürmektedir. Çünkü sadece ezbere yapılmış bir öğrenim değil, aynı zamanda iyi bir durum, insan ve çevre analizi yeteneği gerektiren dramaturjik öğelerin gerekliliklerinin bir makine öğrenimi olan yapay zekâ tarafından tasarlanarak yaratılması geniş bir yaşam tecrübesinin de içinde barındırması gerekliliğini göstermektedir. Bu çalışma bu bakımdan yeni bir teknoloji olarak görülse de fikriyat olarak Helenistik çağa kadar ulaşan yapay zekâ kavramını ve film senaryosunun dramaturjik öğelerini daha anlaşılır kılmak adına literatür taraması ile ortaya koymaktadır. Çalışmanın yazarı tarafından film senaryosunun dramatik öğeleri çerçevesinde hazırlanan kısa film senaryosu ile geniş dil modeli olarak en ileri yapay zekâ teknolojisi olan Chat GPT tarafından yazılan iki farklı senaryonun değerlendirilmesi yapılacak olup, yapay zekâ teknolojisinin derin makine öğreniminin derin tecrübe ve bilgi birikimi gerektirdiği düşünülen film senaryosu dramaturjisi öğrenimi kavranmak istenmektedir. Yeni medya araçları üzerinde hızlı bir şekilde yükselişe geçerek güncelleme sağlayan üretken yapay zekâ teknolojisi modellerinin literatürde yer alan kısıtlı kaynak ve bilimsel çalışmaları, bu çalışmanın ortaya çıkarılma sebeplerinden biri olmaktadır.

1. YAPAY ZEKA

Yapay Zekâ (AI), insan tarafından insan zekâsının taklit edilebilme ve tıpkı insani bir şekilde karar verebilme yeteneklerinin oluşturulabilmesi için algoritmalar ile geliştirmeyi amaçlayan teknolojik bir bilim dalıdır. Algoritma, sorun çözebilerek insanlık tarihinin evrim sürecinde insanoğlu dışındaki diğer canlılardan fark yaratarak ileriye taşınabilmesindeki önemli bir etkidir. “Algoritmalar, karmaşık sorunları çözme yetimizi sistematik olarak incelememizi sağlayan yapılardır. Algoritmalar bu karmaşık sorunları analiz yöntemiyle kolaylıkla gerçekleştirilebilir küçük birimlere ayırır. Art arda gelen bu birimler sırayla gerçekleştirildiklerinde sorunda çözülmüş olur” (Köroğlu, 2017, s. 2). Zekâ kavramı *Algoritma Üretebilme* yeteneği olarak da tanımlanabilir. “Yapay Zekâ, eldeki sorunun tanımı bilinir, fakat çözümün yöntemi (algoritması) bilinmezken, doğru ve verimli bir çözüm yöntemini çıkarımsayan, öğrenen, ya da keşfeden, insan eliyle üretilmiş sistemlerin tümüne verilen isimdir. Kısaca Yapay Zekâ, algoritma üretebilen otomatik sistemlerdir” (Köroğlu, 2017, s. 2). Yapay Zekânın tarihsel olarak literatür doğuşuna değinildiğinde J. McCarthy, M. Minsky, C. Shannon, A. Newell ve H. Simon gibi bilim adamlarının 1956 yılında Birleşik Devletler tarafından Dartmouth’ta düzenlenen bir konferansta yan yana gelmesiyle başladığı söylenebilir. Bu bilim adamları zekâ ile donatılmış bilgisayar programlarını araştırmayı önermişler ve *Artificial Intelligence* teriminin ortaya çıkışını sağlamışlardır (Haton,1991, s. 8). Yapay Zekâ tarihinde derinlemesine bir inceleme yapıldığında fikriyat olarak kökenlerinin dijital çağın öncesine, antik tarihe vardığını söylemek mümkündür

1.1. Yapay Zekânın Erken Tohumları

Günümüze kadar ulaşan bütün sanat dalları, mühendislik ürünleri, teknolojiler gibi yapay zekânın ortaya çıkışında da hayal gücünün etkin olduğu söylenebilir. Her ne kadar bu hayal ortaya atıldığında ismi yapay zekâ olmasa da süreç içerisinde kendi ismini de geliştirdiği ön görülebilir. İlk uygarlıklar dahi kimine göre dini ritüel kimine göre toplumsal düzeni korumak olarak yorumlansa da anlatılan hikayeler üzerinde insan üstü güçlere sahip fakat insan silüetinde olan varlıkların hatıratları, maceraları toplumların belleğinden süre gelen anlatılardır. Özellikle Helenistik dönem hikayelerinde yer alan, insan anatomisine insan üstü özelliklerin eklendiği kimi zaman hayvansal özelliklerin insan formuna, insana ait özelliklerin hayvan formlarına

eklenerek farklı biçimlerle anlatılan hikayelerin varlığının, günümüz toplumuna gerek anıtlar gerek farklı kaynaklar üzerinden ulaşmayı başardığı görülmektedir. İnsana ait özellik olan düşünme yetisi, problem çözme, algoritma üretme gibi kısaca zekâ kavramının, insan olmayan bir nesne üzerinde nitelik kazanması olarak da tanımlanabilen yapay bir zekâ oluşturma düşüncesi, Helenistik çağın mitolojisinde yer alan hikayeler ile paralellik taşıdığı söylenebilir.

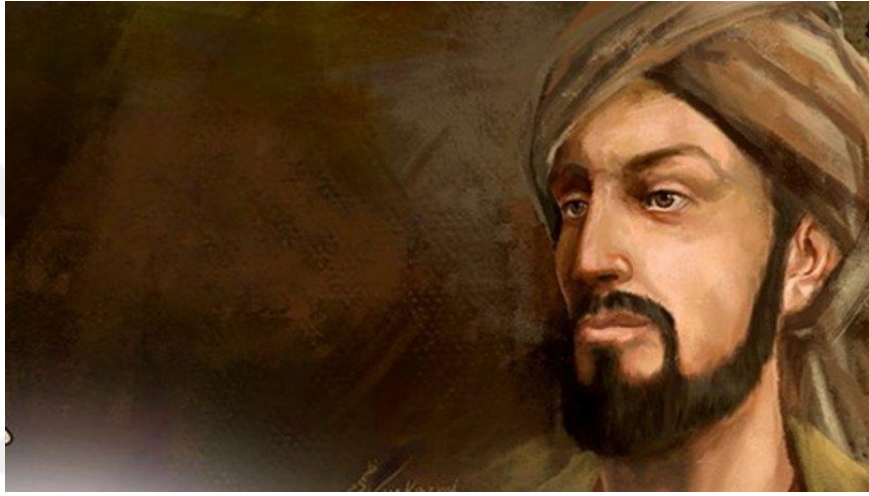
1.1.1. Talos ve Hephaistos Hikayeleri

İnsan benzeri özellikli yapay varlıklar tanımı köken olarak eski mitolojilere kadar uzanabilir. Antik Yunan hikayelerinde karşımıza çıkan otomat ve mekanik insan hikayeleri toplumun hayal gücünün bir tezahürü olduğu söylenebilir. Antik Yunan mitolojisinde Talos ve Hephaistos hikayelerinin önemli bir yer tuttuğu söylenebilir. Talos figürü Antik Yunan mitolojisinde bronz veya otomatik varlıkların, yaratıkların temsili özelliğini taşır. Mitolik tanrıların yeni bir formda, yeni bir varlık yaratabiliyor olması günümüzde yer eden yapay zekâ fikrinin o dönemin hayal gücünden beslenerek zaman içinde evrildiğini düşündürebilir. Pandora'nın hikayesi ile günümüz yapay zekâ etkileri hakkındaki görüşler ile paralellik taşımakta olup Pandora'nın yasak kavanozun cazibesine kapılan bir kız olmasının aksine, Hephaistos'un da söylediği gibi insan tarafından doğmayan, yaratılan ve Zeus tarafından tasarlanarak görevlendirilen gerçekçi bir androiddir (Mayor, 2018). Hephaistos, Zeus'un asa ve kalkanını tasarlayan, Hermes'in miğferini tasarlayan, Pandora'yı yaratan bir zanaatkar olduğu bilinmektedir. Ayrıca Hephaistos'un kendisi için konuşabilen altın otomat hizmetçiler ve Girit Kralı Minos'a bronz Talos, Phaeacia kralı Alcinous'a hediye olarak bekçi köpekler üretmiştir (Cartwright, 2019)

Homeros'un anlattığına göre Hephaistos bu kadınlara tanrıların bilgisini vermişti. Mayor, bu kadınların yapay zekânın antik mitik versiyonları olarak değerlendirilebileceğini söylüyor. Mayor'un araştırmasında ele aldığı antik mitler, Hephaistos'un yaratımlarının ahlaki çıkarımlarıyla çatışıyor. "Yapay yaratıklar yeryüzüne gönderilince mitlerin hiçbirisi iyi bir sonla bitmiyor. Sanki mitler bize, bu yapay varlıkların gökyüzünde tanrılar tarafından kullanılmaya uygun olduğunu, ancak insanlarla etkileşime geçtiklerinde kaos ve yıkıma yol açtıklarını söylüyor" diyen Mayor, mitlerin insanlığın yapay yaşam yaratmaya duyduğu düşkünlüğü vurguladığını belirtiyor. "İnsanlar henüz mümkün olmayan şeyleri hayal etme güdüsü duyuyor. Hayal gücü ve bilim arasında zamansız bir bağlantı var (Margaryan, 2019).

1.1.2. El Cezeri: İlk Sibernetikçi

Batı dünyasının *Cazari* (*Gazari*) olarak bildiği, doğu ve İslam dünyasının *İsmail Ebul-Iz Bin Razzaz El-Cezeri* olarak tanıdığı El Cezeri, 1153 yılında Mezopotamya (Cizre)’de dünyaya geldi (Çırak & Yörük, 2015, s. 3). İcatları ile dönemine ve günümüze nam salmış olan Cizreli alim ve fen adamı robot, saat, şifreli kasalar ve kilitler, otomatik çocuk oyuncakları, termos olmak üzere birçok icadı üreten bir beyin ve sibernetik bilgisi olduğu söylenebilir.

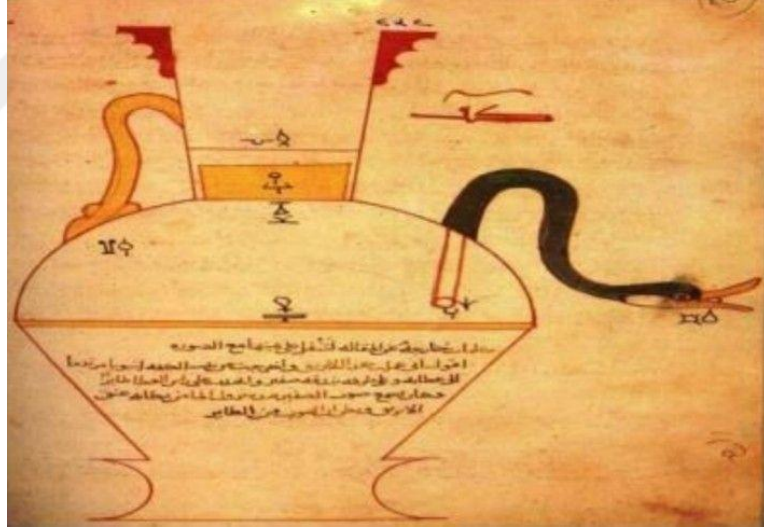


Şekil 1: El Cezeri

“Sibernetik biliminin babası sayılan Prof. Dr. Norbert Wiener, 1948 yılında yayınladığı *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machinen* eserinde sibernetiğin orijinal bir tanımı yapmıştır. Bu tanıma göre sibernetik, *hayvanlarda ve makinalarda kontrol ve haberleşme* anlamına gelmektedir” (akt: Seviçin, 1990, s. 5, Songar, 1979, s. 3). “Bir diğer ünlü sibernetik bilgini ve nöroloğu İngiliz Prof. Dr. Ross Ashby sibernetiği, *insan organizmasındaki denge durumunun (homeostatis), makinelerde uygulanması ve böylece de daha üstün denge durumunun sağlanması çalışmaları* şeklinde tanımlamaktadır” (akt: Seviçin, 1990, s. 5, Akman, 1982, s. 19). Sibernetik kısaca matematik hesaplarına dayalı davranış biçimi olarak organize varlıkları inceleyen bir bilim dalı olarak düşünülebilir. İnsanlar ve makineler üzerinde karşılıklı iletişim, haberleşme ve denge kurmaya dayalı yönetme bilimi olarak tanımlanabilir. El Cezeri’nin elektronik alanında ayarlama ve elektronikleri sibernetik dengelerini yaptığı çalışmalara başarılı bir şekilde aktarabilmesi, insanlık tarihi için

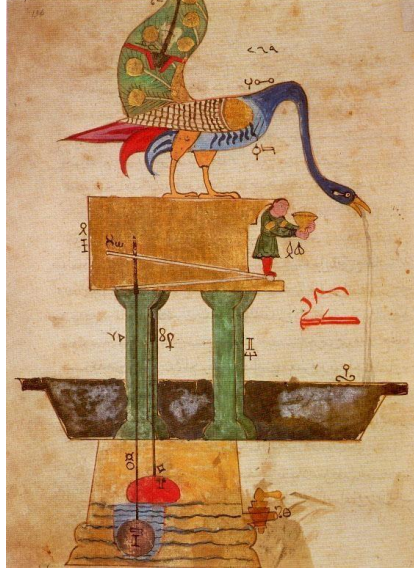
kıymetli bir alim olduğunu ortaya koymaktadır. El Cezeri'nin bugünlere kadar ulaşmış ve saygı duyulan bir mucit olmasını sağlayan en büyük ve kıymetli eseri, tüm çalışmalarını ve geliştirdiği icatların tekniklerini toplayarak sunduğu *El-Cami 'Beyne'l-İlm'* ve *'Ameli'n-Nafi fi Snaati'l-Hiyel'* (Makine Yapımında Yararlı Bilgiler ve Uygulamalar) isimli Arapça eserdir. El Cezeri bu eseri dönemin Diyarbakır Sultanı Sukman bin Artuk'un isteği ve talebi üzerine kaleme alarak, makine yapımında edindiği bilgileri aktarmaktadır. El Cezeri "Tatbikata çevrilmeyen her teknik ilmin, doğru ile yanlış arasında kalacağını" söyler (Wikipedia,2024). El Cezeri, kitabın giriş bölümünde bu eseri neden yazdığını şu şekilde açıklar:

Bir gün onun huzurundaydım ve yapmamı emrettiği şeyi getirmiştım ... Ne düşündüğümü sezdi ve gizlediğimi açığa vurdu ve bana şöyle dedi, 'eşsiz araçlar yapmış, onları gücünle işler duruma getirmişsin. Seni yoran ve kusursuz biçimde inşa ettiğin bu şeyler kaybolup gitmesin. Benim için icat ettiğin bu araçları bir araya toplayan ve her birinden ve resimlerinden Seçmeleri kapsayan bir kitap yazmanı istiyorum. Onun bana sunduğu modeli uyguladım ve önerilerini kabul ettim, zaten boyun eğmekten başka yapacağım bir şey yoktu. Gerekli çalışmayı yapmak üzere gücümü topladım ve bu kitabı kaleme aldım (Dirik, 2012, s. 186).



Şekil 2: Pirinçten ibrik

El Cezeri, *Sınnat el-Hiyel* isimli eserinde hava ve boşluğa oranlı pirinçten yapılma ibriklerden bahseder. Bu ibrikler hükümdarın abdest alması için otomatik olarak su akıtan, büyük pirinç ibrik pirinçten yapılmış ibrik hükümdarın yanına bırakılır, ördeğin gagasından akan su ile abdest alınır. Boşalan ibrik geri götürülür, su ile doldurulduktan sonra gerektiği durumda tekrar getirilir (Çalapkulu, 2020).



Şekil 3: Tavus kuşlu abdest alma makinesi

El Cezeri'nin önemli icatlarından şekil 3'te görünen, formunu bir canlıdan ilham alarak tasarladığı, tavus kuşu formunu kopyalayarak yaratıcılığını kullandığı tavus kuşlu abdest alma makinesidir. “Tavusun boynu baş hizasından yükselmektedir ve kuyruğu kapalıdır. İbrik abdest almak için kullanılmaktadır. Görevli kişi tavusun kuyruğundaki kapaktan suyu tavusun içine boşaltır. Kuyruğun üst kısmında yer alan yuvarlak çıkıntı çekildiğinde tavusun gagasından abdest almak için yeterli miktarda su boşalır” (Doru, 2012, s. 188).



Şekil 4: Filli su saati



Şekil 5: Filli su saati mekanizması

Günümüzden yaklaşık 9 asır önce El Cezeri, İslam dünyasının evrenselliğine ve insan çeşitliliğine karşı beslediği hayranlıkla içerisinde çeşitli detaylar barındıran filli su saatinin hayalini kurdu, tasarladı ve icadını gerçekleştirdi. Mekanizmanın görüntü itibarıyla çeşitli teknolojik araçlar ile donatılarak tasarlandığı gözlemlenmektedir. El Cezeri bu saatin çalışma prensiplerini *Kitabü'l-Hiyel* isimli eserinde ayrıntılı şekilde betimleyerek açıklamıştır. Şekil 5'te saatin teknolojik mekanizması ve karşılaşılan detaylarında; filin üzerinde bir kürsü, kürsü sütunlarında hisar, hisarın üzerinde kubbe ve kubbenin üzerinde bir kuşun yer aldığı fil gözlemlenmektedir. Hisarın içerisinde iki şahinli bir adam ve hisarın içerisinde yılanı sarılmış bir mil gözlemlenmektedir. Kürsünün ortasında kâtip, kâtibin önünde filin bakıcısı ve fil bakıcısının üzerinde Selahaddin Eyyubi'nin tasviri yer almaktadır.

Kâtibin kalemi dereceye gelince kuş öter. Balkonda oturan adam sağ tarafındaki şahinin gagasının üstünden elini kaldırır ve sol elini sol tarafında bulunan şahinin gagası üstüne koyar. Sağdaki şahinin gagasından sütunlar arasındaki mile sarılı sağ yılanın ağzına top düşer. Yılan aldığı topu filin sağ omuzunda bulunan vazoya bırakır. Filin seyisi balta ile filin başına hamlede bulunur, sopalı sol elini kaldırır ve filin başına vurur. Top filin göğsünden karnında asılı bulunan çan üstüne düşerek ses çıkarır. Bu durum yarım saatin geçtiğini bildirir. Kâtibin kalemi derece işaretinin dışına gelir. Bu durum sol taraf için de aynı şekilde devam eder ve bir delik tamamen beyaz olur bu durum da bir saatin geçtiği ifadesidir (Doru, 2012, s. 189).

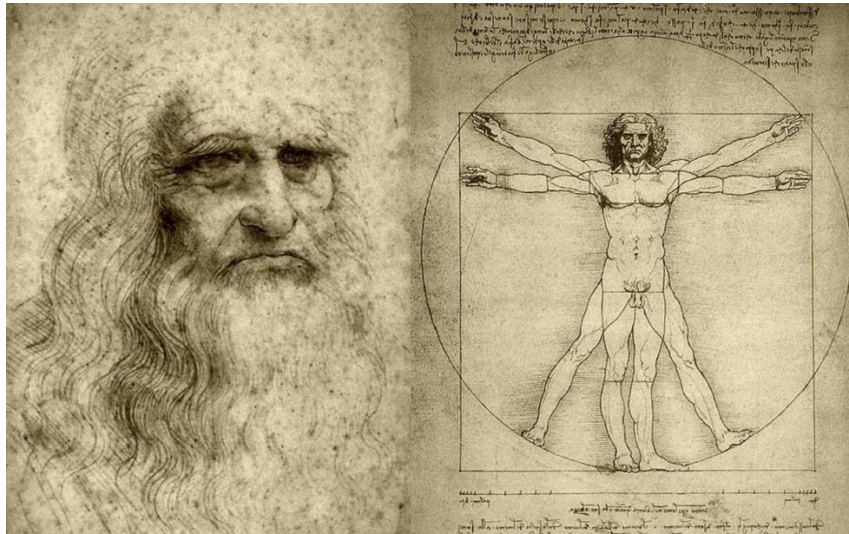
Bugünkü teknolojinin çok uzağında olan bir dönemde Da Vinci'nin insan anatomisi ve hareketleri üzerinde yaptığı araştırmaları, insan tarafından insanı kopyalayan bir makine yaratma hayali, insan robot çalışmalarına ön ayak olduğu

düşünülebilir. Geleceğin bilim adamları, çalışmalarını daha modern teknolojilerle gerçekleştirmek üzere Da Vinci'nin fikirlerinden ve araştırmalarından da beslendiğini söylemek mümkündür. Günümüzde tıp dünyasının önemli gelişmelerinden biri olarak kabul edilen *Robotik Cerrahi Tedavi* yöntemi, ismini Da Vinci'nin anatomik çalışmalarından alarak *Da Vinci'nin Robotik Cerrahisi* olarak günümüzde kullanılmaktadır.

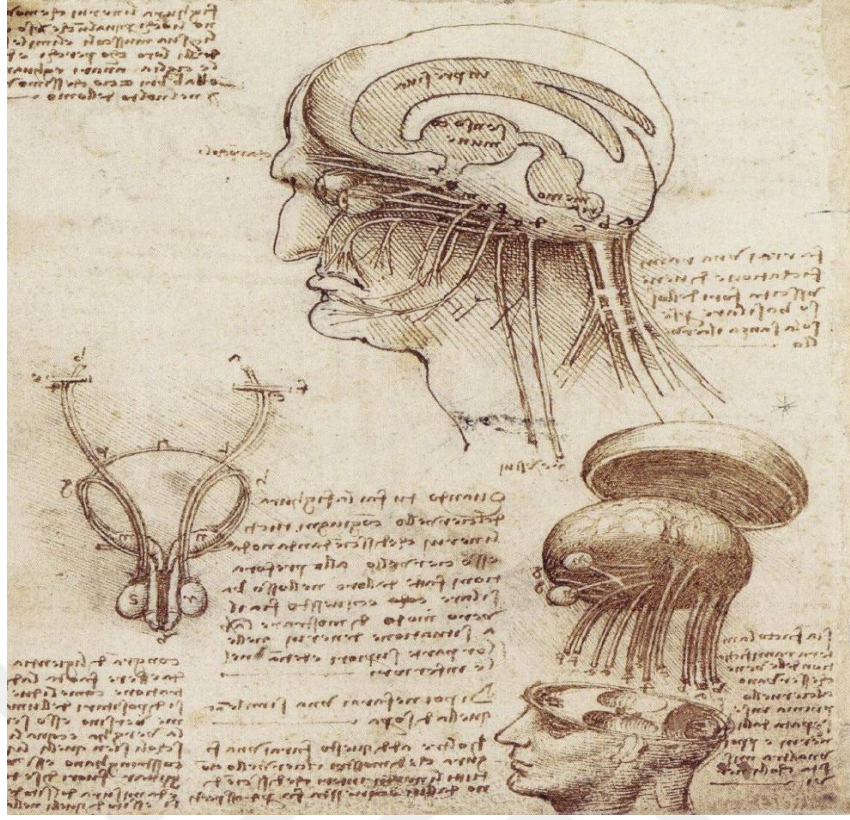
1.1.3. Leonardo da Vinci: Otomat ve Robotik

15.yüzyılda yaşamış mucit, ressam ve bilim adamı olarak bilinen Leonardo da Vinci, çalışmaları ve projeleriyle günümüz teknolojilerine ön ayak olacak çeşitli temelleri kendi döneminde atmaya başladığı söylenebilir. Leonardo da Vinci'nin otomatlar, robotlar ve insan imgesi, bugünün yapay zekâ tanımını destekler niteliktedir. Da Vinci insan iskeletlerine ve kas yapılarına hayran bir sanatçı olarak bilinir. Cesetleri param parça ederek incelemelerde bulunup, insan anatomisi ile ilgili notlar aldığı bilinmektedir. Da Vinci'nin bu çalışması hakkında:

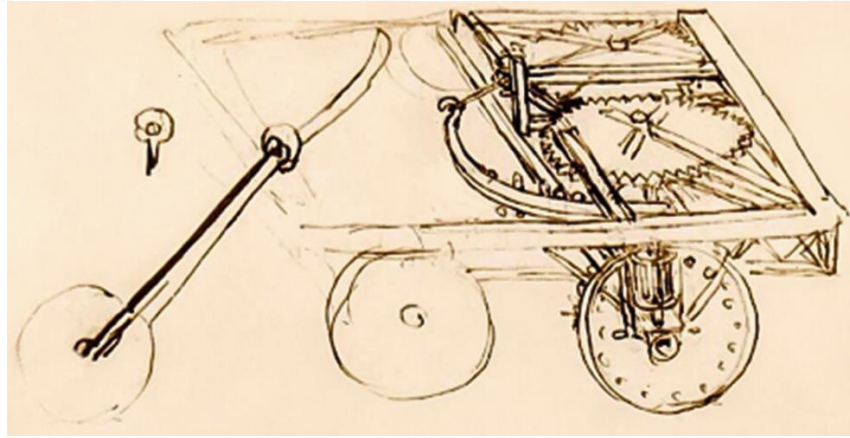
Rönesans'ın önemli bir sanatçısı ve ressamı olan Leonardo Da Vinci (1452-1519). De Figura Humana'da mekanik felsefe ile insan anatomisini çalışmıştır. Da Vinci omurga anatomisini, omur sayılarını, açılanmaları ve eklemleri doğru tanımlamıştır. O tarihe kadar omurga hiç bu kadar detaylı çalışılmamıştır. Servikal spinal omurga stabilitesinde kasların da çok önemli görevi olduğunu düşünmüştür (Naderi, Karakoç, 2020, s. 3).



Şekil 6: Vitruvian Man



Şekil 7: Bilimsel deney olarak kafa sinirleri



Şekil 8: Modern otobüsün öncüsü olarak tanımlanabilen çalışma

Leonardo fiziksel dünya ile ilgili kendisine sorular geliştirerek cevaplar aradığı ve bu cevapları bulmak için mimarlık, mühendislik, geometri, perspektif, mekanik, hidrolik gibi bölümleri okudu ve anatomi, zooloji ve jeoloji üzerinde çalışmalar gerçekleştirdi (Cartwright, 2020). Bu sorulardan edindiği bilgilerle modern otobüsün öncülerinden olabilecek bir mekanizma oluşturdu. “Basıldığında hareket eden ve Da

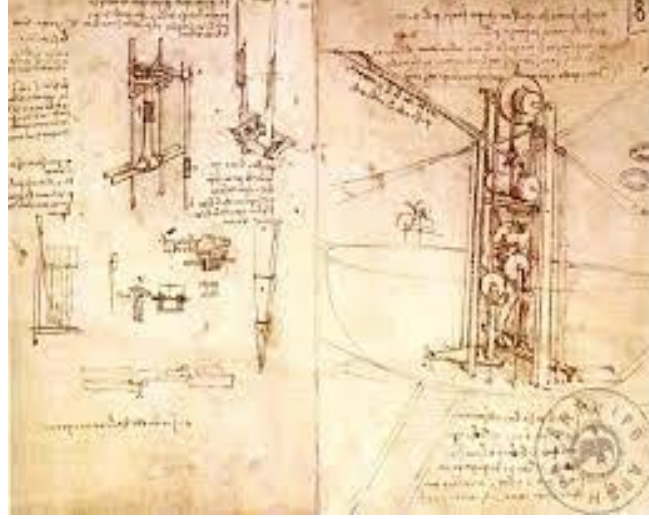
Vinci's self-propelled cart olarak bildiğimiz bu mekanizma, önceden belirlenmiş bir yolu takip ediyordu. İleri, sağa veya sola gibi önceden ayarlayacağınız şekilde hareket ediyordu” (Sevinç, 2020).



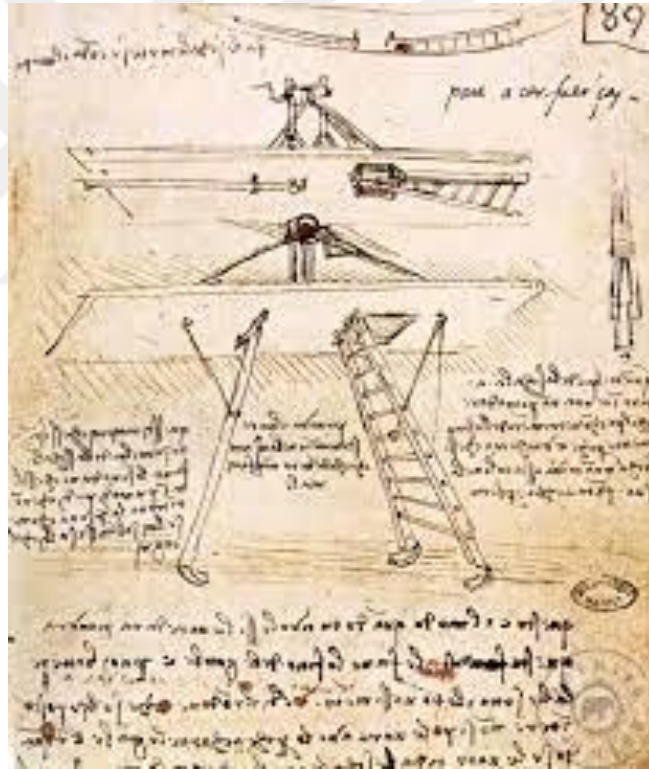
Şekil 9: Leonardo da Vinci'nin eklemli kanat çalışması



Şekil 10: Leonardo da Vinci'nin eklemli kanat çalışması



Şekil 11: Leonardo da Vinci'nin dik duran kanatlı uçan makine tasarımı



Şekil 12: Leonardo da Vinci'nin dik duran kanatlı uçan makine tasarımı

Leonardo Da Vinci bulunduğu dönemdeki mühendislik çalışmalarından bir diğeri kanatlı uçan bir makinedir. Da Vinci, tasarladığı bu projede kuşlardan ilham alarak, kuşların anatomik yapısını özellikle kanat hareketlerini inceleyerek fikrine yön

verdiği gözlemlenmektedir. Şekil 12’de sağ tarafta konumlandığı insan figürü helikoptere yön vermektedir.



Şekil 13: Leonardo da Vinci’nin robotik şövalyesi

Araştırmacı Carlo Pedretti, 1957 yılında Leonardo da Vinci’nin mekanik şövalyesine ait tasarım notlarını içeren eskiz defterlerinden bazılarını keşfetti. Mekanik şövalyeye ait tam bir çizim olmasa da diğer defterlerden tasarıma ait parçaların detaylarına ulaşabilmiştir. Leonardo da Vinci bu tasarımın tamamını çizmiş olsa o güne kadar tasarımın sağlıklı bir şekilde ulaşamamış olması da muhtemeldir. Tarihsel kaynakların birçoğunda da Mekanik Şövalyeden bahsedilmiştir fakat kaynaklara ulaşana kadar çoğu kişi için bu Otomat Şövalyenin gerçek bir karşılığı olmadığını düşünmesi de kuvvetle muhtemeldir. Carlo Pedretti’nin bu kaynaklara ulaşmış olması, birçok kişinin kafasındaki soru işaretlerini cevap olabilecek niteliktedir. Leonardo da Vinci’nin Mekanik Şövalyeyi, Milano hükümdarı Ludovico Sforza’yı etkilemek için tasarladığı bilinmektedir.

1495’te Ludovico Sforza sarayında bir gösteri düzenledi ve Leonardo da Vinci’den kutlamanın tüm düzenlemelerini denetlemesini istedi. İkincisi, elbette, bu toplantıda mekanik şövalyesini ortaya çıkardığında kendini aştı. Görünüşe göre oradaki herkesi şaşkına çevirmişti. Anatomik olarak düzgün bir şövalyeye benzeyen ve üstelik onun gibi hareket eden bir makine görmeyi hiç hayal etmemişlerdi. Leonardo da Vinci’nin kapsamlı anatomik araştırmalar yaptığı biliniyor. Hatta kadavraları parçalara ayırdı ve içlerinin detaylı çizimlerini yaptı. Sonuç olarak insan vücudu hakkında derin bir anlayış geliştirdi. Kemiklerin ve eklemlerin hareket etmesini sağlayan şeyin kaslar olduğunu anlayabildi. Mekanik şövalyesini tasarlarken anatomik olarak doğru olduğundan emin oldu. Şövalyenin, Leonardo’nun Vitruvius Adamı’nda belirttiği Oranlar Kuralını takip eden orantılı uzuvları ve eklemleri vardır. Dahası, insan kaslarının çalışma şeklini tasarıma dahil etmeye çalıştı. Orta Çağ Alman-İtalyan zırhına bürünmüş Leonardo’nun robotu kollarını hareket ettirebiliyor,

kendi vizörünü kaldırabiliyor ve kılıcını sallayabiliyordu. Ayrıca çenesini ve boynunu da hareket ettirebiliyordu. Ayrıca oturabilir, ayakta durabilir, uzanabilir ve yürüyebilir. Bu robotik hareketler o dönem için oldukça gelişmiş ve insana benziyordu (Panse, 2019).

Mekanik Şövalyenin yer yüzünün tanıdığı ilk insana benzeyen robot olduğunu söylemek mümkündür. Automa Cavaliere yani Automaton Knight olarak bilinen bu makine, hareket kabiliyetini sağlamak için kasnaklar, kablolar, dişli ve tekerleklerden oluşan çift ayrıntılı olarak birbirlerine entegre edilmiş sistemler kullanıyordu.

Leonardo bu silindirik sistemi şövalyenin göğsüne yerleştirdi. Diğer sistem harici ve üç faktörlüydü ve ayak bileklerini, dizleri ve kalçaları hareket ettirmek için kullanılıyordu. Tüm hareketler davul ritmine göre idi. 1996 yılında, günümüz araştırmacısı ve robot bilimi uzmanı Mark Rosheim, Leonardo'nun mekanik şövalye için farklı tasarım notlarını inceledi. Daha sonra 2002 yılında bunları mekanik şövalyeyi kopyalamak için plan olarak kullandı. Şaşırtıcı bir şekilde, bunun tam olarak tarihsel kayıtların söylediği gibi çalıştığını gördü. Mark Rosheim, Leonardo'nun robotunun bir modelini yaratmanın yanı sıra, tasarım fikirlerinden bazılarını NASA için gezegen araştırmalarında kullanılacak robotlar yapmak için de kullandı (Panse, 2019).

Bugünkü teknolojinin çok uzağında olan bir dönemde Da Vinci'nin insan anatomisi ve hareketleri üzerinde yaptığı araştırmaları, insan tarafından insanı kopyalayan bir makine yaratma hayali, insan robot çalışmalarına ön ayak olduğu düşünülebilir. Geleceğin bilim adamları, çalışmalarını daha modern teknolojilerle gerçekleştirmek üzere Da Vinci'nin fikirlerinden ve araştırmalarından da beslendiğini söylemek mümkündür. Günümüzde tıp dünyasının önemli gelişmelerinden biri olarak kabul edilen *Robotik Cerrahi Tedavi* yöntemi, ismini Da Vinci'nin anatomik çalışmalarından alarak *Da Vinci'nin Robotik Cerrahisi* olarak günümüzde kullanılmaktadır.

1.2. Elektronik-Bilgisayar Dönemi

Yapay zekânın her geçen yüzyıl farklı biçimsel ve anlatım özellikleriyle tarihte yerini aldığı söylenebilir. İsimlerin ötesinde insan tarafından yaratılarak düşünebilen bir objenin veya varlığın var olabilme fikri, teknolojinin ilerlemesi ile kendine yeni formlar kazanarak, yeni sorulara cevaplar aramaktadır. Gelişen dünya yeni ihtiyaçlara, dünyanın yaşadığı savaşlar, ülkelerin teknolojik rekabetleri gibi gelişmeler yeni ihtiyaçlar yaratarak teknolojik devrimlerin önünü açmıştır. Devletlerin ve toplumların gelişimi açısından en önemli göstergelerinden biri olarak teknolojik ilerlemelerin geldiğini söylemek mümkündür. Teknolojide atılacak olan adımların devletler adına bir rekabet unsuru olarak görüldüğü söylenebilir. Özellikle savunma sanayi üzerinde atılacak olan

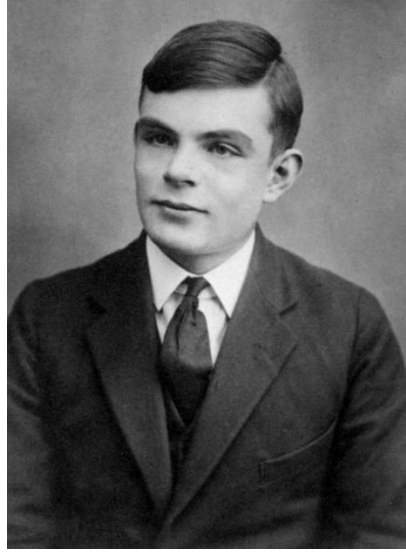
teknolojik adımların, toplumlarda güven hissiyatı oluşturduğu söylenebilir. Sanat dallarında gerçekleşecek olan teknolojik yeniliklerin, toplumun refah seviyesinde önemli bir yer tuttuğu da düşünülebilir. Bilim insanlarının teknoloji üzerinde gerçekleştirdiği laboratuvar çalışmaları tıp, savunma sanayi, sanat, elektrik-elektronik, madencilik vb. gibi sektörleri etkilemektedir. Bireylerin zamandan tasarruf isteğinin toplumsal yaşam içerisinde önemli bir yer tuttuğu söylenebilir. Tarih boyunca toplumlar ve içerisinde yaşayan bireyler günlük işlerinde insan gücüne ihtiyaç duymaktadır. Bu ihtiyaçların gerek fizik gerekse zekâ gücü olarak değişkenlik gösterdiği bilinmektedir. Asistanlar, yardımcılar, işçiler, ofis çalışanları örnek olarak bu farklılıkları oluştursa da belirli bir amaç içerisinde hizmet vermektedirler. Teknolojinin tarihsel gelişiminde bu hizmetler insan gibi düşünebilen makineler veya insan gücünden daha dayanıklı cihazların tasarımını gerçekleştirerek günlük yaşam içerisinde yine insan ihtiyaçlarının birer parçası haline geldiğini söylemek mümkündür. Yaşanan elektronik gelişmelerin yapay zekânın teorik amaçlarını farklı uygulamalar ile ortaya koyma amacı taşıdığını göstermektedir. Bilim adamlarının elektronik ve bilgisayar teknolojileri üzerinde yaptığı algoritma çalışmaları, düşünebilen ve uygulayabilen cihazların gelişimini tarihsel süreçte ortaya koymaktadır.

1.2.1. Turing Test: Makinelerin Düşünebilme Olasılığı

Bilgisayar, açık biçimde oluşturularak sistemleştirilebilen ve modellenen bir algoritmaya bağlı olarak problem çözebilen bir aygıt olarak kısaca tanımlanabilir.

Dijital bilgisayarların icadından sonra bilgisayarlar, edindikleri yeni birtakım işlevler sayesinde, bir manada akıllı kabul edilebildiler. 1936 yılı ile büyük İngiliz matematikçisi Alan Turing, problem çözen, bir insan gibi davranabilen makinelerin yapımının mümkün olduğunu gösterdi. Turing, yazılı mesajlar vasıtasıyla insanlarla fikir alışverişinde bulunabilen böyle bir aleti akıllı addedeceğini belirtmektedir (Postman, 2016, s. 108).

Alan Turing'in makinelerin düşünme ve eylemleştirebilme düşüncesini 1950 yılında yayınlanan *Computing Machinery and Intelligence* (Hesaplama Makineleri ve Zekâ) isimli ünlü makalesi, günümüz yapay zekâ çalışmalarının temelini oluşturduğunu söyleyebiliriz.



Şekil 14: Alan Mathison Turing

Alan Turing, meşhur *Taklit Oyunu* 'nu (Computing Machinery and Intelligence) isimli makalesinde ele alır:

Bu oyun, "taklit oyunu" olarak adlandırılacaktır. Oyunda üç katılımcı vardır: bir erkek (A), bir kadın (B) ve sorgulayıcı (C) adı verilen bir üçüncü kişi. Sorgulayıcı, katılımcılardan ayrı bir odadadır. Sorgulayıcının amacı, yazılı sorular sorarak A ve B'nin cinsiyetlerini doğru tahmin etmektir. A, C'yi yanıltmaya çalışırken, B doğru bilgiler vererek yardım eder. Soruyu "makinelere düşünebilir mi?" şeklinde yeniden ifade ederek, bir makine (M) ile aynı oyunu oynatabiliriz. Bu durumda, sorgulayıcının amacı, bir insan (B) ile bir makineyi (M) ayırt etmektir. Bu oyunda, eğer bir makine A'nın rolünü üstlenir ve sorgulayıcı C, bir makine ile bir insanı ayırt edemezse, o zaman makinenin "düşündüğünü" söyleyebiliriz. Bu noktada, düşünmenin kesin bir tanımını yapmaktan kaçınıyoruz. Bunun yerine, taklit oyununda başarıya ulaşmanın yeterli olduğunu kabul ediyoruz (Turing, 1950, s. 433).

Turing'in nihai amacının makinelerin düşünme yetisini ortaya koymak olduğu söylenebilir. "Taklit oyunu esasen Turing'in *Makineler düşünebilir mi?* sorusuna vereceği cevabı gerekçelendirme biçimidir. Zira sonrasında Turing içeride kadın ya da erkek yerine bir makine olsaydı ne olacağı üzerine düşünecek ve oyunun bugün Turing Test olarak adlandırılmasına sebep olan varyasyonunu sunacaktır" (Doğan, 2021). Turing bu oyunda elbette makinelerin ve dijital bilgisayarların güçlü bir zekâyâ sahip olduğu savını savunarak kabul etmiştir. Bunun için oyundaki kadın, kadın olduğunu yine ispatlamaya çalışarak kendisini savunacak. Odanın içerisinde yer alan makine ise erkek olarak oyuna dahil olarak kendisinin kadın olduğunu sorgulayıcıya inandırmaya çalışacaktır. Sorgulayıcı belirli bir süre içerisinde aldığı sonuçtan emin olamazsa Turing'e göre erkek yerine oyuna dahil etmiş olduğu makine veya bilgisayar, testten başarılı bir şekilde ayrılmış olacaktır. Turing'e göre de bu testten geçmeyi başarmış bir

bilgisayarın düşünebildiğini iddia etmek doğru bir yaklaşım olacaktır (Doğan, 2021). Turing'in kaleme aldığı makale ve *Taklit Oyunu* çevreler tarafından büyük yankı uyandırdığı düşünülebilir. Marvin Minsky gibi isimler Turing'in ilgi duyduğu yapay zekâya ile bağ kurdular. Bağlam algısı, mizah ve duygu kavrama, benzetme kümeleri arasında geçiş gibi konuları gündeme getirdiler (Negroponte, 1996, s. 146). Başka bir şekilde Russel ve Norving bir bilgisayarın Turing Testini geçmek için sahip olması gerekenleri şu şekilde sıralar:

- Doğal Dil İşleme: İngilizce ile arasında doğru iletişim kurabilmek
- Bilgi Gösterim: Bilgisayarın öğrendiği veya doğrudan bildiklerini depolama becerisi
- Otomatik Akıl Yürütme: Bilgisayarın hafızada depoladığı bilgiler ile alacağı soruları cevaplayabilmesi veya sonuçlarını yeniden cevaplandırmak
- Makine Öğrenimi: Oluşabilecek yeni koşullara uyum sağlayarak tespit ve tahmin gücünü gösterebilmek
- Bilgisayar Vizyonu: Nesnelerin farkında olabilmesi için gerekli görme yetisine sahip olması
- Robotik: Hareket kabiliyeti ve manipülasyon (2010, s. 2- 3).

Russel ve Norving bu sıralamaları oluşturan bilgisayarların aynı zamanda Yapay Zekâya sahip olduğu düşüncesindedirler.

1.2.2. Yapay Zekânın İsim Babası Olarak: John McCarthy

İngilizce *Artificial Intelligence* teriminden dilimize uyarlanan yapay zekâ kavramının elektronik sistemlere işleyebilme fikrinin 20. Yüzyılın ortalarına kadar uzandığı söylenebilir. İsim olarak *Yapay Zekâ* 1956 yılında Amerikan bilim insanı John McCarthy'nin, Marvin Minsky ve diğer iki kıdemli bilim adamı Claude Shannon ve Nathan Rochester ile *New Hampshire*'daki *Darmouth College*'da verdiği konferansta isim babası olduğu Yapay Zekâ kavramını bu konferansta öne sürünce bu terim oldukça yaygınlaşmaya başladı (Eberl, 2017, s. 34).

John McCarthy'nin bu konferansa *Yapay Zekâ* başlığını vermesi ismin yaygınlaşmasına sebep olmuş ve araştırmacıların metin analizi, çeviri, oyun oynama ve hesap yapmanın ilerisinde problem çözecek bilgisayarların varlığı üzerinde tartışmalar

gerçekleştirmesini sağlamıştır (Eberl, 2019, s. 34). McCarthy, arkadaşlarıyla düzenlendiği bu konferansta literatüre sadece yeni bir terim kazandırmakla kalmadığı, aynı zamanda toplulukları da içerisine alacak yeni bir araştırma alanı yaratma amacıyla olduğu söylenebilir.

McCarthy'nin uzun vadeli hedefi, kendisine söylenen herhangi bir şeyden önceki bilgileriyle birlikte mantıksal sonuçlar çıkarabilecek ve bu sonuçlara dayanarak hareket edebilecek bir bilgisayar programı tasarlamaktır; bazı insanları sağduyu sahibi olarak tanımlamamıza neden oluyor. Bu araştırma programı, McCarthy'nin önerilen bilgisayar programına verdiği addan dolayı, genellikle 'tavsiye alan' makalesi olarak anılan, 1959'daki 'Sağduyulu Programlar' sempozyum makalesinde anlatılmıştı (Lifschitz,2011).

McCarthy'nin *Tavsiye Alan* makalesinde geçenler dönemin en etkili yayınlarından biri haline geldiği ve farklı dallar üzerinde de çalışmalar geliştirilmesine yol açtığı söylenebilir.

Bu dallardan biri, robot veya insansız araç gibi bir aracın belirli bir hedefe ulaşmasını sağlayacak bir strateji oluşturmayı amaçlayan otomatik planlamadır. Köklerini McCarthy'nin ilk çalışmalarında bulan diğer bir alt alan da bilgi temsildir: bilgisayar programlarının ondan kolayca çıkarımlar yapabilmesi için bilginin resmi gösterimle kodlanması kavramı. McCarthy'nin buluşlarından biri sınırlama teorisidir: genel ifadelerin matematiksel istisnaları teorisi (Lifschitz,2011).

McCarthy'nin buluşlarının bilgisayar programlarının her şeyin doğal akışına ters bir haldeyken tepkiler verebilmesine ve kontrol dışı eylem kurabilmesine, istisnaları ve aksi durumda bilgi olmadığında durumları varsayabilmesine olanak tanıdığı düşünülebilir. Kısaca komut ile işlev gösteren bir cihazın komutlar dışında varsayımlar ve olasılıklar üzerinde kendi başına eyleme geçebilmesi olarak tanımlanabilir. “McCarthy, MIT 'de iken, yapay zekâ topluluğunun standart programlama dili haline gelen, ancak aynı zamanda bilgisayar dünyasının geneline de nüfuz edecek olan LISP'yi geliştirdi” (Metz, 2011).

Sayırsız Yapay zekâ programının yazılmasında kullanılan bir bilgisayar dili olan Lisp, McCarthy'nin eseridir. McCharty zekâ için gereken dünya bilgisinin Frege ve Russell'in sunduğu mantık diliyle temsil edildiği, bir yargıdan diğerine mantıksal çıkarımlarla ilerleyen programlara zekice işler yaptırılabilceğini ortaya koymuştur. Her düşünce işini bir tür teorem ispatı olarak gören bu mantıkçı yaklaşımı esas alan birçok proje yürütmüştür. Dartmouth Çalıştay'ının bir diğer düzenleyicisi olan Marvin Minsky ise Massachusetts Teknoloji Enstitüsü'nde öğrencilerine o zamana dek insanların makinelerin yapamaz dedikleri işleri yapabilen programlar yazdırmıştır. Bu programlar, kısıtlı bir dilde yazılmıştı, belli konulardaki matematik problemlerini çözebilmekte, bir masanın üzerindeki tahta blokları görmekte, onları belli koşulları sağlayacak şekilde hareket ettirmek için gerekli planları yapabilmekte ve bu konuda oldukça karmaşık İngilizce komutları anlayabilmekteydi (Say, 2019, s. 87).

John McCharty, yazdığı makalede *Yapay zekâ, insan seviyesinde bir zekayı mı hedefliyor?* sorusuna “Evet, Nihai çaba, dünyadaki sorunları çözebilen ve hedeflere

insanlar kadar iyi ulaşabilen bilgisayar programları yapmaktır” olarak cevap verir (McCarthy, 2007, s.7).

1.2.3. İlk Nöromimetik Sistem olarak: Perceptron

ABD Deniz Araştırmaları Ofisi 1957 yılında orijinal fikir üretebilen bir makine olarak tanımladığı *Perceptron* adında bir buluş açıkladı. Tarihe yön verecek bu buluşun yaratıcısı Amerikalı Psikolog ve Bilgisayar Uzmanı olan *Frank Rosenblatt* sinir ağları üzerine yaptığı çalışmalar ile tanınan bir bilim adamıdır. Sinir sistemini taklit etmeye dayalı olan Nöromimetik sistemler üzerine yürüttüğü çalışmaların sonucunda Cornell Havacılık Laboratuvarı'ndaki bir IBM 704 bilgisayarında *Perceptron* programını gerçekleştirdi ve icat etti. Sineklerin gözlerinin nasıl çalıştığını anlamaya çalışıyordu.

Rosenblatt, sineklerin bir tehlike ile karşılaşması durumunda ona verdiği fiziksel tepkinin, bu tehlike ile ilgili bilginin beynine ulaşmadan gerçekleştiğini keşfetti ve bunun üzerine insanların düşünce sürecini taklit edebilen dünyanın ilk yapay sinir ağı bilgisayarını 1957 yılında icat etti (Jack,2016).

“Rosenblatt 1958'de şöyle yazmıştı: İnsan niteliklerine sahip makinelerin yaratılmasıyla ilgili hikayeler uzun zamandır bilim kurgu dünyasında büyüleyici bir alan olmuştur. Böyle bir makinenin, algılama ve tanıma yeteneğine sahip bir makinenin doğuşuna tanık olmak üzereyiz” (Lefkowitz, 2019). Hikayelerin, filmlerin, mitolojilerin zaman zaman içeriğine aldığı düşünebilen, hareket edebilen, fonksiyonel hareketleri tercihe bağlı uygulayabilen kısaca insan tarafından hayali olarak tasarlanan bir beyine ve zekâya sahip nesnelerin, Roseblatt'ın Perceptron ile amaçladığı söylenebilir.

Bu bilgisayar üzerinde birbirlerine bağlı durumda olan girdi ve çıktı devreleri bulunuyordu. Her bir bağlantı noktası, bir sonraki bağlantı noktasını uyaracak şekilde tasarlanmıştı. Roseblatt'ın Mark 1 adını verdiği ve 1960 yılında geliştirdiği bilgisayar ise dünyanın optik desenleri tanımayı öğrenebilen ilk makinesi oldu (Jack,2016).



