Tam Metin Bildiri / Proceeding Paper

BAİBÜİLEF-İG
Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi İletişim Fakültesi İletişim Günleri
Bolu Abant İzzet Baysal University Faculty of Communication Communication Days

30.09.2025

Sinematik Düşüncenin Yeniden İnşası: Runway AI Film Festivali Analizi ile Algoritmik Zekâ Tabanlı Görüntü Üretimi

The Reconstruction of Cinematic Thought: An Analysis of the Runway AI Film Festival and Artificial Intelligence Based Image Generation

Bilal Çakay [1]

Geliş Tarihi (*Received*): 15.08.2025 **Kabul Tarihi (*Accepted*):** 18.08.2025 **Yayın Tarihi (*Published*):** 30.09.2025

Öz:
Bu çalışma, algoritmik zekâ teknolojilerinin sinema dünyasındaki köklü değişimini RunwayML AI Film Festivali üzerinden incelemektedir. Geleneksel sinemada kameralar fiziksel gerçekliğin ışık izlerini kaydederken, algoritmik zekâ kod ve prompt'lar aracılığıyla fiziksel dünyadan bağımsız dijital görüntüler yaratabilmektedir. Araştırmada 2023-2024 yıllarında festivalde gösterilen 20 finalist film (her yıldan 10 film) analiz edilmiştir. Festival başvurularının %700'ün üzerinde artması filmlerin uzun süreli hale gelmesi, bu teknolojinin hızla geliştiğini göstermektedir. Filmlerin konularına bakıldığında en çok dönüşüm (%35) ve kimlik ve hafıza (%30) temalarını işlediği görülmektedir. Bulgular, ünlü sinema kuramcısı André Bazin'in "fotoğraf gerçeğin kendisidir" görüşünün sorgulanması gerektiğini göstermektedir. Sinema yapımı eskiden "kamera-set-oyuncu" üçlüsüne dayanırken, artık "kod-metin-algoritma" sistemine dönüşmektedir. Bu değişim, sinema tarihçisi Sean Cubitt'in fotoğraf temelli sinemanın geçici bir dönem olduğu öngörüsünü doğrulamakta ve sinemanın temel yapısını köklü biçimde değiştirmektedir.

Anahtar kelimeler: Algoritmik Zekâ, Runway AI Film Festivali, Sinematik Düşünce

&

Abstract: This study examines the profound transformation of artificial intelligence technologies in the world of cinema through the lens of the RunwayML AI Film Festival. While traditional cinema involves cameras recording the light traces of physical reality, artificial intelligence can create digital images independent of the physical world through code and prompts. The research analyzes 20 finalist films (10 from each year) shown at the festival between 2023 and 2024. The over 700% increase in festival applications and the trend of films becoming longer indicate the rapid advancement of this technology. An analysis of the films' themes reveals that transformation (35%) and identity & memory (30%) are the most frequently addressed topics. The findings suggest that the view of renowned film theorist André Bazin "the photograph is the object itself" must be questioned. Whereas filmmaking was once based on the "camera-set-actor" triad, it is now transforming into a "code-text-algorithm" system. This shift confirms cinema historian Sean Cubitt's prediction that photography-based cinema was a temporary period and is fundamentally altering the very essence of cinema's structure.

Keywords: Artificial intelligence, Runwa AI Film Festival, Cinematic Thinking

Atıf/Cite as Çakay B. (2025). Sinematik Düşüncenin Yeniden İnşası: Runway AI Film Festivali Analizi ile Algoritmik Zekâ Tabanlı Görüntü Üretimi. Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi İletişim Fakültesi İletişim Günleri, BAİBÜİLEF-İG 2025 2. Uluslararası Yapay Zekâ ve Hipermedya Sempozyumu Bildiriler Kitabı, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi.

İntihal-Plagiarism/Etik-Ethic: Bu makale, en az iki hakem tarafından incelenmiş ve intihal içermediği, araştırma ve yayın etiğine uyulduğu teyit edilmiştir. / This article has been reviewed by at least two referees and it has been confirmed that it is plagiarism- free and complies with research and publication ethics. https://dergipark.org.tr/tr/pub/akader

Copyright © Published by Bolu Abant Izzet Baysal University, Since 2016 – Bolu

[1] Öğr.Gör., Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Görsel, İşitsel Tasarım ve Medya Yapımcılığı Bölümü, e-posta: bilalcakay@yyu.edu.tr ORCID: 0000 0003-2696-7474

Giriş

> "Sinema'mı? Artık gitmiyorum. Bu hale geleceğini önceden kestirebilseydim, icat etmezdim" Louis Lumiêre (akt. Ceram:2007: ix)

Sinemanın mucitlerinden Louis Lumiêre'in bu sözleri, teknolojinin sinema üzerindeki dönüştürücü gücünü öngören çarpıcı bir ifadedir. Sinematik görüntünün icadından günümüze kadar geçen süreçte, her teknolojik gelişme sinemanın temel yapısını yeniden şekillendirmiştir. Teknoloji kavramı, çok boyutlu ve karmaşık yapısı nedeniyle tek bir tanımla sınırlandırılması güç bir olgudur. Bernard Stiegler gibi filozof ve teorisyenler, her eylem ve eserin özünde teknolojik bir boyut barındırdığını öne sürer (akt. Furstenau, 2024, s.2). Künüçen (2007), daha spesifik bir yaklaşımla teknoloji sözcüğünü, bir endüstri dalıyla ilgili yapım yöntemlerinin, araçlarının ve süreçlerinin incelenmesini içeren bir kavram olarak tanımlar. Bu bağlamda 'alet' sözcüğü, teknolojinin özünü vurgulayan bir kavram olarak karşımıza çıkar.

Araştırmanın ilk bölümünde, "algoritmik zekâ" kavramının etimolojisi ele alınmaktadır. İkinci bölümde, sinematik görüntülerin üretim sürecinde yaşanan tarihsel dönüşüm, geleneksel kamera tabanlı yaklaşımlardan algoritmik zekâ (AZ) tabanlı üretim paradigmalarına geçiş sürecinin dönüşümü, teorik ve pratik boyutlarıyla analiz edilmekte ve sinematik düşünce üzerindeki etkileri ele alınmaktadır. Bu yeni paradigma, yaratıcı süreçleri, üretim süreçlerini ve sektördeki iş gücü dinamiklerini yeniden şekillendirmektedir.

