

T.C.
IŞIK ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

YÜKSEK LİSANS TEZİ
GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI ANA BİLİM DALI
GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI

Merve ALKUZU

YAPAY ZEKA DESTEKLİ ETKİLEŞİMLİ HİKAYE
ANLATIMI: BİTMEYECEK ÖYKÜ

DANIŞMAN
Doç. Dr. Sibel Avcı TUĞAL

İSTANBUL, Haziran 2025

**T.C.
IŞIK ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI ANABİLİM DALI
GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI**

**Merve ALKUZU
(23GIT5002)**

**YAPAY ZEKA DESTEKLİ ETKİLEŞİMLİ HİKAYE
ANLATIMI: BİTMEYECEK ÖYKÜ**

**DANIŞMAN
Doç. Dr. Sibel Avcı TUĞAL**

İSTANBUL, Haziran 2025

**T.C.
IŞIK ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI ANA BİLİM DALI
GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PROGRAMI**

**Merve ALKUZU
(23GIT5002)**

**YAPAY ZEKA DESTEKLİ ETKİLEŞİMLİ HİKAYE
ANLATIMI: BİTMEYECEK ÖYKÜ**

Tezin Savunulduğu Tarih: 25.06.2025

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Sibel Avcı TUĞAL / Işık Üniversitesi

Diğer Jüri Üyeleri: Prof. Banu İnanç Uyan DUR / Işık Üniversitesi

Doç. Dr. Yüksel BALABAN / İstanbul Üniversitesi

İSTANBUL, Haziran 2025

ÖZET

YAPAY ZEKA DESTEKLİ ETKİLEŞİMLİ HİKAYE ANLATIMI: BİTMEMEYECİK ÖYKÜ

Bu tez çalışması, klasik anlatı biçimlerinin dijital çağın sunduğu teknolojik imkânlarla nasıl yeniden yapılandırılabilirliğini araştırmaktadır. Michael Ende'nin *Bitmeyecek Öykü* adlı eserinde yer alan "Fantazya Tehlikede" bölümü temel alınarak kurgulanan bu projede, kullanıcıya anlatının gidişatını seçimlerle yönlendirme hakkı verip; anlatıyı stabil bir anlatımdan çıkarılarak çoklu yollarla ilerleyen bir yapı kazandırılmıştır. Kullanıcı, yalnızca izleyici değil; seçimleriyle hikâyeyi biçimlendiren aktif bir katılımcı rolündedir. Yapay zekâ bu çalışmada yalnızca teknik bir üretim aracı olarak değil, aynı zamanda anlatının yaratıcı bir bileşeni olarak değerlendirilmiştir. Görsel üretimde hem **MidJourney** hem de ChatGPT araçları kullanılmıştır. MidJourney'de üretilen görseller daha sinematik kompozisyonlardan oluşurken, CHATGPT tarafından üretilen görseller Studio Ghibli tarzına yakın illüstrasyonlardan oluşmaktadır. Metin üretiminde ise ChatGPT, kullanıcı seçimlerine göre şekillenen alternatif senaryo akışlarının geliştirilmesinde kullanılmıştır. Böylece yapay zekâ, anlatının hem estetik hem de yapısal yönlerine doğrudan katkı sağlamıştır. Proje, senaryo kurgusu, yapay zekâ destekli görsel ve metinsel üretim süreçleri ile etkileşimli bir web tabanlı platformun bütüncül biçimde bir araya getirildiği, çok katmanlı bir deneyim tasarımı modeli olarak yapılandırılmıştır. Anlatı, seçimlerle yönlenen akışı sayesinde kullanıcıya özgü yollar sunarken; görsel ve metinsel içerikler bu deneyimi derinleştiren tamamlayıcı bileşenler olarak işlev görmektedir.

Bu bağlamda proje, dijital hikâye anlatımında yapay zekâ temelli içerik üretimi ve kullanıcı etkileşimi ekseninde geliştirilen, uygulamaya dönük bir model olarak literatüre katkı sunmayı hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler: Kullanıcı Deneyim Tasarımı, Yapay Zeka, İnteraktif Tasarım, Komut, Alternatif Kurgu

ABSTRACT

AI-POWERED INTERACTIVE STORYTELLING: THE NEVERENDING STORY

This thesis explores how classical narrative forms can be restructured through the technological possibilities offered by the digital age. The project is based on the “Fantasia in Danger” chapter from Michael Ende’s *The NeverEnding Story*, and grants the user the ability to influence the direction of the narrative through choices. In doing so, the storytelling is transformed from a fixed structure into a multi-path, interactive narrative. The user is not merely a passive viewer but becomes an active participant who shapes the story through their decisions.

Artificial intelligence is considered in this study not only as a technical tool for production but also as a creative component of the narrative. Both MidJourney and ChatGPT were utilized in the visual production process. While visuals generated with MidJourney reflect more cinematic compositions, the ones created through ChatGPT resemble Studio Ghibli-style illustrations. In terms of text generation, ChatGPT was used to develop alternative narrative flows shaped by user choices. Thus, AI has contributed directly to both the aesthetic and structural dimensions of the narrative.

The project is structured as a multi-layered experience design model in which narrative scripting, AI-assisted visual and textual production processes, and an interactive web-based platform are integrated as a whole. The narrative offers user-specific pathways through its choice-driven flow, while visual and textual components serve as complementary elements that deepen the experience.

In this context, the project aims to contribute to the literature as a practice-oriented model developed at the intersection of AI-based content creation and user interaction within the scope of digital storytelling.

Keywords: User Experience Design, Artificial Intelligence, Interactive Design, Script, Alternative Fiction

TEŐEKKÜR

Seçimlerimde her zaman yanımda olarak sabırları, sevgileri ve koşulsuz destekleriyle bana güç veren sevgili annem Hülya Güleőçi ve babam Timur Alkuzu'ya; bu sürecin en zorlu anlarında bile anlayışı, dostluğu ve moral desteęiyle bana rehberlik eden kıymetli arkadaşım Dilanur Őenkardeşler Yıldırım'a; çalışmanın bazı aşamalarında sağladığı katkılar ve pratik desteęiyle sürece doğrudan katkıda bulunan değerli arkadaşım Őevval İpek Özçelik'e; gösterdiği anlayış ve destek ile sürecin sürdürülebilirliğine katkı sağlayan sevgili Mehmet Dilşad Peker'e; ve çalışmamın her aşamasında titizlikle yönlendirmelerde bulunarak bilimsel yaklaşım kazanmamı sağlayan, eleştirel düşünme becerimi geliştiren, hem akademik hem de entelektüel birikimiyle tezimin içeriğini derinleştirmeme olanak sunan ve motivasyonumun sürekliliğini sağlayarak bu süreci kararlılıkla tamamlamama olanak tanıyan değerli danışmanım Doç. Dr. Sibel Tuęal'a en içten teşekkürlerimi sunarım.

Merve ALKUZU

İÇİNDEKİLER

	<u>SAYFA NO</u>
ONAY SAYFASI.....	i
ÖZET.....	ii
ABSTRACT	iv
TEŞEKKÜR	vi
İÇİNDEKİLER	vii
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	x
TABLolar LİSTESİ.....	xiii
BÖLÜM 1.....	1
1. GİRİŞ	1
1.1 ARAŞTIRMANIN AMACI	3
1.2 YÖNTEM.....	3
1.3 TEZİN KAPSAMI.....	4
BÖLÜM 2.....	6
2. HİKÂYELEŞTİRME VE OYUN	6
2.1 HİKÂYE KAVRAMI VE TANIMI.....	6
2.2 HİKAYE ANLATIMI.....	8
2.2.1 Görsel Hikaye Anlatımı.....	8
2.2.2 Dijital Hikaye Anlatımı	11
2.2.3 Etkileşimli Hikaye Anlatımı	13

2.3 OYUN KAVRAMI VE TARİHİ	17
2.3.1 Oyun Teorisi	18
BÖLÜM 3	23
3. İNTERAKTİF MEDYA VE DENEYİM TASARIMI	23
3.1 SANAYİ DEVRİMİ VE DİJİTALLEŞME	23
3.2 İNTERAKTİF MEDYA	28
3.3 KULLANICI DENEYİM TASARIMI	32
3.4 GRAFİK TASARIM VE ARA YÜZ TASARIMI	36
BÖLÜM 4	42
4. YAPAY ZEKA	42
4.1 YAPAY ZEKA TARİHİ	42
4.2 YAPAY ZEKA KAVRAMI VE KAPSAMI	43
4.2.1 Komut (Prompt) Terimi ve Anlamı	44
4.3 YAPAY ZEKA VE İNSAN BEYİNİ	47
4.4 YAPAY ZEKA VE TASARIM/SANAT İLİŞKİSİ	49
4.4.1 Yapay Zeka ile Metinden Görüntü Elde Etme	55
BÖLÜM 5	58

5. BİTMEYECEK ÖYKÜ	58
5.1 KİTAP SEÇİMİ: BİTMEYECEK ÖYKÜ	58
5.2 BİTMEYECEK ÖYKÜ KİTAP ÖZETİ	58
5.3 BİTMEYECEK ÖYKÜ KİTAP ANALİZİ.....	61
BÖLÜM 6.....	64
6. UYGULAMA PROJESİ “LUTAX”	64
6.1 PROJE AÇIKLAMASI	64
6.2 PROJE SÜRECİ.....	66
6.3 ETKİLEŞİMLİ KURGU TASARIMININ SENARYOLAŞMA UYGULAMALARI	67
6.4 ÜRETİLEN GÖRSELLER VE KOMUTLAR (PROMPT).....	89
6.5 ÜRETİLEN GÖRSELLERİN GÖSTERGEBİLİM ÇÖZÜMLEMESİ	97
6.6 ÜRETİLEN GÖRSELLERİN YORUMLANMASI VE KARŞILAŞTIRILMASI.....	111
6.7 PROJENİN SUNULMASI.....	113
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	136
KAYNAKLAR	139
EKLER.....	143
ÖZGEÇMİŞ.....	233

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1.1 İzlençe Şeması	5
Şekil 2.1 Görsel Hikaye Anlatımı	9
Şekil 2.2 Sheep with a View	12
Şekil 2.3 Sheep with a View Açılış Sayfasında Bulunan Her Bölgeyi ve Her Koyunu Gösteren Etkileşimli Harita	13
Şekil 2.4 The Boat	15
Şekil 2.5 Matt Huynh, the Boat Çizimleri	16
Şekil 3.1 IKEA Place Uygulaması	37
Şekil 3.2 Duolingo Uygulaması Ara Yüzü	37
Şekil 3.3 Google Ara Yüzü	38
Şekil 3.4 Yahoo! Ara Yüzü	39
Şekil 6.1 LutaX Websitesi Anasayfa	64
Şekil 6.2 MidJourney “Fantazya Tehlikede” Hikaye Görselleştirmesi 1	69
Şekil 6.3 MidJourney “Fantazya Tehlikede” Hikaye Görselleştirmesi 2	70
Şekil 6.4 MidJourney “Fantazya Tehlikede” Hikaye Görselleştirmesi 3	71
Şekil 6.5 MidJourney “Fantazya Tehlikede” Hikaye Görselleştirmesi 4	72
Şekil 6.6 MidJourney “Fantazya Tehlikede” Hikaye Görselleştirmesi 5	73
Şekil 6.7 MidJourney “Fantazya Tehlikede” Hikayesi Görselleştirmesi 6	74
Şekil 6.8 ChatGPT “Fantazya Tehlikede” Hikayesi Görselleştirmesi 1	75
Şekil 6.9 ChatGPT “Fantazya Tehlikede” Hikayesi Görselleştirmesi 2	76
Şekil 6.10 ChatGPT “Fantazya Tehlikede” Hikayesi Görselleştirmesi 3	77
Şekil 6.11 ChatGPT “Fantazya Tehlikede” Hikayesi Görselleştirmesi 4	78
Şekil 6.12 ChatGPT “Fantazya Tehlikede” Hikayesi Görselleştirmesi 5	79
Şekil 6.13 ChatGPT “Fantazya Tehlikede” Hikayesi Görselleştirmesi 6	80
Şekil 6.14 Aldatıcı Işık İnteraktif Senaryo	81
Şekil 6.15 Aldatıcı Işık İnteraktif Senaryo	82
Şekil 6.16 Minik İnteraktif Senaryo	83
Şekil 6.17 Minik İnteraktif Senaryo	84
Şekil 6.18 Kayayıyıcı İnteraktif Senaryo	85
Şekil 6.19 Kayayıyıcı İnteraktif Senaryo	86

Şekil 6.20 Aldatıcı Işık MidJourney İnteraktif Senaryo	87
Şekil 6.21 Aldatıcı Işık ChatGPT İnteraktif Senaryo	87
Şekil 6.22 Minik Midjourney İnteraktif Senaryo.....	88
Şekil 6.23 Minik ChatGPT İnteraktif Senaryo	88
Şekil 6.24 Kayayıyıcı MidJourney İnteraktif Senaryo	89
Şekil 6.25 Kayayıyıcı ChatGPT İnteraktif Senaryo.....	89
Şekil 6.26 Midjourney Sahne 1.....	91
Şekil 6.27 ChatGPT Sahne 1	92
Şekil 6.28 Midjourney Sahne 2.....	92
Şekil 6.29 ChatGPT Sahne 2	92
Şekil 6.30 Midjourney Sahne 3.....	94
Şekil 6.31 ChatGPT Sahne 3	94
Şekil 6.32 Midjourney Sahne 4.....	95
Şekil 6.33 ChatGPT Sahne 4	95
Şekil 6.34 Midjourney Sahne 5.....	96
Şekil 6.35 ChatGPT Sahne 5	96
Şekil 6.36 Midjourney Görsel Çözümleme 1	99
Şekil 6.37 ChatGPT Görsel Çözümleme 1	100
Şekil 6.38 Midjourney Görsel Çözümleme 2	102
Şekil 6.39 ChatGPT Görsel Çözümleme 2	103
Şekil 6.40 Midjourney Görsel Çözümleme 3	105
Şekil 6.41 ChatGPT Görsel Çözümleme 3	106
Şekil 6.42 Midjourney Görsel Çözümleme 4	107
Şekil 6.43 ChatGPT Görsel Çözümlemesi 4	108
Şekil 6.44 Midjourney Görsel Çözümleme 5	109
Şekil 6.45 ChatGPT Görsel Çözümleme 5	110
Şekil 6.46 LutaX Logo Tasarımı	114
Şekil 6.47 LutaX Web Sitesi Ana Sayfa Sekme Görseli 1	115
Şekil 6.48 LutaX Websitesi Anasayfa	116
Şekil 6.49 LutaX Web Sitesi Ana Sayfa Sekme Görseli 2	116
Şekil 6.50 LutaX Web Sitesi Ana Sayfa Sekme Görseli 3	117
Şekil 6.51 Lutax Web Sitesi Proje Hakkında Sekmesi.....	117

Şekil 6.52 LutaX Web Sitesi Proje Hakkında Sekme Görseli 4	118
Şekil 6.53 LutaX Web Sitesi Proje Hakkında Sekme Görseli 5	118
Şekil 6.54 LutaX Web Sitesi Bitmeyecek Öykü Sekmesi	119
Şekil 6.55 LutaX Web Sitesi Proje Hakkında Sekme Görseli 6	119
Şekil 6.56 LutaX Web Sitesi Hakkımda Sekmesi	120
Şekil 6.57 LutaX Web Sitesi Hakkımda Sekme Görseli 7	120
Şekil 6.58 LutaX Web Sitesi Hakkımda Sekme Görseli 8	121
Şekil 6.59 LutaX Web Sitesi Statik Hikaye Görsel Örneği 1	122
Şekil 6.60 LutaX Web Sitesi Statik Hikaye Görsel Örneği 2	122
Şekil 6.61 LutaX Web Sitesi Statik Hikaye Görsel Örneği 3	123
Şekil 6.61 LutaX Web Sitesi İnteraktif Hikaye Görsel Örneği 1	123
Şekil 6.62 LutaX Web Sitesi Statik Hikaye Görsel Örneği 4	124
Şekil 6.63 LutaX Web Sitesi Statik Hikaye Görsel Örneği 5	125
Şekil 6.64 LutaX Web Sitesi İnteraktif Hikaye Görsel Örneği 2	125
Şekil 6.65 LutaX Web Sitesi İnteraktif Hikaye Görsel Örneği 3	127
Şekil 6.66 LutaX Web Sitesi İnteraktif Hikaye Görsel Örneği 4	127
Şekil 6.67 LutaX Web Sitesi İnteraktif Hikaye Görsel Örneği 5	128
Şekil 6.68 LutaX Web Sitesi İnteraktif Hikaye Görsel Örneği 6	128
Şekil 6.69 LutaX Web Sitesi İnteraktif Hikaye Görsel Örneği 7	130
Şekil 6.70 LutaX Web Sitesi İnteraktif Hikaye Görsel Örneği 8	130
Şekil 6.71 LutaX Web Sitesi İnteraktif Hikaye Görsel Örneği 9	131
Şekil 6.72 LutaX Web Sitesi İnteraktif Hikaye Görsel Örneği 10	131
Şekil 6.72 LutaX Web Sitesi İnteraktif Hikaye Görsel Örneği 11	133
Şekil 6.73 LutaX Web Sitesi İnteraktif Hikaye Görsel Örneği 12	134
Şekil 6.74 LutaX Web Sitesi İnteraktif Hikaye Görsel Örneği 12	134
Şekil 6.75 LutaX Web Sitesi İnteraktif Hikaye Görsel Örneği 13	135

TABLULAR LİSTESİ

Tablo 6.1 Midjourney Görsel Çözümleme 1	99
Tablo 6.2 ChatGPT Görsel Çözümleme 1.....	101
Tablo 6.3 Midjourney Görsel Çözümleme 2	102
Tablo 6.4 ChatGPT Görsel Çözümleme 2.....	104
Tablo 6.5 Midjourney Görsel Çözümleme 3	105
Tablo 6.6 ChatGPT Görsel Çözümleme 3.....	106
Tablo 6.7 Midjourney Görsel Çözümleme 4	107
Tablo 6.8 ChatGPT Görsel Çözümlemesi 4.....	108
Tablo 6.9 Midjourney Görsel Çözümleme 5	109
Tablo 6.10 ChatGPT Görsel Çözümleme 5.....	110

BÖLÜM 1

1. GİRİŞ

Dijital çağda anlatı biçimleri, yalnızca hikâyelerin içeriksel dönüşümünü değil, aynı zamanda bu hikâyelerin sunuluş biçimini ve izleyiciyle kurduğu ilişkiyi de köklü biçimde değiştirmiştir. Bu dönüşüm, özellikle dijital medya ve yapay zekâ destekli araçların sunduğu olanaklarla daha da hızlanmış; okuyucuyu ya da izleyiciyi pasif bir alıcı konumundan çıkararak, anlatının akışını yönlendiren aktif bir katılımcıya dönüştürmüştür. Bu noktada kullanıcı deneyim tasarımı, dijital anlatının merkezinde yer alan temel bir yaklaşım haline gelmiştir. Kullanıcı deneyim tasarımı, yalnızca görsel ya da işitsel öğelerin bir araya getirilmesinden ibaret değil; kullanıcıyla kurulan etkileşim biçimini, algıyı, duyguyu ve anlam inşasını bütünsel olarak ele alan stratejik bir tasarım uygulamasıdır.

Bu tez çalışması, kullanıcı deneyim tasarımı anlatı yapılarıyla bütünleştirerek, etkileşimli dijital içeriklerin nasıl daha katmanlı, anlamlı ve kullanıcı odaklı hale getirilebileceğini sorgulayan bir araştırma ve uygulama sürecini içermektedir. Michael Ende'nin "Bitmeyecek Öykü" adlı romanı temel alınarak geliştirilen bu projede, kitapta yer alan ve ana karakter Bastian Bux'un ilk olarak okuduğu "Fantazya Tehlikede" başlıklı hikaye, deneyim tasarımı ilkeleri doğrultusunda dijital bir platforma aktarılmıştır. Bu aktarım sürecinde, anlatının merkezine önce hikayenin statik hikayesi yerleştirilmiş ve kullanıcılara aktarılmış, projenin interaktif kısmı içinde kullanıcılara seçim sunan alternatif senaryo yolları oluşturulmuştur.

Bu bağlamda proje, klasik bir hikâyeyi yalnızca dijital ortama taşımakla kalmamış; aynı zamanda kullanıcı ile anlatı arasında oluşacak yeni bir deneyim biçimi önermiştir. Kullanıcı, yalnızca bir hikâyeyi tüketen değil; seçimler aracılığıyla bu hikâyeyi yönlendiren ve biçimlendiren bir anlatı öznesine dönüşmüştür. Bu durum da deneyim tasarımının en temel hedeflerinden biri

olan, kullanıcıyla duygusal ve bilişsel bir bağ kurma stratejisini doğrudan desteklemektedir.

Proje kapsamında kullanılan yapay zekâ araçları da bu deneyimsel yapıyı güçlendiren önemli bir tamamlayıcı olarak değerlendirilmiştir. MidJourney ile üretilen stilize edilmiş sinematik kompozisyonlar, atmosfer yaratımında derinlik ve gerçeklik hissi sunarken; ChatGPT destekli Studio Ghibli tarzı illüstrasyonlar, anlatıya masalsı, duygusal ve karakter merkezli bir ton kazandırmıştır. Bu iki görsel yaklaşım, kullanıcıya yalnızca görsel çeşitlilik sunmakla kalmamış; aynı zamanda anlatının hangi estetik dil üzerinden ilerleyeceğine dair bir deneyim tercihi de sunmuştur. Böylelikle görsel stil, deneyim tasarımının estetik ve duygusal katmanlarının ayrılmaz bir parçası olarak konumlandırılmıştır.

Ayrıca, görsel üretimin yapay zekâ ile gerçekleştirilmiş olması, tasarımcı-kullanıcı-anlatı ilişkisini açısından yeni bir bakış açısı oluşturmuştur. Yapay zekâ, yalnızca bir üretim aracı değil; kullanıcı deneyim tasarımında anlam yaratımına katkı sunan yaratıcı bir ortak olarak değerlendirilmiştir. Ancak bu süreç, karakter devamlılığı, görsel bütünlük ve anlatı tutarlılığı gibi konuları da gündeme getirmiş; kullanıcı deneyim tasarımı süreci boyunca bu değişkenler sürekli olarak göz önünde bulundurulmuştur.

Sonuç olarak bu tez, klasik anlatı yapılarının çağdaş teknolojilerle yeniden yorumlanabileceğini; kullanıcı deneyim tasarımı aracılığıyla kullanıcıyı merkeze alan, katılımcı ve dönüşebilir bir hikâye yapısının oluşturulabileceğini göstermektedir. Kullanıcı deneyim tasarımı burada yalnızca biçimsel bir düzenleme değil; anlatının kullanıcıyla kurduğu ilişkinin duygusal, düşünsel ve yönlendirici boyutlarını kapsayan çok katmanlı bir yaklaşım olarak ele alınmaktadır. Bu çalışma, dijital çağda anlatının geçirdiği dönüşümün izini sürerken; interaktif hikâye kurgusu, yapay zekâ ile içerik üretimi ve kullanıcı deneyimi bağlamında yeni bir tasarım ve düşünme imkanı sunmaktadır.

1.1 ARAŞTIRMANIN AMACI

Bu tez çalışmasında, dijital çağın sunduğu yeni teknolojik uygulamalar doğrultusunda klasik anlatı biçimlerinin yeniden yapılandırılma potansiyelini ortaya koymak ve bu dönüşüm sürecinde kullanıcı deneyimi tasarımının üstlendiği rolü incelemek amaçlanmıştır. Michael Ende'nin *Bitmeyecek Öykü* adlı eserinden yola çıkılarak geliştirilen projede, yapay zekâ destekli görsel ve metinsel üretim süreçlerinin, etkileşimli anlatı yapılarıyla nasıl bütünleştirilebileceği araştırılmıştır.

Uygulama projesi, geleneksel anlatıların yapay zekâ ile yeniden üretiminde kullanıcıyı pasif bir alıcı konumundan çıkararak, karar verici ve etkileşim kurucu bir özneye dönüştüren kullanıcı deneyimi modeli geliştirmeye odaklanmaktadır. Bu doğrultuda hem kuramsal hem de uygulamaya dönük kısımlarda; hikâyeleştirme, etkileşimli medya, oyun tasarımı, yapay zekâ teknolojileri ve görsel iletişim araçları arasında kurulan çok katmanlı ilişkiler değerlendirilmiştir.

1.2 YÖNTEM

Bu tez çalışması, nitel araştırma yöntemine dayalı olarak yapılandırılmış ve proje temelli bir yaklaşım kullanılmıştır. Çalışma; literatür çerçevesinin oluşturulması, senaryo kurgularının geliştirilmesi, görsel içeriklerin üretilmesi ve dijital platformda uygulanması olmak üzere dört temel aşamada gerçekleştirilmiştir.

İlk aşamada, kullanıcı deneyim tasarımı, etkileşimli hikaye ve yapay zekâ ile tasarım konularında kapsamlı bir literatür taraması gerçekleştirilmiş; dijital çağın anlatı yapılarındaki dönüşümü inceleyen akademik kaynaklar araştırılmıştır. İkinci aşamada, Michael Ende'nin “Bitmeyecek Öykü” adlı romanında yer alan “Fantazya Tehlikede” bölümünden yola çıkılarak üç farklı ulak karakterleri ve bu karakterlere ait alternatif senaryolar üretilmiştir. Her senaryo, kullanıcı seçimlerine göre oluşan bir yapı ile tasarlanmış; her bir karar

anı, anlatının yönünü deęiřtiren şekilde yapılandırılmıřtır. Üçüncü ařamada, senaryolara görsel destek saęlamak amacıyla iki farklı yapay zekâ tabanlı üretim aracı kullanılmıřtır. MidJourney aracılıęıyla stilize edilmiř sinematik görseller; ChatGPT üzerinden ise Studio Ghibli tarzında illüstratif, masalsı görseller üretilmiřtir. Bu iki estetik yaklařım, aynı senaryolar üzerinde uygulanarak anlatının biçimsel çeřitlilik saęlanmıřtır. Son ařamada ise tüm metin ve görseller bir araya getirilerek Wix üzerinden web platformu üzerinde sunulmuřtur. Web sitesinde kullanıcıya hem statik hem de interaktif yollarla hikâyeyi deneyimleme olanaęı saęlanmış; seçimli yapılar aracılıęıyla anlatı çoklu yollarla ilerleyecek şekilde tasarlanmıřtır. Ayrıca QR kod aracılıęıyla siteye eriřim kolaylařtırılmıřtır.

1.3 TEZİN KAPSAMI

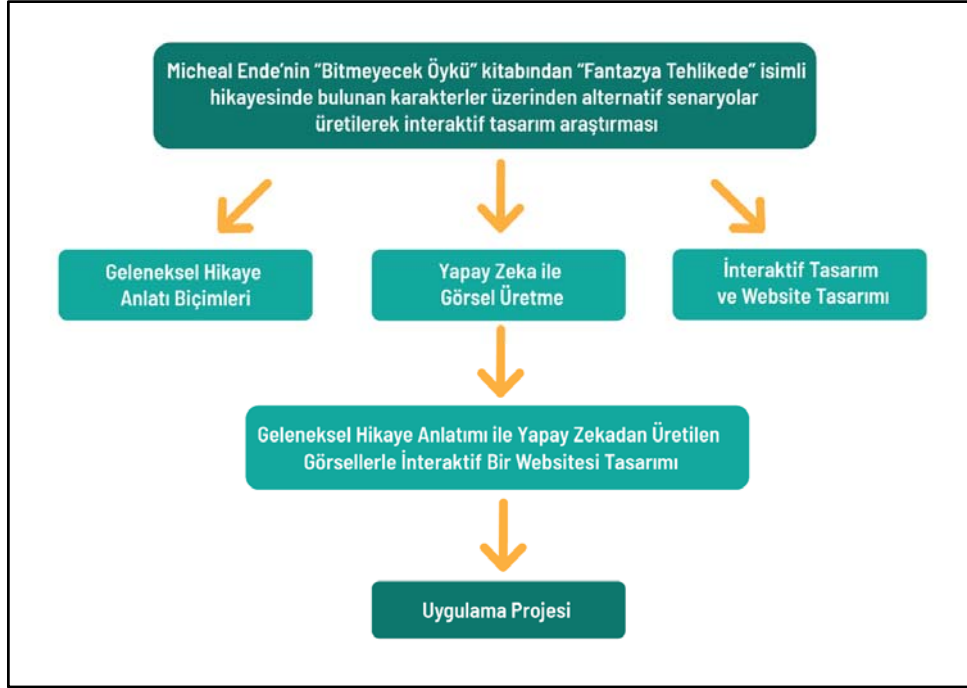
Bu tez çalıřması, Michael Ende'nin "Bitmeyecek Öykü" isimli romanında yer alan "Fantazyta Tehlikede" hikayesinden yola çıkarak, dijital çağın anlatı biçimlerini kullanıcı deneyim tasarımı odak yaklařımıyla yeniden yapılandırmayı amaçlamaktadır. Çalıřma kapsamında, hikâyede yer alan üç farklı ulak karakteri seçilmiř ve her biri için alternatif senaryo yolları kurgulanmıřtır. Kullanıcının bu ulaklardan birini seçmesiyle birlikte, hikâyenin çoklu sonuçları olan interaktif bir yapıda ilerlemesi hedeflenmiřtir.

Tezin kapsamı, yalnızca metinsel kurgu oluřturmakla sınırlı kalmayıp, aynı zamanda yapay zekâ destekli görsel üretim sürecini de içermektedir. Bu doęrultuda, yapay zeka araçlarından olan MidJourney ve ChatGPT araçları kullanılarak hem stilize edilmiř sinematik kompozisyonlar hem de illüstratif görseller üretilmiř; bu görseller anlatının duygusal tonlarını destekleyecek biçimde, aynı senaryolar üzerinde farklı estetik yaklařımlarla deęerlendirilmiřtir.

Çalıřmanın uygulama kısmı, geliřtirilen metin ve görsellerin bir araya getirildięi, kullanıcı etkileřimine açık bir web sitesi üzerinden oluřturulmuřtur.

Web platformu aracılığıyla, kullanıcıların hem statik hem de interaktif anlatı yapılarıyla etkileşimde olmaları sağlanmıştır.

Bu tez, kullanıcı deneyim tasarımı, yapay zekâ ile içerik üretimi ve interaktif anlatı kurguları alanlarına odaklanmakta; teknik programlama, oyun tasarımı ya da veri analizi gibi alanları kapsam dışı bırakmaktadır. Böylece, anlatı yapılarının tasarlanması ve görselleştirilmesine yönelik sanatsal ve deneyimsel yaklaşımlar merkeze alınmış; sayısal ölçümlere dayalı analizler yöntemsel olarak tercih edilmemiştir.



Şekil 1.1 İzlençe Şeması

BÖLÜM 2

2. HİKÂYELEŞTİRME VE OYUN

2.1 HİKÂYE KAVRAMI VE TANIMI

Öykü ve hikâye terimleri zaman zaman birbirinin yerine kullanılıyor olsa da, aralarındaki benzerliğe rağmen dil kullanımı ve anlatı biçimi açısından belirli farklılıkları bulunmaktadır. Hikâye, hem yazılı hem de sözlü olabilirken, öykü genellikle yalnızca yazılı bir metin olarak kabul edilmektedir. Sözlü hikâyelerde, dinleyicinin anlatıya katılımı, ilk aşamada sınırlıdır; anlatıcı tarafından belirlenen kurgunun izleyiciyi yönlendirdiği bu süreçte, dinleyici pasif bir alıcı olarak konumlandırılmıştır. Hikâyede, genellikle serim, düğüm ve çözüm yapılarını kullanılmaktadır. Öykü ise bu yapısal formdan kaçınır, okuru rahatlatmayı değil, uyarıp okuyucuyu düşünmeye zorlamaktadır. Günümüzde, öykü ve hikâye arasındaki farklar daha belirgin hale gelmiş ve yazarlar bu farkları farkında olarak ya da olmayarak metinlerinde yansıtmaktadır. Öykü, gelecekte hikâyeye kıyasla daha yaygın bir tür haline gelebilir, çünkü yeni yazınsal gelişimlere daha açık bir alan sunmaktadır. Bu süreçte, öykü ve hikâye türlerinin sınırlarının daha da keskinleşmesi beklenmektedir (Buzluk, 2011).