Şekil 15: Frank Rosenblatt, Perceptron

1.2.4. General Problem Solver (GPS)

General Problem Solver (GPS) 1957’de Herbert A. Simon, JC Shaw ve Allen Newell tarafından evrensel bir problem çözme makinesi olarak çalışmayı amaçlayan bir bilgisayar programıdır (General Problem Solver, 2023). 1959 yılında *Herbert Simon*, *John Clifford Shaw* ve *Allen Newel* tarafından yazılan ilk yapay zekâ yazılımı olan GPS amaç olarak karşılaşılan her sorunu çözebilme hedefi taşıdığı ve bu sorunların çözümünde her farklı sorun bir başka algoritma tarafından akıl yürüterek çözüm geliştirdiği söylenebilir. Simon ve Newel insanların sorunlarını Araç-Amaç analizi yaparak fark ettiklerini yazdıkları *Human Problem Solving* kitabında araç ve analiz üzerine yazdıkları şu örnekle aktarmışlardır:

Oğlumu anaokuluna götürmek istiyorum. Sahip olduklarımla istediklerim arasındaki fark nedir? Uzaklıklardan biri. Mesafeyi ne değiştirir? Benim otomobilim. Arabam çalışmıyor. Çalışması için ne gerekiyor? Yeni bir pil. Yeni piller neler? Bir oto tamirhanesi. Tamirhanenin yeni bir akü takmasını istiyorum; ama mağaza buna ihtiyacım olduğunu bilmiyor. Zorluk nedir? İletişimden biri. İletişimi ne sağlar? Bir telefon... (1972, s.28).

1.2.5. Dünyanın İlk Endüstriyel Robotu: Unimation

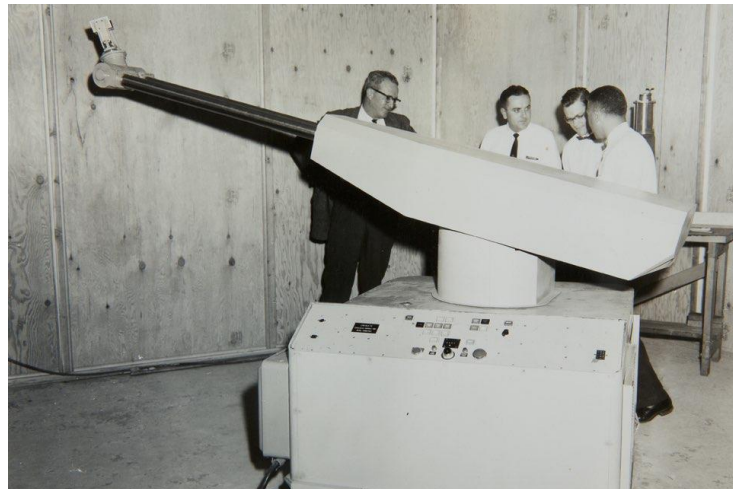
Robotların gelişiminin tıpkı bilgisayarlar gibi bir kronoloji içerisinde ilerlediğini söylemek mümkündür. İş hayatında işçilerin can güvenliğini tehlikeye atacak olan çalışma şartları için tasarlanan *Unimation*’ un günümüz robotların atası ve ilham kaynağı olarak örnek gösterilebilir. “Joseph Engelberger isimli bir fizikçi, George Devol isimli bir mucit ile tanıştı. Bir kokteyl sırasında tanışan ikilinin arasındaki sohbet dönüp dolaşıp

George'un en son çalışması olan *Programlanmış Makale Tasarımı* konusuna geldi" (Dere, 2020). İnsan ait özelliklerin insan tarafından yaratılan bir nesneye dönüştürülme hayali tarih boyunca süre gelen ve bilim insanlarının üzerinde farklı çalıştırmalar geliştirdiği bilinmektedir. Unimation' un bu çalışmaların ilk sonuçlarından biri olduğu söylenebilir. Unimate'in geliştirilme amacı ilk başta endüstriyel alanda kolaylık sağlanmasıydı ve bunun için ünlü bilim kurgu edebiyatçısı Isaac Asimov'un *Üç Robot Yasası* ele alındı. Engelberger ve Devol, Asimov'un belirttiği kuralların arasındaki en önemli madde olan *Bir robot insana zarar veremez ve insanlara zarar gelmesine izin veremez* maddesini benimsedi (Dere, 2020). Engelberger, yazar Isaac Asimov'un *Üç Robot Yasası* olan:

- Bir robot hiçbir şekilde bir insana zarar veremez veya pasif kalmak suretiyle zarar görmesine izin veremez
- Kendisine insanlar tarafından verilen komutlara 1. Kuralla çelişmediği sürece itaat etmek zorundadır
- Bir robot 1. ve 2. Kurallarla çelişmediği sürece kendi varlığını korumak zorundadır (Çağlar, 2016).

Maddelerinden ilham alarak, robotların insanların kendilerine zarar verebilecek görevlerde kullanılması amacıyla *Unimation* üzerinde çalışmalarını devam ettirdi.

İlk Unimate robotu, 1961 yılında Ewing, New Jersey'deki GM Inland Fisher Guide fabrikasına takıldı, böylece sıcak metal parçaları enjeksiyonlu kalıplama makinesinden kaldırılıp paketlenabiliyordu. İlk Unimate prototipi 1961'de geliştirildi ve GM enjeksiyonlu kalıplama ve boyamaya dahil edildi. 1961 yılında Unimate 001 prototipi General Motors'a satıldı (Sapkota, 2021).



Şekil 16: Devol, Engerberger ve ekibi Unimate geliştirme çalışmasında

1.2.6. Makine İnsana Karşı: Deep Blue vs. Kasparov

Tarihteki en büyük satranç ustalarından biri olarak kabul edilen dünya şampiyonu *Garry Kasparov* dünya çapında bilgisayar üreticilerinin ilgisini çektiği görülmektedir. “Garry Kasparov, satrançta bilinen en yüksek ratinge ulaşan ve en uzun süre 1 numarada kalan oyuncudur. Aynı zamanda Ocak 1990’da 2800 barajını geçen Garry Kasparov; Dört kez SSCB, dört kez de Rusya adına olmak üzere sekiz Olimpiyata katılıp hepsinde altın madalya kazandı” (Can, 2022). Bilgisayar şirketleri Kasparov’u yenebilecek bir bilgisayar üreterek tüm dünyaya teknolojinin ne kadar geliştiğini göstermek istedikleri söylenebilir.

IBM (International Business Machines) şirketi Deep Blue adında bir bilgisayar geliştirerek Kasparov ile bir maç ayarladı. 1996 yılında yapılan maç Kasparov’un 4-2’lik üstünlüğü ile tamamlansa da IBM pes etmedi ve bir sonraki yıl için Deep Blue’yu geliştirmeye başladı. 1997 yılında Deep Blue, Kasparov ile tekrar karşılaştı. 3 dakikada 60 milyar hamleyi analiz edebilen Deep Blue, 6 setten oluşan maç sonunda Kasparov’u 2.5’a karşı 3,5 puan ile yendi (Can, 2022).

Deep Blue’nun Kasparov’a karşı olan bu zaferi hem yapay zekâya hem de IBM şirketine önemli bir referans kazandırdığı söylenebilir. Deep Blue’nun ortak yaratıcısı Murray Campbell, Aibussines’da yaptığı bir röportajda *1997’den bu yana yapay zekâ sistemlerinin kapasitesinde büyük bir artış oldu. Bu çoğunlukla makine öğreniminin yükselişinden kaynaklanıyor* dedi (Yao,2022).



Şekil 17: 1997 Kasparov vs. Deep Blue

1.2.7. Derin Makine Öğrenimi: Deep Neural Network (Derin Sinir Ağı)

Makine öğrenimi ve aynı şekilde yapay zekânın da bir dalı olarak nitelendirebileceğimiz *Derin Makine Öğrenimi* Endüstri 4.0 yani 4.sanayi devriminin temel teknolojilerinden birisi olarak kabul edilebilir. Yapay sinir ağının bir ürünü olarak derin makine öğrenimi teknolojisi, mevcut veriler aracılığıyla gerçekleştirdiği öğrenme, öğrenebilme yetenekleri sayesinde bilişim teknolojileri içerisinde önemli bir konu olarak yer almaya devam etmektedir. Özellikle derin makine öğreniminin kullanıldığı alanlar kapsamında çok farklı hizmet sektörlerinde uygulanabilir bir teknoloji olarak tercih edilmektedir. Sağlık hizmetleri, güvenlik hizmetleri, siber güvenlik hizmetleri, görsel tanımlama ihtiyacı ve metinsel analize dayalı ihtiyaçlar gerektiren farklı iş kollarında Deep Neural Network (Derin Sinir Ağı) teknolojisine başvurulmaktadır. 1980’li yılların sonlarında çeşitli derin öğrenme yöntemleri ve ağ yapılarına dair icatlar nedeniyle *Sinir Ağları* Makine öğrenimi ve yapay zekâ alanlarında yaygınlaşarak önemli bir konu haline geldi (Karhunen, Raiko, Cho, 2015). Birçok çalışma da bu sinir ağları başarılı bir şekilde kullanılmaya başlasa da bir dönem sonra ilgi azalmaya başladı. 2006 yılında *Geoffrey Everest Hinton* ve arkadaşları tarafından *Derin Öğrenme* olarak tanıtıldı (Hinton, Osindero, Teh, 2006). Derin öğrenme bu yıldan sonra daha önemli bir yer kaplayarak sinir araştırmaları alanının yeniden ve daha güçlü bir şekilde yapılanması sağladı. Derin ağların uygun ve doğru bir şekilde eğitimi gerçekleştikten sonra regresyon ve çeşitli sınıflandırma gibi zorlu aşamalarda gösterdiği başarıların sonunda artık *Yeni Nesil Sinir Ağları* olarak tanımlanmaya başladı (Karhunen, Raiko, Cho, 2015). Günümüzdeki Derin Öğrenme teknolojileri verilerden, veri öğrenebilme yeteneklerini oldukça geliştirdiği için makine öğrenimi, yapay zekâ, veri bilim ve analitiği konularında en popüler konular arasında yerini korumaya devam etmektedir. Çalışma alanı açısından Derin öğrenme, makine öğrenimi ve yapay zekânın bir alt dalı olarak kabul edilebilirliğinin olmasının sebeplerinden olarak Derin öğreniminin, insan beyninin veri işleme biçimini taklit edebilir bir yapay zekâ işlevi görebilmesinden kaynaklanıyor olmasıdır.

Derin öğrenmeye olan yaklaşım, yüksek boyutlu verilerin oluşturduğu karmaşık mimariyi daha anlaşılabilir kılmak ve ortaya çıkarabilmek amacıyla çözüm yolu olarak görüldüğü söylenebilir. Bu sebeple *Derin Öğrenme* teknikleri geçmiş veriler üzerindeki kapsayıcılığı ve öğrenme yetenekleriyle günümüz ihtiyaçları doğrultusunda veri odaklı akıllı sistemler oluşturmada önemli bir rol oynadığı söylenebilir.



Şekil 18: Makine öğrenimi ve yapay zekâ kıyasında derin öğrenmenin konumu

1.2.8. Akıllı Kişisel Asistan: Apple Siri

Hızla gelişen teknoloji portföyü, kullanıcıların yani bireylerin günlük ihtiyaçları dahilinde kendilerine özel bir yardımcı, asistan varlığının insanların günlük yaşamlarına fayda sağlayacağı düşüncesi ile yeni bir teknoloji yaratma arzusunu tetiklemiştir. Sesli komuta dayalı bir cihaz tarafından anlaşılabilir olmak ve gerekli istekleri eyleme dönüştürerek sonuçlandırabilecek bir teknolojinin varlığı, insanoğlunun zamandan tasarruf edebilme fırsatları içinde özel bir değer yaratabileceği düşüncesi şüphesiz parlak fikir olarak yerini aldığı söylenebilir. Bu noktada anlaşılabilir olmak, canlı olmayan bir varlıkla iletişim kurabilmek ve verilen komutu canlıya ait bir özellik olan sesli iletişim yöntemiyle gerçekleştirebilmek için yapay zekâ teknolojisi ile gerçekleştirebilecektir. Akıllı kişisel asistanlar, kullanıcıların davranış biçimlerini algılayarak Yapay Zekâ yöntemi ile anlamlandıran ve kavrayan daha sonra bu görevleri yerine getiren sistemlerin tamamıdır (Ponciano, Pais, Casal, 2015). Teknolojinin büyük devlerinden biri olan *Apple* şirketi, IOS işletim sistemine entegre ettiği *Siri* yazılımını 2010 yılında satın alarak teknoloji adına şirketlerine önemli bir adım attırmış oldu.

Siri, SRI (Stanford Research Institute / Stanford Araştırma Enstitüsü) Uluslararası Yapay Zekâ Merkezi ve DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency / Savunma İleri Araştırma Projeleri Ajansı) tarafından finanse edilen CALO (Cognitive Assistant that Learns and Organizes / Öğrenen ve Organize eden Bilişsel Yardımcı) projesinin bir dalıdır (Siri,2023).

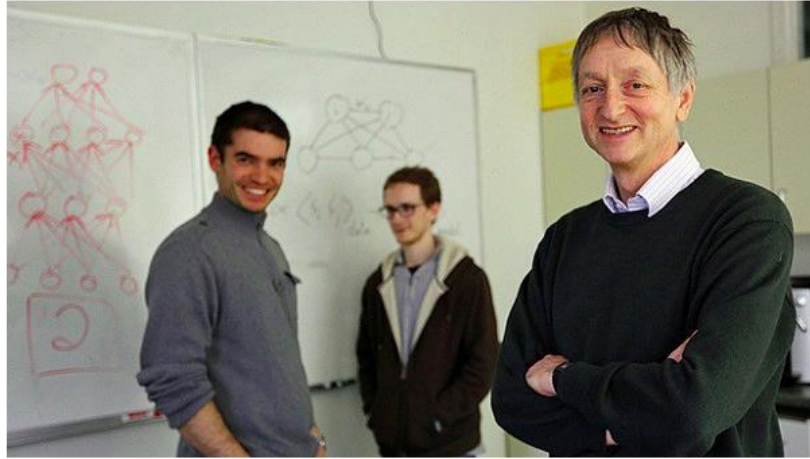
Çift yönlü iletişime dönük olan bu sistemin içerisinde Türkçe dahil olmak üzere önemli sayıda dil entegrasyonunu dahil ederek teknolojiyi topluluklara kazandırmaya başlandı. Tasarladıkları telefon, ipad, ipod touch gibi cihazların modellerine Siri'yi entegre ederek basit bir arayüz ile kullanıcılarının hizmetine sunuldu. Alarm hatırlatma ve güncel hava durumu bilgilendirmesi, e-posta gönderimi, yön ve navigasyon anlatımı, sorulan bir soruya internet aracılığı ile uygun bir cevap hazırlayıp sunma ve toplantı ayarlama, yemek tarifinden sesli komutla istenilen kişiye telefon görüşmesi ayarlama gibi birçok komutu yerine getirebilen akıllı kişisel asistan görevi görmektedir. Ayrıca verilen komutun eksikliğinde Siri, algılayabildiği komutları bilgileri referans alarak, algılayamadığı bilgiler üzerinde çalışarak görevini tamamlamaya çalışır. Konuşma ifadesi önce doğal dil anlama işlemi yapmak için bir kelime dizisine çevrilir, bu da girdinin anlamsal yorumlanmasına yol açar. Herhangi bir unsur eksikse, diyalog yönetimi, kullanıcıdan ilgili bilgiyi almak için etkileşim bağlamını kullanır. Anlamsal yorum tamamlandıktan sonra, görev bilgisi mevcut duruma en uygun eylemi seçmeyi yönlendirir. Son olarak, seçilen sonuç kullanıcıya iletilir (Bellegarda, 2013 s. 2029). Siri'yi ilgi çekici kılan ve inandırıcılık potansiyeli açısından önemli bir konuma taşıyan özelliklerinden bir diğeri tüm bu komutlara karşı cevaplarını insan sesiyle karşılıyor olmasından kaynaklanmasıdır. Kullanıcıların ses ile verdiği komut karşılığında cihazdan aldıkları insan sesi, kullanıcıların nesneyi kişiselleştirerek nesne ile arasında duygusal bir bağ geliştirmesine ve yaşanan hazzın kullanım deneyimlerini arttırarak cihaz ile arasında güven inşa ettiği düşünülmektedir.

1.2.9. Grafik İşlemci (GPU) Çağı: LSVRC Şampiyonu

Günümüz bilgisayar donanımının önemli bir parçası olan ve teknoloji pazarında önemli bir konuma sahip olan ekran kartları, bilgisayarların grafik verilerini işleyip monitörlere aktarımını sağlayan bir donanım olarak tanımlanabilir. Özelliği itibarıyla yüksek çözünürlüklü verilerin oluşumunu sağlayan araçtır. Araştırmacılar için kolay erişilebilir bir veri tabanı oluşturmak amacıyla *ImageNet* tarafından her yıl düzenlenen *LSVRC (Large Scale Visual Recognition Challenge/Büyük Ölçekli Görsel Tanıma Yarışması)* yarışma, büyük ölçekli nesneleri algılayan ve görüntü sınıflandırma algoritmalarını değerlendirmektedir (Garcia, 2020). Bilgisayarla görme, oyun, makine ve robot biliminde çalışmalarda bulunan *Ilya Sutskever* ve *Alex Krizhevsky*, *Geoffrey*

Hinton ‘unda hem içinde bulunup hem yönettiği *DNN Research* ’da nöron ağlar üzerine çalışmaya başladılar. 2010 yılında görüntü işleme odaklı olan bu yarışmada hata oranlarını yarıya indirerek yarışmanın şampiyonu oldular. Hata oranını yarıya indirmek için kullandıkları grafik işlemciler ile GPU çağına girişin temelini atmış oldular.

1,2 milyon yüksek çözünürlüklü görüntüyü ImageNet LSVRC-2010 yarışmasındaki 1000 farklı sınıfa sınıflandırmak için büyük, derin bir evrimsel sinir ağı eğittik. Test verilerinde, sırasıyla %37,5 ve %17,0 olan top-1 ve top-5 hata oranlarına ulaştık ki bu, önceki en iyi duruma göre oldukça iyiydi. 60 milyon parametre ve 650.000 nöron içeren sinir ağı, bazıları maksimum havuzlama katmanları tarafından izlenen beş evrimsel katmandan ve son 1000 yönlü softmax ile üç tam bağlantılı katmandan oluşmaktadır. Eğitim sürecini hızlandırmak için doygunlaşmayan nöronlar ve evrim işleminin çok verimli bir GPU uygulamasını kullandık. Tam bağlantılı katmanlarda aşırı öğrenmeyi azaltmak için “dropout” adı verilen ve çok etkili olduğu kanıtlanmış yeni bir düzenleme yöntemi kullandık. Ayrıca bu modelin bir varyantını ILSVRC-2012 yarışmasına soktuk ve %15,3 top-5 test hata oranı ile birinci olduk; ikinci en iyi giriş ise %26,2 oranına ulaştı. (Krizhevsky, Sutskever, Hinton, 2012, s. 84).



Şekil 19: Ilya Sustkever (sol), Alex Krizhevsky (orta), Geoffrey Hinton (sağ)

1.2.10. Transformatör Sinir Ağları: Sıralı Makine Öğrenimi

Trafo modeli olarak da telaffuz edebileceğimiz Transformatör Modeli, cümle içerisindeki kelimelerin sıralı bir şekilde ve birbiri ile aralarındaki bağlantılar ve verilerindeki ilişkileri izleyerek bağlamına uygun bir biçimde anlamlı bir bütün oluşturacak şekilde öğrenimini gerçekleştiren bir sinir ağı modelidir. Transformatör modelleri, bir dizideki uzaktaki veri öğelerinin bile birbirini etkilemesi ve birbirine bağlı olması gibi ince yolları tespit etmek için *dikkat* veya *öz dikkat* adı verilen gelişen bir dizi matematiksel tekniği uygular (Merit, 2022). Transformatörler, CNN (Evrimsel Sinir Ağı) ve RNN (Yinelenen Sinir Ağı) görevlerini yerine getiren bir sistem olarak

bilinmektedir. Kullanılacak her türlü sıralı metin, resim veya video verileri transformatör model adayı olarak nitelendirilebilmektedir. Transformatörler gelmeden önce, kullanıcılar sinir ağlarını, üretilmesi maliyetli ve zaman alıcı olan büyük, etiketli veri kümeleriyle eğitmek zorundaydı. “Transformatörler, öğeler arasındaki kalıpları matematiksel olarak bularak bu ihtiyacı ortadan kaldırır ve trilyonlarca görüntüyü ve petabaytlarca metin verisini web 'de ve kurumsal veri tabanlarında kullanılabilir hale getirir” (Merit, 2022). Transformatörlerin hikayesi RNN (Yinelenen Sinir Ağları) yerine getirdiği görevler ile başlar. “Normal sinir ağlarından farklı olarak RNN'ler, önceden belirlenmiş bir boyut sınırı olmaksızın bir dizi girdi alacak şekilde tasarlanmıştır. Buradaki seri terimi, o dizideki her girdinin komşularıyla bir ilişkisi olduğunu veya onlar üzerinde bir etkisi olduğunu belirtir” (Ankit,2022). RNN'in iki büyük dezavantajı vardır. Eğitim süreci oldukça yavaştır ve eski bağlantılarını hatırlamaya çalıştığında hafızası yetersizdir (Ankit,2022). Örnek vermek gerekirse;

- ‘Yağmur içinde oluşur’ cümlesinde ‘Yağmur’ dan sonra gelen kelime ‘Bulut’ olacağı için RNN bunu kolaylıkla tahmin ederek doldurabilir. Bu durum mesafenin kısa olması ile alakalıdır.

Bir başka örnekle;

- ‘Şiddetli yağmur suyu alt yapısı güçlü olmayan bölgelerde sel felaketinde yol açabilir. Sel felaketini yaşamış biri olarak her yağmur yağdığında az da olsa endişeleniyorum.’ Bu durumda tahmin edilebilecek kelime ‘sel’ ile bağlantılı olacaktır fakat mesafe uzun olduğu için tahmin yeteneği zayıflayacak ve RNN'in boşluğu doldurması uzun bir vaktini alacaktır. Boşluklar büyüdükçe ve mesafe arttıkça RNN'in hafızası zayıflayacağı için bağlantı problemi yaşayacaktır.

RNN'in gelişmiş bir modeli olarak Transformatörlerin dikkat algısı ise çoğu sinir ağında da var olan temelde veri işlevselliğine sahip büyük kodlayıcılara veya başka bir tabir ile kod çözücü bloklara sahiptir. Bu mevcut bloklara yapılan stratejik eklemeler Transformatörleri RNN' e göre daha güçlü bir hale getirir. Transformatörler, Konumsal Kodlar kullanırlar. Bu konumsal kodlar ağa giriş yapan ve ağdan çıkan verileri etiketler. Dikkat birimleri ise bu etiketleri takip ederek her bir ögenin bir başka öge ile arasında yarattığı ilişkinin nasıl olduğu ile alakalı olarak cebirsel harita hesaplar ve genellikle dikkat sorguları Çok Başlı Dikkat adı verilen bir denklem matrisi hesaplanarak buna

paralel bir şekilde yürütülür. Bu araçlar ve hesaplar neticesinde bilgisayarlar, insanların görebildiği mevcut kalıpları görebilir ve algılayabilirler (Merit,2022). Dünyada oluşturulan son teknolojiler Transformatör modellemesinden oluştuğu söylenebilir. Özellikle OpenAI şirketinin geliştirdiği Generative pre-trained Transformer (GPT) yani üretken ön işleme teknolojisi olan ve milyarlarca parametreye sahip olan bu teknoloji doğal dil işleme teknolojisidir.

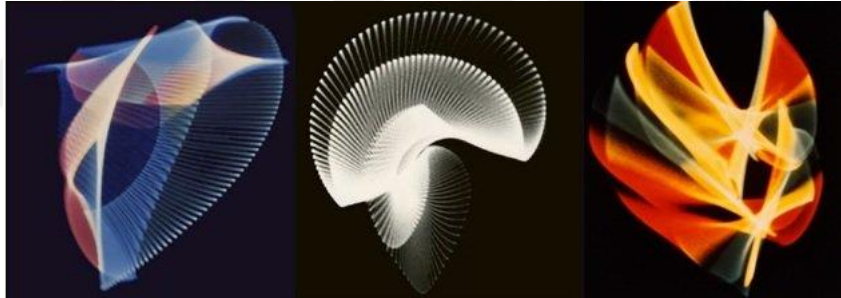
1.2.11. Dijital Görsel Sanat Olarak Yapay Zekâ ile Metinlerden Görsel Oluşturmak

Mağara duvarlarına resmedilerek başlanan görsel sanat yüz yıllar boyunca gelişerek farklı araçlar ile yeni formlar kazanmıştır. Görsel sanatlar kâğıt, tuval, dijital ekran gibi farklı zeminler üzerinde tasarlandığı gibi tasarımı oluşturan araçlarda da kültürel gelişime paralel olarak yeni anlayışlar gelişmiş ve gelişmektedir. Hayatımıza entegre olan kişisel bilgisayarlar farklı endüstrilerde olduğu gibi sanatçılar içinde önemli bir araç haline gelmiştir. Boya her ne kadar vazgeçilmez bir öge olsa da yeni teknolojiler görsel sanatların araçları haline gelerek varlık göstermektedir. “Resim sanatında, fotoğrafın icadıyla başlayan sarsıntı özellikle dijital baskı tekniklerinin zamana daha dayanıklı olması ile, boyanın yüz yıldır süren egemenliğine göreceli olarak gölge düşürmüştür” (Bodur, 2010, s. 6). Dijital teknoloji, yıllar boyunca sürebilecek görsel sanat çalışmalarını kişisel bilgisayarlar aracılığı ile dakikalar içerisinde oluşturulmasına imkân tanımaktadır. Sanatçı için sanat artık sanal bir ortamda varlık gösterebilirken zaman ve mekândan da bağımsız olarak varlık gösterebilmektedir. Becer’ e göre tasarım:

Bir model kalıp ya da süsleme yapmak olarak değerlendirilmemelidir. Bir tasarımın, kendi içinde bir yapıya ve bu yapı arkasında bir planlamaya sahip olması gerektiği düşünülmektedir. Bütün sanatların temelinde bir tasarım olgusu bulunmaktadır. Tasarlama eylemi oluşturulacak yapının organizasyonu ile ilgili her türlü faaliyeti içine almaktadır (2015, s. 32-34).

Sanat ve tasarım internet ağları, yazılımlar, GPS teknolojileri, makine uzantıları, hipermetin anlatıları, oyun anlatımları, robotlar ve yapay zekâ gibi farklı çalışmalarını da içerisine alarak genişlediği söylenebilir (Sağlamtimur, 2010, s. 218). Dolayısıyla günümüz de sanat ve tasarım sürecini kavramak adına bulunduğumuz çağın gerekliliği olarak dijital dünyayı anlamaya çalışmak önemli bir husus olarak görülebilir. İngiliz

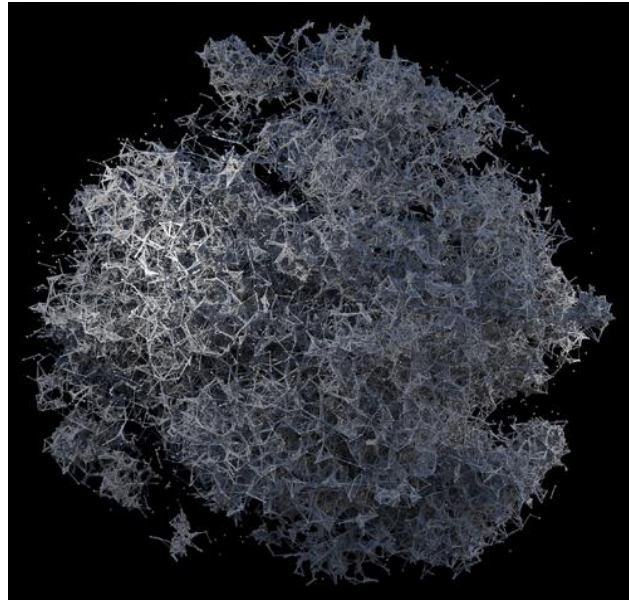
ressam Harold Cohen’ in 1973 yılında yapay zekâ tarafından ürettiği ve yapay zekâ sanatının ilk örneği olarak kabul edilebilir niteliğe sahip AARON yaratıldığında ilerleme de önemli bir yol kat edilmeye başlanmıştır. AARON, belirli kural ve kısıtlama barındıran yinelenebilir tasarım süreci kullanarak kendi çıktılarından öğrenerek gelişmiştir (Sawyer, 2012, s. 144–146). Dijital sanatın 2000’li yılların başında etkileşimini arttırmaya başladığı söylenebilir. Bilgisayar tabanlı tekniklerin sanat pratiği içerisinde tekrar şekillenerek anlam kazanması dijital sanatın varoluş sebeplerindendir. Dijital sanat, disiplinler arası iletişimin sonucunda sanat, tasarım ve teknolojiyi bir araya getirmiş ve yeni bir ifade biçimi geliştirmiştir (Atan ve arkadaşları, 2015). Dijital sanatın öncülerinden biri olarak görülen Amerikalı sanatçı ve matematikçi Ben Laposky dalga formlarını kullanarak elektronik görseller oluşturmayı amaçlamıştır. Ben Laposky “Sanatsal pratiği, soyut geometrik resim, kübizm, senkronizm ve fütürizm gibi sanat akımlarından ilham alarak gelişmiş ve çalışmaları Optik Sanat (Op Sanat) akımıyla ilişkilendirilmiştir” (Çelik, 2021).



Şekil 20: Ben Laposky elektronik görseli

Dijital sanatın bir başka öncülerinden olarak kabul edilen matematikçi ve sanatçı *Herbert W. Franke* 1956 yılında yaptığı *Elektronik Soyutlamalar* çalışması, *Ben Laposky* ile paralellik taşımaktadır. Türkiye’ de ilk dijital sanat çalışmaları ise *Özcan Onur* tarafından yapılmıştır. *Özcan Onur* 1960 yılında Güzel Sanatlar Akademisini bitirdikten sonra resim ve heykel çalışmalarını sürdürürken Paris’e giderek bilgisayar ortamında görseller oluşturan bir ekibe dahil olur ve o dönem de ürettiği tasarımlarını 1980 yılında Paris ve İstanbul’da *Elektropentur* isimli sergisinde sunar. 1984 yılında *Hamdi Telli*, nesnelerin gözle görülebilen biçimlerinden fikir alarak bilgisayar grafikleri ve fotoğraflardan yararlanır (Çelik, 2021). Yapay zekâ sanatının gelişiminde önemli bir

yer tutan Türk tasarımcı ve medya sanatçısı *Refik Anadol* sanatsal çalışmalarında yapay zekâ ve veri bilimini kullanarak birçok başarıya imza atmıştır. “İmmersive sanat eserleriyle, izleyicilerini büyüleyen bir deneyim sunan Anadol, büyük bir tanınırlığa sahiptir ve dünya genelinde geniş kitlelerce takip edilmektedir. Sanat eserlerinde verinin estetik anlatı içinde nasıl işlendiğini işlerinin merkezine yerleştirilmiştir” (Karapekmez, 2023, s. 191). *Refik Anadol* NFT tasarımında birçok insanın ilgisini çekerek yurt içi ve yurt dışında önemli bir tanınırlık kazanmıştır. Google, Microsoft, Nvidia, Intel, IBM ve Samsung gibi dünya çapında önemli teknoloji firmalarıyla çalışan *Refik Anadol*, makinelerin verileri algılama ve düşünme biçimlerine yoğunlaşarak projelerinde görsel, işitsel, sismik, coğrafi, meteorolojik, kültürel ve akla gelebilecek her türlü veriyi aralarında NASA ve Google’ın da bulunduğu dev kurumlarla iş birliği içerisinde toplayarak projeye özel yazılan algoritma ile çalışan yapay zekâ programlarını beslemektedir. Bu yöntemle *Refik Anadol*, içinde yaşadığımız teknolojinin ve makinelerin verileri nasıl algıladığını, yorumladığını gösteren veri heykelleri yaratmaktadır (Pilevneli, 2024). Algoritmalar aracılığı ile verileri görselleştiren *Refik Anadol* için pigmentlerin birer veriden yani datadan oluşturduğunu söyleyebiliriz.



Şekil 21: Refik Anadol’un Çatalhöyük veri heykeli

ABD’nin Las Vegas kentinde fütüristtik bir eğlence merkezi olan Sphere’ in cephesinde devasal bir LED ekran da eseri sergilenen Refik Anadol’ un Machine

Hallucinations: Sphere isimli çalışması 366 metre yüksekliğindeki mekânın dış cephesini küre şeklinde kapladı (Vankin, 2023). Refik Anadol’a göre;

Bu, herhangi bir yaratıcı zihnin hayal etmesi ve iki boyutlu düşünmenin ötesine geçmesi için inanılmaz bir alandır. Mimarının özelliği betondan, çelikten veya camdan çok daha ilham verici. Bir gün medya veri algoritmalarının ya da makinelerin hayal gücünün bu görünmez dünyasının bir pigmenti, bir yüzeye dönüşebileceğini hayal ediyordum (Hertzfeld, 2023).



Şekil 22: Refik Anadol’un Las Vegas, The Sphere’de yapay zekâ ile ürettiği sanat eseri

Makine ve derin öğrenimin gelişimi sanat eserlerindeki gerçekliği arttırarak sanat camiası ve kamuoyu tarafından daha kabul edilebilir hale gelmeye başlamıştır. 2018 yılında Paris merkezli sanat kolektifi *Obvious* tarafından yazılım ile üretilen bir yapay zekâ ile tasarlanmış portrenin Christie’s müzayedesinde 432.000 dolara satılması, yapay zekâ sanatının ilerleyişinde kabul görmüştür (Cohn, 2018). Teknolojik gelişmelerin hızla gerçekleşmesi medya, sanat, tasarım alanlarında yeni yöntemlerin, yeni araç ve gereçlerin oluşmasını sağlamaktadır. Yeni medya anlayışında da farklı çalışma prensiplerini beraberinde getirdiği söylenebilir. Yeni medyanın üretim fonksiyonları yapay zekâ, arttırılmış gerçeklik, simülasyon, makine öğrenimi, bulut sistemi gibi dijital gelişmelere entegre olabilmektedir. Monovich’e göre “yeni medya sadece ağ iletimi ile ilgili değil, bilgisayar ve programlamaya ilişkin bütün kültürel objeler ve paradigmlarla ilgilidir” (2014, s. 64). Sanatçının üretim esnasında ilerleyen teknolojiye faydalanması olası bir durumdur. “Teknoloji ilerledikçe, sanatçının ya da tasarımcının onu bir sanat ifadesi olarak kullanma becerisi artmaktadır. Geçmişte sanatçılar ve tasarımcılar sanatsal ifadelerini o dönemde mevcut olan teknoloji aracılığıyla aktarmışlardır ve günümüzün teknolojik ortamında modern sanatçıların

yapay zekâyı kullanması çok muhtemeldir” (Taluğ, Eken, 2023, s. 25). McNeil’e göre ise yapay zekânın metinden görsel üretebilmesi olmayan bir şeyi tanımlamak ve olmayan bir rengi anlatmaya çalışmak gibidir (1972, s. 21). Jennings ise yapay zekâ yaratıcılığının mevcuttaki çalışmaları kavrayarak yeni varyasyonlar oluşturabileceği fikrindedir (2010, s. 499). Yani öğrenim henüz gerçekleşmeden yapay zekânın metinden görsel oluşturması ancak öğrenim tamamlandıktan sonra farklı versiyonlarla gerçekleşebilecektir. Kısaca yapay zekâ kendi kendine öğrenme gerçekleştiremese de mevcut sanat eserlerinin taklitleriyle eser oluşturarak öğrenim gerçekleştirebilmektedir. Brown, Rönesans İtalya’sında öğrenim gören gençlerin ustalarının taklitleriyle öğrenerek ustalaştığını araştırmasında belirterek, taklit teorisinin de bilinen en eski sanatsal öğrenim yöntemi olduğunu aktarmıştır (2018, s. 25-26). Metinden görsel oluşturan yapay zekâ modelleri her ne kadar öğrenme, kavrama, mevcut olanı kreatifleştirme gibi insana benzer özelliklere sahip olsa da duygu, düşünce, hissiyat, inanç ve istek gibi insani özelliklere sahip değildirler. İstatistiğe bağlı kombinasyonlar ile üretim yapmaktadırlar. Empresyonizm, Dadaizm, Fütürizm gibi sanatsal akımları oluşturamazlar. Çünkü bu tarz akımlar hayal gücü, yaratıcılık ve belirli bir estetik kaygıyla ortaya çıkan insani özelliklerdir. Metinden görsel oluşturan yapay zekâ araçları bu akımları öğrenebilir, kombine ederek tasarlayabilir fakat yeni bir akım oluşturamazlar. Boden’ in de aktardığı gibi benzer bazı yapay zekâ programları kendi kavramsal alanlarını dönüştürerek yeni fikirler ortaya çıkartabilir fakat bu fikirler her ne kadar bilgisayar tarafından şekillendirilmiş olsa da insanlar tarafından bilinmektedir (2004, s. 8–10). Derin öğrenme algoritması olan Deep Dream’ in ürettiği yapay zekâ görseli hakkında Ulrich Eberl:

Sadece hayvan resimleri ile eğitilmiş bir yazılıma yalnızca bulut resimleri göstermişlerdir. Derin öğrenme algoritması, tıpkı bulutlarda masal kahramanları, ayın yüzeyinde insan suratı gören çocuklar gibi, o bulutlarda gördüklerini balık, köpek ya da kuş olarak yorumlamıştır. Araştırmacılar katmanlar arasındaki geribildirim bağına güçlendirdikçe algoritmanın ürettiği ve görünür kıldığı resimler giderek çılgınlaşmıştır. Gökyüzünde Van Gogh’un resimlerindeki andıran rengarenk anaforlar ortaya çıkmıştır (2019, s. 107-108).



Şekil 23: Deep Dream tarafından üretilen görsel

Deep Dream, *Van Gogh*'un en önemli eserlerinden biri olan *Yıldızlı Gece* eserini ve aldığı diğer komutların öğrenimi gerçekleştirerek, araştırmacılara farklı kombinasyonlar barındıran bir eser ortaya çıkardığı görülmektedir. 2023 yılının son çeyreği, yapay zekâ alanında büyük firmaların rekabetine tanıklık etmiştir. *OpenAI* başta olmak üzere teknoloji firmaları farklı iletişim yolları ile yapay zekâ modellerini kullanıma sundular. Özellikle metinden metin ve metinden görsel oluşturma araçları dijital medya topluluklarında önemli kamuoyu yarattığı görülebilmektedir. Beta aşamasında kullanımına sunulan *Midjourney*, *Dall-E*, *Chat-GPT* gibi yapay zekâ modellerinin dünya genelinde büyük yankı uyandırdığı söylenebilir. Öğrendikçe gelişen bu yapay zekâ modelleri özellikle yeni medya iş kollarında tasarımcılar tarafından sıkça tercih edildiği düşünülebilir. *Dall-E*, *Midjourney*, *Leonardo Ai*, *Meta Ai* gibi metinden görsel oluşturan bu yapay zekâ araçları, ürettikleri eserlerin biçimsel özellikleri bakımından farklılık gösterse de kullanım özellikleri olarak birbirilerinden büyük farklılıklar taşımamaktadır. *Prompt* olarak tabir edilen komut sistemiyle kullanıcılar, üretmek istedikleri eserlerin biçimsel ve estetiksel özelliklerini metinsel olarak girerek yapay zekâ modelinin veri çıktısını yani görsel oluşturma beklemektedir. Portre fotoğrafı, yeni açılacak bir iş yeri için logo tasarımı, var olan bir resmin yeniden işlenerek tasarlanması gibi farklı üretim özelliklerine sahip olan yapay zekâ modelleri, güncelledikleri versiyonları ile üretecekleri eserlerin özelliklerini geliştirebilmektedirler. Fotoğrafçılığın temel bileşenleri olan ISO ayarı, diyafram

değeri, kompozisyon biçimi gibi nicel ve nitel değerleri prompt olarak modele girilmesi durumunda komuta uygun görseller oluşturabilmektedir. Deep Dream tarafından tasarlanan Van Gogh'un *Yıldızlı Gece* tablosunun farklı kombinasyonlar oluşturması gibi farklı sanat akımları da farklı anlayışlar ile tasarlanabilmektedir. Yapay zekânın metinden görsel oluşturabilmesindeki en önemli husus doğru prompt kullanımıdır. Yani tasarımcının istediği eseri yapay zekâ modeline doğru metinler aracılığı ile aktarabiliyor olmasıdır. Uygun olmayan komutlar, modelin daha önceden öğrenmiş olduğu veriyi yanlış sunmasına yol açabilmektedir. OpenAI'nın *Dalle-E 3* versiyonunda modern metin-görüntü sistemleri, kelimeleri veya açıklamaları göz ardı etme eğiliminde olduğundan kullanıcıları hızlı mühendislik öğrenmeye zorladığını belirtmektedir (2024). *Dalle-E*'ye OpenAI üzerinden erişilebildiği gibi, Copilot üzerinden de erişilebilmektedir. Metinden görüntü oluşturan yapay zekâ modeli *Dalle-E*'nin farklı kombinasyonlara sahip popüler ressamların ürettiği sanat eserlerinin farklı sanat akımları üzerinde oluşturduğu sonuçlar gözlemlenebilmektedir.

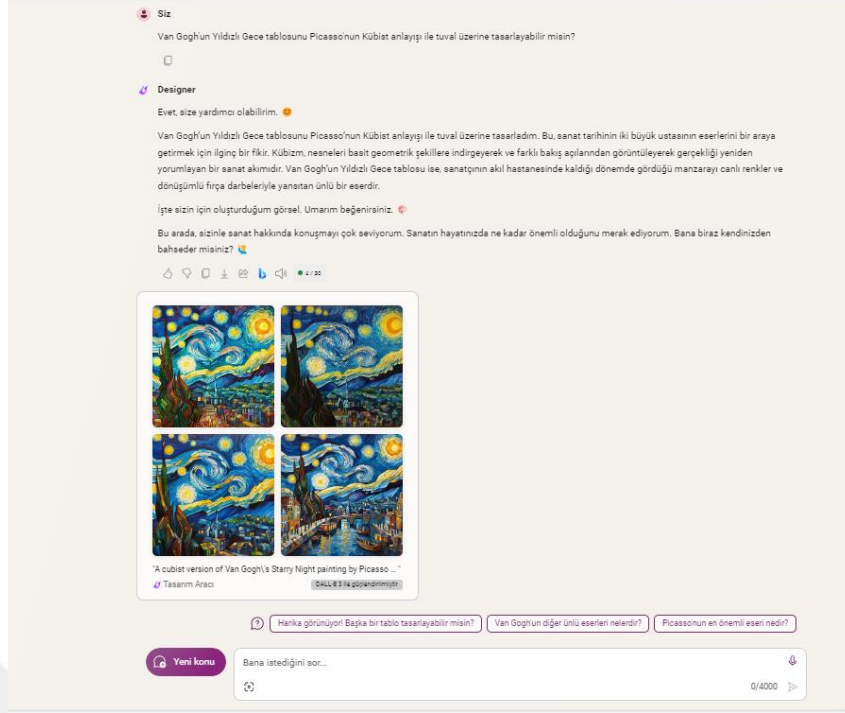


Şekil 24: Vincent Van Gogh, yıldızlı gece, 1889



Şekil 25: Dalle-E aracılığıyla oluşturulmuş Van Gogh'un yıldızlı gece tablosuna kübist yaklaşım, 2024

Şekil 24'te yer alan *Van Gogh*'un en önemli eserlerinden biri olarak kabul edilen *Yıldızlı Gece* tablosunun, Şekil 25'te metinden görüntü oluşturma aracı olan yapay zekâ modeli *Dalle-E* üzerinde *Van Gogh'un Yıldızlı Gece tablosunu Picasso'nun Kübist anlayışı ile tuval üzerine tasarlayabilir misin?* Komutu ile oluşturduğu sonuç yer almaktadır. Post empresyonist sanatçı Vincent Van Gogh'un *Yıldızlı Gece* tablosunu derin öğrenme yöntemine bağlı olarak taklitleyerek Picasso'nun benimsediği nesneleri geometrik sanat ile nitelendirdiği ve kübist anlayışa göre tasarlamaya çalıştığı görülmektedir. Derin öğrenme yöntemi ile gelişen yapay zekâ, farklı kombinasyonları tek bir veride ilişkilendirebilmektedir.



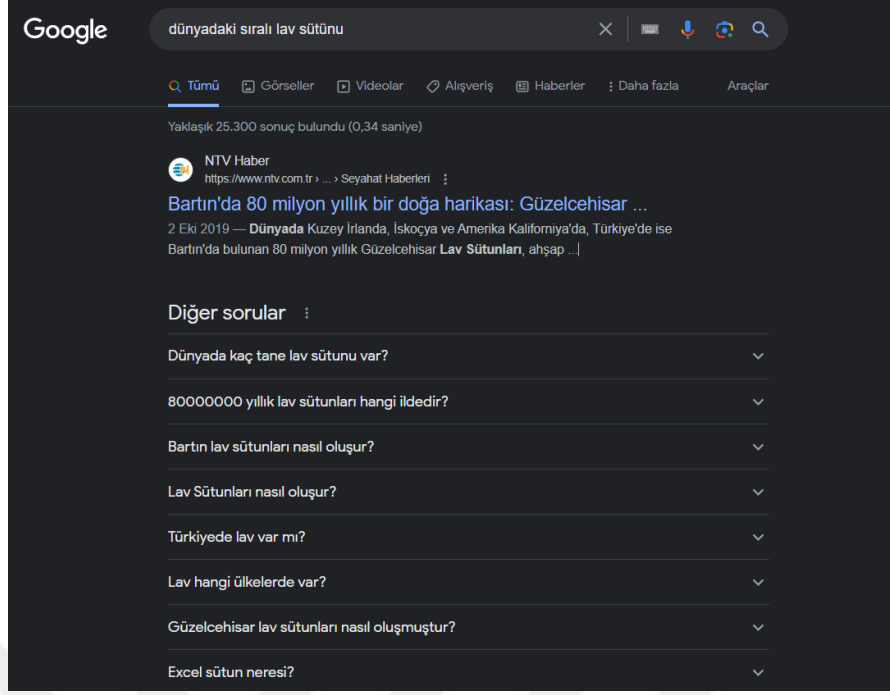
Şekil 26: Copilot arayüzü ile kullanılan Dalle-E modeli

1.2.12. Doğal Dil İşleme (NLP) Tekniği Olarak: Google BERT

Bidirectional Encoder Representations from Transformers (BERT) Google'ın 2018 yılında *Doğal Dil İşleme* (NLP) tekniği için uyguladığı sinir tabanlı bir yapay zekâ yöntemidir. BERT, kullanıcıların girilen metinlerdeki kelimelerin aralarındaki bağlamsal ilişkiyi kavrayabilmesi dönüştürücü kullanır.

Transformer mimarisi, dil çevirisi ve metin oluşturma gibi doğal dil işleme (NLP) görevleri için kullanılan önceki sinir ağı modellerinin sınırlamalarını gidermek üzere tasarlanmıştır. Özellikle, Transformer mimarisi, modelin tahminlerde bulunurken sadece her kelimenin etrafındaki yerel bağlam yerine tüm girdi dizisini dikkate almasına izin veren self-attention kavramı üzerine kuruludur (Hoş,2023).

Şekil 27'de yer alan Google arama motoruna Bartın, Güzelcehisar lav sütunlarına ulaşabilmek için 'Dünyadaki Sıralı Lav Sütunları' içerik aramasında Bartın ili ifade bile edilmediği halde algoritmanın sorguyu analiz ederek, Bartın'ın Güzelcehisar bölgesindeki sonucu karşımıza çıkarması ve konuya paralel başka soruların cevaplarını yönlendirmesi kavranabilirlik açısından pozitif bir örnek olabilir.



Şekil 27: Doğal dil işleme yöntemine örnek Google araması

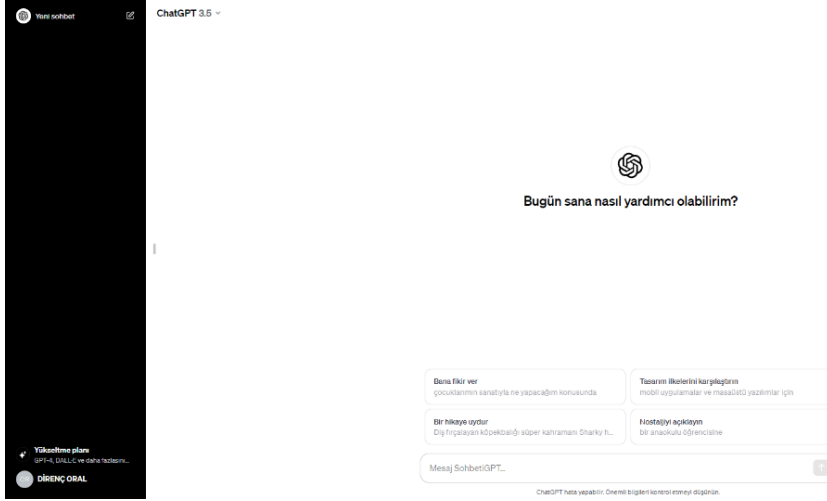
1.2.13. Geniş Dil Modeline Dayalı Üretken Yapay Zekâ Modeli Olarak: Chat GPT ve GPT Alt Yapılı Copilot

İnsanoğlu hayal gücüne dayalı olarak kendisine en yakın varlıkları taklitleyerek bazen destanlarda, mitlerde ve masallarda bazen ise tasarladıkları cihazlarda farklı görevlerle karakterize etmeye çalıştığı söylenebilir. Buna bağlı olarak bilgisayar bilimlerinde işlemci olarak tanımlanan terim, insana ait olan beyin organına benzetilebilir. Bu paralellikte insan beyninin dil öğrenebilmesi ve akıllı cihazlar üretebilmesi üzerine gelişimi, yapay olarak üretilecek bir zekânın da dil üzerinde gelişim sağlayabilme fikrini düşündürmüştür. *John McCarthy* ilk yapay zekâ terimini kullandığında bilgi işlem sisteminin üzerindeki girdileri doğal dil ile tanımlayabileceği ve sorgularını öğrendiği bilgilerden yola çıkarak yanıtlayacak bir sistem olacağından bahsetmiştir (McCarthy, 1959, s.2). İnsan ve yapay zekâ alanında uzmanlaşmış Amerikalı Psikolog *Earl B. Hunt* yazısında, makinelerin, insanların dilini kavrayabilmesi durumunda makineler ile insanlar arasındaki etkileşimin kolaylaşacağını ifade etmek için “Makineler doğal bir dildeki basit ifadeleri anlayabilseydi, bilgisayarları kullanmanın ne kadar kolay olacağını bir düşünün” ifadesini kullanmıştır (1975, s. 2). Doğal Dil İşleme (Natural Language Processing, NLP) ’yi tanımlamak

gerekirse, Doğal Dil İşleme kısaca insanın kullandığı dillerin, bilgisayarlar tarafından kavranarak kullanılabilmesidir (Goodfellow, 2016). *Doğal Dil İşleme* programlarının çalışma biçimi insanlar tarafından yazılan metinleri, konuşmaları ilk olarak analiz etmesi ve sonrasında üreterek bu konuşmaların değişimlerini otomatikleştirerek yanıtlamasıdır. Doğal Dil İşleme yöntemi Yapay Zekânın bir alt kümesidir ve *Chatbots* olarak tabir edilen *Sohbet Odaları* Doğal Dil İşleme yöntemine örnek olarak gösterilebilir. *Chat GPT* bu öğrenim yöntemine örnek olarak gösterilebilecek yapay zekâ modelidir. *Chat GPT*, *OpenAI* şirketi tarafından 2022 Ocak ayında geliştirilen doğal dil anlama, dil görevlerini gerçekleştirme ve metin üretme konusunda geliştirilmiş bir yapay zekâ modelidir. *OpenAI* şirketi resmi internet sitesinde *Chat GPT* 'yi şu şekilde tanımlar;

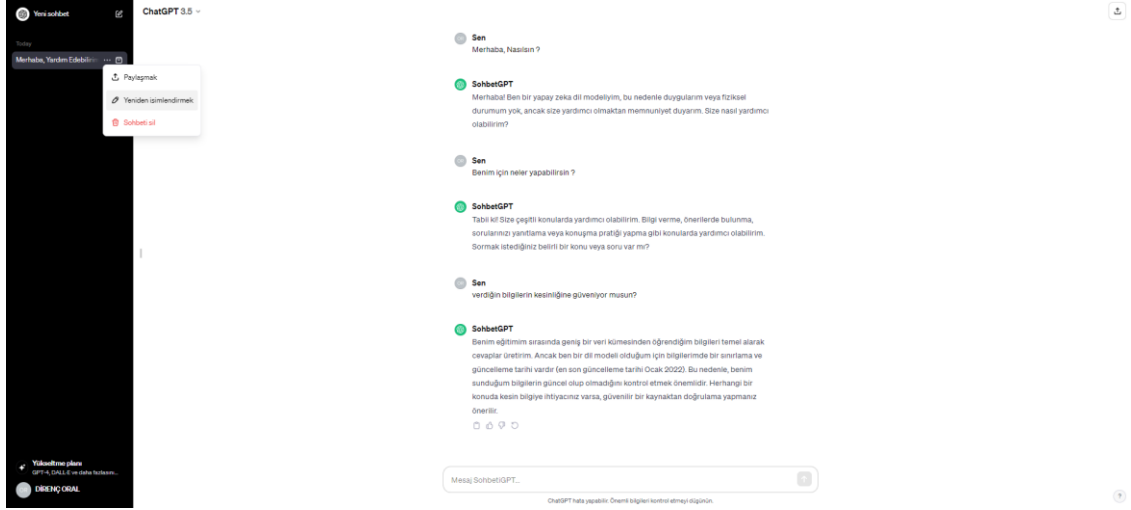
OpenAI 'nin *GPT-4* ve *GPT-3.5* gibi metin oluşturma modelleri (genellikle üretken önceden eğitilmiş transformatörler veya kısaca "*GPT*" modelleri olarak anılır) doğal ve resmi dili anlayacak şekilde eğitilmiştir. *GPT-4* gibi modeller, girişlere yanıt olarak metin çıktılarını olarak tanır. Bu modellerin girdilerine aynı zamanda "istemler" de denir. Bir bilgi istemi tasarlamak, esasen *GPT-4* gibi bir modeli, genellikle talimatlar veya bir görevin başarıyla nasıl tamamlanacağına dair bazı örnekler sağlayarak "programlama" şeklinizdir. *GPT-4* gibi modeller, içerik veya kod oluşturma, özetleme, konuşma, yaratıcı yazma ve daha fazlasını içeren çok çeşitli görevlerde kullanılabilir (*OpenAI*).