Metodolojik açıdan çalışma, henüz olgunlaşma aşamasında olan ve "gelişmekte olan teknoloji" (emerging technology) karakteri taşıyan AZ tabanlı görüntü üretim teknolojilerinin sinematik görüntü üzerindeki dönüşümünü incelemektedir. Metodolojik olarak çalışmada 2023 yıllından itibaren yapılmaya başlanan RunwayML'in AI Film Festivali (AIFF) örneklemine yoğunlaşacaktır. Bu filmler, algoritmik zekanın sinematik görüntü üretimindeki dönüştürücü etkisini incelemek için birincil veri kaynağı olarak kullanılacaktır. Bu bağlamda araştırma, AZ ile üretilen görüntülerin geleneksel sinematik standartları nasıl yeniden tanımladığını, hangi teknik zorluklar ve sınırlamalarla karşılaşıldığını ve sinemanın geleceği üzerindeki potansiyel dönüşümünü keşfetmeyi amaçlamaktadır.

Filmlerin değerlendirilmesinde karma metodoloji yaklaşımı benimsenmiş ve analiz iki temel boyutta gerçekleştirilmiştir. Nitel analiz boyutunda sinematik dil, görsel estetik yaklaşımları, hibrit üretim teknikleri ve algoritmik zekâ ile geleneksel sinema arasındaki ontolojik farklar incelenmiştir. Nicel analiz boyutunda ise festival katılım oranları, film süreleri, tematik dağılımlar ve kullanılan yapım teknikleri (Text to Video, Video to Video, Image to Video) sistematik olarak analiz edilmiştir.

Kavramsal Çerçeve

"Algoritmik Zekâ" Kavramının Etimolojisi ve Anlam Haritası

Artificial Intelligence (AI) terimi, etimolojik olarak Latince kökenli iki kelimenin birleşiminden türemiştir: artificialis (insan yapımı) ve intelligentia (zekâ). Bu terimin doğasını kavrayabilmek için özellikle artificialis kavramına odaklanmak gerekir. Kelimenin isim formu Artifact'ın sözcük yapısı art (sanat ile) factum (yapılmış) "insan beceri ve hüneriyle yapılmış nesne" anlamına gelirken, bunun sıfat formu olan artificial ise "insan yapımı" veya "doğal olmayan" anlamlarına gelir (Etimoloji Dictionary ve Oxford English Dictionary, 2025). Felsefi açıdan bakıldığında, insan yapımı nesneler fiziksel, işlevsel ve amaçsal yönleriyle şekillenirken, doğal olanlar insan müdahalesi olmaksızın kendi başına var olan unsurlardır. Dolayısıyla, doğal ve insan yapımı arasındaki temel fark, insan tasarımı ve müdahalesinin varlığı veya yokluğudur (Preston, 2019). Bu dilbilimsel bağlantı, artificial teriminin yalnızca bir taklit ya da doğaya alternatif bir üretim olmadığını, insan tasarımının ve müdahalesinin bir sonucu olarak belirli bir amaca yönelik oluşturulan varlıkları ifade ettiğini ortaya koyar.

AI alanında Türkiye'deki ilk akademik çalışma Cahit Arf tarafından gerçekleştirilmiştir, Makine Düşünebilir mi ve Nasıl Düşünebilir? (1959, s. 94) başlıklı yazısında Arf, İngilizce kavrama karşılık olarak "elektronik beyin (s.94) "terimini önermiştir. Bu terim, AI teknolojilerinin o dönemki algısına uygun olarak, teknolojinin zihinsel süreçleri taklit etme yeteneğine odaklanmıştır. 1956'da John McCarthy, Dartmouth Konferansı'nda Artificial Intelligence (AI) neolojizmini ilk kez kullanmıştır ve "akıllı makineler yapma bilimi ve mühendisliği" (McCarthy, 1956) olarak tanımlamıştır. Marvin Minsky ise 1968'de "insanlar tarafından yapıldığında zekâ gerektiren işleri makinelerin yapmasını sağlayan bilim" (Minsky, 1968) olarak nitelendirmiştir. Modern tanımlara bakıldığında, Stuart Russell ve Peter Norvig, AI'yı "çevresinden algılar alan ve bu çevreyi etkileyen eylemlerde bulunan akıllı ajanların tasarlanması ve oluşturulması "olarak tanımlar (Russell ve Norvig, 2021). Bu yaklaşım, "akıllı ajanlar" (intelligent agents) konseptine dayanır ve ajanların çevrelerini algılayıp (perceive) eylemde bulunması (act) ilkesi üzerine kuruludur. Bu açıklamalar ışığında, artificial kelimesinin etimolojisi ve taşıdığı anlamlar göz önüne alındığında, Türkçedeki "yapay" sözcüğünün bu terimi tam olarak karşılamakta yetersiz kaldığı söylenebilir. TDK'ya göre "yapay" kelimesi "doğadaki örneklerine benzetilerek insan eliyle yapılmış veya üretilmiş" anlamını taşısa da, artificial kelimesinin barındırdığı "insan tasarımı" veya "belirli bir amaca yönelik üretilmiş nesne" gibi nüansları tam olarak yansıtmamaktadır. Edward Sapir ve Benjamin Lee Whor tarafından geliştirilen dil göreceliği hipotezi, kullandığımız terimlerin algımızı ve düşünce yapımızı doğrudan etkilediğini öne sürmektedir (Sapir, 1929). Bu hipoteze göre, dilin düşüncemizi şekillendirdiği ve gerçekliği algılayışımızı yönlendirdiği kabul edilir. Whorf'un (1956), ünlü örneklerinden biri, Eskimo dillerinde kar için çok sayıda farklı kelimenin bulunmasının, Eskimoların karı daha detaylı algılamasını sağladığı iddiasıdır. Benzer şekilde, Rusça'da açık mavi (goluboy) ve koyu mavi (siniy) için ayrı kelimelerin bulunması, Rusların mavi tonlarını daha hızlı ayırt etmelerini sağlamaktadır. Bu bağlamda Türkçede "yapay zekâ" terimi yaygın olarak kullanılsa da, bu kullanım biçimi ilgili teknolojilerin yalnızca insan zekâsının bir kopyası veya taklidi olarak görülmesi, teknolojinin potansiyelinin ve sınırlarının yanlış anlaşılmasına neden olabilmektedir. "Yapay" teriminin içerdiği "taklit" veya "doğal olmayan" çağrışımları yerine, "algoritmik" terimi teknolojiye daha nötr ve işlevsel bir çerçeve sunmaktadır. Algoritmik kavramının tercih edilmesindeki etimolojik ve kavramsal gerekçeler analiz edildiğinde "Algoritma" sözcüğü, 9. yüzyılda yaşamış olan Horasanlı matematikçi Ebu Abdullah Muhammed bin Musa el-Harezmî'nin eseri 12. yüzyılda "Algoritmi de numero Indorum" (El-Harezmî'nin Hint Sayıları Hakkında) başlığıyla Latinceye çevrildiğinde, algoritma terimi Batı dünyasına girmiştir (Crossley ve Henry, 1990). Kavram zamanla adım adım izlenen hesaplama yöntemlerini tanımlayan bir terime dönüşmüştür. Günümüzde "algoritma", bir problemi çözmek için takip edilen sistematik işlemler dizisini ifade etmektedir. Algoritmik sıfatı ise bu sistematik, kurallara dayalı problem çözme yaklaşımına sahip olan sistemleri tanımlamaktadır.