Hikâye, bireylerin gerçek ya da hayali bir olayı, karşı tarafın anlam çıkarabileceği veya deneyimleyebileceği şekilde aktardıkları bir anlatım biçimidir. Hikâyeler, bilgi, düşünce, deneyim ya da bakış açısını belirli bir mesaj doğrultusunda iletme görevi taşımaktadır. Anlatı, bir dizi olayın anlamlı bir bütün oluşturacak şekilde kurgulanmasıyla meydana gelmektedir. Gerçek ya da kurgusal olması fark etmeksizin, hikâyenin temel özelliği bir mesaj içermesidir. Hikâyeler, insanın yaşam deneyimlerinden, tecrübelerinden ya da hayal

¹ Hikaye yapısı genellikle üç başlıklı aşamadan oluşur: serim, olayların ve karakterlerin tanıtıldığı giriş kısmıdır; düğüm, olayların ortaya çıktığı ve gerilimin yükseldiği gelişme bölümünü temsil eder; çözüm ise olayların sonuçlandığı ve merak unsurlarının giderildiği final kısmıdır (Anonim).

gücünden beslenir; çünkü insanođlu, varoluşundan itibaren yaşadıklarını paylaşma ve ifade etme gereksinimi duymaktadır. Yazılı iletişim becerisi oluşmadan önce bile insanlar, hikâyelerini görsel veya sözlü yollarla aktarma çabası içinde olmuşlardır. Örneğın, hikâye anlatıcılığı, başlangıçta mağara resimleri gibi görsel unsurlarla ortaya çıkmış, zamanla sözlü kültür aracılığıyla kuşaktan kuşağı aktarılmıştır (Mendoza, 2015 akt; Gökçen, 2023). Kökenleri oldukça geçmişe dayanan ve evrensel olan hikaye anlatımı, geçmişte her uygarlıkta, her kültürde toplumları bir arada tutmak ve bilgi aktarımında bulunulması hedefliyle kullanılmıştır (Dujmovic, 2006 akt; Gökçen, 2023).

Bu farklar, özellikle Micheal Ende'nin "Bitmeyecek Öykü" gibi eserlerde belirginleşmiştir. Michael Ende'nin bu eseri, geleneksel hikâye yapısının dışına çıkarak, öykü türünün tüm olanaklarını kullanarak okuru hem metnin içinde hem de dışında bir yolculuğı çıkartmaktadır. "Bitmeyecek Öykü", klasik bir hikâye biçiminden çok daha fazlasını sunar; okura, metnin anlamını ve içeriğini tamamlayacak bir sorumluluk verir. Bu nedenle, öykünün belirgin özellikleri olan aktif okur katılımı, kurgusal kaymalar ve anlamın okurun zihninde şekillenen bir deneyime dönüşmesi, Ende'nin eserinde en açık şekilde kendini gösterir. Yazar, okuyucunun hayal gücünü tetikleyerek onu pasif bir alıcı olmaktan çıkarıp, metnin yapısal ve tematik katmanlarını sorgulayan bir aktör haline getirir. Bu yönüyle "Bitmeyecek Öykü", öykü türünün sınırlarını yeniden tanımlar ve gelecekteki öykü anlayışlarına dair önemli bir örnek oluşturur. Bu nedenle de üzerinde tezin amacına uygun proje geliştirmek üzere seçilmiştir.

Micheal Ende'nin kitabında bulunan anlatı biçimi ile günümüzde oluşan yeni nesil anlatı kuramları ile yeniden değerlendirilmesi gereken bir örnek teşkil etmektedir. Bu durum, hikâye anlatımının yalnızca edebi bir tercih olarak değil, aynı zamanda sosyo-kültürel, tarihsel ve teknolojik bağlamlarda şekillenen dinamik bir yapı olarak ele alınmasını zorunlu kılmaktadır. Dolayısıyla, anlatı formlarının dönüşümünü anlayabilmek için hikâye anlatımının tarihsel kökenlerine, evrimsel sürecine ve kültürel temsillerdeki işlevine odaklanmak gerekmektedir. Bu yaklaşım, anlatının yalnızca biçimsel değil; aynı zamanda

deneyimsel, tematik ve alımlayıcı odaklı yönlerinin de kavramsal düzeyde irdelenmesini mümkün kılmaktadır.

2.2 HİKAYE ANLATIMI

Hikâye anlatımı, insanlara daha önce deneyimlenmiş olaylar aracılığıyla bilinmeyen bilgi ve durumları öğrenme fırsatı sunmaktadır. Bu süreç, insanlık tarihinin başlangıcından itibaren etkili bir öğrenme aracı olarak varlığını devam ettirmiştir. Hikâyelerin insanlar üzerinde güçlü bir etki bırakmasındaki temel faktör, anlatılarda duyguların kullanılmasıdır. İnsan, doğası gereği duygusal bir varlıktır ve bu duygularını çevresine aktarma eğilimi bulunmaktadır. Bir hikâye anlatıcısı, duygularını ifade ederek okuyucu, dinleyici ya da izleyicinin ilgisini kolayca çekebilmektedir. Hedef kitle, hikâyede yer alan duygusal öğeler aracılığıyla anlatıyla bağ kurup, empati geliştirip ve kendisini hikâyenin bir parçası olarak hissedebilmektedir. Hikâye anlatıcısı, anlatısını şekillendirmek için farklı teknikleri ve araçları kullanabilmektedir. Ancak, etkili bir hikâye oluşturmak için belirli temel unsurların dikkatle hazırlanması ve güçlü bir şekilde kurgulanması gerekmektedir. (Haven, 2000 akt; Gökçen, 2023). Bu tez çalışmasında, görsel temelli etkileşimli bir hikâye anlatımı hedeflendiğinden dolayı görsel hikâye anlatımı konusu da ele alınmıştır.

2.2.1 Görsel Hikaye Anlatımı

Tarih süresince oldukça majör bir iletişim yolu olan görsel hikaye anlatımında; toplumlar bu şekilde kültürlerini, tecrübelerini, dinlerini diğer jenerasyonlara iletmışlerdir (Vanden-Eynden, 2015 akt; Gökçen, 2023). Çin ideografileri, Mısır hiyeroglifleri ve mağara çizimleri de bu duruma örnek teşkil etmektedir (McIver, 2016 akt; Gökçen, 2023). Anlatılmak istenenin görsel öğelerden faydalanarak anlatılması durumuna görsel hikaye anlatımı denmektedir (Danisworo, 2022 akt; Gökçen, 2023).



Şekil 2.1 Görsel Hikaye Anlatımı (<https://www.peramuzesi.org.tr/pera-ogrenme/atolye/resimli-hikaye-anlatimi/4374>, 10.01.2025)

Görme duyusu, duyu lar arasında ilk başta kullanılanıdır. Görsel hikaye anlatımını başka anlatım çeşitlerinden farklılaştıran özellik, anlatılmak istenenin görme duyuları ile anlatılmasıdır (Berger, 1972 akt; Gökçen, 2023). Görme duyusuna hitap etmesi, insanlara anlatılmak istenenin daha kolay bir şekilde ulaşmasını sağlamaktadır (Gökçen, 2023). Görsel öğelerin, yazılı öğelerden daha çabuk idrak edilmesi ve daha uzun süre hafızada kalması mümkündür. İnsanlar ve metinsel öğelerin arasındaki bağın artması görsel öğeler ile desteklenebilmektedir (Gökçen, 2023).

Görsel hikâye anlatımı, yalnızca estetik bir üretim tarzı olmamakla birlikte; aynı zamanda anlamın görsel düzlemde nasıl üretildiğine dair çok katmanlı bir iletişim sürecini içermektedir. Bu bağlamda, görsellerin taşıdığı anlamların çözümlenmesinde ve izleyiciye aktarılan sembolik mesajların yorumlanmasında göstergebilim temel bir kuramsal araç olarak kullanılmaktadır. Görsel anlatı unsurları, yalnızca temsil ettikleri nesnelere indirgenemez; aynı zamanda kültürel bağlamlar, algısal kodlar ve toplumsal göstergeler üzerinden şekillenen çok yönlü anlamlar barındırmaktadır. Bu bağlamda, göstergebilimsel analiz, anlatının altında yatan değer sistemlerinin ve kültürel referansların açığa çıkarılmasına katkı sağlamaktadır. Bu şekilde görsel hikâye anlatımı, yalnızca biçimsel bir estetik seçim olmaktan çıkar, aynı

zamanda anlamın üretildiği, iletildiği ve izleyici tarafından yeniden yapılandırıldığı bir gösterge sistemi olarak ele alınmaktadır.

Göstergebilim, göstergelerin biçimsel yapılarını ve bu yapıların bağlam içinde ürettikleri anlamsal seviyeleri çözümleyerek, gösteren ile gösterilen arasındaki ilişkileri sistematik şekilde inceleyen bilim dalıdır (Demir vd, 2022 akt; Türker, 2024). Bu açıklamaya ek olarak göstergebilim ayrıca, iletişim kurma niyetiyle kullanılan bütün faktörleri detaylı olarak araştırma olarak da anlaşılabilmektedir (Rıfat, 2009 akt; Türker, 2024). Göstergebilimsel çözümleme, görsel ya da işitsel unsurlar üzerinden anlam üretilebilen hemen her tür unsura uygulanabilen bir yaklaşımdır. Birçok akademisyen, göstergebilimi, anlamın bir araya gelme biçimi ve bu süreçteki ilişkiler üzerine bir kavramsal çerçeve olarak tanımlamaktadır (Ardıç-Çobaner, 2013, Guirand, 1994, Berkeley, 2012 akt; Türker, 2024). Fotoğraflar, resimler, afişler ve heykeller gibi birçok görsel öğe ve günlük yaşamda karşılaşılan çeşitli öğelerde bu yöntem sıklıkla kullanılmaktadır (Gürbüz ve Arslan, 2024 akt; Türker, 2024). Gündelik yaşamda karşılaşılan her nesne, yapı ya da olgu, belirli bir anlamı ya da mesajı taşımaktadır. Bu mesajlar bazen zaman açık biçimde ifade edilirken, bazen de gizli ve dolaylı bir biçimde sunulmaktadır. Söz konusu iletilerin arka planında yer alan anlam katmanlarını çözümlemek, göstergebilim disiplininin temelini oluşturmaktadır. Göstergebilimciler, bir göstergenin temelini oluşturan gösteren ve gösterilen ilişkisini analiz ederken, yalnızca göstergenin yüzeysel nitelikleriyle sınırlı kalmayıp, bağlamı şekillendiren çok yönlü sosyokültürel, psikolojik ve dilsel etkenleri de dikkate almaktadır. Bu çözümleme süreci, sosyoloji, psikoloji ve dilbilim başta olmak üzere birçok temel disiplinin bir arada değerlendirilmesini gerektiren çok katmanlı ve disiplinlerarası bir yapı konumundadır. Birbirinden bağımsız gibi görünen bu bilgi alanları, aslında kültürel hafızanın taşıyıcıları olarak, göstergebilimsel yorumun derinliğini ve kapsamını belirleyen temel bileşenlerini oluşturmaktadır. Bu bağlamda, incelenen göstergenin niteliğinden bağımsız olarak, göstergebilimcinin kuramsal donanımı ve alana dair analitik yetkinliği, çözümleme sürecinin etkinliği açısından belirleyici bir rol oynamaktadır (Türker, 2024).

Göstergeler, insanlar tarafından tek ya da çift yönlü iletişim kurmak amacıyla oluşturulan unsurlardır (Demir vd, 2022 akt; Türker, 2024). Bu şekilde bir duygu, düşünce ya da ürün bireylere ve dolayısıyla topluma iletilmiş olur. İletişim çerçevesinde değerlendirildiğinde, göstergelerin konumu büyük bir önem taşımaktadır. Zira bir toplumun yapısal özelliklerine ilişkin pek çok veri, göstergeler aracılığıyla elde edilebilmektedir. Ancak bu bilgilerin sağlıklı bir biçimde analiz edilmesi ve uygun bağlamlarda kullanılması büyük bir gereklilik arz etmektedir (Günay, 2021 akt; Türker, 2024). Günümüzde bireyler, yoğun bir biçimde görsel mesajlarla karşı karşıya kalmaktadır. Bu doğrultuda, görsel iletilerin içerdiği anlamların yorumlanmasında "göstergebilim" en etkili yaklaşımlardan biri olarak görülmektedir (Demir vd, 2022 akt; Türker, 2024). Gösteren öğelerin, algıyı biçimlendiren bir imge olarak tanımlandığı görülmektedir. Gösterilen ise, coğrafi, kültürel ve dilsel değişkenlere bağlı olarak farklı anlamlara gelebilir; dolayısıyla aynı gösterge, farklı bireyler tarafından çeşitli biçimlerde yorumlanabilmektedir (Berger, 2010 akt; Türker, 2024).

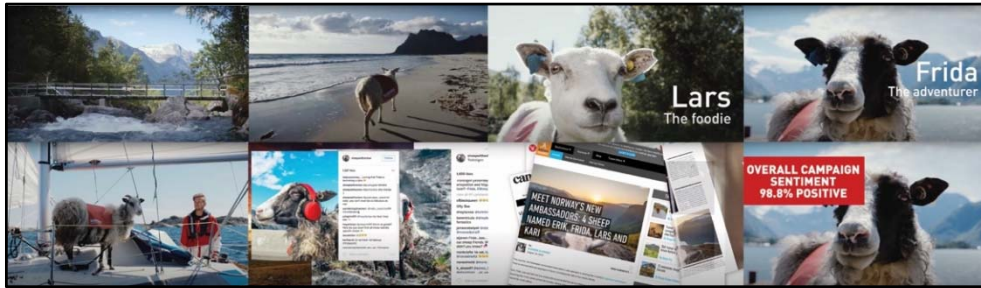
Dijital hikâye anlatımında, görseller yalnızca estetik bir unsur olarak değerlendirilmez; aynı zamanda anlam taşıyıcı bir yapı olarak öne çıkmaktadır. Kullanıcıların kültürel ve bireysel bağlamlarına göre aynı görseli farklı biçimlerde yorumlayabilmesi, bu anlatım biçiminin çok yönlü olmasından kaynaklanmaktadır. 21. yüzyılla birlikte, görselleştirme yöntemleri dijital platformlar aracılığıyla daha etkili biçimlerde kullanılmaya başlanmıştır. Bu çerçevede göstergebilimsel yaklaşım, dijital anlatılarda görsel unsurların çoklu anlam katmanlarını çözümlmek için işlevsel bir araç sunmaktadır.

2.2.2 Dijital Hikaye Anlatımı

Gün geçtikçe gelişen teknolojik gelişmeler doğrultusunda ortaya çıkan alanlardan biri de dijital öykü anlatımıdır. Dijital öykü anlatımı her ne kadar 1980 senelerinde ortaya çıkmış olsa da, asıl gelişimi ve desteği 1990'lı senelerde başlamıştır. Bu alanda yapılan çalışmaların artması, dijital iletişim teknolojilerinin gelişmesiyle de doğru orantılıdır. Özellikle dünyanın Web 1.0

yerine Web 2.0'yı kullanmaya başlaması hem alandaki çalışmalarını arttırmış hem de gelişimini hızlandırmıştır (Küngerü, 2016).

Dijital hikâye anlatımının, diğer anlatım türlerinden farklı özellikleri bulunmaktadır. Temelinde hikâye yer alır ve teknolojiyi bir araç olarak kullanarak anlatıcının odağını kişisel hikâyesine yönlendirmesini sağlamaktadır. Bu yöntem, yapılandırılmış ve disiplinli bir süreç sunmaktadır; Dijital Hikâye Anlatımı Merkezi, bireylerin hikâye oluşturma sürecinde bir rehberliğine sahip olmalarının önemli olduğunu belirtmektedir. Anlatıcılar, kendi sesleriyle doğrudan duygularını ifade ederek izleyici veya dinleyiciyle güçlü bir bağ kurabilmektedir. Bu bağlamda, dijital hikâyelerin, televizyon programları ya da belgesellerden daha samimi ve gerçekçi bir deneyim sunma ihtimali bulunmaktadır. Hikâyeler, metin, görüntü, video, ses ve müzik gibi çeşitli multimedya unsurlarının bir araya gelmesiyle oluşturulur ve bu, dijital hikâye anlatımına zenginlik katmaktadır. Teknolojik açıdan ise basit ekipmanlarla gerçekleştirilmesi mümkündür; bir bilgisayar ve mikrofon temel ihtiyaçları karşılarken, isteğe bağlı ek araçlarla desteklenebilmektedir. Dijital hikâye anlatımının bir diğer özelliği, mevcut materyallerden yararlanma esnekliğidir. Aile fotoğrafları, eski videolar ya da el çizimleri gibi kaynaklar, hikâye yaratım sürecine katkı sağlayabilmektedir. Son olarak, bu yöntem, genellikle işbirliğine dayalı bir süreçle gerçekleştirilebilmektedir (Küngerü, 2016).



Şekil 2.2 Sheep with a View (https://www.youtube.com/watch?v=m-Zs72v_D6g, 10.01.2025)



Şekil 2.3 Sheep with a View Açılış Sayfasında Bulunan Her Bölgeyi ve Her Koyunu Gösteren Etkileşimli Harita

(<https://go.photoshelter.com/brands/blog/how-visit-norways-sheepwithaview-video-marketing-campaign-became-a-viral-hit-on-social-media/#:~:text=%23SheepWithAView%20%E2%80%93%20a%20chance%20to%20explore,pitch%20by%20creative%20agency%20m r,10.01.2024>)

Örneğin; George Turner'ın "Sheep with a View" isimli projesi, Norveç'in benzersiz tabiatını serbest bir şekilde gezinen koyunlar aracılığıyla insanlara aktarmaktadır. Yaz aylarında doğal alanlarda serbest kalan bu koyunlar, ülkenin uzak bölgelerindeki fiyortları, dağları ve bozulmamış ekosistemleri insanlara sunarak, benzersiz bir bakış açısı ve deneyim sunmaktadır. Turner, bu projesinde dijital hikaye anlatımı tekniklerini kullanmış ve hayvanların hareketleri üzerinden hem doğanın estetiğini hem de insan etkisinden uzaklaşmış bir dünyanın görsel hikayesini seyircilere aktarmaktadır.

2.2.3 Etkileşimli Hikaye Anlatımı

Basılı medya veya sabit ekranlar gibi geleneksel biçimler ile ifade edilen hikaye anlatımı, günümüzde teknolojinin her geçen gün ilerlemesi ile daha geniş bir alan haline dönüşmüştür. Dijital teknolojiler sayesinde, kullanıcılar sadece hikayeyi gözlemlemekle kalmayıp hikayenin örgüsüne tamamen katıldığı

etkileşimli deneyimler oluşmaktadır. Özellikle sanal gerçeklik (VR) teknolojisi ile kullanıcılara, fantastik evrenler, tarihsel dönemler veya alternatif kurgular gibi duyuşsal anlamda zengin bir ortam deneyimi sunulmaktadır. Bu gelişmeler sayesinde ayrıca kullanıcılar hikayede bulunan karakterlerle birlikte hikayeye tanıklık etmesine olanak tanımaktadır. Bu durumda, hikaye anlatımı artık sadece gözlem olarak görülmemekte aynı zamanda bir deneyim unsuru olarak görülmeye başlanmıştır. Kullanıcıların artık hikayelerin devamında aktif bir rol oynaması ile hikaye anlatımında yeni bir dönem başlamıştır. Etkileşim içeren kurgu ve video oyunlarında, kullanıcıların almış oldukları seçimleri ile hikayenin gidişatına etki etme durumu bulunmaktadır. Bu sayede, kullanıcıların hikaye katılımı daha derinlemesine ve özelleştirilmiş olup, tecrübe elde etmesine imkan tanımaktadır. Bu durumda da, geleneksel yöntemlerde bulunmayan duyuşsal bağ kurma süreci bulunmaktadır. Ayrıca, etkileşimli hikayeler kullanıcıların farklı alternatif bakış açıları elde etmesine yardımcı olup, empati ve anlayış geliştirme olanağı da sunmaktadır. Kullanıcı tarafından alınan her karar aslında olaylara karşı tavrını ve duyuş dünyası hakkında da ipucu verip şekillendirmektedir. Gelişen teknoloji ile, kurgu ve gerçeklik arasındaki algının daha da karmaşık bir hale geleceğı, bu durumda yenilikçi ve sürükleyici hikaye deneyimlerinin gelişimini arttıracakğı düşünölmektedir. Kullanıcıların seçimlerine göre devam eden, yapay zeka tarafından oluşturulan anlatılar, farklı coğrafyalardan kullanıcıların katılımıyla gerçekleştirilen işbirlikçi hikaye anlatım süreçleri ve yalnızca görsel-işitsel deneyimlerin ötesine geçen duyuşsal entegrasyonlar, gelecekte hikaye anlatımının alanında belirleyici bir rol oynayacaktır. Günümüzde, hikaye anlatımını yalnızca bir ifade biçimi olmaktan çıkarak, bireylerin hem kendilerini hem de dünyayı daha derinlemesine anlamalarına olanak sağlayan bir işbirliği ve keşif alanına dönüşmektedir. Bu bağlamda, hikaye anlatıcılığı, insanlık için hem bireysel hem de toplumsal anlamda dönüştürücü bir güç olarak değerlendirilmektedir (Soldenhoff, 2023).

Hikaye anlatımı, zamanla farklı biçimlere evrilmiştir. Görsel hikaye anlatımı, kullanıcılara görsellerle duyuşsal bir bağ kurarak hikaye sunarken, dijital hikaye anlatımı videosu, ses ve hareket gibi araçlarla daha çeşitli bir

tecrübe sunmaktadır. Etkileşimli hikaye anlatımı ise insanların hikayenin gidişatını seçebilmesini sağlayarak aktif bir katılım sunmaktadır. Bu kopyalama, geleneksel hikaye anlatımını değiştirip, izleyicinin daha derin bir deneyim yaşamasına olanak tanımaktadır.

Günümüzde interaktif medya ile geleneksel hikaye anlatımı gelişmiş hikayenin bir parçası haline geldiği bir alan olarak öne çıkmaktadır. Bu alanda, kullanıcılar sadece okuyucu ya da izleyici olarak değil, aynı zamanda hikayenin gidişatını da aktif olarak görev alabilmektedirler. Oyunlar, sanal gerçeklik uygulamaları, etkileşimli filmler ve dijital platformlar gibi araçlarla hikaye anlatımı, kişisel tercihlere, hareketlere ve etkileşimlere dayalı olarak şekillenmektedir. Bu, kullanıcıların kendilerine ait benzersiz deneyimler yaratmalarına olanak tanırken, aynı zamanda bir bağ kurmalarını sağlamaktadır. İnteraktif medya, böylece izleyiciyi yalnızca bir boyutu tutmaktan ziyade, anlatımı daha canlı hale getirerek, hikaye anlatımına yeni bir boyut kazandırmaktadır.



Şekil 2.4 The Boat (<https://www.sbs.com.au/theboat/>, 10.01.2025)

Etkileşimli bir dijital hikaye anlatım örneği olan “The Boat”ta Vietnam Savaşı’nın insani etkilerini görsel, işitsel ve metinsel öğelerle birleştirerek

kullanıcıları derin bir duygusal yolculuğa çıkartmaktadır. Etkileşimli hikayeler dijital platformlarda kullanıcıların anlatının bir parçası haline getirmekte ve "The Boat" örneğinde olduğu gibi, görsel, işitsel ve metinsel öğeler, etkileşimli tasarım unsurlarıyla bütünleşmiş ve kullanıcılara hikayenin atmosferini birebir deneyimleme fırsatı sunmakta ve kullanıcıları derin bir duygusal deneyime sürüklemektedir.



Şekil 2.5 Matt Huynh, the Boat Çizimleri (<https://medium.com/dst-3880w-spring-2019-section-2/formal-analysis-of-the-boat-5ba222b8f0bf>, 10.01.2025)

Etkileşimli hikâye anlatımı, yalnızca anlatının yapısını dönüştürmekle kalmaz; aynı zamanda kullanıcıya keyifli, düşündürücü ve katılımcı bir deneyim sunmaktadır. Bu anlatı şekli, bireyin hayal gücünü kullanmasını sağlarken aynı zamanda bilişsel farkındalık geliştirmesine de katkı sağlamaktadır. Özellikle seçime dayalı yapıların sunduğu çoklu yollar ve olasılıklar, öğrenmeyi destekleyen yaratıcı bir alan sunmaktadır. Bu yönüyle etkileşimli hikâye anlatımı, sadece bir anlatı tekniği değil, aynı zamanda oyunla benzerlikler taşıyan yapısal bir deneyim biçimi olarak da değerlendirilebilmektedir. Kullanıcının aktif katılımı, karar verme süreçleri ve keşfe dayalı ilerleyişi göz önünde bulundurulduğunda, bu anlatım türünün oyun kavramıyla ortak

özelliklerinin olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda, etkileşimli anlatıların taşıdığı potansiyeli daha iyi kavrayabilmek için, oyun kavramının tarihsel ve kültürel gelişimine odaklanmak anlamlı bir zemin sunmaktadır.

2.3 OYUN KAVRAMI VE TARİHİ

İnsanlık tarihinin en eski sosyal alışkanlıklarından biri olan oyun kavramı, sosyal bilim alanı için önemli bir araştırma alanıdır. Antik medeniyetlerde de oyunlar oynanmış, hatta zar veya oyun piyonu gibi öğelerin kullanıldığı oyunlarda günümüze kadar ulaşmıştır. Oyunlar zaman zaman toplumsal olgularla, dini olaylar ve bu sayede kültürle iç içe olan bir kavramdır. Oyunların toplumlar hakkında bilgi vermesi ve oyunun kültürle bağının olduğu bilgiler bu durumu pekiştirmektedir. Geçmişten beri oyunlar insanlık tarihinin sosyalleşme alanlarında ve toplumsal dönüşüm dinamiklerinin merkezinde yer almakta ve kültürle şekillenmiş bir yapı olmuştur. Kısacası geçmişten günümüze hem sosyal hem de kültürel alanları anlamak için oyunlar değerli bir bakış açısı olarak görülmektedir (Gülsoy, 2019).

Güneydoğu İran'da yapılan arkeolojik kazılarda, 3000 yıllık zar seti çıkartılmıştır. Perslere ait olduğu düşünülen zar setlerinin, hangi oyun için kullanıldığı konusunda kesin bir bilgi bulunmamaktadır. 14 ve 19.yüzyıllar arasında, oldukça komplike kuralları bulunan Hazard isimli oyun, daha basit kurallara dayanan zar oyunları tarafından değiştirip geliştirilmiştir. Günümüz 21.yüzylında bile kumarhanelerdeki en popüler oyunun zar ile oynanması, tasarımının etkili ancak şansa dayalı olmasından kaynaklıdır. Şansın ön planda olduğu Craps oyunu, kumarhaneler açısından en karlı oyundur. Dungeons & Dragons veya Yahtzee oyunları da zarlarla hatta 4, 10, 12, 20 veya daha fazla yüzü olan zarlarla oynanmakta ve günümüzün oldukça popüler kutu oyunlarından biridir.

Fayans oyunlarına ait bilgiler Çin'de 2.900 yılına aittir. Bundan 1000 yıl sonrasında Song Hanedanlığı döneminde ise dominolar ortaya çıkmıştır.

Dünyanın en popüler olan Mahjong, Çin kökenli bir oyundur ve 19.yüzyıla kadar ortaya çıkmamıştır.

Mısırlılar tarafından oynan en eski masa oyunları 5000 yaşındadır. Kuralları bilinmeyen bu oyunların MÖ 3500'e dayanan bir Senet tahtası da bulunmaktadır. Çinliler ise bilinen ilk masa oyununu MÖ 200'de bulmuşlardır. Avrupa'da ise satranca çok benzeyen bir oyun olan Tafl MÖ 400'den itibaren oynanmıştır.

İran MS 600 civarında zarları ile birlikte tavla oyununu icat etmiştir. Satranç hakkında ise Hindistan veya İngiltere'nin icadı olduğu ancak birçok kaynağın Roma İmparatorluğu'na dayandığı bilinmektedir.

Antik Çin ise, kart destesinin ilk kullanımı olan dönemdir. MS 6.yy ve MS 9.yy arasında Tang Hanedanlığı döneminde oynandığı düşünülmektedir. 14.yy Avrupa'ya ulaşan kartların tasarımları tarot kartlarına benzemektedir. Günümüzde oynanan deste (karo, sinek, maça ve kupa) Fransa'da 1480 yılı civarında tasarlanmıştır. Briç oyunu ise 19.yy başlarına kadar icat edilmemiştir (Dam, Herger ve Kumar, 2022).

2.3.1 Oyun Teorisi

Matematikçi Em ile Borel tarafından 1921 yılına öne sürülen teorinin, geçmişi 18.yüzyıla dayanmaktadır. "*Recherchers sur les Principes Mathématiques de la Théorie des Richesses*" eseri, 1838'de Cournot tarafından yayımlanmıştır. Bu eserde iki farklı şirketin pazardaki yarışını matematik üzerinden tasarlanmış oyun teorisinin temelleri yer almaktadır (Cournot, 1838; Schwalbe, 2001 akt: Akan ve Polat, 2024).

20.yüzyılda matematikçi John Von Neumann'ın yapmış olduğu çalışmalar modern oyun teorisinin temellerini atmıştır. Yapılan olan çalışmalarda poker, satranç ve briç gibi oyunlarda oyuncuların, taktiklerini tasarlamak ve akılcı tercih taktiklerini şekillendirmek anlatılmaktadır (Eichberger, 1997 akt: Akan ve Polat, 2024).

John Nash oyun teorisi açısından oldukça önemli bir figürdür ve 1950'li senelerde oyun teorisi için yapmış olduğu çalışmalarla alanın büyümesine vesile

olmuştur. Bu alanda 4 adet önemli makalesi olan Nash, ilk 2 makalesinde Nash Dengesi'ne erişen tatiklerin kanıtlarını yazmıştır. Bunların yanında pazarlık teorisinden bahsettiği makaleleri de bulunmaktadır. Daha sonraki araştırmasında, 2 tarafın pazarlık prosesini çözümlemiş ve pazarlık konusun için çözüm önerileri sunmuştur (Nash, 1950a, 1950b, 1951, 1953, Şahin ve Eren, 2012 akt: Akan ve Polat, 2024).

Reinhard Selten, John Nash'ın ekolünden ve çalışmalarından ilerlemiş bir ekonomisttir. Selten, Nash Dengesi'ni insanların eylemlerini sırayla yaptıkları eylemlerle dinamik oyunlara aktarmış ve bu veriler sayesinde oyunlarda kullanılabilir hale getirmiştir. Geliştirmiş olduğu metoloji, ilerleyen dönemlerde insanların oyunu nasıl oynayacağına yöneliktir. Bu metoloji sayesinde oyuncu yaptığı hamlelerin oyunun seyrini nasıl değiştireceğini düşünmeleri için önemli bir gelişme olarak görülmektedir (Çolak, 2017 akt: Akan ve Polat, 2024).

Oyun teorisinin önemli gelişmeler yaşaması 1980'li senelerden sonra olmuştur. İktisadın, makroekonomi yapılarından mikroekonomi analizlere kayması temel nedenleri arasında yer almaktadır (Yılmaz, 2016 akt: Akan ve Polat, 2024).

Teorik ilkeleri üzerine araştırma yapılarak genişletilmiş, yeni kavramlar ortaya çıkmış ve farklı disiplinlerde geniş uygulama fırsatları elde edilmiştir. Ancak oyun teorisinin deneysel ve davranışsal taraflarının zenginleşmesi 2000'li seneleri bulmuştur. Büyük veri ve enformatik teknolojilerin zenginleşmesi 2010 ve sonrası dönemde olmuştur. Bu sayede de, oyun teorisinin kullanım olanakları genişletilmiştir (Akan ve Polat, 2024).

İki veya daha fazla oyuncunun sınırlı talimatlar çerçevesinde, karşılıklı kararların ve sonuçların araştırıldığı matematiksel bir model olan alana oyun teorisi denmektedir (Karabacak, 2008; Ayketin ve Uçan, 2013; ak: Akan ve Polat, 2024).

Karar vericilerin etkileşim durumunda olduğu tahlili yapılan oyun teorisinde, oyun içerisinde oyuncular tarafından alınan kararların, diğer oyuncuları da ilgilendirdiği durumları incelemektedir. Oyun teorisinde “rasyonellik” kavramı bulunmaktadır. Rasyonellik kavramı, oyuncuların oyunu

kazanmak için yapmış oldukları hamlelerdir. Bu hamleleri uygularken de, geliştirilen stratejiler, oyun teorisinin temel ilkelerindedir (Myerson, 1991; Osborne ve Rubinstein, 1994; Brandenburger ve Nalebuff, 1995; Dutta, 1999 akt; Akan ve Polat, 2024).