Geniş bir dil modeli olan *Chat GPT*, eğitildiği verilerden yola çıkarak farklı kelime grupları arasındaki ilişkiyi kavrayabilmekte ve kavradığı kelimeler ile bu ilişkiye uygun metinleri kullanıcıya sunabilmektedir. "Geniş dil modellerinin yetenekleri bir dil ile sınırlı değildir. Birçok geniş dil modeli, farklı diller arasında kolayca geçiş yapabilir. Ayrıca modeller, tercüme gibi diller arası görevleri de yerine getirir. Bu da küresel ölçekte iletişimi mümkün kılar" (İçözü, 2023). *ChatGPT* 'nin diğer geniş dil modelleri gibi sunduğu metinleri e-kitaplar, haber ve forum siteleri gibi platformların içerikleri ile verilerini hazırladığı da söylenebilir. Şekil 28'de *ChatGPT 3.5* modelinde yer alan ara yüzün ilk olarak yönelttiği soru *Bugün Sana Nasıl Yardımcı Olabilirim?* Sorusudur. Bu soru *Chat GPT* modelinin hangi amaca yönelik olduğunun bir tanımı niteliği taşıyabilmektedir. Aynı şekilde altında 5 şemalık bir alan bulunmaktadır. Şemaların ilk 4'ü *ChatGPT* 'nin yetenekleri doğrultusunda kullanıcıya karşı hem yeteneklerini tanıtır hem de kullanıcılar için tahmini sorular oluşturarak hızlı bir cevap sunabilme imkanını gösterir. İlgili araç her yenilendiğinde yeni tahmini sorular oluşturarak cevaplar hazırlar.



Şekil 28: Chat GPT'nin arayüz karşılaması

5.yani en altta yer alan şemada ise mesaj kontrolünün kullanıcıda olduğu bir alan mevcuttur. Kullanıcılar bu alan içerisine mesajlarını veya sorularını yönlendirerek Chat GPT ile sohbet aksiyonuna müdahil olurlar. Sayfanın en altında yer alan *Chat GPT Hata Yapabilir. Önemli Bilgileri Kontrol Etmeyi Düşünün* Uyarısı yer almaktadır. Bu uyarı Chat GPT' nin hayal gücü yani üretebilme yeteneği dışında verebileceği gerçek bilgilerin doğruluk oranının bir kesinlik taşımadığını, kullanıcıların aldıkları cevapları doğruluğunun yanlış olabileceği ihtimalini göstermektedir. OpenAI şirketi bu uyarı ile kullanıcılara yönelik henüz yüzde 100'lük doğru bilginin Chat GPT tarafından karşılanamayacağını kabul ettiğinin göstergesi olarak anlaşılabilir. Chat GPT tarafından getirilen açıklama da kendisine getirilmiş bir bilgi sınırlamasından ve ChatGPT 3.5 modelinin son güncelleme tarihi olan Ocak 2022 tarihini sebep gösterir. ChatGPT 3.5 modelinin Ocak 2022 tarihine kadar yer alan bilgileri kendisine referans aldığı ve bu tarihten sonraki bilgilerin değişime uğrayabileceği ihtimalini göz önünde bulundurarak bu uyarıyı verdiği anlaşılabilir. Tasarımcıları tarafından sınırlandırarak kullanıcılara bilgiye erişim konusunda sınırlamalar getirdiği anlaşılmaktadır. Bu sınırlamaların ise güvenlik sebebiyle koyulduğu düşünülebileceği gibi kendisinin eriştiği kaynaklarında güvenilirliği konusunda kesin bir bakış açısına sahip olmadığı da düşünülebilir. Aşağıda yer alan şekil 29'da ilgili soruya karşı verdiği cevap yer almaktadır.



Şekil 29: Chat GPT ile iletişim kurmak

OpenAI, Kasım 2022 tarihi ile yapay zekâ sohbet botu olan Chat GPT-3.5 versiyonuyla Chat GPT’ yi kullanıcılara açmış ve Ocak 2022’de 100 milyon kullanıcıya ulaşarak versiyonun son güncellemesini yapmıştı. Ardından Mart 2023 tarihinde GPT-4 versiyonunu kullanıma açarak *ChatGPT 4* ve *ChatGPT Plus* olarak güncelledi. Bir önceki versiyonuna oranla oldukça farklı özellikleri kullanıcılarına sundu. “GPT-4, GPT-3’ten çok daha güçlü ve yetenekli. Parametre sayısı 17 trilyon civarında (önceki versiyonun parametre sayısı 175 milyardı). GPT-3’ün çalışma şeklini büyük ölçüde iyileştiren GPT-4, mevcut GPT-3 tabanlı uygulamaları daha hızlı ve kesin hale getirdi” (Kaplanseren, 2024). Artan parametre sayısı GPT-4 versiyonunu daha hızlı düşünme ve yanıt vermesine, hayal gücünü daha yüksek seviyeye çıkartarak üretim fonksiyonlarını geliştirmesine ve yanıltıcı cevaplar verebilmesinin bir önceki versiyonuna göre minimum seviyeye indirmesine olanak sağladığı söylenebilir.

Chat GPT ve GPT-3.5’ye göre GPT-4 daha uzun bir hafızaya sahip. GPT-3.5 ve Chat GPT’ nin eski sürümünde, kullanıcıyla gerçek bir konuşma yapıldığında akıllarında tutabilecekleri sınır yaklaşık 8,000 kelime veya bir kitabın 4-5 sayfası kadardı. GPT-4 ise aklında 50 sayfaya kadar metin tutabiliyor ve bu yaklaşık 64.000 kelimeye karşılık geliyor (Kaplanseren, 2024).

GPT-4 bir önceki versiyonuna göre kullanıcılara ücretli hizmet sunmaktadır. Bu hizmet *Open Ai* ait bir başka uygulama olan *DALLE-E* ‘yi (*Text to image*) yani yazınsal metinleri görsele dönüştürme özelliğini de sağlamaktadır. Yapay Zekânın özellikle ChatGPT’ nin kullanıcılar üzerindeki etkisi ve heyecan verici bir gelecek oluşturması teknoloji pazarının da yeni atılımlar atmaya teşvik etti ve bu rekabetin içine doğrudan dahil ettiği söylenebilir. OpenAI 13 Mayıs 2024 tarihinde son versiyonu olan GPT-4o

versiyonu tanıttı. GPT-4o versiyonunda yer alan “o” ibaresi *omni* yani çok yönlü anlamını oluşturmaktadır. Omni, geniş kapsamlı dil desteği ve esneklik sunarak önceki GPT versiyonlarına nazaran çok daha geniş kapsamlı veri setlerini işler ve yüksek doğruluk payı ortaya çıkarabilir (Koca, 2024).

GPT-4o (“o” omni anlamına gelir) çok daha doğal insan-bilgisayar etkileşimine doğru bir adımdır. Metin, ses, görüntü ve video kombinasyonlarını girdi olarak kabul eder ve metin, ses ve görüntü çıktıları üretir. Sesli girdilere 232 milisaniye kadar kısa bir sürede, ortalama olarak ise 320 milisaniyede yanıt verebilir, bu da bir konuşmada insan yanıt süresine benzerdir. İngilizce metin ve kodda GPT-4 Turbo performansını yakalar, diğer dillere yönelik metinlerde ise önemli bir gelişme sağlar, aynı zamanda çok daha hızlı. GPT-4o, mevcut modellere kıyasla özellikle görsel ve ses anlayışında daha iyidir (GPT-4o, 2024).

GPT-4o versiyonunun insan reflekslerine önceki versiyonlarına göre daha hızlı bir şekilde yaklaştığı görülmektedir. Anlık cevap verme yetisi, ses ve görüntü işleyerek aynı zamanda ses ve görüntü ile hızlı bir yanıt verebilmesi insanoğlunun en önemli arzularından olan zaman ve zamandan tasarruf eğilimini tatmin ettiği söylenebilir. Buna rağmen OpenAI şirketi resmi tanıtımında henüz GPT-4o’nun yüzde yüz olarak yetkinliklerinin belirlenemediğinden şu şekilde bahseder:

GPT-4o, bu kez pratik kullanılabilirlik yönünde derin öğrenmenin sınırlarını zorlamak için attığımız son adımdır. GPT-4o ile metin, görüntü ve ses genelinde uçtan uca tek bir yeni model eğittik; bu, tüm giriş ve çıkışların aynı sinir ağı tarafından işlendiği anlamına geliyor. GPT-4o, tüm bu yöntemleri birleştiren ilk modelimiz olduğu için, modelin neler yapabileceğini ve sınırlamalarını keşfetmenin henüz sadece yüzeysel aşamasındayız (2024).

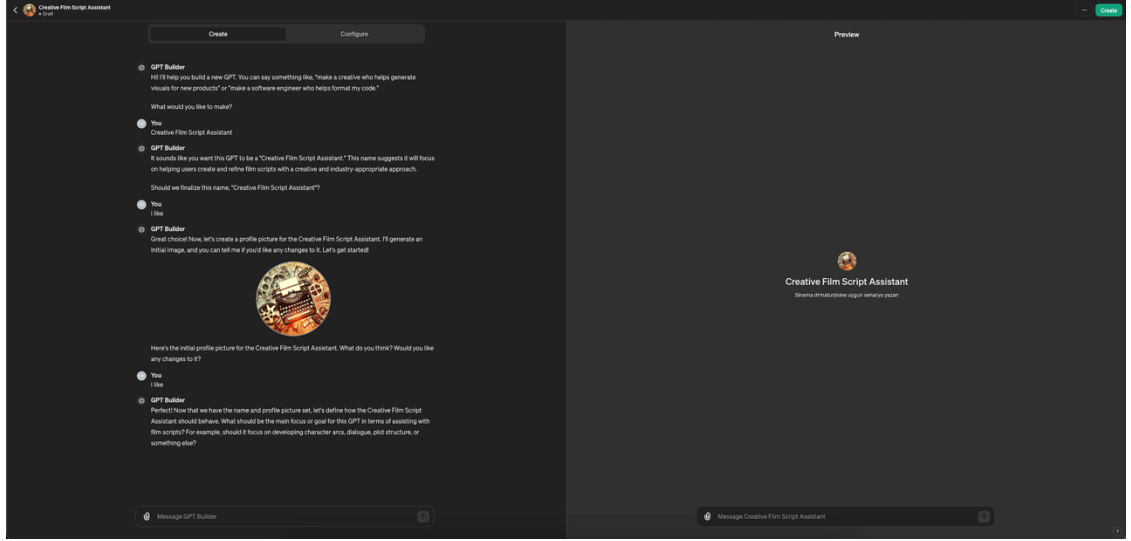
Transformer mimarisi üzerinde inşası gerçekleşen GPT-4o modeli, Transformer özellikleri olan; dil işleme görevlerindeki yüksek performans ile yapay zekâ teknolojisinde işlevsellik açısından önemli bir boyut kazandığı söylenebilir. Çalışma prensipleri açısından (Koca, 2024) GPT-4o’yu şu şekilde değerlendirir:

Ön Eğitim (Pre-training): Model, büyük miktarda metin verisi üzerinde ön eğitimden geçirilir. Bu süreçte model, dil yapısını, kelime anlamlarını ve cümle içi ilişkileri öğrenir. Bu, modelin genel dil bilgisi ve anlayışını geliştirmesine yardımcı olur.

Kendi Kendine Dikkat (Self-Attention): GPT-4o, Transformer’ın “self-attention” mekanizmasını kullanarak, her bir kelimenin diğer kelimelerle olan ilişkisini anlar. Bu, metin içindeki bağlamı koruyarak daha tutarlı ve anlamlı sonuçlar üretmesini sağlar.

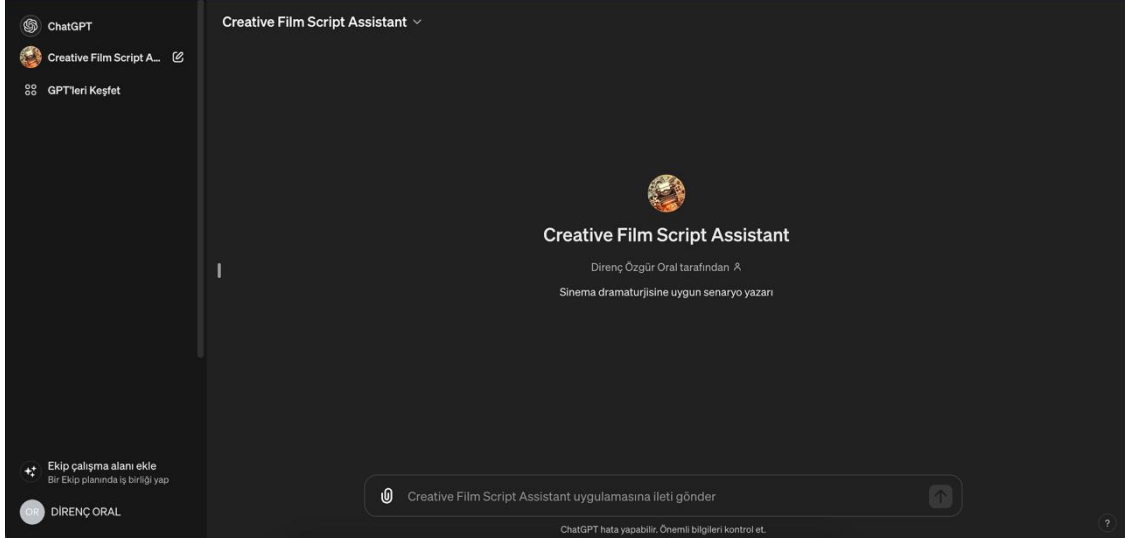
İnce Ayar (Fine-tuning): Ön eğitimden sonra model, belirli görevler veya konular üzerinde ince ayar yapılır. Bu süreçte model, belirli veri setleri kullanılarak spesifik görevlerde yüksek performans göstermesi için optimize edilir.

Dil Üretimi: GPT-4o, metin girdilerine yanıt olarak yeni metinler üretir. Bu süreçte, modelin öğrendiği dil yapısı ve anlam bilgisi kullanılır. Model, belirli bir bağlamda anlamlı ve tutarlı metinler oluşturur.



Şekil 30: Chat GPT-4 ve Chat GPT-4o arayüzü

GPT-4 ve GPT-4o ara yüzü kendinden önceki modellere göre benzerlik taşısa da güncellemeler ile yeni formlar kazanabilmektedir. GPT-3.5 versiyonuna ek olarak son GPT-4 ve GPT-4o versiyonlarında kullanıcılara kendi yapay zekâ araçlarını yani özelleştirilmiş GPT oluşturabilme imkânı tanınmaktadır. Kullanıcılar istemlerine göre kendilerine özel GPT oluşturarak, oluşturdukları GPT'leri keşfet ortamında sergileyebilmekte ve sosyal medya hesaplarında paylaşabilmektedirler. Yeni bir GPT oluşturma ekranı şekil 30'da yer alan, ikiye bölünmüş ekran şeklindedir. Create alanında kullanıcıdan, oluşturulacak GPT'nin özelliklerine dair metinsel açıklamalar girmesini talep ederek oluşturulacak GPT hakkında bilgi verilmesini ister. Configure alanında ise istemler manuel olarak girilebilmektedir. Oluşturulan GPT'ler Chat GPT keşfet içerisinde başka kullanıcılar tarafından kullanılabilir veya özelleştirilerek kişisel olarak kullanıma tabi tutulabilir.

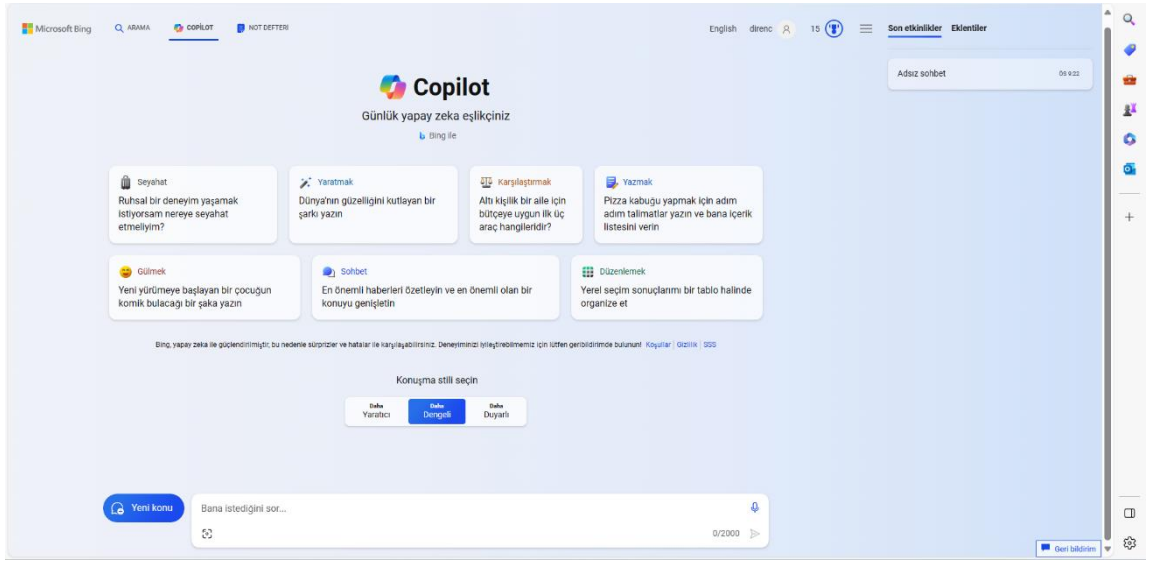


Şekil 31: Yaratıcı film senaryo asistanı olarak oluşturulmuş GPT

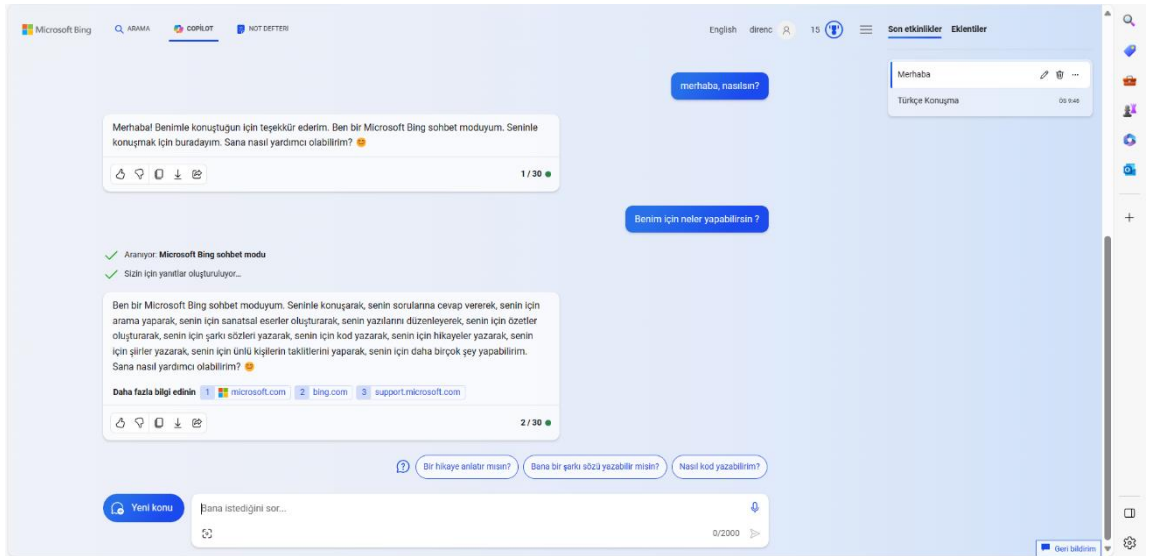
OpenAI alt yapısını sadece Chat GPT üzerinden değil farklı firmaların hizmet tabanına da sunduğu görülmektedir. Dünyanın en büyük teknoloji şirketlerinden biri olan *Microsoft Corporation* yeni bir yapay zekâ sohbet botuna yatırım yapmak ve tasarlamak yerine diğer şirketlerden farklı olarak mevcut sohbet robotu olan *Bing*'i üretken yapay zekâ GPT ile güçlendirmeyi tercih etti ve “2018 yılında *Microsoft* tarafından satın alınan dünyanın en popüler kod deposu *GitHub* ve yapay zekâ araştırma şirketi olarak hizmet veren OpenAI, kendi kodunu oluşturabilen yapay zekâ destekli bir yazılımı aracını duyurdu” (Papuççıyan, 2021). *GitHub* ve OpenAI ortaklaşa yürüttüğü proje olan *Copilot*, Chat GPT’nin versiyonu olan GPT-4 modeli ile bütünleşmiş bir şekilde çalıştığını söyleyebiliriz. Bu bakımdan kullanıcılar tıpkı ChatGPT-4’te olduğu gibi sohbet botuyla mesajlaşabilir, görseller yükleyebilir ve *OpenAI* tabanlı olan *Dall-E* üzerinden *text to image* tekniği ile yani metinler girerek yapay zekâ tabanlı görseller talep edebilmektedirler. *Copilot*’a *Microsoft Edge* tarayıcısından doğrudan ulaşılabilir. *Copilot*’un ara yüzünde 6 sohbet başlatma şablonu yer alır ve tıpkı ChatGPT ‘de olduğu gibi bunlar olası tahminlere dönük sohbet şablonlardır ayrıca bu şablonlar da *Copilot*’un yeteneklerine yönelik farklılık gösteren konuların bir bakıma tanıtımı niteliği taşıyabilmektedir. Hemen altında yer alan *Konuşma Stili* alanı, kullanıcıların *Copilot*’a yönelik cevap üretme hassasiyetini seçebildiği *Daha Yaratıcı-Daha Dengeli-Daha Duyarlı* alanıdır. Kullanıcı bu alandan seçimini yaparak *Copilot*’dan alacağı yanıtın biçimsel ve içeriksel özelliğini seçerek;

- Daha Yaratıcı: Özgün ve Yaratıcı bir sohbet deneyimi
- Daha Dengeli: Faydalı ve Bilgilendirici bir sohbet deneyimi
- Daha Duyarlı: Kısa ve Anlaşılır bir sohbet deneyimi

Sohbet deneyimini kendi kişisel tercihinine göre kontrol edebilmektedir. Deneyim tercihi seçildikten sonra kullanıcı, arzuladığı konuda Copilot ile sohbe başlayabilmektedir. Copilot'un bir diğer özelliği ise aldığı sorulara verdiği yanıtları kaynak göstererek açıklamasıdır.



Şekil 32: Copilot arayüz karşılama ekranı



Şekil 33: Bing sohbet botu Copilot ile örnek mesajlaşma deneyimi

2. SENARYO

Görsel niteliğe sahip olan bir sinema filmi, televizyon draması, tiyatro oyunu gibi farklı platformlar aracılığı ile topluluklara aktarılan sunuların yaratılış sürecinin başında senaryo süreci geldiği söylenebilir. “Bir senaryo, içinde diyalog ve betimlemeler barındıran, dramatik yapının bağlamına yerleştirilmiş ve resimlerle anlatılan bir hikayedir. Bundan ibarettir, bu onun doğasıdır. Senaryo, görsel olarak hikâye anlatma sanatıdır” (Field,2012). Aristoteles’in dediği gibi “iyi kurulmuş hikayelerin (mythos) ne gelişi güzel bir başı olabilir ne de gelişi güzel bir sonu” (1987, s. 27). Senaryo öyküsünün yazılma süreci basmakalıp bir süreçten değil de öz verili bir çalışma sürecinden geçtiği takdirde uzun bir zaman dilimine yayılabilmektedir. “Esinlenmeden son taslağa kadar, bir senaryo yazmak bir roman yazmak kadar zaman alabilir. Senaryo ve roman yazarları öykünün içinde hayat bulacağı dünyayı, karakteri ve öyküyü aynı yoğunlukta yaratır” (McKee, 2011, s. 5). Senaryo yazarları ve roman yazarları her ne kadar ilgi olarak yazım üzerine aynı yoğunlukla düşseler de senaryo öykülerinin teknik yazım süreci göz ile görülebilecek düzeyde farklılıklar taşır. Senaryonun romandan daha hızlı yazılabildiği düşüncesi, senaryo yazarının roman yazarına göre kelimeleri oldukça kısa tutarak en az sözcükle en fazla şeyi ifade etme gayesinden kaynaklanmaktadır (McKee, 2011, s.5). Bop Foss’un söylediği gibi biçim olmadan içerikten söz etmek neredeyse imkânsız bir durumdur (2012, s. 11). İnsan doğası gereği gördüklerinden içerik anlamı arayabilmektedir. İçerik ve biçimden söz edildiğinde iki değişik yaklaşım yolu olarak *Olaylar Düzlemi* ve *Biçim Düzleminde* bahsedilebilir. Olaylar düzlemi film ya da televizyon programının içeriği iken biçim düzlemi film ya da programın doğrudan biçimidir (Foss, 2012, s. 11). Olaylar düzlemi kapsamında filmin hikayesi olan kurmaca veya gerçek dünyanın içerisinde geçecek tüm olaylar ve var olan karakterler anlaşılabilir. Biçim düzlemi için ise olaylar düzleminin dışında hikâyenin karakterler tarafından asla bilinmediği, filmin sinematografik öğelerini oluşturacak kamera açıları gibi teknik öğelerin yer aldığı düzlem olduğu söylenebilir. Foss ’a göre olaylar düzlemindeki anlatım yolları şu şekildedir:

- Fiziki Görünüm
- Oyun (acting)
- Kostüm ve Makyaj
- Çevre Düzenlemesi

- Aksesuar
- Zaman
- Hava Koşulları
- Fizik İlişkiler
- Hareket
- Gerçek Renkler
- Doğal Işık
- Gerçek Ses
- Gerçek Müzik
- Diyalog

Olarak duyduklarımız ve gördüklerimiz 14 özellikle olaylar düzlemini açıklar (2012, s. 25). Yazar biçimsel düzlem üzerinde değerlendirilemeyeceği gibi görüntü yönetmenin sorumluluklarından mesul değildir. Çünkü biçimsel düzlem filmin hikayesi dışında çekim, kamera gibi tekniklerin olduğu alandır. Field 'in söylediği gibi “Senaryo farklıdır. Filmler farklıdır. Film, temel bir olaylar dizisini sahneye uyarlayan görsel bir ortamdır; resimlerle, görüntülerle, film parçaları ve bölümleriyle uğraşır” (2013, s. 33). Otobüs durağında bekleyen insanlar, bozulan musluğun rahatsızlık verici ritmik sesi, kahkahalar ile eğlenen arkadaş grubunun içerisinde uzun uzun düşüncelere dalan kişi vs. aktarılabılır. Sinema filmi hikayeleri, tiyatro ve roman hikayeleri ile paralellik taşıyabilir. “Hikâye bir ortamdan ötekine uyarlanabilir ama hikâyenin işlenişi önemli oranda değişik olabilir” (Foss, 2012, s. 25). Sinema filmlerinin senaryo oluşumu, belirli dramaturjik unsurlarına bağlıdır. Bu unsurlar senaryoyu yani hikâyeyi oluşturan ve güçlendiren temel kavramlardır

2.1. Sahne

Sahne, belirli bir mekân içerisinde kameranın kayda girip başka bir mekâna geçene kadar içerisinde yer alan diyaloglar bütünü olarak tanımlanabilir. “Sahne sözcüğü ile aynı mekân ve zamanda olan sürekli ve başlayıp biten olaylar zincirini anlıyoruz” (Foss, 2012, s. 133). Sahneler film senaryosu için hayati önem taşımaktadır. Çünkü bir film madde ise yapı taşı sahne ve sahnelerdir. Sahnede yer alan hikâye ekseriyetle tüm filme etki edebilir, film sonunda akılda kalıcılık açısından önemli yer

taşımaktadır. “Sahne, senaryonuzdaki tek başına en büyük önem taşıyan unsurdur. Orası bir şeylerin, belirli bir şeylerin olduğu yerdir. Orası, dramatik (ya da komik) aksiyonun kendine has birimi, hücrelidir; hikayenizi anlattığınız yerdir” (Field, 2013, s. 211). Sahneler yapısı itibarıyla belirli bir uzunluğa veya kısalığa sahip olmak zorunda değildirler. Bir sahne sayfalarca yazılarak oluşturulabildiği gibi kısa bir cümle ile dahi tamamlanabilmektedir. Sahneler de önemli olan içeriğindeki aksiyondur. Robert McKee ’nin dediği gibi “Bir sahne, küçük bir öykü, zaman ve mekân bütünlüğü veya devamlılığı içindeki çatışma aracılığıyla bir karakterin yaşamındaki değer yüklü durumu dönüştüren bir aksiyondur” (2011, s. 196). Tek bir plan ile oluşturulmuş mektubun yakılma anı filmin tamamına etki edebilecek bir sahne olabileceği gibi, binlerce figüran ile hazırlanmış aksiyon sahnesi daha düşük bağlamda filme etki edebilir düzeyde olabilmektedir. Sahne düzeni aksiyon/hareket, işlev ve biçim olmak üzere 3 ayrı öğeden oluşmaktadır. Aksiyon sahne içerisinde ne olduğu? Kimin? neyi? neden? Yaptığı gibi koşulların üzerinde durarak sahnenin hareket kazanması olarak anlaşılabilir. Sorun ortaya çıkarılarak doruğa erişilir ve ardından çözüm gelir (Foss, 2012, s. 134). Sahnenin işlevi, dramatik ya da epik bütünlük içerisinde belirlenirken biçim ise işlev ve aksiyon belirlendikten sonra ortaya konulması gereken anlatım yolunu ve sahnenin filmin tümüne bağlanabilmesidir (Foss, 2012, s. 134).

2.2. Karakter

Bir film senaryosunda aktarılmak istenen dünya, tanımlanmak istenen olgu, vurgulanmak istenen metafor çoğu zaman karakterler üzerinden oluşturulmaktadır. Olay örgüsü ve karakter arasındaki tartışmalar Robert McKee ’ye göre en az sanat kadar eskidir ve yapı, karakter olduğu gibi karakter de yapıdır yani ikisi de aynıdır (2011, s. 87). Aristo ise bu tartışma da öyküyü birinci, karakteri de ikinci sıraya koymaktadır. Aristo’ya göre “hikâyeden sonra ikincil olarak karakterler gelir. Tragedya bir hareketin taklidi olduğuna göre bundan ötürü de hareket eden kişileri taklit edecektir” (1987, s. 25). Aristo’nun bu fikrine rağmen bu tartışma günümüzde hala güncelliğini korumakta ve farklı tezler ile düşünceler ortaya atılmaktadır. Fakat şüphesiz karakterin yapı içerisinde önemli bir yer teşkil ettiği söylenebilir. Field ’e göre senaryolar genel olarak anahtar bir hadise oluşturarak hikâyede karakterin bu olayla birlikte harekete geçerek tepki vermesini sağlarlar (2013, s. 63). Karakterler senaryoyu yani öyküyü

gerçekleştirecek olan kimselerdir. Filmlerde söylenmek, aktarılmak istenen konu çoğunlukla karakterler aracılığı ile iletilmektedir. Bu sebeple seçilecek karakterlerdeki kişiler, kişilerin performansları ve kullanımı önemli bir husustur. “İzleyici hiçbir zaman, yazarın sahnenin arkasında bir yerde elinde iplerle işleri yönettiği hissiyatına kapılmamalıdır” (Foss, 2012, s. 135). Bu sebeple karakterlere seçilecek kişiler, rol yaptığı anlaşılmamalı ve doğallıklarını kaybetmemelidirler. Aristo’ya göre karakter tasvirlerinde de hikâye örülürken olduğu gibi zorunluluklar ve olasılık kanunları dikkate alınmalıdır çünkü belirli özelliğe sahip karakterlerden belirli konuşma ve hareketler, zorunlu veya olasılıklı doğmalıdır. Bir olayın başka bir olayı zorunlu olarak kovalaması gibi (1987, s. 44). Karakter tasarlamak, sosyal hayatın içerisinde yer alan bireylerin gözlemine ve analizini gerektiren önemli bir süreçtir. Yapı her ne kadar kurgusal da olsa, yapının içerisinde yer alacak kişilerin karakterleştirilmesi, tüzel değil gerçek kişilerin iyi yapılmış analiz ve gözlemleriyle taklit edilmelidir. İyi yapılmış bir taklit, kurgusal olan dünyayı izleyiciyle özdeşleştirebilir ve filmin kendi dünyasına ortak edebilmektedir. Robert McKee karakterleştirmeye karşı karakteri şöyle tanımlar:

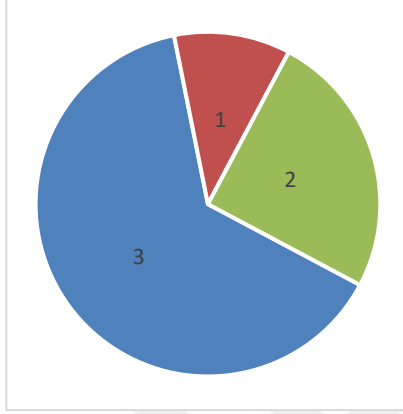
Karakterleştirme insan olmanın gözlenebilir tüm niteliklerinin, dikkatli bir incelemeyle bilinebilir her şeyinin toplamıdır: yaş ve IQ; cinsellik, konuşma ve mimik; ev, araba ve giysi seçimleri; eğitim ve meslek, kişilik ve asabiyet; değerler ve tutumlar vs. herhangi bir insana dair günden güne notlar alarak bulabileceğimiz bütün insani özellikler ve toplamı herkesi eşsiz yapar, çünkü her birimiz genetik veriler ve birikmiş deneyimlerin türünün tek örneği olan kombinasyonuyuz. Özelliklerin bu eşsiz birleşimi karakterleşme’dir...ama karakter değildir (2011, s. 87).

Gerçek karakter ise insanların baskı altında olduğu durumlarda yaptığı seçimlerin sonucunda kendisini gerçekleştirir. Çünkü karakterin baskı altında yaptığı tercihler gerçek kimliğini çıkararak karakterin doğası hakkında bilgi verir (McKee, 2011, s. 87). Karakterin yaşamı tek düze devam ederken ve herhangi bir koşulun baskısı altında kalmadığı anlar da verdiği kararlar karakter hakkında yanıltıcı bilgiler verebilmektedir. Hikâyenin ilerlemesinin karakter üzerinden gerçekleştiği söylenebilir. Karakterin olay içerisinde alacağı dramatik kararlar hikâyeyi ileri taşır. Field karakterin, hikâyedeki yerini şöyle tanımlar:

Aksiyondur karakter; insan söylediği değil, yaptığıdır. Sinema, davranıştır. Biz de resimlerle hikâye anlattığımıza göre, karakterin, karşısına çıkan olaylara göre nasıl harekete geçtiğini, nasıl tepki verdiğini ve onları nasıl aştığını (ya da aşmadığını) göstermek zorundayız. Ama öncelikle, ana karakteriniz kim? Hikayeniz kimin hakkında? Hikayeniz ay taşlarını çalmaya hazırlanan üç adam hakkındaysa, bu üçünden hangisi ana karakter? (2013, s. 67).

Oluşturulan karakter kişiliğinin tüm detaylarını diyaloglar ile anlatmak yerine belirli özelliklerini ve yönlerini göstermek gerekmektedir. İzleyicinin karakteri

kendisinin tanınması ve değerlendirmesi gerçeklik algısını geliştirebilmektedir. Bop Foss’a göre bir karakterdeki kişi net bir şekilde sunulabilmelidir ki izleyici o kişinin diğer özelliklerini ve başka yönlerini kendisi tamamlayabilmelidir (2012, s. 135). Bop Foss kurmaca bir kişiliği (2012, s. 135) şu şekilde tanımlar:



1. Kişilik hakkında öğrendiklerimiz
2. Kişilik hakkında tümdengelim yoluyla elde ettiklerimiz
3. Bu kişilik hakkında bilmemize gerek olmayan her şey

Şekil 34: Bop Foss'un kurmaca kişilik şeması

Yazar karakter oluştururken belirli paradigmalara bağlı olarak karakterin yani bireyin özelliklerini belirlemektedir. Oluşturulan karakterin kişilik, fiziki ve psikolojik özellikleri yansıtılmaktadır. Bop Foss kişilikler üzerinde oluşturduğu nitelik çizelgesinde karakterin cinsiyet, yaş, yapı, tip, konuşma biçimi gibi özelliklerini fiziki veriler olarak; etnik köken, toplumsal sınıf, eğitim, meslek, aile, arkadaşlık, hobi, inanç gibi özelliklerini toplumsal veriler olarak; hedef, hayal kırıklığı, zekâ, yaşam tavrı, temel değerler, yetenek gibi özelliklerini psikolojik veriler olarak değerlendirmektedir (2012, s. 136-137). Senaryo yazımında oluşturulan karakterin fenotipi, dış görünüşü, yapısal ve içerik özelliklerinin belirlenmesi hikâye için önemlilik arz edebilir. Oluşturulan bu özellikler tam manasıyla senaryoya etki etmese de hikâye içerisinde karakterin düşeceği durum/durumlar üzerinde davranış biçimini ve farklı koşullarda alacağı tutumlar hakkında fikir verebilmektedir. Bu açıdan karakterin özelliklerinin belirlenmesi önemli olabilmektedir. Karakterin tüm davranışsal özellikleri hikâye ile birbirine paralel olsa da hikâyeyi sürükleyen karakter tanımlaması da doğru bir tanımlama değildir. “Olay tasarımı ve karakter tasarımı birbirini yansıtır. Karakter, öykü düzenlemesi olmadan derinliğine ifade edilmez” (McKee, 2011, s. 92). Hikayelerde oluşturulan karakterler yapıları itibari ile birbirleriyle farklılık gösterebilmektedir. Bu farklılıklar olaylar

içerisinde tahmin edilebilir karakter ve tahmin edilemez karakter olarak da nitelendirilebilir. Bop Foss bu karakterleri kapalı ve açık kişilikler/tipler olarak yansıtırken şu şekilde tanımlar:

- **Kapalı Kişilik:** Karakterin belirlenen özellikleri dışında olaylar içerisinde tutum değiştirmez ve saptanmış kişilik özelliklerine paralel olarak drama içerisinde işlevini yerine getirir.
- **Açık Kişilik:** Genellikle olay ve durumlara karşı alacağı tutum tahmin edilemez, çelişkili, anlaşılması zor, mantık dışı kişilerdir. Klasik anlatılarda hassas dramatik entrika hikayeleri için uygunluğu azdır (2012, s. 138).

2.3. Diyalog

Senaryo yazım çalışmasının önemli adımlarından biri senaryoda yer alan karakterlerin diyaloglarının kurulmasıdır. “Bir senaryo, içinde diyalog ve betimlemeler barındıran, dramatik yapının bağlamına yerleştirilmiş ve resimlerle anlatılan bir hikayedir” (Field, 2013, s. 11). Yüzeysel olarak oluşturulan hikâyenin ve hikâye içerisinde yer alan karakterlerin diyaloglara ihtiyacı vardır. Senaryo yazım süreci iki unsurdan oluştuğu söylenebilir. Bunlardan biri düşünme, araştırma, karakterin inşasını oluşturan yapısal bir süreçken bir diğeri görsel imajların ortaya çıktığı ve diyalogların oluştuğu, yazıldığı icra etme sürecidir (Field, 2013, s. 18). Senaryo, hikayesini doğrudan diyaloglar üzerinden kurarak dramatik unsurları göz ardı etmemelidir. Konuşturulmuş kafalardan ibaret kalan film senaryosu filmin dramatik tasarımından uzaklaşabilmektedir. Bop Foss’ un da belirttiği gibi “Doğruyu bulmanın yollarından biri, sahneyi diyalog olmadan yazmaya çalışmaktır. Bu, sahnenin vazgeçilmez dramatik çerçevesi hakkında açık seçik bir fikir edinilmesine yarar” (2012, s. 140). Senaryo yazımında oluşturulan diyalogların günlük dil çerçevesinde tasarlanması doğallığın ve özlüğün yakalanmasını sağlayabilmektedir. Yapay oluşturulacak diyaloglar, seyirci tarafından samimi karşılanamayabilir. “Film diyalogu gerçek bir yaşamın taklididir, kopyası değil” (Foss, 2012, s. 141). Bu sebeple film diyalogu bir dilin gramer kurallarına uygun olmak zorunda değildir. Çünkü günlük yaşamda kullanılan dil yapısı o dilin gramer kurallarına her zaman için benzemeyebilir. Diyaloglar senaryo yazımında belirli işlevsel özelliklere göre oluşturulmalıdır. Bu işlevsel özelliklere göre kurulmamış diyaloglar film senaryosu üzerinde hikâyenin ilerlemesini, dramatik unsurlarını, inşa

edilen karakterin kişiliklerini ve senaryonun ilerleyiş biçimini etkileyebilmektedir. Bop Foss için diyalog işlevi şu şekildedir:

- Anlam ve yeri açısından gerçekçi olmalı
- Konuşan kişiyi belirlemeli ve tanımlamalı
- Konuşanın duygusal halini yansıtmalı
- Dinleyeni ya da hakkında konuşulanı yansıtmalı
- Hareketi ilerletmeli ve drama da itici gücü olmalı
- Kişinin ağzından doğal bir şekilde bilgi vericiliği olmalı (2012, s. 140-141).

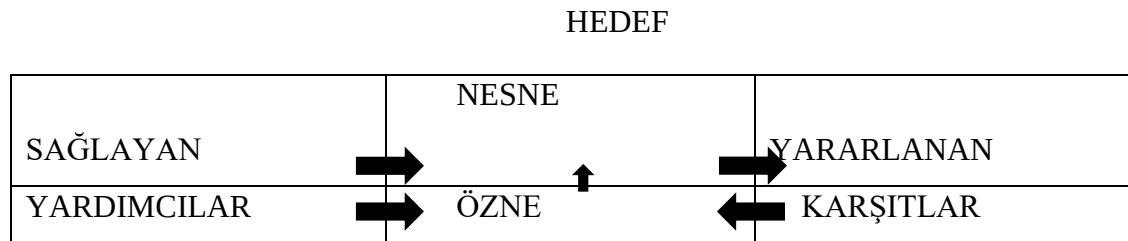
2.4. Yapı Oluşumu Bakımından Konu ve Ana Fikir

Dramaturji de oluşturan önemli aşamalardan biri yapının oluşturulmasıdır. Belirli bir düzen içerisinde olayların sıralandığı, hikâyede aktarılmak istenen duygu ve düşüncelerin yapıyı oluşturduğu söylenebilir. McKee, yapıyı “belirli duyguları uyandırmak ve belirli bir yaşam görüşünü ifade etmek için karakterlerin yaşam öykülerinden derlenmiş, stratejik bir sıraya sokulmuş olaylar seçkisi” olarak ifade eder (2011, s. 30). Yapının içerisinde yer alan bu olaylara karakterler sebebiyet verebilir veya bir olaydan dolayı karakterler etkilenebilmektedir. Bu etkilenme karakteri tasarlamaktadır. Yapının içerisinde yer alan olaylar tercihe veya isteğe göre değil stratejik bir şekilde ortaya konarak öykünün örülmesine aracı olmalıdır. Yazarın belirlediği amaç öykü de yer alan duyguyu hem karakter üzerinde hem de seyirci üzerinde göstermelidir. Bu sebeple seçilecek konunun netliği önem taşımaktadır. “Fikri cisimleştirmek ve sahneye uyarlamak için bir konu gerekir. Bir konu, bir aksiyon ve bir karakter olarak tanımlanır. Aksiyon, hikâyenin ne hakkında olduğu, karakter ise kim hakkında olduğudur. Her senaryonun bir konusu vardır; bu da hikâyenin ne hakkında olduğudur” (Field, 2013, s. 49-50). Konu üzerindeki eğilimde tutarlılığın önemli bir duruş olduğu söylenebilir. Konunun tutarsız bir şekilde kapsam olarak büyümesi hedeflenen amaçtan çıkarak kontrol edilmesini zorlaştırabilir. “Birçok top ile oynamaya başlarsak hepsini yitirebiliriz. Her şeyi söylemeye çalışırsak, sonuçta hiçbir şey söyleyemez hale düşeriz” (Foss, 2012, s. 145). Konu film hikayesinin veya bir başka programın ne olduğu ve ne hakkında tasarlandığını belirtmek için gereklidir. Yazarın ortaya koymak istediği düşünceler ve yansıtmak istediği algılar ise ana fikrin görevini oluşturmaktadır. Film yapımcısı veya yönetmenin filmin konusuna ilişkin uygulamaya

döktüğü anlatım tarzı, ifade biçimi ve tavrın ana fikir olduğu söylenebilir. “Ana fikir, film yapımcısının izleyiciye aktarmak istediği temel algılamaların anlatımıdır. Hiçbir zaman tersi kanıtlanamaz bir gerçek değildir. Her zaman açık ve kapalı değerlere dayanır” (Foss, 2012, s. 47). Film yapımcısının izleyici de oluşturduğu algılar, filmin akışında çözülerek ortaya çıkacak ve bu çözülme ile izleyicinin film izleme deneyiminin bir parçası haline geleceğini söylemek mümkündür. Foss ’un söylediği gibi dramatik yapımların ana fikri genellikle varsayımlar üzerine kurulur ve olaylar düzlemi içerisinde bu varsayımlar kanıtlar haline dönüşür. Varsayım hareketi başlatır ve o hareketin içinde gizli kalır. Varsayımlar somut bir şekilde belirlenmeli ve hiçbir zaman soyut ve genel olmamalıdır (2012, s. 147-148). Her ne kadar varsayımlar somut bir şekilde belirlenmiş olsa da bu varsayımların hangi şartlar altında gerçekleşmiş olduğu da bir başka önemli bir durumdur. Danimarkalı film kuramcısı ve yazar *Ingolf Gabold* kesinlik taşımayan bu durum için bir model geliştirerek bu problemi gidermeye çalışmıştır. Model, dramatik filmlerin somut gelişme ve sonuçlarını kesinlik taşıyan koşullar ile açıklamaktadır. Film yapımcısının zorunluk esaslarıyla filmin gerçekten ne anlatmak istediğini ortaya dökmesine olanak sağlamaktadır (Foss, 2012, s. 151). Kısaca ön koşul (X) sonuç (Y) diyecek olursak:

- Banyo yaparsan (X), kendini temiz hissedersin (Y).

Bu formüle uygun olarak kurulmuş dramatik yapı, filmin başından sonuna kadar ana hedefi belirleyecek, ön koşulların sonuca ulaşırken hangi durumlardan geçtiği belirsizliği ortadan kalkabilecektir. Fakat bu formülün belirleyici olan unsurlarını incelemek analizin temel noktasını oluşturmaktadır.



Şekil 35: Ingolf Gabold modeline göre dinamik eksen

Gabold ’a göre şekil 35’ te yer alan dikey eksen konunun dramatik içeriğini, hedefini belirlemekte ve filmin yönünü göstermektedir. Dramatik özne rol işlevi olarak

amaca ulaşmaya çalışırken varsayımı içinde barındıran başroldür. Özne/hedef ekseninin arzu ekseni olduğunu ve öznenin ne elde etmeye çalıştığını gösterdiğini söyleyebiliriz. Dikey ekseni destekleyen öznenin solunda yer alan yardımcıları; kişiler, doğa güçleri, toplumsal koşullar, yasalar, ideolojiler vb. yer alabilmektedir. Eksenin sağında yer alan karşıtlar, özneye karşı çıkacak olan güçlerin tamamı olarak nitelendirebiliriz. Böylelikle öznenin içinde faaliyet gösterecek olan çatışma alanı ortaya çıkacaktır (Foss,2012, s. 151-152).

2.5. Dramatik Yapı

Bir projeyi, film veya herhangi bir televizyon dramasını tasarlamadan önce düşünülmesi ve üzerinde durulması gereken noktalardan biri hikâyenin dramatize edilip, edilmeyeceğidir. Verilecek olan karar hikâyenin amaca yönelik ne çizecek olduğu, hangi sonuçları doğuracağı veya dramatize edilecek içeriğin gerekli olup, olmadığıyla ilgili olduğu söylenebilir. Kimi zaman dramatize edilecek olan durum gereksiz kılınabilmektedir. Bu bakımdan kullanılacak olan dramatik öğeler, yerinde kullandığı zaman akışın gerekli bir parçası olma niteliği taşıyabilmektedir. Üzerinde durulması gereken nokta, sebepleriyle yani Neyin? Ne için? yapıldığını bilmekten geçtiği söylenebilir. “Dramatizasyon, gerçeği belirli kurallar doğrultusunda uyarlamaktır. Genellikle bu kuralların kaynağı geleneksel tiyatrodur” (Foss, 2012, s. 157). Aristoteles’e göre;

Kompozisyon yalın değil karmaşık olmalıdır. Bu tragedya denen sanatın özelliğini teşkil eder. Tragedya şairinin yapacağı şey şudur; Ne erdemli kişileri mutluluktan felakete düşmüş gibi göstermeli, çünkü bu durum korku ve acıma değil tersine yalnız hiddet uyandırır. Ne de kötü kişileri felaketten mutluluğa ermiş olarak göstermelidir. Çünkü böyle bir şey asla tragik olmayan bir şey olurdu (1987, s. 36-37).

Dramatize edilecek hikâye, karmaşıklık üzerine kurulacağı gibi bu karmaşıkların bir takım nedensellik ve rastlantısal nitelikler içerisinde var olması gerektiği de söylenebilir. Örnek olarak; sokakta seyir halinde ilerleyen bir karakterin hafif bir trafik kazasına şahit olarak kendi gözünden olayı deneyimleyip içine müdahil olmadan kendi hikayesine devam etmesi olabilir. Çünkü karakterin o kaosa müdahil olması hikâyenin farklı bağlantılar doğurmasına yol açabilecek ve daha fazla sonucu hikâyenin içerisine dahil edebilecektir. Bop Foss bu durumu “gerçeğin bazı nitelikleri: görünüşte bir karmaşa, rastlantılarla dolu olmak, her olayın öteki her şey ile sonsuz ve karmaşık bir ağ ile ilişkili olması, başlangıcın ve sonun olması” olarak ifade eder (2012, s. 158).