Tüm bu kavramsal ve tarihsel çerçeve göz önüne alındığında, Türkçede AI kavramına karşılık olarak "yapay zekâ" yerine "algoritmik zekâ" veya "yazılım tabanlı akıl" gibi terimlerin daha uygun olduğu önerilebilir (Çakay, Aydın,2024). Bu tercih, söz konusu teknolojinin insan zekâsını taklit etmekten ziyade, algoritmalar yoluyla sistematik problem çözme ve karar verme süreçleri geliştiren bir sistem olduğu gerçeğini daha iyi yansıtır.Terminolojinin değiştirilmesinin pratik uygulanabilirliği ve toplumsal kabulü daha geniş bir tartışma ve araştırma konusu olmaya devam etmektedir. Bu durum, kavramsal netlik sağlama çabası olarak değerlendirilmelidir. Bu bağlamda, metin boyunca AI kavramına karşılık olarak yapay zekâ yerine algoritmik zekâ veya kısaltması AZ kullanılmış; AI-based cinema ise AZ-tabanlı sinema olarak nitelendirilmiştir.

Kameradan Koda Sinematik Görüntü

Sinematik görüntü, sadece teknik bir üretim süreci değil, aynı zamanda sinematik düşüncenin temelini de oluşturan bir yapıdır. Sinemanın icadından bu yana, sinematik düşüncenin temel yapısı fiziksel gerçeklikle kurduğu indeksel ilişki temelinde şekillenmiştir. İndeksel ilişki kavramı, Peirce'in göstergebilim teorisinin temel bileşenlerinden biri olarak sinema çalışmalarında önemli bir kuramsal çerçeve sunar. Peirce'in üçlü gösterge sınıflandırması (ikon, indeks, sembol) içinde indeksel göstergeler, temsil ettikleri nesneyle fiziksel veya nedensel bir bağ kuran işaretlerdir (Peirce, 1940). Bu teoride indeksin klasik örnekleri arasında duman (ateşin indeksi), parmak izi (kişinin indeksi), termometre (sıcaklığın indeksi) ve rüzgâr gülü (rüzgâr yönünün

indeksi) sayılabilir. Fotoğraf ve film karesi de aynı şekilde, ışık yansımasının fiziksel ve kimyasal kaydı olarak indeksel göstergeler sınıfına dahil edilir. André Bazin'in (2011) "fotoğrafın gerçekliğin mumyalanması" olarak tanımladığı süreç, Peirce'in indeksellik kavramıyla doğrudan ilişkilidir. Film karesi, kaydedildiği andaki gerçekliğin ışık yoluyla kimyasal izdüşümü olarak görülür. Bazin'e göre fotoğrafik görüntü, "nesnenin kendisidir, zaman ve mekânın koşullarından kurtulmuş nesnenin kendisi" (Bazin, 2011). Bu ontolojik yaklaşım, filmin gerçekliğin izlerini doğrudan taşıdığı düşüncesine dayanır ve sinematik düşüncenin geleneksel temellerini oluşturur. Bu ontolojik temel, teknolojik gelişmeler karşısında sürekli değişime maruz kalmıştır. Gaudreault ve Marion'a (2015) göre, sinematografın icadından bu yana sinemanın 'ölümü' tekrar tekrar ilan edilmiş ve her seferinde yeniden doğmuştur.

Sinemanın zamanı saklama kapasitesine sahip teknolojik temeli, farklı tarihsel dönemlerde çeşitli maddi taşıyıcılar üzerinden evrim geçirmiştir. Lipton (2021) bu değişimi sistematik biçimde üç dönemde kategorize eder: Cam Çağı, Selüloit Çağı ve Dijital Çağ. Bu sınıflandırma, sinemanın analog-mekanik kökenlerinden (optik projeksiyon ve fotokimyasal süreçler) elektronik araçların[2] aracılık ettiği geçiş dönemine ve nihayet dijital paradigmaya (sayısal kayıt, algoritmik işleme, sanal dağıtım) evrilmesini açıklar. Hareket temsiliyetinde de önemli değişimler yaşanmıştır: Cam Çağı'nda mekanik manipülasyonla 'gerçek hareket' (real motion[3]), Selüloit ve Dijital Çağ'da ise ardışık karelerle görünür hareket (apparent motion) illüzyonu öne çıkmıştır.