Günümüzde hikaye anlatımı, teknolojinin gelişmesi ile birlikte daha hızlı ve dinamik bir duruma evrilmiştir. Görsel, dijital ve interaktif medya, kullanıcıların yalnızca bir hikayeyi izlemesi yerine, bu hikayeye katılmalarını sağlamaktadır. Kısacası hikayeler artık yalnızca izlenen veya okunan bir şey değil, aynı zamanda oyuncular, kullanıcılar aktif olarak dahil oldukları, deneyimledikleri birer olguya dönüşmüştür. Kısacası izleyici artık pasif olmaz, hikayenin bir parçası haline gelmektedir. Bu tür teknolojik gelişmeler ile, hikayelerin daha etkileşimli, dinamik ve kişisel deneyimlerin yaşanmasına olanak tanımakta ve hikaye anlatımının daha kişisel, özgün ve popüler olmasını sağlamaktadır.

Michael Ende'nin "Bitmeyecek Öykü" adlı kitabı, bu duruma örnek olarak gösterilebilmektedir. Ende'nin eserinde, hikayenin kendi içinde bir döngüye dönüşmesi ve okuyucunun hikayeye katılabileceği ve böylece, dijitalleşen çağdaki etkileşimli medya, oyunlar ve etkileşimli deneyimler sunulabileceği düşünülmüştür. "Bitmeyecek Öykü", okuyucuyu sadece izleyici rolünde değil, aynı zamanda hikayenin içinde aktif bir oyuncu haline gelen bir anlatıma sahiptir, Bu özellik ile de, modern oyun tasarımındaki etkileşimli deneyimlerle benzer bir etki yaratacağı düşünülmüştür.

Oyun teknolojisinin gelişimi, Soğuk Savaş döneminde bilgisayar teknolojilerinin ilerlemesiyle hızlanmış; ilk örnekler matematik temelli ve eğlence amacı gütmeyen programlardan oluşmuştur. 1950'lerde Bertie the Brain ve Nimrod gibi erken dönem oyun bilgisayarları, satranç ve dama gibi klasik oyunların dijital versiyonları olarak tasarlanmıştır. 1962 yılında geliştirilen *Spacewar!*, ilk kez oyuncular arası etkileşimi esas alan, profesyonel düzeyde bir dijital oyun olarak dikkat çekmiş; oyun kültürünün oluşmasında katkısı oldukça önemlidir. 1970'li yıllarda ticari başarı yakalayan *Pong* ve *Space Invaders* gibi oyunlar, oyun sektörünü kitlesel bir pazar hâline getirmiştir. Aynı dönemde

Ralph Baer'in televizyona bağlanabilen konsol girişimi, evde oyun kültürünü başlatmıştır. 1980'li yıllarda Nintendo'nun NES sistemi, sektördeki krizi aşmada belirleyici olmuş; *Super Mario* ve *Legend of Zelda* gibi kalıcı markalar ortaya çıkmıştır. Apple Macintosh ve IBM uyumlu bilgisayarların piyasaya girmesiyle birlikte grafik ve ses kalitesi açısından yeni bir dönem başlamış; 1989'da Game Boy'un piyasaya sürülmesi taşınabilir oyun alışkanlıklarını şekillendirmiştir. 1990'larda 3B grafik kartları ve internetin yaygınlaşmasıyla çevrimiçi oyun anlayışı gelişmiş; bu süreçte Sony'nin PlayStation ve Microsoft'un Xbox gibi platformları öne çıkmıştır. Günümüzde ise, düşük bütçeli ancak yaratıcı fikirlerle üretilen bağımsız oyunlar ve Steam gibi dijital dağıtım platformları sayesinde oyun sektörü hem çeşitlenmiş hem de erişilebilirliği artmıştır (Ömerbaş, 2016).

1970'li yıllarda Xerox tarafından geliştirilen Alto bilgisayarı, hem ilk görsel arayüze sahip sistem olarak hem de bilgisayar oyunlarının erken örneklerinden biri olarak bilinmektedir (Ergen, 2022). Bu dönemde PONG ve Space Invaders gibi oyunlar da geniş kitlelere ulaşmıştır (Ergen, 2022). Grafikselle kullanıcı arayüzü (GUI) kavramı ise, yalnızca estetik bir katkı sağlamakla kalmamış, aynı zamanda kullanıcı ile sistem arasında etkileşim kurmayı amaçlayan işlevsel bir yapı sunmuştur (Ergen, 2022; Karışmaz, 2019).

Arayüz tasarımlarının gelişimi, bilgisayar donanımlarındaki limitler sebebiyle ilk zamanlar oldukça basit olsa da, özellikle Spacewar! gibi erken dönem oyunlar UI (User Interface) bileşenlerinin temel örneklerini içermektedir (Ergen, 2022). Zamanla, teknolojik ilerlemelerle birlikte oyunlarda kullanıcıya ait bilgiler (can, skor, seviye, kalan süre gibi) arayüzler üzerinden sunulmaya başlanmıştır; 1990'lardan itibaren oyun türlerinin çeşitlenmesiyle UI tasarımları daha önemli hâle gelmiştir (Ergen, 2022).

2000–2010 yılları arasında, internet erişiminin yaygınlaşması ve işlemci gücünün artmasıyla birlikte UI tasarımı hem teknik hem estetik olarak gelişmiş, *The Elder Scrolls III: Morrowind* gibi oyunlarla kişiselleştirilebilir arayüzler piyasaya sürülmüştür (Ergen, 2022). UI tasarımları, kullanım biçimlerine göre dört kategoriye ayrılmaktadır: Diegetic (oyun evreninde doğal biçimde var olan),

Diegetic olmayan (sadece oyuncuya sunulan), Uzaysal (3 boyutlu ama oyun evrenine ait olmayan) ve Meta (oyun figürlerinin yararlandığı, oyunun gerçekliğine katkı sunan) arayüzler (Ergen, 2022). Bu sınıflandırmalar, UI'nın yalnızca işlevsel değil; aynı zamanda anlatsal ve deneyimsel bir araç olarak da geliştiğini göstermektedir.

Hikâye ve oyun tasarımı, kullanıcıya anlamlı bir deneyim sunmayı amaçlarken; dijital teknolojilerin gelişimiyle birlikte bu deneyim, interaktif medya aracılığıyla çok boyutlu ve kişiselleştirilebilir bir yapıya evrilmiştir. Kullanıcı artık pasif bir konumda olmaz, sürecin aktif bir parçası haline gelmektedir. Sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve yapay zekâ gibi yenilikçi teknolojiler, etkileşimi derinleştirerek anlatıyı daha sürükleyici hâle getirmektedir. Bu bağlamda, oyunlardaki etkileşim sistemlerinden yola çıkarak interaktif medya ve deneyim tasarımını incelemek, kullanıcı merkezli anlatıların nasıl şekillendiğini anlamak açısından önem arz etmektedir.

BÖLÜM 3

3. İNTERAKTİF MEDYA VE DENEYİM TASARIMI

3.1 SANAYİ DEVRİMİ VE DİJİTALLEŞME

Dijitalleşme, teknolojiyle beraber insan hayatına hızlı bir şekilde entegre olan yeni araçlar ve çözümlerle, geleneksel iş yapma biçimlerinden günlük hayata kadar her alanda köklü değişiklikler yaratmıştır. Bu değişim sayesinde, özellikle deneyim tasarım alanında da büyük bir yenilik meydana gelmiştir. Yeni nesil teknolojiler, artırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR), yapay zeka (AI) ve etkileşimli platformlar gibi teknolojiler ile entegre edilerek, kullanıcıların daha önce deneyimlemediği etkileşimli deneyimler sunmaktadır. Dijitalleşme, anlatının sadece bir izleyici tarafından izlenen bir süreç olmaktan çıkıp, kullanıcıyla birlikte şekillenen dinamik bir deneyime dönüşmesini sağlamakta ve bu sayede hikayelerin sınırlarını tamamen yeniden tanımlamaktadır. Bu durum, hem sanatçıların hem de izleyicilerin sınırlarının zorladığı, daha derin, kişisel ve sürükleyici anlatıların yaratılmasına olanak görmektedir. Etkileşimli hikaye tasarımı projeleri, dijital çağda anlatıların gücünü yeniden şekillendirilmesine ve her kullanıcıya, kendi hikayesini oluşturma fırsatı sunmaktadır. Bu bağlamda da, "Bitmeyecek Öykü", kullanıcıların her an seçimleriyle şekillenen ve sürekli evrilen bir hikaye dünyası yaratmaya oldukça müsait bir kitaptır. Bu projede de, dijitalleşmenin gücünden yararlanılmış, izleyici veya kullanıcı ile dinamik bir ilişki içerisine girilen, her adımda farklı sonuçlar ortaya koyabilen etkileşimli hikayeler bulunmaktadır. Sanat, teknoloji ve kullanıcı etkileşiminin birleştiği bu projede, dijital dünyada anlatıların daha derin ve kişisel bir seviyeye taşınmasını sağlanmış, böylece her deneyimin benzersiz ve unutulmaz hale gelmesi üzerinde çalışılmıştır.

1769 yılında buhar makinesinin icat edilmesi, Sanayi Devrimi'nin başladığı yıl olarak bilinmektedir. Sanayi Devrimi, insan gücünün azaltılarak

makine üretiminin başlatıldığı dönem olarak kabul edilmektedir. Özellikle sanayi alanında elektrik ve petrolün tercih edilip, içten yanmalı makinelerin kullanılması ile 20.yüzyılda daha yenilikçi üretimler piyasaya sürülmüş ve İkinci Sanayi Devrimi dönemi başlamıştır. Üçüncü Sanayi Devrimi'nin oluşmasında ise, 20.yüzyılın son kısımlarında meydana gelen teknolojik gelişmeler sebep olmuştur (Aktaş, 2022).

Yeni teknolojik gelişmelerin yaşanması ve bilgi yoğunluğunun çoğalması durumları 20.yüzyılın ortalarından başlayan süreçte gerçekleşmiştir. Ağ sistemli teknolojilerin hızla gelişmesi, 1989 yılında World Wide Web'in icat edilmesi ile yaşanmış ve bu durum iletişim alanında da dijitalleşmeyi sağlamıştır. Dijitalleşen iletişim ile kültürel olarak da etkileşim meydana gelmiş ve dijital hale evrilmiştir (Çaycı ve Karagülle, 2016; Koç, 2022 akt; Öztemiz, 2024). Dijitalleşme süreci; fiziksel gerçeklik, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve hipergerçeklik sırası ile gelişmiştir. Bu gerçeklikleri kabul edip, hayatsal olayları sanal alemde uygulayan kullanıcılar sayesinde de dijital kültür gelişmiştir (Rosenfeld, 2015 akt; Öztemiz, 2024).

2011 senesinde Almanya'da 4. Endüstri Dönemi olarak bilinen Endüstri 4.0 yönelimi, High-Tech strateji projesi tarafından tanıtılmıştır. Üretim alanında dijitali savunma ve insanlara özendirme Endüstri 4.0'in amaçları arasındadır (BMBF, (2015B): Xu ve ark., 2021: 530 akt; Güdek, 2023). Bilgisayar ile teknolojik aletlerin popüler olma durumu Endüstri 3.0 döneminde başlamış ancak Endüstri 4.0 dönemi, teknolojik aletlerin insanlar tarafından değil kendi kendilerine yönetilebileceği sistemlerin başlangıcı olarak görülmektedir. Bilgi ve makine öğrenimi ile yeni teknolojik gelişmeler bu dönemde oldukça desteklenmiş ve bunların sayesinde üretim devamlılığının daha kazançlı ve sağlam olacağı ileri sürülmüştür (Fraunhofer, 2013; Gölçek, 2023; Wang ve ark., 2016; 2-3 akt; Güdek, 2023). Ayrıca sadece üretim alanının daha kazançlı, yarışa dayalı ve geniş bir yelpazeye sahip olması dışında, yaşanan teknolojik gelişmeler ile dijital dönüşümün de önü açılmıştır (Güdek, 2023).

Endüstri 4.0 aynı zamanda Dördüncü Sanayi Devrimi olarak da bilinmekte ve firmaların da dijitalleşmesinde oldukça büyük bir rol oynamıştır. Yapay zeka,

makine öğrenimi, 3D yazıcılar, objelerin interneti, sanal ve artırılmış gerçeklik, büyük veri teknolojileri ve mobil ağların kullanılması ile geleneksel yöntemlerin yerini alması üretim süreçlerinin her adımında işleyişi radikal biçimde farklılaştırmıştır (Skilton ve Hovsepian, 2018 akt; Aktaş, 2020).

Endüstri 5.0'in temelleri, 2011 senesinde gündeme gelen Endüstri 4.0'dan gelmektedir. Çalışan sayısını koruyarak iş süreçlerini daha verimli yapmak, karbon nötr hedeflere ulaşmak ve enerji verimliliği odaklı yeşil üretimi teşvik etmek Endüstri 5.0'in temel hedeflerindedir (Momenta, 2022 akt; Güdek, 2023). Kısacası, Endüstri 5.0, insanın yaratıcı ve zihinsel yeteneklerinden yararlanarak insan-makine birleşimini güçlendirmeyi ve süreç performansını optimize ederek üretkenliği en üst düzeye çıkarmayı hedeflemektedir. Bu yenilikçi düşünce ile küresel sanayi ekonomisinin karşı karşıya olduğu yeni zorluklara etkili çözümler sunmaktadır (Bendig ve ark., 2021; Petrescu ve ark., 2023 akt; Güdek, 2023). Endüstri 5.0 ve Endüstri 4.0 arasındaki en büyük fark, Endüstri 5.0'in teknoloji merkezli bakış açısından ziyade insani tarafı ön plana atmaktadır. Bu bağlamda, robotlar, makineler ve insanlar arasındaki iş birliğini artırmak için otomasyon, aygıt ve sistemler çalışma ortamında birleştirilmektedir. Bu birleşme ile, personelin aygıtlar ve robotların çalışmasında aktif bir rol üstlenmesine olanak tanımaktadır. Ayrıca, imalat sanayisinin sıfır atık hedefi, Endüstri 5.0 ile mümkün hale gelebileceği olasılıklar arasındadır. Malzeme ve atık yönetiminin süreç içerisinde düzenlenip iyileştirilmesi ile üretim maliyetlerini azalacak ve böylece, çevresel ile ekonomik alanlarda önemli gelişmeler sağlanacaktır (Xu ve ark., 2015: akt; Güdek, 2023).

Her ne kadar sanal deneyimler geçtiğimiz on yılda popüler hale gelmiş olsa da aslında COVID-19 döneminde herkes için gerçekleşen sanal deneyimler ile ivme kazanmıştır. Bu durum günümüzde “metaverse” kavramının ortaya çıkmasına ve üzerinde çalışılmasına yol açmıştır (Ball, 2022 akt; Öztemiz, 2024).

Teknolojinin gelişmesi ve dijitalleşmesi insanoğlunun hayatını, insanların birbirleriyle olan ilişkilerin etkilemiş ve kültür algısının da dijitale evrilmesi

kaçınılmaz olmuştur (Entschew, 2021 akt; Öztemiz, 2024). Akıllı telefonların, tabletlerin hatta akıllı arabaların piyasaya çıkması ile iletişim ve kültür algısı dijitalleşmiştir (Rosenfeld, 2015 akt; Öztemiz, 2024). Akıllı telefonların insan hayatına girip, popüler olması ile ve sonrasında her türden sosyal medya uygulamaları günlük yaşamda vazgeçilmez bir unsur haline gelmiştir.

Oldukça geniş bir alana sahip olan sosyal medya terimi için “Web 2.0’in ideolojik ve teknolojik temelleri üzerine inşa edilmiş, kullanıcı tarafından oluşturulan içeriğin tekrar oluşturulmasına ve değiştirilmesine izin veren bir grup internet tabanlı uygulama” (Kaplan ve Haenlein, 2010 akt; Power, Phillips-Wren akt; Kırık ve Özkoçak, 2020) açıklaması yapılmıştır.

İnsanların, farklı medya tarzları için üretim yapması veya destek çıkmaları, içeriklerine ilave olarak ifade eklemeleri, içeriklere pasif veya aktif şekilde yorumlamaları ve çevresindeki insanlarla benzer ilgi alanlarından hoşlanan diğer insanlarla yeni sosyal gruplar elde etmeleri, sosyal medya paylaşım sistemlerinin dört temel niteliğini oluşturmaktadır (Lerman, 2007:1 akt; Kırık ve Özkoçak, 2020).

Geleneksel yöntemleri daha etkili ve yararlı duruma getirmek için teknoloji ile analog olan öğeleri dijitalle uyarlamayı hedefleyen dijitalleşme hem bir evrimi hem de bir sürekliliği temsil etmektedir (Matt vd., 2015 akt; Aktaş, 2022). Teknolojinin dijital alanda gelişimi ile işletmeler, sektörler ve ulusların bu yenilikleri benimsemesini ve kullanımının hızlanmasına sebep olmuştur. Toplumsal yaşamın birçok boyutunun dijital altyapılar ve medya sistemleri bu süreç içerisinde yeniden tasarlanmasıyla kendini göstermektedir. Dijital çağın ilerlemesiyle birlikte, bu dönüşüm özgün bir yaşam biçimi oluşturarak “dijital kültür” adı verilen bir anlayışı ortaya çıkartmıştır. Bugün, dijital kültür kavramı dünya genelinde yaygınlaşmış, popüler hale gelmiş ve kabul görmüş bir anlayış haline gelmiştir (Nas, 2020; Aktaş, 2020 akt; Aktaş, 2022).

Dijital kültür sosyal, siyasi, ekonomik ve kültürel olayların teknoloji aracılığıyla gerçekleşmesidir. (Rosenfeld, 2015, akt; Öztemiz, 2024). İnsanların seçimleri, tecrübeleri, ilişkileri istekleri gibi kişilik belirten ve hayat içerisinde

gelişmesine neden olan durum dijital kültürdür (Leary ve Tangney, 2003, akt; Öztemiz, 2024).

Bir bilgisayar ağı olan ARPAnet'in kurulmasından itibaren, internet tabanlı Bilgisayar Aracılı İletişim uygulamalarında artışlar meydana gelmiş, internet üzerinden bilgi erişim uygulamalarıyla arama motorlarının gelişmesi ve popüler olması ile, en rahat ve en esas bilgiye ulaşım internet üzerinden sağlanmaya başlamıştır (Burnett, 2000 akt; Öztemiz, 2024). İletişim ve verinin bütünleştiği en majör olaylardan biri bloglar, çevrimiçi olan sayfa veya uygulamalar 2005 senesi ve sonrasında meydana gelmiştir. 2005 senesinden günümüze kadar, her geçen gün artan bu ve benzeri platformlar, toplumların birbiriyle olan ilişkilerini desteklemektedir (Bourgeois, 2019 akt; Öztemiz, 2024). Metaverse kavramının gelişmesi ile internetin Web2.0'dan Web3.0'a doğal bir şekilde geçmesi artık ağa dayalı internet iletişiminin son durağı olarak düşünülmektedir (Ball, 2022 akt; Öztemiz, 2024).

Web teknolojisinin evrimi üç aşamada ele alınmaktadır: **Web 1.0**, bilgi sunumunun tek yönlü olduğu dönem; **Web 2.0**, kullanıcıların içerik üretebildiği ve etkileşim kurabildiği dönem; **Web 3.0** ise kullanıcı deneyimi üzerinde daha fazla kontrol olanağı yaratan, anlam odaklı bir sistemi temsil etmektedir (Sharma, 2023 akt.; Öztemiz, 2024).

Bu değişim, dijital yaşamın gelişen yönlerinden biri olan metaverse kavramıyla daha da derinleşmiştir. Kullanıcıların fiziksel dünyadan sanal ortamlara geçmesiyle şekillenen bu sistem, yalnızca eğlence ve ticaret alanlarında değil; aynı zamanda yeni iletişim biçimleri ve toplumsal deneyim fırsatları sunmaktadır (Cerepinko, Roncevic ve Markovic, 2023 akt.; Özdemir, 2024). Özellikle Meta markasının oluşumu ve COVID-19 pandemisi, bu kavramın evrensel açıdan yaygınlaşmasına katkı sağlamıştır (Kang, 2021.; Kalkan, 2021 akt.; Civek, Özkahveci ve Ulusoy, 2022).

Firmaların sanal ortamlarda da varlık göstermeye başlaması, fiziksel ve dijital alanlar arasında yeni ekonomik bağlar oluşturmuş; bu durum aynı zamanda yeni meslek alanlarının da doğmasına neden olmuştur (Rehm vd., 2015 akt.; Kuş, 2021 akt.; Civek, Özkahveci ve Ulusoy, 2022).

Dijitalleşme, hem insanların günlük hayatını hem de şirketlerin operasyonel verimliliklerini artırmalarını, süreçlerini hızlandırmalarını sağlamış olsa da, tüm bu gelişmelerin gerçek anlamda değer yaratabilmesi için deneyim tasarımı alanı da büyük bir öneme sahiptir. Çünkü dijitalleşme sadece teknolojik bir dönüşüm olarak değil, aynı zamanda kullanıcıların dijital platformlarla nasıl etkileşimde bulunduğunu anlamak ve onlara unutulmaz, kişisel ve değerli bir deneyim sunmakla ilgili bir süreçtir ve alandır. Bu bağlamda, dijital çözümler sadece işlevsel olmakla kalmamalı, aynı zamanda kullanıcı odaklı bir yaklaşım ile tasarlanmalıdır. Deneyim tasarımı da, kullanıcıların dijital evrendeki etkileşimlerini anlamlı hale getirmede ve duygusal bir bağ kurmaları konusunda kullanıcıları teşvik etmektedir.

3.2 İNTERAKTİF MEDYA

Kitle iletişim araçları, geniş topluluklara bilgi ve haber dağıtan kanallardır. İnsanlara bilgi verme, eğitime ve farkındalık oluşturma görevlerini üstlenmektedir. Bununla beraber insanlar ve gruplar arasında iletişimi kolaylaştırarak toplumsal etkileşim ve kamuoyu oluşumuna katkı sağlarlar. Bu araçlar, modern toplumlarda bilgi paylaşımını mümkün kılan önemli bir iletişim aracı olarak nitelendirilmektedir.

Teknolojik yenilikler, insanların zaman ve mekân içerisindeki yaşam biçimlerini değiştiren en güçlü faktörlerden biri olarak nitelendirilmektedir. Özellikle akıllı telefonların popüler olması, etkileşimli internetin, anlık mesajlaşma uygulamalarının ve sosyal medya platformlarının hızla insan hayatına entegre olması, insan yaşamının her alanında köklü dönüşümlere yol açmasına sebep olmuştur (Cengiz Anık vd, 2017 akt; Batar ve Kavuran, 2019).

Mesajın kaynağı ile alıcısı arasındaki iletişim süreçlerinin birbirleriyle bağlantılı ve kullanıcının aktif katılımına veya müdahalesine olanak tanıyacak şekilde oluşan duruma interaktif iletişim denmektedir. Yeni medya kavramı ile tamamen farklı bir iletişim dönemi başlamış ve geleneksel iletişim biçimlerini köklü bir şekilde değiştirmiştir. Etkileşimli medya, bireylerin birbirleriyle bağlantı

kurmasına fırsat sađlarken, aynı zamanda bu kişiler ya da kuruluşların kullandıkları medya üzerinde aktif birer rol almalarını da sađlamaktadır. İnternet ve dijital teknolojilerin birleşiminden ortaya çıkan yeni medya ile toplumsal bir deđişim dönemi başlamış, her yaş ve toplumsal gruptan birey bu durumdan etkilenmiştir (Kırık, 2013 akt; Batar ve Kavuran, 2019).

Kullanıcılardan gelen geri bildirimlere yanıt veren her türlü medya biçimine interaktif medya denmektedir. İnternetin 1990'lı senelerde ticari için kullanılmaya başlanması ile birlikte, geleneksel medyanın tek yönlü iletişim modelinin yerine etkileşimli medya ön plana çıkıp, popüler olmaya başlamıştır (Batar ve Kavuran, 2019). 2000'li seneler yeni medya dönemi olarak bilinmektedir ve bunun en önemli sebebi, yaşanan teknolojik gelişim ve dönüşümlerin geniş kitlelere hitap ediyor olmasıdır. Aynı zamanda, küreselleşme ve büyük çaplı uluslararası firmaların, yeni medyanın ilerlemesine katkı sađlayan başka önemli etkenlerdendir (Baudrillard, 2004 akt; Batar ve Kavuran, 2019).

Kullanıcıların içerik üzerinde aktif olarak rol alabildiđi, genel olarak dijital platformlarda olan çeşitli medya biçimleri anlamına gelen interaktif medyada, kullanıcıların içerikleri yönetme, yönlendirme veya deđiştirme imkanı bulunmaktadır ve bu durum da kullanıcılara etkileşimli bir deneyim yaratmaktadır. Filmler, diziler, sosyal medya platformları, çevrimiçi anketler, mobil uygulamalar veya video oyunları interaktif medyanın kullanıldığı alanlara örnek teşkil etmektedir. Kullanıcılara daha dinamik bir deneyimin sunulması için metin, ses, grafik ve video gibi farklı medya içerikleri kullanılmaktadır (Dhir, 2024).

İnteraktif medya kullanıcılarına geleneksel medya öğelerinden daha farklı bir deneyim sunmaktadır. Günümüzde en çok bilinen interaktif medya örneklerinde; mobil uygulamalar, video oyunları ve sosyal medya platformları bulunmaktadır. Bunun yanında, radyo veya televizyon gibi daha öncesinde kullanılan medya araçları interaktif olmayan medya olarak görülmektedir. Bunun sebebi, televizyon ile radyonun geleneksel medya araçlarında yer alması ve bu araçların kullanıcıların sadece dinleyici veya izleyici olarak yer almasıdır.

Radyoyu veya televizyonu açıp kapatmak, frekansı veya kanalı değiştirmek dışında bir aktif katılımın beklenmemesi, kullanıcılara verilen içeriklerin kişisel tercihlere göre değiştirilmemesi de kullanıcıları pasif kılmaktadır (Dhir, 2024).

1990'lı yıllardan itibaren internetin gelişmesi ile hem akıllı telefonların piyasaya çıkması hem de yaşanan teknolojik gelişmeler ile interaktif medya da oldukça hızlı bir şekilde gelişmeye başlamıştır. Yaşanan teknolojik gelişmeler ile çevrimiçi deneyimler daha da interaktif duruma gelmiştir. Özellikle masaüstü ve dizüstü bilgisayarların hem iş yerlerinde kullanılması hem de evlerde de yaygınlaşması, internetin yüksek hıza çıkıp kesintisiz olarak iletişim sağlaması, akıllı telefonlarında medya ile interaktifin daha hızlı, kolay ve taşınabilir duruma gelmesi, insanların interaktif medya ile olan ilişkisine oldukça ciddi bir boyut getirmiş ve şekillendirmiştir (Dhir, 2024).

Kullanıcıların medya ile ilişkisinde sadece aktif olmalarını sağlamakla kalmayıp aynı zamanda şirketler veya kuruluşlarla daha kolay iletişim sağlama fırsatını arttıran interaktif medyada, düşünceler ile bilgilerin özgür bir şekilde paylaşılmasını da teşvik etmekte ve iletişim ile interaktifliği arttırmaktadır. Bunun yanı sıra interaktif medya eğitim açısından da oldukça önemli bir role sahiptir. Öğrencilerin, kendi öğrenme süreçlerinde daha fazla aktif ve kontrollü olmaları ile daha iyi bir şekilde öğrenmelerine neden olmaktadır. Sadece eğitim aracı ile kullanılmasının yanı sıra aynı zamanda, birçok üniversitede araştırma konusu olmuştur. Kısacası, interaktif medya insanların günlük yaşamlarında; iş arama, insanlarla iletişim içerisinde bulunma, eğitim alma, yeni insanlarla tanışma gibi birçok hem kişisel hem de profesyonel alanlarda oldukça yaygın bir şekilde kullanılmaktadır (Dhir, 2024).

Günümüzde oldukça popüler olan sosyal medya platformları, özellikle Facebook, X, Instagram ve TikTok, interaktif medyanın kullanıldığı en bariz örneklerdendir. Sosyal medya uygulamalarında grafik, metin ve her geçen gün artan video içerikleri sayesinde kullanıcıların sohbet etmelerine, içerik veya bilgi paylaşımlarına ve oyunlar oynamalarını sağlamaktadır. Günümüzde, dünya çapında kullanıcı sayısı ile geçirilen zaman faktörleri değerlendirildiğinde en popüler şekilde kullanılan interaktif medya türü sosyal medyadır. Mobil aygıtlar

veya akıllı telefonlarda bulunan uygulamalarda da interaktif medya kullanılmaktadır. Kullanıcıların seçimlerine veya konumlarına göre bilgilerini istedikleri şekilde özelleştirme imkanı bulunmaktadır. Genel bir haber akışı yerine, insanların istedikleri veya ilgilendikleri alanlara göre haberleri seçmeleri bu duruma verilebilecek örnekler arasındadır (Dhir, 2024).

Oyuncuların, işitsel ve görsel öğelere yanıt vermek için kontrol araçlarını kullanarak oyun oynamaları ve zaman zaman diğer oyuncularla yarış içerisinde gerçek zamanlı yarış halinde olmaları ile de video oyunları da bir diğer interaktif medya türüdür. Kullanıcılar bütünüyle sürükleyici bir deneyime sahip olup, kendi dijital dünyalarını yaşamalarını sağlayan sanal gerçeklik (VR) alanı da interaktif medyada oldukça yaygın bir şekilde kullanılmaktadır (Dhir, 2024).

Son on yılda devrim sayılabilecek interaktif medya, insanların günlük hayatlarında da oldukça fazla kullandığı ve vazgeçilemez bir teknoloji haline gelmiştir. Her geçen gün gelişen teknoloji ve özellikle yapay zekanın gelişmesi ile de, interaktif medyanın hem kişisel hem de profesyonel hayatta rolünün ve etkisinin daha büyük olacağı düşünülmektedir (Dhir, 2024).

Bu bağlamda, interaktif medyanın çeşitli platformlar ve uygulamalar üzerindeki somut etkilerinin daha derinlemesine incelenmesi gerekmektedir. Bu şekilde kavramın uygulama açısından işleyişini ve toplumsal hayattaki rolü daha kapsamlı bir şekilde anlaşılacaktır.

Bu inceleme içerisinde Airbnb'nin sunduğu sanal tur, etkileşimli medyanın en yaygın örneklerinden biri olarak gösterilebilmektedir. Bu özellik sayesinde şirket, potansiyel misafir adaylarına tatil için kiralamak istedikleri emlakların 360 derece görüntülerini sunarak rezervasyon sürecini daha etkileşimli ve çekici hale getirmektedir. Geleneksel 2D fotoğraflar yerine, sanal turlar insanların bir emlağın bütün alanlarını keşfetmelerine ve rezervasyon yapmadan önce mekanın düzeni ile sunduğu olanakları ayrıntılı bir şekilde değerlendirmelerine fırsat sağlamaktadır (Dreamfarm Agency, 2024).

Travis Scott'ın Fortnite oyununda vermiş olduğu sanal performansı gibi metaverse konserleri, dijital dünyaların gerçek dünyadaki deneyimlerle birleştiği en belirgin etkileşimli medya örneklerinden biri olarak görülmektedir. Bu

etkinlikler sayesinde, geleneksel fiziksel mekanların sınırları genişlemiş, etkileşimli öğeler ve görsel efektlerden yararlanarak milyonlarca insanın ilgisini çekmiştir. Bu tarz organizasyonların başarısı ile dijital platformların eğlence sektörünü yeniden şekillendirme gücünü ve küresel çapta büyük kitlelere ulaşma potansiyelini göstermektedir (Dreamfarm Agency, 2024). Konseri izleyen kişi sayısının anlık olarak 12.3 milyon olması da bu durumun kanıtı olarak değerlendirilebilmektedir.