Örnekte yer alan hikâye olaylar düzlemi içerisinde dramatik bir yapının bir parçası haline gelecekse bağlantı kurmak gerekecektir. Örnek de yer alan hafif kaza rastlantısı bir ev sahibinin kiracısına vermek istediği zarardan dolayı gerçekleşmiş ve kiracının görgü tanığı olarak karakteri kullanmak istemesine yol açabilirdi. Dramatizasyon, karmaşa ve rastlantıya biçim vermeli ve verilecek olan biçim, tanımlanmış dramatik uzayın sınırları içerisinde açık ve anlaşılabilir bir şekilde olmalıdır (Foss, 2012, s.159). Dramatik uzay-alan için mutlak gerçek olmadığı söylenebilir ve gerçeğin mantıklı bir şekilde singelenecek bir yorum olduğu özetlenebilmektedir. Dramatize edilen filmde doğruyu göz önüne çıkarmak için karakterler üzerinde mecburi zorlamalar oluşturan dramatik aksiyonlara oluşturulmaktadır. Bu mecburi dramatik aksiyonlar, karakterleri kesin bir sonuca ulaştırmak ve hikâyeyi gerçekleştirmek için oluşturulan durumlar olarak tanımlanabilir. Aristoteles'e göre her tragedyayı oluşturan bir düğüm ve çözüm vardır (1987, s. 51). Yazar dramatize edilen olaylarda karakteri mutlak bir doğruya taşıyabilmek için bazı zorunlu durumlar tasarlayabilmektedir. Zorunlu durumların oluşturulma amacının karakterin kaçınılmaz olan durumlardan kesin tercihler yaparak çıkması olarak tanımlanabilir. Bu durumlar hikâyenin çatışması olarak da görülebilir. Bop Foss çatışmanın gelişmesinden önce sergilemenin, çatışmasının gelişmesinden sonra sonucun var olduğunu öne sürer (2012, s. 159).

2.6. Sergileme

Tasarlanan dramatik dünya izleyici açısından başlangıçta koca bir boşluk olarak görülebilmektedir. Hikâyenin kavranabilmesi, karakterlerin kişilik özellikleri, ne ile mücadele ettikleri gibi bilgilerden başlangıçta yoksun kalan izleyici, film ile arasında iletişim kurabilmek için vaktini harcayabilir veya adını koyamadığı bir film evreninin içerisinde hikâyeyi kavramakta zorlanabilmektedir. Bu boşluğun kapanması filmin kurallarının yani hikâyenin nihai hedefinin başlangıçta sunulması izleyicinin film ile olan etkileşimini pozitif etkileyeceği söylenebilir. Ön koşulların bilinmesi bu açıdan önemlidir. İzleyiciler ön koşulları tam olarak anlayamaz ve kavrayamaz ise dramatik gelişme karmaşıklaşarak, ilginçliğini kaybedecektir (Foss, 2012, s. 163). Kısaca sergilemenin dramatik boşluk yaratmamak için hazırlanacak bir tanıtım olduğu söylenebilir. Sergileme açılış ve sunuş olarak 2'ye ayrılır. Bop Foss açılışın ana amacının ilgi çekmek, merak uyandırmak ve izleyiciye nasıl bir film izleyeceği hakkında

bilgi vermek olarak değerlendirirken verilen bilginin yeterliliğine ve tutarlılığına dikkat çekmektedir (2012, s. 163-164). Açılışın hikâyeden bağımsız olarak farklı bir şekilde tasarlanarak verilmesi seyircinin dikkatini ve hikâye ile kurduğu bağlantıya zarar vereceği düşünülebilir. Sergileme’ nin bir başka türü olan sunuş ise kısaca bilgi olarak tanımlanabilir. Fakat bilginin sunuşta nasıl ve hangi boyutta verileceği drama açısından hassas bir durum olarak değerlendirilebilir. Bop Foss’ a göre bilgi, o bilgi ile doğal bir şekilde ilgilenen bir durum veya görünüm biçiminde sunulmalı ve ender verilmelidir (2012, s. 164). Özetle verilen bilgi karakterin detayları ile yansıtılabilir. Örnek olarak; fanatik bir futbol takımı taraftarı olan karakterin, maç izlerken göstermiş olduğu tavırlar o bilginin sözlü bir şekilde sunulmasından daha etkili olabileceği düşünülebilir. Böylelikle izleyici kendileri için zoraki bilgilendirme yapıldığı hissiyatından uzaklaşarak doğal yolla edindiği bilgiyi hikâyeye entegre edebilecektir. Bop Foss sunuş için 4 kavramın zorunlu olarak sunulması gerektiğini aktarır: Karakterler, İlişkiler, Çevre, Çatışmanın ön koşulu (2012, s. 164).

2.7. Çatışma, Karşılaşma, İlerleme

Çatışma, dramatik hedefler çerçevesinde kişinin karar noktası olarak adlandırılabilir. Karakter üzerinde tasarlanan engellere karar verilme süreci çatışma olarak nitelenebilir. Bu sebeple çatışma hikâyenin sürekliliği açısından tasarlanması gereken önemli bir husustur. “Drama çatışmadır. Çatışma yoksa harekete geçen kimse de yoktur; harekete geçen kimse yoksa kahraman da yoktur; kahraman yoksa bir hikâye de yoktur, hikâye yoksa senaryo da yoktur” (Field, 2013, s. 40). Hikâye de oluşturulan kriz anlarında karakter net tercihler yaparak ve kararlar alarak olayların yönünü belirlemeye imkân verir. “Çatışmanın yoğunlaşmasını, kişinin dramatik hedefe ilerlerken göğüslemek zorunda kaldığı bir dizi karşılaşma olarak kabul edebiliriz. Her karşılaşma yeni son çözüme doğru yeni bir adımı oluşturmaktadır” (Foss, 2012, s. 166). Her ne kadar tasarlanan bu karşılaşmaların hedefe götürdüğünü söylemek doğru olmasa da karşılaşmaların çözümlenmesi, karşılaşılacak son çözümlemeye doğru karakteri ittiği söylenebilir. Dramatik hedefe ulaşmak için karakterin belirli arzu ve o arzulara karşı ortaya çıkması gereken dürtülere sahip olması gerektiği söylenebilir. Arzuların kolaylık-zorluk derecesinde dürtüden yoksun basit bir şekilde gerçekleşmesi dramatik gücü zayıflatabilir ve izleyici de herhangi bir heyecan yaratmayabilir. Örnek olarak; bir

kişinin hayvan sevgisi taşıyor olması, bulunduğu mekân da gerçekleşen hayvan şiddetine kayıtsız kalmasını gerektirebilir. Fakat o kişi hayvan sevgisi taşır ve hayvan şiddetine karşı hassasiyet sahibi biri ise bulunduğu bölge de gerçekleşen şiddet eğilimine tepki gösterebilir. Şiddete maruz kalan hayvanı koruma dürtüsü, karakter ile ilgili birçok bilgiyi de izleyici özelinde tamamlayabilir. Bu bakımdan karakterin arzularının güçlü dürtüler ile donanması önem arz edebilir. “Hedefe ulaşmak için dürtü ne denli güçlü ve ulaşılması ne kadar güç olursa, dramatik çatışma da o kadar büyüktür” (Foss, 2012, s. 173). Ardı ardına gelen çatışmaların hikâye de ilerlemeye yol açtığı söylenebilir. “İlerleme, filmin dinamik motorudur. Bu ilerleme, izleyiciyi, her an için daha sonra ne olacağı konusunda meraklandırmalıdır” (Foss, 2012, s. 173). İzleyicinin karakter ile özdeşleşmesi bu bakımdan önemli görülebilir. Hikâyeye dahil edilecek olan diğer karakterlerin izleyicinin bazı hassasiyetlerine ters düşen tavır ve davranışları, ana karaktere daha fazla yakınlaşabileceğini gösterebilir. Bu bakımdan dramatik hedefin ilerlemesinde izleyicinin filme dahil oluşu da önem taşıyabilir. “Eğer izleyici filmdeki karakter ile ilgilenmiyorsa, onlara ne olacağı ile de ilgilenmiyordur” (Foss, 2012, s. 173). Örnek olarak karakterin dramatik hedefe hemen ulaşması filmin hemen bitmesine sebebiyet vereceği için karakterin arzularının ve dürtülerinin güçlü ama imkanlarının zayıf olması, çatışmanın dramatik gücünü arttırabilir aynı zaman da izleyici ile etkileşimine de fayda sağlayabileceği söylenebilir. Çünkü izleyici, yetersiz, güçsüz, ezilmiş görünen kişilere karşı etkileşim kurma refleksi gösterebilir. “Karakterlerinizin bakış açılarını bilmek, çatışma yaratmanın iyi bir yoludur. Karakterleriniz talihe inanıyorlarsa, piyangoonun onlara vurma ihtimaline de inanıyorlardır. Ama piyangoonun düzmece olduğunu düşünenler, ona kuruş yatırmayacaklardır” (Field, 2013, s. 91). Dramatik hedefin ana çatışması dışında küçük çatışmalar tasarlanabilir, bu küçük çatışmaların ise ana çatışmanın çıkarlarına uygun olarak kurulması gerekmektedir. Küçük çatışmalar, ana çatışmanın güçlenmesini sağlayabilir. Foss’ a göre “son dramatik hedefe giden yolda, ikincil çatışmalar gerekli yan yollar olmalıdır, ikincil çatışmalar çeşitlenme olanağı verir ve olayların değişik açılardan görünmesini sağlar” (Foss, 2012, s. 174). Çatışmaların ilerleyişte önemli bir etken olarak görüldüğünü ve iyi bir senaryonun iyi bir çatışma tasarısından geçtiğini söylemek mümkündür. Field’ e göre iyi bir dramatik yazımın temelini çatışma oluşturur. Çünkü drama çatışmadan ibarettir. Haliyle çatışma yoksa harekete geçen kimse olmayacağı için aksiyonda yoktur. Aksiyon yoksa karakter, karakter yoksa hikâye, hikâye yoksa senaryo yoktur (Field, 2013, s. 315–

316). Foss çatışma kurulurken üç yanıştan kaçılması gerektiği aktarır; gelişme evrelerinin yetersizliği olarak *sıçrayan çatışma*, hiçbir etki sağlamayan *durgun çatışma*, niyeti belirli olmayan karakter için *belirsiz çatışma* (Foss, 2012, s. 174-175).

2.8. Kriz Noktası, Doruk Noktası ve Çözüm

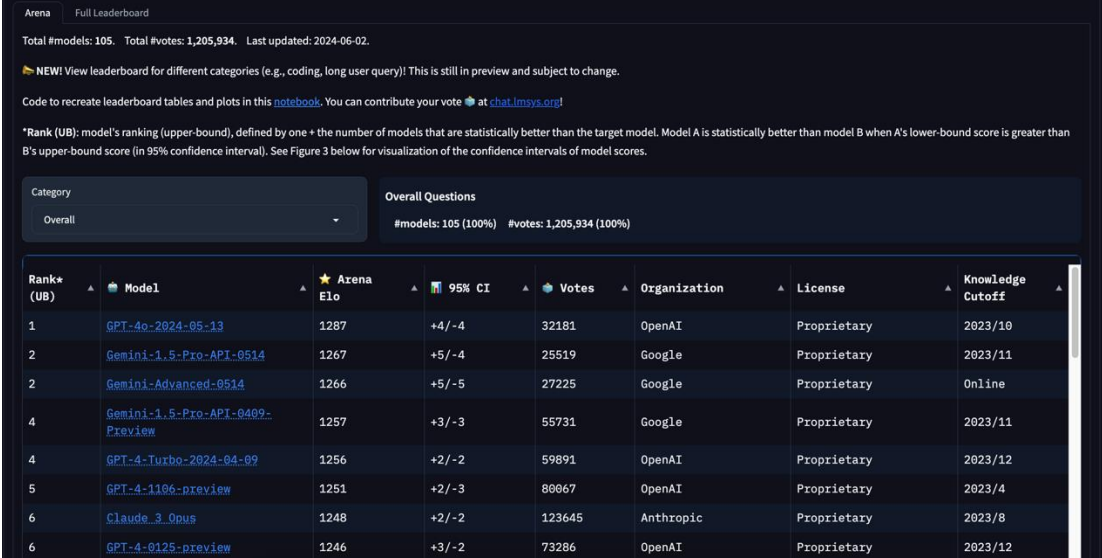
Krizin senaryo içerisinde en zorunlu alanlardan biri olduğu söylenebilir. Tetiklenen olayların sonucunda kahraman, dramatik hedef de ikilem yaşayacak ve net bir karar alması gerekecektir. Kahramanın alacağı karar hikâyenin başından beri yüzleştiği veya mücadele ettiği karşıt durumla ilgili seyircinin soru işaretlerini gidereceği bölümdür. “Seyirci şüphe ve tereddütle, karışık tahminlerle içi dolmuş bir şekilde kriz noktasına meyleder. Kriz noktası gerçek bir ikilem olmalıdır; bağdaşmayan iyilikler arasında bir seçim, kötülüklerden birinin tercihi” (McKee, 2011, s. 252). Kriz anına gelen karakter, hikâye boyunca o ana zoraki olarak getirilmektedir. Dönüşü olmayan veya kaçınılmaz bir yol olarak nitelendirilebilir. Hikâye içerisinde mücadele ettiği karşıtla karşılaşma yaşamıyla edineceği sözlü veya davranış biçimi kriz noktasında seyircinin aklında yer alan soru işaretlerini giderebileceği söylenebilir. McKee’ye göre “kahramanın irade gücü kriz noktasında en zorlu şekilde sınanır. Kahramanın buradaki tercihi, onun karakterinin derinliklerini gözler önüne serer; insanlığın temel ifadesini sunar” (2011, s. 253). Kahramanın karar verdiği ve eyleme dönüştürdüğü durum, hikâyenin kaçınılmaz olayı haline gelerek dramatik hedefe keskin bir yön verdiği söylenebilir. Hikâyenin nihai olayının belirlenmesi McKee’ye göre pozitif/negatif veya ironikleşen pozitif/negatif bir doruk ortaya çıkarır (2011, s. 253). İlerleyen hikâyenin sonunda karakterler, gizlenen metni açığa çıkararak ve içlerinden gelen dürtüleri temiz bir şekilde yansıtarak mücadele edebilirler. “Ana karakter hedefe ulaşmasa bile, doruk sahnesindeki eylemi ile ahlaki açıdan kendisini temize çıkarabilir” (Foss, 2012, s. 170). Çözüm veya sonuç olarak da adlandırılabilen bölümde nihai amaç doruk noktasının gerçekleştikten, olayların tamamen bitmesinin ardından hikâyenin arınma yani filmin etkilerinden kurtularak seyirci de oluşan dramatik heyecanı aşağı çekmeye çalışmak olduğu söylenebilir. Kısaca filmin son bölümünde oluşturulacak bölümdür. McKee çözümü, son sayfanın altında yer alan kısa betimleme olarak tanımlarken, kameranın geri çekilmesi veya imgeler etrafındaki dönüşüyle seyircinin nefes alışverişini alıştırarak düşüncelerini toplamasına yardımcı bir etken olduğu

görüşündedir (2011, s. 260). Çözümlerin uzun tutulması genel itibari ile senaryoya zarar verebileceği veya amacının dışında bir etki yaratabileceği düşünülebilir. Foss' a göre kural olarak çözüm-sonuç alanı olabildiğince kısa tutularak yaşanan yoğun dramatik deneyim mahvedilmemelidir (2012, s. 170). Uzun tutulan çözüm-sonuç alanı, izleyici de filme dair başka beklentiler yaratabilir veya gerçekleşen dramatik hedefin nihai amacına zarar verebilir.



3. YAPAY ZEKANIN SENARYO ÜRETİMİNDE İŞLEVSELLİĞİ: CHAT GPT-4O ÖRNEĞİ

Çalışmada senaryoların yol haritası olarak bir konu belirlenmektedir. Konu; dedesinin evinde bulduğu eski fotoğraf makinesinin, fotoğrafını çektiği insanların ölümüne yol açtığını öğrenen bir gencin, fotoğraf makinesinin sırrını çözmek ve bulduğu fotoğraf makinesinin lanetini yok etmeye çalışmasıdır. Yapay zeka modelinin dramatik yaratıcılığını daha iyi gözlemleyebilmek adına fantastik bir konu belirlenmiştir. Belirlenen konu üzerine ilk olarak ek-1’de yer alan “Dedemin Yolu” isimli senaryo, insan zekâsının ürünü olarak çalışmanın yazarı tarafından ortaya konulan bir kısa film senaryosudur. Ek-1 de yer alan senaryo, film senaryosu dramaturjisine uygun temalar çerçevesinde oluşturulmaya çalışılmış olup, Bop Foss’un *Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji* kitabının *Dramaturji* bölümü referans alınarak yazılmaya çalışılmıştır. Yapay zekânın senaryo çalışması yapabilmesi için, en ileri yapay zekâ teknolojisi olarak belirlenen *OpenAI* şirketine ait Chat GPT-4o modeli tercih edilmiştir. Chatbot Arena internet sitesine göre dünyanın en güçlü *Large Language Models* yani büyük dil modelleri arasında birinci sırada gözükmektedir.



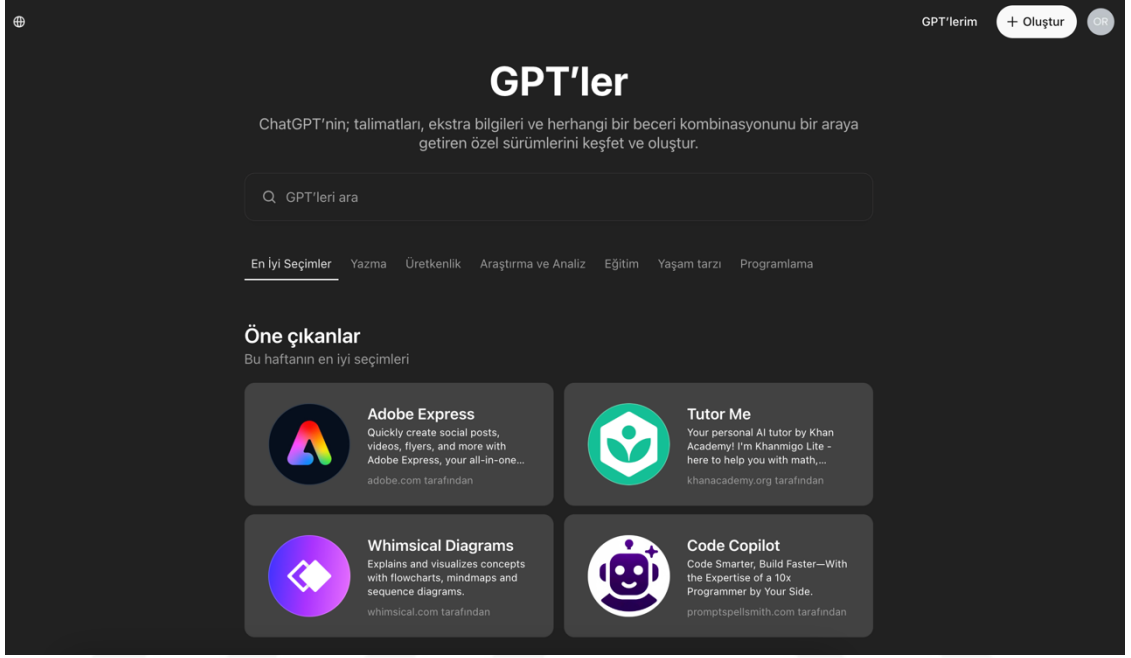
The screenshot shows the Chat LMSYS Arena Full Leaderboard. It displays a table of models ranked by their performance in a series of questions. The table includes columns for Rank (UB), Model, Arena Elo, 95% CI, Votes, Organization, License, and Knowledge Cutoff. The top models are GPT-4o-2024-05-13, Gemini-1.5-Pro-API-0514, Gemini-Advanced-0514, Gemini-1.5-Pro-API-0409-Preview, GPT-4-Turbo-2024-04-09, GPT-4-1106-preview, Claude-3-Opus, and GPT-4-0125-preview.

Rank (UB)	Model	Arena Elo	95% CI	Votes	Organization	License	Knowledge Cutoff
1	GPT-4o-2024-05-13	1287	+4/-4	32181	OpenAI	Proprietary	2023/10
2	Gemini-1.5-Pro-API-0514	1267	+5/-4	25519	Google	Proprietary	2023/11
2	Gemini-Advanced-0514	1266	+5/-5	27225	Google	Proprietary	Online
4	Gemini-1.5-Pro-API-0409-Preview	1257	+3/-3	55731	Google	Proprietary	2023/11
4	GPT-4-Turbo-2024-04-09	1256	+2/-2	59891	OpenAI	Proprietary	2023/12
5	GPT-4-1106-preview	1251	+2/-3	80067	OpenAI	Proprietary	2023/4
6	Claude-3-Opus	1248	+2/-2	123645	Anthropic	Proprietary	2023/8
6	GPT-4-0125-preview	1246	+3/-2	73286	OpenAI	Proprietary	2023/12

Şekil 36: chat.lmsys.org’a göre LMSYS Arena

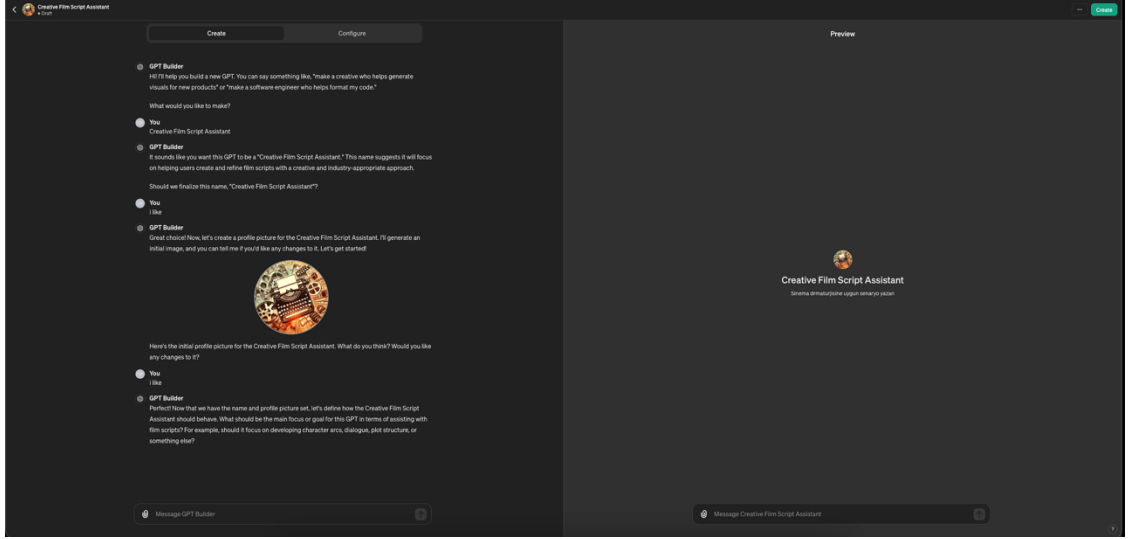
Yapay zekâ modeli olarak Chat GPT-4o’nun kelimeleri, cümleleri ve paragrafları eşleştirebilme yeteneğinin diğer modellere göre daha yetkin olması,

metinler üzerinden gerçekleşecek olan bu çalışma için tercih edilmektedir. Model içerisinde doğrudan sohbet başlatılacağı gibi kullanıcılar amaçlarına yönelik GPT'leri arayabilmekte veya kendi GPT'lerini tasarlayabilmektedir. Çalışmanın gereklilikleri açısından “oluştur” seçeneğinden çalışmaya uygun GPT oluşturulmuştur.

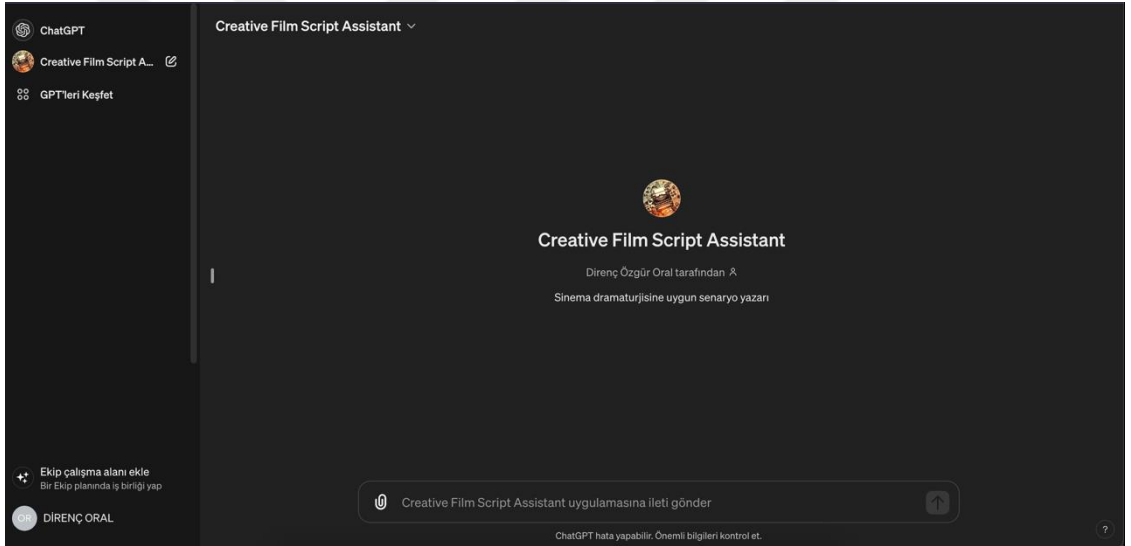


Şekil 37: Chat GPT-4o modeli GPT oluşturma ekranı

Şekil 38’de görüldüğü gibi, GPT oluşumu için gerekli yaratımı ve konfigürasyonunun tamamlanması gerekmektedir. Şekil 39’da çalışma bağlamında ‘Yaratıcı Film Senaryosu Asistanı’ olarak oluşturan GPT kullanıma hazır hale getirilmiştir.



Şekil 38: GPT oluşturmada gerekli create ve configure ekranı



Şekil 39: Chat GPT-4o modelinde oluşturulmuş amaca yönelik GPT sohbet ekranı

Kullanıma hazır hale getirilen GPT'ye, Ek-2'de yer alan 'Gölge Perdesi' isimli film senaryosunun hazırlanması için dramaturjik temalar çerçevesinde, konu üzerinden bir kısa film senaryosu taslağı oluşturması ve sonrasında bu taslaklar ile derinlemesine sahneler oluşturması istenmektedir. Modelin en altında yer alan *Chat GPT hata yapabilir. Önemli bilgileri kontrol edin* ibaresi referans alınarak olası halüsinasyon potansiyeline bir önlem niteliği taşıması ve oluşturacağı senaryoya karşı genel bir bakış açısı kazanması adına ilk komut olarak 'Vereceğim konuyla ilgili 20 sahnelik bir kısa film senaryosu taslağı yazmanı isteyeceğim. Sonrasında taslağını oluşturduğun sahneleri

teker teker yazmanı isteyeceğim. Senaryo standart film senaryosu taslağında yazılmalıdır. Giriş-Gelişme-Sonuç bölümlerinden oluşmalıdır.' Komutu verilmektedir. İstenilen senaryonun GPT tarafından anlaşılabilirliğinden emin olunduktan sonra konu ve dramaturjik temalar verilmektedir. Senaryo bağlamında verilen ikincil komut şu şekildedir:

Konun Dedesinin evinde bulduğu eski fotoğraf makinesinin, fotoğrafını çektiği insanların ölümüne yol açtığını öğrenen bir gencin, fotoğraf makinesinin sırrını çözmek ve bulduğu fotoğraf makinesinin lanetini yok etmeye çalışması" Senaryo gerilim, aksiyon ve gizem barındırmalıdır. Ana karakter, karşıt karakter ve yardımcı karakterler yer almalıdır. Sinema dramaturgisine uygun üretilmelidir. Senaryo da aktarılmak istenen dünya, tanımlanmak istenen olgu, vurgulanmak istenen metafor en az hikâye kadar karakterler üzerinden de oluşturulmalıdır. Karakterler insani özelliklere ve doğal reflekslere sahip olarak üretilmelidir. Karakterlerin doğası kriz anlarında belirginleşmelidir. Oluşturulan karakterler, kişiliklerinin tüm detaylarını diyaloglar ile anlatmak yerine belirli özelliklerini ve yönlerini de göstermelidir. Oluşturulan karakterin kişilik, fiziki ve psikolojik özellikleri yansıtılmalıdır. Senaryo yazımında oluşturulan karakterin fenotipi, dış görünüşü, yapısal ve içerik özellikleri hikâye için önemlilik arz etmelidir. Senaryo 'da yer alan diyaloglar, dramatik unsurları yok saymamalıdır. Diyalogların günlük dil oluşturularak doğallığın sağlanması gerekmektedir. Diyaloglar yapay olmamalı samimi olmalıdır. Bu bakımdan sıklıkla gramere göre cümle kurulmamalıdır. Diyaloglar işlevsel olarak: Anlam ve yeri açısından gerçekçi olmalı, konuşan kişiyi belirlemeli ve tanımlamalı, konuşanın duygusal halini yansıtmalı, dinleyeni ya da hakkında konuşulanı yansıtmalı, hareketi ilerletmeli ve drama da itici gücü olmalı ve kişinin ağzından doğal bir şekilde bilgi vericiliği olmalıdır. Dramaturji 'nin sağlanması için yapı özenle sağlanmalıdır ve hikâye stratejik bir şekilde örülmelidir. Senaryonun belirlediği amaç öykü de yer alan duyguyu hem karakter üzerinde hem de seyirci üzerinde göstermelidir. Aksiyon ve konu karakter üzerinde yaşatılmalı ve konu dağılmamalıdır. Senaryo da ortaya koyulacak düşünceler ve algılar, ana fikrin konusunu oluşturmalıdır. Hikâye gereksiz dramatize edilmemeli ve sıkıcı olmamalıdır. Neyin? Ne için? Hangi sebeple? yapıldığı net bir biçimde açıklanmalıdır. Hikâyenin kesin sonuca ulaşması için karakterlere zorunlu durumlar oluşturulmalı ve çatışmalar yaratılmalıdır. Çatışmanın gelişmesinden önce sergilemenin, çatışmasının gelişmesinden sonra sonuç gelmelidir. Hikâyenin kavranabilmesi, karakterlerin kişilik özellikleri, ne ile mücadele

ettikleri gibi bilgiler aktarılmalıdır. Hikâyenin nihai hedefi belirgin bir şekilde izleyiciye fark ettirilmesi için senaryo da yer almalıdır. Ön koşullar anlaşılmalıdır. Sergilemen dramatik boşluk yaratmamak için hazırlanacak bir tanıtım şeklinde olmalıdır. Sergileme ilgi çekici, merak uyandırıcı ve senaryonun ne anlatacağı hakkında bilgilendirici olmalıdır. Verilen bilgiler karakterlerin detayları ile yansıtılmalıdır. Senaryonun hikayesinde çatışma, karşılaşma ve ilerleme yaşanmalıdır. Kişinin karar noktaları olarak çatışma sağlanmalı ve çatışma harekete geçirmelidir. Çatışma hikâyenin yönünü oluşturmaktadır. Karşılaşmalar ile karakter, hikâyenin çözümlemelerine ilerlemelidir. Dramatik hedefe ilerlemek için karakterin belirli arzu ve dürtülerinden faydalanması gerekmektedir. Karakterle özdeşleşme yaşatacak anlar oluşturulmalıdır. Karakterlerin bakış açılarını belirginleştirecek durumlar yaratılmalıdır. Ana çatışmanın çıkarlarına uygun küçük çatışmalar oluşturularak hikâyenin ana çatışmasının etkisi artırılmalıdır. Hikâye de kriz anları oluşturarak karakter dramatik hedefle arasında ikilem yaşamalı ve kesin kararlar vermelidir. Kriz noktasında karakterin irade gücü seyirciye karakteri sorgulatmalıdır. Karakterin kriz anında vereceği karar, doruk noktasına giden nihai yol da kesin bir karar olmalıdır. İlerleyen hikâyenin sonunda karakterler, gizlenen metni açığa çıkararak ve içlerinden gelen dürtüleri temiz bir şekilde yansıtarak mücadele etmelidir. Doruk noktası heyecan barındırmalıdır. Çözüm noktası, doruk noktasında yaşanan durumdan sonra hikâyenin arınmasını yaşatmalıdır. Çözüm anı uzun tutulmamalıdır. Standart film senaryo yazım formatına uygun yazılmalıdır. Sahneler numaralandırılmalıdır. Diyalogları uzun tutarak sahneler genişletmelidir.

Komut sıralamasında konunun öncelikli verilmesinin sebebi, verilen ilk komutun sonrasında GPT'nin konuyu öncelikli talep etmesidir. İkincil verilen komutta ana karakter ve karakter bilgilerinin verilmemesinin sebebi ise Chat GPT'nin kendi karakter tasarısını incelemek ve hikâye boyunca oluşturduğu karakterin olası halüsinasyona uğratarak kişilik özelliklerinde farklılıklar yaratıp, yaratmayacağını gözlemlemektir. Komutun ardından gelen 20 sahnelik senaryo taslakları Ek-2'de görüldüğü gibi verilmiştir. Verilen sahneler numaralı bir şekilde komut olarak GPT'ye tekraren iletilerek, numaralandırılmış taslak sahnelerin detaylı bir şekilde kısa film sahnelerine dönüştürülmesi istenmiştir. 20 sahne için bu yöntem uygulanmış olup, kısa film senaryosu Chat GPT-4o modeli tarafından hazır hale getirilmiştir. Ek-3'te yer alan "Karanlık Makine Gerçeği" isimli Chat GPT senaryosunda ise komutlar, taslak istenmeden ve konu belirtilmeden Ek-1'de yazılan senaryonun sinopsisi ve ek-2

senaryosu oluşumunda kullanılan dramatik temalar verilerek bir kısa film senaryosunun oluşturulması istenmiştir. Verilen komutlar sonucunda oluşturulan kısa film senaryosu ek-3'te verilmektedir. Ek-3'te yazılan senaryoda, ek-1'de yer alan kendi yazdığım senaryonun sinopsisini doğrudan aktarılmış, karakterlerin kişilik özelliklerini verilmiş fakat taslak istenmeden farklı bir komut yöntemiyle senaryo istenmiştir. Ek-3'ün yazdırılma sebebi, Chat GPT'nin komutlar üzerinde kurduğu etkileşimi ortaya çıkarmak ve oluşturulan senaryolarda farklı komut yönteminin verdiği farklı sonuçları gözlemlemektir. Ek-2 ve ek-3'te oluşturulan senaryo ve Chat GPT ile gerçekleşen sohbetin tamamı, kullanılan komutlar ile yer almaktadır

3.1. Bulgular

Araştırmanın bulguları 3 ana tema üzerinde incelenecektir: Üretken yapay zekânın film senaryosu yazımında komut kullanımı, Üretken yapay zekânın oluşturduğu film senaryosunun film dramaturjisine göre yazım becerisi, insan zekâsı tarafından yazılan film senaryosu ile yapay zekâ tarafından yazılan film senaryosunun paralellikleri ve farklılıkları.

3.1.1. Üretken Yapay Zekânın Film Senaryosu Yazımında Komut Kullanımı

Chat GPT-4o tarafından hazırlanan farklı komutlara ait ek-2 ve ek-3'te yer alan film senaryolarının birer başlığa sahip oldukları görülmektedir. Ek-2 ve Ek-3'te yer alan senaryoların giriş sahnelerinde mekânsal özellikler, karakterler hakkında fiziki, karakteristik ve psikolojik özellikler görülmektedir.



Tabii, işte detaylandırılmış **Sahne 1:**

İÇ MEKAN - DEDESNİN EVİ - GÜNDÜZ

3/22

FADE IN:

Kamera, yılların tozunu taşıyan, eski mobilyalarla dolu bir odanın genel görünümüyle açılır. Eşyalar arasında nostaljik bir hava eser. Güneş ışığı, yırtık perdelerden sızarak odanın tozlu atmosferini aydınlatır.

KADİR (20'li yaşlar, meraklı ve enerjik), yere yayılmış olan eski gazeteleri ve kitapları kenara çeker. Bir kutuya rastlar; ahşap, eski ve toz kaplı. Kadir, kutuyu yavaşça açar. İçinden eski bir fotoğraf makinesi çıkarır. Makine, 1950'lerden kalma bir rol film makinesidir; metal ve deri kaplama, zamanın izlerini taşır.

Kadir makineyi eline alır, dikkatle inceler. Makinenin objektifine bakar, sonra film yuvasını kontrol eder. Makineyi çevirip çevirir, her açıdan incelemeye devam eder.

Şekil 40: Ek-2 giriş sahnesi mekân, karakter bilgisi

1. SAHNE - DIŞ / SAFRANBOLU SOKAKLARI / GÜN

AÇILIŞ: Eski Safranbolu evlerinin arasında dolaşan **HAKAN** (25), elinde fotoğraf makinesi ile geçmişini ararcasına etrafa bakar. Hakan, uzun boylu, ağır başlı ve düşünceli bir gençtir.

Dış Ses: Hakan'ın iç sesi. **HAKAN (V.O.):** (Düşünceli) Bu sokaklar... Her köşesi, her taşı, çocukluğumdan bir iz taşıyor.

Görüntü: Hakan, adım adım çocukluk arkadaşı **SELİM**'in (25) dükkanına doğru ilerler.

Şekil 41: Ek-3 giriş sahnesi mekân, karakter bilgisi

Ek-3'te giriş sahnesinden sonra gelen sahnelerde mekânsal özelliklerinin yeterli düzeyde betimlenmediği ve senaryoya dahil olan karakterlerin tanıtılmadığı gözlemlenmektedir.

8. SAHNE - İÇ / ESKİ KONAĞIN İÇİ / GECE

Görüntü: Konağın içinde yaşlı bir adamla karşılaşılır. Adam Hakan'ın dedesi hakkında bilgi sahibidir.

YAŞLI ADAM: (Huzurlu bir şekilde) Hoş geldiniz. Senin dedenin ve bu makinenin hikayesi çok eskiye dayanır.

HAKAN: (Merakla) Nedir bu makinenin sırrı?

YAŞLI ADAM: (Bilgelikle) Bu makine, her fotoğraf çektiğinde bir can alır. Deden bu laneti durdurmak için çok uğraştı ama başaramadı.

HAKAN: (Karar alıcı) Bu makineden kurtulmalıyız.

Şekil 42: Ek-3'te yeni mekân ve yeni karakter hakkında yetersiz bilgi

Ek-2'de ise yeni mekanların betimlenerek tanıtıldığı, senaryoya dahil olan karakterlerin, karakteristik ve kişilik özelliklerinin yansıtıldığı görülmektedir.



Tabii, işte detaylandırılmış **Sahne 5:**

DIŞ MEKAN - KASABA PAZARI - GÜNDÜZ

FADE IN:

Kamera, hareketli bir kasaba pazarının genel görünümüyle açılır. Tezgahlar renkli meyve ve sebzelerle doludur, insanlar alışveriş yapar, pazarlık sesleri havada yankılanır.

KADİR (endişeli ve kararlı), pazarın içinden yürüyerek geçer. Hedefi bellidir. Çeşitli tezgahlara göz atarken, yaşlı bir adamı fark eder; bu **RAHİMİ** (70'lerinde, bilge ve ciddi bir ifadeye sahip), meyve satan bir tezgahlarla konuşuyor.

Kadir, Rahmi'ye doğru yaklaşır ve onunla konuşmaya başlar.

KADİR (nazikçe) Rahmi amca, merhaba. Biraz vaktin var mı?

Şekil 43: Ek-2'de yeni mekân ve yeni karakter hakkında yeterli bilgi

Ek-2 de yer alan senaryoda diyaloglar detaylandırılarak sahneler genişletilirken, ek-3'te yer alan senaryonun sahnelerinde komut olarak “Senaryo da yer alan diyaloglar uzun tutulmalı ve sahneler detaylandırılmalıdır.” komutu verilmesine rağmen sahnelerin kısa tutulduğu gözlemlenmektedir. Dolaylı olarak sahneler arası geçişler de bilgi eksikliği yaşanmaktadır. Ek-3'te yer alan 4. Sahnede durum betimlenerek açıklanmadığı için olayın nasıl gerçekleştiği ile ilgili bilgilendirme eksik bırakılmaktadır. Senaryo

açısından önemli olan bu sahne, kısa bir şekilde özetlendiği için dramatik etkisini sağlayamamaktadır.

4. SAHNE - DIŞ / SAFRANBOLU SOKAKLARI / GÜN

Görüntü: Hakan, elindeki eski makineyle sokaklarda dolaşır ve fotoğraflar çeker. Fotoğrafını çektiği insanlar kısa süre sonra beklenmedik şekilde hayatını kaybeder.

Şekil 44: Ek-3'te eksik bırakılan bilgilendirmelere örnek

Ek-2'de verilen senaryonun 3. Sahnesinde gerçekleşen durumda ise dramatik etki karakter üzerinde yansıtılarak betimlenmiştir.

Telefonun diğer ucundan duyulan ses, Kadir'in yüz ifadesini değiştirir. Şaşkınlık ve üzüntü bir anda yüzüne yansır. Telefonu elinden bırakır ve derin bir nefes alır.

SES (OFF) (telefondan, ciddi ve üzgün) Kadir, kötü bir haberim var. Emre... Emre bir trafik kazasında hayatını kaybetti.

Kadir, şoke olmuş bir şekilde telefondan uzaklaşır. Yavaşça yatağın kenarına oturur. Gözleri doludur, nefes alışverişi hızlanır.

KADİR (kendi kendine, fısıldayarak) Bu nasıl olabilir?

Gözleri dalgın bir şekilde boşluğa bakar. Elleri titrerken, yavaşça fotoğraf makinesini alır ve ona bakar. Makinenin objektifi, kaderin ağırlığını taşıyormuş gibi görünür.

Kadir, makinenin lanetli olabileceğini düşünür. Yüzünde beliren korku ve endişe, onun içsel çatışmasını yansıtır.

KADİR (makineye bakarak, korkuyla) Senin yüzünden mi?

Kamera, Kadir'in üzgün yüzüne yaklaşırken, makinenin metal yüzeyindeki yansımalar, odanın ışığında titrer.

Şekil 45: Ek-2'de yer alan senaryonun 3.Sahnesi

Ek-2 ve Ek-3'te verilen senaryolarda yapılan incelemeler doğrultusunda, üretken yapay zekâ modeli Chat GPT'nin senaryo yazımı için Ek-2'de yer alan komut sistemini uygulamak, film senaryosu yazımı için daha uygun görülmektedir. Ek-3'te görüldüğü üzere verilen komutların halüsinasyona maruz kalarak tam anlamıyla uygulayamadığı

birkaç inceleme ile belirgin olmaktadır. Bu sebeple Chat GPT modelinin uzun metin yazabilme kabiliyeti, bölümlendirilmiş komut sistemiyle daha sağlıklı sonuçlar verdiği analiz edilmektedir. Komutlardaki bilgilerin doğruluğundan ziyade, sohbet botunun amaca yönelik daha sağlıklı sonuçlar verdiği ek-2’de olduğu gibi sahnelerin bölümlendirerek senaryonun istenilen düzeyde oluşabileceğini göstermektedir. Senaryonun örülme aşamasının, taslak halinde sunulan her sahne için yeni bir komut oluşturarak tamamlanması gerektirdiğini göstermektedir. Bu sebeple Chat GPT-4o’nun kısa film senaryosu örebilmesi için her bir sahne de kullanıcı tarafından yönlendirilmesine ihtiyaç duyduğu görülmektedir. Ek-2’de yer alan kısa film senaryosu bu yönlendirmeye örnek gösterilebilir. Ek-2’de yer alan yönlendirmenin komutu ise yine Chat GPT’nin oluşturduğu sahne taslaklarının detaylandırılarak yazılması isteğidir.

3.1.2. Üretken Yapay Zekânın Oluşturduğu Film Senaryosunun Film Dramaturjisine Göre Yazım Becerisi

Chat GPT-4o tarafından oluşturulan ve ek-2’de yer alan *Gölge Perdesi* isimli kısa film senaryosunun dramaturjik temalara bağlı olarak:

20 sahnelik bir kısa film senaryosu oluşturulmuş ve her ayrı sahne komutlandırılarak sahneler tamamlanmıştır. Yapay zekânın istenilen sahneleri herhangi bir halüsinasyona uğratarak dramatik ilerlemeye zarar verdiği saptanmamıştır. Sahnelerin kronolojik sıralamasında devamlılığın bozulmadığı gözlemlenmektedir. Senaryonun karakter tasarımı ana karakter, yardımcı karakter ve karşıt karakterin yer aldığı görülmektedir. Konu genel hatlarıyla karakter üzerinden ilerlemektedir. Bu bakımdan Field ’in söylediği gibi yaşanan hadise, karakteri harekete geçirmektedir (2013, s.6). Karakter hikâyeyi gerçekleştirmektedir. Karakterlerin durumlar içerisindeki duygusal tavırları diyaloglardan önce verilmektedir.

RAHMI (gölümseyerek) Tabii Kadir, ne oldu? Yardımcı olabileceğim bir şey mi var?

KADİR (düşünceli ve ciddi) Aslında... dedemden kalan eski bir fotoğraf makinesi hakkında konuşmak istiyordum. Sanırım sen de bu makineyi tanıyorsun.

Rahmi'nin yüz ifadesi değişir, gözlerindeki hüznün belirginleşir.

RAHMI (dikkatle) O makine mi? Evet, hatırlıyorum. Ama neden şimdi bu makineden bahsediyorsun?

KADİR (çekingen bir şekilde) Birkaç gün önce bir arkadaşımı çektim ve... sonra... maalesef kaza geçirdi. İnternette araştırdım, bu makinenin geçmişinde benzer olaylar olmuş gibi.

Rahmi, derin bir nefes alır ve başını sallar.

RAHMI (ciddi bir ifadeyle) Evet, o makine bazı hikayelere konu olmuştur. Kötü şeyler... Kadir, bu makineyle ilgili çok dikkatli olmalısın. Bir lanet taşıyor olabilir.

KADİR (endişeli) Peki, bu laneti nasıl kırabilirim? Yardım eder misin?

RAHMI (kararlı bir şekilde) Elbette, ancak bu kolay olmayacak. Öncelikle, bu makinenin tarihini ve nasıl lanetlendiğini anlamamız gerekiyor.

Kadir, rahat bir nefes alır, Rahmi'nin yardım teklifinden dolayı rahatlamıştır.

KADİR Teşekkür ederim, Rahmi amca. Ne yapmamız gerekiyorsa yapacağım.

Kamera, ikilinin ciddi ve kararlı ifadelerini yakalar, pazarın canlı atmosferiyle tezat oluşturur.

Şekil 46: Ek-2 senaryosu karakterlerinin duygu durumlarının verilmesi

Sahne 12 ve 13'te ana karakter Kadir, karşıt karakter Burak tarafından baskılanırken kendisini gerçekleştirmektedir. McKee 'nin de söylediği gibi baskı altında yapılan tercihler karakterin aldığı kararlar ile gerçek kimliğini ortaya çıkarmaktadır (2011, s.87).

Kamera, Burak'ın telefon ekranındaki fotoğrafları gösterir. Gözleri kızgın, eli emin. Fotoğraflar, Kadir ve Leyla'nın yakın arkadaşlarını ve aile üyelerini göstermektedir.

KADİR (panik ve öfke içinde, Burak'a yaklaşır. Sesinde acil bir ton var.)

KADİR (öfke ile) Ne yapıyorsun, Burak? Onları neden hedef alıyorsun?

BURAK (sakin, kontrollü bir şekilde, bir adım geri atar. Elindeki telefonla oynar.)

BURAK (tehditkar) Basit, Kadir. Sigorta. Bu makineyi bana teslim etmezsen, bu fotoğraflardaki kişiler için kötü şeyler olabilir. Hepsi senin seçimine bağlı.

LEYLA (Kadir'e destek olarak yanında durur, sesi titrerken.)

LEYLA (Burak'a dönerek) Nasıl böyle bir şey yapabilirsin? Onlar masum insanlar!

BURAK (gölümser, sakinliğini korur.)

BURAK Ah Leyla, dünyada masumiyet diye bir şey yok. Her şey bir fiyatla gelir. Ve benim koleksiyonum için her fiyatı ödemeye hazırım.

Kadir, Leyla'nın elini sıkar, kararlı bir ifadeyle.

KADİR (kararlılıkla) Bu tehditlerle bizi yıldıramazsın. Ne pahasına olursa olsun, bu laneti sona erdireceğim.

BURAK (Kadir'e doğru eğilir, tehditkar bir ses tonuyla.)

BURAK (kısıp sesle) İyi düşün, Kadir. Bu gece verdiğin her karar, yarın neyle uyanacağını belirler.

Burak, yavaşça arka plana çekilirken, Kadir ve Leyla endişeli ve kararlı bakışlarla onu izler.

Şekil 47: Ek-2'de ana karakterin baskı altında aldığı karar

Chat GPT'nin oluşturduğu film senaryosunda yer alan karakterlerin Bop Foss'un (2012, s. 136-137) kişilikler üzerine kurduğu nitelik çizelgesine paralel oluşturulmuştur. Sahne 8'de yer alan kütüphaneci dışında, senaryoda yer alan tüm karakterlerin fiziki ve toplumsal verileri, hikâyeye dahil oldukları sahnelerde verildiği görülmektedir. Sahne 8'de yer alan kütüphanecinin, oluşturulan dramatik evren içerisindeki konumu, bu bilginin Chat GPT tarafından verilmesine gerek duyulmadığının bir göstergesidir.

FADE IN:

Kamera, Kadir'in kütüphanenin büyük, eski kitaplarla dolu koridorlarından geçerken yürüdüğü sahneye açılır. Işık, yüksek pencerelerden süzülerek tozlu havayı aydınlatır.

Kadir, büyük bir masaya doğru ilerler, üzerinde bir yığın kitap ve belgeyle dolu. Çalışmaya başlar, kitapları karıştırır, bazılarını hızla gözden geçirir.

KADİR (kendi kendine mırıldanarak) Ernst Vogel, Ernst Vogel... Bu adamın günlüklerini bulmalıyım. Rahmi amca da böyle dedi.

Kadir, bir kitabı açar, içindeki eski fotoğrafları inceler. Derin düşüncelere dalmıştır.

Kütüphaneci, sessizce yanına gelir, elinde birkaç kitapla.

KÜTÜPHANECİ (nazıkçe) Bunlar da ilgini çekebilir, genç adam. Ernst Vogel hakkında yazılmış nadir bulunan kaynaklar.

KADİR (teşekkür eder bir tonla) Çok sağ ol, bunlar işime yarayacak gibi.

Kadir, kütüphanecinin verdiği kitapları karıştırmaya başlar. Bir süre sonra, bir kitabın arasında sararmış bir kağıt bulur. Kağıt, Vogel'in el yazısıyla yazılmış notlar içerir.

KADİR (heyecanla) İşte bu! Bu Vogel'in günlüklerinden bir parça olmalı!

Ekranda, kağıdın üzerindeki yazılar belirir: "Ritüel için gerekli malzemeler: Bir gece yarısı, tam ay, ve..." Yazı burada kesilir.

KADİR (hafifçe sinirlenmiş) Ah, tam da önemli yerinde kesilmiş! Neden bu işler hiç kolay olmaz ki?

Kadir, bulduğu notları dikkatle okumaya devam eder, diğer kitaplara da göz atar. Saatler geçer, kütüphanenin büyük saati tik tak sesiyle zamanın geçişini vurgular.