Ancak sinema teknolojisindeki bu gelişmeleri salt teknik bir evrim olarak görmek, teknolojik determinizm tuzağına düşme riskini barındırır. Doane (2002), bu bağlamda sinematik görüntünün zamansal yapısını tarihsel bir perspektifle ele alır ve erken dönem sinemasını, modernitenin zamanı standartlaştırma, ölçme ve kontrol etme çabasının bir parçası olarak görür: "Zaman bir değer haline geldikçe, parasal sistemin mantığını paylaşmaya başlar - saf farklılaştırma, ölçülebilirlik ve ayrı birimlere eklemlenme mantığı. Kapitalist, artı değer üretmek için emekçinin zamanının belirli bir miktarını satın alır. Bu zaman ölçülebilir ve dolayısıyla bölünebilir olmalıdır" (2002: 8). Bu çerçevede kamera teknolojisi, zamanı 'yakalama' ve 'saklama' kapasitesiyle endüstriyel standartlaştırmanın teknolojik araçlarından biri olarak işlev görür ve her teknolojik gelişme hem sinemanın dönüşümüne zemin hazırlar hem de ekonomi politik dinamiklerin sinematik görüntü üzerindeki etkilerini yansıtır. Bu tarihsel süreçte kamera teknolojisinin analog dönemden dijital çağa geçişi, değişimler içinde en kapsamlı olanlarından biri olmuştur. McGregor'un (2013, s. 266) belirttiği üzere, dijital görüntü üretimi ışığın CCD sensörler aracılığıyla önce voltaja, ardından ikili sayı dizilerine dönüştürülmesi ve piksel ızgaralarında depolanması sürecine dayanır. Bu teknolojik melezlenmenin sonucu olarak, Mitchell'in (1992, s.3-4) öne sürdüğü gibi, dijital görüntüler geleneksel fotoğraflardan o kadar farklıdır ki, bunları 'fotoğraf' olarak adlandırmak bile tartışmalı hale gelmiştir.

Sinematik düşüncenin dijital dönüşümü belirli tarihsel kilometre taşlarıyla şekilleniştir:

1990'lar: Dijital post-prodüksiyon teknolojilerinin yaygınlaşması ile başlayan süreç, Cook'un (2016, s.701) tanımladığı "bilgisayar tarafından üretilen görüntüler" (CGI) kavramını merkeze aldı. Bu teknoloji "üretim öncesi ve sonrası dijital boyama ve bilgisayar sentezinin filme uygulanmasını" içeren temel bir bilgisayar animasyonu biçimi olarak ortaya çıktı.

2000'ler: Dijital sinema kameralarının gelişimi ile ivme kazanan süreç, McGregor'un (2013, s.273) Pearl Harbor (2001) örneği üzerinden gösterdiği gibi, CGI ile üretilen görüntülerin gerçek arşiv görüntülerinden daha "gerçekçi" görünebileceği paradoksuna ulaştı.

2012-2014: Derin öğrenme teknolojilerinin görüntü işleme alanında elde ettiği başarılar ve Ian Goodfellow ve

[2] Elektronik paradigma, video teknolojilerinin gelişimi ve yaygınlaşmasıyla birlikte ortaya çıkan, ancak hala analog yapısını koruyan bir geçiş dönemidir. Bu paradigmada sinematik imaj, ışığın elektronik sinyallere dönüştürülmesi ve bu sinyallerin manyetik bantlara kaydedilmesi ilkesine dayanır.

[3] Lipton'a göre, hareket illüzyonunun yaratılmasında iki temel teknik kategorisi bulunmaktadır: gerçek hareket (real motion) ve görünür hareket (apparent motion). Gerçek hareket (real motion), fiziksel olarak bir nesnenin (örneğin, slaytın elle kaydırılması veya mekanik kuklaların hareketi) konum değiştirmesiyle oluşur. Buna karşılık, görünür hareket (apparent motion), ardışık statik karelerin hızlı gösterimiyle yaratılan psikolojik bir illüzyondur (selüloit veya dijital sinemada olduğu gibi).

arkadaşlarının ortaya attığı Generative Adversarial Networks (GAN'lar/Üretici Çekişmeli Ağlar) ile süreç yeni bir aşamaya taşındı (Goodfellow, Pouget-Abadie, Mirza ve Bing, 2014).

2020 sonrasında, metinden videoya (text to video), videodan videoya (video to video) ve metinden görüntüye (text to image) gibi algoritmik içerik üretim teknolojilerinin olgunlaşmasıyla birlikte, sinematik düşüncenin paradigması, fiziksel gerçekliğin kayıt süreçlerinden, algoritmik zekânın ürettiği yeni bir kavrayışa doğru evrilmiştir.

Bu teknolojik evrim, sinematik görüntünün ontolojik temellerinde köklü bir kırılma yaratmıştır. Kameradan koda uzanan süreç, günümüzde koddan görüntüye doğru genişleyerek görüntünün ontolojisini temelden değiştiren devrimsel bir sıçrayışa işaret etmektedir. Artık gerçekliğin yalnızca kaydedilmesinden ziyade, algoritmalar ve kodlar aracılığıyla tamamen inşa edilmesine tanıklık etmekteyiz. Bu dönüşüm, geleneksel sinematik düşüncenin temel varsayımlarını sarsmaktadır. Geleneksel yaklaşımda yönetmen, elindeki somut araçların (kamera, oyuncu, set, ışık ekipmanları) sınırları ve olanakları çerçevesinde düşünür, tasarlar ve üretirdi. Bu düşünce biçimi, görüntünün varoluşsal niteliğini, ifade mekanizmalarını ve anlatı yapılarını kapsayan çok boyutlu bir kavramsal çerçeveyi içeriyordu. Ancak algoritmik zekâ tabanlı üretimle birlikte, sinematik imaj Bazin'in tanımladığı ontolojik temellerden koparak radikal bir değişim geçirmiştir. Günümüzde sinematik imaj, gerçekliğin kaydı değil, algoritmaların ve yazılımların ürettiği, referansını fiziksel dünyadan almak zorunda olmayan, tamamen sentetik olarak inşa edilebilen bir varlık haline gelmiştir. Film, Bazin'in "mumyalama" işlevinden uzaklaşıp, var olmayan gerçeklikleri simüle eden, yalnızca kodların dünyasında varlık gösteren sanal imgelerin üreticisi konumuna evrilmiştir. GAN'lar ve benzeri derin öğrenme modelleri, sinematik düşüncenin geleneksel sınırlarını aşarak yönetmenlere fiziksel dünyanın kısıtlamalarından bağımsız yeni anlatı olanakları sunmaktadır. Bu paradigma değişimi, 'kamera' ve 'çekim' gibi sinemanın temel kavramlarını yeniden sorgulamaya açmakta ve kameradan koda üretim paradigmasını olanaklı kılmaktadır.