Kullanıcılarına etkileşimli araç bakımı ve kullanım yönergeleri sunmak için artırılmış gerçeklik (AR) teknolojisinden faydalanan bir diğer firma Hyundai'dir. Sanal Rehber uygulaması ile kullanıcılar, akıllı telefon veya tabletlerini kullanarak araç bileşenlerini tarayabilir ve doğrudan uygulama üzerinden detaylı bilgilere ve öğretici videolara erişebilmektedirler. Bu yenilikçi uygulama sayesinde, geleneksel kağıt kılavuzlarının kullanımı azalmış, araç işlevlerini daha ulaşılabilir duruma ve anlaşılmasını kolaylaştırmıştır (Dreamfarm Agency, 2024).

3.3 KULLANICI DENEYİM TASARIMI

Kullanıcı deneyiminin bir diğer ismi "UX" olarak bilinmektedir. Tanım olarak, insanların belirli bir hizmet, ürün veya markayla yaşadığı deneyimin kalitesi olarak bilinmektedir. UX tasarımı her ne kadar dijital platformlarda kullanılan bir tasarım anlayışı olarak görülse de aslında son kullanıcının etkileşim halinde olabileceği her şeyi kapsamaktadır. Kullanıcı deneyimi (UX), bir bireyin belirli bir ürün ya da hizmetle etkileşimi sırasında yaşadığı genel memnuniyet, verimlilik ve duygusal tatminin bütünüdür. UX tasarımı ise bu deneyimi daha anlamlı, sezgisel ve kullanıcı odaklı hâle getirmeyi amaçlayan sistemli bir tasarlama sürecidir. Temel hedef, kullanıcının ihtiyaçlarını karşılayan, kolay anlaşılır ve kullanılabilir çözümler üretmektir (Vincey, 2025).

Bu duruma örnek olarak, kozmetik ürünler satan bir mağazaya kullanıcı girdiği zaman ürünlerin belirli ve sabit bir düzen içerisinde olması verilebilir. Mağaza içerisindeki yerleştirme düzeni sayesinde kullanıcılar, aradıkları

ürünlerin nerede olduğu konusunda bir çıkarım yapabilmektedirler. Böylece bununla birlikte insanların yapmış oldukları deneyimden zevk alarak mağazada daha çok vakit geçirmelerini ve hatta daha çok alışveriş yapmalarına sebep olmaktadır. Bu şekilde insanların fiziksel bir deneyime sahip olması durumuna, tüketici veya müşteri deneyimi ismi verilmektedir. Kullanıcı deneyimi tasarımı ismi ise, bu deneyimlerin sanal ortamda kullanımına denmektedir. 1990'ların başında Apple şirketi için çalışanı Donald Norman grafikler, tasarım, arayüz alanlarında çalışmış ayrıca tasarımların deneyim tarafıyla da ilgilenmiş ve bu alan için kullanıcı deneyimi terimini ismini bulmuştur (Norman, D., 2015; akt. Ergen, 2023). UX deneyim tasarımı yerine kullanılan bir terimdir. UX tasarımında esas olan, kullanıcıların deneyimini iyileştirmeyi amaçlamaktadır. Tasarımda dikkat edilmesi gereken; kullanıcının etkileşiminin nasıl daha akıcı olacağıdır.

UX tasarımı, kullanıcıyla ürün arasındaki etkileşimi anlamlı, işlevsel ve tatmin edici hâle getirmek için çok katmanlı bir yaklaşıma dayanmaktadır. Bu sürecin temelini oluşturan beş unsur strateji, kapsam, yapı, iskelet ve yüzey olarak değerlendirilmektedir. Strateji aşamasında, ürünün hem kullanıcı ihtiyaçlarını hem de iş paydaşlarının hedeflerini karşılayacak şekilde hangi amaçlara hizmet edeceği belirlenmekte, ardından gelen kapsam aşamasında, ürünün hangi özellikleri ve işlevleri içereceği kararlaştırılmaktadır. Yapı, kullanıcıların ürün içinde nasıl hareket edeceğini ve hedeflerine ulaşmak için hangi bilgilere ihtiyaç duyacaklarını tanımlayarak genel organizasyonu oluşturmaktadır. Bu organizasyon, iskelet aşamasında her bir sayfanın düzeni, arayüz öğelerinin konumları (örneğin menüler, butonlar) gibi daha detaylı yapısal kararlarla somutlaştırır. Son olarak, yüzey aşamasında ürünün görsel dili devreye girer; renkler, tipografi, görseller ve boşluk kullanımı gibi unsurlar üzerinden kullanıcının duyuşsal deneyimi şekillendirilmektedir. Bu noktada kullanıcı arayüzü (UI) tasarımı öne çıkar ve tüm bu katmanlar birleşerek bütünlüklü bir kullanıcı deneyimi sunar (Vinney, 2025).

Deneyim Stratejisi (ExS), Etkileşim Tasarımı (IxD), Kullanıcı Araştırması (UR) ve Bilgi Mimarisi (IA) UX tasarımının 4 ana disiplini. Hem firmanın

hem de kullanıcıların gereksinimlerini kapsayan bir yol geliřtirmek ve deneyim tasarımının ilk bölümü deneyim stratejisidir. Etkileřim tasarımı ikinci bölümü oluřturmaktadır. İnsanların tasarım ierisinde nasıl etkileřim halinde olacađına; grseller, bađlantılar, geiřler ve animasyonlar gibi olan etkileřim elemanlarıyla ilgilenmektedir. Bu bölümde tasarım geliřtiricilerinin gayesi, insanların gayet kolay yöntemlerle elde etmek istediklerini yapmaya imkan sađlamaktır. Bu bölümden sonra kullanıcı arařtırması bölümü gelmektedir. Bu bölüm, insanların gereksinimleri ile gayelerini anlamaya yöneliktir. Bunu anlamak için kullanıcılara; anketler, mülakat ve testler uygulanmaktadır. Elde edilen sonuçların hem nitel hem de nicel olması, toplanan sonuçların tasarımı iyileřtirmede kullanması gerekmektedir. UX tasarımının son basamađı ve bölümü olan bilgi mimarisinde verilen talimatlar ile ieriđi kullanıcı aısından ifadeli ve kolay eriřilebilir hale getirmek amalanmaktadır. Bu oluřturulurken kullanılan lisan olduka önem arz etmektedir. Kullanılan dil ile üslubun hem kullanıcıları inandırması hem de tutarlı olması gerekmektedir (Ergen, 2023).

UX tasarımı ile UI tasarımlarında, insanlara tasarımın en son versiyonunun en iyi hizmeti ile sunulması amalanmıřtır. Amaları ortak olsa da, bu iki disiplin arasında belirli bir fark bulunmaktadır. Kullanıcı ara yüz tasarımı anlamına gelen UI (User Interface) tasarımında kullanılan ögeler, tüm grafik tasarım ögelerini kapsayan görsel ögelerdir. Kapsayıcı bir deneyim tasarlamada UX, etkileřim durumunda görsel ve elle tutulur ögeleri biçimlendirmede UI kullanılmaktadır.

Tasarım geliřtirmede her iki alanda olduka önemlidir. Elveriřli, kullanılabilir, bulunabilir, güvenilebilir, ilgi çekici, kolay eriřilebilir, kıymetli olmak üzere tasarımcı olan Peter Morville'in tanımladıđı, UX'i aktaran ve derleyen 7 esas ilke bulunmaktadır (Raemy, 2017 akt; Ergen, 2023).

Artılmıř ve sanal gereklik alanları, her geen gün hızla geliřen teknoloji ve bilgi sayesinde artmaya bařlamıřtır. Grafik tasarım bu alanlarda daha çok hareketli ve interaktif tasarımlar olarak kullanılmaya bařlanmıřtır. Özellikle bu durum oyun sektöründe aık bir řekilde görülmektedir. Oyunlar ierisinde grafiklerin geliřmesi ve interaktifliđin artması bu duruma örnektir (Ergen, 2023).

Teknoloji kullanarak tasarlanan kurgular ile hakiki olanla düşün işbirliğine sanal gerçeklik denmektedir. Her ne kadar günümüzde, sanal gerçeklik teknolojisi ile farklı seçenekli dünyalar konseptli gelişmeler yaşanıyor olsa da aslında sanal öğrenme, eğitim dünyasına katmak amaçlı tasarlanmıştır (Ergen, 2023).

Facebook markasının isim değişikliğine giderek ismini metaverse kelimesinden gelen “Meta” yapması dünya çapında etkili olmuştur. Metaverse kavramı ilk olarak konusu; insanların belirledikleri profille sanat bir alemde yaşadıkları olan, 1992 yılında Neal Stephenson tarafından kaleme alınan “Snow Crash” kitabında kullanılmış ve senaryolaştırılmıştır. Bundan 26 sene sonra 2018 yılında, yönetmenliğini Steven Spielberg’in yaptığı “Ready Player One” filmi ile, metaverse kavramının normalleşme süreci başlamıştır. Filmin ve kitabın konuları birbirine benzemektedir. Ancak filmin senaryolarında, insanlar sana gerçeklik içerisinde ev veya arsa almaya ve yaşamlarını orada sürdürmeye başlamıştır (Ergen, 2023).

Fiziksel hayatta bu teknolojiye göre şekillenmeye başlamış özellikle sanat ve tasarım alanlarında müze ve galerilerde bu gelişmeler yaşanmıştır. Türkiye’de 2022 senesinde içerisinde yerli ve yabancı sanatçıların yer aldığı “Dijital Sanatta Şimdi: Alternatif Gerçeklikler + NTF” sergisi buna bir örnektir. 2011 yılında piyasaya sürülen Google Art & Culture tarafından yapılmış olan çalışmalar ile insanların müzeye fiziksel bir şekilde gitmeden de, deneyim elde edebildikleri sonucuna varılmıştır. Bu imkan ile de, dünya çapında oldukça popüler olan sergilerde de sanat müze turları yapmışlardır. Böylece, insanlar telefonları, tabletleri, bilgisayarları veya akıllı televizyonları üzerinden istedikleri sergiyi gezip, deneyimleme imkanı yakalamıştır (Ergen, 2023).

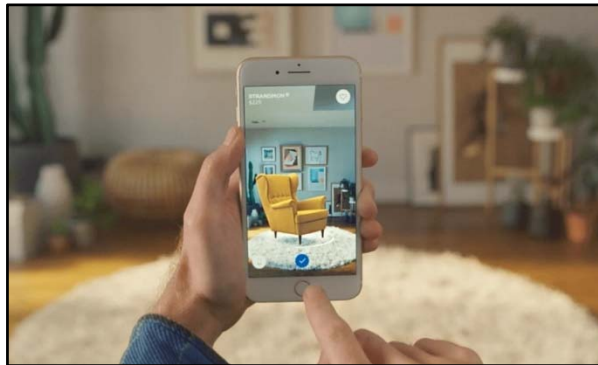
Teknolojinin hızla gelişmesi ve değişmesi durumu, sadece sanat ve tasarım disiplinlerinde olmamıştır. Artık yaşamın birçok alanında insanlar tarafından bu gelişmeler kullanılmaya başlanmıştır. Sanat ve tasarım alanlarında gerçekleşen teknolojik gelişim ve değişimlerde de geleneksel akışın varyasyona uğramasına neden olmuştur. İllüstrasyon, animasyon ve grafik tasarım disiplinlerinde oldukça yaygın şekilde kullanılan, teknolojik hızlanmayı anlayan, uygulayan

çizim programları, dijital ortam deneyimi sağlayacak bilgisayar ve tabletler üretilmiştir. Grafik tasarım alanının da yaşanan teknolojik hızlanmaları takip edip, ayak uydurması gerekmektedir. Bu işbirliği sayesinde de ortaya çıkan çalışmaların, nitelikleri artmış olacaktır (Ergen, 2023).

3.4 GRAFİK TASARIM VE ARA YÜZ TASARIMI

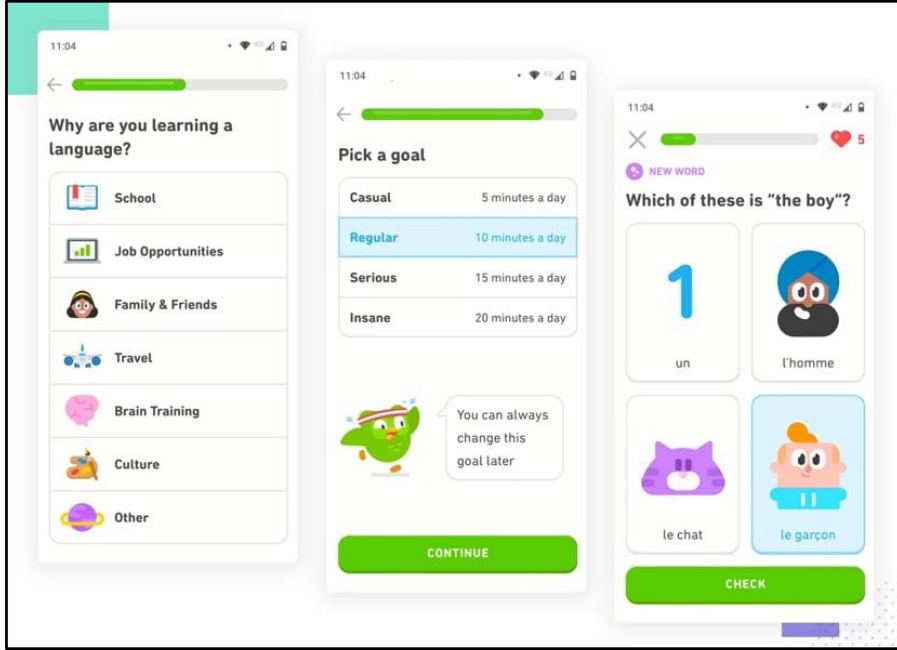
Günümüzde grafik tasarım, yalnızca basılı ekipmanlarla sınırlı olmayan; teknolojik gelişmelerle birlikte sürekli gelişen ve dijital alanlarda da yaygınlaşan bir disiplindir. Afiş, kitap kapağı, hareketli grafik, illüstrasyon, oyun ve arayüz tasarımı gibi alt dallar bu çeşitliliğin örneklerindedir (Ergen, 2022). Dijitalleşme süreciyle birlikte, tasarımcıların da bu değişime uyum sağlamaları ve güncel tasarım yazılımlarını kullanmaları kaçınılmaz hâle gelmiştir. Özellikle hareketli grafik tasarımı bu dönemde öne çıkan uygulama alanlarından biri olmuştur (Ergen, 2022).

Buna ek olarak, artırılmış ve sanal gerçeklik gibi teknolojiler grafik tasarımda yeni etkileşimli alanlarının oluşmasını sağlamış; oyun sektöründe çizimlerin verimliliği ve teknolojik yeniliklerde bu gelişimin önemli bir parçası olarak görülmektedir (Ergen, 2022). Günümüzde ise dijital araçların sunduğu fırsatlar sayesinde tasarım süreçleri daha erişilebilir ve düzeltilebilir hâle gelmiştir (Engholm, 2022 akt.; Ergen, 2022).



Şekil 3.1 IKEA Place Uygulaması (<https://www.justinmind.com/ux-design/examples>, 11.01.2025)

Artırılmış gerçeklik (AR) teknolojisiyle kullanıcıların mobilya alışveriş deneyimini yaşatmak için tasarlanan IKEA Place uygulaması, kullanıcılara mobilyaları sanal olarak yaşam alanlarına yerleştirme imkanı sunarak, ürünlerin ölçülerini ve uyumunu mağaza ziyareti yapmadan görselleştirme imkanı sağlamaktadır. Yüksek kullanıcı etkileşimi ve kişiselleştirilmiş deneyimler sunan bu tasarımın amacı, alışveriş sürecini daha verimli ve etkili hale getirmektir. IKEA Place, bu sayede sadece bir alışveriş aracı değil aynı zamanda kullanıcı deneyimini yeniden şekillendiren bir dijital çözüm olarak görülmektedir.

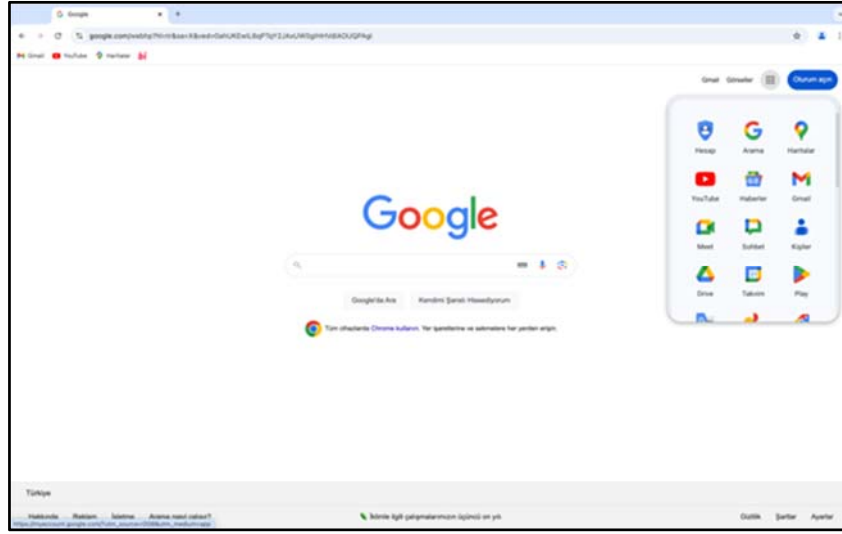


Şekil 3.2 Duolingo Uygulaması Ara Yüzü (<https://www.justinmind.com/ux-design/examples>, 11.01.2025)

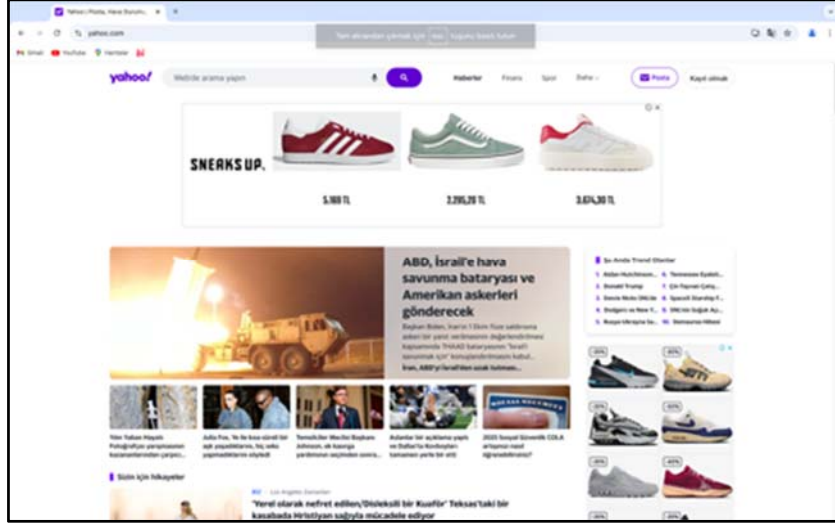
Duolingo uygulamasının kullanıcı dostu UX tasarımı ile dil öğrenme süreci daha erişilebilir ve ilgi çekici hale getirmiştir. Çünkü uygulama, dil öğrenme sürecini küçük, yönetilebilir adımlara bölerek kullanıcı motivasyonunu

arttırırken, görsel unsurlar sayesinde kullanıcıların navigasyonunu kolaylaştırmıştır. Bu stratejiler ile Duolingo uygulaması dünya çapında büyük bir popülerlik kazanmış ve COVID-19 pandemisi sırasında geniş bir kullanıcı kitlesine ulaşmasında etkili olmuştur.

UX (kullanıcı deneyimi) tasarımı, kullanıcıların uygulamalarla kurduğu etkileşimi en uygun hale getirmeyi hedefleyen çok katmanlı bir yaklaşımdır. Farklı kullanıcı profillerine hitap edebilmesi için psikolojik ve duyuşsal etmenler (görme, işitme, dokunma) dikkate alınmaktadır. Etkili bir arayüz, bilgiyi hem sade hem de işlenebilir biçimde sunmalıdır; aksi durumda bilişsel aşırı yük yaşanma olasılığı bulunmaktadır. Örneğin Google'ın yalın arayüzü ile Yahoo'nun daha yoğun yapısı bu farkı bu duruma örnek teşkil etmektedir. (TEDx Talks, 2020).



Şekil 3.3 Google Ara Yüzü (<https://www.google.com.tr/?hl=tr>, 11.01.2025)



Şekil 3.4 Yahoo! Ara Yüzü (<https://www.yahoo.com/>, 11.01.2025)

Aynı zamanda UX tasarımında renk ve ses gibi duyuşal etmenler kullanıcı davranışlarını doğrudan etkilemektedir. Örneğin kırmızı renk uyarı amacıyla, zil sesleri ise kullanıcı tepkilerini tetiklemek için kullanılmaktadır. Psikoakustik bağlamda Pavlov'un deneyinde olduğu gibi, bildirim sesleri kullanıcıları istemsizce uygulamaya yönlendirmektedir. Ayrıca, Instagram gibi uygulamalarda kullanılan olumlu pekiştirme (örneğin titreşimli bildirimler), kullanıcı etkileşimini arttırmaktadır. Slot makinelerine benzetilen yukarı kaydırma davranışı da, uygulamalardaki etkileşimli alışkanlıkları açıklamak için bir örnek olarak kabul edilebilmektedir.

Ayrıca UX tasarımında kişiselleştirme de önemli bir faktördür. Spotify gibi platformlar, kullanıcının ilgi alanlarına göre içerik sunarak etkileşimi arttırmaktadır. Ancak bu sürekli uyaranlar hedonik adaptasyon etkisi yaratabilir; bu nedenle uygulamaların düzenli güncellemelerle kullanıcı deneyimini taze tutmak oldukça önemlidir. Son olarak, ikna edici tasarım (persuasive design), kullanıcı davranışlarını yönlendirmeyi amaçlayan bir yaklaşımdır. Beğeni, yorum gibi geri bildirimler dopamin sistemini harekete geçirerek kullanıcıları uygulamada daha fazla zaman geçirmeye teşvik etmektedir (TEDx Talks, 2020).

Deneyim tasarımı, kullanıcıların dijital ortamlarla etkileşimde buldukları her birimde, onların gereksinimlerini ve beklentilerini çözmeyi hedefleyen bir alandır. Deneyim tasarımı, kullanıcıların davranışlarını ve geri bildirimlerini analiz ederek, onların en verimli ve tatmin edici deneyimleri yaşamasını sağlamayı hedeflemektedir. Bununla birlikte teknolojinin hızla gelişmesi, özellikle yapay zekanın sunduğu fırsatlar, bu süreci çok daha verimli hale getirebilmektedir. Yapay zeka, büyük veri analizi, makine öğrenimi ve özelleştirilmiş içerik önermeleri gibi yeteneklerle, kullanıcıların davranışlarını daha doğru bir şekilde tahmin etmeyi ve onlara özel deneyimler sunmayı mümkün kılmaktadır.

Dijitalleşme süreci ve interaktif medyanın gelişimi ile teknolojinin her alanında köklü değişimler yaşanmış ve özellikle deneyim tasarımı ile medya tüketimi biçimlerinin yeniden şekillenmesine sebep olmuştur. Bu değişim, hem bireysel kullanıcı deneyimlerini hem de toplumsal etkileşimleri derinden etkilemiş ve dijital dünyanın çok yönlü bir yapıya kavuşmasına ortam hazırlamıştır. İnteraktif medya, kullanıcıların aktif katılımını sağlamış ve bu şekilde anlatı biçimlerini daha dinamik ve katmanlı bir duruma getirmiştir. Bu şekilde, deneyim tasarımının psikolojik ve görsel unsurları, yeni medya biçimlerinde özgün bir ifade yöntemi haline gelmiştir. Yapay zekanın gelişimi, insan beyninin işleyişi ve tasarım ile sanat arasındaki bağlantılar dijital medya ve tasarım alanındaki değişimleri şekillendiren önemli unsurları arasındadır. Bu teknolojiler, medya ve tasarımda önemli etkiler yaratırken, yaratıcı süreçleri ve estetik anlayışlarını da dönüştürmüştür.

Yapay zekanın deneyim tasarımındaki rolü, kullanıcıların gereksinimleriyle isteklerine hızlı ve doğru bir şekilde geri dönmekten geçmektedir. Geleneksel tasarım yöntemlerinde, çoğunlukla değiştirilemez bilgiler bulunurken, yapay zeka bu bilgileri daha dinamik bir şekilde kullanır ve kullanıcıların anlık gereksinimlerine göre deneyim sunmaktadır. Bu şekilde, deneyim tasarımcıları da kullanıcılara daha özelleştirilmiş, etkili ve dinamik bir deneyim sunma fırsatı elde etmiş olurlar. Yapay zeka ve deneyim tasarımının

beraber kullanılması, kullanıcıların dijital dünyada daha kuvvetli bir bağ kurmalarını ve daha etkili sonuçlar elde edilmesine olanak tanımaktadır.

BÖLÜM 4

4. YAPAY ZEKA

4.1 YAPAY ZEKA TARİHİ

Her geçen gün ünü yayılan, farklı alanlarda programları piyasaya sürülen yapay zekanın geçmişi 17.yüzyıla kadar gitmektedir. İlk elle tutulur girişimler ile ilk ideoloji kökenleri, 17.yüzyılda yönetici ve soyluların başta olması ile bütün halkın, insan ve hayvan tutumlarını benzeten otomatlar tasarlamaya başlamışlardır. Hatta bu tasarımlar üzerinden müsabakalar düzenlenmiş ve dönemin ideoloji düşünce tarzına da etki etmiştir. Ünlü filozof Descartes ile İngiliz matematikçi Charles Babbage tarafından ortaya daha somut tasarımlar üretilmiştir (Schultz ve Ellen-Schultz, 2007 akt; Coşkun ve Gülleroğlu, 2021).

Çağdaş bakış açısıyla yapılan yapay zeka tasarımlarının önemli olması her ne kadar 2. Dünya Savaşı sırasında ve sonrasında başlamış olsa da aslında ilk taslaklar 1136-1206 yılları arasında yaşamış Cezeri tarafından yapılmıştır (Acar, 2020 akt; Coşkun ve Gülleroğlu, 2021). 2. Dünya Savaşı'nda Alan Turing tarafından yapılmış olan otomatik kod makinesi hem savaşın kaderini değiştirmiş hem de savaş sonrası yapay zeka alanında çalışmaları hızlandırmıştır. 2014 senesinde yönetmenliğini Marten Tyldum'un üstlendiği, Benedict Cumberbatch, Keira Knightley gibi isimlerin yer aldığı The Imitation Game: Enigma filmi de, Andrew Hodges tarafından yazılan Alan Turing: The Enigma kitabından uyarlanmıştır. Her ne kadar Alan Turing yapay zeka kavramının öncüsü olarak bilinse ve 1947 senesinde ilk defa yapay zeka ile ilgili konferans verip, yapay zeka ile bilgisayarların bir işbirliği ile akıllı mekanizmaların tasarlanabileceği kanısına varmış. Ancak yapay zekayı bir kavram olarak ilk, bilgisayar uzmanı olan John McCarthy bir çalıştay esnasında söylemiştir. Bu çalıştayın devamında yapay zeka alanında çalışmalar da hızlanmıştır. 1972 senesinde insan formuna benzeyen ilk robot Japonya'da

tasarlanmıştır. 1974-1980 arası Yapay Zeka Kışı (Artificial Intelligence Winter) dönemi olarak bilinmektedir. Bu yıllar arasında, yapay zeka çalışmalarına verilen fonlardan vazgeçilmiştir. Yapay zekanın olumsuz tarafları hakkında olumsuz eleştiri yazılarının çoğalmış olması ve hükümetlerinden bu eleştiriden etkilenmesi fonların geri çekilmesinin sebebidir. Lakin aradan geçen 6 senenin sonunda İngiltere hükümeti, yapay zeka çalışmalarında Japonya'yı geçebilmek için fon vermeye başlamış ve böylece yapay zeka alanındaki araştırmalar kaldığı yerden devam etmiştir (Acar, 2020 akt; Coşkun ve Gülleroğlu, 2021).

“Deep Blue” (Derin Mavi) programı 1997 senesinde IBM şirketi tarafından oluşturulmuş ve dünya çapında yankı uyandırmıştır. Deep Blue, saniyede 200 milyon satranç hamlesi üretip işleyen bir programdır ve dünya satranç şampiyonu Garry Kasparov'u yenmiştir (Schultz ve Ellen-Schultz akt; Coşkun ve Gülleroğlu, 2021). Bu program sayesinde insanlar, bilgisayarların belirli alanlarda daha üstün olabilme ihtimali üzerinde durmuşlardır. 2000'li senelerde robot süpürgelerin piyasaya çıkmaya başlaması ile günümüz 2024 senesinde Amerika'da bir çok eyalette yapay zekanın kontrol ettiği sürücüsüz arabaların faaliyette olması teknolojinin her alanda ne kadar ilerlediğini göstermektedir (Acar, 2020 akt; Coşkun ve Gülleroğlu, 2021).

4.2 YAPAY ZEKA KAVRAMI VE KAPSAMI

Yapay zeka (YZ), bilgisayarların insanlara özgü düşünme süreçlerini taklit edebilmesini amaçlayan bir disiplin olarak tanımlanmaktadır. Öğrenebilen, mantık yürütebilen ve karmaşık sorunlara çözümler üretebilen yapay zeka, akıllı sistemlerin oluşturulması ve geliştirilmesi ile ilgilenmektedir (Biswas, 2022 akt; Özdal, 2024). Yapay zeka, insan zekasının belirli özelliklerini modellemeyi hedefleyen bir alan olup, doğal dil işleme, makine öğrenmesi, uzman sistemler, veri analitiği ve robotik gibi çeşitli disiplinlerin bir araya gelmesiyle şekillenmektedir (Bratko, 1993; Kumar & Mishra, 2020 akt; Özdal, 2024).

Yapay zekanın esas ilkelerinden biri makine öğrenimidir (Tapeh & Naser, 2023 akt; Özdal, 2024). Bu yaklaşım, bilgisayarların deneyimlerden öğrenerek

performanslarını sürekli olarak iyileştirmesini sağlamaktadır. Makine öğrenimi algoritmaları, büyük miktarda veri üzerinde analiz yaparak bağlantıları belirler ve bu bağlantıları gelecekteki sonuçları tahmin etmek için temel almaktadır (Ahmed et al., 2022 akt; Özdal, 2024).

Bilgisayarların doğal dildeki yazılı metinleri çözümlemesini ve anlamlandırmasını sağlayan bir diğer yapay zeka alanı doğal dil işlemedir. Bu alan, bir metni inceleyerek içeriğini çıkarabilir, metindeki duygu durumunu analiz edebilir veya anahtar terimleri tanımlayabilmektedir (van Erp et al., 2020 akt; Özdal, 2024).

Belirli bir konu üzerindeki insan bilgisini simüle etmek için tasarlanmış yapay zeka uygulamaları uzman sistemleridir (Vasey et al., 2022b akt; Özdal, 2024). Veri tabanlarına dayalı olarak, belirli sorunları çözme, tavsiyelerde bulunma veya teşhis yapma yeteneğine sahiptirler. Bir hukuk uzmanlık sistemi, yasal sorunları analiz ederek davaya uygun çözüm önerileri bu duruma örnek teşkil edilebilmektedir (Asemi et al., 2021 akt; Özdal, 2024).

Büyük veri setlerinden değerli ve anlamlı bilgiler elde etmek amacıyla kullanılan bir yapay zeka tekniği veri madenciliğidir (Masmoudi et al., 2021 akt; Özdal, 2024). Bu alandaki algoritmalar, verilerdeki örüntüleri ve bağlantıları analiz ederek, mevcut eğilimleri saptayabilir veya gelecekteki olasılıkları tahmin edebilmektedir (Guo et al., 2022 akt; Özdal, 2024).

Günümüzde yapay zeka pek çok sektörde oldukça aktif bir şekilde kullanılmakta ve insanların hayatında önemli bir yer edinmiştir. Sağlık endüstrisi, müşteri hizmetleri, ekonomi, ulaşım ve güvenlik sektörlerinde de yapay zeka teknolojisinin kullanılması bu duruma örnek gösterilebilmektedir (Karatzia et al., 2022 akt; Özdal, 2024).

4.2.1 Komut (Prompt) Terimi ve Anlamı

Son dönemde, ChatGPT gibi yenilikçi chatbot uygulamaları insanların hayatlarında oldukça sık bir şekilde kullanılmaktadır. Geleneksel chatbotlardan farklı olarak, ChatGPT'ye yöneltilen bir soruya neredeyse bir insanla konuşuyormuşçasına doğal ve anlamlı yanıtlar alınabilmektedir. Bu sistem,

sıfırdan verilen girdilere dayalı içerik üretebilme, iş başvurusu için niyet mektubu (cover letter) yazımı, kod düzenleme, yazı özetleme gibi çok çeşitli işlevleri yerine getirme kapasitesine sahiptir (Gökdemir, 2023).