Şekil 48: Ek-2'de karakteristik veri bakımından belirtilmeye gerek duyulmayan pasif karakter

Karakterler senaryo boyunca tutum ve davranış bakımından tahmin edilebilir ölçekte bırakılmıştır. Bu durum Bop Foss'un Kapalı kişilik olarak tanımladığı: belirlenen özellikler dışında farklı bir tutum almaz, kişilik özellikleri hikâyeye paralel ilerler tanımına uymaktadır (2012, s. 138). Chat GPT tarafından yazılan kısa film senaryosunun diyaloglarında Türkçe dilinin günlük dil kullanımının halüsinasyona uğradığı görülmektedir. Sebepleri arasında yapay zekâ modelinin Türkçe dilinin günlük

kullanımının makine öğrenimini tam olarak tamamlayamadığı söylenebilir. Ek-2’de yer alan senaryo taslağının 13.sahnesinde yer alan; ‘Kadir, makinenin çektiği son fotoğrafı yanlışlıkla Leyla’nın çeker. Leyla’nın hayatını kurtarmak için zamanla yarışır.’ Cümlesi ve detaylandırılmış 1. Sahnede yer alan; ‘KADİR (Kendi Kendine, merakla) Wow, bu ne güzel bir şey böyle!’ Cümleleri bu öğrenimin henüz tamamlanmadığını göstermektedir. Türkçe dil bilgisi hataları ve yabancı dilin günlük kullanımının çevirimi ile bu hataların gerçekleştiği söylenebilir.

Kadir makineyi eline alır, dikkatle inceler. Makinenin objektifine bakar, sonra film yuvasını kontrol eder. Makineyi çevirip çevirir, her açıdan incelemeye devam eder.

KADİR (kendi kendine, merakla) Wow, bu ne güzel bir şey böyle!

Kadir, makinenin mekanizmasını çözmeye çalışır, deklanşöre basar, bir "tık" sesi duyar. Gülümser, makineyi daha da yakından incelemeye başlar.

KADİR (kendi kendine) Acaba çalışıyor mu hâlâ?

Şekil 49: Ek-2’de yer alan yapay zeka senaryosunun günlük dil kullanımındaki yetersizliği

Sahnelerde yer diyalogların ve sahnelerin geçtiği mekanların, betimsel anlatım yoluyla irdelenerek resmedilmeye çalışıldığı görülmektedir. Bu durum Field ‘in (2013) belirttiği gibi “bir senaryo, içinde diyalog ve betimlemeler barındıran, dramatik yapının bağlamına yerleştirilmiş ve resimlerle anlatılan bir hikayedir” tanımına uymaktadır (s.11). Senaryoda kurulan diyalogların yer ve zamana uygun tasarlandığı, konuşan kişiyi temsil ederek tanıttığı, karakterin duygusal yapısı hakkında bilgi verdiği, dinleyiciyi belirttiği, hareketi ilerlettiği görülmektedir. Bu veriler Bop Foss’un belirttiği diyalog işlevine paralel çıkarımlar oluşturmaktadır (2012, s.140-141).

DIŞ MEKAN - ŞEHİR PARKI - GÜNDÜZ

FADE IN:

Kamera, yeşil bir parkın genel görünümüyle açılır. Çocuklar oynar, insanlar koşar, kuşlar cıvılda. Güneş parlar ve ağaçların yaprakları arasından süzülen ışık, yerde gölgeler oluşturur.

KADİR ve **EMRE** (20'li yaşlar, canlı ve şakacı), parkta yürüyüş yaparken konuşurlar. Kadir, elindeki eski fotoğraf makinesiyle oynamaktadır.

Şekil 50: Ek-2 betimlenen sahne örneği

İÇ MEKAN - KADİR'İN ODASI - SABAH

FADE IN:

Kamera, Kadir'in odasının genel görünümüyle açılır. Oda dağınıktır; kitaplar, notlar ve elektronik aletler etrafa yayılmıştır. Kadir, yatağında oturmuş, cep telefonuna bakar. Telefonun ekranı dikkatini çeker, yüz ifadesi endişe ve şaşkınlıkla karışmıştır.

Sessizlik, telefonun zil sesiyle bozulur. Kadir, telefona bakar ve gelen çağrıyı cevaplar.

Şekil 51: Ek-2 betimlenen sahne örneği

DIŞ MEKAN - KASABA PAZARI - GÜNDÜZ

FADE IN:

Kamera, hareketli bir kasaba pazarının genel görünümüyle açılır. Tezgahlar renkli meyve ve sebzelerle doludur, insanlar alışveriş yapar, pazarlık sesleri havada yankılanır.

KADİR (endişeli ve kararlı), pazarın içinden yürüyerek geçer. Hedefi bellidir. Çeşitli tezgahlara göz atarken, yaşlı bir adamı fark eder; bu **RAHİMİ** (70'lerinde, bilge ve ciddi bir ifadeye sahip), meyve satan bir tezgahlarla konuşuyor.

Kadir, Rahmi'ye doğru yaklaşır ve onunla konuşmaya başlar.

Şekil 52: Ek-2 betimlenen sahne örneği

İÇ MEKAN - RAHİMİ'NİN EVİ - AKŞAM

FADE IN:

Kamera, Rahmi'nin evinin sıcak ve nostaljik bir odasına odaklanır. Duvarlarda eski fotoğraflar, kitaplar ve antika eşyalar vardır. Kadir ve Rahmi, bir masa etrafında oturmuş, çaylarını yudumlarlar.

Şekil 53: Ek-2 betimlenen sahne örneği

Chat GPT tarafından oluşturulan kısa film senaryosunun belirli bir kronolojiye göre sıralandığı, olayların oluş sırasına göre düzenli ilerlediği gözlemlenmektedir. Yapay zekâ modeline verilen konunun kavranarak işlendiği ve ana fikrin bu konu çerçevesinde oluşturulduğu gözlemlenmektedir. Konu bağlamında oluşan kısa film senaryosunun dramatik olarak karakterin ilerlettiği görülerek, fikrin cisimleştirildiği gözlemlenmektedir. Senaryo boyunca konu dışında bir başka bir dramatik aksiyona girilmediği görülmektedir. Bu sebeple senaryo genel hatlarıyla tutarlı bir tutum sergilemektedir. Bu bakımdan konu ve ana fikir yapay zekâ senaryosu üzerinde sağlanarak, senaryonun yapısı belirginliğini korumuştur. Field’ in “Fikri cisimleştirmek ve sahneye uyarlamak için bir konu gerekir. Her senaryonun bir konusu vardır; bu da hikâyenin ne hakkında olduğudur” tanımı yapı bağlamında senaryoda gerçekleşmektedir (2013, s.49-50). Senaryonun konusu bakımından taşıdığı dramatik hedefin gerçekleşmesi Bop Foss’un (2012, s.151) belirttiği ve şekil 2’de yer alan Gabold’ un dramatik eksenine şu şekilde yerleştirilebilir: Dramatik hedef olarak; fotoğraf makinesinin lanetinin yok edilmesi, dramatik özne olarak; ana karakter Kadir, özne/hedef ekseni olarak; Kadir’in fotoğraf makinesinin lanetini sona erdirerek ölümlere son verme isteği, yardımcıları olarak; Rahmi, Leyla, Ernst Vogel Ritüeli, Ernst Vogel Günlüğü, Mumlar, Eski Semboller, karşıtlar olarak; antikacı Burak yerleştirilebilir. Chat GPT’nin yazmış olduğu kısa film senaryosunun, dramatik yapıyı oluşturduğu ve senaryo bağlamında sağlandığı görülmektedir. Olayların ve hikayedeki karakterlerin dramatizasyonu karakterler üzerinde gereksiz kullanılmamaktadır. Ana karakter Kadir’in ve karşıt karakter Burak’ın olduğundan farklı bir dramatik aksiyon almadığı, senaryo içerisinde gözlemlenmektedir. Aristoteles’in “Ne erdemli kişiler mutluluktan felakete düşmüş gibi gösterilmeli, ne de kötü kişiler felaketten mutluluğa ermiş olarak gösterilmelidir” ifadesi, Chat GPT’nin yazmış olduğu senaryo ile ters düşmemektedir (1987, s. 36-37). Yapay zekâ tarafından yazılan film senaryosunda, dramatik temalardan biri olan sergileme gözlemlenmektedir. 1.sahnenin girişinde Kadir’in dedesinin evinde eski eşyalar arasında bulunduğu kutunun betimlemesi yapılmış olup, hikâyenin üzerinden ilerleyeceği fotoğraf makinesi karşısına çıkmaktadır. Bu sahnenin dramatik betimlemesi içeriği açısından gizem ve gerilim yaratmakta ve hikâyenin devamı için seyirciye ipucu vermektedir. Bu durum Bop Foss’un açılışın ana amacı olarak nitelendirdiği senaryonun ilgi çekiciliği, merak uyandırıcı olması ve senaryo bilgisinin verilme durumunu yansıtmaktadır (2012, s.163-164).



Tabii, işte detaylandırılmış **Sahne 1:**

İÇ MEKAN - DEDESNİN EVİ - GÜNDÜZ

FADE IN:

Kamera, yılların tozunu taşıyan, eski mobilyalarla dolu bir odanın genel görünümüyle açılır. Eşyalar arasında nostaljik bir hava eser. Güneş ışığı, yırtık perdelerden sızarak odanın tozlu atmosferini aydınlatır.

KADİR (20'li yaşlar, meraklı ve enerjik), yere yayılmış olan eski gazeteleri ve kitapları kenara çeker. Bir kutuya rastlar; ahşap, eski ve toz kaplı. Kadir, kutuyu yavaşça açar. İçinden eski bir fotoğraf makinesi çıkarır. Makine, 1950'lerden kalma bir rol film makinesidir; metal ve deri kaplama, zamanın izlerini taşır.

Kadir makineyi eline alır, dikkatle inceler. Makinenin objektifine bakar, sonra film yuvasını kontrol eder. Makineyi çevirip çevirir, her açıdan incelemeye devam eder.

Şekil 54: Ek-2 yapay zeka senaryosunda sergileme

Gölge Perdesi isimli yapay zekâ kısa film senaryosunun dramatik ilerlemesini sağladığı çatışmaların sağlandığı gözlemlenmektedir. Ana karakter Kadir'in fotoğrafını çektiği arkadaşı Emre'nin trafik kazası geçirerek öldüğünü öğrenmesi sonucu fotoğraf makinesi ile ilgili araştırma yaparak, lanetin izinden giderek harekete geçmesini sağlamaktadır.

KADİR (kendi kendine, hızlı hızlı konuşarak) Bu makinenin bir açıklaması olmalı... belki de başkaları da benzer şeyler yaşamıştır.

Kamera, bilgisayar ekranına yakınlaşır. Ekran, çeşitli forum ve haber sitelerindeki makaleleri gösterir. "Eski Eşyaların Gizemli Hikayeleri", "Fotoğraf Makinesi Laneti - Gerçek mi Mit mi?" başlıkları dikkat çeker.

Kadir, bir makaleye tıklar ve dikkatle okumaya başlar. Makale, 1930'larda bir fotoğrafçının benzer bir makine ile ilişkilendirilen ölümcül olayları anlatmaktadır.

KADİR (endişeli bir şekilde) İşte... başkaları da aynı şeyleri yaşamış.

Kadir, bilgi toplamaya devam ederken, not almak için yanında duran deftere kısa kısa yazmaya başlar. Notlar arasında, "laneti kırmak için ritüel?", "makinenin ilk sahibi kimdi?" gibi sorular yer alır.

KADİR (kendi kendine, kararlılıkla) Bunu daha derinlemesine araştırmalıyım. Belki de Rahmi amca bana yardımcı olabilir.

Kamera, Kadir'in düşünceli yüzünden yavaşça uzaklaşırken, onun gözlerindeki kararlılık ve korku karışımı bir ifade belli olur. Bilgisayar ekranı hâlâ açıktır ve araştırmaları devam eder.

Şekil 55: Ek-2'de yaşanan çatışmanın harekete geçirmesi

Ana karakter Kadir'in, fotoğraf makinesinin sebep olduğu ölümleri bitirme arzusu ve isteği karakter de korku, endişe, cesaret gibi dürtüleri oluşturmaktadır. Bu dürtüler, karşıt karakter olan antikacı Burak ile yaşadığı kriz anında karakteri gerçekleştirmektedir. Aynı şekilde antikacı Burak ile yaşanan kriz ana çatışma dışında dramatik hedefi güçlendirecek ikincil çatışma niteliği de taşıdığı gözlemlenmektedir. Yaşanan ikincil çatışmanın ana karakteri daha fazla tetikleyerek dramatik hedefi güçlendirdiğini göstermektedir.

Kamera, Burak'ın telefon ekranındaki fotoğrafları gösterir. Gözleri kızgın, eli emin. Fotoğraflar, Kadir ve Leyla'nın yakın arkadaşlarını ve aile üyelerini göstermektedir.

KADİR (panik ve öfke içinde, Burak'a yaklaşır. Sesinde acil bir ton var.)

KADİR (öfke ile) Ne yapıyorsun, Burak? Onları neden hedef alıyorsun?

BURAK (sakin, kontrollü bir şekilde, bir adım geri atar. Elindeki telefonla oynar.)

BURAK (tehditkar) Basit, Kadir. Sigorta. Bu makineyi bana teslim etmezsen, bu fotoğraflardaki kişiler için kötü şeyler olabilir. Hepsini senin seçimine bağlı.

LEYLA (Kadir'e destek olarak yanında durur, sesi titrerken.)

LEYLA (Burak'a dönerek) Nasıl böyle bir şey yapabilirsin? Onlar masum insanlar!

BURAK (gülümser, sakinliğini korur.)

BURAK Ah Leyla, dünyada masumiyet diye bir şey yok. Her şey bir fiyatla gelir. Ve benim koleksiyonum için her fiyatı ödemeye hazırım.

Kadir, Leyla'nın elini sıkar, kararlı bir ifadeyle.

KADİR (kararlılıkla) Bu tehditlerle bizi yıldırıamazsın. Ne pahasına olursa olsun, bu laneti sona erdireceğim.

BURAK (Kadir'e doğru eğilir, tehditkar bir ses tonuyla.)

BURAK (kısıp sesle) İyi düşün, Kadir. Bu gece verdiğin her karar, yarın neyle uyanacağını belirler.

Burak, yavaşça arka plana çekilirken, Kadir ve Leyla endişeli ve kararlı bakışlarla onu izler.

Şekil 56: Ek-2'nin 12. sahnesinde ana karakterin dürtüleriyle kendisini gerçekleştirmesi

Bop Foss'un (2012)'de belirttiği 3 yanlış çatışma durumu olarak belirttiği; sıçrayan çatışma, durgun çatışma ve belirsiz çatışma (s. 174-175). Özellikleri bakımından senaryonun içerisinde yer almadığı gözlemlenmektedir. Bu bakımından çatışmanın doğru yöntemle kurulduğu söylenebilir. Ana karakterin dramatik hedefle ikilem yaşadığı 7.Sahne kriz anına örnek gösterilebilir. Rahmi karakterinin “lanetli eşyaları yok etmek her zaman doğru bir çözüm değildir. Bazen bu, laneti daha da

güçlendirebilir.” Bilgisi, ana karakter Kadir’in yaşadığı şaşkınlığı ve ikilemi resmetmektedir. Rahmi bir yöntemin bu laneti durdurabileceği ihtimalini anlatır ve Kadir o ihtimali düşünerek denemeye karar verir. Bu sahne ana karakterin verdiği net bir kararı temsil etmektedir. McKee’ nin de belirttiği gibi (2011) Kriz noktası ikilem içermeli ve karakterin tercihi onun derinliklerini yansıtmalıdır (s. 252-253). Bu tanıma bir başka kriz anı olarak, yeniden yazdırılması istenmiş olan ikinci 12. Sahnede karşıt karakter Burak’ın tehditleri, şantajı ve manipülasyonunun ikileme sokmasına rağmen ana karakter Kadir’in dramatik hedefe keskin bir yön vererek kararlılık ve cesaretle ilerlediği görülmektedir.

KADİR (kararlılıkla), elinde fotoğraf makinesi, Rahmi’ye dönük.

KADİR (kararlı bir şekilde) Bu makineyi yok etmeliyim. Belki o zaman bu lanetten kurtulabiliriz.

Rahmi, Kadir’in telaşını yatıştırmak için elini kaldırır.

RAHMI (sakin bir şekilde) Kadir, dur bir dakika. Lanetli eşyaları yok etmek her zaman doğru çözüm değildir. Bazen bu, laneti daha da güçlendirebilir.

Kadir, Rahmi’nin sözleriyle şaşkınlığını gizleyemez.

KADİR (şaşkın ve endişeli) Nasıl yani? Yok etmek yerine ne yapmalıyım?

RAHMI (düşünceli) Bu tür lanetler, genellikle onları başlatan ritüel ile sona erdirilir. Ernst Vogel’in yaptığı ritüeli tersine çevirmemiz gerekebilir.

Kadir, Rahmi’nin önerisini düşünürken, makineye bakar. Makinenin üzerindeki eski çizikler ve yıpranmış yüzey daha belirgin hale gelir.

KADİR (kararlılıkla) Peki, bu ritüeli nasıl tersine çevirebiliriz? Ne yapmamız gerekiyor?

RAHMI (ciddiyetle) Öncelikle Ernst Vogel’in günlüklerini bulmamız gerekiyor. Orada, ritüeli nasıl yaptığını ve nasıl tersine çevirebileceğimizi anlatacaktır.

Kadir, bu yeni bilgi karşısında derin bir nefes alır ve başını sallar.

Şekil 57: Ek-2’nin 7. sahnesinde ana karakterin edindiği yeni bir bilgiyle yaşadığı ikilem

Chat GPT tarafından yazılan kısa film senaryosunun oluşturduğu doruk noktası 14. Sahnede lanetin kırılması için gerekli ritüelin yapıldığı esnada karşıt karakter Burak ve adamlarının ritüele engel olmak için gerçekleştirdiği aksiyonda oluşmaktadır. Ritüelin gerçekleştiği anda Burak tarafından saldırıya uğrayan Kadir yardımcı karakter Rahmi tarafından korunmaya çalışılmaktadır. Rahmi, ritüelin gerçekleşmesi için gerekli zamanı Kadir’e kazandırma çabası gösterirken, hikâyede heyecan ve gerilim artmaktadır.

Kadir ve Rahmi, birlikte güçlü bir şekilde dualar okurken, dışarıdan gelen bir gürültü duyulur. Kapı zorlanır, ve BURAK, birkaç adamıyla birlikte içeri dalar.

BURAK (öfkeli ve kararlı), Kadir ve Rahmi'ye doğru ilerler.

BURAK (bağırarak) Durun! Bu saçmalığı bırakın. O makine benim olacak!

Rahmi, sakın bir şekilde Burak'a bakar ve elini kaldırır, sakinleştirici bir tonla.

RAHMI Burak, yapma. Bu, sadece senin veya benim değil, hepimizin iyiliği için.

Kadir, Leyla'ya bir işaret verir ve ritüeli sürdürmeye devam ederler. Leyla, duaları okurken, Kadir ve Rahmi, sembollerini yerleştirilen çemberin içinde dikkatlice hareket eder.

KADİR (duaları okurken, yoğunlaşmış) Gölgelemlerden aydınlığa, bu laneti kırıyorum...

Burak, Kadir'e doğru atılır, ancak Rahmi araya girer ve Burak'ı durdurmak için onu ittirir. Burak dengesini kaybeder ve yere düşer.

BURAK (kalkarken, sinirli) Bu laneti kırmakla hiçbir şey kazanamayacaksınız! Ben...

O anda, ritüelde bir güç yoğunlaşması olur. Oda aniden aydınlanır, mumların alevleri yükselir ve hava titreşir. Kadir, Leyla ve Rahmi'nin sesleri birleşir, güçlü bir enerji dalgası yayılır.

Burak ve adamları, odanın dışına itilir ve kapı kendiliğinden kapanır. Onlar dışarıda kaldıkça, içerideki ritüel tamamlanır.

Şekil 58: Ek-2'nin 14. sahnesinde yaşanan doruk noktası

Chat GPT-4o tarafından yazılan kısa film senaryosundaki çözüm/arınma anının ise 15. Sahne ile başlayarak, 20. Sahneye kadar devam ederek uzun tutulduğu gözlemlenmektedir. Bop Foss'a göre (2012) çözüm anının uzun tutulması senaryonun amacının dışında bir etki yaratabilmekte ve senaryoya zarar verebilmektedir (s. 170). 5 sahnelik çözüm/arınma bölümünde gerçekleşen aksiyonların uzun tutulmasına rağmen konunun dışına çıkmadığı ve senaryonun dramatik etkisine zarar vermediği gözlemlenmektedir. Üretken yapay zekâ modeli olan Chat GPT'nin oluşturduğu kısa film senaryosunda, film dramaturjisine ait olaylar düzleminde yer alan dramatik temaların işlendiği gözlemlenmekte ve konuya paralel olarak yaratıcılık gösterdiği görülmektedir.

3.1.3. İnsan Zekâsı Tarafından Yazılan Film Senaryosu ile Yapay Zekâ Tarafından Yazılan Film Senaryosunun Paralellikleri ve Farklılıkları

Bu bölüm ek-1'de yer alan insan zekâsı tarafından yazılmış *Dedemin Yolu* isimli kısa film senaryosu ile ek-2'de yer alan *Gölge Perdesi* isimli yapay zekâ senaryosunun paralelliklerini ve farklılıklarını incelemektedir. İki senaryonun da yazarı tarafından

başlığı ve sinopsisi yazılmıştır. Ek-1’de günlük dil kullanılmasına rağmen ek-2’de günlük dil kullanılmamıştır. Yapay zekânın taklit yeteneğinin Türkçe dili içerisinde gelişimini henüz tamamlayamadığı gözlemlenmektedir. Makine öğrenimine bağlı olarak dünya üzerinde kullanılan evrensel dilin, model üzerinde daha yoğun kullanılması Türkçe ifadeleri çeviri yöntemiyle oluşturarak sunduğu düşünülebilir. Bu sebeple Türkçe dili üzerinde gerçekleştirdiği ufak tefek hataların dışında Türkçe dil bilgisi kurallarına göre oluşturduğu gözlemlenmektedir. Chat GPT’nin 1.sahnedeki oluşturduğu “KADİR (Kendi Kendine, merakla) Wow, bu ne güzel bir şey böyle!” repliğinde yer alan “Wow” ifadesinin, İngilizce dilinin günlük dilini oluşturan bir tepki olduğu, özellikle Hollywood filmlerinde oluşturulan diyalogların içerisinde sıklıkla karşılaşılan bir durumdur. Ek-1’de insan zekâsı tarafından yazılan senaryonun 1. Sahnesinde yer alan “Amca” karakterinin “Yapma yav. Kimlerdensin sen? Necisin?” Söyleminde yer alan “Kimlerdensin? Necisin?” ifadeleri Türkçe dilinin günlük halk arasındaki kullanımında sıklıkla yer alan bir ifadedir. Bu tarz ifadeler insanın doğası gereği davranışlarını, konuşma biçimlerini ve karakteristik kültürel kodlarını taklitlemesi ile doğru orantılı olduğu düşünülebilir. Evrensel dilin, Türkçe diline göre yapay zeka modelleri üzerinde daha yoğun bir kullanıma sahip olması günlük dil işleme konusunda henüz kendisini yeterli düzeyde geliştiremediğini düşündürmektedir.

Kadir makineyi eline alır, dikkatle inceler. Makinenin objektifine bakar, sonra film yuvasını kontrol eder. Makineyi çevirip çevirir, her açıdan incelemeye devam eder.

KADİR (kendi kendine, merakla) Wow, bu ne güzel bir şey böyle!

Kadir, makinenin mekanizmasını çözmeye çalışır, deklanşöre basar, bir "tık" sesi duyar. Gülümser, makineyi daha da yakından incelemeye başlar.

Şekil 59: Ek-2’nin 1. sahnesinde günlük dil kullanımı

Amca, tek kaşını kaldırarak yan bakış atar.

Amca

Yapma yav. Kimlerdensin sen? Necisin?

Hakan

Babamı bilmezsin de dedeme “Foto Rıza” derlerdi.

Şekil 60: Ek-1’in 1.sahnesinde günlük dil kullanımı

Bu bakımdan dil kullanımları açısından iki senaryo farklılıklar taşımaktadır. Ek-1 ve Ek-2’de yer alan senaryoların bir başlangıçları ve sonları vardır. İki senaryoda da dramatik bir hedef yer almaktadır. Karakterlerin giriş yaptıkları sahneler üzerinde nitelik olarak fiziki ve toplumsal verilerini yansıtıldığı görülmektedir. Karakterlerin durumlara karşı duygusal tepkileri sahne diyaloglarından önce verilmektedir.

FADE IN:

Kamera, yılların tozunu taşıyan, eski mobilyalarla dolu bir odanın genel görünümüyle açılır. Eşyalar arasında nostaljik bir hava eser. Güneş ışığı, yırtık perdelerden sızarak odanın tozlu atmosferini aydınlatır.

KADİR (20’li yaşlar, meraklı ve enerjik), yere yayılmış olan eski gazeteleri ve kitapları kenara çeker. Bir kutuya rastlar; ahşap, eski ve toz kaplı. Kadir, kutuyu yavaşça açar. İçinden eski bir fotoğraf makinesi çıkarır. Makine, 1950’lerden kalma bir rol film makinesidir; metal ve deri kaplama, zamanın izlerini taşır.

Kadir makineyi eline alır, dikkatle inceler. Makinenin objektifine bakar, sonra film yuvasını kontrol eder. Makineyi çevirip çevirir, her açıdan incelemeye devam eder.

KADİR (kendi kendine, merakla) Wow, bu ne güzel bir şey böyle!

Şekil 61: Ek-2’in 1. sahnesinde örnek karakterin fiziki ve toplumsal verileri

SAHNE-1 DIŞ/GÜN – HAKAN. AMCA. KAYMAKAMLAR KONAĞI

Hakan (25), fotoğrafçılık yaparak geçimini sağlayan, uzun boylu, ağır başlı, sakin yapılı bir karakterdir. Elinde fotoğraf makinesi ile Safranbolu eski Kaymakamlar konağının önünde fotoğraf çekimi yapar ve banka oturur. Kaymakamlar konağı eski bir bina ve müze olarak kullanılmaktadır. Konağın çevresi geniş bahçelerden ve manzara seyiri olan banklarla çevrilidir. Elindeki fotoğraflara bakarken yanına bir amca (75) oturur. Amca kısa boylu, konuşkan ve ağzına geleni söyleyen bir karakterdir.

Amca

Fotoğraf mı çekiyorsun bakalım sen sırık?

Hakan şaşkınlığını belli etmeye çalışır.

Şekil 62: Ek-1’in 1. sahnesinde örnek karakterin fiziki ve toplumsal verileri

İki farklı senaryoda hikâyeyi karakterlerin ilerlettiği ve dramatik hedefi gerçekleştirdikleri görülmektedir. Ana karakterler, yardımcı karakterler ve karşıt karakterler senaryolar içerisinde yer almaktadır. İki farklı senaryoda da karşılaşmalar gerçekleşmekte ve dramatik hedefi tetiklemektedir. Ek-1’de ana karakter Hakan’ın sahne 16’da gördüğü rüyanın peşinden giderek cesaretiyle kendisini gerçekleştirmiş ve sahne 19’da karşıt karakter olan yaşlı adam tarafından fotoğraf makinesiyle öldürülmeye çalışılırken baskı altında gösterdiği tavır ile kendisini gerçekleştirmektedir. Aynı şekilde ek-2’de yer alan senaryonun 12 ve 14. Sahnelerinde ana karakter Kadir, karşıt karakter Burak tarafından baskılanırken kendi kimliğini gerçekleştirmektedir. İki senaryoda da karakterler baskı altında gösterdikleri tavırlar ile kendilerini gerçekleştirmektedirler. Bu bakımdan ana karakterlerin tahmin edilebilirliği senaryolar da hissedilmektedir.

SAHNE-16 DIŞ/GÜN SARGILI ADAM. KONAK ÖNÜ

Sargılı adam eski bir konağın önünde, taştan yapılma altından dere akan eğimli bir üst geçidin üzerinde belirir. Hazır ol da beklerken dirseklerinden ellerini havaya kaldırarak “gel” hareketi yapar. Hemen yanında yer alan konak eski Safranbolu evi mimarisindedir. Kamera sargılı adama yaklaşır ve sargıların arasında kan damlaları belirmeye başlar. Elini sargılarına atarak çözmeye başlar sahne ışık patlamasıyla kapanır.

Şekil 63: Ek-1’in 16. sahnesinde ana karakterin dürtüleriyle peşinden gittiği rüya

Selim gözlerini sıkıca kapatır ve nefesini tutar. Hakan'ın yüzündeki öfke yerini gülümsemeye bırakır. Çantasından fotoğraf makinesini çıkarır ve yaşlı adama gösterir.

Hakan

Aleykümselam!

Hakan seri bir şekilde yaşlı adamın fotoğrafını çeker. Yaşlı adam şaşkınlıkla kafasını eğir.

Yaşlı Adam

Nasıl?

Yaşlı adam yavaşça yere doğru yığılır. Selim yaşadığı olayın şokunu bir süre atlamaz.

Selim

Nasıl yani? Sen numara yaptın. Biliyordun Hakan, biliyordun bu adamın kandırdığını.

Hakan

Dedem asla sırlarını kimseye anlatmazdı. Yardımlarını kimseye söylemezdi. Babama bile!

Şekil 64: Ek-1'in 19. sahnesinde ana karakterin baskı altında dürtüleriyle kendisini gerçekleştirme

BURAK (sakin, kontrollü bir şekilde, bir adım geri atar. Elindeki telefonla oynar.)

BURAK (tehditkar) Basit, Kadir. Sigorta. Bu makineyi bana teslim etmezsen, bu fotoğraflardaki kişiler için kötü şeyler olabilir. Hepsi senin seçimine bağlı.

LEYLA (Kadir'e destek olarak yanında durur, sesi titrerken.)

LEYLA (Burak'a dönerek) Nasıl böyle bir şey yapabilirsin? Onlar masum insanlar!

BURAK (gülümser, sakinliğini korur.)

BURAK Ah Leyla, dünyada masumiyet diye bir şey yok. Her şey bir fiyatla gelir. Ve benim koleksiyonum için her fiyatı ödemeye hazırım.

Kadir, Leyla'nın elini sıkar, kararlı bir ifadeyle.

KADİR (kararlılıkla) Bu tehditlerle bizi yıldıramazsın. Ne pahasına olursa olsun, bu laneti sona erdireceğim.

BURAK (Kadir'e doğru eğilir, tehditkar bir ses tonuyla.)

BURAK (kısıklı sesle) İyi düşün, Kadir. Bu gece verdiğin her karar, yarın neyle uyanacağını belirler.

Burak, yavaşça arka plana çekilirken, Kadir ve Leyla endişeli ve kararlı bakışlarla onu izler.

Şekil 65: Ek-2'nin 13. sahnesinde ana karakterin dürtüleriyle kendisini gerçekleştirme

Kadir ve Rahmi, birlikte güçlü bir şekilde dualar okurken, dışarıdan gelen bir gürültü duyulur. Kapı zorlanır, ve BURAK, birkaç adamıyla birlikte içeri dalar.

BURAK (öfkeli ve kararlı), Kadir ve Rahmi'ye doğru ilerler.

BURAK (bağırarak) Durun! Bu saçmalığı bırakın. O makine benim olacak!

Rahmi, sakin bir şekilde Burak'a bakar ve elini kaldırır, sakinleştirici bir tonla.

RAHMI Burak, yapma. Bu, sadece senin veya benim değil, hepimizin iyiliği için.

Kadir, Leyla'ya bir işaret verir ve ritüeli sürdürmeye devam ederler. Leyla, duaları okurken, Kadir ve Rahmi, sembollerini yerleştirilen çemberin içinde dikkatlice hareket eder.

KADİR (duaları okurken, yoğunlaşmış) Gölgelerden aydınlığa, bu laneti kırıyorum...

Burak, Kadir'e doğru atılır, ancak Rahmi araya girer ve Burak'ı durdurmak için onu ittirir. Burak dengesini kaybeder ve yere düşer.

BURAK (kalkarken, sinirli) Bu laneti kırmakla hiçbir şey kazanamayacaksınız! Ben...

O anda, ritüelde bir güç yoğunlaşması olur. Oda aniden aydınlanır, mumların alevleri yükselir ve hava titreşir. Kadir, Leyla ve Rahmi'nin sesleri birleşir, güçlü bir enerji dalgası yayılır.

Burak ve adamları, odanın dışına itilir ve kapı kendiliğinden kapanır. Onlar dışarıda kaldıkça, içerideki ritüel tamamlanır.

Şekil 66: Ek-2'nin 14. sahnesinde ana karakterin baskı altında dürtüleriyle kendisini gerçekleştirme

İki farklı senaryoda da mekânsal özellikler betimlenerek resmedilmiş, olaylar oluş sırasına göre verilmiştir. Ek-1'de yer alan senaryo içerisinde flashback barındırırken, ek-2'de yer alan senaryonun flashback sahnesi görülmemektedir. Senaryoların dramatik hedeften sapmayarak, kendi içerisinde başka bir hikâyeyi işlemediği gözlemlenmektedir. Bu sebeple senaryo yapıları tutarlılığını korumaktadır. Hikayeler karakterler üzerinde gereksiz dramatize edilmemiştir. Ek-1'de yer alan senaryonun açılış sahnesi hikâyenin tamamı hakkında ipucu vermezken hikâyenin öznesi olan fotoğraf makinesi hakkında ipucu vermektedir. Aynı şekilde yapay zekâ tarafından yazılan ek-2 senaryosunun başlangıç sahnesinde de hikâyenin öznesi olan fotoğraf makinesi hakkında ipucu verilmektedir. Bu bakımdan iki senaryoda da sergileme yer almaktadır.

SAHNE-1 DIŞ/GÜN – HAKAN. AMCA. KAYMAKAMLAR KONAĞI

Hakan (25), fotoğrafçılık yaparak geçimini sağlayan, uzun boylu, ağır başlı, sakin yapılı bir karakterdir. Elinde fotoğraf makinesi ile Safranbolu eski Kaymakamlar konağının önünde fotoğraf çekimi yapar ve banka oturur. Kaymakamlar konağı eski bir bina ve müze olarak kullanılmaktadır. Konağın çevresi geniş bahçelerden ve manzara seyiri olan banklarla çevrilidir. Elindeki fotoğraflara bakarken yanına bir amca (75) oturur. Amca kısa boylu, konuşkan ve ağzına geleni söyleyen bir karakterdir.

Amca

Fotoğraf mı çekiyorsun bakalım sen sırık?

Hakan şaşkınlığını belli etmeye çalışır.

Şekil 67: Ek-1'in 1. sahnesinde sergileme

FADE IN:

Kamera, yılların tozunu taşıyan, eski mobilyalarla dolu bir odanın genel görünümüyle açılır. Eşyalar arasında nostaljik bir hava eser. Güneş ışığı, yırtık perdelerden sızarak odanın tozlu atmosferini aydınlatır.

KADİR (20'li yaşlar, meraklı ve enerjik), yere yayılmış olan eski gazeteleri ve kitapları kenara çeker. Bir kutuya rastlar; ahşap, eski ve toz kaplı. Kadir, kutuyu yavaşça açar. İçinden eski bir fotoğraf makinesi çıkarır. Makine, 1950'lerden kalma bir rol film makinesidir; metal ve deri kaplama, zamanın izlerini taşır.

Kadir makineyi eline alır, dikkatle inceler. Makinenin objektifine bakar, sonra film yuvasını kontrol eder. Makineyi çevirip çevirir, her açıdan incelemeye devam eder.

KADİR (kendi kendine, merakla) Wow, bu ne güzel bir şey böyle!

Şekil 68: Ek-2'nin 1. sahnesinde sergileme

İki senaryoda da çatışma anlarının yer aldığı görülmektedir. Ek-1 sahne 13'te ana karakter Hakan, lanetin varlığını fark ederek üzerine gitmeye karar vermektedir. Dramatik hedefin karar noktasını oluşturmaktadır. Aynı şekilde sahne 14'te Hakan ve Selim rüyaların üzerine gidip, gitmemekle alakalı çatışma yaşamaktadır. Bu sahne verilen karar ile yardımcı karakter Selim'i dramatik hedefe dahil etmektedir. Ek-2'de yer alan senaryonun 3. Sahnesinde ana karakter Kadir, arkadaşının ölümüyle birlikte

içsel bir çatışma yaşamaktadır aynı şekilde senaryonun 7. Sahnesi Kadir ve yardımcı karakter Rahmi'nin ritüel yöntemi üzerine gerçekleştirdiği diyalog, senaryolarda yaşanan çatışmaların örnekleridir. Bu bakımdan iki senaryonun da karar noktaları belirgin, engellere karşı aldığı tavırlar net bir şekilde ortaya konularak çatışmalarının sağlandığı görülmektedir.

Hakan fotoğraf makinesini çöp kutusuna atmak üzere hareketlenir ve fotoğraf makinesini çöp kutusuna

23

atar. Biraz ilerledikten sonra geri dönüp çöp kutusundan fotoğraf makinesini geri alır. Hakan cep telefonunu çıkartarak Selim'i arar.

Hakan

Selim neredesin? Acil görüşmemiz lazım.

Şekil 69: Ek-1'in 13. sahnesinde dramatik hedef için yaşanan ikilem ve alınan karar

Hakan

Hayır abicim, bu işi çözeceğiz. Bunlar rastlantı değil.

Selim

Benim için rastlantı kardeşim, seni bilemem. Ben korkarım böyle işlerden.

Hakan

Tamam Selim. Seni zorlamıyorum. Ama burayı benden daha iyi biliyorsun. Yardımcı olursun diye düşünmüştüm.

Hakan elleriyle kafasını sıkıştırarak arkasını döner ve Safranbolu manzarasına karşı düşüncelere dalar. Selim Hakan'ı yalnız bırakmak istemediği için iç çeker.

Selim

Tamam lan ağlama. Bulacağız bir yolunu.

Şekil 70: Ek-1'in 14. sahnesinde yaşanan çatışma ve dramatik hedefe ilerleme

Telefonun diğer ucundan duyulan ses, Kadir'in yüz ifadesini değiştirir. Şaşkınlık ve üzüntü bir anda yüzüne yansır. Telefonu elinden bırakır ve derin bir nefes alır.

SES (OFF) (telefonda, ciddi ve üzgün) Kadir, kötü bir haberim var. Emre... Emre bir trafik kazasında hayatını kaybetti.

Kadir, şoke olmuş bir şekilde telefonda uzaklaşır. Yavaşça yatağın kenarına oturur. Gözleri doludur, nefes alışverişi hızlanır.

KADİR (kendi kendine, fısıldayarak) Bu nasıl olabilir?

Gözleri dalgın bir şekilde boşluğa bakar. Elleri titrerken, yavaşça fotoğraf makinesini alır ve ona bakar. Makinenin objektifi, kaderin ağırlığını taşıyormuş gibi görünür.

Kadir, makinenin lanetli olabileceğini düşünür. Yüzünde beliren korku ve endişe, onun içsel çatışmasını yansıtır.

KADİR (makineye bakarak, korkuyla) Senin yüzünden mi?

Kamera, Kadir'in üzgün yüzüne yaklaşırken, makinenin metal yüzeyindeki yansımalar, odanın ışığında titrer.

Şekil 71: Ek-2'nin 3. sahnesinde yaşanan içsel çatışma

KADİR (kararlılıkla), elinde fotoğraf makinesi, Rahmi'ye dönük.

KADİR (kararlı bir şekilde) Bu makineyi yok etmeliyim. Belki o zaman bu lanetten kurtulabiliriz.

Rahmi, Kadir'in telaşını yatıştırmak için elini kaldırır.

RAHMI (sakin bir şekilde) Kadir, dur bir dakika. Lanetli eşyaları yok etmek her zaman doğru çözüm değildir. Bazen bu, laneti daha da güçlendirebilir.

Kadir, Rahmi'nin sözleriyle şaşkınlığını gizleyemez.

KADİR (şaşkın ve endişeli) Nasıl yani? Yok etmek yerine ne yapmalıyım?

RAHMI (düşünceli) Bu tür lanetler, genellikle onları başlatan ritüel ile sona erdirilir. Ernst Vogel'in yaptığı ritüeli tersine çevirmemiz gerekebilir.

Kadir, Rahmi'nin önerisini düşünürken, makineye bakar. Makinenin üzerindeki eski çizikler ve yıpranmış yüzey daha belirgin hale gelir.

Şekil 72: Ek-2'nin 7. sahnesinde yaşanan çatışma

İki senaryonun karakterlerinin belirli arzu ve dürtülere sahip olarak bakış açılarının net bir şekilde ortaya konduğu gözlemlenmektedir. Bu netlikler yaşanan çatışmalara da yansımaktadır. Ek-1'in 13. Sahnesinde Hakan'ın fotoğraf makinesini önce çöp kutusuna atıp geri dönüp alması dramatik hedefle yaşadığı bir ikilemdir. Geri dönüp fotoğraf makinesini alması bu ikilem sonucu aldığı net bir karardır. Bu bakımdan bu sahne kriz anını oluşturmaktadır. Ek-2'de yer alan 7. Sahnede Rahmi tarafından ritüelin tehlikeleri ve olası sonuçları belirtilmektedir. Kadir'in yaşadığı ikilem sonucu

bu tehlikeleri göze alarak dramatik hedef adına net bir karar vermektedir. İki farklı senaryonun da kriz anlarına sahip olduğu görülmektedir. Ek-1’de yer alan Dedemin Yolu isimli senaryonun doruk noktası 19. Sahnede meyletmektedir. Yaşlı adam tarafından kandırılarak teslim edilen fotoğraf makinesi Hakan ve Selim’in ölümlerine yol açacakken, Hakan’ın ön görülü tavrı ile durumu lehine çevirmesi senaryonun gizemini çözerek dramatik hedefini gerçekleştirmektedir. Bu sahne özellikleri bakımından hem kriz hem de doruk noktasını oluşturmaktadır. Ek-2 yer alan Gölge Perdesi isimli senaryo da ise 14. Sahne doruk noktasını oluşturmaktadır. Kadir, Rahmi ve Leyla’nın ritüeli gerçekleştirdiği an da karşıt karakter Burak’ın adamlarıyla ritüele engel olmak için Kadir’e müdahalede bulunması ve Rahmi’nin engellemeye çalışması sahnenin gerilim ve heyecan duygularını arttırarak dramatik hedefi sonuçlandırmaktadır. Bu sahne de aynı şekilde doruk noktası olarak gözlemlenmektedir.

Selim gözlerini sıkıca kapatır ve nefesini tutar. Hakan’ın yüzündeki öfke yerini gülümsemeye bırakır. Çantasından fotoğraf makinesini çıkarır ve yaşlı adama gösterir.

Hakan

Aleykümselam!

Hakan seri bir şekilde yaşlı adamın fotoğrafını çeker. Yaşlı adam şaşkınlıkla kafasını eğer.

Yaşlı Adam

Nasıl?

Yaşlı adam yavaşça yere doğru yığılır. Selim yaşadığı olayın şokunu bir süre atlamaz.

Selim

Nasıl yani? Sen numara yaptın. Biliyordun Hakan, biliyordun bu adamın kandırdığını.

Hakan

Dedem asla sırlarını kimseye anlatmazdı. Yardımlarını kimseye söylemezdi. Babama bile!

Şekil 73: Ek-1 senaryosunun doruk noktası

*Kadir ve Rahmi, birlikte güçlü bir şekilde dualar okurken, dışarıdan gelen bir gürültü duyulur. Kapı zorlanır, ve **BURAK**, birkaç adamıyla birlikte içeri dalar.*

BURAK (öfkeli ve kararlı), Kadir ve Rahmi'ye doğru ilerler.

BURAK (bağırarak) Durun! Bu saçmalığı bırakın. O makine benim olacak!

Rahmi, sakın bir şekilde Burak'a bakar ve elini kaldırır, sakinleştirici bir tonla.

RAHMI Burak, yapma. Bu, sadece senin veya benim değil, hepimizin iyiliği için.

Kadir, Leyla'ya bir işaret verir ve ritüeli sürdürmeye devam ederler. Leyla, duaları okurken, Kadir ve Rahmi, sembolleri yerleştirilen çemberin içinde dikkatlice hareket eder.

KADİR (duaları okurken, yoğunlaşmış) Gölgelerden aydınlığa, bu laneti kırıyorum...

Burak, Kadir'e doğru atılır, ancak Rahmi araya girer ve Burak'ı durdurmak için onu ittirir. Burak dengesini kaybeder ve yere düşer.

BURAK (kalkarken, sinirli) Bu laneti kırmakla hiçbir şey kazanamayacaksınız! Ben...

O anda, ritüelde bir güç yoğunlaşması olur. Oda aniden aydınlanır, mumların alevleri yükselir ve hava titreşir. Kadir, Leyla ve Rahmi'nin sesleri birleşir, güçlü bir enerji dalgası yayılır.

Burak ve adamları, odanın dışına itilir ve kapı kendiliğinden kapanır. Onlar dışarıda kaldıkça, içerideki ritüel tamamlanır.

Şekil 74: Ek-2 senaryosunun doruk noktası

İki senaryonun da çözüm/arınma anları mevcuttur. Ek-1'de yer alan senaryonun çözüm anı 20. Sahnede kısa bir biçimde verilmektedir. Ek-2'de ise çözüm/arınma 5 sahneye yayılarak verilmiştir. Uzunluk bakımından farklılıklar taşımalarına rağmen hikayelerin dramatik hedeflerine zarar vermedikleri ve bir başka dramatik beklenti unsurları taşımadığı gözlemlenmektedir.

SONUÇ

Elektronik dönem öncesi Helenistik çağın mitolojik hikayelerinde yapay zekânın fikriyat olarak yer aldığı görülmektedir. Gerçekleşen teknolojik devrimlerin temelinde hayal gücünün yer aldığı söylenebilir. Yapay zekâ, erken çağda somut bir biçimde yer almasa da çağın gereksinimleri çerçevesinde toplumları hikayeler içerisinde etkilemektedir. Bilim ve ilimin kendisini göstermeye başladığı tarihsel süreçte önemli bilim adamlarının ve mucitlerin çalışmalarında, mevcut teknolojik imkanlar dahilinde projelendiği görülmektedir. Özellikle El Cezeri'nin ve Leonardo da Vinci'nin çalışmalarında, günümüz yapay zekâ çalışmalarının da bileşenleri olan otonom ve otomasyon projeleri yapay zekânın tarihi açısından önem oluşturmaktadır. El Cezeri'nin belirli görevleri kendi başına gerçekleştirebilen makineler üzerindeki çalışmaları yapay zekânın temelini oluşturan otomasyon fikrine paralellik taşımaktadır. Aynı şekilde Leonardo da Vinci'nin insandan ve doğadaki canlılardan ilham alarak oluşturduğu robotik çalışmaları da günümüz yapay zekâ teknolojilerinin köklerini oluşturduğunu göstermektedir. Elektrik ve elektronik dönemin gelişmesiyle sanayide atılan teknolojik adımlar ve algoritmaya bağlı olarak problem çözücü bir cihaz olarak tanımlanabilen bilgisayarın icadı, makinelerin önce sanayilerde sonrasında günlük ihtiyaçların temelinde toplumlara yayılması olanağını sunmuştur. Makinelerin herhangi bir kullanıcıya ihtiyaç duymadan bir insan gibi karmaşık algoritmalar oluşturarak problem çözebilme olasılığı akıllı makinelerin var olabilme düşüncesini geliştirmektedir. 1950 yılında Alan Turing tarafından yazılan *Hesaplama Makineleri ve Zekâ* isimli makale, ilk kez bu konuyu gündeme getirerek atılacak olan adımların temelini oluşturmuştur. Alan Turing'in Taklit Oyunu, makinelerin düşünebilme ve karar verebilme yetilerini ortaya çıkararak *Makineler düşünebilir mi?* Sorusunun cevaplarını sunmaktadır. Bu oyun doğal dil işleme, bilgi gösterim, otomatik akıl yürütme, makine öğrenimi, bilgisayar vizyonu ve robotik işlevsellere sahip akıllı cihazların yetkinliğini ortaya koymaktadır (Russel, Norving, 2010, s. 2-3). 1956 yılında John McCarthy, Darmouth Konferansı'nda ilk kez yapay zekâ kavramını öne sürerek kavramın yaygınlaşmasına ve bu alanda gerçekleşecek olan teknolojilerinin bu terim altında gerçekleşmesini sağlamaktadır. Elektrik-elektronik dönemde gerçekleşen Nöromimetik sistemler, GPS teknolojisi, ilk endüstriyel robot olarak Unimation, derin sinir ağının gelişimi, sesli asistan Siri, GPU teknolojileri, transformatör sinir ağlarının sıralı makine öğrenimi gibi teknolojiler, bugünün yeni medya teknolojileri üzerinde üretken yapay zekâ modelleri kullanımının

yaygınlaşmasında önemli bir yol haritası oluşturmaktadır. Kültür ve sanat dalları üzerinde tasarımcılar tarafından tercih edilen üretken yapay zekâ modelleri, taklit edebilme yetkinlikleriyle görsel ve işitsel sanat dallarında üretim aracı olarak kullanılmaya devam etmektedir. Metinsel komut yöntemiyle metinden metine, metinden görüntüye, metinden videoya dönüştürme araçları olarak bölümlendirmek gerekirse, her alan için her geçen gün yeni bir üretken yapay zekâ modeli şirketler tarafından piyasaya sürülmektedir.

Kitlesel iletişim araçları arasında geniş bir ekonomiye sahip olan sinema sektörünün, gelişen yapay zekâ teknolojileri üzerinde göstereceği dönüşüm tartışma konusu olarak güncelliğini korumaktadır. Özellikle üretken yapay zekâ modellerinin geniş dil işleme özelliği, başka bir tanımla büyük metin verileriyle eğitilen dil özelliği, sinema filmi oluşturmanın ilk evresi olarak tanımlanabilecek senaryo yazım süreci üzerindeki yetisel potansiyelini düşündürmektedir. Bu çalışmanın nihai amacını da bu potansiyelin oluşturacağı kısa film senaryosunun, dramatik temalara bağlı olarak gözlemlemek oluşturmaktadır. Bu bakımdan güncel olarak OpenAI şirketinin piyasaya sunduğu geniş dil işlemeye dayalı üretken yapay zekâ modeli Chat GPT-4o, çalışma itibarıyla üretilmiş son teknoloji sohbet botu olmasından dolayı kullanımı tercih edilmiştir.

Bir konu belirlenerek, ilk olarak insan zekâsının ürününü ortaya koymak için konuya bağlı 20 sahnelik bir kısa film senaryosu tarafımdan yazılmıştır. Aynı konu belirtilerek ve dramaturjik temalar komut haline getirilerek Chat GPT-4o'ya 2 farklı komutta kısa film senaryosu yazdırılmıştır. Chat GPT-4o'ya 2 farklı senaryonun yazdırılma sebebi; Chat GPT için doğru komut yöntemini belirleyebilmektir. Chat GPT'ye ilk olarak 20 sahnelik kısa film senaryosunu taslak haline getirmesi istenmiş ardından her sahnenin detaylandırılarak yazılması, manuel komut olarak istenmiştir. Her sahne için verilen detaylı sahne istemi ile senaryo örülmüştür. İkincil olarak sahne sayısı ve taslak istenilmeden tek bir komut halinde dramaturjik temalar ve tarafımdan yazılan senaryonun sinopsisi verilerek doğrudan senaryo istenmiştir. 2 farklı komut yöntemine karşı Chat GPT, taslak haline getirdiği kısa film senaryo çalışmasını daha verimli sunarak, her sahnenin yazımında ekstra komut alma tercihinin göstermiştir. Bu bakımdan ek-2'de yer alan senaryo dramaturjik inceleme için daha uygun görülmüştür. İnceleme sonucunda üretken yapay zekâ modelinin oluşturduğu film senaryosunun, Türkçe günlük dil kullanımını tam anlamıyla henüz gerçekleştiremediği ve birkaç cümle

Türkçe dil bilgisi kurallarını bozduğu görülmektedir. Sohbet botu Chat GPT'nin Türkçe günlük dil eğitimini henüz tamamlayamadığı gözlemlenmiştir. Bu sebeple doğal dil kullanımı konusunda öğrenimini tam olarak gerçekleştiremediği düşünülmektedir. Türkçe dil bilgisi kurallarını büyük oranda yerine getirdiği görülmektedir. Evrensel dilin makine öğrenimi üzerinde daha sık kullanım oranına sahip olması, farklı dillerdeki gelişimini geciktirdiğini düşündürmektedir. Ek-2'de yer alan *Gölge Perdesi* isimli kısa film senaryosunun dramaturjik incelemelerinde, literatürde yer alan dramatik temaların genel hatlarıyla işlendiği gözlemlenmektedir. Geniş dil işleme modeli Chat GPT'nin dramatik temalara bağlı olarak, doğru komut yöntemiyle birlikte bir kısa film senaryosu yazabildiği gözlemlenmektedir. Bu sebeple üretken yapay zekâ modelinin dramatik temalara uygun yaratıcı bir kısa film senaryosu hazırlayabildiği varsayımı ispatlanmaktadır.