RunwayML AI Film Festival Örnekleri Üzerinden Analiz Bulguları

> "*Sergilenen eserler, yeni bir yaratıcı çağa bakış sunuyor bugünün en parlak yaratıcı zihinlerinin yarının araçlarıyla güçlendirildiği bir çağ" (*Runway AIFF*)*

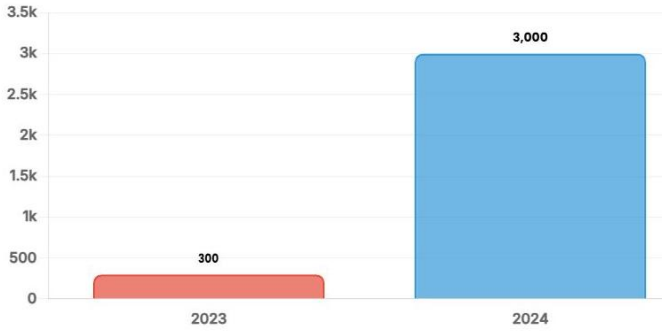
Festivalin sayfasında belirtilen bu vizyonun somut yansımalarını incelemek amacıyla, AIFF 2023-2024 dönemine odaklanan analiz, AZ tabanlı sinematik üretimin mevcut durumunu ve potansiyelini değerlendirmek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Karma metodoloji yaklaşımı hem nitel hem nicel veri toplama ve analiz tekniklerinin birleştirildiği araştırma yöntemidir. Bu yaklaşım, konuya çok boyutlu bir perspektifle yaklaşmayı sağlar ve tek başına nicel ya da nitel yöntemlerin sınırlarını aşarak daha derinlemesine anlayış geliştirmeyi mümkün kılar. Örneklem olarak 2023 ve 2024 yıllarından toplam 20 finalist film (her yıldan 10 film) sistematik bir çerçevede incelenmiştir. Bu sınırlı örneklem büyüklüğü, çalışmanın keşfedici niteliğini yansıtmakta ve daha geniş genellemeler için ileri araştırmalara ihtiyaç duyulmaktadır. Analiz süreci iki temel boyutta yürütülmüştür: Nitel boyutta, filmlerin sinematik dil özellikleri, estetik yaklaşımları, hibrit üretim teknikleri ile algoritmik zekâ ve geleneksel sinema arasındaki ontolojik farklılıklar incelenmiştir. Nicel boyutta ise festival katılım dinamikleri, film sürelerindeki değişimler, tematik dağılım oranları ve teknik üretim kategorileri (Text to Video, Video to Video, Image to Video) istatistiksel olarak analiz edilmiş ve görselleştirilmiştir.

Nicel Analiz Bulguları

Fesitval Katılım Dinamikleri

Görsel 1'de festival katılımında gözlemlenen artış, algoritmik zekâ tabanlı sinematik üretimin kabulündeki hızlı dönüşümü yansıtmaktadır. 2023 yılında 300 başvuru ile başlayan festival, 2024'te 2500'ü aşan başvuruya ulaşarak %700'ün üzerinde bir büyüme kaydetmiştir. Bu artışta teknolojinin erişilebilirliği, pazarlama

faaliyetleri ve artan farkındalık gibi çoklu faktörlerin etkili olduğu değerlendirilmektedir.



(Görsel 1) Yıllara Göre Başvuru Sayısı

Film Süre Analizi

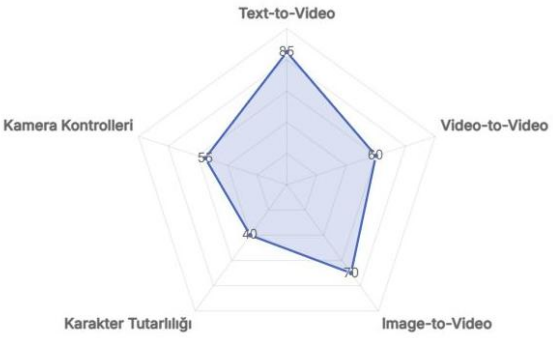
Görsel 2'de film sürelerindeki değişim, algoritmik zekâ teknolojisinin teknik kapasitesindeki gelişimi somut olarak göstermektedir. 2024 finalist filmlerinde en kısa süre 1:47 (LAPSE), en uzun süre ise 7:32 (L'éveil à la création) olarak tespit edilmiştir. Ortalama film süresi 2023'te yaklaşık 3,2 dakika iken, 2024'te 4.5 dakikaya yükselmiştir. Bu artış, temporal tutarlılık problemlerinin kademeli olarak çözülmekte olduğunun önemli bir göstergesidir.



(Görsel 2) Ortalama Film Süreleri

Teknolojik Üretim Analizi

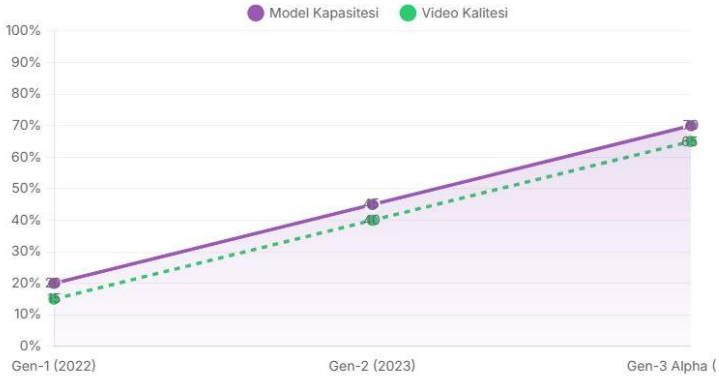
Görsel 3'te festival kurallarına göre filmler, *Gen-4*, *Gen-3 Alpha*, *Gen-3 Alpha Turbo*, *Gen-2*, *or Gen-1* teknolojilerini kullanmalıdır. Analiz edilen filmlerde kullanılan temel teknolojiler şu dağılımı göstermektedir: Text-to-Video: En yaygın kullanılan teknik, Video-to-Video: Hibrit üretim yaklaşımlarında sıkça tercih edilen, Image-to-Video: Karakter tutarlılığı için kullanılan tekniktir.