ChatGPT'nin bu yetkinlikleri, bir *generative AI* modeli olmasından kaynaklanmaktadır. Bu tür yapay zeka modelleri, metin tabanlı veri üretiminde yetkin olmakla birlikte genellikle doğal dil işleme (Natural Language Processing - NLP) yeteneklerini de bünyelerinde barındırmaktadır. Doğal Dil İşleme (Natural Language Processing - NLP), yapay zekanın bir dalı olup, bilgisayarların insan dilini anlamasını ve işlemeyi amaçlayan bir teknolojidir. Bu alan, metin verileri üzerinde analiz yaparak anlam çıkarma, dil çevirisi gerçekleştirme, metin tabanlı soruları yanıtlama gibi çeşitli uygulama alanlarına sahiptir. NLP, insan dilini sayısal verilere dönüştürerek, bilgisayarların dilsel anlayış geliştirmesini mümkün kılar ve bu sayede makineler, insan benzeri dil becerilerine sahip olabilmektedir (Gökdemir, 2023).

Büyük Dil Modelleri (*Large Language Models - LLM*), doğal dil işleme (NLP) alanında büyük ölçekli ve karmaşık yapıları ifade etmektedir. NLP, doğal insan dilinin işlenmesi ve anlamlandırılması üzerine çalışırken, LLM'ler bu alandaki en gelişmiş teknolojik yaklaşımları temsil etmektedir. Geniş metin veri setleri üzerinde eğitilen bu modeller, doğal dili anlama ve üretme yetenekleriyle öne çıkmaktadır. Metin üretimi, dil çevirisi, özetleme ve duygu analizi gibi çeşitli metin tabanlı görevlerde oldukça başarılı sonuçlar elde etmektedirler (Gökdemir, 2023).

Prompt, bu tür yapay zeka modellerine kullanıcı tarafından sağlanan tüm girdileri ifade eden bir terimdir. Modelin nasıl çalışacağını veya nasıl bir yanıt üreteceğini yönlendiren temel bir giriş olarak kabul edilir. Özellikle üretken yapay zeka (*generative AI*) modelleri, verilen *prompt* doğrultusunda içerik oluşturur. Örneğin, "Bana arkadaşımın özür mesajı yazar mısınız?" şeklinde bir *prompt*, modelin bu konuya uygun bir metin üretmesini sağlamaktadır (Gökdemir, 2023).

Prompt yazımı, doğru ve etkili bir biçimde yapıldığında modelin beklenen sonuçları üretme başarısını arttırmaktadır. Bu nedenle, *prompt* tasarımı ve

uygulamaları yapay zeka tabanlı sistemlerde önemli bir yere sahip olmuştur. Bu durum, “Prompt Engineering” adı verilen yeni bir uzmanlık alanının ortaya çıkmasına zemin hazırlamış ve bu alandaki çalışmaların değerini artırmıştır (Gökdemir, 2023).

İstem mühendisliği, bir doğal dil işleme (NLP) modelinin istenilen yanıtları veya davranışları üretmesini sağlamak amacıyla giriş talimatlarının (prompt'ların) özenle oluşturulması ve şekillendirilmesi sürecidir. Bu yaklaşım, modelin doğru, anlamlı ve özel çıktılar vermesi için *prompt*ların dikkatlice yapılandırılmasını gerektirir (Gökdemir, 2023).

Temel hedef, modele net ve yapılandırılmış talimatlar sağlayarak üretilen çıktının istenen doğrultuda yönlendirilmesidir. Bu süreç, giriş *prompt*unun biçimlendirilmesi, ifade şeklinin düzenlenmesi veya içeriğin modellenmesi gibi yöntemlerle gerçekleştirilebilir (Gökdemir, 2023).

Prompt engineering sürecinde, özellikle ChatGPT gibi araçların etkin kullanımı için belirli ilkelere dikkat edilmesi gerekmektedir (Gökdemir, 2023).

Öncelikli olarak; açık, spesifik ve net bilgilerin yer aldığı *prompt*lar tasarlamak, modelin kullanıcının amacını doğru olarak idrak etmesi açısından önemli ölçüde katkı sağlamaktadır. Daha detaylı ve net talimatlar ise, modelin istenen bağlamda daha alakalı ve tutarlı yanıtlar üretebilmesine rehberlik eder (Gökdemir, 2023).

Prompt'a bağlamsal veriler eklemek, soruyu destekleyen ön bilgi, veri kümesi veya küçük bir veri parçası sağlamak, modelin daha tutarlı ve bağlama uygun çıktılar üretmesine sebep olabilmektedir. Bu tür bilgiler, modelin sorunun çevresel bağlamını daha iyi analiz etmesine olanak tanımakta, böylece daha doğru ve yerinde yanıtlar elde edilmesine olanak tanımaktadır (Gökdemir, 2023).

Çok yönlü etkileşimler, kullanıcı ve yapay zeka modeli arasında birden fazla yanıt ve karşılıklı dönüş içeren bir iletişim biçimini ifade eder. Bu etkileşimde, kullanıcı genellikle bir soru ya da mesaj ile konuşmaya başlar ve ardından model bir yanıt sunar. Kullanıcı, modelin verdiği yanıtı dayalı olarak yeni bir soru yöneltebilir ve bu süreç devam eder. Bu şekilde, modelle yapılan

sohbetlerde daha kapsamlı ve ardışık çıktılar elde edilebilir. Örneğin, ilk yanıt sonrası, "Bunu da ekleyebilir misin?" ya da "İlk paragrafı tam olarak anlamadım" gibi ek sorularla alınan yanıtlar daha da netleştirilebilir ya da yeni bağlamsal sorularla konuşma derinleştirilebilir (Gökdemir, 2023).

CoT (Chain of Thought) yönteminde, modele belirli yönergeler verilerek ve nasıl düşünmesi gerektiği anlatılarak, mantıklı ve tutarlı bir yanıt akışının oluşturulması hedeflenir. Bu yaklaşımın temel prensibi, modelin düşünsel süreçlerini yönlendiren talimatlar ve rehberlik sağlamak üzerine kurulmuştur. Her bir yönerge, modelin önceki talimata dayanarak anlamlı ve tutarlı bir yanıt üretmesi için tasarlanmalıdır. Bu şekilde, model, bir düşünce zinciri geliştirir ve belirli bir konu ya da görev hakkında mantıklı, uyumlu yanıtlar üretme yeteneği kazanmaktadır (Gökdemir, 2023).

Karmaşık *prompt*ları daha küçük ve yönetilebilir parçalara bölmek, bu tür etkileşimlerde daha etkili bir işlem yapılmasını sağlayan bir tekniktir. Bu yaklaşım, daha açık ve bağlama duyarlı yanıtlar elde etmeye imkan tanımaktadır. Parçalara ayırmak, modelin verilen görevi daha iyi anlamasını ve yanıtın doğruluğunu artırmasını sağlar. Her ne kadar sorgu tek bir seferde modele iletebilse de, token boyutu sınırlamaları nedeniyle büyük sorguları daha küçük parçalara ayırmak genellikle daha verimli bir yöntemdir (Gökdemir, 2023).

4.3 YAPAY ZEKA VE İNSAN BEYİNİ

1905 yılında Binet ve Simon'ın ilk zeka testi uygulaması insan zekası için yapılan ilk taslaktır. Fransa Eğitim Bakanlığı'nın başlattığı proje ile Binet ve Simon'nın tasarlamış olduğu test büyük ses getirmiş ve üzerine daha çok çalışma yapıldıktan sonra İngilizce versiyonu tasarlanarak Amerika'daki okullarda da bu uygulama kullanılmaya başlanmıştır. Bu test, sadece okullarda kullanılmakla kalmamış, 1917 senesinde 1. Dünya Savaşı'nda orduya asker atamak ve bölümlendirmek içinde kullanılmıştır. Zamanla zeka ile ilgili alanda çalışmalar artmış ve çok fazla miktarda zeka anlamı çıkartılarak başka zeka teorisi öne sürülmüştür (Kuzgun, 2017 akt; Coşkun ve Gülleroğlu, 2021).

Geçmişten günümüze insan davranışlarını taklit eden makineler tasarlamakla uğraşan bilim insanları, bunun yanında aynı zamanda insana ait olan özellikleri de araştırıp, kavramaya çalışmışlardır. Kısacası bu iki çalışmaların beraber incelenmesi ve özleştirilmesi gerekmektedir. Cem Say yapay zeka üzerine araştırmaları ve çalışmaları olan bir bilim insanı ve yazardır. Say, veri işleme kapasitesine sahip bilgisayar sistemlerini, insan beyninin işleyişine benzeterek bu iki yapı arasında kavramsal bir tutarlılık sağlamıştır. Bilgisayarlar da bir işlem sırasında her işlemcinin kendisinden önceki işlemin bitmesi beklenmektedir. Ancak insan beyninde bir işlemin milyarlarca nöron tarafından aynı vakitte gerçekleşmektedir. Bu durum da aslında insan beyni ile bilgisayar arasındaki en büyük farktır. (Adalı, 2017 akt; Coşkun ve Gülleroğlu, 2021). En önemli niteliği çok hızlı kullanılabilmesi ve daimi öğrenmeleri olan yapay zeka teknolojisinin temelinde öğrenme becerisini elde etmek vardır hedefi bulunmaktadır. Bu durumda, insan zekasından örnek alınarak tasarlanmaya çalışılan da öğrenme yetisidir (Öztürk ve Şahin, 2018 akt; Coşkun ve Gülleroğlu, 2021). Öğrenme becerileri konusunda tabii ki insan zekası ile yapay zeka arasında farklar bulunmaktadır. İnsanların, hayat tecrübesi ve etkileşim sayesinde kazandığı deneyimler, yapay zekada matematik, istatistik ve veri bilimi ile oluşturulmaktadır (Kılınç ve Başeğmez, 2019 akt; Coşkun ve Gülleroğlu, 2021).

İnsan zekası hala tam anlamıyla keşfedilmemiş olsa da, yapay zeka insan zekasından ilham alınarak benzetilmeye çalışıldığı bir alandır. Bundan dolayı da yapay zeka sadece insan zekasının biyolojik özellikleriyle taklit edilebilmektedir (Carthy, 2017 akt; Coşkun ve Gülleroğlu, 2021).

Günümüzde yapay zeka tasarımlarında insan zekasının pek çok özelliği kullanılamıyor olsa da, tanımlama, problem çözme, hesaplama veya karar verme gibi özellikler yapay zeka sisteminde bulunmaktadır (Esin, 2019 akt; Coşkun ve Gülleroğlu, 2021). Ancak insanoğlu sadece mantığıyla hareket eden bir varlık değildir. Yapay zekanın da bir insan gibi davranabilmesi için sistemine duyguların da eklenmesi gerekmektedir (Clark, 2003 akt; Coşkun ve Gülleroğlu, 2021). Duygular, insanoğlunun yaşamını sürdürebilmesi ve hayatta kalabilmesi

için kullandığı mekanizmalardır, zeka göstergesi değildir (Say, 2018 akt; Coşkun ve Gülleroğlu, 2021). İnsanın kendisine muhalif gelen hususlarda, tehlike hissettiğinde limitlerini korumaya ait tutumlar da ortaya çıkan öfke veya hiç tahmin etmediği hususlarda ortaya çıkan şaşkınlık duygusu duygu mekanizmasına örnek teşkil etmektedir.

Hubert L. Dreyfus ise yapay zekayı felsefesi yönden incelemiştir. Dreyfus'a göre dünya da olan her şeyin tanımlanmasıyla makinelere öğrenme yetisi aktarılabilir. İnsanda olan niteliklerden bazıları metafizik yoluyla anlaşılabilir olsa da tüm nitelikler somut anlamda aktarılamamaktadır. Bunlarla beraber yapay zekanın insana ait olan, hem mental hem de fiziksel olarak her şeye sahip olması gerekmektedir (Dreyfus, 1981 akt; Coşkun ve Gülleroğlu, 2021).

İnsan kadar veya daha zeki işlemciler tasarımı ürünü olan yapay zeka, artık günümüzde bu amaçtan sapıp daha farklı alanlara yönelmiştir (Kırkpınar, 2019 akt; (Coşkun ve Gülleroğlu, 2021).

Yapay zeka uygulamaları birçok grafik tasarımcı tarafından kullanılmaktadır. Sektörde kullanımı oldukça yaygın olan yapay zekanın sektöre ve tasarımcılara olumlu katkıları olsa da, olumsuz etkilerde bulunmaktadır. Yapay zeka hızlı olmasından kaynaklı tasarımcılara zaman kazandırmaktadır. Ayrıca, hataları tespit edip revize yapması da tasarımın kalitesinin artmasını sağlamaktadır. Bu özellikler yapay zekanın avantajları arasında olsa da, insan üretimini üstlendiği için iş kayıplarına ve istihdam sorunlarına yol açma olasılığı dezavantajları arasındadır. Bunlarla beraber yapay zeka tasarımlarında eşsizlik ve yaratıcılık yer alsa da, insan gibi yaratıcı ve özgün olamama durumu da dezavantajları arasındadır (Coşkun ve Gülleroğlu, 2021).

4.4 YAPAY ZEKA VE TASARIM/SANAT İLİŞKİSİ

Yapay zeka artık günümüzde bir çok sanat alanında, müzik piyasasında, film sektöründe kullanılmaktadır. Yapay zeka uygulamaları artık bireysel kullanımlar, şirketler, firmalar ve profesyonel tasarımcılar tarafından tercih

edilip kullanılmaktadır. Bu kullanımlar ile yapay zeka ekonomik, kültürel ve toplumsal perspektiften geleceğe yön verip, algoritmik dönemde üretimin optimumlaşmasını sağlamaktadır. Herkes tarafından kullanılmaya başlayan yapay zeka uygulamaları, gündelik hayat döngüsünü, geleneksel, iletişimsel ve kültürel olan sanat algılarına vermiş olduğu yeni ivme ile aslında dünyada yeni bir dönem başlamaktadır. İnsanların bu yeni dönemde üretici veya tüketici rolünde barınabilmesi için, bu değişimi kabul edip buna ayak uydurmaları gerekmektedir (Kapır, 2021 akt; Deveci, 2022).

Sanat eserlerinin yapımı, kültürel olaylar ve bunların olumlu veya olumsuz değerlendirilmesi, yapay zekanın sanat ve kültüre dair sonucudur. 2000 ve sonrasında makinelerin algılamasıyla yapay zekanın kullanıcılar tarafından beğenilmesi ve kendi tercihlerini kullanabilmesiyle hızı artmıştır. İnsanlar tarafından, insana hizmet etmek ve bir problem çözmek amacıyla tasarlanan yapay zeka teknolojisi, konu tasarıma geldiğinde de, insanların istek veya ihtiyaçlarına göre çok fazla seçeneği hızlı bir şekilde üretmektedir. Bu özellikler sayesinde, insanların tasarım alanında yapay zekayı kullanma alışkanlığı artmıştır.

Yapay zeka, tasarımları desteklemek için algoritmalarından yararlanmaktadır. Tasarıma uygun olan renk, font, fotoğraf, grafik öğesi vb. kriterleri bulunduran algoritmalarından faydalanabilir ve bu şekilde tasarımcı bu ortaya çıkan algoritmalarından yararlanabilmektedir. Tasarım oluşturma da yapay zeka, tasarımcıya kolaylık sağlamaktadır.

Yapay zeka insan yapımı bir makine olduğu için, kademeli olarak makinenin işlemcisinin de güncellemek gerekmektedir. Bu güncellemelerle de, tasarımcılar yapay zekadan üretilmiş daha kaliteli ve daha fazla seçenekli tasarımlara sahip olmaktadır. Yapay zeka ile üretilmiş bir ürünün, estetik, insan emeği ve zaman kavramları açısından farklı yöntemlerde yorumlamak gerekmektedir (Kapır, 2021 akt; Deveci, 2022).

Yapay zeka ile sanatçı/tasarımcı arasındaki ilişki, sanatta gerçekleşen değişimin prosesini ve gelişen yeni formu belirleyecektir. Yapay zeka ile yapılan sanat çalışmaları ile tekniğe, idraka ve eleştiriye olan bakış açısı değişmiştir.

Tasarımcıların veya sanatçıların bundan sebeple yapay zeka alanındaki sanatsal gelişmeleri takip etmeleri gerekmektedir. Yapay zekanın çok çabuk ve başka seçenekler sunuyor olması, kullanıcıların hayalini dahi düşünemeyeceği tasarımların da üretilebileceği gerçeği bulunmaktadır.

Heykel, resim, müzik, reklam, film, grafik, tekstil, dans gibi sanat disiplinlerinde günümüzde yapay zeka uygulamaları oldukça fazla ve yaygındır. 2021 senesinde Londra Tasarım Müzesi'nde sergilenen, Ai-Da üretimi otoportler de bu örneği desteklemektedir. Ai-Da'nın sanat yapımı, gözlerinde bulunan kameralar, yapay zeka algoritmaları ve yapay zekanın kol marifetiyle sağlanmaktadır. Kameralarda kimi gördüğünü analiz etmesine yardımcı akıllı algoritmalar kullanılmış robotun kendine özgü yorumunun olmasını sağlayacak 1 adet kol ve kontrol sistemi bulunmaktadır. Oxford Üniversitesi'nde 2019 senesinde "Güvensiz Gelecekler" isimli ilk kişisel sergisini gerçekleştirmiş ve üretmiş olduğu portrelerde benliğinin olmaması durumu, süratle değişen habitat konusunda da insanlara geleceği sorgulatmıştır. Ai-Da'nın üretmiş olduğu sanat eserleri, hümanizm ve yaratıcılık görüşüne meydan okumaktadır. Ancak Ai-Da'nın aynı zamanda geleneksel sanatçı ekipmanları olan yağlı boya veya sulu boya gibi malzemeleri de kullanılmaktadır.

6 NFT sanat ürünü üreten Botto; "Blossoming Cadover" (Çiçek Açan Kadavra) eseri açık arttırmada ortalama 1,3 milyon dolara satılmıştır. Bu eser Leonardo Da Vinci'den esinlenmiş ve atıfta bulunulmuştur.

Yapay zekanın her şeyi arşivlemesi, eserin tüm tarihsel süreci konusunda bilgiyi hızlandırması, sanatçıların aylarını hatta senelerini alan bir çalışmayı saniyeler içerisinde yapabilmesi sanatçıların becerilerine kıyasla daha avantajlı gözükmektedir.

Refik Anadol'un yapmış olduğu kişisel sergiler; alanla özdeşleşmiş yapay zeka enstalasyonuna uygun bir örnektir. "Melting Memories" çalışmasında Anadol, yapay zeka algoritmaları ve ışık izdüşümlerini kullanarak, artılmış data büstleri elde etmiştir. Çalışmanın amacı, beynin anıları nasıl hatırladığını göstermektir. Sanatçı çalışmasında kullandığı verileri Amerika'da bulunan üniversitelerden elde etmiştir. Beyin verileri ile yapay zeka algoritmalarını bir

araya getirerek devasa ölçülü görsel bir konstrüksiyonda seyirciye takdim etmiştir (Toprak, 2020 akt; Deveci, 2022).

Halka açık bir şekilde, 2022 senesinin Temmuz ayında pazara çıkartılan Midjourney, istenilen yazılı ifadelerden görüntü tasarlamak için internetten görüntü örnekleri alarak çalışmaktadır. Discord uygulaması üzerinden erişimin sağlandığı Midjourney uygulamasının oldukça yaygın ve etkin bir topluluğu bulunmaktadır. Yapılan araştırmalarda, insanların bir topluluk içerisinde hayal etme imkanı sayesinde, ortaya daha yaratıcı tasarımların çıktığı sonucuna varılmıştır (Vincent, 2022 akt; Çeken ve Şen, 2023).

Kodlamaya örnek olarak, yapay zekanın grafik tasarım alanında rötuş ayarlama, görüntü düzenleme, varyasyon üretme gibi işlevleri davranışsal kodlamaya örnek gösterilmektedir. Bu kodlamalar, görüntü tasarımında kullanılabilir ve insanların Midjourney'in yapay zekasının algoritmasının farklı yollarda kullanılmasına sebep olmaktadır. (Çeken ve Şen, 2023).

Yapay zeka uygulamaları birçok grafik tasarımcı tarafından kullanılmaktadır. Sektörde kullanımı oldukça yaygın olan yapay zekanın sektöre ve tasarımcılara olumlu katkıları olsa da, olumsuz etkilerde bulunmaktadır. Yapay zeka hızlı olmasından kaynaklı tasarımcılara zaman kazandırmaktadır. Ayrıca, hataları tespit edip revize yapması da tasarımın kalitesinin artmasını sağlamaktadır. Bu özellikler yapay zekanın avantajları arasında olsa da, insan üretimini üstlendiği için iş kayıplarına ve istihdam sorunlarına yol açma olasılığı dezavantajları arasında yer almaktadır. Bunlarla beraber yapay zeka tasarımlarında eşsizlik ve yaratıcılık yer alsa da, insan gibi yaratıcı ve özgün olamama durumu da dezavantajları arasındadır (Çeken ve Şen, 2022).

GPT modelleri metin tabanlı işlemlerle sınırlı kalmakla birlikte, yeni nesil modeller farklı alanlarda, özellikle görüntü üretimi konusunda kayda değer başarılar elde etmeye başlamıştır. Verilen komutlara dayanarak yüksek doğrulukta görsel çıktılar üretebilen modellere DALL-E2 ve Midjourney örnek verilebilmektedir. Bu modeller, transformatör mimarisinden farklı olarak,

Generative Adversarial Networks (GAN) prensiplerine dayalı Kararlı Difüzyon gibi yenilikçi teknolojileri temel almaktadır.

Bu durum, makine öğrenimi alanında önemli bir gelişmeye sebep olmuş ve çeşitli disiplinlerde yaratıcı ve etkili uygulamalar geliştirme potansiyelini arttırmıştır. GAN'lar, biri veri üretimi üzerine gelişmiş, diğeri ise üretilen veriyi gerçek dünya verisiyle karşılaştırarak farklılıkları tespit eden iki ayrı sinir ağı bileşeninden oluşmaktadır. Ortaya çıkan bu farklar, üretici ağı gerçekçi veri oluşturma kapasitesini optimize etmek amacıyla değerlendirilmektedir. İlgili ağlar, karşılıklı etkileşim ve rekabet sürecinde işbirliğinde bulunarak hata oranını azaltmakta ve neticede son derece gerçekçi veri çıktıları üretmektedir (Joi, 2024 akt; Coşkun, 2024). Sanat ve tasarım alanlarında kullanılan GAN teknolojisi, oldukça fazla yapay zeka sergilerinin yapıldığı derin öğrenme teknolojisinin de örneğidir. Sanat ve tasarım alanları başta olmak üzere ekonomi, eğlence veya pazarlama gibi farklı alanlarda da popüler olup, kullanılmaya başlanmıştır (Coşkun, 2024).

Yapay zekâ teknolojilerindeki ilerlemeler, sanat üretimini daha zengin ve çeşitlenmiş bir hale getirirken, içerik oluşturma süreçlerini akıllı, etkileşimli ve veri odaklı bir yapıya dönüştürmektedir. Bu dönüşüm, teknoloji, sanat ve insan arasındaki ilişkiyi daha da derinleştirmekte ve bu etkileşimden doğan dinamiklerin geliştirilmesine yönelik yeni olanaklar ortaya çıkmaktadır (Shen and Yu akt; Coşkun, 2024).

Üretken yapay zekâ algoritmaları, sanat ve tasarım alanında geniş bir yelpazede çeşitli işlemleri gerçekleştirmek için kullanılabilir. Bu işlemler arasında düşük çözünürlüklü görsellerin çözünürlük seviyelerinin iyileştirilmesi, metin girdileriyle yeni görsellerin oluşturulması, bir görüntünün sisteme tanıtılarak farklı bir formata dönüştürülmesi, fotoğrafların düzenlenmesi, çizgi film karakterlerinin tasarlanması, 3 boyutlu nesne modellemeleri ve video düzenleme işlemleri yer almaktadır. Bu tür uygulamalar, Adobe, Microsoft, OpenAI ve Midjourney gibi farklı geliştiriciler tarafından geliştirilmiş ve kullanıcıların erişimine sunulmuştur. Aynı komutun uygulanmasıyla farklı sonuçların ortaya çıkması, tasarım süreçlerinde birden fazla uygulamanın

seçilmesini ya da bir arada kullanılmasını gerekli kılabilir. Bu durum, sektördeki firmaların mevcut uygulamaları geliştirmeye devam etmelerine veya yeni çözümler sunmalarına zemin hazırlamaktadır. Kullanılacak uygulamanın seçimi ise büyük ölçüde projenin gereksinimlerine, sanatçının yaratıcılık biçimine ve ifade yöntemine bağlı olarak değişmektedir (Coşkun, 2024).

Oldukça önemli etkisi olan yapay zekanın, hem müzeler hem de sergiler açısından oldukça yararlı olabileceği ve bu durumun da üretime katkı sağlayacağı düşünülmektedir (Oksanen vd., 2023:2 akt; Coşkun, 2024).

Yapay zekayı kullanan tasarımcı veya sanatçıların, bir sanat eserinin farklı unsurlarını ve bu unsurların çeşitli projelere nasıl entegre edilebileceğini anlamasına olanak tanımak için, yapay zekâ programının resimler ve tablolar gibi belirli bir veri kümesiyle eğitilmesi gerekmektedir. Örneğin, yapay zekâ birimi, Orta Çağ dönemine ait geniş bir resim koleksiyonu üzerinde eğitildiğinde, bu döneme özgü teknikleri ve kompozisyonları öğrenerek, Rönesans sanatını andıran bir tabloyu yeniden oluşturma kapasitesine sahip olacaktır (Nightcafe, 2022 akt; Elmas ve Turkaya, 2024).

Yapay zeka ile üretilen resimler için belirli adımlar bulunmaktadır. Bilgi toplama bu işin ilk adımıdır. Bilgi toplama, yapay zekanın üreteceği çalışmaya yönelik aktarılan bilgilerin verildiği adımdır. Bu adımın sonunda kullanıcıların vermiş olduğu bilgilerden oluşan bir bilgi kümesi ortaya çıkmaktadır (Kniazieva, 2021 akt; Elmas ve Turkaya, 2024). İkinci adım, modelin eğitim sürecidir; bu aşamada derin öğrenme modeli, toplanan veri seti üzerinde eğitilmektedir. Eğitim süreci boyunca, sinir ağı, veri setindeki desenleri ve ilişkileri analiz ederek öğrenmektedir. Bu süreç, modelin doğruluğunu ve performansını iyileştirmek amacıyla birkaç kez tekrarlanmaktadır. Veri kümesi belirlendikten sonra, makine öğrenimi algoritması, bu veri kümesindeki görüntüler üzerinde eğitilmektedir ve bu adımda görüntüleri, veri kümesinin sanatsal özellikleri ve ortak kalıplarını tanıyabilen bir sinir ağı aracılığıyla işlemeyi içermektedir (Elmas ve Turkaya, 2024). Eğitilen modelin yeni resimler üretmeye kullanılması üçüncü adımdır. Bu aşamada, yapay zeka algoritması öğrendiği desenleri kullanarak yeni görüntülerin özelliklerini oluşturur. Yapay zeka, stil transferi

veya GAN gibi tekniklerle farklı tarzları birleştirerek veya karşılaştırarak gerçekçi görseller yaratabilir. Eğitim verilerinden öğrendiği kalıplara dayalı olarak, istenen girdilerle çıktı üretilebilir. Son aşama ise oluşturulan resmin estetik açıdan geliştirilmesi için stil transferi veya görüntü filtreleme gibi tekniklerle iyileştirilmesidir (McFadden, 2023 akt; Elmas ve Turkaya, 2024).

Bazı kullanıcılar için günümüzde yapay zeka teknolojisini kullanmak zorlayıcı olabilir; lakin yapay zeka, sanatçılara ürünün nasıl yaratılacağı, renk seçimleri gibi konularda büyük kolaylıklar sağlamaktadır. Birçok ücretsiz yapay zeka uygulaması, yalnızca hayal gücüyle farklı tarzlarda renkler ve kompozisyonlar üretilmesine olanak tanımaktadır. Diğer sanatçılara ait eserleri inceleyerek kapsamlı bir referans veritabanı oluşturan yapay zeka algoritmaları bu şekilde kullanıcılara daha yaratıcı süreçler ve yeni bakış açıları kazandırmaktadır. Bununla birlikte, günümüzde teknolojik ilerlemelerin bu şekilde hızla değişmesi ve gelişmesi ile de, yapay zeka ile yapılan üretimlerin daha ekonomik ve daha hızlı şekilde oluşmasını sağlayacaktır (Elmas ve Turkaya, 2024).

Ayrıca, yapay zeka ile oluşturulan görseller, farklı kültürlerle ait imaj ve semboller aracılığıyla kültürler arası iletişimi teşvik edebilir. Sanatın evrensel dilinden faydalanarak, etkileşim ve anlayışı derinleştirir ve yeni estetik anlayışlarının gelişimine olanak tanımaktadır. Bu şekilde, geleneksel estetik normlara alternatifler sunarak sanatın sınırlarını genişletir ve izleyicilerin düşünsel ve duygusal algılarını yeniden şekillendirmektedir (Elmas ve Turkaya, 2024).

4.4.1 Yapay Zeka ile Metinden Görüntü Elde Etme

Metinden görsel üreten yapay zeka sistemlerinin gelişen becerileri ve kullanım kolaylığı sayesinde oldukça popüler olmuştur (Oppenlaender, 2022 akt; Aslan ve Aydın, 2023). DeepDreams, DALL-E, Neural Style Transfer ve ALICAN günümüzde metin içeriğinden görüntü elde etme uygulamalarına öncülük etmektedir.

DALL-E, 2021 senesinin Ocak ayında OpenAI tarafından, metinsel içeriklerden görüntü elde edebilen bir sinir ağı olarak tanıtılmıştır. DALL-E'nin diğer yapay zeka uygulamalarına göre daha fotogerçeklik algısı ve verilen metinlere en yakın sonuçlar vermesi ile bu alan açısından da oldukça ümit verici olmuştur (Russo, 2022 akt; Aslan ve Aydın, 2023). DALL-E'nin 2022 senesinde ikinci sürümü ile başka yapay zeka uygulamalarının piyasaya çıkmasıyla ortaya “yapay zeka sanatı” alanı oluşmuştur (Roose, 2022 akt; Aslan ve Aydın, 2023). Sanatsal üretimde yapay zekâ kullanımı uzun zamandır takip edilen bir alan olmuş olsa da, Midjourney, DALL-E 2 ve Stable Diffusion gibi yeni araçlar, metin tabanlı promplarda fotogerçekçi, soyut veya karmaşık eserler oluşturma yeteneğini erişilebilir hale getirmiştir (Aslan ve Aydın, 2023).

Her ne kadar metin içerisinden görüntü elde edilen uygulamaların karmaşık algoritmaları bulunsa da, arayüzlerinin basitliği sayesinde kullanıcılara rahat ve kolay erişilebilir bir deneyim sunmaktadır. Kullanıcı, metin tabanlı girdilerle programdan görsel çıktılar üretebilmektedir; bu girdiler basit kelimelerden karmaşık cümlelere kadar çeşitlilik gösterebilir ve nesnelere hayal ürünü sahneler kadar farklı tasvirleri içerebilir. Kısa sürede üretilen görseller, revizyonlarla beklentilere daha uygun hale getirilebilir. Dijital görüntü terminolojisinin kullanımı ve parametrelerin düzenlenmesi, kullanıcının program üzerindeki kontrolünü ve etkileşimini artırmaktadır (Şen, 2022 akt; Aslan ve Aydın, 2023). Metin üzerinden görsel üreten yapay zekâ yazılımları, kullanıcı topluluklarından gelen geri bildirimler sayesinde hızla kendini yenilemekte ve ilerlemektedir. Açık kaynak kod sunan yazılımlar, topluluk katkılarıyla gelişim sağlarken, bazıları sosyal mesajlaşma platformlarını arayüz olarak kullanarak anlık paylaşım ve geri bildirim süreçlerini kolaylaştırmaktadır. Bu yaklaşımlar, yapay zekâ tabanlı görsel üretimin yaygınlaşmasını desteklerken, etkileşim ve iş birliği odaklı sosyal toplulukların oluşumuna da zemin hazırlamaktadır (Aslan ve Aydın, 2023).