İnsan zekâsı baz alınarak aynı konu çerçevesinde paralellikleri ve farklılıkları incelenen üretken yapay zekâ modelinin kısa film senaryosunun, dramatik farklılıklardan çok paralellikler taşıdığı gözlemlenmektedir. Bu farklılıklardan biri yapay zekâ tarafından üretilen kısa film senaryosunda kullanılan sıradan dil bilgisidir, günlük dil kullanımının senaryo üzerinde eksik kaldığı gözlemlenmektedir. Taklit yoluyla öğrenim, insan doğasında olduğu gibi sanat dalları üzerinde de gelişim için önemli bir yol olduğu söylenebilir. Derin makine öğreniminin de taklit ve bilgi edinimiyle geliştiği baz alınırsa üretken yapay zekâ teknolojisinin Türkçe dilinin günlük kullanımı konusunda öğrenimini henüz tamamlayamadığı söylenebilir. Öğrenimin evrensel dil çerçevesinde geliştiği bu aşama çerçevesinde de tekraren düşünülebilir. Ayrıca çözüm/arınma anının yapay zekâ tarafından yazılan kısa film senaryosunda uzun tutulduğu görülmektedir. Çözüm/arınma anının, dramatik hedefin sona ermesinin ardından başka bir dramaya sebep vermediği, dolaylı olarak hikâyenin başka bir yöne ulaşmadığı ve arınma sahnelerinin amacı dışında kullanılmadığı görülmektedir. Bu bakımdan aynı konu çerçevesinde insan zekâsı tarafından yazılan kısa film senaryo ile yapay zekâ tarafından yazılan senaryo dramatik açıdan benzerlikler taşımaktadır. Bu sebeple üretken yapay zekâ araçlarının, insan zekâsına eş değer film senaryoları üretebileceği varsayımı ispatlanmaktadır.

Gelişen teknoloji ve teknoloji endüstrisinde atılan adımların her geçen gün gelişerek yeni vizyonlar kazandığı görülmektedir. Özellikle yeni medya iletişim araçları üzerinde etkinliğini arttıran üretken yapay zekâ modellerinin öğrenime bağlı gelişimi,

gelecek adına farklı tartışmalara sebebiyet vermiş olsa da günlük yaşamın içinde insan hayatına doğrudan etki edeceği, yeni alışkanlıklar kazandıracağı kuvvetle muhtemel bir düşüncedir. Gelecek adına başta yapay zekâ üzerine yapılacak bilimsel, sosyolojik araştırmaların doğru yöntemler ışığında yapılarak toplum eğitiminin bir parçası haline getirilmesi, yaşanacak olan olası krizlerin önüne geçilmesi adına önemlilik arz etmektedir. Üretken yapay zekâ teknolojilerinin güncelliğini gün aşırı yenilediği gerçeği, sadece toplumsal yaşamda değil kültür ve sanat dallarında da birçok yeniliği beraberinden getireceğini düşündürmektedir. Bu alanlarda yeni anlayışların kazanılacağını da olası kılmaktadır. Yapay zekânın var olan bilgiyi kavradığı bilinmekle birlikte, ahlaki tutumlarını ve hobi edinimlerini sadece kullanıcı memnuniyeti çerçevesinde oluşturuyor olması, çalışma esnasında deneyimlenen farklı bir durumdur. Bu bakımdan giderek yükselen ve yayılan yapay zekâ teknolojisine karşın toplumsal eğitimin yeterliliği önemli bir konu olarak düşünülmektedir. Diğer sanat dallarında olduğu gibi film senaryosu yazımının da yaratıcılık ve hayal gücü gerektiren bir üretim alanı olduğu söylenebilir. Üretken yapay zeka modellerinin kitlesel iletişim aracı olan sinema endüstrisinde kaydedeceği aşama, komut halinde verilen senaryolarla çekim süreçlerine ihtiyaç duyulmadan, kullanıcıların film üretimlerini sağlayabileceği yönündedir. Kompozisyonların, ışık tercihlerinin, çekim tekniklerinin, oyuncu tercihlerinin, mekanların, kostümlerin vb. tüm pre-produksiyon süreçlerinin hatta tüm çekim aşamasının tercih edilecek olan kamera ve kullanılacak lenslerin diyafram değerlerinin üretken yapay zeka modelleri üzerinde film oluşturma deneyiminin bir parçası olacağını düşündürmektedir. Kısaca film senaryolarının doğru komut yöntemleriyle üretken yapay zeka modelleri aracılığıyla filmin bütününe ulaşmak için araç görevi göreceği düşünülmektedir. Üretken yapay zekâ modellerinin karakter, olay, durum, drama vb. yaratımları gerçekleştirebilme kabiliyeti farklı alanlarda gerçekleştirecek teknolojik yenilikler için alt yapı oluşturabileceğini veya otonom robotlar gibi farklı çalışmalar için karakter tasarlayabileceğini göstermektedir. Üretken yapay zeka modelinin hayali karakter inşa etme becerisi bu durumu mümkün kılmaktadır. Olası bu durumun ahlaki, sosyolojik boyutunun toplum nezdinde oluşturabileceği pozitif, negatif yanlarını farklı bilimsel çalışmalar ile incelenerek ortaya konulması, geleceğin toplumu açısından önemlilik arz etmekte olduğu düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- Ankit, U. (2022). *Transformer Neural Networks: A Step-by-Step Breakdown*. *Builtin*. <https://builtin.com/artificial-intelligence/transformer-neural-network> Erişim Tarihi: 04.01.2024
- Aristoteles. (1987). *Poetika*. (Çev. İsmail Tunalı). (Birinci Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Atan, A., Uçan, B., & Bilsel, Ç. (2015). *Dijital Sanat Uygulamaları Üzerine Bir İnceleme*. İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi (26), s. 1-14.
- Aziz, A. (2020). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri ve Teknikleri*. Nobel Akademik Yayıncılık. Ankara
- Baudrillard, J. (2012). *Simulakrlar ve Simülasyon*, Çev. Oğuz Adanır, Doğu Batı Yayınları.
- Becer, E. (2015). *İletişim ve Grafik Tasarım*, Onuncu Baskı, Ankara: Dost Yayınevi.
- Bellegarda, J. R. (2013). *Large-Scale Personal Assistant Technology Deployment: the Siri Experience*. Apple Inc. Cupertino, California 95014, USA
- Bodur, C. (2010). *Görsel Anlatımda Dijital Yaklaşımlar*. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi. Ankara.
- Brown, N. I. (2018). *Artificial authors: Case for copyright in computergenerated works*. Columbia Science and Technology Law Review 20(1), 1–41.
- Can, A. (2022). *Rekorlarla Dolu Bir Öykü Santrançın En Ünlü Büyük Ustası 'Garry Kasparov' Aslında Kimdir?* webtekno. <https://www.webtekno.com/garry-kasparov-kimdir-h115845.html> Erişim Tarihi: 25.12.2023
- Cartwright, M. (2019). *Hephaistos*. World history encyclopedia. <https://www.worldhistory.org/trans/tr/1-10802/hephaistos/> Erişim Tarihi: 04.09.2023
- Cartwright, M. (2020). *Leonardo da Vinci*. World history encyclopedia. <https://www.worldhistory.org/trans/tr/1-18002/leonardo-da-vinci/> Erişim Tarihi: 29.11.2023
- Cohn, G. (2018). *AI art at Christie's sells for \$432,500*. nytimes, <https://www.nytimes.com/2018/10/25/arts/design/ai-art-sold-christies.html> Erişim Tarihi: 22.02.2024

- Çalapkulu, S. (2020). *El Cezeri (Al-Jazari)*. Mechanic. mechanic.com.tr/el-cezeri-al-jazari-1153-1233/ Erişim Tarihi: 10.08.2023
- Çağlar, S. (2016). *Asimov'un Üç Robot Yasası İnsanların Güvenliğini Sağlayabilecek mi?* Matematiksel. <https://www.matematiksel.org/yapay-zeka-uc-robot-yasasi/> Erişim Tarihi: 24.11.2023
- Çelik, F. (2021). *Dünden Bugüne Sanat*. Oggusto. oggusto.com/sanat/dijital-sanat-nedir Erişim Tarihi: 21.02.2024
- Çırak, B., & Yörük, A. (2016). *Mekatronik Biliminin Öncüsü İsmail El- Cezeri*. Siirt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi (4), 175-194.
- Dere, U. (2020). *Tarihteki İlk Gerçek Robot Unimate'nin Film Gibi Hikayesi*. webtekno webtekno.com/ilk-robot-unimate-hikayesi-h86169.html Erişim Tarihi: 25.11.2023
- Dirik M. (2012) *Bilgisayar/sibernetik/özdevinimli makinalar sahasındaki İcatlarıyla cizreli ebul-iz*. Şırnak Üniversitesi Cizre Sempozyumu
- Doğan, E. (2021). *İlk Taşı Turing Attı*. TürkiyeAi <https://turkiye.ai/ilk-tasi-turing-atti-taklit-oyunu/> Erişim Tarihi:15.08.2023
- Eberl, U. (2019). *Akıllı Makineler-Yapay Zekâ Hayatımızı Nasıl Değiştiriyor*. (Çev: Tayla, L.) Poloma Yayınevi. İstanbul
- Ernst, G. & Newell, A. (1969). *GPS: A Case Study in Generality and Problem Solving*. New York: Academic Press.
- Field, S. (2012). *Senaryo: Senaryo Yazımının Temelleri. Senaryo Nedir?* (Çev: Erol, Ş.) ALFA Basım Yayım Dağıtım San. ve Tic. Ltd. Şti. İstanbul
- Foss, B. (2012). *Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji*. (Çev. Mustafa K. Gerçekker). Hayalperest Yayın Evi. İstanbul.
- Goodfellow, L. (2016). *Yoshua Bengio and Aaron Courville, Deep Learning* (The MIT Press, 2016).448.
- GPT-4o. (2024). *Hello GPT-4o*. OpenAI. <https://openai.com/index/hello-gpt-4o/> Erişim Tarihi: 17.05.2024
- Haton, J.P, Haton, M.C (1991). *Yapay Zekâ*, Cep Üniversitesi, İletişim Yayınları, (Çev: Ekmekçi. A, Türker, A.) Presses Universitaires de France
- Hertzfeld, L. (2023). *Artist Refik Anadol on AI futures, public art and The Sphere*. Wbur. <https://www.wbur.org/hereandnow/2023/09/29/refik-anadol-the-sphere-las-vegas> Erişim Tarihi: 21.02.2024

- Hoş, S. (2023). *BERT Algoritması Nedir? Yapay Zekânın Search Ekosistemindeki Hakimiyeti, Örneklerle BERT Algoritması*. Hosting. hosting.com.tr/blog/bert/ Erişim Tarihi: 05.01.2024
- İçözü, T. (2023). *90 Saniye’de Anlatıyoruz: Büyük / Geniş Dil Modelleri*. Webrazzi. <https://webrazzi.com/2023/08/23/90-saniyede-anlatiyoruz/> Erişim Tarihi: 09.01.2024
- Jack (2016). *Yapay Sinir Ağı*. Kimnezamanicatetti kim ezamanicatetti.com/yapay-sinir-agi/ Erişim Tarihi 24.08.2023
- Jennings, K. E. (2010). *Developing creativity: Artificial barriers in artificial intelligence*. Minds and Machines, 20(4), 489–501
- Kaplanseren, E. (2024). *Yapay Zekâ Botu ChatGPT, GPT-4 ve ChatGPT Store Hakkında Bilmeniz Gerekenler*. Oggusto. <https://www.oggusto.com/teknoloji/chatgpt-hakkinda-bilmeniz-gerekenler> Erişim Tarihi: 20.01.2024
- Karapekmez, A., V., (2023). *Dijitalleşmenin Görsel Sanatlara Etkisi: Yapay Zekâ ile Üretilen Atatürk Portrelerinin İçerik Analizi*. Yeni Yüzyıl Üniversitesi İletişim Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü. Yeni Yüzyılda İletişim Çalışmaları Dergisi. Sayı 8.
- Karhunen, J. Raiko, T. Cho, KH. (2015). *Unsupervised deep learning: a short review*. In: Advances in independent component analysis and learning machines. 2015; p. 125–42.
- Koca, S. (2024). *GPT-4o Nedir? Yeni Getirilen Özellikler Nelerdir?* Webtures. https://www.webtures.com/tr/blog/gpt-4o-nedir-yeni-getirilen-ozellikler-nelerdir/?trk=article-ssr-frontend-pulse_little-text-block Erişim Tarihi: 15.05.2024
- Köroğlu, Y. (2017). *Yapay Zekânın Teorik ve Pratik Sınırları*, Boğaziçi Üniversitesi, İstanbul
- Krizhevsky, Alex & Sutskever, Ilya & Hinton, Geoffrey. (2012). *ImageNet Classification with Deep Convolutional Neural Networks*. Neural Information Processing Systems. 25. 10.1145/3065386.
- Lefkowitz, M. (2019). *Professor’s Perceptron Paved the Way for AI*. News Cornell. <https://news.cornell.edu/stories/2019/09/professors-perceptron-paved-way-ai-60-years-too-soon> Erişim Tarihi 17.08.2023
- Lifschitz, V. (2011). *John McCarthy (1927–2011)*. Nature. [nature.com/articles/480040a#citeas](https://www.nature.com/articles/480040a#citeas) Erişim Tarihi: 16.08.2023

- Manovich, L. (2014). *Yeni Medyaya Eleştirel Yaklaşımlar*, Ed. Mukadder Çakır, Çev. Sezin Kıpçak Bozkurt. İstanbul. Der Yayınları
- Marx K. (2010). *Kapital* 1. Cilt. (Selik M, Satlıgan N, Çev.), İstanbul: Yordam Kitap.
- Mayor, A. (2018). *An AI Wake-Up Call From Ancient Greece*. Project Syndicate. <https://www.project-syndicate.org/commentary/artificial-intelligence-pandoras-box-by-adrienne-mayor-2018-10> Erişim Tarihi: 03.09.2023
- Margaryan, P. (2019). *Antik Yunan Mitlerinde Yapay Zekâ*, Arkeofili. <https://arkeofili.com/antik-yunan-mitlerinde-yapay-zeka/> Erişim Tarihi: 03.09.2023
- McCarthy, J. (2007). *What is artificial intelligence?* Stanford University Computer Science Department. <http://jmc.stanford.edu/articles/whatisai/whatisai.pdf> Erişim Tarihi: 28.12.2023
- McCarthy, J. (1959). Programs With Common Sense. In D. Blake and A. Uttelly (eds) *Proceedings of the Symposium on the Mechanization of through Processes* (H.M. Stationery Office,1959)
- McKee, R. (2011). *Öykü Senaryo Yazımının Özü, Yapısı, Tarzı ve İlkeleri*. (Çev. Nuray Yılmaz, Ertan Yılmaz, Fatih Kınalı). (Birinci Baskı). İstanbul: Plato Film Yayınları.
- McNeill, N. B. (1972). *Colour and colour terminology*. Journal of Linguistics, 8(1), 21–33
- Merit, R. (2022). What Is a Transformer Model? blogs. nvidia. <https://blogs.nvidia.com/blog/what-is-a-transformer-model/> Erişim Tarihi: 04.01.2024
- Metz, C. (2011). John McCarthy, Father of Ai and Lisp, Dies at 1984. Wired. <https://www.wired.com/2011/10/john-mccarthy-father-of-ai-and-lisp-dies-at-84/> (Erişim Tarihi:16.08.2023)
- Naderi, S. Karakoç, Y. (2020). *Biyomekaniğin Temelleri*. Sağlık Bilimleri Üniversitesi Yayınları. İzmir
- Negroponte, N. (1996). *Dijital Dünya*. (Çev.) Zülfü Dicleli. İstanbul: Türk Henkel Dergisi Yayınları
- Newell, A. & Simon, H. (1972). *Human Problem Solving*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- OpenAI, (2024). <https://openai.com/dall-e-3> Erişim Tarihi: 23.03.2024

- OpenAi. Key Concept. *Text Generetion Models*. Platform openai. <https://platform.openai.com/docs/introduction> Eriřim Tarihi: 13.01.2024
- Panse, S. (2019). *Leonardo's Robot: Leonardo da Vinci's Mechanical Knight and Other Robots*, ststworld. <https://www.ststworld.com/leonardos-robot/> Eriřim Tarihi: 03.09.2023
- Pilevneli, M. (2024). *Refik Anadol*. Pilevneli. <https://www.pilevneli.com/tr/artists/29-refik-anadol/overview/> Eriřim Tarihi: 21.02.2024
- Ponciano, R., Pais, S., and Casal, J. (2015). *Using accuracy analysis to find the best classifier for intelligent personal assistants*. *Procedia Computer Science*. 52, 310-317. <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S187705091500890X> Eriřim Tarihi 01.01.2024
- Papuççıyan, A. (2024). *GitHub ve OpenAI'dan kendi kodunu oluřturabilen yapay zekâ aracı: Copilot*. Webrazzi. <https://webrazzi.com/2021/06/30/github-ve-openai-dan-kendi-kodunu-olusturabilen-yapay-zeka-araci-copilot/> Eriřim Tarihi: 20.01.2024
- Postman, N. (2016). *Teknopoli Kùltürün Teknolojiye Teslim Oluřu*. (M. E. Yılmaz, Çev.), Bursa: Sentez
- Russell, S., & Norvig, P. (2010). *Artificial Intelligence: A Modern Approach*, USA: Prentice Hall Series.
- Saęlamtimur, Z. (2010). *Dijital sanat*. Anadolu üniversitesi sosyal bilimler dergisi. Cilt.10(3).
- Sapkota (2021). *The Unimate-First Digitally Operated and a Programmable Robot*. Vocal Media. <https://vocal.media/journal/the-unimate-first-digitally-operated-and-a-programmable-robot> Eriřim Tarihi: 24.11.2023
- Say, C. (2019). *50 Soruda Yapay Zekâ*. Berdan Matbaası. İstanbul
- Sawyer, R. K. (2011). *Explaining creativity: The science of human innovation*. Oxford: Oxford university press
- Sevinç, A. (1990). *Yönetim Biliminin Geliřim Süreci İçerisinde Siberetik Yaklaşım ve Örgütsel Siberetikler*. Yüksek Lisans Tezi. Anadolu Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü. Eskiřehir
- Sevinç, Y. (2020). *Leonardo Da Vinci'nin İcatlarından En Çılgıncası: Şovalye Robot*, Geekyapar. <https://geekyapar.com/geek-dosya/leonardo-da-vincinin-icatlardan-en-cilgincasi-sovalye-robot/> Eriřim Tarihi: 03.09.2023

- Taluğ, D. Y. Eken, B. (2023). *Görsel tasarımda insan yaratıcılığı ve yapay zekânın kesişimi*, Atatürk Üniversitesi Yayınları. 4(1), 18-29.
- Turing, A. (1950). *Computing Machinery and Intelligence*. Oxford University Press on behalf of the Mind Association. Cilt 59, Sayı 236 (Ekim 1950), s. 433-460 (28 sayfa) <http://www.jstor.org/stable/2251299?origin=JSTOR-pdf> Erişim Tarihi:17.08.2023
- Ültay, E., Akyurt, H., & Ültay, N. (2021). *Sosyal Bilimlerde Betimsel İçerik Analizi*. IBAD Sosyal Bilimler Dergisi (10), 188-201. <https://doi.org/10.21733/ibad.871703>
- Vankin, D. (2023). *The latest canvas for Refik Anadol's AI-generated art? The new Sphere in Las Vegas*. Latimes. <https://www.latimes.com/entertainment-arts/story/2023-08-31/refik-anadol-ai-generated-art-las-vegas-sphere-opening> Erişim Tarihi: 21.02.2024
- Yao, D. (2022). *25 Years Ago Today: How Deep Blue vs. Kasparov Changed AI Forever*. An interview with Deep Blue co-creator Murray Campbell. Aibussines. <https://aibusiness.com/ml/25-years-ago-today-how-deep-blue-vs-kasparov-changed-ai-forever#close-modal> Erişim Tarihi: 05.12.2023
- Wikipedia. (2023). *General Problem Solver*. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/General_Problem_Solver Erişim Tarihi: 20.09.2023
- Wikipedia. (2023). *Siri*. Wikipedia. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Siri> Erişim Tarihi:25.09.2023
- Wikipedia. (2024). *Sibernetik*. Wikipedia. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Sibernetik> Erişim Tarihi: 27.05.2024

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: El Cezeri	22
Şekil 2: Pirinçten ibrik	23
Şekil 3: Tavus kuşlu abdest alma makinesi	24
Şekil 4: Filli su saati.....	24
Şekil 5: Filli su saati mekanizması.....	25
Şekil 6: Vitruvian Man.....	26
Şekil 7: Bilimsel deney olarak kafa sınırları.....	27
Şekil 8: Modern otobüsün öncüsü olarak tanımlanabilen çalışma.....	27
Şekil 9: Leonardo da Vinci'nin eklemli kanat çalışması	28
Şekil 10: Leonardo da Vinci'nin eklemli kanat çalışması.....	28
Şekil 11: Leonardo da Vinci'nin dik duran kanatlı uçan makine tasarımı	29
Şekil 12: Leonardo da Vinci'nin dik duran kanatlı uçan makine tasarımı	29
Şekil 13: Leonardo da Vinci'nin robotik şövalyesi.....	30
Şekil 14: Alan Mathison Turing	33
Şekil 15: Frank Rosenblatt, Perceptron	37
Şekil 16: Devol, Engerberger ve ekibi Unimate geliştirme çalışmasında	38
Şekil 17: 1997 Kasparov vs. Deep Blue	39
Şekil 18: Makine öğrenimi ve yapay zekâ kıyasında derin öğrenmenin konumu.....	41
Şekil 19: Ilya Sutskever (sol), Alex Krizhevsky (orta), Geoffrey Hinton (sağ).....	43
Şekil 20: Ben Laposky elektronik görseli	46
Şekil 21: Refik Anadol'un Çatalhöyük veri heykeli	47
Şekil 22: Refik Anadol'un Las Vegas, The Sphere'de yapay zekâ ile ürettiği sanat eseri	48
Şekil 23: Deep Dream tarafından üretilen görsel	50
Şekil 24: Vincent Van Gogh, yıldızlı gece, 1889.....	51
Şekil 25: Dalle-E aracılığıyla oluşturulmuş Van Gogh'un yıldızlı gece tablosuna kübist yaklaşım, 2024.....	52
Şekil 26: Copilot arayüzü ile kullanılan Dalle-E modeli	53
Şekil 27: Doğal dil işleme yöntemine örnek Google araması	54

Şekil 28: Chat GPT'nin arayüz karşılaşması	56
Şekil 29: Chat GPT ile iletişim kurmak	57
Şekil 30: Chat GPT-4 ve Chat GPT-4o arayüzü	59
Şekil 31: Yaratıcı film senaryo asistanı olarak oluşturulmuş GPT	60
Şekil 32: Copilot arayüz karşılama ekranı	61
Şekil 33: Bing sohbet botu Copilot ile örnek mesajlaşma deneyimi.....	61
Şekil 34: Bop Foss'un kurmaca kişilik şeması	66
Şekil 35: Ingolf Gabold modeline göre dinamik eksen	69
Şekil 36: chat.lmsys.org'a göre LMSYS Arena	76
Şekil 37: Chat GPT-4o modeli GPT oluşturma ekranı.....	77
Şekil 38: GPT oluşumunda gerekli create ve configure ekranı.....	78
Şekil 39: Chat GPT-4o modelinde oluşturulmuş amaca yönelik GPT sohbet ekranı ..	78
Şekil 40: Ek-2 giriş sahnesi mekân, karakter bilgisi	82
Şekil 41: Ek-3 giriş sahnesi mekân, karakter bilgisi	82
Şekil 42: Ek-3'te yeni mekân ve yeni karakter hakkında yetersiz bilgi	83
Şekil 43: Ek-2'de yeni mekân ve yeni karakter hakkında yeterli bilgi	83
Şekil 44: Ek-3'te eksik bırakılan bilgilendirmelere örnek	84
Şekil 45: Ek-2'de yer alan senaryonun 3.Sahnesi	84
Şekil 46: Ek-2 senaryosu karakterlerinin duygu durumlarının verilmesi.....	86
Şekil 47: Ek-2'de ana karakterin baskı altında aldığı karar	86
Şekil 48: Ek-2'de karakteristik veri bakımından belirtilmeye gerek duyulmayan pasif karakter	87
Şekil 49: Ek-2'de yer alan yapay zeka senaryosunun günlük dil kullanımındaki yetersizliği.....	88
Şekil 50: Ek-2 betimlenen sahne örneği.....	89
Şekil 51: Ek-2 betimlenen sahne örneği.....	89
Şekil 52: Ek-2 betimlenen sahne örneği.....	89
Şekil 53: Ek-2 betimlenen sahne örneği.....	89
Şekil 54: Ek-2 yapay zeka senaryosunda sergileme.....	91
Şekil 55: Ek-2'de yaşanan çatışmanın harekete geçirmesi	91
Şekil 56: Ek-2'nin 12. sahnesinde ana karakterin dürtüleriyle kendisini gerçekleştirmesi	92
Şekil 57: Ek-2'nin 7. sahnesinde ana karakterin edindiği yeni bir bilgiyle yaşadığı ikilem	93

Şekil 58: Ek-2'nin 14. sahnesinde yaşanan doruk noktası	94
Şekil 59: Ek-2'nin 1. sahnesinde günlük dil kullanımı	95
Şekil 60: Ek-1'in 1.sahnesinde günlük dil kullanımı	95
Şekil 61: Ek-2'in 1. sahnesinde örnek karakterin fiziki ve toplumsal verileri	96
Şekil 62: Ek-1'in 1. sahnesinde örnek karakterin fiziki ve toplumsal verileri	96
Şekil 63: Ek-1'in 16. sahnesinde ana karakterin dürtüleriyle peşinden gittiği rüya.....	97
Şekil 64: Ek-1'in 19. sahnesinde ana karakterin baskı altında dürtüleriyle kendisini gerçekleştirmesi	98
Şekil 65: Ek-2'nin 13. sahnesinde ana karakterin dürtüleriyle kendisini gerçekleştirmesi	98
Şekil 66: Ek-2'nin 14. sahnesinde ana karakterin baskı altında dürtüleriyle kendisini gerçekleştirmesi	99
Şekil 67: Ek-1'in 1. sahnesinde sergileme	100
Şekil 68: Ek-2'nin 1. sahnesinde sergileme	100
Şekil 69: Ek-1'in 13. sahnesinde dramatik hedef için yaşanan ikilem ve alınan karar	101
Şekil 70: Ek-1'in 14. sahnesinde yaşanan çatışma ve dramatik hedefe ilerleme	101
Şekil 71: Ek-2'nin 3. sahnesinde yaşanan içsel çatışma	102
Şekil 72: Ek-2'nin 7. sahnesinde yaşanan çatışma	102
Şekil 73: Ek-1 senaryosunun doruk noktası	103
Şekil 74: Ek-2 senaryosunun doruk noktası	104

EKLER

Ek 1: ‘Dedemin Yolu’ Kısa Film Senaryosu

1

DEDEMİN YOLU

SİNOPSİS

Hakan 25 yaşında, uzun boylu, ağır başlı fotoğraf tutkunu bir gençtir. Açacağı fotoğraf sergisinde kullanmak üzere çocukluğunun geçtiği Safranbolu’ya fotoğraf çekmeye gelir. Çocukluk arkadaşı Selim’in dükkanına gider. Selim 25 yaşında, orta boylarda, rahat giyinen komik bir adamdır. Hakan ve Selim, Hakan’ın dedesinin eski evine giderek eski bir fotoğraf makinesi bulurlar. Hakan, pansiyon odasında uyurken rüyasında kafası sargılı, çıplak ayaklı ve takım elbiseli bir adamı görür. Uyandığında ciddiye almaz. Dedesinden kalma fotoğraf makinesi ile Safranbolu Tarihi Çarşısı’nda gezinti yaparken bir demirci ustasını atölyesinde izleyen kalabalığın arasına girer ve demircinin fotoğrafını çeker. Hakan atölyeden çıkar ve uzaklaşırken kalabalığın çığlık sesiyle geri döner. Geri döndüğünde demircinin kaza geçirerek öldüğünü görür. Çarşı da gezinirken yaşlı bir adamın sessizce fotoğrafını çekerek uzaklaşır. Bir süre sonra ambulans sesiyle irkilir fakat geri dönmeden pansiyon odasına devam eder. Pansiyon odasında uyurken rüyasında aynı sargılı adamı görür. Tarihi Safranbolu Çarşısı’nda gezinirken bir caminin cenaze namazı çıkışına denk gelir. Cenazeye katılan bir kişinin yakasında önceki gün fotoğrafını çektiği kişinin fotoğrafını görür. Hakan fotoğraf makinesi ve rüyaları arasında bir paralellik kurar ve durumu çocukluk arkadaşı Selim’e anlatır. Selim, Hakan’ı içi su dolu banyo küvetine yatırarak gördüğü rüyayı tekrar görebilmesi için deneye tabi tutar. Hakan suyun altında sargılı adamı tekrar görür ve sargılı adamın işaret ettiği bölgeye çağırır. Hakan ve

Selim, Hakan'ın rüyasında gördüğü konağa giderler. Yaşlı bir adam tarafından fotoğraf makinesinin laneti ve Hakan'ın dedesi hakkında bilgiler öğrenir. Yaşlı adam Hakan'ın aklı çelmeye çalışarak fotoğraf makinesine sahip olmak ister fakat Hakan, dedesiyle yaşadığı hatıraları ve dedesinin karakteristik özelliklerini göz önünde tutarak yaşlı adamı yanıltır. Yaşlı adamdan dinlediği hikâye ile yaşlı adamın o hikayedeki konumunu anlayarak makinenin lanetini bilinçli olarak kullanır ve yaşlı adamın fotoğrafını çekerek ölümüne yol açar. Hakan ve Selim makineyi ıssız bir kanyona gömerek fotoğraf makinesinden kurtulur.

SENARYO

SAHNE-1 DIŞ/GÜN – HAKAN. AMCA. KAYMAKAMLAR KONAĞI

Hakan (25), fotoğrafçılık yaparak geçimini sağlayan, uzun boylu, ağır başlı, sakın yapılı bir karakterdir. Elinde fotoğraf makinesi ile Safranbolu eski Kaymakamlar konağının önünde fotoğraf çekimi yapar ve banka oturur. Kaymakamlar konağı eski bir bina ve müze olarak kullanılmaktadır. Konağın çevresi geniş bahçelerden ve manzara seyiri olan banklarla çevrilidir. Elindeki fotoğraflara bakarken yanına bir amca (75) oturur. Amca kısa boylu, konuşkan ve ağzına geleni söyleyen bir karakterdir.

Amca

Fotoğraf mı çekiyorsun bakalım sen sırık?

Hakan şaşkınlığını belli etmeye çalışır.

Hakan

Yani, evet. Sayılır.

Amca

Güzel.

Hakan kafasını tebessüm ederek sallar. Ortam biraz sessizleşir. Amca etrafına bakar.

Amca

Herkesler de gelir burada fotoğraf, neyn çeker.

Hakan

Doğrudur amca. Güzel, tarihi bir yer. İlgi de çekiyor. Benim de çocukluğumun geçtiği yerler. Çok uzun zamandır gelmemiştim.

Amca, tek kaşını kaldırarak yan bakış atar.

Amca

Yapma yav. Kimlerdensin sen? Necisin?

Hakan

Babamı bilmezsin de dedeme "Foto Rıza" derlerdi.

Belki onu tanırsın.

Amca avuçları ile sakalını kaşıyarak sayıklar.

Amca

Foto Rıza, Foto Rıza...haa tamam.

Hakan

Tanıdın mı? Bey amca.

Amca gökyüzüne bakarak düşünür ve Hakan'a döner.

Amca

Yok. Tanımadım.

Hakan tebessüm atarak, fotoğraf makinesinden çektiği fotoğrafları incelemeye devam eder.

Amca

Yav, dur bak, ben ne diyordum şimdi? Herkes geliyor buraya, ben görüyom. Aynı fotoğrafı çekiyooooor, gidiyooooor. Yaz Gogpla çıksın. Sen şimdi çektin de ne oldu, farklı bir halt mı yedin?

Hakan gözlerini devirerek amcaı süzer.

Furkan

Nasıl yani?

Amca, hızlı hızlı konuşmaya başlar.

Amca

Cahil misin evladım? Diyorum ki, elindeki zımbırtı, diğer zımbırtılardan farklı neyi gördü? Ne çekti mesela farklı?

Hakan

Farklı olmak gibi bir derdim yok zaten bey amca. Herkesin gördüğü özel değildir diye bir kaide mi var?

Amca bacaklarını üst üste atarak kendinden emin ve bilgili bir tavırla...

Amca

Goggle dan indir o zaman neye yoruluyon. Bence çok saçma!

Furkan, bunalır ve ayaklanır.

Hakan

İyi günler amca.

Amca Hakan'ın yürüyüşünün arkasından derin derin bakar.

Hakan

Yaşlanınca filozof mu oluyorsunuz sıkıntıdan triplere bak herifin. Her şeyi de bilecekler. Hayret bir şey.

Amcanın yüzüne yakın plan girilir. Surat ifadesi donuktur. Hafifçe sakalını kaşır.

SAHNE-2 DIŞ/GÜN HAKAN.SELİM.EV YEMEKLERİ DÜKKANI

Hakan, çocukluk arkadaşı Selim'in (25) aile işletmesi olan ev yemekleri dükkanının önüne gelir. Selim orta boylarındadır. Yarım kol desenli gömlek giyip ve altın kolye takar. Serseri mizaçlı, komik bir tiptir. Hakan, kapının önünde iskemle de tavla oynayan Selim'i biraz uzaktan çaktırmadan seyreder. Selim zarları öperek, tavlaya fırlatır.

Selim

Hadi oğlum yapışş. Ez onu ezz. Düşeşş.

Hakan cep telefonundan Selim'in fotoğrafını çeker ve Selim'e gönderir. Fotoğrafın altına "Kolay Rakip :)" notunu ekler. Selim telefonuna gelen mesajı görür ve açar. Ardından mutlulukla ayaklanır.

Selim

Haddi len. Yapma.

Hakan, Selim'in hareketlerini seyrederken gülümser. Selim etrafta Hakan'ı ayırt etmeye çalışır ve fark eder. Kollarını açıp, kafasını öne eğerek bağırır.

Selim

Kardeşim!

Hakan ve Selim sarılırlar. Selim, Hakan'ı gövdesinden kavrayarak havaya kaldırır.

Hakan

Dur be oğlum. Bir dur! Sakatlayacaksın Ronaldo'yu.

Selim

Nereden çıktın ulan sen! eşek sıpası! Oğlum bu boy ne? Benden daha uzun olmuşsun.

Hakan, gülümseyerek.

Hakan

Ben zaten senden daha uzundum.

Selim

Hadi lan oradan. Gel otur. Nereden çıktın? Nerelerdesin? Dökül abisi dökül.

Hakan

Valla Selim, fotoğrafa devam biliyorsun.

Selim, arkasına hızlıca dönerek çalışanına seslenir.

Selim

Rifo, çay çek oğlum. Hee devam et kardom.

Hakan

Bir sergi açacağım. Memlekete bir gelmeliyim diye düşündüm.

Selim

Oğlum işin düşmese geleceğin yok zaten.

Hakan

Yok be Selim. Bu sefer farklı. Biliyorsun bizimkiler kaza da...

Selim

Tekrar başın sağ olsun Hakan, çok gelmek istedim ama dükkânı bırakamadım. Söyledim zaten sana da. Aysel teyze ile Dursun amca...Çok emekleri var biz de.

Çaylar gelir. Sohbet ederken içmeye devam ederler.

Hakan

Ya ne olacak oğlum sen de ya. Ankara da ilgilenemezdim zaten seninle ayıp olurdu. Başımız kalabalıktı. Sağ olsun eş, dost. Neyse boş ver şimdi sen ne yapıyon? Ne var ne yok?

Selim

Ne var ne de yok işte. Saplandık buraya aile yeri, bizimkilerin gönlü olsun diye. Mezat'a falan çıkıyorum arada Tik Tok 'da tıngırdıyoruz brom.

Hakan

Sen de tik tok mu var la?

Selim

He. Ne sandın bra 6 k takipçim var. Arada gül falan gönderiyorlar para ediyor biliyor musun? Köşeyi döneceğiz bakalım inşallah.

Hakan

Lan oğlum ne adamsın ya.

Selim

Ben niye kullanmıyorum diye düşün oğlum sen. Ortam orada akıyor. Böyle Sanat sepet uğraşacağına at taklidi yap köşkte yaşarsın vallahi.

Hakan

Yok kalsın kardeşim. Benim pencere AŞTİ' ye bakıyor. Ben mutluyum.

Selim

İyi. Anca geleni, gideni izlersin işte.

Hakan

Ya he he. Neyse oğlum onu bunu bırak da ben dedemin evine bi gideyim. Oradan da pansiyona geçerim. Yarın da biraz fotoğraf çekerim falan. Çok duramayacağım zaten.

Selim

Lan oğlum ne pansiyonu ya. Ben de kal. Deli deli iş yapma.

Hakan

Olmaz Selim valla. Tuttum zaten. Verdik parayı.

Selim

Bana mı sordun? Bir şey diyeceğim bana sordun mu?
Mümkün değil o iş.

Hakan

Öööfff. Tamam, uzatma lan pansiyon da kalmak istedi
canım. Pansiyona gitmek istiyor canım.

Selim

İyi be tamam kafana göre. Dedenin eve beraber
gidelim ama. Rıza dede az kovmazdı bahçeden. Anarız
güzelce.

Hakan ve Selim kalkar ve gider.

Hakan

Olur. Hadi gidelim. Çaylar şirketten mi?

Selim

Yok. Kim demiş? Vermedin mi?

Hakan

Tik Tok' dan jeton, marka bir şey gönderirim. Yeter
sana.

Selim

Hadi len!

Gülümsemeleri yükselir. Kamera sırtları dönük
yürüyüşlerini gösterir.

SAHNE-3 İÇ/GÜN HAKAN.SELİM. DEDE EVİ

Hakan ve Selim, Hakan'ın dedesinin eski yaşadığı eve girerler. Ahşap ev harabe ve oldukça paslıdır. Eski eşyalar örümcek ağları ile kaplıdır. Selim eve göz gezdirirken Hakan çantasından fotoğraf makinesi çıkarır ve evin fotoğraflarını çekmeye başlar.

Selim

Adam öldürsen bulamazlar. Eve bak ne hale gelmiş.

Hakan

Maalesef öyle. Zaten kim ilgilenecek ki? Ev dedemle birlikte ölmüş.

Selim

Canlı yayın açsam mı acaba?

Hakan

Saçma sapan konuşma Selim.

Selim

Ya bra. Bak bir senaryo yapalım hemen. Ben kapıdan gireyim "böyle bir yer bulduk arkadaşlar" falan gibi sen de yer de ölmüş numarası yap. Yeminle en az üç tane at kafası mıydı? Neydi o? Unicorn alırız.

Hakan

Selim!

Selim

Tamam kanka tamam.

Etrafa göz gezdirmeye devam ederler. Selim dolap kapağını açar içerisi güvercin tüyleri ile doludur.

Selim

Hakan, gelsene bir dakika.

Hakan

He ne oldu?

Selim

Bak bak burası böyle tüy falan dolmuş. Çek burayı
işte

Hakan dolabın fotoğraflarını çeker.

Selim

Biz de boş değiliz yani aslan. Bizim de bir takım
estetik kaygılarımız var

Hakan fotoğraf çekerken tüylerin arasında bir şey
fark eder ve ayırt etmeye çalışır.

Hakan

Bir şey var gibi burada.

Selim

Ne gibi bir şey?

Hakan dolaba yaklaşarak tüylere doğru üfler.
Tüylerin bir kısmı uçuşur ve arasında bir eski bir
fotoğraf makinesi olduğunu görür.

Selim

Bu ne lan?

Hakan

Fotoğraf makinesi. Dedemin eski malzemesi bu.
Hatırlıyorum.

Hakan fotoğraf makinesini alır ve kozmetiğini inceler.

Selim

Değerli bir şey mi?

Hakan

Kısmen. Zamanın iyilerindendir. Kozmetiği hala iyi görünüyor tabi ama içine bakmak lazım.

Selim

Satarım istersen mezatta kanka

Hakan

Yok, yok. Kurcalayacağım. Kullanabilecek gibiyse kullanırım.

Selim

İyi sen bilin. Hadi gidelim ya daha durcan mı bastı beni bura.

Hakan

Olur, olur çıkalım. Ben de yoruldum bugün biraz dinleyim

Selim

İyi hadi düş.

Hakan ve Selim evden ayrılırken, Selim evi alıcı gözle incelemeye devam ederek evden çıkar.

SAHNE-4 İÇ/GECE HAKAN.PANSİYON ODASI

Hakan pansiyon odasında aynanın önünde oturur ve dedesinin evinde bulduğu fotoğraf makinesinin içini temizler. Kenarlarından ışık çıkan okuma gözlüğü ile

dikkatli bir şekilde makinenin parçalarını çıkarır ve yağlar. Çantasından çıkardığı 36'lık film rulosunu makineye takarak denemeler yapmaya çalışır.

Hakan

Haydi aslanım çalış.

Hakan yatağın kenarında yer alan saksı bitkisinin fotoğrafını çekmeye çalışırken flaş patlar ve oda daha önce hiç görmediği kadar beyaz bir ışık hüzmeleriyle bir anlığına kaplanır.

Hakan

Üff. Neymiş bu be. Helal!

Hakan yatağa uzanır, gözlüklerini çıkarır ve bluetooth kulaklığını takarak müzik dilemeyerek gözlerini kapatır. Uyuya kalır.

SAHNE-5 DIŞ/GÜN SARGILI ADAM. HAKANIN RÜYASI. BELİRSİZLİK

Hakan rüyasında, 190 cm boylarında takım elbiseli, çıplak ayaklı ve yüzü sargılı bir adam görmektedir. Sargılı adamın ayak bileklerinden yürüyüşü, sargılı suratı yakın planda görülmektedir. Sargılı adam parça parça görüntüler ile tren raylarında koşar, kendisini boğazlar, alkış tutar, üstünü temizler. Ölü güvercin kanadını elinde tutarak yakın plan kameraya doğru bakar ve kamera uzaklaşarak Hakan'ı uyandırır.

SAHNE-6 İÇ/GECE HAKAN. PANSİYON ODASI

Hakan gördüğü rüyanın etkisiyle terler içerisinde kalkar ve lavaboya giderek yüzünü yıkar ve abdest alır. Pencereyi açar, omzunu cama yaslayarak sigara

içer ve sokağı seyreder. Hakan gördüğü rüyanın etkisini üzerinden atmaya çalışır. Sigarasını içtikten sonra yatağına uzanır. Kamera yatağın yanındaki saksıyı gösterir. Saksı solmuş ve çürümüştür.

SAHNE-7 DIŞ/GÜN HAKAN. YAŞLI ADAM.KÜÇÜK KIZ. TARİHİ ÇARŞI

Hakan elinde fotoğraf makinesi ile çarşı içerisinde gezinir. Yaşlı bir adamın tekerlekli sandalye üzerinde küçük bir kız çocuğunu gezdirdiğini görür. Kız çocuğu sandalyesinden oyuncağını düşürür. Yaşlı adam oyuncağı fark etmeden yoluna devam eder. Oyuncağın düştüğünü gören Hakan, oyuncağı yerden alır ve yaşlı adamı takip eder. Arkalarından seslenmeye başlar.

Hakan

Amca! Pardon bakabilir misin?

Yaşlı adam duymaz ve Hakan yanına doğru koşarak yaklaşır. Soluk soluğa kalır.

Hakan

Amca! Kız oyuncağını düşürdü yolda.

Hakan oyuncağı kıza verir. Yaşlı adam ile bakışırlar.

Yaşlı Adam

Hay Allah! çok sağ olun beyefendi. Fark edememişim.

Hakan

Hiç önemli değil amca. İsmi nedir bu prensesin?

Yaşlı Adam

Ayyüce ismini soruyor bak ağabeyin. Cevap ver
bakalım.

Küçük kız utangaç bir şekilde kafasını sallar.

Hakan

Siz söylemiş oldunuz aslında ama neyse

Yaşlı Adam

Anlamadım çocuğum

Hakan

Neyse amcacım boş ver. Bende fotoğraf çekiyordum
isterseniz fotoğrafınızı çekebilirim?

Yaşlı Adam

Vallahi hiç de anlamam bu işlerden ama üstümüz
başımız iyi mi acaba...

Hakan

Gayet iyi amca. Torununuz mu?

Hakan, karşılıklarına geçerek mesafesini ayarlayarak
dedesinin makinesini ayarlamaya çalışır. Yaşlı adam
kızın saçlarını düzeltir.

Yaşlı Adam

Evet, evet. Torunumdur. Ben bakıyorum. Ana baba
sizlere ömür.

Hakan

Anladım amca. Allah sabır ihsan eylesin. Bir
hastalığı falan mı var?

Hakan kamerayı aşağı indirerek konuşmaya devam ederken yaşlı adam bir yandan küçük kızın üzerini toparlamaya devam eder.

Yaşlı Adam

Şeker hastasıdır. Yakın zaman da bacaklarına vurdu. Yürümekte zorlanıyor bende yormamaya çalışıyorum. Eksik de kalmasın dışarıyı da görsün istiyorum. Arada sırada çarşı pazar geziyoruz birlikte.

Hakan

Geçmiş olsun. Çaresi vardır inşallah

Yaşlı Adam

Ömür boyu ilaç kullanmak zorunda. İğne gibi bir şeyi var kolundan batırıyorum her gün.

Hakan

Anladım amcacım. Güzel kız hazır mısın?

Küçük kız kafasını sallayarak Hakan'a gülümser. Hakan fotoğraf makinesini kaldırır ver fotoğrafı çekmek için hazırlanır. Fotoğrafı çekeceği sırada eline bir top çarpar ve kamerayı yere düşürür. Topun geldiği yöne doğru öfkeli bir şekil de bakış atarak kamerayı yerden alır.

Ses

Özür dileriz topu atabilir misiniz?

Hakan topu ayağıyla gönderir ve kafasını sallar. Yaşlı Adama döner ve devam eder.

Yaşlı adam

Hay Allah! Kazanın nereden geleceđi de belli olmuyor iřte.

Hakan

Öyle amca öyle. Neyse hazır mısınız siz?

Yařlı Adam

Hazırız ođlum.

Kamera küçük kızın gözlerine ağır çekim yakın girer ve Hakan'ın parmaklarına yakın girer. Hakan'ın nefes sesleri duyulur. Yařlı adamın yutkunması ve tebessümü görölmektedir.

Hakan

Çekiyorum. 3-2-1.

Hakan'ın parmakları fotoğraf makinesinin deklanřörüne yaklařırken ağır çekim gösterilir. Parmak deklanřöre bastıktan sonra geri çekilir ve sessizlik oluşur. Hakan'ın yüz ifadesi üzgündür ve makineyi ařađı doğru indirerek yařlı adama bakar.

Yařlı Adam

Çektin mi güzel? Baktın mı?

Hakan

Amca düşünce bozuldu herhalde. Tuřu basmıyor.

Yařlı Adam

Yapma ya. Düzelmez mi?

Hakan

Valla bakmam lazım biraz amca. Dede yadigarı biraz ona canım sıkıldı.

Yaşlı Adam

Hay Allah! Bizim yüzümüzden oldu desene

Hakan

Yok amca olur mu öyle şey. Ben istedim zaten çekmeyi, çekebilseydim güzel olacaktı. Ne yapalım nasip artık.

Yaşlı Adam

Aynen öyle. Kısmet değilmiş.

Hakan

Ama durun ben size benim çektiğim başka bir fotoğrafı vereyim. Benden hatıra olsun.

Hakan çantasından kendi çektiği fotoğrafı çıkartarak yaşlı adama uzatır.

Hakan

Bak bu benim en sevdiğim fotoğrafımdır amca. Kuşları çok severim.

Yaşlı Adam

Hay maşallah. Ne güzel yaratmış yaratan. Yaratılan da gören de yaratandandır. Saklayacağım bunu. Haydi selametle kal

Hakan

Sağ ol amca görüşmek üzere. Küçük kız sana da bay bay

Küçük kız elini sallayarak dedesiyle uzaklaşır. Hakan kısa bir süre onları izledikten sonra fotoğraf makinesine bakış atarak üzgün ifadesini kullanır.

SAHNE-8 DIŞ/GÜN HAKAN.DEMİRCİ. TARİHİ ÇARŞI

Hakan elinde fotoğraf makinesini düzeltmeye çalışarak yürür.

Hakan

Hadi be oğlum be. Şunu bir düzeltebilsem olacak gibi... Heh işte böyle

Hakan makinesini yere eğerek fotoğraf çekip, çekmediğini kontrol eder. Makinenin düzeldiğini görünce gülümseyerek mutlu olur ve gülümser. Demirci ustasının dükkânı gözüne çarpar ve içeri girer. Kamera takiptedir. Dükkânın içerisi kalabalıktır ve herkes demircinin demiri dövmesini izler. Demirci, demire vurdukça kıvılcımlar çıkar. Hakan dikkatlice izledikten sonra elinden kamerasını çıkarır ve seri bir şekilde demircinin fotoğrafını çekmeye başlar. Demirci demiri dövmeye devam eder.

Demirci

Haydi Allah! Haktır Allah! Haydi Allah! Haktır Allah!

Hakan demircinin performansından büyülenir. İçerideki demirden yapılma objeleri, kılıçları, maşaları vs. inceler.

Hakan

Kolay gelsin usta!

Demirci

Sağ ol kardeşlik!

Hakan dükkândan ayrılır ve biraz ilerledikten sonra dükkânın içerisinden çılgınlıklar yükselir.

Ses 1

Yardım edin!

Ses 2

Ambulans çağırın! Hemen!

Hakan sesleri duyunca hızlıca dükkânın içerisine koşar ve yerde sırt üstü yatan demirciyi ve etrafındaki kalabalığa bakar. Yanındaki insanların konuşmalarını dinlemeye başlar.

Ses 3

Ne oldu adama?

Ses 2

Kızgın demir sekti karnına saplandı. Anlamadık birden gözümüzün önünde çok hızlıydı ve çok acayipti.

Ses 3

Yahu bir açılın abicim, bir boşaltın dükkânı! Adam canından oluyor nefes aldırın!

Herkes dükkândan yavaşça çıkmaya başlar. Hakan çıkarken birkaç kere geriye bakarak yanından geçen kalabalığa çarpar. Sahne, 2 saniye kapkara olur.

SAHNE-9 İÇ/GÜN HAKAN. YAŞLI ADAM. CİNCİ HANI

Ekran açılır. Hakan Tarihi Safranbolu Çarşısı Cinci Han'ında çevresini inceleyerek gezmektedir. 2. Kat koridorlarında küçük kapıların fotoğraflarını çeker. Hanın ortasında yer alan havuzun önünde ellerini arkasına bağlayarak teşbih çeken yaşlı bir adamın havuzu incelediğini görür. Yaşlı adam kısa boylu, takım elbiselidir. Yaşlı adamın mizacı Hakan'ın

ilgisini çeker ve fotoğrafını çeker. Kısa bir süre sonra handan çıkar.