(Görsel 4) Filmlerin Yapım Teknikleri

Runway Teknolojik Evrim Kronolojisi

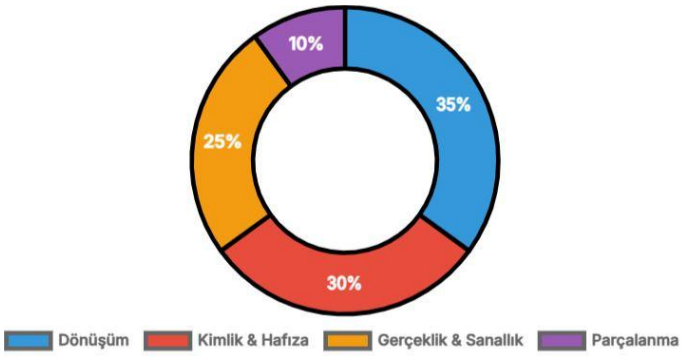
Görsel 5'te Runway'in model geliştirme süreci şu kronolojide gerçekleşmiştir: Gen-1 (2022): Video-to-video dönüşüm teknolojisi, Gen-2 (2023): İlk text-to-video üretim modeli, Gen-3 Alpha (2024): Gelişmiş tutarlılık ve kontrol, Gen-4 (2025): Karakter tutarlılığı ve referans sistemleri. Bu teknolojik evrim, festival filmlerinin kalitesindeki artışla doğrudan korelasyon göstermektedir. Gen-3 Alpha modeli, "Gen-2'ye kıyasla görsel kalite (fidelity), tutarlılık (consistency) ve hareket (motion)" konularında büyük bir gelişme gösterirken, Gen-4 ile "sahneler arasında tutarlı karakterler, mekânlar ve nesneler" üretmek mümkün hale gelmiştir.



(Görsel 5) Runway Teknolojisinin Model Evrimi

Tematik Dağılım Analizi

Görsel 3'te tematik dağılım analizi, algoritmik zekâ ile üretilen sinematik eserlerin içerik eğilimlerini ortaya koymaktadır. 2023-2024 döneminde analiz edilen 20 finalist filmin tematik dağılımı şu şekildedir:



(Görsel 6) 2023-2024 Film Temaları

Dönüşüm %35 (7 film): *Generation* (Riccardo Fusetti), *PLSTC* (Laen Sanches), *I want 1000 Rabbits* (Shan He), *Pounamu* (Samuel Schrag), *L'éveil à la création* (Carlo De Togni & Elena Sparacino), *A Tree Once Grew Here* (John Semerad & Dara Semerad), *Separation* (Rufus Dye-Montefiore vd.)

Kimlik & Hafıza %30 (6 film): *Checkpoint* (Áron Filkey & Joss Fong), *Original Voice* (Jordan Rosenbloom), *AI ARTIST* (Jessey Nelson & Dani Barker), *Get Me Out* (Daniel Antebi), *Where Do Grandmas Go When They Get Lost?* (Léo Cannone), *Dear Mom* (Johans Saldana Guadalupe & Katie Luo)

Gerçeklik & Sanallık %25 (5 film): *Given Again* (Jake Oleson), *Landscape* (Kyle Goodrich), *A$AP Rocky - Shittin Me* (Dan Streit & Cole Kush), *e^(iπ) + 1 = 0** (Junie Lau), *Animitas* (Emeric Leprince)

Parçalanma %10 (2 film): *Expanded Childhood* (Sam Lawton), *LAPSE* (YZA Voku)

Bu dağılım, yönetmenlerin algoritmik zekâ teknolojisinin getirdiği ontolojik belirsizlikleri ve kimlik sorgulamalarını merkezi tema olarak ele aldıklarını göstermektedir. Festival verilerinin ortaya koyduğu hızlı büyüme ve teknolojik çeşitlenme, sinematik görüntü üretiminde paradigmatik bir dönüşümün başlangıç evresine tanıklık ettiğimizi doğrulamaktadır. Son yıllarda akademik literatürde AZ tabanlı film üretimi konusunda artan bir ilgi gözlemlenmektedir. Zhang ve arkadaşları (2025) tarafından yürütülen kapsamlı alan çalışması, türetici algoritmik zekanın (generative AI) film yaratımındaki rolünü incelemiş ve sanatçıların karakter tutarlılığı, kontrol edilebilirlik ve hareket iyileştirme konularındaki ihtiyaçlarını dokümante etmiştir. Araştırmacılar, sanatçıların en öncelikli ihtiyacının "tutarlı karakter hareketi" olduğunu, bunu kamera kontrolü ve karakter tutarlılığının izlediğini ortaya koymuştur. Bu bulgular, AIFF örnekleminin analizinde de doğrulanmıştır.

Nitel Analiz Bulguları

1. Ontolojik Dönüşüm ve Sinematik Düşüncenin Değişimi

Analiz edilen veriler, André Bazin'in "fotoğrafik görüntü nesnenin kendisidir" önermesinin algoritmik zekâ tabanlı sinematik üretim karşısında yeniden değerlendirilmesi gerektiğine işaret etmektedir. Analiz edilen filmlerde görüntünün indeksle ilişki zorunluluğundan büyük ölçüde dönüştüğü gözlemlenmektedir. Festival verilerinde görülen tema dağılımı bu ontolojik krizi yansıtmaktadır. Yönetmenler, gerçeklik ve temsil arasındaki geleneksel sınırları sorgulayan eserler üretmektedir.

Araştırma sonuçları, geleneksel sinematik üretimin "kamera-set-oyuncu" üçgeninden "kod-prompt-algoritma" üçgenine geçişini doğrulamaktadır. Bulgular, yönetmenlerin artık fiziksel kısıtlamalarla değil, algoritmik parametrelerle düşündüklerini göstermektedir. Bu dönüşümle birlikte ilk olarak aşamada görsel fikirler prompt'lara çevrilmektedir. İkinci aşama olan üretim sürecinde fiziksel çekim yerine yinelemeli algoritma çalıştırma yöntemi benimsenmiştir. Başka bir deyişle, kamera ve oyuncu yerine algoritma parametreleri ayarlanarak istenilen görsel sonuca ulaşılana kadar deneme-yanılma süreci tekrarlanır. Son

olarak post-prodüksiyon aşamasında geleneksel montaj yerine AZ tabanlı manipülasyon teknikleri kullanılmaktadır. Bu yaklaşımda montaj masası yerine AZ araçları kullanılarak görüntüler otomatik olarak düzenlenir, renklendirilir ve son haline getirilir.