Yapay zeka, bilgisayarların insanlar gibi düşünmesini, öğrenmesini ve karar vermelerini sağlayan bir teknolojidir. Bu teknoloji, bilgisayarlara büyük miktarda bilgiyi analiz etme ve bu bilgilerden anlamlı sonuçlar çıkarma

yeteneđini kazandırmaktadır. Ancak bu verinin anlamlı bir biçimde yorumlanabilmesi için daha erişilebilir duruma gelmesi gerekmektedir.

BÖLÜM 5

5. BİTMEMEYECİK ÖYKÜ

5.1 KİTAP SEÇİMİ: BİTMEMEYECİK ÖYKÜ

Bu tez çalışması, deneyim tasarımı anlatı biçimleriyle birleştirilerek, etkileşimli dijital içeriklerin nasıl daha derinlikli, anlam yüklü ve kullanıcı merkezli kurgulanabileceğine yönelik kuramsal ve uygulamalı bir süreci kapsamaktadır. Michael Ende'nin "Bitmeyecek Öykü" adlı kitabından yola çıkılarak geliştirilen bu uygulama projesinde, eserde ana karakter Bastian Bux'un ilk olarak okuduğu "Fantazyza Tehlikede" başlıklı bölüm, deneyim tasarımı ilkeleri doğrultusunda dijital bir platform üzerinde yeniden yapılandırılmıştır.

Michael Ende, 1929 doğumlu Alman yazar, tiyatrocu ve oyun yazarıdır. Sürrealist ressam Edgar Ende'nin oğlu olan yazar, çocukluğundan itibaren sanatsal bir çevrede yetişmiş ve bu durum eserlerinde de görülmektedir. Kariyerine tiyatro ile başlayan Ende, 1960'ta yayımlanan *Jim Knopf* ile edebiyat dünyasında tanınmış; ardından *Momo* ve *Bitmeyecek Öykü* gibi felsefi, eleştirel ve fantastik unsurları içeren eserlerle tanınmıştır. *Bitmeyecek Öykü*, hem çocuklara hem yetişkinlere hitap eden çok katmanlı yapısıyla, okuru pasif bir alıcıdan aktif bir katılımcıya dönüştüren yapısıyla dikkat çekmektedir. Yazar, eserlerinde zaman, tüketim, ideoloji ve bireysel özgürlük gibi temaları simgesel ve eleştirel bir dille işler. 1995'te yaşamını yitiren Michael Ende'nin mirası, Münih'teki Blutenburg Kalesi'ndeki Michael Ende Müzesi'nde bulunmaktadır.

5.2 BİTMEMEYECİK ÖYKÜ KİTAP ÖZETİ

Bu çalışmada temel alınan eser, Michael Ende'nin "Bitmeyecek Öykü" adlı romanıdır. Eserin isminde geçen "öykü" ifadesi, kimi zaman bu tez

kapsamında geliştirilen etkileşimli hikaye yapısı ile kavramsal olarak karışıklığa yol açabilecek niteliktedir. Ancak burada sözü edilen “öykü”, eserin özgün adından kaynaklanmakta olup; tezde geliştirilen proje ise yapısal ve içeriksel olarak hikâye türüne dayanmaktadır. Dolayısıyla kullanılan anlatı modellemesi, etkileşimli hikâye tasarımı çerçevesinde ele alınmıştır.

“Bitmeyecek Öykü” adlı roman, Micheal Ende’nin kaleme aldığı, hayal gücü ve gerçeklik arasında köprü kuran, büyüleyici bir fantastik macera hikayesidir. Kendi yaşantısında mutsuz olan ve içine kapanık bir çocuk olan Bastian Balthasar Bux'un, normal bir gününün beklenmedik bir olayla tamamen değişmesiyle başlayan kitap, Bastian’ın okuldan kaçarak sığındığı eski bir sahaf dükkanında, Bitmeyecek Öykü isimli gizemli kitap dikkatini çekmesiyle devam etmektedir. Bastian kitabı çalarak okul çatısına gitmiş, saklanmış ve kitabı okumaya başlamıştır.

Fantazyaya adı verilen ve insan hayal gücüyle var olan büyülü bir diyarın hikayesini anlatan kitapta, Fantazyaya "Hiçlik" adı verilen esrarengiz bir tehdit tarafından zamanla yok olmaktadır. Fantazyaya’nın lideri olan Çocuk İmparatoriçe tanımlanamaz bir hastalıkla ölümün eşiğindedir. Bir insan çocuğunun Fantazyaya'ya gelmesi ve Çocuk İmparatoriçe'ye yeni bir isim vermesi ile Fantazyaya kurtulacaktır. Lakin, insan dünyasından bir çocuğun Fantazyaya'ya gelmesi kolay bir durum değildir. Kahraman Atreyu’yu yanına çağıran Çocuk İmparatoriçe kendisine bir vazife vermiştir. Atreyu’nun vazifesi Fantazyaya’yı kurtarmak ve insan çocuğunu bulmaktır.

Sadık atı Artax ile birlikte bu meşakatli vazifeyi kabul eden Atreyu Fantazyaya’nın çeşitli bölgelerinde uzun ve tehlikeli bir yolculuğa başlamıştır. Esrarengiz bir tehdit olan Hiçlik’in etkisiyle Artax’ın bataklıklarda yok olma durumu, çıktıkları maceranın en üzücü anlarından biridir. Bu olay ile, Atreyu’yu daha yalnız ve kararlı pozisyona gelmiştir. Ancak şans Ejderhası Falkor’la yollarının kesişmesi ile Atreyu’ya hem fiziksel hem de manevi açısından büyük bir destek sağlamıştır. Atreyu, macerası boyunca bilge kaplumbağa Morla’dan danışır, Hiçlik’in etkilerine şahit olur ve sonunda Gmork adlı karanlık bir kurt tarafından kovalanmıştır. Tüm bu tehlikelerle baş eden Atreyu, Fantazyaya’nın

kurtuluşunun tamamen bir insan çocuğunun hayal gücüne bağlı olduğunu fark etmiştir.

Başlangıçta sadece bir okuyucu konumunda olan Bastian, kitabı okumaya devam ettikçe kitaptaki olayların kendisiyle ilgili olduğunu anlamaya başlamıştır. Fantazy'a'nın yavaş yavaş yok olması ve İmparatoriçe'nin hayatta kalma mücadelesi, Bastian'ın utangaçlığını kırmıştır ve Çocuk İmparatoriçe'ye yeni bir isim verir: Ayışığı Çekici. Bu şekilde, Bastian Fantazy'a'nın içine girer ve hikayenin bir parçası haline gelmiştir.

Bastian, Fantazy'a'ya girdiği zaman, yaratıcı gücüyle Fantazy'a'yı yeniden inşa etmeye başlamıştır. Bastian'ın dilediği her şey, Fantazy'a'nın bir parçasını oluşturmaya başlamaktadır. Bastian'ın her dileğiyle birlikte gerçek hayattaki anılarından birini kaybetmesi bunun bir bedelidir. İlk zamanlar bu dilek gücünü heyecan verici ve özgürleştirici olarak görse de, zamanla kim olduğunu unutmanın ihtimali onu korkutmaya başlamıştır. Şarkıcı Yılanlar, Sessiz Kentler ve Amarganth Halkı gibi fantastik unsurlarla sayesinde Fantazy'a'daki maceraları zenginleştirmiştir. Bunlarla beraber, Bastian dilekleri sayesinde elde ettiği her şeyin onun gerçek benliğini biraz daha uzaklaştırdığını fark etmiştir. Artık bir seçim yapmak zorunda olan Bastian: Fantazy'a'nı tamamen kendi çıkarlarına göre şekillendirmeyi veya gerçek dünyaya geri dönerek kim olduğunu yeniden bulmak arasında bir seçim yapması gerekmektedir.

Sonunda Fantazy'a'dan ayrılmaya ve gerçek hayata dönmeye karar veren Bastian için bu o kadar da kolay bir seçim değildir; çünkü Fantazy'a'da edindiği deneyimler, maceralar, ona sadece hayal gücünün değil, aynı zamanda sorumluluğun da önemini öğreten derin bir deneyim sağlamıştır. Bastian, gerçek hayata döndükten sonra daha cesur, kendine güvenen ve hayal gücünü daha anlamlı şekilde kullanan bir çocuk olmuştur.

Bitmeyecek Öykü, her ne kadar fantastik bir dünyada geçiyor olsa da, okuyucusuna gerçek dünyayla ilgili derin mesajlar vermektedir. Hayal gücü, kimlik arayışı ve kendini bulma gibi evrensel temaları konu alan roman, hem bir macera hikayesi hem de bir kendini keşfetme yolculuğudur. Michael Ende, bu

kitabında hayal kurmanın insanların ruhunu canlı tutan bir gücün parçası olduğunu ve hayaller olmadan dünyanın anlamını yitireceğini ustaca anlatmıştır.

5.3 BİTMEYECEK ÖYKÜ KİTAP ANALİZİ

Hem bir evren tasarlama hem de hayallerinin peşinden giden insanlar için bir yol gösterici olan Bitmeyecek Öykü kitabı bu iki konuda oldukça başarılıdır. Farklı bir evren tasarlama bakımından kitapta, zaman zaman çok fazla garip canlılar ve yerler bulunmaktadır. Bunlarla birlikte aslında Fantazya bilgi ve hayal gücüyle süslenmiş ve sanki yaşayan bir diyar olarak tasvir edilmiştir. Her ne kadar Harikalar Diyarı'na benzese de, Fantazya daha otantik ve detaylı bir evrendir. Kitap ilerledikçe olay örgüsünden dolayı karakterlerin, mekanların ve yaratıkların çok olmasından dolayı hem takip edilmesini hem de okuyucu için kafa karıştırıcı olabilmektedir. Lakin genel olarak kitabın sunduğu evren, okuyucuya etkileyici bir derinlik ve sürükleyicilik sunmaktadır (Scififantasylitchick, 2020).

Kitabın içerisinde, bir hikaye içinde başka bir hikaye anlatma tekniğinin kullanılması ile okuyucuya okuma, hayal gücüne sahip olma ve geçmişin hikayelerinin unutulmamasını desteklemektedir. Lakin bu durumun yanında aynı zamanda hayal gücünün sadece kişisel isteklere yönelik olmaması konusunda da bir uyarı da vermektedir; çünkü bu durum da, hikayede bulunan karakter için hayati bir yanlış anlamına gelmektedir. Micheal Ende'nin Bitmeyecek Öykü kitabı için Joseph Campbell'ın Bin Yüzlü Kahraman adlı eserinde detaylandığı "kahramanın yolculuğu" örneğinden oldukça esinlendiği düşünülmektedir. Campbell'ın on yedi aşamalı kahraman yolculuğunun tamamı kitapta olmasa da, modelin büyük bir kısmı açık bir şekilde gözükmemektedir. Atreyu'nun, Çocuk İmparatoriçe'nin tedavisi için tehlikelerle dolu bir yolculuğa çıkması bu duruma örnek teşkil etmektedir. Bu yolculukta, Atreyu iyiliksever, tarafsız ve kötü niyetli birçok karakterle karşılaşmıştır. Atreyu'nun görevi tamamlandığında ise hikayenin merkezi Bastian'ın yolculuğu olmaktadır. Ancak Bastian'ın arayışı Atreyu'nun

yolculuğundan daha farklıdır. Bastian'ın macerasında spesifik bir amacın olmamasıyla beraber, daha çok bir içsel yolculuğu anlatmakta ve bu sebeple daha serbest bir yapıyı okuyucuya anlatmaktadır.

Kitap, fiziksel olmayan açıdan yapısal açısından ikiye ayrılmaktadır. Atreyu ve Falkor'un Çocuk İmparatoriçe'ye çözüm aramasına ilk bölümde odaklanılmıştır. Romanın ikinci kısmında ise Bastian'ın Fantasya'yı yeniden tasarlama macerasını anlatmaktadır; ancak bu serüven Bastian'ın neredeyse sonunu getirecek kadar zorlu bir durum haline gelmektedir. Her ne kadar romanın her iki bölümünde hem tematik hem de yapısal açılardan benzerlikler gösterse de bazı farklılıklar sayesinde okuyucu için ilk bölümün ikinciye göre daha güçlü bir izlenim bırakmasını sağlamıştır. Hem karakter hem de okuyucuların hayal gücünü ve fantezinin olumlu yönlerini keşfettiği kısım Atreyu'nun hikyesidir. Hayal gücünün yokluğu, harikalardan eksik bir dünya yaratabileceği için onun değeri anlaşılmaktadır. Bastian'ın hikyesinde ise hayal gücünün olumsuz tarafları gösterilmiştir. Bastian, gerçeklerden kaçıp, yarım muhtaçlara yardım etmek yerine kendi isteklerine göre hareket edip sınırsız dilek gücünü kullanmış ve sonunda aslında bunun ne kadar tehlikeli bir durum olduğunu öğrenmiştir. Atreyu'nun hikyesi, gerçek gibi gözükmektedir ve Bastian'ın katarsis yaşadığı kısımda ise romanın asıl duygusal merkezini oluşturmaktadır. Bundan dolayı da okuyucu için eser iki farklı hikaye gibi hissettirmektedir. Atreyu'nun macerasının anlatıldığı bölümler, net bir hedefe sahip daha sağlam bir olay örgüsüne dayanmaktadır. Bununla birlikte, soyut bir kötü karakter olan "Hiçbir Şey", hayal gücünün zamanla ve alaycılıkla nasıl yok edilebileceğini oldukça etkileyici bir şekilde simgelemektedir (Scififantasylitchick, 2020).

Atreyu'nun macerası bittiğinde, kitabın da bitmesi gerektiği okuyucu tarafından hissedilmektedir. Ancak bunun yerine, eser Bastian'ın hikyesine odaklanmaktadır. Bastian'ın, yıkık durumdaki Fantasya'ya taşınması ile başlayan kısım, Çocuk İmparatoriçe'nin onu yeniden yaratma görevini üstlenmesi ile devam etmektedir. Bu noktada, hikaye daha serbest bir şekilde gelişmektedir ve Atreyu'nun macerasındaki gibi güçlü olay örgüsü hissi

kaybolmaktadır. Hikaye zaman içerisinde başlangıçtaki özünü kaybetmeye başlamıştır. Sadece Bastian'ın macerasını anlatan bir yapıya dönüşmektedir. Her ne kadar hikaye başlarda sevimli ve sempatik bir şekilde devam etse de, Bastian yeni kazandığı güçlerin etkisiyle değişmeye başlamıştır. Bu güçlerin Bastian'a bedeli ağır olmuştur ve sonunda Bastian, almış aldığı kararlar ile sevimsiz bir çocuğa dönüşmüştür. Bastian'ın macerasının anlatıldığı kısımda bulunan Bastian'lar arasında karakter farkı bulunmaktadır. Normalde karakterin değişimi olumlu bir gelişim olarak nitelendirilmektedir ancak aslında, Bastian'ın değişimi bir ilerleme olarak değil, gerileme olarak hissedilmektedir. Karakterinin hikayesi tam bir döngüyü tamamlamış gibi görünse de, bu süreç fazlasıyla uzatılmış ve gerçek bir amaca hizmet etmeyen küçük görevlerle doldurulmuş gibi gözükmektedir. Tematik açıdan bakıldığında da aslında her iki karakterin hikayelerinde belirgin benzerlikler bulunmaktadır. Atreyu, basit bir avcıdan cesur bir kahramana dönüşürken, Bastian çekingen bir çocuktan egolu bir birine, sonrasında yaş almış ama daha olgun bir karaktere evrilmektedir. Benzer şekilde, hem hayal gücünün hem de fantezinin gerçekliğe katkıda bulunmasının hem olumlu hem de olumsuz yanları, her iki hikayede de işlenmiştir. Ancak, bu ileti romanın ilk kısmından çok daha sağlam bir şekilde ele alınmıştır. Sonuç olarak, romanın günümüzde bile popüler olması, enteresan ve özgün evren inşası ile okuma ve hayal gücünün gücüne dair sunduğu içgörülerden kaynaklanmaktadır. Bu nedenle, Bitmeyecek Öykü, tüm bu yönleriyle bir klasik olarak nitelendirilmeyi hak etmektedir (Scififantasylitchick, 2020).

BÖLÜM 6

6. UYGULAMA PROJESİ “LUTAX”

6.1 PROJE AÇIKLAMASI

Projeye çevrim içi olarak erişim sağlanabilmesi amacıyla bir QR kod üretilmiştir. Bu karekod, kullanıcıları doğrudan dijital platforma yönlendirmekte ve tasarlanan etkileşimli hikaye deneyiminin çevrim içi ortamda incelenmesine olanak tanımaktadır.



Şekil 6.1 LutaX Websitesi Anasayfa (<https://www.projelutax.com/>)

“Yeni Nesil Teknoloji ile Deneyim Tasarımı ve Bir Proje Uygulaması: Bitmeyecek Öykü” isimli tez çalışmasında, dijital anlatı biçimleri ve teknolojinin gelişimi kullanılarak, yapay zeka destekli bir deneyim tasarımı yaklaşımı tasarlanmıştır. Uygulamada, Micheal Ende'nin “Bitmeyecek Öykü” isimli kitabından yola çıkılmıştır. Kitap, Fantastik bir dünya olan Fantazya İmparatorluğu'nu anlatan, derinlikli karakterler ve çok katmanlı bir anlatı sunar. Ana karakter Bastian, okuduğu kitabın içinde, fantastik dünyalarla etkileşime geçerek kendi öyküsünü yazar. Bu eserin dinamik yapısı, kullanıcıların kendi seçimleriyle hikaye akışını şekillendirebileceği bir yapıya dönüştürmek üzere düzenlenmeye çalışılmıştır. Geleneksel anlatım türü ile yeni nesil teknoloji olan

yapay zeka uygulamaları kullanılarak yeniden kurgulanarak dijital bir platform tasarlanmıştır. Tasarlanan platformun interaktif bir şekilde ilerleyebilmesi için öncelikli olarak “Bitmeyecek Öykü” kitabında bulunan öyküler araştırılmıştır. Öyküler araştırılırken, interaktif senaryo seçeneklerine uygun bir kurgusunun olmasına özen gösterilmiştir. Bu bağlamda en uygun, “Fantazyta Tehlikede” hikayesidir. İnteraktif senaryo oluşturmada bu hikayenin seçilmesinin birkaç önemli nedeni bulunmaktadır. Öncelikle, bu hikaye Bastian’ın kitapta okuduğu ilk öykü olma özelliğini taşımaktadır. Bastian, Fantazyta dünyasına adım attığında ilk kez bu hikaye ile tanışmakta ve onunla birlikte okur da Bastian’ın dünyasına dahil olmaktadır. Bu, yalnızca hikayenin başlangıcını değil, aynı zamanda karakterin içsel yolculuğunun da ilk adımlarını simgelemektedir. Bastian’ın içinde bulunduğu çaresizlikten kurtulma çabası, okurun da kendi içsel yolculuğuna çıkmasını sağlayacak bir zemin hazırlamaktadır. Bu bağlamda, Fantazyta Tehlikede hikayesi, hem okurun hem de Bastian’ın gelişim sürecini derinlemesine keşfetme fırsatı sunan ilk hikayedir. Diğer bir önemli neden ise Fantazyta Tehlikede hikayesinde bulunan dört farklı ulak farklı karakterleri ve bu karakterlerin her birinin farklı bakış açıları bulunmaktadır. Hikayede yer alan ulak karakterlerinden her biri Fantazyta’nın geleceği için önemli birer mesaj taşımaktadır. Bu çeşitlilik sayesinde, interaktif bir senaryoda farklı yollar ve seçimler sunarak, kullanıcılara kendi hikayelerini yaratma imkanı tanımaktadır. Kullanıcılar, istedikleri ulak karakterini seçerek, hem kendi tercihlerine göre farklı öykü yollarını keşfedebilecek hem de her bir ulakla etkileşime geçerek, hikayenin dinamik yapısını derinlemesine inceleyebileceklerdir. Bunların yanı sıra, Fantazyta Tehlikede hikayesi interaktif hikaye tasarlamak için yapı olarak uygun bulunmuştur. Bastian’ın hikayeye olan bağlılığı, duygusal çatışmaları ve Fantazyta’yı kurtarma çabası, kullanıcının da kendi seçimlerinin sonuçlarına katlanacağı bir yapı sunmaktadır. Hem görsel hem de anlatımsal açıdan Fantazyta Tehlikede hikayesi, interaktif anlatım tarzına uyum sağlayarak, kullanıcıyı sürükleyici bir şekilde içine çeken ve onu hikayenin bir parçası haline getiren dinamik bir deneyim yaratacağı düşünülmektedir.

6.2 PROJE SÜRECİ

Proje süreci, Michael Ende'nin *Bitmeyecek Öykü* adlı eserinde yer alan "Fantazyaya Tehlikede" başlıklı hikayenin özetinin oluşturulması ile başlamıştır. Hikayenin olay örgüsünde önemli olan kısımlar seçilmiş ve görselleştirilmeye başlanmıştır. Bu kapsamda, yapay zeka destekli görsel üretim araçlarından MidJourney ve ChatGPT kullanılarak, metindeki mekânlar, atmosfer ve olay örgüsünü yansıtan stilize sahneler üretilmiştir. Günümüzde yapay zekâ destekli içerik üretim uygulamaları, dijital tasarım süreçlerinde hem görsel hem de metinsel üretim açısından önem arz etmektedir. Bu bağlamda, proje kapsamında kullanılan MidJourney ve ChatGPT, kullanıcı dostu arayüzleri, üretim hızları ve yaratıcı kapasiteyi destekleyen sistemleri ile görsel hikâye anlatımında etkili programlar olarak öne çıkmaktadır. Özellikle MidJourney, stilize ve yüksek çözünürlüklü görseller üretebilmesiyle görsel kompozisyonları zenginleştirirken, ChatGPT ise içerik bağlamını destekleyen senaryo ve açıklama üretimlerinde esnek ve sürdürülebilir bir sistem olarak görülmektedir.

MidJourney'in farklı görsel stiller arasında geçiş yapabilme kapasitesi ve kullanıcının yazılı komutlar aracılığıyla detaylı yönlendirmelerde bulunmasına olanak sağlaması, projenin ihtiyaç duyduğu çeşitli estetik yorumlamaları üretmeyi mümkün hale getirmiştir. ChatGPT ise, kullanıcı ile etkileşimli biçimde içerik üretme özelliği sayesinde, görsellerin anlatı bütünlüğünü destekleyecek açıklamalar ve alternatif sahne betimlemeleri sunarak sürece bütünsel bir katkı sağlamıştır.

MidJourney üzerinden üretilen görseller stilize edilmiş sinematik kompozisyonlar, ChatGPT üzerinden üretilen görseller ise Studio Ghibli² tarzında üretilmiştir. Fantazyaya Tehlikede hikayesi statik bir şekilde her iki yapay zeka uygulamasında görselleştirildikten sonra, hikayede yer alan üç ulak

² Studio Ghibli, 1985 yılında Hayao Miyazaki ve Isao Takahata tarafından Japonya'da kurulan, el çizimi animasyonlarıyla tanınan ve küresel ölçekte saygınlık kazanmış bir animasyon stüdyosudur. Şiirsel anlatımı, güçlü karakter inşası ve ayrıntılı görsel diliyle öne çıkan stüdyo, modern animasyon sanatına estetik ve anlatı açısından önemli katkılarda bulunmuştur (Napier, 2005; Studio Ghibli).

karacterinin interaktif senaryo tasarımı için ChatGPT kullanılmıştır. Bitmeyecek Öykü kitabı ChatGPT içerisine yüklenmiş ve bu şekilde alternatif interaktif senaryo oluşturmada kolaylık sağlanmıştır. Her ne kadar senaryo tasarlamada ChatGPT kullanılmış olsa da, senaryoya eklenen veya çıkartılan kısımlar da bulunmaktadır. Bu senaryolar, kullanıcının seçimlerine bağlı olarak ilerleyebilecek şekilde tasarlanmış; böylece her bir karakter için özgün, etkileşimli anlatı yolları oluşturulmuştur. Senaryo oluşturma sürecinden sonra tıpkı statik hikayede olduğu gibi interaktif senaryonun her bir karesi için hem Midjourney hem de ChatGPT kullanılarak görseller üretilmiştir. Proje kapsamında, iki adet statik ve altı adet interaktif senaryo olmak üzere toplam 210 adet görsel üretilmiştir. Süreç, geleneksel metinsel anlatının, yapay zeka destekli araçlarla yeniden inşa edilerek dijital bir deneyime dönüştürülmesini sağlamış ve kullanıcı katılımını merkeze alan çağdaş bir hikâye anlatımı modeli ortaya koymuştur.

6.3 ETKİLEŞİMLİ KURGU TASARIMININ SENARYOLAŞMA UYGULAMALARI

Bu bölümde, etkileşimli kurgu tasarımı süreci kapsamında geliştirilen senaryo örneklerine yer verilmiştir. Çalışmanın temel amacı doğrultusunda, Michael Ende'nin *Bitmeyecek Öykü* adlı romanında yer alan "Fantazyta Tehlikede" bölümünden yola çıkılarak dört farklı ulak karakteri üzerinden dallanan hikâye yapıları kurgulanmıştır. Bu senaryolar, kullanıcıyı anlatının merkezine alan, seçim temelli bir kurgu yapısıyla tasarlanmıştır. Her bir senaryo, kullanıcıya farklı karar noktaları sunmakta ve bu kararların sonucunda anlatı farklı yönlere evrilmektedir. Böylece her kullanıcı, aynı anlatı evreni içinde özgün bir deneyim yaşayabilmektedir.

Senaryolaşma sürecinde, öncelikle ulak karakterlerinin kişilik özellikleri, Fantazyta'daki konumları ve temsil ettikleri değerler belirlenmiş; ardından bu karakterlere özgü yolculuk temelli senaryo yapıları oluşturulmuştur. Anlatının bütünlüğünü bozmadan alternatif yollar yaratmak amacıyla, her senaryo çok

katmanlı ve dallanarak ilerleyen bir yapıda kurgulanmıştır. Kullanıcının yapacağı her seçim, anlatının seyrini değiştirecek biçimde yapılandırılmış ve her alternatif anlatı yolu tutarlılık gözetilerek modellenmiştir.

Bu bölümde sunulan senaryolar, yalnızca anlatı düzeyinde değil; aynı zamanda etkileşimli tasarımın kullanıcı deneyimine etkisini test etmek amacıyla hazırlanmıştır. Senaryolar, daha sonra görsel üretim sürecine kaynak oluşturmuş; metinsel yapılar, MidJourney ve ChatGPT gibi yapay zekâ araçlarıyla desteklenerek görsel anlatıya dönüştürülmüştür. Bu bağlamda senaryo yazımı, projenin hem kavramsal hem de uygulamalı temelini oluşturan bir geçiş aşaması olarak değerlendirilmiştir.



1-Tozlu, sessiz okul çatı katında, eski bir sandığın üzerine oturmuştu Bastian Bux. Elinde tuttuğu yıpranmış kitabın kapağında silik ama hâlâ büyülü bir başlık vardı: Bitmeyecek Öykü. Kitabın sayfalarını çevirdikçe, dışarıdaki dünya sessizliğe gömülüyor, çatı katındaki zaman sanki duruyordu. Bu, sıradan bir hikâye değildi. Bu, Fantazy'a'nın kalbinden gelen, dört farklı ulaktan birinin yolculuğunu anlatan bir çağrıydı. Bastian'ın gözleri satırlarda değil, çoktan kelimelerin ardında bir yerlerde dolaşıyordu.



2-Amansız Orman derin bir sessizliğe bürünmüştü. Tüm hayvanlar kovuklarına, yuvalarına ve gizli sığınaklarına çekilmişti. Gece yarısını çoktan geçmişti; fırtına, asırlık dev ağaçların tepelerinde uğuldayarak dolanıyor, göğe uzanan kalın gövdeler rüzgârın baskısıyla inliyor, çatırdıyordu. Orman, sanki nefesini tutmuş, yaklaşmakta olan bir şeyin habercisi gibiydi.



3-Birden, zayıf bir ışık zikzaklar çizerek ağaçların arasına daldı. Titreşerek durdu, sıçrayarak yeniden havalandı. Çocuk topu büyüklüğünde, ışıklı bir küreydi bu—ama sıradan bir top değildi. Fantazy'a'da nadiren rastlanan bir şeydi: yolunu kaybetmiş, aklanmış bir aldatıcı ışık. İçinde hızla hareket eden küçük bir varlık vardı. Ne kadın ne erkekti. Sağ elinde, arkasından dalgalanan küçük beyaz bir bayrak taşıyordu. Demek ki bir ulaktı.

Şekil 6.2 MidJourney “Fantazyaya Tehlikede” Hikaye Görselleştirmesi 1



4-Önünde bir orman açıklığı vardı ve orada bir kamp ateşinin ışığında çok değişik biçim ve boylarda tüç varlık oturmuştu.



5-Gri taştan oyulmuş gibi görünen dev bir beden, yerde hareketsizce uzanıyordu. Yaklaşık on ayak boyundaydı. Gövdesinin üst kısmını dirseklerine yaslamış, sessizce ateşi izliyordu. Muazzam omuzlarının üzerinde, orantısız derecede küçük görünen taş yüzü, yer yer çatlamıştı. Çıkık dişleri, çelikten bir tırtılı andırıyordu. Aldatıcı Işık, onun bir Kaya Yiyici olduğunu hemen anladı.



6-Ateşin solunda, küçük bir gece kâbusu oturuyordu. Aldatıcı Işık'tan ancak biraz daha büyüktü; kapkara, tüylü ve oturan bir tırtılı andırıyordu. Konuşurken minik pembe ellerini heyecanla sallıyor, siyah saçlarının altından fırlayan kocaman, yuvarlak gözleri ay gibi parlıyordu.

Şekil 6.3 MidJourney “Fantazya Tehlikede” Hikaye Görselleştirmesi 2



7-Ateşin sağında bulunan üçüncü varlığı Aldatıcı Işık ancak dikkatlice bakınca fark etti. O kadar küçüktü ki, uzaktan seçmek zordu. Minikler türündendi; kırmızı şapkalı, ince yapılı bir adamcık.



8-Ateşin etrafında, çatırdayan kıvılcımlar arasında sessizce başlayan bir sohbet vardı. Kayayıyıcı boğuk ve yavaş bir sesle konuşurken, Yarasa tiz, kesik cümlelerle karşılık veriyor, Işık Topu ise sabırsızca titreşip parlıyor, araya giriyordu. Üçü de farklıydı, ama hepsinin gözlerinde aynı şey parlıyordu: uzun bir yolculuğun haberi ve Fantazya'yı kurtarmaya dair, henüz söylenmemiş bir görev.



9-Yarasa ile Aldatıcı Işık, birbirlerine dikkatle baktılar. İkisi de farklı yollardan gelmişti, farklı sesler duymuş, farklı engeller aşmıştı. Ama şimdi, ateşin başında, ortak bir gerçeği sezmışlerdi. Görevleri aynıydı: Fantazya'nın sessizliğe gömülmüş kalbini uyandırmak ve Çocuk İmparatoriçe'yi kurtarmak. Bu farkındalık, aralarındaki mesafeyi eritti; artık yalnız değillerdi.

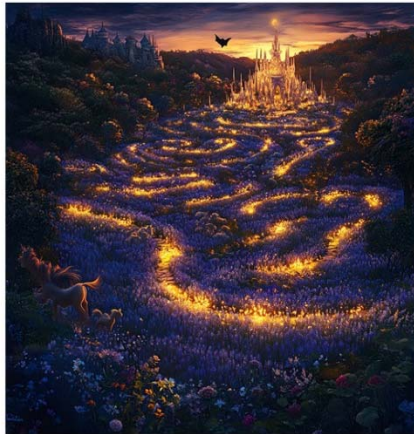
Şekil 6.4 MidJourney “Fantazya Tehlikede” Hikaye Görselleştirmesi 3



10-Yarasa, görevini artık erteleyemezdi. Kanatlarını açtı; tüyleri geceyle bir olup titreşti. Birkaç güçlü çırpışla havalandı ve ormanın üstüne yükseldi. Fırtınanın içinden geçerken gölgeler gibi süzülüyor, Fantazya'nın karanlık gökyüzünde bir yıldız gibi kayboluyordu. Yolculuğu başlamıştı.