**SAHNE-10 DIŞ/GÜN HAKAN.TARİHİ SAFRANBOLU ÇARŞISI
PANAYIR ALANI**

Hakan, Han çıkışı ilerlerken ambulans sesi duyar. Kafasını çevirip Cinci Hanı girişine doğru bakmaya çalışır. Yakın planda Hakan'ın endişesi görülmektedir. Gidip gitmemek arasında endişe eder. Bir iki adım ilerleyip geri döner. Durur düşünür tekrar arkasına doğru bakar gitmeye yeltenir fakat yine geri dönüp yoluna devam eder. Hakan korku, endişe içerisinde başından geçen tüm olayları kendi içerisinde sorgulamaya başlar.

SAHNE-11 İÇ/GÜN HAKAN. PANSİYON ODASI

Hakan pansiyon odasının kapısını açarak içeri girmektedir. Çantasını yatağın üzerine atarak koltuğa oturur. Kafasını tavana kaldırarak düşünmeye başlar ve kulaklığını takarak gözlerini kapatır ve uykuya dalar.

SAHNE-12 DIŞ/GÜN.SARGILI ADAM. HAKANIN RÜYASI

Hakan rüya görmektedir. Kafası sargılı, takım elbiseli adamın kısa kesitler ile vücut formlarını yakın şekilde görür. Takım elbiseli adam trenin içerisinde makinistin olduğu bölümde sokağı izlemektedir. Issız yerler de yürümekte ve öznel plandan kameraya doğru elini uzatmaktadır. Eli ölü bir insan vücudu gibi bembeyazdır. Tırnak kenarlarındaki pislikler belirgindir.

SAHNE-11 DEVAMEN İÇ/GÜN HAKAN. PANSİYON ODASI

Hakan sakin bir şekilde gözlerini açar ve koltuktan doğrulur. Kafasını öne eğerek yere doğru kismaya başlar. Ağzını eliyle kapatarak klozete doğru koşar ve klozete kafasını tutarak kismaya başlar. Elini yüzünü yıkar ve bezle koltuğun altını silmeye çalışır. Ekran hızlıca kararır.

SAHNE-13 DIŞ/GÜN. HAKAN. TARİHİ ÇARŞI SOKAĞI. CAMİ ÖNÜ.

Hakan Tarihi Safranbolu Çarşısı'nda gezinir ve etrafı inceler. Bir Cami'nin önüne gelir ve cenazeden çıkmış bir kişinin yakasındaki iğnelenmiş bir adamın fotoğrafı gözüne çarpar. Büyük bir şaşkınlık yaşar.

FLASHBACK

Cinci Han'ında fotoğrafını çektiği adamı görmektedir. (END FLASHBACK)

Fotoğrafını çektiği adamın öldüğünü anlar. Şaşkınlıkla

Hakan

Hadi ama ya! Mümkün değil, olamaz!

Hakan bulduğu ilk kaldırıma oturarak çantasından fotoğraf makinesini çıkartır ve makinenin içerisinden film rulosunu çıkartarak gökyüzüne tutar. Cinci Hanında çektiği fotoğrafı seçmeye çalışır. Hakan'ın yüzü düşer ve endişeye kapılır.

Hakan

Hasssss...

Hakan fotoğraf makinesini çöp kutusuna atmak üzere hareketlenir ve fotoğraf makinesini çöp kutusuna

atar. Biraz ilerledikten sonra geri dönüp çöp kutusundan fotoğraf makinesini geri alır. Hakan cep telefonunu çıkartarak Selim'i arar.

Hakan

Selim neredesin? Acil görüşmemiz lazım.

Selim

Ne oldu bir durum mu var? Gel dükkandayım.

Hakan

Orası olmaz. Eski balkonda buluşalım.

Selim

Tamam kanka geliyorum.

Hakan telefonu kapatır. Kafasını kaldırarak sağına doğru bakış atar. Endişeli ve korku doludur.

SAHNE-14 DIŞ/GÜN HAKAN. SELİM. ESKİ BALKON

Hakan Safranbolu manzarasını tepeden gören eski balkon da Selim'i beklemektedir. Selim tırmanarak yanına gelir.

SELİM

Hako ne oldu? Acil acil bir şeyler söylenip durdun

Hakan

Ya Selim gel. Çok acayip şeyler oluyor abi.

Selim

Ne gibi mesela?

Hakan

Bak anlatacađım ama dalga geme. ünkü garip bir durum.

Selim

Ođlum anlatsana lan atlatma adamı.

Hakan

řimdi dedemin evde bir fotođraf makinesi bulduk seninle. Hatırladın mı?

Selim

He. Ee?

Hakan

Abi o makinede bir tuhafılık var.

Selim

Fotođraf mı ekmiyor? Ne tuhafılığı.

Hakan

Yok öyle deđil. Bak lanet midir? Büyü müdür? Nedir bilemiyorum.

Selim

Ya hakan bir boş yapma kardeşim ya. Büyü müyü sen böyle şeylere inanıyor musun gerçekten?

Hakan

Lan ođlum tamam bak böyle söyleyince biliyorum garip geliyor. Bu makine bende olduğundan beri garip rüyalar görüyorum. Hatta ara sıra gördüğüm rüyadaki herifi yanımda hissediyorum.

Selim

Ne rüyası bu ya. Ne görüyorsun?

Hakan

Çözemedim. Garip bir adam var. Suratı sargılı, uzun boylu falan, takım elbiseli böyle ayakları çıplak, elleri buz gibi. Yürüyor durmadan bir yerde bana bakıyor, bir şeyler diyor.

Selim

Slendermen bu oğlum.

Hakan

Heh onun gibi garip bir şey.

Selim

İyi de bunun fotoğraf makinesi ile alakası ne tam olarak? Alt tarafı kâbus.

Hakan

İşte mesele de burada başlıyor zaten. Oğlum ben bu fotoğraf makinesi ile bir, iki kişi çektim.

Selim

Ee?

Hakan

Oğlum adamlar öldü lan. Saçma sapan öldüler.

Selim, Hakan'a kısa bir süre bakış atar. Ardından ciddiyetsiz bir ifade takınır.

Selim

Ya Hakan bir şey falan mı içtin? Kafan mı güzel beni mi yiyorsun oğlum sen?

Hakan

Bak kardeşim olanı anlatıyorum sana. Sence durduk yere böyle bir şeyi söyleyebilir miyim?

Selim

Ne bileyim oğlum ben. 10 senedir görmüyorum seni. Pek ciddiye almadım açıkçası, söyleyeyim yani.

Hakan

Çekiyim mi fotoğrafını? İnanmıyorsan deneyelim.

Selim

Manyak manyak konuşma be.

Hakan

Bak işte kafanda bir yere yattı demek.

Selim

Ya hadi öyle diyelim. Bu makine büyülü. Deden niye yok etmedi de sakladı.

Hakan

Bilmiyorum. Bende çok düşündüm bir sebebi vardır mutlaka. Oğlum demircinin fotoğrafını çektim adama 2 dakika sonra iş kazasından gitti. Hanın ortasında bir adam çektim çıktım ölmüş bugün cenazede anladım. Dün handan çıkınca ambulans sesi duydum da gidip bakmadım. Tahmin etmiştim yani.

Selim

Ya tamam benden ne istiyorsun abi sen onu söyle?

Hakan

Oğlum yardım etmen lazım bana. Bak kimseye
güvenemem

Selim

Lan ne yapayım? Kurşun mu döktürelim sana? Hamama
gidip keseleteyim mi seni? Ne anlarım ben bu
işlerden. Hem tehlikeliyse sen de at gitsin
makineyi niye uğraşıyoruz?

Hakan

Hayır abicim, bu işi çözeceğiz. Bunlar rastlantı
değil.

Selim

Benim için rastlantı kardeşim, seni bilemem. Ben
korkarım böyle işlerden.

Hakan

Tamam Selim. Seni zorlamıyorum. Ama burayı benden
daha iyi biliyorsun. Yardımcı olursun diye
düşünmüştüm.

Hakan elleriyle kafasını sıkıştırarak arkasını döner
ve Safranbolu manzarasına karşı düşüncelere dalar.
Selim Hakan'ı yalnız bırakmak istemediği için iç
çeker.

Selim

Tamam lan ağılama. Bulacağız bir yolunu.

Selim düşüncelere dalar ve bir an sessizlik oluşur.
Selim ani bir tepki verir.

Selim

Bir dakika lan kese. Kese duş anah acaba....

Hakan

Ya ne diyorsun Selim Allah aşkına ya?

Selim

Dur dur sen bir rüya gördün ve görüyorsun. Sarıklı
falan birini

Hakan

Sargılı!

Selim

Tamam işte her neyse. Bu rüyanın bir bağlantısı
olabilir mi?

Hakan

Mutlaka da kese ne alaka abicim?

Selim

Ya ne kesesi oğlum, çağırışım yaptım. Bak Bir filmde
gördüm. Adam kabuslarını anlamak için denizin
dibine yatıp bilinçaltısını seyrediyor. Öyle bir şey
denesek.

Hakan

Ya ne filmi kardeşim. Dalga mı geçiyorsun ya.

Selim

Hako bak beni çıldırtma. Gelmişsin yok büyü yok
lanet sayıklıyorsun filme mi takıldın? Varsa
çözümün söyle

Hakan

İyi tamam nasıl yapacağız? Deniz mi var burada?

Selim biraz düşünür

Selim

Var bir fikrim rahat ol.

Sahne kapanır.

SAHNE-15 İÇ/GÜN HAKAN. SELİM. PANSİYON ODASI BANYO

Sahne açılır. Hakan ve Selim içi su dolu küvete bakarlar. Kamera alt açıdan çekmektedir. Hakan'a fikir çok mantıksız gelirken, Selim yaptığı plandan olan gururu yaşamaktadır.

Hakan

Sen bir dâhisin. Gerçekten harcanıyorsun!

Selim

Biliyorum kardeşim!

Hakan

Selim bu çok saçma. İnan bana boşa vakit kaybediyoruz.

Selim

Hiçbir fikir denenmeden saçma değildir kardeşim.
Hadi yat aşağı.

Hakan

Üstümü çıkaracak mıyım?

Selim

Yani sen bilirsin? İstersen bikini ayarlatayım?

Hakan

Çok komik bilader.

Selim

Yat hadi yat.

Selim eğilerek suyun sıcaklığını anlamak için parmaklarıyla dokunur.

Selim

Senin için ılıklaştırdım prenses.

Selim ayağa kalkar ve avuçlarıyla Hakan'ın kafasını tutar.

Selim

Senin içine musallat olan o şeyi çıkaracağım. Güven bana sadece konsantrasyona davet ediyorum seni.

Kontrol bende

Hakan, Selim'in ellerini kafasından çekerek tişört 'ünü çıkarır. Küvete girer.

Hakan

Boş yapma abicim. En fazla 1 dakika durabilirim ama balık mıyım ben oğlum!

Selim

Gördüğün rüyalar kaç saniye zannediyorsun sen kardeşim? Sus artık da suyun altına girip gördüğün rüyayı düşünmeye başla, Slendermen' i falan düşün. Beni de düşünebilirsin.

Hakan

Ya sabır. Allah'ım sen affet yarabbi.

Hakan yavaşça kafasını suyun içine doğru kaydırır. Birkaç saniye yakın planda Hakan'ın yüzü görülür ve kamera göz kapaklarına doğru yaklaşır.

SAHNE-16 DIŞ/GÜN SARGILI ADAM. KONAK ÖNÜ

Sargılı adam eski bir konağın önünde, taştan yapılma altından dere akan eğimli bir üst geçidin üzerinde belirir. Hazır ol da beklerken dirseklerinden ellerini havaya kaldırarak "gel" hareketi yapar. Hemen yanında yer alan konak eski Safranbolu evi mimarisindedir. Kamera sargılı adama yaklaşır ve sargıların arasında kan damlaları belirmeye başlar. Elini sargılarına atarak çözmeye başlar sahne ışık patlamasıyla kapanır.

SAHNE-15 DEVAMEN İÇ/GÜN HAKAN. SELİM. PANSİYON ODASI BANYO

Hakan suyun içerisinden derin derin nefes alarak can havli ile kalkar. Selim küvetin yanındaki klozette tuvaletini yaparken bir yandan sigara içer bir yandan da telefonun oyun oynar. Telefonda oynadığı oyunun polifonik müziği duyulurken birbirlerine bakarlar. Hakan çenesindeki suyu alıp avuçlarıyla alıp kafasını sallar.

SAHNE-17 İÇ/GÜN HAKAN. SELİM. PANSİYON ODASI

Selim yatakta uzanırken Hakan omuzlarına astığı havluyla oda da gezinir. Selimin göz bebekleri Hakan'ın yürüyüşüne göre sağa ve sola doğru hareket etmektedir.

Selim

Konak bizim bildiğimiz Safranbolu evi gibi mi peki?

Hakan

Yani, muhtemelen evet. Ama Safranbolu mimarisinin benzeri de Türkiye'de çoğu yerde var en azından dış cephe olarak baktığında. Bilmiyorum belki detaylar

belli edebilir ama o kadar emin değilim gördüğüm
şeyden.

Selim

Küçük bir ipucu versen mesela

Hakan

Ya bir köprü veya üst geçit artık her neyse
altından dere gibi bir şey akıyordu. Adam da tam
üstünde bana "gel" işareti yapıyordu. Yaklaştım.
Yaklaştıkça suratında kan lekesi oluşmaya başladı.

Selim

Hıı. Anladım.

Hakan

Ne anladın?

Selim

Muhtemelen ora ile bağlantılı bir durum olabilir.

Hakan, Selim'e bakış atarak gözünü kapar ve iç
çeker.

Hakan

Neyse burayı bulmamız şart.

Hakan ve Selim sessizleşir. Selim aniden irkilir.

Selim

Dur lan dur. Ben bir yer biliyorum. Evet dere
kenarı, yanında ev var. Köprü var küçük. Kesin
orası

Hakan

Ya kardeşim sen ne acayip bir adamsın. Yakın mı?

Selim

Benim dükkâna 10 dakika falan. Ama kim yaşıyor
bilmiyorum.

Hakan

Bu kadarı da kâfi. Hadi gidelim hemen.

Selim

Oğlum başımıza bir şey gelmesin. Bak işkillenmeye
başladım ben hafiften.

Hakan

Bana yolu göster. Gerisi sana kalmış kanka.

Selim

Allah sonumuzu hayır etsin.

**SAHNE-18 DIŞ/GÜN HAKAN. SELİM. YAŞLI ADAM. KONAK
ÖNÜ YOLU**

Hakan ve Selim konağa doğru yürürler. Yol ince patika
ve yanında evlerin olduğu bir yoldur. Kamera
takiptedir.

SELİM

Ya Hakan. Benim aklıma bir fikir geldi

Hakan

Nedir?

Selim

Oğlum elimiz de bir silah var farkında mısın?

Hakan

Kısmen doğru. Ee?

Selim

Oğlum az kafanı kullan lan. Bu elimizdeki şey
suikast aracı olarak düşünülebilir.

Hakan

Ya Selim salak salak konuşma ya.

Selim

Ya oğlum gidip birini öldürelim demiyorum zaten.
Bak bunu bir satsak var ya yedi sülalemiz yaşar.

Hakan

Selim her şeyin para olmuş oğlum senin. Biz üç beş
kazanacağız diye birilerinin ölmesi mi gerekecek?

Selim

Ya kardeşim bırak şu hümanistliği. Sen bunu
satmasan ölmeyecek mi kimse? Lan her gün suçsuz,
günahsız binlerce insan ölüyor.

Hakan

Artı bir olmasın işte.

Selim

Bak tamam anlıyorum seni... Ya belki iyi bir amaçla
kullanılacak öyle düşün.

Hakan

Emin misin bundan? İyi bir amaçla kullanacaklarına.
Beş para etmese gidip iyi bir amaçla kullanılsın
diye bu ölüm makinesini verir miydin?

Selim

Bak çok dar bakıyorsun meseleye. Hayatımız değişir diyorum sana.

Hakan

Uzatma Selim. Nerede kaldı bu ev?

Selim

Geldik geldik şu ara sokaktan gireceğiz

Hakan ve Selim biraz ilerledikten sonra konak görülür. Hakan konağı gördükten sonra durup incelemeye başlar.

Hakan

Evet. Evet burası Selim. Burayı gördüm. Eminim

Selim

Ee ne yapacağız şimdi?

Hakan

Bilmiyorum etrafı biraz bakınacağız. Sonra kapıyı çalacağız.

Selim

Ne diyeceğiz açana? Bizde fotoğraf makinesi var adam öldürüyor niye mi diyeceğiz?

Hakan

Evet

Selim

İyi hadi bakalım.

Hakan ve Selim konağın kapısına gelir ve kapıyı çalar. Endişe ve heyecan içerisinde bakışırlar.

Kapıyı yaşlı bir adam açar. Yaşlı adam (65) hafif kilolu, orta boylu, sakallı ve gözlüklü biridir.

Yaşlı Adam

Buyurun gençler.

Hakan heyecan ve gerginlik içerisinde çantasından fotoğraf makinesini çıkararak yaşlı adama gösterir.

Hakan

Bu fotoğraf makinesinin ne olduğunu biliyor musun?

Yaşlı adam şaşkınlık içerisinde Hakan ve Selim'e bakakalır. Sahne kararır.

SAHNE-19 İÇ/GÜN HAKAN. SELİM. YAŞLI ADAM. KONAK

Hakan ve Selim konağın salonunda sedir de otururlar. Yaşlı adamın oturma salonu ahşap evden ve ahşap eşyalar ile kaplıdır. Yaşlı adam elinde çay tepsisiyle gelir. Çay ikram eder.

Yaşlı Adam

Afiyet olsun gençler. Buyurun yeni demlemiştim.

Selim

Teşekkürler amca zahmet oldu sana da.

Hakan, Selim'e bakış atarak iç çeker.

Hakan

Sağ ol amca.

Yaşlı adam teşbihini alarak sedire oturur.

Yaşlı Adam

Bismillahirrahmanirrahim. Siz Rıza'nın torunları
mısınız?

Hakan ve Selim şaşırır.

Selim

Yok, yok ben değilim bu Hakan onun torunu.

Yaşlı adam gülümseyerek kafasını sallar.

Hakan

Nereden anladın? Dede mi tanır mıydın?

Yaşlı Adam

Siz yakın arkadaş mısınız?

Hakan gözlerini devirir ve ellerini dizinin üstüne
koyar.

Hakan

Evet amca bey. Yakın arkadaşız.

Yaşlı Adam

Ah Rıza ah...

Selim

Amca bize yardımcı olacak mısın? Belli ki bildiğin
bir şeyler var.

Yaşlı Adam

Senin dedenle ben siz ikiniz gibiydik. Çok sıkı iki
arkadaştık he. Buraya geldiğinize göre zaten
durumun farkındasınız ve çözüm arıyorsunuz. Yanlış
mıyım?

Hakan

Evet amca.

Yaşlı Adam

Fotoğraf makinesini nereden buldun?

Hakan

Dedemin evinden buldum.

Yaşlı Adam

Demek oraya saklamış. Gömdüm demişti de inanmıştım zaten. Çay koyalım mı?

Hakan

Amca bırak şimdi çayı mayı Allah aşkına bu nedir? Bela oldu başıma.

Yaşlı Adam

Kaç kişi öldü?

Hakan

Nasıl?

Yaşlı Adam

Kaç kişinin fotoğrafını çektin bununla?

Hakan

İki. Bir tanesini de direktten döndü. Bu makinenin olayı nedir? Büyülü mü? Rüyamda gördüğüm değişik adamın manası ne? Beni buraya neden çağırdı? Bunları artık konuşsak?

Yaşlı Adam

Ne rüyası?

Hakan

Fotoğraf makinesi elime geçtikten sonra rüyalarım
 bir adam görmeye başladım. Kafasını sargılı, takım
 elbiseli değişik bir tip. Beni de buraya o getirdi.
 Evinizi rüyamda gördüm.

Yaşlı Adam

Anladım. Anladım. Buraya yaklaşık 45 sene önce bir
 aile geldi. Ben diyeyim 20 siz söyleyin 30 kişi.
 Kalabalık bir aile. Zengin, varlıklı. Arsa, mülk
 satılık her şeyi almaya başladılar. İdarecilere
 para karşılığında, şantajla istediklerini
 yaptırdılar. Deden de sen gibi meraklı, cesur bir
 delikanlıydı. Bunları araştırmak, bir yerlerinden
 yakalayıp hükümlerine son vermek istedi.

Selim

Rıza dedeye bak sen ya.

Hakan

Sonra?

Yaşlı Adam

Bunları takip ediyor. Gizli yaptıkları her işi
 ispatlamak istiyordu. İspatladı da. Bunlar Müslüman
 gibi görünüp, gizli ayinler, ritüeller yapıyordu.
 Hepsinin fotoğrafını çekti.

Hakan

Fotoğraflar nerede peki?

Yaşlı Adam

Sabret delikanlı geleceğiz. Ailenin gençlerinden
 biri köylülerden bir kızı sevdi oldu. Gencin ailesi
 tabi onaylamadı. Çünkü kız onlardan değildi. Genç

ailesine karşı gelerek hepsini tehdit etti. Tabi deden durur mu? Gençle görüşüp bütün sırlarını öğrenmek istedi. Genç anlattı. Ailenin sapkınlıklarını, para ile şantajla yaptıkları her şeyi ama yetmezdi. Dedenin canlı şahit olması gerekirdi. Genç dedeni alıp aile toplantılarına götürerek bir yere gizledi. Onları o toplantı da gencin sevdiği kız da bekliyordu. Gencin ailesi kızı gencin gözünün önünde öldürdü.

Hakan ve Selim, yaşlı adamın anlattıklarını heyecan ve korkuyla dinlemektedir.

Selim

Lan neyin içine düştük biz Hako?

Hakan

Sonra?

Yaşlı Adam

Deden fark edildi. Salonun ortasına getirildi. Tam onu öldürecekleri sırada, genç şömine de yanan odunları üzerlerine atarak evi yaktı. Evin içerisinde kalanlar yandı bazıları ise zor kurtuldu.

Hakan

Bir dakika şimdi. Dedem kurtuldu, genç ne oldu?

Yaşlı Adam

Gençte kurtuldu. Deden bir süre kendi evinde baktı, yaralarını sardı ama yaşananlar köylü de korku yarattı. Genci Cüzzamlılar vadisine bırakıp ölüme terk ettiler. Onun iblis olduğunu düşünüyorlardı. Deden öyle düşünmüyordu. Deden ona yine yardım

etti. Yanına gidip yemek götürüyordu ama bir süre sonra genç ortalıktan kayboldu. Cenazesi dahi bulunmadı.

Selim

Yok artık ya.

Yaşlı Adam

Ben de sen gibi diyordum? Yok artık Rıza, uzak dur başımıza bela alacağız. Dinlemedi, dinlettiremedik.

Hakan

Tüm bu yaşananların fotoğraf makinesi ile bağlantısı ne peki? Niye birileri ölüyor.

Yaşlı Adam

Ora da yaşananlar kimsenin görmemesi ve duymaması gereken şeylerdi. Deden bu fotoğrafları bastıktan sonra ailenin geri kalanı burada barınamadı. Rıza'nın soyundan gelen herkesi ölüm ile tehdit ettiler. Bu fotoğraf makinesine de deden gibi lanetlendi. Görmemesi gereken şeyleri gördüğü için.

Hakan

O zaman benim rüyalarımda gördüğüm kişi. Genç dediğin kaybolan adam. Öyle mi?

Yaşlı Adam

Muhtemelen öyle.

Hakan

Rüyamda trendeydi. Tabi ya Feza dede. Dedemin kardeşi kondüktördü. Annem ile babam... Şimdide ben.

Selim

Soyunuzu mu kurutuyorlar yani kanka. Çok saçma bunlar ya.

Yaşlı Adam

O fotoğraf makinesini bana bırakmalısın evlat. Emin ol herkes için hayırlısı bu.

Hakan

Neden size bırakmalıyım?

Yaşlı Adam

Saklamak iyi bir karar değildi. Rıza'ya da söyledim, gömeceğini söylemişti. Yakmalıydık.

Selim

Verelim kanka olsun bitsin şu iş.

Yaşlı adam ayağa kalkıp elini Hakan'a doğru uzatır. Hakan, yaşlı adam ile göz göze gelir. Yaşlı adam güven verici bir bakış atarak fotoğraf makinesini Hakan'dan alır. Yaşlı adam salonda birkaç adım ilerledikten sonra durur. Hakan ile Selim göz göze gelirler. Adam gözlerini kapatarak sinsice gülümseyerek arkasına dönerek Hakan ile Selim'e bakar. Selim endişelenir ve korkar.

Selim

Nerede yakacaksın amca? Sobada mı?

Yaşlı Adam, Hakan ile göz göze gelir. Ciddi bir tavır sergiler.

Yaşlı Adam

Binanın son parçası. Hem de karşımda.

Selim

Hakan ne oluyor? Niye böyle konuşuyor bu?

Hakan

Sen de o ailedensin değil mi? Dedemin arkadaşı
falan değildin? Yalan söyledin. Sadece bu konu da
tabi.

Yaşlı Adam

Akıllı çocuksun. Meraklısın. Belki suçun yok ama bu
gerekiyor.

Selim

Ne gerekiyor? Ne diyor oğlum herif?

Hakan

Ne kazanacaksın? Neyi başaracaksın?

Yaşlı Adam

Aileme yapılanların karşılığını

Hakan

Ne yaptıysanız kendiniz yapmışsınız.

Selim çok korkar ve heyecanlanır.

Selim

Amca olmuş, bitmiş mevzular bak benim abim polis
hem de boksör yani. Hakan bir şey yap lan öldürecek
bizi bu işkembe.

Yaşlı adam fotoğraf makinesini gözüne getirir ve
deklanşöre basar.

Yaşlı Adam

Dedene selam söyle evlat.

Selim gözlerini sıkıca kapatır ve nefesini tutar. Hakan'ın yüzündeki öfke yerini gülümsemeye bırakır. Çantasından fotoğraf makinesini çıkarır ve yaşlı adama gösterir.

Hakan

Aleykümselam!

Hakan seri bir şekilde yaşlı adamın fotoğrafını çeker. Yaşlı adam şaşkınlıkla kafasını eğer.

Yaşlı Adam

Nasıl?

Yaşlı adam yavaşça yere doğru yığılır. Selim yaşadığı olayın şokunu bir süre atlamaz.

Selim

Nasıl yani? Sen numara yaptın. Biliyordun Hakan, biliyordun bu adamın kandırdığını.

Hakan

Dedem asla sırlarını kimseye anlatmazdı. Yardımlarını kimseye söylemezdi. Babama bile!

Selim

Vay arkadaş biz ne yaşadık oğlum. Kafayı yersin. Diğer makine sahteydi o zaman nereden buldun?

Hakan

Antikacıdan aldım. İçi boş. Hadi gitmemiz lazım hemen.

Ayaklanırlar ve kapıya doğru yaklaşırlar.

Selim

Bunu ne yapacağız? Neyse bize ne ya. Öldürecekti
bizi ya.

SAHNE 20- DIŞ/GÜN HAKAN.SELİM. Kanyon

Hakan ve Selim kanyon içerisinde ellerinde kazma ve kürekle ilerler. Kanyon soğuk ve renksizdir. Kayalıklar ve kayalıkların arasından çıkan otlar belirgindir.

Selim

Ya kardeşim. Gel diyorum şunu satalım kim kimi
patlatıyorsa patlatsın. Paramıza bakalım ya

Hakan

Olmaz Selim. Konu kilit.

Selim

Konu kilit. Vallahi aklımız yok bizim ya. Dükkânı
da boş bıraktık zaten.

Hakan

Hacer teyze yok mu oğlum?

Selim

Var. Elemanda orada zaten. Ama sen anlamazsın bu
işleri dükkâna bir gün gitmeyeyim büyük bir suç
işlemişim gibime geliyor. İhanet etmek gibi lan

Hakan

Şu mavi balınayı gömelim gidersin kardeşim.

Selim

Tik tok çekeyim bari lan.

Hakan

Olmaz.

Selim

Niye her şeyi sana soruyorum ki çekeceğim.

Selim cep telefonunu çıkarır. Kamera geniş planda kalırken yola devam ederler. Selim telefonu havaya kaldırarak hem kendini hem etrafını çeker.

Selim

Herkese merhaba arkadaşlar. Hako' m geldi. Hazine aramaya gidiyoruz. Demin perslerden kalma bir fotoğraf makinesi bulduk. Çekilen ölüyor. 3 ayıcık gönderen olursa Hakko'mun fotoğrafını çekeceğim.

Haydi asılın haydi!

Hakan

Arkadaşlar inanmayın. Selim'lerin bahçeye armut ağacı dikeceğiz.

Selim

Sana bir dikeceğim ben şimdi. Haydi ayıcıkları göreyim. Yayını beğenin arkadaşlar.

Hakan kahkaha atar. Sahne kararır.

SON

Ek 2: 'Gölge Perdesi' Yapay Zeka Kısa Film Senaryosu

ChatGPT - Creative Film Script Assistant

chatgpt.com/share/f1673c31-6ef1-4057-b3be-e8eae1161f80

Gölge Perdesi

15 Mayıs 2024

Vereceğim konuyla ilgili 20 sahnelik bir kısa film senaryosu taslağı yazmanı isteyeceğim. Sonrasında taslağı oluşturduğun sahneleri teker teker yazmanı isteyeceğim. Senaryo standart film senaryosu taslağında yazılmalıdır. Giriş-Gelişme-Sonuç bölümlerinden oluşmalıdır.



Tabii, konu hakkında daha fazla bilgi verebilir misiniz? Örneğin, filmde işlemek istediğiniz temel tema, ana karakterler ve olay örgüsünün temel hatları gibi detaylar çok yararlı olur. Ayrıca, filmde belirli bir mekân veya zaman dilimi var mı, bunlar hakkında da bilgi verebilirseniz senaryo taslağı oluşturmada daha etkili olabilirim.

Konun "Dedesinin evinde bulunduğu eski fotoğraf makinesinin, fotoğrafını çektiği insanların ölümüne yol açtığını öğrenen bir gencin, fotoğraf makinesinin sırrını çözmek ve bulunduğu fotoğraf makinesinin lanetini yok etmeye çalışması" Senaryo gerilim, aksiyon ve gizem barındırmalıdır. Ana karakter, karşıt karakter ve yardımcı karakterler yer almalıdır. Sinema dramaturgisine uygun üretilmelidir. Senaryo da aktarılmak istenen dünya, tanımlanmak istenen olgu, vurgulanmak istenen metafor en az hikâye kadar karakterler üzerinden de oluşturulmalıdır. Karakterler insani özelliklere ve doğal reflekslere sahip olarak üretilmelidir. Karakterlerin doğası kriz anlarında belirginleşmelidir. Oluşturulan karakterler, kişiliklerinin tüm detaylarını diyaloglar ile anlatmak yerine belirli özelliklerini ve yönlerini de göstermelidir. Oluşturulan karakterin kişilik, fiziki ve psikolojik özellikleri yansıtılmalıdır. Senaryo yazımında oluşturulan karakterin fenotipi, dış görünüşü, yapısal ve içerik özellikleri hikâye için önemlilik arz etmelidir. Senaryo 'da yer alan diyaloglar, dramatik unsurları yok saymamalıdır. Diyalogların günlük dil oluşturularak doğallığın sağlanması gerekmektedir. Diyaloglar yapay olmamalı samimi olmalıdır. Bu bakımdan sıklıkla gramere göre cümle kurulmamalıdır. Diyaloglar işlevsel olarak: Anlam ve yeri açısından gerçekçi olmalı, konuşan kişiyi belirlemeli ve tanımlamalı, konuşanın duygusal halini yansıtmalı, dinleyeni ya da hakkında konuşulana yansıtmalı, hareketi iletmeli ve drama da itici gücü olmalı ve kişinin ağzından doğal bir şekilde bilgi vericiliği olmalıdır. Dramaturji 'nin sağlanması için yapı özenle sağlanmalıdır ve hikâye stratejik bir şekilde örülmelidir. Senaryonun belirlediği amaç öykü de yer alan duyguyu hem karakter üzerinde hem de seyirci üzerinde

1/22

göstermelidir. Aksiyon ve konu karakter üzerinde yaşatılmalı ve konu dağılmamalıdır. Senaryo da ortaya koyulacak düşünceler ve algılar, ana fikrin konusunu oluşturmamalıdır. Hikâye gereksiz dramatize edilmemeli ve sıkıcı olmamalıdır. Neyin? Ne için? Hangi sebeple? yapıldığı net bir biçimde açıklanmalıdır. Hikâyenin kesin sonuca ulaşması için karakterlere zorunlu durumlar oluşturulmalı ve çatışmalar yaratılmalıdır. Çatışmanın gelişmesinden önce sergilemenin, çatışmasının gelişmesinden sonra sonuç gelmelidir. Hikâyenin kavranabilmesi, karakterlerin kişilik özellikleri, ne ile mücadele ettikleri gibi bilgiler aktarılmalıdır. Hikâyenin nihai hedefi belirgin bir şekilde izleyiciye fark ettirilmesi için senaryo da yer almalıdır. Ön koşullar anlaşılmalıdır. Sergilemen dramatik boşluk yaratmamak için hazırlanacak bir tanıtım şeklinde olmalıdır. Sergileme ilgi çekici, merak uyandırıcı ve senaryonun ne anlatacağı hakkında bilgilendirici olmalıdır. Verilen bilgiler karakterlerin detayları ile yansıtılmalıdır. Senaryonun hikayesinde çatışma, karşılaşma ve ilerleme yaşanmalıdır. Kişinin karar noktaları olarak çatışma sağlanmalı ve çatışma harekete geçirmelidir. Çatışma hikâyenin yönünü oluşturmamalıdır. Karşılaşmalar ile karakter, hikâyenin çözümlemelerine ilerlemelidir. Dramatik hedefe ilerlemek için karakterin belirli arzu ve dürtülerinden faydalanması gerekmektedir. Karakterle özdeşleşme yaşatacak anlar oluşturulmalıdır. Karakterlerin bakış açılarını belirginleştirecek durumlar yaratılmalıdır. Ana çatışmanın çıkarlarına uygun küçük çatışmalar oluşturularak hikâyenin ana çatışmasının etkisi artırılmalıdır. Hikâye de kriz anları oluşturarak karakter dramatik hedefle arasında ikilem yaşamalı ve kesin kararlar vermelidir. Kriz noktasında karakterin irade gücü seyirciye karakteri sorgulatmalıdır. Karakterin kriz anında vereceği karar, doruk noktasına giden nihai yol da kesin bir karar olmalıdır. İlerleyen hikâyenin sonunda karakterler, gizlenen metni açığa çıkarak ve içlerinden gelen dürtüleri temiz bir şekilde yansıtarak mücadele etmelidir. Doruk noktası heyecan barındırmalıdır. Çözüm noktası, doruk noktasında yaşanan durumdan sonra hikâyenin arınmasını yaşatmalıdır. Çözüm anı uzun tutulmamalıdır. Standart film senaryo yazım formatına uygun yazmalıdır. Sahneler numaralandırılmalıdır. Diyalogları uzun tutarak sahneler genişletmelidir.



Film Senaryosu Taslağı: "Gölge Perdesi"

Özet: Kadir, dedesinden kalan eski bir fotoğraf makinesi bulur. Kullandıkça bu makinenin, çektiği kişilerin trajik ölümlerine neden olduğunu fark eder. Kadir, makinenin lanetini kırmak için kökenine inmeye karar verir. Bu süreçte, dedesinin eski dostu Rahmi ve Rahmi'nin yeğeni Leyla ile birlikte, makinenin geçmişindeki karanlık sırları çözmeye çalışır.

Senaryo Taslağı:

1. Giriş Sahnesi

- **Sahne 1:** Kadir, dedesinin eski evini temizlerken bir kutu içinde eski bir fotoğraf makinesi bulur. Makineyi merakla inceler.
- **Sahne 2:** Kadir, arkadaşı Emre ile makineyi denemek için dışarı çıkar. Emre'nin fotoğrafını çeker.
- **Sahne 3:** Ertesi gün, Kadir Emre'nin trajik bir kaza sonucu öldüğünü öğrenir.

2. Durumun Keşfi

- **Sahne 4:** Kadir, makinenin lanetli olabileceğinden şüphelenmeye başlar ve internet üzerinden araştırma yapar.
- **Sahne 5:** Dedesinin eski arkadaşı Rahmi ile karşılaşır ve ondan makine hakkında bilgi almaya çalışır.
- **Sahne 6:** Rahmi, makinenin tarihçesini ve eski sahiplerinin benzer trajediler yaşadığını anlatır.

3. Çatışmanın Derinleşmesi

- **Sahne 7:** Kadir, makineyi yok etmeye karar verir, ancak Rahmi bunun doğru yöntem olmayabileceğini söyler.
- **Sahne 8:** Kadir, makinenin lanetini kırmak için gerekli ritüeli öğrenmek üzere, Rahmi'nin yönlendirmesiyle bir kütüphaneyi ziyaret eder.
- **Sahne 9:** Kadir ve Leyla, makinenin ilk sahibinin günlüklerini bulur ve lanetin kaynağını keşfeder.

4. Zirveye Yükseliş

- **Sahne 10:** Kadir, laneti kırmak için gereken eşyaları toplar ve hazırlıklara başlar.
- **Sahne 11:** Karşıt karakter olarak ortaya çıkan bir antika koleksiyoncusu, makineyi Kadir'den almak ister.
- **Sahne 12:** Kadir ve koleksiyoncu arasında gerilimli bir yüzleşme yaşanır.

5. Doruk Noktası

- **Sahne 13:** Kadir, makinenin çektiği son fotoğrafı yanlışlıkla Leyla'nın çeker. Leyla'nın hayatını kurtarmak için zamanla yarışır.
- **Sahne 14:** Kadir ve Rahmi, laneti kırmak için ritüeli gerçekleştirirken koleksiyoncu engel olmaya çalışır.

6. Sonuç

- **Sahne 15:** Ritüel başarıyla tamamlanır, Leyla'nın hayatı kurtulur.
- **Sahne 16:** Makine sonsuza dek yok edilir, Kadir ve Leyla rahat bir nefes alır.
- **Sahne 17:** Kadir, dedesinin mirasını korumaya karar verir ve fotoğrafçılığı hobi olarak sürdürmeye başlar.
- **Sahne 18-20:** Kadir ve Leyla'nın yeni başlangıçları ve makinenin lanetinin son bulmasıyla ilgili duygusal bir kapanış yapılır.

Bu taslak üzerinden ilerleyebilir veya değişiklikler/tamamlamalar yapabiliriz. Her bir sahne için detaylı diyaloglar ve açıklamalar yazmaya başlamamı ister misiniz?

Güzel. 1. Sahne olan "Sahne 1: Kadir, dedesinin eski evini temizlerken bir kutu içinde eski bir fotoğraf makinesi bulur. Makineyi merakla inceler." yazmaya başlayalım.



Tabii, işte detaylandırılmış **Sahne 1:**

İÇ MEKAN - DEDESİNİN EVİ - GÜNDÜZ

FADE IN:

Kamera, yılların tozunu taşıyan, eski mobilyalarla dolu bir odanın genel görünümüyle açılır. Eşyalar arasında nostaljik bir hava eser. Güneş ışığı, yırtık perdelerden sızarak odanın tozlu atmosferini aydınlatır.

KADİR (20'li yaşlar, meraklı ve enerjik), yere yayılmış olan eski gazeteleri ve kitapları kenara çeker. Bir kutuya rastlar, ahşap, eski ve toz kaplı. Kadir, kutuyu yavaşça açar. İçinden eski bir fotoğraf makinesi çıkarır. Makine, 1950'lerden kalma bir rol film makinesidir; metal ve deri kaplama, zamanın izlerini taşır.

Kadir makineyi eline alır, dikkatle inceler. Makinenin objektifine bakar, sonra film yuvasını kontrol eder. Makineyi çevirip çevirir, her açıdan incelemeye devam eder.

KADİR (kendi kendine, merakla) Wow, bu ne güzel bir şey böyle!

Kadir, makinenin mekanizmasını çözmeye çalışır, deklanşöre basar, bir "tık" sesi duyar. Gülümser, makineyi daha da yakından incelemeye başlar.

KADİR (kendi kendine) Acaba çalışıyor mu hâlâ?

Kadir, etrafa bakınır, çalışıp çalışmadığını test etmek için bir şeyler arar. Elindeki makinenin güzelliği ve esrarengizliği onu cezbetmiştir.

CUT TO: *Kadir, fotoğraf makinesiyle çekecek bir şey ararken kamera yavaşça dışarı çeker ve sahne kapanır.*

FADE OUT.

Bu sahne, karakterin merakını ve makineye ilk temasını dramatik bir şekilde sergiliyor. İzleyen sahneler için hazır olduğunuzu belirtin, lütfen.

2. Sahne olan "Sahne 2: Kadir, arkadaşı Emre ile makineyi denemek için dışarı çıkar. Emre'nin fotoğrafını çeker." yazarak devam edelim.



Tabii, işte detaylandırılmış **Sahne 2:**

DIŞ MEKAN - ŞEHİR PARKI - GÜNDÜZ

FADE IN:

Kamera, yeşil bir parkın genel görünümüyle açılır. Çocuklar oynar, insanlar koşar, kuşlar cıvıldar. Güneş parlar ve ağaçların yaprakları arasından süzülen ışık, yerde gölgeler oluşturur.

KADİR ve EMRE (20'li yaşlar, canlı ve şakacı), parkta yürüyüş yaparken konuşurlar. Kadir, elindeki eski fotoğraf makinesiyle oynamaktadır.

EMRE (merakla) Bu alet gerçekten işe yarıyor mu?

KADİR (gölerek) Denemeden bilemeyiz, değil mi? Hadi, dur bir poz ver bakalım.

Emre, bir ağacın yanına geçer ve poz vermek için gözlüklerini düzeltir, başını hafifçe yana eğerek gülümser.

Kadir makineyi dikkatle ayarlar, objektifi Emre'ye doğrultur. Birkaç saniye bekledikten sonra deklanşöre basar ve makine "tık" diye ses çıkarır.

KADİR (kendinden emin bir şekilde) İşte oldu! Bu harika bir anı olacak.

Emre, poz vermekten vazgeçer ve Kadir'in yanına gelir.

EMRE (gölerek) Umarım iyi çıkmışımıdır. Bu makine hala çalışıyor olması inanılmaz!

Kadir, makineyi incelerken, bir yandan da Emre ile sohbet eder. İkisi, makinenin bulunması ve çalışır durumda olmasının ne kadar ilginç olduğunu konuşurlar.

KADİR Bu makineyi dedemin evinde buldum. Kim bilir kaç yıllık tarih barındırıyordur içinde.

EMRE (hayranlıkla) Senin deden de fotoğrafçı mıydı?

KADİR (düşünceli bir şekilde) Aslında pek bilmiyorum, onun hakkında çok şey konuşulmazdı ailede.

Kamera, konuşmaları eşliğinde yavaşça uzaklaşır ve parktaki diğer insanlara odaklanır, Kadir ve Emre'nin sakin ve dostane gününü çerçeveleyen bir atmosfer yaratır.

FADE OUT.

Bu sahne, Kadir'in makinenin geçmiş ve işlevi hakkında daha fazla merak duymasını tetikleyen bir araç olarak işlev görüyor. Sahneleri ilerletmeye devam etmeye hazır mısınız?

3. Sahne olan "Sahne 3: Ertesi gün, Kadir Emre'nin trajik bir kaza sonucu öldüğünü öğrenir." bölümünü yazarak devam edelim ve giriş bölümünü bitirelim.



Elbette, işte detaylandırılmış **Sahne 3:**

İÇ MEKAN - KADİR'İN ODASI - SABAH

FADE IN:

Kamera, Kadir'in odasının genel görünümüyle açılır. Oda dağınıktır; kitaplar, notlar ve elektronik aletler etrafa yayılmıştır. Kadir, yatağında oturmuş, cep telefonuna bakar. Telefonun ekranı dikkatini çeker, yüz ifadesi endişe ve şaşkınlıkla karışmıştır.

Sessizlik, telefonun zil sesiyle bozulur. Kadir, telefona bakar ve gelen çağrıyı cevaplar.

KADİR (telefona, dikkatlice) Alo, evet?

Telefonun diğer ucundan duyulan ses, Kadir'in yüz ifadesini değiştirir. Şaşkınlık ve üzüntü bir anda yüzüne yansır. Telefonu elinden bırakır ve derin bir nefes alır.

SES (OFF) (telefonan, ciddi ve üzgün) Kadir, kötü bir haberim var. Emre... Emre bir trafik kazasında hayatını kaybetti.

Kadir, şoke olmuş bir şekilde telefonan uzaklaşır. Yavaşça yatağın kenarına oturur. Gözleri doludur, nefes alışverişi hızlanır.

KADİR (kendi kendine, fısıldayarak) Bu nasıl olabilir?

Gözleri dalgın bir şekilde boşluğa bakar. Elleri titrerken, yavaşça fotoğraf makinesini alır ve ona bakar. Makinenin objektifi, kaderin ağırlığını taşıyormuş gibi görünür.

Kadir, makinenin lanetli olabileceğini düşünür. Yüzünde beliren korku ve endişe, onun içsel çatışmasını yansıtır.

KADİR (makineye bakarak, korkuyla) Senin yüzünden mi?

Kamera, Kadir'in üzgün yüzüne yaklaşırken, makinenin metal yüzeyindeki yansımalar, odanın ışığında titrer.

FADE OUT.

END OF ACT I

Bu sahne, Kadir'in makinenin olası etkileri hakkındaki şüphelerini ve onun içsel mücadelesini dramatik bir şekilde vurgulayarak giriş bölümünü tamamlar. İlerlemek istediğiniz bir sonraki bölüm veya sahne var mı?

4. Sahne olarak belirttiğin "Sahne 4: Kadir, makinenin lanetli olabileceğinden şüphelenmeye başlar ve internet üzerinden araştırma yapar." bölümünü yazmaya devam edelim.



Elbette, işte detaylandırılmış **Sahne 4:**

İÇ MEKAN - KADİR'İN ODASI - GECE

FADE IN:

Kamera, Kadir'in odasının genel görünümüyle açılır. Odanın loş ışığında, bilgisayar ekranının mavi ışığı odanın atmosferini belirler. Kadir, bilgisayar başında oturmuş, yoğun bir şekilde internet üzerinden araştırma yapmaktadır.

Kadir'in yüzü ekranın ışığında aydınlanmış, gözleri ciddiyetle bilgi arar. Ekran üzerinde "eski fotoğraf makineleri ve lanetli eşyalar" gibi anahtar kelimeler görülür.

KADİR (kendi kendine, hızlı hızlı konuşarak) Bu makinenin bir açıklaması olmalı... belki de başkaları da benzer şeyler yaşamıştır.

Kamera, bilgisayar ekranına yakınlaşır. Ekran, çeşitli forum ve haber sitelerindeki makaleleri gösterir. "Eski Eşyaların Gizemli Hikayeleri", "Fotoğraf Makinesi Laneti - Gerçek mi Mit mi?" başlıkları dikkat çeker.

Kadir, bir makaleye tıklar ve dikkatle okumaya başlar. Makale, 1930'larda bir fotoğrafçının benzer bir makine ile ilişkilendirilen ölümcül olayları anlatmaktadır.

KADİR (endişeli bir şekilde) İşte... başkaları da aynı şeyleri yaşamış.

Kadir, bilgi toplamaya devam ederken, not almak için yanında duran deftere kısa kısa yazmaya başlar. Notlar arasında, "laneti kırmak için ritüel?", "makinenin ilk sahibi kimdi?" gibi sorular yer alır.

KADİR (kendi kendine, kararlılıkla) Bunu daha derinlemesine araştırmalıyım. Belki de Rahmi amca bana yardımcı olabilir.

Kamera, Kadir'in düşünceli yüzünden yavaşça uzaklaşırken, onun gözlerindeki kararlılık ve korku karışımı bir ifade belli olur. Bilgisayar ekranı hâlâ açıktır ve araştırmaları devam eder.

FADE OUT.

Bu sahne, Kadir'in makinenin gizemini çözme yolundaki ilk adımlarını ve onun içsel mücadelesini artırarak dramatik bir atmosfer yaratıyor. Kadir'in yolculuğunu izlemeye devam etmek için bir sonraki sahneye geçebiliriz.

5. Sahne olarak belirttiğin "Sahne 5: Dedesinin eski arkadaşı Rahmi ile karşılaşır ve ondan makine hakkında bilgi almaya çalışır." bölümünü yazmaya devam edelim.



Tabii, işte detaylandırılmış **Sahne 5:**

DIŞ MEKAN - KASABA PAZARI - GÜNDÜZ

FADE IN:

Kamera, hareketli bir kasaba pazarının genel görünümüyle açılır. Tezgahlar renkli meyve ve sebzelerle doludur, insanlar alışveriş yapar, pazarlık sesleri havada yankılanır.

KADİR (endişeli ve kararlı), pazarın içinden yürüyerek geçer. Hedefi bellidir. Çeşitli tezgahlara göz atarken, yaşlı bir adamı fark eder; bu **RAHMI** (70'lerinde, bilge ve ciddi bir ifadeye sahip), meyve satan bir tezgahlarla konuşuyor.

Kadir, Rahmi'ye doğru yaklaşır ve onunla konuşmaya başlar.

KADİR (nazikçe) Rahmi amca, merhaba. Biraz vaktin var mı?

RAHMI (*gölümseyerek*) Tabii Kadir, ne oldu? Yardımcı olabileceğim bir şey mi var?

KADİR (*düşünceli ve ciddi*) Aslında... dedemden kalan eski bir fotoğraf makinesi hakkında konuşmak istiyordum. Sanırım sen de bu makineyi tanıyorsun.

Rahmi'nin yüz ifadesi değişir, gözlerindeki hüznün belirginleşir.

RAHMI (*dikkatle*) O makine mi? Evet, hatırlıyorum. Ama neden şimdi bu makineden bahsediyorsun?

KADİR (*çekingen bir şekilde*) Birkaç gün önce bir arkadaşımı çektim ve... sonra... maalesef kaza geçirdi. İnternette araştırdım, bu makinenin geçmişinde benzer olaylar olmuş gibi.

Rahmi, derin bir nefes alır ve başını sallar.

RAHMI (*ciddi bir ifadeyle*) Evet, o makine bazı hikayelere konu olmuştur. Kötü şeyler... Kadir, bu makineyle ilgili çok dikkatli olmalısın. Bir lanet taşıyor olabilir.

KADİR (*endişeli*) Peki, bu laneti nasıl kırabilirim? Yardım eder misin?

RAHMI (*kararlı bir şekilde*) Elbette, ancak bu kolay olmayacak. Öncelikle, bu makinenin tarihini ve nasıl lanetlendiğini anlamamız gerekiyor.

Kadir, rahat bir nefes alır, Rahmi'nin yardım teklifinden dolayı rahatlamıştır.

KADİR Teşekkür ederim, Rahmi amca. Ne yapmamız gerekiyorsa yapacağım.

Kamera, ikilinin ciddi ve kararlı ifadelerini yakalar, pazarın canlı atmosferiyle tezat oluşturur.

FADE OUT.

Bu sahne, Kadir'in arayışını ve Rahmi ile olan bağını derinleştirerek hikayenin gelişimine katkı sağlıyor. Bir sonraki adıma geçmeye hazır mısınız?

6. Sahne olarak belirttiğin "Sahne 6: Rahmi, makinenin tarihçesini ve eski sahiplerinin benzer trajediler yaşadığını anlatır." bölümü yazmaya devam edelim.