2. Hibrit Üretim Modeli ve Teknoloji-Sanatçı İlişkisi

Riccardo Fusetti'nin AIFF 2023 Grand Prix kazanan eseri *Generation*, hibrit üretim modelini örneklemektedir. Film, geleneksel performans sanatı ile Runway Gen-2 tabanlı görsel manipülasyonu birleştirerek, gerçek görüntü ile AZ üretimli elemanların entegrasyonu yaklaşımını sergiler.



(Görsel 5) En İyi Film, *Generation(2023),* Riccardo Fusetti



(Görsel 6) *Get Me Out (2024),* Daniel Antebi

Sanatçılar AZ araçlarını "tutarlı karakter hareketi, kamera kontrolü ve toplam karakter tutarlılığı" beklerken (Naik vd., 2024), festival filmlerinde bu teknolojik sınırların yaratıcı çözümlerle aşıldığı gözlemlenmektedir. Örneğin Daniel Antebi'nin *Get Me Out* filmi, kontrol edilebilirlik ve ayrıntılı düzenleyebilme zorluklarını anlatıda gerilim yaratmak için kullanmıştır. Film, AZ'ın "tutarsızlık" özelliğini bilinçli estetik seçim haline getirerek, teknolojik sınırları sanatsal potansiyele dönüştürmüştür.

3. Sektörel Yaygınlaşma

FilmFreeway platformunda "AI Film" anahtar kavramıyla yapılan bir aramada *RunwayML AI Film Festival*, *AI Film Festival*, *Art AI Film Festival, Neural Narratives Film Festival* gibi birden fazla AZ odaklı film festivalinin düzenleniyor olması, alandaki üretimin ve ilginin yaygınlığını göstermektedir. Bu durum, söz konusu bu teknolojilerin artık sinematik düşüncenin "temel" bir bileşeni haline geldiği ve bu dönüşümün köklü değişim niteliği açıkça gözlemlenmektedir.

Sonuç

Cubitt, "Yakın gelecekte bir noktada, tarihçiler fotomekanik sinemanın hareketli görüntü tarihinde kısa bir ara dönem olduğunu kabul ettiklerinde, temsil, tıpkı anlatı gibi, hareketli resimlerin özü olmaktan çıkıp yorumlamanın bir alt kodu haline gelecektir" (2004, s.97) öngörüsünde bulunmuştur. Bu argüman, fotografik temsilin merkezi konumunu sorgularken, temsilin sinemanın özsel bir niteliği olmaktan çıkarak daha geniş bir yorumlama sisteminin alt bileşenlerinden biri haline dönüştüğünü öne sürer. Geleneksel fotomekanik sinema, pre-sinematik dönemden (büyülü fener, zoetrop) dijital teknolojilere uzanan geniş spektrumda geçici bir moment olarak konumlanmaktadır. Bu öngörü, *RunwayML AI Film Festival* bulgularında somut karşılığını bulmaktadır. Araştırma, *OpenAI*, *Stability AI*, *Runway*, *Pika Labs*, *Kling AI*, *Luma Labs*, *HeyGen*, *Synthesia* ve *Veo* gibi öncü kuruluşların geliştirdiği modeller aracılığıyla üretilen görüntülerin analizine dayanarak, klasik fotografik düşünceden algoritmik düşünce sistemine geçişin somut izlerini ortaya koymuştur. İncelenen 20 kısa filmin analizi, bu dönüşümün yalnızca teknik değil, aynı zamanda ontolojik boyutlarını da gözler önüne sermektedir.

Kamera tabanlı sinemada temsil, sinemanın vazgeçilmez bir özelliği olarak konumlanırken, AZ ile birlikte fotografik temsil film yapımcılarının seçebileceği yöntemlerden biri haline dönüşmektedir. Bu paradigmatik geçiş, görüntü üretim pratiklerinin fotografik temsil zorunluluğundan özgürleşmesini sağlarken, film yapımcılarının gelecekte fotografik temsili kullanıp kullanmama konusunda seçim yapabilecekleri yeni bir sinema pratiğine işaret etmektedir. Sinematik düşüncenin temel varsayımları köklü bir dönüşüm geçirmekte, geleneksel film teorisi ve pratiğinin yeniden değerlendirilmesini gerekli kılmaktadır.

Bu çalışma, henüz olgunlaşma aşamasında olan "gelişmekte olan teknoloji" karakteri taşıyan AZ tabanlı görüntü üretim teknolojilerinin sinematik görüntü üzerindeki dönüştürücü etkisini incelemiştir. Gelecekte ortaya çıkması öngörülen ileri düzey algoritmik zekâ tabanlı üretim araçları, bu paradigmatik geçişin daha ileri aşamalarının potansiyel göstergeleri olarak değerlendirilebilir. İncelenen örnekler, AZ tarafından üretilen görüntülerin sinematik üretim pratikleri üzerindeki dönüştürücü etkilerini kavramak adına tarihsel bir referans çerçevesi sunmaktadır.

Algoritmik zekâ tabanlı sinematik üretim, yalnızca teknik bir yenilik değil, sinemanın temellerini sarsan paradigmatik bir dönüşümdür. Bu dönüşüm, Louis Lumière'in endişeli sözlerini haklı çıkarırken, aynı zamanda sinemanın yeni bir yaratıcılık evresine geçişini de müjdelemektedir. Kameradan koda, koddan görüntüye uzanan bu çifte dönüşüm yolculuğu, sinemanın "ölüm ve diriliş" döngüsündeki en radikal aşamasını temsil etmektedir

Bu araştırma, teknolojinin hızlı gelişimi nedeniyle 2023-2024 dönemi ile sınırlıdır. Ayrıca 20 filmlik örneklem büyüklüğü, bulguların genellenebilirliğini kısıtlamakta olup, daha kapsamlı analizler için geniş veri setlerine ihtiyaç duyulmaktadır. Gelecek çalışmalarda daha geniş örneklem grubu (diğer AI film festivalleri), izleyici alımlaması çalışmaları ve endüstriyel etki analizi önerilmektedir.

Kaynakça

Bazin, A. (2011). *Sinema nedir?* (E. Yücel, Çev.). Doruk Yayınları. (Orijinal çalışma basım tarihi 1958).

Ceram, C. W. (2007). *Sinemanın arkeolojisi* (H. Aydın, Çev.). Agora Kitaplığı.

Cook, D. A. (2016). *A history of narrative film* (6. bs.). W. W. Norton & Company.