11-Bastian sayfaları çevirdikçe, kelimeler soluk alır gibi hareket etmeye başladı. Tozlu çatı katında yalnızdı ama artık değil gibiydi. Kitabın arasından yükselen ince bir sis, etrafına yayılıyor, loş ışığın içinde şekiller almaya başlıyordu. Fantazya'dan gelen figürlerdi bunlar—kıvrılmış gövdeleriyle ağaç kabuğundan ayrılmış gibi duran, bakışları Bastian'ın kalbine değen varlıklar. Gerçek ile hayalin sınırı siliniyordu. Bastian sadece okumuyor, artık hikâyenin içinde nefes alıyordu.



12-Yarasa, alacakaranlıkta sessizce süzülerek labirentin üzerinden geçti. Aşağıda mor çiçekler arasında parlayan yollar, tek boynuzlu atlar ve tuhaf yaratıklarla doluydu. Kanatlarını açıp yükseldiğinde, ufukta altın gibi parlayan sarayı gördü—Çocuk İmparatoriçe'nin sarayıydı. Yolculuğu artık bir yön kazanmıştı.

Şekil 6.5 MidJourney “Fantazya Tehlikede” Hikaye Görselleştirmesi 4



13-Saray, ay ışığının altında altın gibi parlıyordu; dağların arasında yükselen bu masalsi yapı, dev bir lotus çiçeğinin içinden doğmuş gibiydi. Her katında binlerce ışık yanıyor, kulelerden düşen parıltılar geceyi ısıtıyordu. En tepede, çiçeğin kalbinde yer alan odaya yalnızca seçilmişler yaklaşabilirdi. Burası Çocuk İmparatoriçe'nin odasıydı— zamandan ve rüyalardan örülmüş, sessizliğin ve bekleyişin hüküm sürdüğü kutsal bir yer.



14-Yarasa, sarayın iç avlusunun üzerindeki gölgelerin içinden sessizce süzüldü. Altında, eski taş sütunlarla çevrili, dev lambaların ışığında parlayan görkemli bir ahır uzanıyordu. Kanatlarını yavaşça açarak süzülüp indiğinde, etrafında tuhaf yaratıklar belirdi—ışılıklı böcekler, konuşkan baykuşlar, kadim bir ayı ve üç ihtiyar figür.

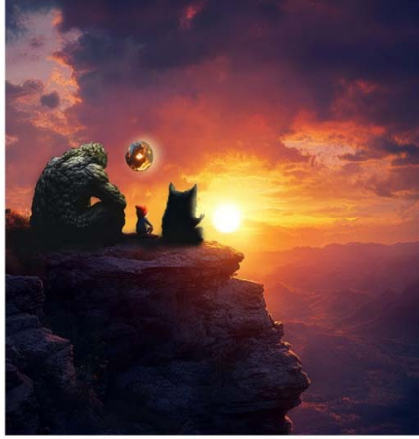


15-Ahırın taş zeminine çöken loş ışık altında, Yarasa sessizce süzülüp yere kondu. Tam o sırada, karanlık tünellerin derinliklerinden yuvarlak bir çömlek içinde bir figür belirdi—kırmızı şapkasıyla Minik'ti bu. Elinde tuttuğu ışıklı değneği havada titreyerek parlıyordu. Göz göze geldiklerinde, birbirlerini tanıdılar. Sözsüz bir anlaşma vardı aralarında: aynı yolda, aynı görev için buradaydılar. Ve şimdi, iki ulak bir aradaydı.

Şekil 6.6 MidJourney “Fantazya Tehlikede” Hikaye Görselleştirmesi 5



16-Yarasa, sarayın taş kemerlerinden süzülerek dış avluya ulaştığında karşılaştığı manzara karşısında duraksadı. Fantazya'nın dört bir yanından gelen ulaklar, caddeyi doldurmuştu—gölgeli pelerinler, parlayan gözler, yabancı diller ve fısıltularla örülü bir kalabalık. Gözleri, sarayın göğe uzanan, alev gibi parlayan kulelerine takıldı. O an anladı: Çocuk İmparatoriçe'ye ulaşmak kolay olmayacaktı.



17-Birbirine hiç de denk olmayan bu dört ulak, uzun bekleyişin içinde dostluğun kıymetini öğrendiler. Kayadan, ışıktan, tüylü karanlıktan ve minik ellerden oluşan bu garip topluluk, zamanla birbirlerine sırt oldu. Güneş ufukta ağır ağır batarken, yan yana oturmuş sessizce manzarayı izlediler.

Şekil 6.7 MidJourney “Fantazya Tehlikede” Hikayesi Görselleştirmesi 6



1-Tozlu, sessiz okul çatı katında, eski bir sandığın üzerine oturmuştu Bastian Bux. Elinde tuttuğu yıpranmış kitabın kapağında silik ama hâlâ büyüli bir başlık vardı: Bitmeyecek Öykü. Kitabın sayfalarını çevirdikçe, dışarıdaki dünya sessizliğe gömülüyor, çatı katındaki zaman sanki duruyordu. Bu, sıradan bir hikâye değildi. Bu, Fantazy'a'nın kalbinden gelen, dört farklı ulaktan birinin yolculuğunu anlatan bir çağrıydı. Bastian'ın gözleri satırlarda değil, çoktan kelimelerin ardında bir yerlerde dolaşıyordu.

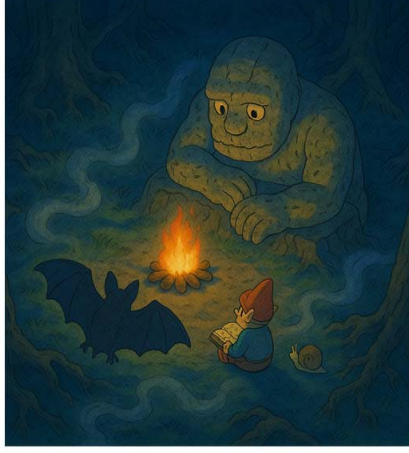


2-Amansız Orman derin bir sessizliğe bürünmüştü. Tüm hayvanlar kovuklarına, yuvalarına ve gizli sığınaklarına çekilmişti. Gece yarısını çoktan geçmişti; fırtına, asırlık dev ağaçların tepelerinde uğuldayarak dolanıyor, göğe uzanan kalın gövdeler rüzgârın baskısıyla inliyor, çatırdıyordu. Orman, sanki nefesini tutmuş, yaklaşmakta olan bir şeyin habercisi gibiydi.

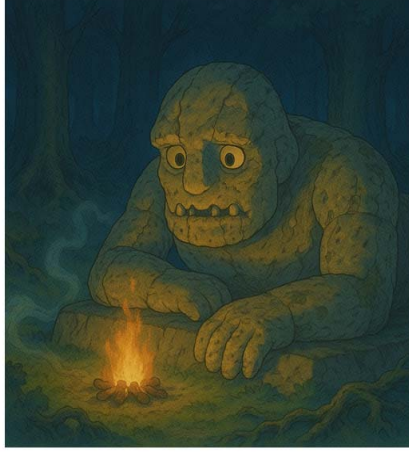


3-Birden, zayıf bir ışık zikzaklar çizerek ağaçların arasına daldı. Titreşerek durdu, sıçrayarak yeniden havalandı. Çocuk topu büyüklüğünde, ışıklı bir küreydi bu—ama sıradan bir top değildi. Fantazy'a'da nadiren rastlanan bir şeydi: yolunu kaybetmiş, aklanmış bir aldatıcı ışık. İçinde hızla hareket eden küçük bir varlık vardı. Ne kadın ne erkekti. Sağ elinde, arkasından dalgalanan küçük beyaz bir bayrak taşıyordu. Demek ki bir ulaktı.

Şekil 6.8 ChatGPT “Fantazya Tehlikede” Hikayesi Görselleştirmesi 1



4-Ötünde bir orman açıklığı vardı ve orada bir kamp ateşinin ışığında çok değişik biçim ve boylarda üç varlık oturmuştu.



5-Gri taştan oyulmuş gibi görünen dev bir beden, yerde hareketsizce uzanıyordu. Yaklaşık on ayak boyundaydı. Gövdesinin üst kısmını dirseklerine yaslamış, sessizce ateşi izliyordu. Muazzam omuzlarının üzerinde, orantısız derecede küçük görünen taş yüzü, yer yer çatlamıştı. Çıkık dişleri, çelikten bir tırtılı andırıyordu. Aldatıcı Işık, onun bir Kaya Yiyici olduğunu hemen anladı.

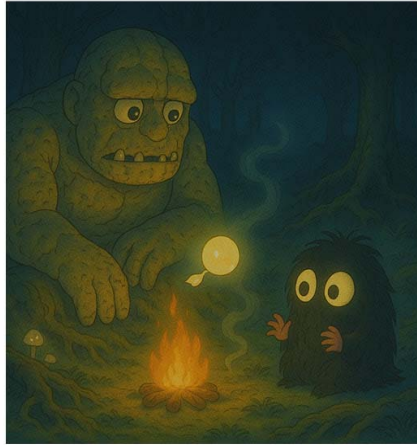


6-Ateşin solunda, küçük bir gece kâbusu oturuyordu. Aldatıcı Işık'tan ancak biraz daha büyüktü; kapkara, tüylü ve oturan bir tırtılı andırıyordu. Konuşurken minik pembe ellerini heyecanla sallıyor, siyah saçlarının altından fırlayan kocaman, yuvarlak gözleri ay gibi parlıyordu.

Şekil 6.9 ChatGPT “Fantazya Tehlikede” Hikayesi Görselleştirmesi 2



7-Ateşin sağında bulunan üçüncü varlığı Aldatıcı Işık ancak dikkatlice bakınca fark etti. O kadar küçüktü ki, uzaktan seçmek zordu. Minikler tırındendi; kırmızı şapkalı, ince yapılı bir adamcık.



8-Ateşin etrafında, çatırdayan kıvılcımlar arasında sessizce başlayan bir sohbet vardı. Kayayıyıcı boğuk ve yavaş bir sesle konuşurken, Yarasa tiz, kesik cümlelerle karşılık veriyor, Işık Topu ise sabırsızca titreşip parlıyor, araya giriyordu. Üçü de farklıydı, ama hepsinin gözlerinde aynı şey parlıyordu: uzun bir yolculuğun haberi ve Fantazy'a'yı kurtarmaya dair, henüz söylenmemiş bir görev.

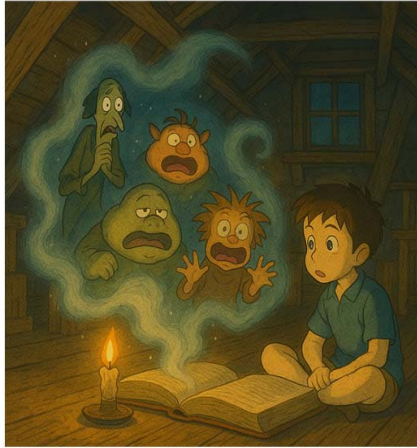


9-Yarasa ile Aldatıcı Işık, birbirlerine dikkatle baktılar. İkisi de farklı yollardan gelmişti, farklı sesler duymuş, farklı engeller aşmıştı. Ama şimdi, ateşin başında, ortak bir gerçeği sezmişlerdi. Görevleri aynıydı: Fantazya'nın sessizliğe gömülmüş kalbini uyandırmak ve Çocuk İmparatoriçe'yi kurtarmak. Bu farkındalık, aralarındaki mesafeyi eritti; artık yalnız değillerdi.

Şekil 6.10 ChatGPT “Fantazya Tehlikede” Hikayesi Görselleştirmesi 3



10-Yarasa, görevini artık erteleyemezdi. Kanatlarını açtı; tüyleri geceyle bir olup titreşti. Birkaç güçlü çarpınışla havalandı ve ormanın üstüne yükseldi. Fırtınanın içinden geçerken gölgeler gibi süzülüyor, Fantazya'nın karanlık gökyüzünde bir yıldız gibi kayboluyordu. Yolculuğu başlamıştı.



11-Bastian sayfaları çevirdikçe, kelimeler soluk alır gibi hareket etmeye başladı. Tozlu çatı katında yalnızdı ama artık değil gibiydi. Kitabın arasından yükselen ince bir sis, etrafına yayılıyor, loş ışığın içinde şekiller almaya başlıyordu. Fantazya'dan gelen figürlerdi bunlar—kıvrılmış gövdeleriyle ağaç kabuğundan ayrılmış gibi duran, bakışları Bastian'ın kalbine değen varlıklar. Gerçek ile hayalin sınırı siliniyordu. Bastian sadece okumuyor, artık hikâyenin içinde nefes alıyordu.



12-Yarasa, alacakaranlıkta sessizce süzülerek labirentin üzerinden geçti. Aşağıda mor çiçekler arasında parlayan yollar, tek boynuzlu atlar ve tuhaf yaratıklarla doluydu. Kanatlarını açıp yükseldiğinde, ufukta altın gibi parlayan sarayı gördü—Çocuk İmparatoriçe'nin sarayıydı. Yolculuğu artık bir yön kazanmıştı.

Şekil 6.11 ChatGPT “Fantazya Tehlikede” Hikayesi Görselleştirmesi 4



13-Saray, ay ışığının altında altın gibi parlıyordu; dağların arasında yükselen bu masalsi yapı, dev bir lotus çiçeğinin içinden doğmuş gibiydi. Her katında binlerce ışık yanıyor, kulelerden düşen parıltılar geceyi ısıtıyordu. En tepede, çiçeğin kalbinde yer alan odaya yalnızca seçilmişler yaklaşabiliirdi. Burası Çocuk İmparatoriçe'nin odasıydı— zamandan ve rüyalardan örülmüş, sessizliğin ve bekleyişin hüküm sürdüğü kutsal bir yer.

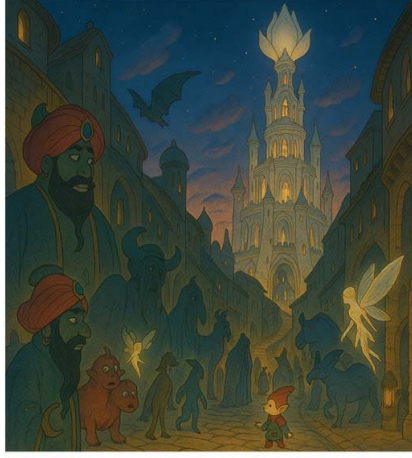


14-Yarasa, sarayın iç avlusunun üzerindeki gölgelerin içinden sessizce süzülürdü. Altında, eski taş sütunlarla çevrili, dev lambaların ışığında parlayan görkemli bir ahır uzanıyordu. Kanatlarını yavaşça açarak süzülüp indiğinde, etrafında tuhaf yaratıklar belirdi—ışılıklı böcekler, konuşkan baykuşlar, kadim bir ayı ve üç ihtiyar figür.

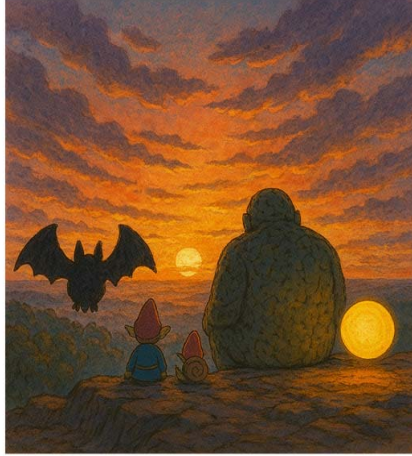


15-Ahırın taş zeminine çöken loş ışık altında, Yarasa sessizce süzülüp yere kondu. Tam o sırada, karanlık tünellerin derinliklerinden yuvarlak bir çömlek içinde bir figür belirdi—kırmızı şapkasıyla Minik'ti bu. Elinde tuttuğu ışıklı değneği havada titreyerek parlıyordu. Göz göze geldiklerinde, birbirlerini tanıdılar. Sözsüz bir anlaşma vardı aralarında: aynı yolda, aynı görev için buradaydılar. Ve şimdi, iki ulak bir aradaydı.

Şekil 6.12 ChatGPT “Fantazyia Tehlikede” Hikayesi Görselleştirme 5

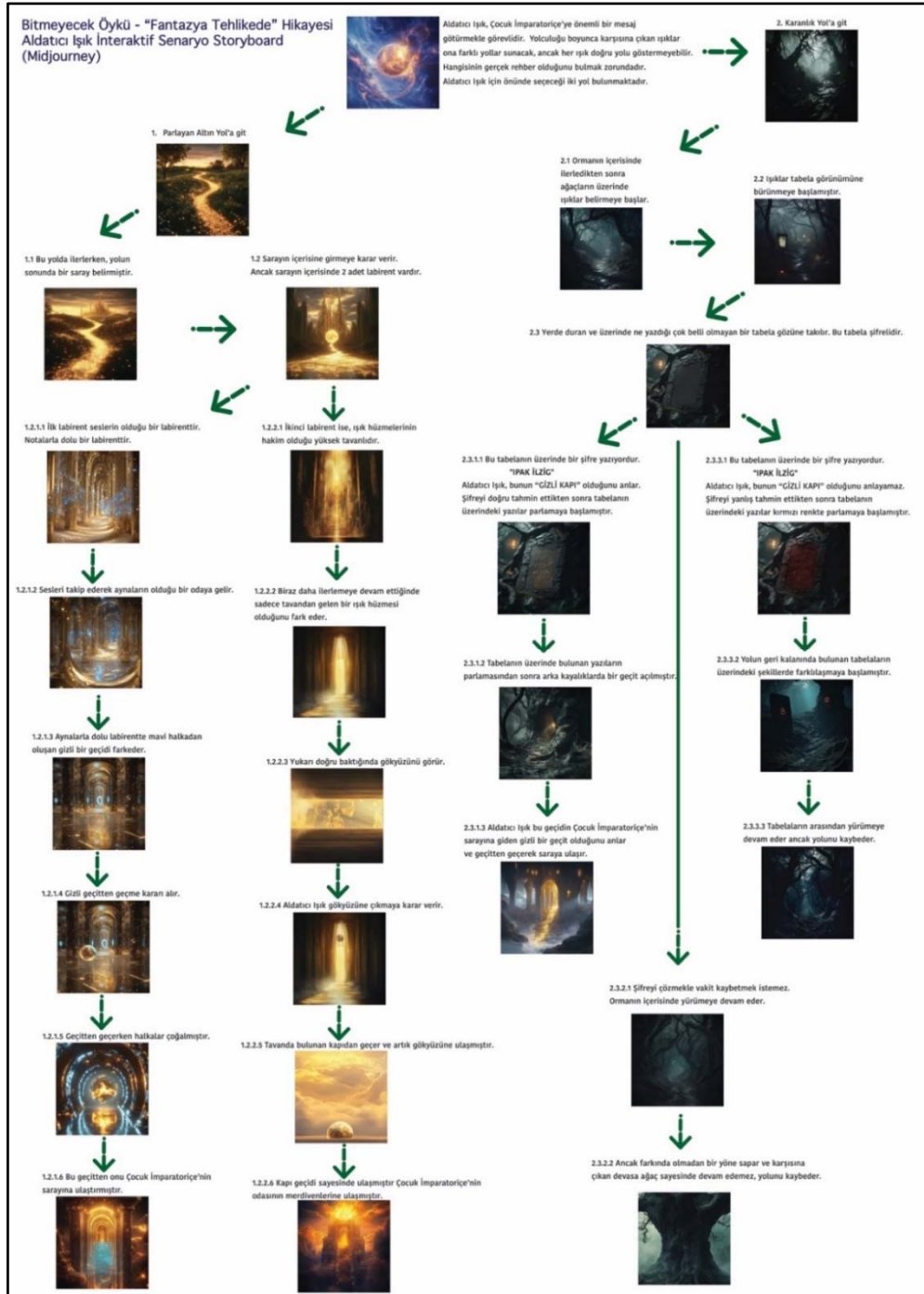


16-Yarasa, sarayın taş kemerlerinden süzülerek dış avluya ulaştığında karşılaştığı manzara karşısında duraksadı. Fantazy'a'nın dört bir yanından gelen ulaklar, caddeyi doldurmuştu—gölgeli pelerinler, parlayan gözler, yabancı diller ve fısıltularla örülmüş bir kalabalık. Gözleri, sarayın göğe uzanan, alev gibi parlayan kulelerine takıldı. O an anladı: Çocuk İmparatoriçe'ye ulaşmak kolay olmayacaktı.

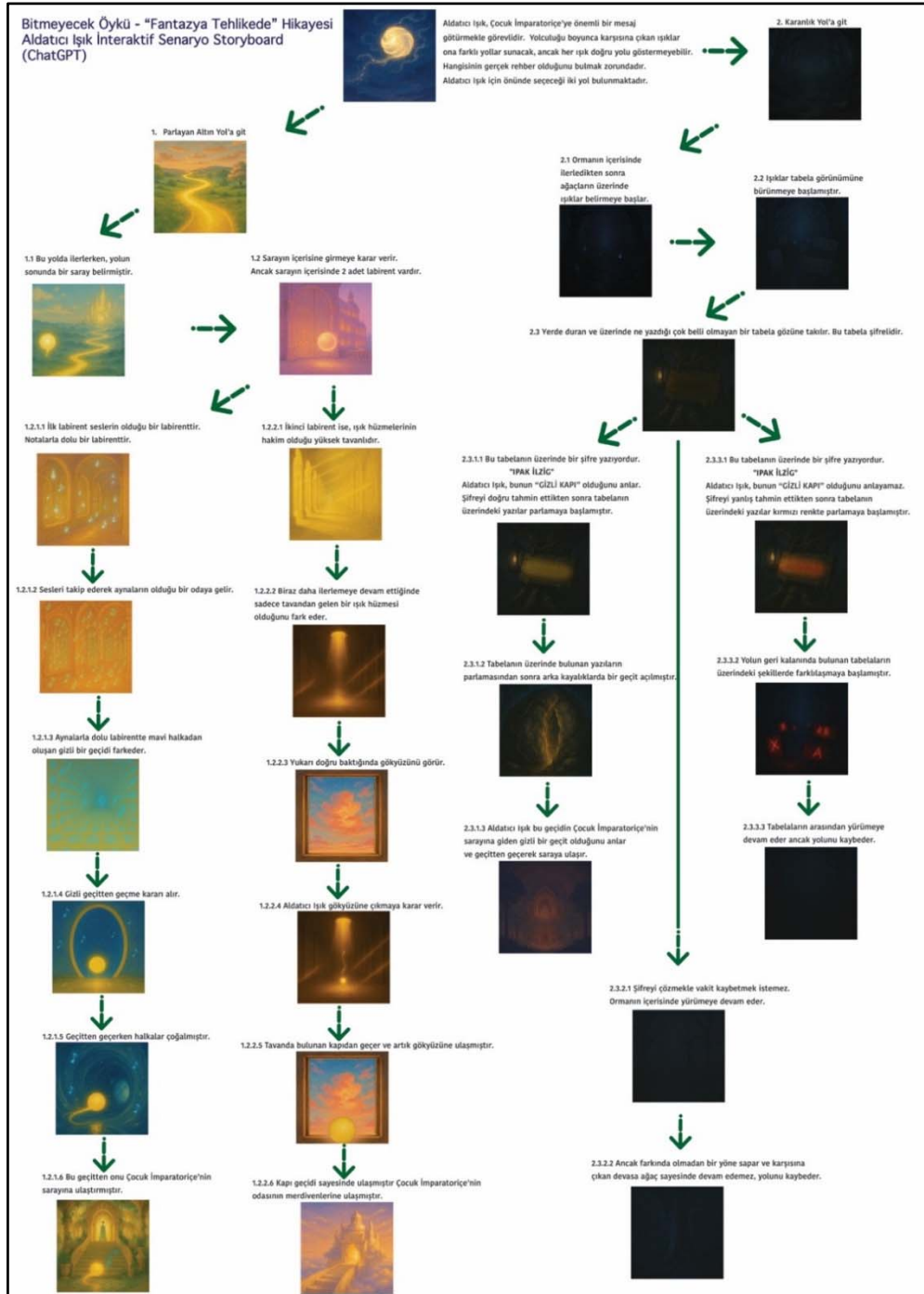


17-Birbirine hiç de denk olmayan bu dört ulak, uzun bekleyişin içinde dostluğun kıymetini öğrendiler. Kayadan, ışıktan, tüylü karanlıktan ve minik ellerden oluşan bu garip topluluk, zamanla birbirlerine sırt oldu. Güneş ufukta ağır ağır batarken, yan yana oturmuş sessizce manzarayı izlediler.

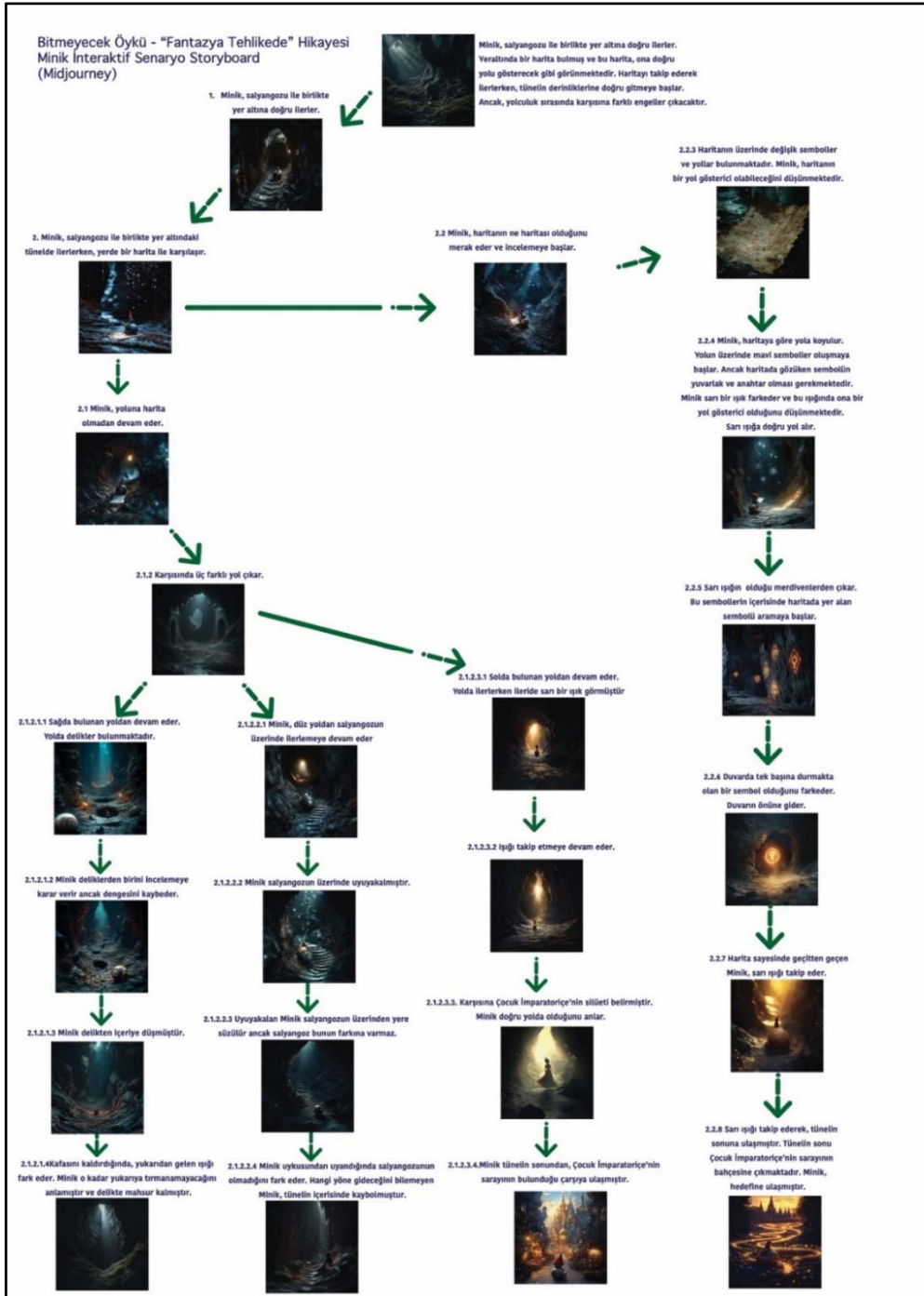
Şekil 6.13 ChatGPT “Fantazy'a Tehlikede” Hikayesi Görselleştirmesi 6



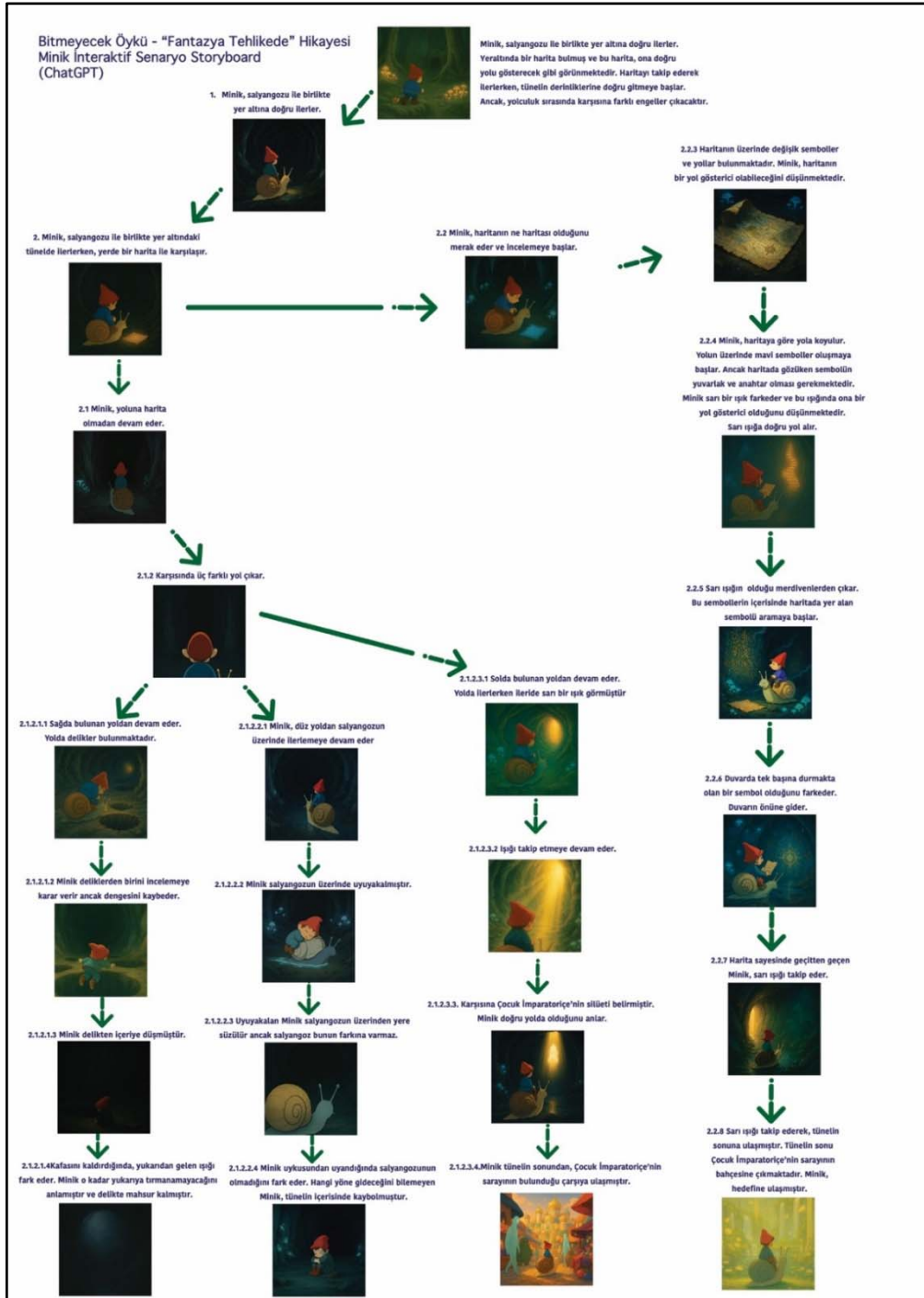
Şekil 6.14 Aldatıcı Işık İnteraktif Senaryo (Midjourney)



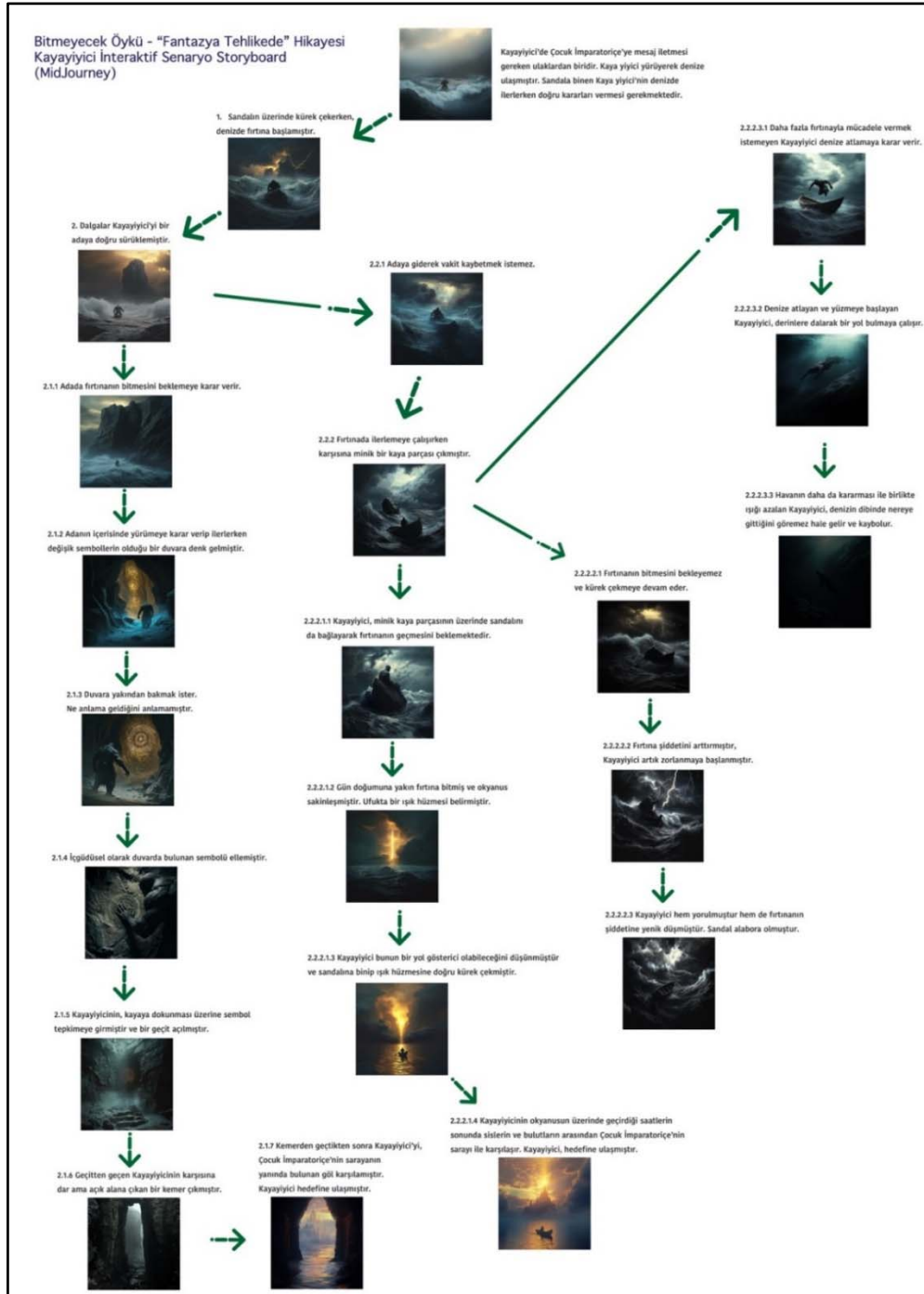
Şekil 6.15 Aldatıcı Işık Interaktif Senaryo (ChatGPT)



Şekil 6.16 Minik İnteraktif Senaryo (Midjourney)



Şekil 6.17 Minik İnteraktif Senaryo (ChatGPT)



Şekil 6.18 Kayayıci Interaktif Senaryo (ChatGPT)



Şekil 6.19 Kayayılcı İnteraktif Senaryo (ChatGPT)

Tez kapsamında yer alan interaktif senaryo içerikleri, yoğun görsel ve metin bileşenleri nedeniyle fiziksel kopyada sınırlı bir biçimde sunulabilmiştir. Bu nedenle, ilgili görsellerin ve tam senaryo akışlarının çevrim içi olarak erişilebilmesi amacıyla bir web sitesi hazırlanmış; her bir senaryo için özel olarak oluşturulan karekodlar aracılığıyla dijital içeriklere erişim sağlanmıştır. Böylelikle kullanıcı deneyimi desteklenmiş ve tez sunumu daha işlevsel bir yapıya kavuşturulmuştur.