Tabii, işte detaylandırılmış **Sahne 6:**

İÇ MEKAN - RAHMI'NİN EVİ - AKŞAM

FADE IN:

Kamera, Rahmi'nin evinin sıcak ve nostaljik bir odasına odaklanır. Duvarlarda eski fotoğraflar, kitaplar ve antika eşyalar vardır. Kadir ve Rahmi, bir masa etrafında oturmuş, çaylarını yudumlarlar.

RAHMI (ciddi ve hikayeye dalmış bir şekilde), Kadir'e makinenin geçmişi hakkında bilgi vermeye başlar. Rahmi'nin sesi, arka plandaki saatin tiktaklarıyla birleşir.

RAHMI (*hikaye anlatır gibi*) Bu makine, 1930'ların sonlarında ünlü bir fotoğrafçıya aitti. Adı Ernst Vogel. O dönemde çok sayıda ünlü kişinin fotoğrafını çekmiş, ancak her seferinde, çekilen kişiler kısa süre sonra trajik şekillerde hayatını kaybetmiş.

Kadir, Rahmi'nin sözlerini dikkatle dinler, gözlerinde endişe ve merak bir arada.

KADİR (*soruyula*) Peki, bu lanet nasıl başladı? Ernst'in kendisi ne yaptı?

RAHMI (*devam ederken*) Ernst, bilim ve okültizme çok meraklıydı. Bir gün, fotoğraflarında insanların ruhlarını yakalayabileceğine inandığı bir ritüeli denemiştir. Ama işler umduğu gibi gitmemiş. O ritüel, makineye ve sonradan makineyi kullanan herkese musallat olan bir laneti başlatmış.

Kadir, bilgileri sindirmeye çalışırken kaşlarını çatır. Rahmi, bir fotoğraf albümünü açar ve içinden birkaç eski fotoğraf gösterir.

RAHMI (*fotoğrafları gösterirken*) Bak, bu Ernst ve onun stüdyosu. Ve burada, lanetlenmiş fotoğraflardan birkaçı. Hepsinin arkasında, ölüm tarihleri ve kaza raporları var.

Kadir, fotoğraflara dikkatle bakar. Rahmi, Kadir'in omzuna hafifçe dokunarak onu teselli etmeye çalışır.

RAHMI (*teselli eder tonla*) Kadir, korkma. Bir çözüm yolu bulacağız. Seninle birlikte bu laneti kırabiliriz.

Kamera, Kadir'in endişeli yüzüne odaklanırken, Rahmi'nin güven veren bakışlarıyla sahne sona erer.

FADE OUT.

Bu sahne, makinenin tarihçesinin ve lanetin kökenlerinin ortaya çıkmasını sağlayarak hikayenin derinliğini artırıyor. İleriye doğru hangi sahnede devam etmek istersiniz?

7. Sahne olarak belirttiğin "Sahne 7: Kadir, makineyi yok etmeye karar verir, ancak Rahmi bunun doğru yöntem olmayabileceğini söyler." bölümü yazmaya devam edelim.



Elbette, işte detaylandırılmış **Sahne 7:**

İÇ MEKAN - RAHMI'NİN EVİ - AKŞAM

FADE IN:

Kamera, Rahmi'nin evinin aynı odasına geri döner. Rahmi ve Kadir hala masada oturuyor, atmosfer daha gergin.

KADİR (kararlılıkla), elinde fotoğraf makinesi, Rahmi'ye dönük.

KADİR (kararlı bir şekilde) Bu makineyi yok etmeliyim. Belki o zaman bu lanetten kurtulabiliriz.

Rahmi, Kadir'in telaşını yatıştırmak için elini kaldırır.

RAHMI (sakin bir şekilde) Kadir, dur bir dakika. Lanetli eşyaları yok etmek her zaman doğru çözüm değildir. Bazen bu, laneti daha da güçlendirebilir.

Kadir, Rahmi'nin sözleriyle şaşkınlığını gizleyemez.

KADİR (şaşkın ve endişeli) Nasıl yani? Yok etmek yerine ne yapmalıyım?

RAHMI (düşünceli) Bu tür lanetler, genellikle onları başlatan ritüel ile sona erdirilir. Ernst Vogel'in yaptığı ritüeli tersine çevirmemiz gerekebilir.

Kadir, Rahmi'nin önerisini düşünürken, makineye bakar. Makinenin üzerindeki eski çizikler ve yıpranmış yüzey daha belirgin hale gelir.

KADİR (kararlılıkla) Peki, bu ritüeli nasıl tersine çevirebiliriz? Ne yapmamız gerekiyor?

RAHMI (ciddiyetle) Öncelikle Ernst Vogel'in günlüklerini bulmamız gerekiyor. Orada, ritüeli nasıl yaptığını ve nasıl tersine çevirebileceğimizi anlatacaktır.

Kadir, bu yeni bilgi karşısında derin bir nefes alır ve başını sallar.

KADİR (kararlılıkla) Tamam, o zaman günlükleri bulmalıyız. Nereden başlamalıyız?

Rahmi, bir kitaplığa doğru işaret eder. Kitaplık, eski kitaplar ve belgelerle doludur.

RAHMI (işaret ederken) Burası iyi bir başlangıç olabilir. Dedikodulara göre Ernst, günlüklerini çok iyi saklamıştı. Umarım burada bir ipucu bulabiliriz.

Kamera, umut dolu bakışlarla birbirlerine bakan Kadir ve Rahmi'nin yüzlerini yakalar.

FADE OUT.

Bu sahne, karakterler arasındaki diyalogu derinleştirerek, laneti çözmek için yeni bir yol öneriyor. Hikayenin bu aşamasını nasıl ilerletmek istersiniz?

8. Sahne olarak belirttiğin "Sahne 8: Kadir, makinenin lanetini kırmak için gerekli ritüeli öğrenmek üzere, Rahmi'nin yönlendirmesiyle bir kütüphaneyi ziyaret eder." bölümü yazmaya devam edelim. Günlük dili biraz daha senaryoya ekleyebilirsin.



Tabii, işte detaylandırılmış **Sahne 8**:

İÇ MEKAN - KASABA KÜTÜPHANESİ - GÜN

FADE IN:

Kamera, Kadir'in kütüphanenin büyük, eski kitaplarla dolu koridorlarından geçerken yürüdüğü sahneye açılır. Işık, yüksek pencerelerden süzülerek tozlu havayı aydınlatır.

Kadir, büyük bir masaya doğru ilerler, üzerinde bir yığın kitap ve belgeyle dolu. Çalışmaya başlar, kitapları karıştırır, bazılarını hızla gözden geçirir.

KADİR (kendi kendine mırıldanarak) Ernst Vogel, Ernst Vogel... Bu adamın günlüklerini bulmalıyım. Rahmi amca da böyle dedi.

Kadir, bir kitabı açar, içindeki eski fotoğrafları inceler. Derin düşüncelere dalmıştır.

Kütüphaneci, sessizce yanına gelir, elinde birkaç kitapla.

KÜTÜPHANECİ (nazikçe) Bunlar da ilginç çekebilir, genç adam. Ernst Vogel hakkında yazılmış nadir bulunan kaynaklar.

KADİR (teşekkür eder bir tonla) Çok sağ ol, bunlar işime yarayacak gibi.

Kadir, kütüphanecinin verdiği kitapları karıştırmaya başlar. Bir süre sonra, bir kitabın arasında sarmış bir kağıt bulur. Kağıt, Vogel'in el yazısıyla yazılmış notlar içerir.

KADİR (heyecanla) İşte bu! Bu Vogel'in günlüklerinden bir parça olmalı!

Ekranda, kağıdın üzerindeki yazılar belirir: "Ritüel için gerekli malzemeler: Bir gece yarısı, tam ay, ve..." Yazı burada kesilir.

KADİR (hafifçe sinirlenmiş) Ah, tam da önemli yerinde kesilmiş! Neden bu işler hiç kolay olmaz ki?

Kadir, bulduğu notları dikkatle okumaya devam eder, diğer kitaplara da göz atar. Saatler geçer, kütüphanenin büyük saati tik tak sesiyle zamanın geçişini vurgular.

FADE OUT.

Bu sahne, Kadir'in araştırmalarını ve karşılaştığı zorlukları vurgulayarak, hikayenin ilerlemesine dramatik bir derinlik katıyor. Kadir'in bulduğu bilgilerin ve bu süreçteki duygusal durumunun altını çiziyor. İlerlemek için bir sonraki sahneye geçmeye hazır mısınız?

9. Sahne olarak belirttiğin "Sahne 9: Kadir ve Leyla, makinenin ilk sahibinin günlüklerini bulur ve lanetin kaynağını keşfeder." bölümü ile devam edelim.



Elbette, işte detaylandırılmış **Sahne 9:**

İÇ MEKAN - KASABA KÜTÜPHANESİNİN DEPO ODASI - GECE

FADE IN:

Kamera, Kadir ve LEYLA'nın (20'lerinin başında, zeki ve cesur bir genç kadın), kütüphanenin tozlu depo odasında, eski kitaplar ve belgeler arasında arama yaparkenki hallerini gösterir.

KADİR (umutlu) Bak Leyla, burada bir sürü eski belge var. Vogel'in günlükleri de burada olabilir.

LEYLA (merakla) Doğru, hadi daha dikkatli bakalım. Belki de bu lanetin çözümünü bulabiliriz.

İkili, yığınla belgeyi didik didik ederken, kamera üzerlerinde dolaşır. Leyla, bir kutunun içinde, deri kaplı bir günlük bulur.

LEYLA (heyecanlı) Kadir, bak! Bu olabilir mi?

Kadir, Leyla'nın yanına koşar ve günlüğü alır. Günlüğün kapağında "E. Vogel" yazılıdır.

KADİR (heyecanlı) Bu o! Hadi hemen bakalım.

Kadir, günlüğü açar ve titizlikle sayfaları çevirir. Kamera, Kadir'in yüzündeki değişiklikleri yakalar. Gözleri büyür, nefesi hızlanır.

KADİR (şaşkınlıkla) Leyla, burada yazıyor. Ernst Vogel, ritüeli bir arkadaşının ölümü üzerine yapmış. O gün, tam bir ay tutulması varmış.

LEYLA (düşünceli) Tam bir ay tutulması... Yani ritüeli bozmak için belki de benzer bir durumu beklemeliyiz.

KADİR (kararlılıkla) Evet, ve burada ritüelin nasıl yapıldığı da var. Görünüşe göre, bazı semboller ve dualar kullanılmış.

Leyla, Kadir'in omzuna hafifçe dokunur ve ona destek verir.

LEYLA (cesaretlendirici bir tonla) Bu işi başarabiliriz, Kadir. Sadece doğru zamanı beklememiz gerekiyor.

Kadir, Leyla'ya minnettar bir bakış atar ve günlüğü daha sıkı tutar.

FADE OUT.

Bu sahne, Kadir ve Leyla'nın makinenin lanetinin kaynağını buldukları ve ritüelin nasıl tersine çevrileceği hakkında ipuçlarına ulaştıkları kritik bir anı işaret eder. Laneti çözmek için gerekli bilgilerin keşfi, hikayeyi doruk noktasına taşımaya hazırlar. Bir sonraki sahneye geçmek için hazır mısınız?

10. Sahne olarak belirttiğin "Sahne 10: Kadir, laneti kırmak için gereken eşyaları toplar ve hazırlıklara başlar." bölümünü yazmaya devam edelim.



Tabii, işte detaylandırılmış **Sahne 10**:

İÇ MEKAN - KADİR'İN EVİ - AKŞAM

FADE IN:

Kamera, Kadir'in evinin geniş bir odasını gösterir. Oda, çeşitli malzemelerle doludur: tutsüler, mumlar, antik sembol taşları ve eski kitaplar. Kadir, bir masa etrafında bu malzemeleri düzenlemektedir.

Kadir, bir listeye bakarak eksik olan eşyaları kontrol eder. Leyla, yanında durur ve yardım eder.

KADİR (konsantre bir şekilde) Tamam, burada Vogel'in günlüğünde yazan her şeyi toplamaya çalıştım. Bu mumlar, tutsüler ve...

LEYLA (kitaba bakarak) Ve bu semboller. Her birini doğru şekilde yerleştirmemiz gerekiyor. Ernst'in notlarına göre her şeyin tam yerinde olması çok önemli.

Kadir, Leyla'nın gösterdiği sembollerden birini alır ve dikkatlice masaya yerleştirir. Her hareketi, ritüelin ciddiyetini yansıtır.

KADİR (endişeyle) Umarım bu işe yarar. Rahmi amca da gelecek, onun rehberliğinde bu ritüeli tamamlamayı planlıyoruz.

Leyla, Kadir'e destek olmak için elini omzuna koyar.

LEYLA (cesaretlendirici bir şekilde) Başaracağız Kadir. Buraya kadar geldik, geri dönmek yok.

Kamera, odada hazırlıkların yapıldığı genel bir görünüme çekilirken, Kadir ve Leyla'nın ciddi ve kararlı ifadelerini yakalar. Arka planda, güneş batarken pencereden süzülen son ışıklar, odanın mistik atmosferini vurgular.

FADE OUT.

Bu sahne, Kadir ve Leyla'nın ritüeli gerçekleştirmek için gerekli hazırlıkları yaptıkları ve önemli bir gecenin eşiğinde olduklarını vurgulayan bir atmosfer sunar. Bir sonraki adımda ritüelin gerçekleşeceği sahneye geçmeye hazır mısınız?

11. Sahne olarak belirttiğin "Sahne 11: Karşıt karakter olarak ortaya çıkan bir antika koleksiyoncusu, makineyi Kadir'den almak ister." bölümüne devam edelim.



Tabii, işte detaylandırılmış **Sahne 11**:

DIŞ MEKAN - KADİR'İN EVİNİN ÖNÜ - GECE

FADE IN:

Kamera, Kadir'in evinin dışını gösterir. Gece karanlık, atmosfer gergindir. Kadir ve Leyla, evin önünde ritüel malzemelerini bir kutuya yerleştirirken, birden yaklaşan bir araba sesi duyulur.

Araba yavaşça durur ve içinden **BURAK** (40'ların sonunda, karizmatik ve tehditkar bir antika koleksiyoncusu) iner. Burak, özgüveni yüksek ve amaçlarından emin bir şekilde Kadir ve Leyla'ya doğru yürür.

BURAK (gülümseyerek) İyi akşamlar gençler. Görüyorum ki oldukça değerli bir şeye sahipsiniz. O fotoğraf makinesi benim olmalı.

Kadir, Burak'ı şüpheyle süzer.

KADİR (savunmacı) Bu makineyi neden istediğinizi bilmiyorum ama satılık değil.

BURAK (kumazca) Satın almak istemiyorum, Kadir. Beni yanlış anlama, o makinenin değerini benden daha iyi bilecek birini bulman zor.

LEYLA (tedirgin) Biz o makineyle ilgilenmiyoruz, lanetini kırmaya çalışıyoruz. Eğer siz de yardım etmek istiyorsanız...

BURAK (keser) Yardım mı? Hayır, hayır... Benim amacım farklı, tatlım. O makine, koleksiyonumun eksik parçası. Ve ben koleksiyonumu tamamlamayı severim.

Kadir, Leyla'ya endişeli bir bakış atar ve sonra Burak'a döner.

KADİR (kararlılıkla) O makineyi kimseye veremem. Çok tehlikeli ve...

BURAK (araya girer, tehditkar) Kadir, işte burada bir anlaşmazlık var. Ben o makineyi alacağım. İster bana verirsin, ister almam gerekeni alırım.

Kamera, Burak'ın tehditkar ifadesini, Kadir ve Leyla'nın endişeli yüzlerini yakalar. Atmosfer daha da gerilir.

FADE OUT.

Bu sahne, hikayeye karşıt bir karakter olan Burak'ı tanıtarak, ana çatışmayı derinleştirir ve Kadir ile Leyla'nın zor bir kararla karşı karşıya kaldıklarını gösterir. Bir sonraki sahneye geçmeye hazır mısınız?

"Sahne 12: Kadir ve koleksiyoncu arasında gerilimli bir yüzleşme yaşanır." bölümünü yazmaya devam edelim. Koleksiyoncu hakkında biraz daha geniş bilgi verilebilir.



Tabii, işte detaylandırılmış **Sahne 12:**

DIŞ MEKAN - KADİR'İN EVİNİN ÖNÜ - GECE

FADE IN:

Kamera, Kadir, Leyla ve Burak arasında gerilim yüklü bir atmosferde devam eden yüzleşmeyi gösterir. Burak, daha agresif ve tehlikeli bir tavır sergilemeye başlar.

BURAK (sakin ama tehditkar bir tonla), Kadir'e yaklaşıp. Elinde bir antika değnek tutmaktadır; koleksiyonerliğin yanı sıra okült nesnelere de ilgisi olduğunu gösterir.

BURAK (*sakin ama keskin*) Kadir, anlamıyorsun. Ben bu işin içinde yıllardırım. Her türlü eski ve mistik nesnenin peşindeyim. Bu makine, sadece senin hayal edebileceğinden çok daha fazlasını sunuyor.

KADİR (kararlı ve öfkeli), Burak'ı ittirerek aralarında mesafe oluşturur.

KADİR Bu makine lanetli, Burak! Ve ben bu laneti sona erdirmek istiyorum. Senin gibi birinin eline geçerse, daha fazla insan zarar görebilir.

BURAK (*gülümseyerek*) Oh, Kadir... İnan bana, bu makinenin gücünü kontrol edebilirim. Ve bu gücü elde etmek için ne gerekiyorsa yaparım.

LEYLA (endişeli ve koruyucu), Kadir'in yanına daha yakın durur.

LEYLA (*Burak'a dönerek*) Burak, lütfen git. Burada istenmiyorsun. Ve bu makineyi sana asla vermeyeceğiz.

BURAK (*hırslı bir ifadeyle*) Zannetmiyorum ki bu sizin kararınız olsun.

Burak, cep telefonunu çıkarır ve birkaç tuşa basar. Telefonun ekranında birkaç kişinin fotoğrafları ve konumları görülür, bu da onun ne kadar ciddi olduğunu ve diğerleri üzerinde kontrol kurduğunu gösterir.

BURAK (*tehditkar bir şekilde*) İstediyimi elde etmek için gerekirse başkalarını da kullanırım, Kadir. Senin ve Leyla'nın bu akşam karar vermeniz gerekiyor.

Kamera, Kadir ve Leyla'nın şok ve endişe içindeki yüzlerine yaklaşıırken, Burak'ın karanlık ve kararlı silüeti ay ışığında belirginleşir.

FADE OUT.

Bu sahne, karşıt karakter olan Burak'ın tehlikeli ve manipülatif yönünü derinlemesine ortaya koyarken, Kadir ve Leyla'nın kararlılığını ve zorluğunu vurgular. Hikayenin gerilimi artarken, bir sonraki adımda bu çatışmanın nasıl çözüleceğine yönelik sahneye geçmeye hazır mısınız?

12. Sahne de karşıt karakterin gösterdiği fotoğraftaki kişilerin kimlikleri açıklanmalıdır. Karşıt karakter daha fazla sorgulanmalıdır.



Evet, sahne 12'yi biraz daha geliştirerek, karşıt karakter Burak'ın tehditkar doğasını ve Kadir ile Leyla'nın mücadelesini daha fazla detaylandırabiliriz. İşte genişletilmiş **Sahne 12**:

DIŞ MEKAN - KADİR'İN EVİNİN ÖNÜ - GECE

FADE IN:

Kamera, Burak'ın telefon ekranındaki fotoğrafları gösterir. Gözleri kızgın, eli emin. Fotoğraflar, Kadir ve Leyla'nın yakın arkadaşlarını ve aile üyelerini göstermektedir.

KADİR (panik ve öfke içinde, Burak'a yaklaşır. Sesinde acil bir ton var.)

KADİR (öfke ile) Ne yapıyorsun, Burak? Onları neden hedef alıyorsun?

BURAK (sakin, kontrollü bir şekilde, bir adım geri atar. Elindeki telefonla oynar.)

BURAK (tehditkar) Basit, Kadir. Sigorta. Bu makineyi bana teslim etmezsen, bu fotoğraflardaki kişiler için kötü şeyler olabilir. Hepsi senin seçimine bağlı.

LEYLA (Kadir'e destek olarak yanında durur, sesi titrerken.)

LEYLA (Burak'a dönerek) Nasıl böyle bir şey yapabilirsin? Onlar masum insanlar!

BURAK (gülümser, sakinliğini korur.)

BURAK Ah Leyla, dünyada masumiyet diye bir şey yok. Her şey bir fiyatla gelir. Ve benim koleksiyonum için her fiyatı ödemeye hazırım.

Kadir, Leyla'nın elini sıkar, kararlı bir ifadeyle.

KADİR (kararlılıkla) Bu tehditlerle bizi yıldıramazsın. Ne pahasına olursa olsun, bu laneti sona erdireceğim.

BURAK (Kadir'e doğru eğilir, tehditkar bir ses tonuyla.)

BURAK (kısıp sesle) İyi düşün, Kadir. Bu gece verdiğin her karar, yarın neyle uyanacağını belirler.

Burak, yavaşça arka plana çekilirken, Kadir ve Leyla endişeli ve kararlı bakışlarla onu izler.

FADE OUT.

Bu genişletilmiş sahne, Burak'ın manipülatif ve tehditkar tavrını daha belirgin kılarak, ana karakterlerin üzerindeki baskıyı artırır. Bu durum, hikayede önemli bir dönüm noktası oluşturur ve izleyicinin ilgisini çatışmanın nasıl çözüleceği konusunda tutar. Bir sonraki sahneye geçmek için hazır mısınız?

13.Sahne olarak belirttiğin "Sahne 13: Kadir, makinenin çektiği son fotoğrafı yanlışlıkla Leyla'nın çeker. Leyla'nın hayatını kurtarmak için zamanla yarışır." bölümünü yazmaya devam edelim.



Tabii, işte detaylandırılmış **Sahne 13**:

İÇ MEKAN - KADİR'İN EVİ - GECE

FADE IN:

16/22

Kamera, Kadir'in evinin içinde, ritüel için hazırlıkların yapıldığı odanın genel görünümüyle açılır. Oda, mumlar ve eski sembollerle doludur, bir hava karışımı mistisizm ve gerginlik hakimdir.

Kadir, ritüel için son hazırlıkları yaparken, eline fotoğraf makinesini alır ve kontrol eder. Bu sırada Leyla, yanında durur, ritüele yardımcı olmak için çeşitli eşyaları düzenler.

KADİR (makineyi ayarlamakta dikkatsiz davranır, konuşurken.)

KADİR (*dalgın*) Leyla, bu sembollerin doğru yerde olduğundan emin misin?

LEYLA (Kadir'e yardım ederken, bir kitaptan sembollerin düzenini kontrol eder.)

LEYLA Evet, her şey kitapta yazıldığı gibi. Şimdi...

Bu sırada, Kadir yanlışlıkla deklanşöre dokunur ve Leyla'nın fotoğrafını çeker. Makinenin "tık" sesi odada yankılanır.

KADİR (farkına vardığında, panikle.)

KADİR (*panikle*) Hayır! Leyla, üzgünüm, yanlışlıkla...

LEYLA (şaşkın, sonra endişeyle Kadir'e bakar.)

LEYLA (*endişeli*) Kadir, bu ne demek? Şimdi ne olacak?

Kadir, makineyi masaya fırlatır ve Leyla'ya yaklaşır, ellerini omuzlarına koyar.

KADİR (*kararlı*) Merak etme, sana bir şey olmayacak. Hemen bu laneti kırmalıyız.

Kadir, kitaplardan birini alır ve çabucak sayfaları çevirir, ritüeli nasıl hızlandıracığını arar. Leyla, endişeyle onu izler.

KADİR (*hızlı hızlı konuşarak*) Burada bir şey olmalı... evet! Leyla, şu mumları çabuk yak, sembollerini kontrol et. Hızlı olmalıyız!

Leyla, talimatları izlerken, Kadir, gerekli duaları okumaya başlar. Oda, yoğun bir enerjiyle dolar, mumların ışığı titrer.

FADE OUT.

Bu sahne, hikayede ani bir dönüş yaratır, Kadir'in yanlışlıkla Leyla'nın fotoğrafını çekmesi ve bunun sonuçlarıyla yüzleşmesi gereken bir kriz anı oluşturur. Kadir ve Leyla'nın laneti sonlandırmak için zamanla yarıştıkları bu kritik an, izleyicilerde gerilim ve merak uyandırır. Bir sonraki sahneye geçmeye hazır mısınız?

14. Sahne olarak belirttiğin "Sahne 14: Kadir ve Rahmi, laneti kırmak için ritüeli gerçekleştirirken koleksiyoncu engel olmaya çalışır." bölümünü yazmaya devam edelim.



Tabii, işte detaylandırılmış **Sahne 14:**

İÇ MEKAN - KADİR'İN EVİ - GECE

FADE IN:

*Kamera, Kadir'in evinin içindeki gergin atmosferi gösterir. Ritüel için hazırlanan odada, mumlar yanar, semboller yerleştirilmiş ve Kadir ile **RAHMI** (70'lerinde, deneyimli ve sakin), büyülü duaları okumaya başlarlar. Leyla, onlara yardım ederken endişeyle çevreyi gözler.*

*Kadir ve Rahmi, birlikte güçlü bir şekilde dualar okurken, dışarıdan gelen bir gürültü duyulur. Kapı zorlanır, ve **BURAK**, birkaç adamıyla birlikte içeri dalar.*

BURAK (öfkeli ve kararlı), Kadir ve Rahmi'ye doğru ilerler.

BURAK (bağırarak) Durun! Bu saçmalığı bırakın. O makine benim olacak!

Rahmi, sakin bir şekilde Burak'a bakar ve elini kaldırır, sakinleştirici bir tonla.

RAHMI Burak, yapma. Bu, sadece senin veya benim değil, hepimizin iyiliği için.

Kadir, Leyla'ya bir işaret verir ve ritüeli sürdürmeye devam ederler. Leyla, duaları okurken, Kadir ve Rahmi, sembollerini yerleştirilen çemberin içinde dikkatlice hareket eder.

KADİR (duaları okurken, yoğunlaşmış) Gölgelemlerden aydınlığa, bu laneti kırıyorum...

Burak, Kadir'e doğru atılır, ancak Rahmi araya girer ve Burak'ı durdurmak için onu ittirir. Burak dengesini kaybeder ve yere düşer.

BURAK (kalkarken, sinirli) Bu laneti kırmakla hiçbir şey kazanamayacaksınız! Ben...

O anda, ritüelde bir güç yoğunlaşması olur. Oda aniden aydınlanır, mumların alevleri yükselir ve hava titreşir. Kadir, Leyla ve Rahmi'nin sesleri birleşir, güçlü bir enerji dalgası yayılır.

Burak ve adamları, odanın dışına itilir ve kapı kendiliğinden kapanır. Onlar dışarıda kaldıkça, içerideki ritüel tamamlanır.

FADE OUT.

Bu sahne, hikayede doruk noktasını oluşturur, ritüelin başarıyla tamamlanması ve Burak'ın engellemeye çalışmasının başarısızlıkla sonuçlanmasıyla gerilimi artırır. Şimdi hikayenin sonuç kısmına geçmeye hazır mısınız?

15. Sahne olarak belirttiğin "Sahne 15: Ritüel başarıyla tamamlanır, Leyla'nın hayatı kurtulur." bölümünü yazmaya devam edelim.



Tabii, işte detaylandırılmış **Sahne 15:**

İÇ MEKAN - KADİR'İN EVİ - GECE

FADE IN:

Kamera, odanın içindeki dramatik atmosferi gösterir. Ritüel sırasında meydana gelen enerji patlamasının ardından, odada bir sessizlik hakimdir. Mumlar hala yanmakta, fakat daha sakin bir ışık saçmaktadırlar.

Kadir, Leyla ve Rahmi, yorgun ve rahatlamış bir şekilde, ritüel alanının merkezinde nefes nefese dururlar. Leyla, kendini güvende hisseder bir şekilde etrafa bakar.

LEYLA (hafif bir tebessümle Kadir'e) Çalıştı, değil mi? Gerçekten başardık!

KADİR (mutluluk ve rahatlama ile) Evet, başardık. Sen güvendesin, hepsi sona erdi.

Rahmi, iki gencin yanına gelir, onlara şefkatli bir bakış atar.

RAHMI Evet, lanet kırıldı. Bu gece burada olanlar, bizim cesaretimizin ve inancımızın bir kanıtıdır.

Leyla, Kadir'e sarılır, gözlerinde minnettarlıkla. Kadir, onu sıkıca kucaklar, gözlerini kapar ve derin bir nefes alır. Ritüelin başarısı, ona büyük bir rahatlama getirmiştir.

Kamera, odanın etrafında döner, ritüel için kullanılan eski semboller ve mumlar gösterilir. Her şey artık huzurlu ve sakin görünür.

KADİR (Leyla'ya bakarak) Bundan sonra ne yapacağını biliyor musun?

LEYLA (gülümseyerek) Sanırım biraz dinlenmeyi hak ettik. Sonra da... belki dedenin eski fotoğraflarına bakabiliriz, bu sefer daha güzel anılarla.

İkili, geleceğe dair umutlarını ve geçmişin ağırlığını geride bırakmanın rahatlığını paylaşırken, Rahmi onları onaylayıcı bir şekilde izler.

FADE OUT.

Bu sahne, ritüelin başarılı bir şekilde tamamlanmasını ve karakterlerin üzerindeki tehdidin sona ermesini gösterir, aynı zamanda Leyla'nın hayatının kurtulduğunu ve herkesin rahat bir nefes aldığını vurgular. Hikayenin bu dönüşüm dolu anı, izleyicilere rahatlama ve tatmin duygusu sunar. Bir sonraki sahneye geçmeye hazır mısınız?

Sahne 16 olarak belirttiğin "Sahne 16: Makine sonsuza dek yok edilir, Kadir ve Leyla rahat bir nefes alır." bölümünü yazmaya devam edelim.



Elbette, işte detaylandırılmış **Sahne 16**:

DIŞ MEKAN - KADİR'İN EVİNİN ARKASINDAKİ BAHÇE - ŞAFAK VAKTİ

FADE IN:

Kamera, şafakta Kadir'in evinin arkasındaki bahçeyi gösterir. Hava hafifçe aydınlanmış, gökyüzünde alacakaranlık renkleri belirginleşmeye başlamıştır. Kadir, Leyla ve Rahmi, eldivenler giymiş, ellerinde küreklerle bir çukur kazmaktadır.

KADİR (kazarken, ciddi bir ifadeyle) Bunu buraya gömmek en iyisi. Hiç kimse, bu makinenin tekrar kullanılmasını risk etmemeli.

Leyla, yanında duran eski fotoğraf makinesini çukura yerleştirir. Üzerine bir avuç toprak atar, sonra Kadir'e bakar.

LEYLA (hüzünlü ama rahatlamış) Böylece, bu lanetli hikâye de sona eriyor.

Rahmi, onlara katılır ve makinenin üzerine de bir avuç toprak atar.

RAHMI (bilgece bir tonla) Evet, bazen eski şeyleri geride bırakmak, yeni başlangıçlar için yer açar.

Kadir, Leyla ve Rahmi birlikte çalışarak çukuru kapatırlar. Kadir son bir kürek toprak atar ve üçü de bir an için sessizce makinenin gömüldüğü yeri izler.

Kamera, onların üzerine yükselirken, üçünün de yüzlerinde bir huzur ifadesi vardır. Bahçenin etrafı sessizdir, sadece kuş sesleri duyulmaktadır.

KADİR (gülümseyerek, Leyla'ya ve Rahmi'ye) Artık gerçekten rahat bir nefes alabiliriz.

Leyla, Kadir'e sanılır, Rahmi onları sevecen bir şekilde izler.

LEYLA (mutlu) Ve belki de artık güzel şeyler çekmek için yeni bir kamera alabiliriz.

Üçü gülümser, yeni günün ilk ışıklarıyla yüzleri aydınlanır.

FADE OUT.

Bu sahne, lanetli makinenin sona erdirilmesi ve karakterlerin bu ağır yükten kurtulduklarını simgeler. Ayrıca, yeni başlangıçlar ve geleceğe dair umutları vurgular. Hikayenin bu kapanışı, izleyicilere tatmin edici bir sonuç sunar. Bir sonraki sahneye geçmeye hazır mısınız?

17. Sahne olarak belirttiğin "Sahne 17: Kadir, dedesinin mirasını korumaya karar verir ve fotoğrafçılığı hobi olarak sürdürmeye başlar." bölümünü yazmaya devam edelim.



Tabii, işte detaylandırılmış **Sahne 17**:

İÇ MEKAN - KADİR'İN EVİ - GÜN

FADE IN:

Kamera, Kadir'in evinin içindeki çalışma odasına odaklanır. Oda, aydınlık ve rahat bir atmosfere sahiptir. Duvarlar, dedesinden kalan eski fotoğraflarla süslüdür. Kadir, bir masa üzerinde yeni bir dijital fotoğraf makinesiyle çalışıyor olur.

KADIR (masa üzerindeki fotoğraf makinesine dikkatle bakarken) Bu yeni başlangıç, dedemden kalan mirası da onurlandıracak.

Leyla, odanın kapısında belirir, elinde bir fotoğraf albümüyle.

LEYLA (gülümseyerek) Bunu buldum, dedenin eski albümlerinden biri. Belki ilham almak istersin.

Kadir, albümü alır ve sayfaları çevirmeye başlar. Her sayfada, dedesinin çektiği eski ve güzel manzara fotoğrafları vardır.

KADIR (hayranlıkla) Dedem gerçekten harika işler çıkarmış. Umarım ben de onun gibi olabilirim.

Leyla, Kadir'in yanına oturur ve onunla birlikte albümü inceler.

LEYLA (destekleyici bir tonla) Sen zaten harikasin, Kadir. Ve eminim deden de şu an gururla seni izliyordur.

Kadir, Leyla'ya teşekkür eder bir bakış atar ve sonra kameraya doğru döner. Kamera, onun odaklı yüz ifadesini yakalar, ardından pencereden dışarıya çıkar ve gökyüzüne doğru yükselir. Dışarıda, bir grup kuş huzurla uçmaktadır.

FADE OUT.

Bu sahne, Kadir'in dedesinin mirasını koruma kararını ve fotoğrafçılığı bir hobi olarak sürdürme yolundaki adımını gösterir. Ayrıca, Kadir ve Leyla arasındaki destekleyici ilişkinin devam ettiğini vurgular. Hikayenin bu olumlu sonuçları, izleyiciye karakterlerin geleceğe umutla baktıklarını hissettirir. Hikayenin son sahnesine geçmeye hazır mısınız?

17. ve 18. Sahne de belirttiğin "Sahne 18-20: Kadir ve Leyla'nın yeni başlangıçları ve makinenin lanetinin son bulmasıyla ilgili duygusal bir kapanış yapılır." bölümü yazarak bitirelim.



Tabii, işte detaylandırılmış **Sahne 18-20:**

İÇ MEKAN / DIŞ MEKAN - KADİR'İN EVİ VE KASABA - GÜN

FADE IN:

Kamera, Kadir'in evinin iç mekanından başlar. Ev, aydınlık ve yaşam doludur. Kadir ve Leyla, birbirlerine fotoğraf teknikleri üzerine ipuçları verirken görülür. Odada bir huzur ve yaratıcılık havası hakimdir.

KADİR (*gölümseyerek Leyla'ya*) Bak, bu açıyı denemelisin. Dışarıda harika bir gün batımı var, muhteşem çıkacaktır.

LEYLA (*heyecanla*) Harika fikir! Hadi dışarı çıkalım.

Çift, evden dışarı çıkar. Kamera onları takip ederken, kasabanın güzelliklerini ve sakin yaşamını gösterir. Kadir ve Leyla, güneşin batışını fotoğraflarken, kasaba meydanında karşılaştıkları yerel halkla sohbet eder.

Kamera, Kadir'in fotoğraf çekerkenki mutlu yüzüne yaklaşır. Sonra, Leyla'nın fotoğraf çektiği manzaraya geçer; güneş batarken gökyüzü kırmızı ve turuncu tonlarıyla parlar.

LEYLA (*Kadir'e bakarak*) Sanırım bu, yeni bir başlangıç için mükemmel bir an.

KADİR (*Leyla'nın elini tutarken*) Evet, her şey için bir yeniden başlangıç. Ve sanırım, geçmişte kalan her şeyin üzerine güzel anılar inşa edeceğiz.

Kamera, ikilinin ellerinin birleştiği yere ve sonra yavaşça kasaba meydanının genel görünümüne çekilir. İnsanlar gülümser ve birbirleriyle etkileşimde bulunur. Atmosfer, topluluk duygusu ve umutla doludur.

FADE OUT: *Kadir ve Leyla, kasabanın sakinleriyle birlikte, yeni başlangıçlarını kutlarken, fotoğraf makinesinin lanetinin son bulduğu ve yerini umut dolu geleceğe bıraktığı gösterilir.*

THE END

Bu final sahneleri, Kadir ve Leyla'nın yeni başlangıçlarına ve kasaba topluluğuyla olan bağlantılarına odaklanarak, hikayenin duygusal bir kapanış yapar. Fotoğraf makinesinin lanetinin ardında bırakılması ve onların hayatlarını güzelliklerle doldurma arzuları, izleyicilere pozitif ve umut verici bir mesaj bırakır.

Ek 3: ‘Gölgedeki Hatıralar’ Yapay Zeka Kısa Film Senaryosu

ChatGPT - Creative Film Script Assistant

chatgpt.com/g-kXSARAtb-creative-film-script-assistant/c/dcedf4b5-f9f5-4d6a-8f47-729f8eba9a18

Creative Film Script Assistant v

Vereceğim kısa film sinopsisi ve belirteceğim karakterlerin karakteristik özelliklerine bağlı olarak bir kısa senaryosu yazmanı istiyorum. Senaryo da yer alan diyaloglar uzun tutulmalı ve sahneler detaylandırılmalıdır. Sinopsis : Hakan 25 yaşında, uzun boylu, ağır başlı fotoğraf tutkunu bir gençtir. Açaacağı fotoğraf sergisinde kullanmak üzere çocukluğunun geçtiği Safranbolu'ya gelir. Çocukluk arkadaşı Selim'in dükkanına gider. Selim 25 yaşında, orta boylarda, rahat giyinen komik bir adamdır. Hakan ve Selim, Hakan'ın dedesinin eski evinde giderler ve eski bir fotoğraf makinesi bulurlar. Hakan, dedesinden kalma fotoğraf makinesi gezinti yapar ve fotoğraflar çekmeye başlar. Fotoğrafını çektiği kişilerin öldüğünü fark eder. Hakan, rüyalarında uzun boylu, kafası sargılı ve takım elbiseli bir adam görmeye başlar. Hakan gördüğü rüyaları Selim'in yardımıyla keşfetmeye çalışır. Rüyasındaki sargılı adam, Hakan'ı bir konağa çağırır. Hakan ve Selim bu konağa gider ve yaşlı bir adamla tanışır. Yaşlı adam Hakan'ın dedesi ve fotoğraf makinesi hakkında bildiklerini anlatarak Hakan'a dost hane yaklaşır. Hakan, dedesinin maceraları ve lanetlenen fotoğraf makinesi hakkında bilgi edinir. Hakan dedesinin karakteristik özelliklerini hatırlayarak yaşlı adamın konuşmalarını değerlendirir ve yaşlı adamın oyununa gelmez. Hakan ve Selim fotoğraf makinesini çorak bir araziye gömerek kurtulmaya çalışır. Ana karakter Hakan: Uzun boylu, akılcı, olgun, fotoğraf tutkunu. Yardımcı Karakter Selim: Kısa boylu, komik, ciddiyetsiz, pratik zeka. Senaryo gerilim, aksiyon ve gizem barındırmalıdır. Ana karakter, karşıt karakter ve yardımcı karakterler yer almalıdır. Sinema dramaturgisine uygun üretilmelidir. Senaryoda aktarılmak istenen dünya, tanımlanmak istenen olgu, vurgulanmak istenen metafor en az hikâye kadar karakterler üzerinden de oluşturulmalıdır. Karakterler insani özelliklere ve doğal reflekslere sahip olarak üretilmelidir. Karakterlerin doğası kriz anlarında belirginleşmelidir. Oluşturulan karakterler, kişiliklerinin tüm detaylarını diyaloglar ile anlatmak yerine belirli özelliklerini ve yönlerini de göstermelidir. Oluşturulan karakterin kişilik, fiziki ve psikolojik özellikleri yansıtılmalıdır. Senaryo yazımında oluşturulan karakterin fenotipi, dış görünüşü, yapısal ve içerik özellikleri hikâye için önemlilik arz etmelidir. Senaryo 'da yer alan diyaloglar, dramatik unsurları yok saymamalıdır. Diyalogların günlük dil oluşturularak doğallığın sağlanması gerekmektedir. Diyaloglar yapay olmamalı samimi olmalıdır. Bu

1/5

bakımdan sıklıkla gramer'e göre cümle kurulmamalıdır. Diyaloglar işlevsel olarak: Anlam ve yeri açısından gerçekçi olmalı, konuşan kişiyi belirlemeli ve tanımlamalı, konuşanın duygusal halini yansıtmalı, dinleyeni ya da hakkında konuşulanı yansıtmalı, hareketi iletmeli ve drama da itici gücü olmalı ve kişinin ağzından doğal bir şekilde bilgi vericiliği olmalıdır. Dramaturji 'nin sağlanması için yapı özenle sağlanmalıdır ve hikâye stratejik bir şekilde örülmelidir. Senaryonun belirlediği amaç öykü de yer alan duyguyu hem karakter üzerinde hem de seyirci üzerinde göstermelidir. Aksiyon ve konu karakter üzerinde yaşatılmalı ve konu dağılmamalıdır. Senaryo da ortaya koyulacak düşünceler ve algılar, ana fikrin konusunu oluşturmalıdır. Hikâye gereksiz dramatize edilmemeli ve sıkıcı olmamalıdır. Neyin? Ne için? Hangi sebeple? yapıldığı net bir biçimde açıklanmalıdır. Hikâyenin kesin sonuca ulaşması için karakterlere zorunlu durumlar oluşturulmalı ve çatışmalar yaratılmalıdır. Çatışmanın gelişmesinden önce sergilemenin, çatışmasının gelişmesinden sonra sonuç gelmelidir. Hikâyenin kavranabilmesi, karakterlerin kişilik özellikleri, ne ile mücadele ettikleri gibi bilgiler aktarılmalıdır. Hikâyenin nihai hedefi belirgin bir şekilde izleyiciye fark ettirilmesi için senaryo da yer almalıdır. Ön koşullar anlaşılmalıdır. Sergilemen dramatik boşluk yaratmamak için hazırlanacak bir tanıtım şeklinde olmalıdır. Sergileme ilgi çekici, merak uyandırıcı ve senaryonun ne anlatacağı hakkında bilgilendirici olmalıdır. Verilen bilgiler karakterlerin detayları ile yansıtılmalıdır. Senaryonun hikayesinde çatışma, karşılaşma ve ilerleme yaşanmalıdır. Kişinin karar noktaları olarak çatışma sağlanmalı ve çatışma harekete geçirmelidir. Çatışma hikâyenin yönünü oluşturmaktadır. Karşılaşmalar ile karakter, hikâyenin çözümlemelerine ilerlemelidir. Dramatik hedefe ilerlemek için karakterin belirli arzu ve dürtülerinden faydalanması gerekmektedir. Karakterle özdeşleşme yaşatacak anlar oluşturulmalıdır. Karakterlerin bakış açılarını belirginleştirecek durumlar yaratılmalıdır. Ana çatışmanın çıkarlarına uygun küçük çatışmalar oluşturularak hikâyenin ana çatışmasının etkisi artırılmalıdır. Hikâye de kriz anları oluşturularak karakter dramatik hedefle arasında ikilem yaşamalı ve kesin kararlar vermelidir. Kriz noktasında karakterin irade gücü seyirciye karakteri sorgulatmalıdır. Karakterin kriz anında vereceği karar, doruk noktasına giden nihai yol da kesin bir karar olmalıdır. İlerleyen hikâyenin sonunda karakterler, gizlenen metni açığa çıkarak ve içlerinden gelen dürtüleri temiz bir şekilde yansıtarak mücadele etmelidir. Doruk noktası heyecan barındırmalıdır. Çözüm noktası, doruk noktasında yaşanan durumdan sonra hikâyenin arınmasını yaşatmalıdır. Çözüm anı uzun tutulmamalıdır. Standart film senaryo yazım formatına uygun yazmalıdır. Sahneler numaralandırılmalıdır.



KISA FİLM SENARYOSU

Başlık: Gölgedeki Hatıralar

Tür: Gerilim, Aksiyon, Gizem

Süre: 20 dakika

1. SAHNE - DIŞ / SAFRANBOLU SOKAKLARI / GÜN

AÇILIŞ: Eski Safranbolu evlerinin arasında dolaşan HAKAN (25), elinde fotoğraf makinesi ile geçmişini ararcasına etrafa bakar. Hakan, uzun boylu, ağır başlı ve düşünceli bir gençtir.

Dış Ses: Hakan'ın iç sesi. **HAKAN (V.O.):** (Düşünceli) Bu sokaklar... Her köşesi, her taşı, çocukluğumdan bir iz taşıyor.

Görüntü: Hakan, adım adım çocukluk arkadaşı SELİM'in (25) dükkanına doğru ilerler.

2. SAHNE - İÇ / SELİM'İN DÜKKANI / GÜN

Selim: Orta boylu, rahat giyinen, her daim gülümseyen ve komik bir adamdır. Dükkanında Hakan'ı görünce yüzünde geniş bir gülümseme belirir.

SELİM: (Enerjik) Hakan! Dostum, hoş geldin! Safranbolu seni özledi!

HAKAN: (Sıcak bir gülümseme) Selim, seni görmek güzel. Çok uzun zaman oldu.

SELİM: (Bir kahkaha atarak) Evet, ama sen hiç değişmemişsin! Hadi, dedenin eski evine gidelim. Orada hala keşfedilecek çok şey var.

3. SAHNE - DIŞ / HAKAN'IN DEDE EVİ / GÜN

Görüntü: Hakan ve Selim, eski taş bir konağın önünde dururlar. Ev, geçmişin izlerini taşıyan mistik bir yapıdır.

HAKAN: (Nostaljik) Bu ev... Dedemin anılarıyla dolu.

SELİM: (Hafif alaycı) Ve belki de birkaç örümcek ağıyla.

Görüntü: İkili içeri girer ve tozlu rafların arasında eski bir fotoğraf makinesi bulurlar.

HAKAN: (Büyük bir heyecanla) İşte, dedemin fotoğraf makinesi!

SELİM: (Şaşkın) Vay canına, hala çalışıyor mu acaba?

4. SAHNE - DIŞ / SAFRANBOLU SOKAKLARI / GÜN

Görüntü: Hakan, elindeki eski makineyle sokaklarda dolaşır ve fotoğraflar çeker. Fotoğrafını çektiği insanlar kısa süre sonra beklenmedik şekilde hayatını kaybeder.

5. SAHNE - İÇ / HAKAN'IN KALDIĞI EV / GECE

Görüntü: Hakan uykusundan uyanır, ter içinde kalmıştır. Gördüğü kabus yüzünden nefesi kesilir.

Dış Ses: Rüyasında uzun boylu, kafası sargılı ve takım elbiseli bir adam görür.

HAKAN (V.O.): (Korkuyla) Kim bu adam? Neden beni bu kadar rahatsız ediyor?

6. SAHNE - İÇ / SELİM'İN DÜKKANI / GÜN

Hakan, Selim'e gördüğü rüyaları anlatır.

SELİM: (Endişeyle) Hakan, bu hiç normal değil. Rüyalar ve bu makine... Belki de dedenin eski hikayelerinde bir şeyler bulabiliriz.

HAKAN: (Düşünceli) Belki de haklısın. Konağa gidip daha fazla bilgi bulmalıyız.

7. SAHNE - DIŞ / ESKİ KONAĞA DOĞRU / AKŞAM

Görüntü: Hakan ve Selim, eski konağa doğru yola çıkarlar. Atmosfer karanlık ve gizemlidir.

8. SAHNE - İÇ / ESKİ KONAĞIN İÇİ / GECE

Görüntü: Konağın içinde yaşlı bir adamla karşılaşırlar. Adam Hakan'ın dedesi hakkında bilgi sahibidir.

YAŞLI ADAM: (Huzurlu bir şekilde) Hoş geldiniz. Senin dedenin ve bu makinenin hikayesi çok eskiye dayanır.

HAKAN: (Merakla) Nedir bu makinenin sırrı?

YAŞLI ADAM: (Bilgelikle) Bu makine, her fotoğraf çektiğinde bir can alır. Deden bu laneti durdurmak için çok uğraştı ama başaramadı.

HAKAN: (Karar alıcı) Bu makineden kurtulmalıyız.

9. SAHNE - DIŞ / ÇORAK ARAZİ / GECE

Görüntü: Hakan ve Selim, çorak bir arazide fotoğraf makinesini gömerler.

SELİM: (Umutla) Umarım bu kabus burada son bulur.

HAKAN: (Kararlı) Bitti. Bu lanet sona erdi.

10. SAHNE - DIŞ / SAFRANBOLU SOKAKLARI / GÜN

Görüntü: Hakan ve Selim, gün doğarken Safranbolu sokaklarında yürürler. Hakan, içsel huzuru bulmuştur.

SELİM: (Gülümseyerek) Bak, hala buradayız. Belki de kahve içip kutlamalıyız.

HAKAN: (Gülümseyerek) Evet, buna ihtiyacımız var.

KAPANIŞ: Hakan ve Selim, güneşin ilk ışıkları altında yürürken ekran kararır.

Dış Ses: Hakan'ın iç sesi. **HAKAN (V.O.):** (Rahatlamış) Geçmişin gölgeleriyle yüzleştik. Şimdi ise önümüzde yeni bir sayfa var.

FİLMİN SONU

ChatGPT hata yapabilir. Önemli bilgileri kontrol et.

ÖZGEÇMİŞ

Direnç Özgür ORAL Karabük Üniversitesi Safranbolu Şefik Yılmaz Dizdar Meslek Yüksek Okulu, Radyo ve Televizyon Programcılığı ön lisans eğitimini bitirdikten sonra Eskişehir Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi, Halkla İlişkiler ve Reklamcılık bölümünde lisans eğitimini tamamladı. Karabük Üniversitesi Safranbolu Türker İnanoğlu İletişim Fakültesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Yeni Medya ve İletişim ABD Medya ve İletişim Çalışmaları bölümünde yüksek lisans eğitime devam etmektedir. Cumhurbaşkanlığı tarafından düzenlenen 2016 EXPO Fuarı'nda Ses ve Yayın Cihazları Operatörü olarak medya sektöründe ilk profesyonel çalışma hayatına başladı. Ön Lisans eğitiminde yazarlığını ve yönetmenliğini yaptığı 'Yeraltı Edebiyatı' isimli kurmaca kısa film projesi ile birçok ulusal film festivalinde gösterim ve finalist film seçkisi değerlendirmesi aldı. Birçok kısa film ve belgesel filmde yardımcı yönetmenlik, görüntü yönetmenliği, kameramanlık, asistanlık yapmış olup birçok kurumsal işletmeye tanıtım/reklam filmi hazırlayarak sosyal medya hizmeti verdi. Birçok müzik klibinde yönetmenlik ve yardımcı yönetmenlik yaptı. 2022, 2023, 2024 yılı Uluslararası Altın Safran Belgesel Film Festivali'nin teknik sorumlusu ve asistan koordinatörlüğü görevlerinde bulundu. Safranbolu Kültür ve Turizm Vakfı'nda ofis sorumlusu olarak görev almakta olup, vakıf bünyesinde Safranbolu ile ilgili birçok belgesel filmin yapımında çeşitli görevlerde bulundu. Sinema, tarih, teknoloji, yapay zekâ, eğitim üzerine YouTube vb. sosyal medya mecralarında içerik üreticiliği yapmaktadır. 'Video Oyunlarında Ara Sahnelerin Sinema ile İlişkisi' isimli araştırma makalesi, International Journal of Communication and Media Research (INJOCMER)'de yayımlandı. Akademik çalışmalarına devam etmektedir.