Crossley, J. N., & Henry, A. S. (1990). Thus spake al-Khwārizmī: A translation of the text of Cambridge University Library ms. Ii.vi.5. *Historia Mathematica, 17*(2), 103–131. https://doi.org/10.1016/0315-0860(90)90048-I

Cubitt, S. (2004). *The cinema effect*. MIT Press.

Çakay, T. M., ve Aydın, A. (2024). *Hikâye anlatımında yeni yollar: AI destekli film yapımı ve Heidegger felsefesi üzerinden yeni sanatın ifade biçimleri*. 23. Türkiye Film Araştırmalarında Yeni Yönelimler Konferansı.

Doane, M. A. (2007). The indexical and the concept of medium specificity. *Differences: A Journal of Feminist Cultural Studies, 18*(1), 128–152. https://doi.org/10.1215/10407391-2006-026

Furstenau, M. (2024). The aesthetics of digital montage: Film editing and technological change. Amsterdam University Press.

Gaudreault, A., & Marion, P. (2015). *The end of cinema?: A medium in crisis in the digital age* (T. Barnard, Çev.). Columbia University Press.

Goodfellow, I., Pouget-Abadie, J., Mirza, M., Xu, B., Warde-Farley, D., Ozair, S., Courville, A., & Bengio, Y. (2014). Generative adversarial nets. *Advances in Neural Information Processing Systems, 27*, 2672–2680.

Künüçen, A. Ş. (2007). Sinema ve televizyonda teknolojinin önemi. *Selçuk İletişim Dergisi, 5*(1), 225–234.

Lipton, L. (2021). *The cinema in flux: Exploring the evolving visual aesthetics of film*.

McGregor, R. (2013). A new/old ontology of film. *Film-Philosophy*, *17*(1), 265–280. https://doi.org/10.3366/film.2013.0015

Minsky, M. (Ed.). (1968). *Semantic information processing*. MIT Press.

Mitchell, W. J. (1992). *The reconfigured eye: Visual truth in the post-photographic era*. MIT Press.

Online Etymology Dictionary. (n.d.). Artificial. Retrieved December 22, 2024, from https://www.etymonline.com/word/artificial

Oxford University Press. (n.d.). Artificial. In *OED Online*. Retrieved December 22, 2024, from https://www.oed.com/dictionary/artificial_adj?tab=etymology

Peirce, C. S. (1940). *The philosophy of Peirce: Selected writings* (J. Buchler, Ed.). Routledge & Kegan Paul.

Peirce, C. S. (n.d.). Semiotics. E. N. Zalta (Ed.), *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Erişim Aralık 22, 2024, https://plato.stanford.edu/entries/peirce-semiotics/

Preston, B. (2019). Artifact. E. N. Zalta (Ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* . https://plato.stanford.edu/archives/sum2019/entries/artifact/

RunwayML. (2024). *AI Film Festival*. https://aiff.runwayml.com/

Russell, S. J., & Norvig, P. (2021). *Artificial intelligence: A modern approach* (4. bs.). Pearson.

Sapir, E. (1929). The status of linguistics as a science. *Language, 5*(4), 207–214. https://www.morrissey.unibe.ch/lecture/02_Sapir_(1929)_Status_of_Linguistics_as_a_Science.pdf

Whorf, B. L. (1956). Language, thought, and reality: Selected writings of Benjamin Lee Whorf (J. B. Carroll, Ed.).

The MIT Press.

Zhang, R., Yu, B., Min, J., Xin, Y., Wei, Z., Shi, J. N., Huang, M., Kong, X., Xin, N. L., Jiang, S., Bahuguna, P., Chan, M., Hora, K., Yang, L., Liang, Y., Bian, R., Liu, Y., Valencia, I. C., ... Liu, X. (2025). Generative AI for film creation: A survey of recent advances. *arXiv*. https://doi.org/10.48550/arXiv.2504.08296

Filmler

2023 AI Film Festivali

Fusetti, R. (Yönetmen). (2023). *Generation* [Kısa film].

Filkey, Á., & Fong, J. (Yönetmen). (2023). *Checkpoint* [Kısa film].

Oleson, J. (Yönetmen). (2023). *Given again* [Kısa film].

Rosenbloom, J. (Yönetmen). (2023). *Original voice* [Kısa film].

Sanches, L. (Yönetmen). (2023). *PLSTC* [Kısa film].

Goodrich, K. (Yönetmen). (2023). *Landscape* [Kısa film].

He, S. (Yönetmen). (2023). *I want 1000 rabbits* [Kısa film].

Nelson, J., & Barker, D. (Yönetmen). (2023). *AI ARTIST* [Kısa film].

Streit, D., & Kush, C. (Yönetmen). (2023). *AŞAP Rocky - Shittin Me* [Müzik videosu].

Lawton, S. (Yönetmen). (2023). *Expanded childhood* [Kısa film]. RunwayML AI Film Festival.

2024 AI Film Festivali

Antebi, D. (Yönetmen). (2024). *Get Me Out / 囚われて* [Kısa film]. RunwayML AI Film Festival.

Cannone, L. (Yönetmen). (2024). *Where do grandmas go when they get lost?* [Kısa film]. RunwayML AI Film Festival.

De Togni, C., & Sparacino, E. (Yönetmen). (2024). *L'éveil à la création / The dawn of creation* [Kısa film]. RunwayML AI Film Festival.

Dye-Montefiore, R., Dye-Montefiore, L., & Boyd, A. (Yönetmen). (2024). *Separation* [Kısa film]. RunwayML AI Film Festival.

Guadalupe, J. S., & Luo, K. (Yönetmen). (2024). *Dear mom* [Kısa film]. RunwayML AI Film Festival.

Lau, J. (Yönetmen). (2024). *e^(iπ) + 1 = 0** [Kısa film]. RunwayML AI Film Festival.

Leprince, E. (Yönetmen). (2024). *Animitas* [Kısa film]. RunwayML AI Film Festival.

Schrag, S. (Yönetmen). (2024). *Pounamu* [Kısa film]. RunwayML AI Film Festival.

Semerad, J., & Semerad, D. (Yönetmen). (2024). *A tree once grew here* [Kısa film]. RunwayML AI Film Festival.

Voku, Y. (Yönetmen). (2024). *LAPSE* [Kısa film]. RunwayML AI Film Festival.