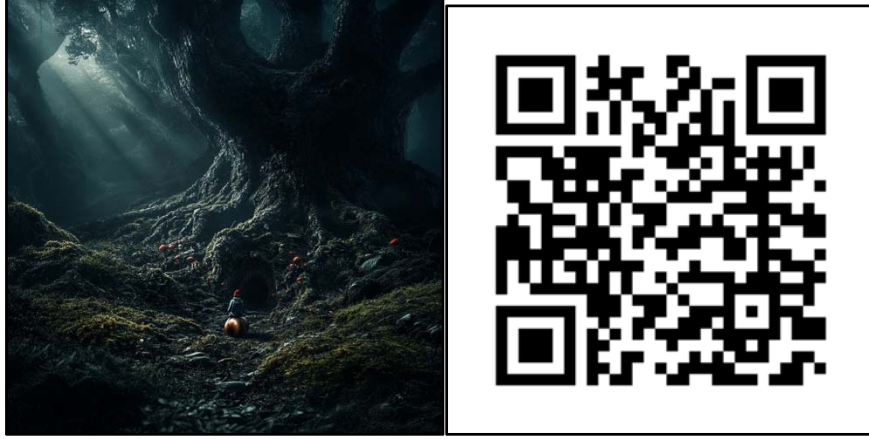
Şekil 6.20 Aldatıcı Işık MidJourney İnteraktif Senaryo

(<https://www.projelutax.com/aldat%C4%B1c%C4%B1i%C5%9F%C4%B1kmidjourney>)



Şekil 6.21 Aldatıcı Işık ChatGPT İnteraktif Senaryo

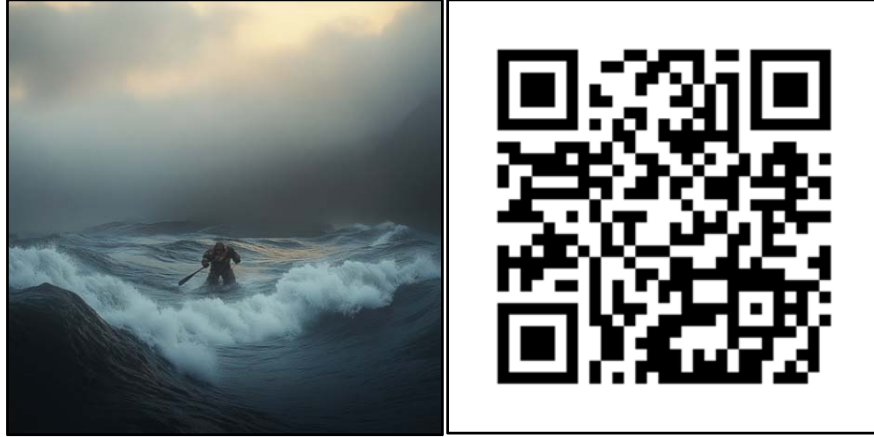
(<https://www.projelutax.com/aldat%C4%B1c%C4%B1i%C5%9F%C4%B1kchat>)



Şekil 6.22 Minik Midjourney İnteraktif Senaryo
(<https://www.projelutax.com/minikmid>)



Şekil 6.23 Minik ChatGPT İnteraktif Senaryo
(<https://www.projelutax.com/minikmid>)



Şekil 6.24 Kayayiyici MidJourney İnteraktif Senaryo

(<https://www.projelutax.com/kayamid>)



Şekil 6.25 Kayayiyici ChatGPT İnteraktif Senaryo

(<https://www.projelutax.com/kayachat>)

6.4 ÜRETİLEN GÖRSELLER VE KOMUTLAR (PROMPT)

Proje kapsamında yapay zeka destekli görsel üretim sürecinde, MidJourney ve ChatGPT uygulamalarında etkili ve nitelikli sonuçlar elde edebilmek adına görsel komutlar (promptlar) İngilizce dilinde hazırlanmıştır. Bu tercih, kullanılan yapay zeka sistemlerinin dil modeli altyapılarının büyük ölçüde İngilizce veri setleri üzerinden eğitilmiş olmasından kaynaklanmaktadır.

İngilizce dilinde verilen yönlendirmeler, görsel betimlemelerin daha doğru yorumlanmasına, kompozisyon, atmosfer, ışık ve stil gibi detayların daha başarılı şekilde işlenmesine olanak tanımıştır. Bu bağlamda, prompt dilinin üretim kalitesi üzerindeki etkisi dikkate alınarak, sahnelerin anlatsal derinliğini ve estetik bütünlüğünü artırmaya yönelik stratejik bir dil kullanımı benimsenmiştir.

Sırayla Midjourney ve ChatGPT uygulamalarında üretilen görseller ele alınmıştır.

Midjourney Sahne1 :

İngilizce Komut: A cinematic, nostalgic scene of a young boy named Bastian sitting at a wooden desk in a dimly lit, old classroom on the upper floor of an ancient school. He is slightly plump, dressed in a simple school uniform with a loose collar, his dark³ brown hair slightly untidy. His expression is one of deep concentration as he holds a worn book with both hands, completely absorbed in its pages. The classroom is filled with aged wooden bookshelves, faded maps, and chalk drawings on the walls. A tall clock on the wall reads 9 o'clock, casting a soft shadow across the worn wooden floor. The warm, ambient lighting from a nearby lamp and the soft glow of moonlight through the high windows create a peaceful, nostalgic atmosphere, ultra-detailed, cinematic lighting, 8K resolution, realistic photography. --v 6.1

Türkçe Komut: Bastian adında genç bir çocuğun eski bir okulun üst katındaki loş ışıklı, eski bir sınıfta tahta bir masada oturduğu sinematik, nostaljik bir sahne. Hafif tombul, yakası açık basit bir okul üniforması giymiş, koyu kahverengi saçları biraz dağınık. İki eliyle yıpranmış bir kitabı tutarken yüzünde derin bir konsantrasyon ifadesi var ve tamamen sayfalarına dalmış durumda. Sınıf eskimiş ahşap kitap rafları, solmuş haritalar ve duvarlardaki tebeşir çizimleriyle dolu. Duvardaki uzun saat 9'u gösteriyor ve yıpranmış ahşap zemine yumuşak bir gölge düşürüyor. Yakındaki bir lambadan gelen sıcak, ortam aydınlatması ve yüksek pencerelerden gelen ay ışığının yumuşak parıltısı

³ Bu bölümde yer alan görseller, MidJourney ve ChatGPT uygulamalarında kişisel hesap üzerinden üretilmiştir.

huzurlu, nostaljik bir atmosfer yaratıyor, ultra detaylı, sinematik aydınlatma, 8K çözünürlük, gerçekçi fotoğrafçılık. --v 6.1



Şekil 6.26 Midjourney Sahne 1

CatGPT Sahne1:

İngilizce Komut: "A gentle Ghibli-style animation frame of young Bastian sitting alone at an old wooden desk in a quiet, upper-floor classroom. His rumpled school uniform and untidy brown hair catch the soft amber glow of a nearby desk lamp. Moonlight filters through tall windows, mingling with the warm lamp light to cast long, dreamy shadows across the creaky wooden floor. Around him, faded maps, dusty bookshelves, and chalk drawings fill the room with a sense of forgotten stories. Bastian holds a worn book tightly, eyes wide with wonder, completely lost in the world between its pages. The tall clock reads nine, but time seems to have slipped into silence."

Türkçe Komut: "Genç Bastian'ın sessiz, üst kattaki bir sınıfta eski ahşap bir masada tek başına oturduğu Ghibli tarzı yumuşak bir animasyon karesi. Buruşuk okul üniforması ve dağınık kahverengi saçları yakındaki bir masa lambasının yumuşak kehribar ışığını yakalıyor. Uzun pencerelerden süzülen ay ışığı, sıcak lamba ışığıyla karışarak gıcırdayan ahşap zemin üzerinde uzun,

hülyalı gölgeler oluşturuyor. Etrafındaki soluk haritalar, tozlu kitap rafları ve tebeşirle çizilmiş resimler odayı unutulmuş hikâyeler hissiyle dolduruyor. Bastian yıpranmış bir kitabı sıkıca tutuyor, gözleri merakla açılmış, sayfaları arasındaki dünyada tamamen kaybolmuş. Uzun saat dokuzu gösteriyor ama zaman sessizliğe gömülmüş gibi görünüyor.”



Şekil 6.27 ChatGPT Sahne 1



Şekil 6.28 Midjourney Sahne 2



Şekil 6.29 ChatGPT Sahne 2

Şekil 6.28 Midjourney Sahne 2: “A cinematic wide-angle shot of a dark and mysterious ancient forest at midnight, known as the 'Relentless Forest'. The

storm rages through the towering, centuries-old trees, their massive trunks creaking and groaning under the wind's force. All animals have retreated into their burrows, leaving the eerie landscape empty and foreboding. Swirling mist moves through the dense foliage, while flashes of lightning momentarily illuminate the deep shadows and rich fantasy colors. The leaves and branches violently rustle in the storm, creating a chaotic yet mesmerizing scene. The atmosphere is dark, ominous, and full of tension, evoking a sense of ancient power. Shot with a Sony A7R IV, 24mm f/1.4 G Master lens, high dynamic range, deep contrast, and a painterly, cinematic fantasy aesthetic --v 6.1"

Şekil 6.29 ChatGPT Sahne 2: "A reimagined wide-angle animation frame of the 'Relentless Forest' at midnight, depicted in the iconic Studio Ghibli style. The ancient forest, dark and mysterious, sways under a fierce storm. Towering, centuries-old trees bend and creak dramatically, their thick trunks hand-drawn with expressive, textured lines. Soft, swirling mist dances between the dense foliage, animated in delicate, flowing motion. Occasional flashes of lightning illuminate the deep blues, emeralds, and purples of the stormy landscape, revealing brief glimpses of hidden forest spirits. All animals are tucked safely away, adding to the forest's eerie emptiness. The atmosphere is tense and magical, with watercolor backgrounds giving a dreamlike softness, while the leaves and branches rustle with stylized, rhythmic motion. Faces and figures that may appear follow the anime style—wide, expressive eyes and subtle emotion. The scene is full of quiet power and ancient mystique, rendered with a painterly, hand-crafted aesthetic."



Şekil 6.30 Midjourney Sahne 3



Şekil 6.31 ChatGPT Sahne 3

Şekil 6.30 Midjourney Sahne 3: “A close-up, cinematic shot of a glowing, ethereal orb, pulsating with shifting light, hovering mid-air in a dark, ancient forest. The orb appears almost alive, flickering between warm golden and cool bluish hues. Faint, swirling energy surrounds it, leaving behind delicate trails of luminescence. Inside the glowing sphere, a tiny white flag flutters gently, as if carried by an unseen force. The flag’s movement suggests urgency, a silent message drifting through the mystical air. The scene is filled with rich fantasy colors, deep shadows, and soft mist, creating an enchanting and mysterious atmosphere. Highly detailed, painterly, evoking the style of a classic fantasy book illustration. Shot with a Canon EOS R5, 85mm f/1.2 lens, high dynamic range, dramatic soft lighting.”

Şekil 6.31 ChatGPT Sahne 3: "A close-up animation frame in the style of Studio Ghibli, capturing a glowing, ethereal orb gently hovering above a jagged forest rock under a moonlit sky. The orb pulses with warm gold and cool blue hues, its glow painted with delicate watercolor transitions and subtle sparkles. Swirling energy dances around it in soft, flowing lines, animated with a dreamlike, magical rhythm. Inside the orb, a tiny white flag flutters gracefully, as if guided by an unseen wind — its gentle motion conveying urgency, like a silent call or message from afar. The towering rock below is illustrated with rich

texture and visible brush strokes, lit by the orb's glow in a dramatic yet tender contrast of light and shadow. Mist coils around the base, enhancing the otherworldly mood. The entire scene is painted in deep forest tones with accents of glowing light, evoking a sense of ancient magic, mystery, and quiet emotion — like a forgotten moment from a timeless fairytale."



Şekil 6.32 Midjourney Sahne 4



Şekil 6.33 ChatGPT Sahne 4

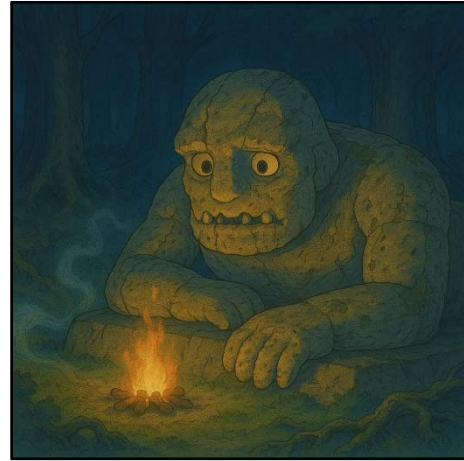
Şekil 6.32 Midjourney Sahne 4: A cinematic, wide-angle shot of three unique fantasy creatures gathered around a flickering campfire in a dark, mystical forest at night. To the right, a small, eerie nightmare creature resembling a black, fluffy, seated caterpillar with tangled, unkempt hair sits motionless, its two glowing, moon-like eyes piercing through the darkness. In the center, a massive rock-eater reclines on a giant stone slab, its weathered, gray body blending seamlessly with the rough textures of the earth, its deep-set eyes reflecting the dim firelight. To the left, a tiny, ethereal humanoid creature from the minion species perches near the fire, its bright red hat and vibrantly colorful outfit standing out against the shadowy forest. The campfire casts warm, flickering light, illuminating the trio with soft glows and deep shadows. Twisting branches and creeping mist surround them, heightening the sense of mystery and

quiet anticipation. The scene is highly detailed, with moody, atmospheric lighting, deep contrast, and a painterly fantasy aesthetic.

Şekil 6.33 ChatGPT Sahne 4: ‘In iconic Studio Ghibli style, a bird's-eye animation frame depicts a secluded forest clearing bathed in the soft, flickering light of a campfire. Three mysterious creatures, each different in shape, size and personality, sit around the fire. A bat, a rock-eater, a little one with a red hat and a tiny snail. A light mist swirls over the ground in fluid, moving strokes, adding a layer of magic. The warm amber light of the fire contrasts beautifully with the cool blues and purples of the surrounding night forest. The whole scene feels both eerie and comforting, like a secret gathering in the depths of an ancient and magical realm, crafted with painterly precision, atmospheric haze and a tender, dreamy touch.’



Şekil 6.34 Midjourney Sahne 5



Şekil 6.35 ChatGPT Sahne 5

Şekil 6.34 Midjourney Sahne 5: “A creature resembling a rock-eater, lying on a massive stone slab in a dark, mystical forest at night. The creature is about eight feet tall, its body made of grey, weathered stone with rough textures. The upper half of its body is propped up on its elbows, watching a nearby campfire with intense focus. Its broad shoulders are slightly hunched, and its face is covered in fragmented, eroded stone, with sharp, protruding teeth resembling steel treads. The stone-like skin of the creature is chipped and worn, giving it an

ancient and powerful appearance. The campfire casts a warm glow, highlighting the creature's stone features and the eerie, mystical atmosphere of the surrounding forest. The scene is illuminated with soft, flickering light, and the forest around it is dark and dense. The illustration is rich in detail, capturing the mythical, fantastical nature of the creature in a classic fantasy book style.”

Şekil 6.35 ChatGPT Sahne 5: “A Ghibli-style animation frame showing a massive, ancient stone creature reclining on a weathered slab deep within a mystical nighttime forest. The creature, about eight feet tall, resembles a gentle rock-eater—its body composed of moss-speckled, cracked stone with rough, textured surfaces rendered in soft watercolor strokes. Propped up on its elbows, it gazes intently at a small nearby campfire, the flickering light reflecting in its deep, expressive eyes. Its worn face, partially fragmented and shaped with rounded yet broken features, evokes both strength and melancholy. Jagged, tooth-like protrusions line its mouth, stylized like dulled steel tracks, yet softened by the hand-drawn aesthetic. The warm glow of the campfire spills gently across its stone form, creating a magical interplay between firelight and shadow. The surrounding forest is dark and dense, with softly animated mist curling between twisted roots and ancient trunks. Despite the eerie quiet, the scene feels deeply emotional—imbued with that signature Ghibli blend of wonder, solitude, and forgotten magic.”

6.5 ÜRETİLEN GÖRSELLERİN GÖSTERGEBİLİM ÇÖZÜMLEMESİ

Bu tez çalışması kapsamında, Midjourney ve ChatGPT yapay zekâ tabanlı araçlar kullanılarak oluşturulan ve interaktif tasarım süreçlerinde alternatif senaryo üretiminde değerlendirilen görseller arasından seçilmiş toplam 10 adet görsel, göstergebilimsel çözümlene yöntemleri doğrultusunda incelenmiştir. Bu doğrultuda seçilen 10 görsel, projenin hem statik hem de interaktif anlatı bölümlerini temsil edecek şekilde seçilmiştir. Görsellerin dört tanesi, anlatının sabit akışına sahip olan statik hikaye bölümünden seçilmiştir; bunun sebebi anlatının temel yapısını ve başlangıçtaki görsel kodlamaları yorumlamaya

olanak tanınmasıdır. Geriye kalan altı görsel ise, kullanıcı seçimlerine bağlı olan ancak henüz gerçekleşmediği interaktif akış içinden seçilmiştir. Bu görsellerin, seçim noktalarına varmadan önceki anlatıyı temsil etmeleri, anlatı dünyasının yapısal bütünlüğünü koruyarak anlam üretim sürecini değerlendirmeye imkân sunmaktadır. Böylece görsel analiz, anlatının kurucu yapılarına sadık kalınarak gerçekleştirilmiş ve yapay zekâ tarafından üretilen görsellerin gösteren-gösterilen ilişkileri bağlamında ne tür anlam katmanları sunduğu eleştirel bir yaklaşımla ortaya konmuştur.

Seçilen bu görseller, yalnızca estetik ya da görsel nitelikleriyle değil, aynı zamanda içeriklerinde barındırdıkları kültürel, simgesel ve anlatımsal anlam katmanları bakımından değerlendirilmiş; her bir görseldeki göstergeler, gösteren-gösterilen ilişkileri çerçevesinde çözümlenmiş ve izleyiciye aktardıkları potansiyel anlamlar disiplinler arası bir bakış açısıyla aktarılmıştır. Böylece, yapay zekâ destekli görsel üretimin, çağdaş görsel iletişim, tasarım kuramları ve anlam üretimi bağlamında nasıl bir söylem geliştirdiği üzerine eleştirel bir perspektif sunulması amaçlanmıştır.

“Bastian sayfaları çevirdikçe, kelimeler soluk alır gibi hareket etmeye başladı. Tozlu çatı katında yalnızdı ama artık değil gibiydi. Kitabın arasından yükselen ince bir sis, etrafına yayılıyor, loş ışığın içinde şekiller almaya başlıyordu. Fantazya’dan gelen figürlerdi bunlar—kıvrılmış gövdeleriyle ağaç kabuğundan ayrılmış gibi duran, bakışları Bastian’ın kalbine değen varlıklar. Gerçek ile hayalin sınırı siliniyordu. Bastian sadece okumuyor, artık hikâyenin içinde nefes alıyordu.”



Şekil 6.36 Midjourney Görsel Çözümleme 1

Tablo 6.1 Midjourney Görsel Çözümleme 1

Gösteren	Gösterilen
Kitap okuyan minik çocuk	Kitap okumayı sevme, meraklı olma
Eski tarz, ciltli büyük kitap	Eskimiş daha önce okunmuş, büyülü veya gizemli kitap
Kitaptan çıkan duman	Hayal gücü ile oluşan olgu
Dumanın içerisinde çıkan yaratıklar	Hikaye içerisinde yer alan yaratıkların, karakterin hayal gücü ile canlanması
Mum ışığıyla aydınlatılan ortam	Gizemli, saklanarak oluşturulan ortam
Çocuğun durgun yüz ifadesi	Kitap okurken oluşan odaklanma
Arka planda olan kitaplarla olan raflar	Okulun çatı katı

“Bastian sayfaları çevirdikçe, kelimeler soluk alır gibi hareket etmeye başladı. Tozlu çatı katında yalnızdı ama artık değil gibiydi. Kitabın arasından yükselen ince bir sis, etrafına yayılıyor, loş ışığın içinde şekiller almaya başlıyordu. Fantazy’a dan gelen figürlerdi bunlar—kıvrılmış gövdeleriyle ağaç kabuğundan ayrılmış gibi duran, bakışları Bastian’ın kalbine değen varlıklar. Gerçek ile hayalin sınırı siliniyordu. Bastian sadece okumuyor, artık hikâyenin içinde nefes alıyordu.”

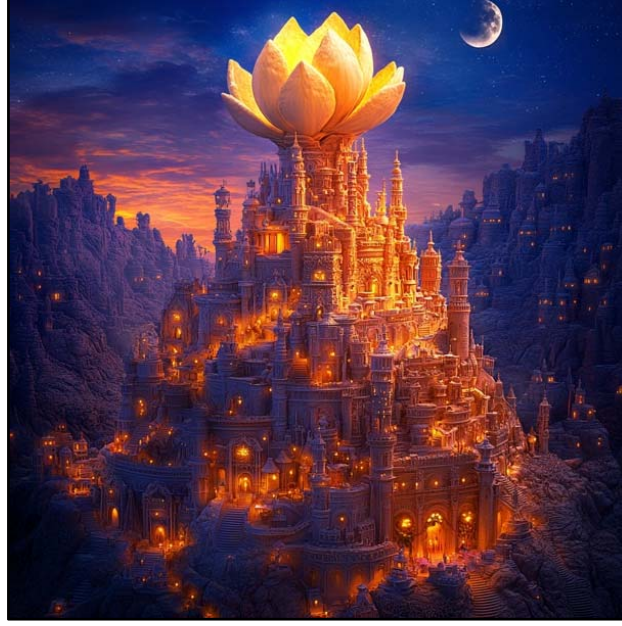


Şekil 6.37 ChatGPT Görsel Çözümleme 1

Tablo 6.2 ChatGPT Görsel Çözümleme 1

Gösteren	Gösterilen
Tavan arasında tek başına oturan minik çocuk	Gizlenme duygusu
Açık bir kitap	Okunmaya başlanmış hatta yarısına gelinmiş, olay örgüsünün akıcı olduğu bir kitap
Yerde yanan mum	Kitabın daha rahat okunabilmesi
Kitaptan çıkan dumanların içerisinde belirginleşen yaratıklar	Kitabın içerisinde olan karakterlerin; hayal gücü ile canlanması
Yaratıkların yüz ifadeleri	Hikayenin dramatik ya da mizahi kısmı
Çocuğun şaşkın yüz ifadesi	Hayal gücü ile kurulan bağ; bilinmeyenden korkmaktansa oluşan merak duygusu
Sıcak, pastel renk paleti ve yumuşak çizgi tarzı	Masalsı, güvenli bir ortam algısı.

“Saray, ay ışığının altında altın gibi parlıyordu; dağların arasında yükselen bu masalsı yapı, dev bir lotus çiçeğinin içinden doğmuş gibiydi. Her katında binlerce ışık yanıyor, kulelerden düşen parıltılar geceyi ısıtıyordu. En tepede, çiçeğin kalbinde yer alan odaya yalnızca seçilmişler yaklaşabilirdi. Burası Çocuk İmparatoriçe’nin odasıydı—zamandan ve rüyalardan örülmüş, sessizliğin ve bekleyişin hüküm sürdüğü kutsal bir yer.”



Şekil 6.38 Midjourney Görsel Çözümleme 2

Tablo 6.3 Midjourney Görsel Çözümleme 2

Gösteren	Gösterilen
Devasa lotus çiçeği şeklindeki taç	Çocuk İmparatoriçe'nin sarayının merkezi
Şehri kaplayan altın, sıcak ışıklar	Merkezin içsel sıcaklığı ve enerjisi
Detaylı, katmanlı mimari yapılar	Zenginlik, şehir merkezinin mimari anlayışı
Arka planın dağlık olması ve içleri oyulmuş küçük mimariler	Çocuk İmparatoriçe'yi koruyan, ulaşılması zor yapıların sembolü
Mistik görünümlü ay	Gece olmaya başlaması
Zirveye çıkan basamaklı yollar ve merdivenler	Hem manevi hem de fiziksel yolculuk, Çocuk İmparatoriçe'ye ulaşabilme isteği
Parlak renklerin ve ışıkların hakim olduğu çizgi tarzı	Fantastik ve ütöpik bir ortam algısı

“Saray, ay ışığının altında altın gibi parlıyordu; dağların arasında yükselen bu masalsı yapı, dev bir lotus çiçeğinin içinden doğmuş gibiydi. Her katında binlerce ışık yanıyor, kulelerden düşen parıltılar geceyi ısıtıyordu. En tepede, çiçeğin kalbinde yer alan odaya yalnızca seçilmişler yaklaşabilirdi. Burası Çocuk İmparatoriçe’nin odasıydı—zamandan ve rüyalardan örülmüş, sessizliğin ve bekleyişin hüküm sürdüğü kutsal bir yer.”



Şekil 6.39 ChatGPT Görsel Çözümleme 2

Tablo 6.4 ChatGPT Görsel Çözümleme 2

Gösteren	Gösterilen
Masalsı çiçek şeklindeki taç	Çocuk İmparatoriçe'nin sarayının merkezi
Çiçeğin içerisindeki kadın figürü	Çocuk İmparatoriçe'nin sembolü, kutsallık
Kalabalık halk	Saraya doğru yürüyen topluluk, sarayın içerisinde önemli bir olay olması, saraya ulaşma isteği
Gece ortamı, büyük ve parlak ay	Mitolojik veya fantastik atmosferi ve masalsı yapıyı destekler
Sarayın içerisinden ve diğer yapılardan gelen sarı ışıklar	Görselde bulunan hareketin (kalabalığın saraya doğru ilerlemesi) sembolü
Görselin üstünde Çocuk İmparatoriçe'nin, halkında görselin alt kısmında bulunması	Çocuk İmparatoriçe'nin yukarı bir noktada konumlandırılması onu halktan ayırır. Sembolik olarak iktidar yapısı.
Soğuk mavi tonları ve sarı sıcak renklerle kontrast	Dramatik, masalsı bir atmosfer

“Aldatıcı Işık bu geçitten geçer ve Çocuk İmparatoriçe'nin sarayının alt girişine ulaşmıştır.”

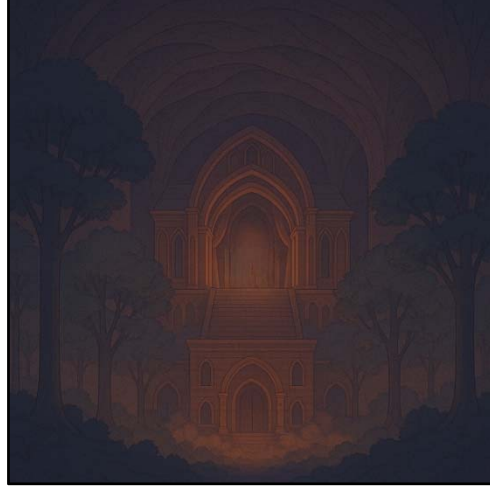


Şekil 6.40 Midjourney Görsel Çözümleme 3

Tablo 6.5 Midjourney Görsel Çözümleme 3

Gösteren	Gösterilen
Altın renkte olan bir yolun üzerinde duran bir figür.	Karakterin doğru yere geldiğini gösteren Çocuk İmparatoriçe'nin sembolü
Devasa sütunlardan oluşan, kemerli içi altın renginde parlayan yapı	Çocuk İmparatoriçe'nin sarayının yer altı girişi
Loş karanlık ve altın aydınlık alanların kontrastı	Yer altının karanlık olup, Çocuk İmparatoriçe'nin saray girişinin ortamı aydınlatması
Mağara ortamı	Sarayın farklı yerlerden girişinin olması
Sisli ve bulutlu yapı	Mistik ve büyümlü ortam algısı
Görselin merkezinde bulunan sarı altın ışık	Çocuk İmparatoriçe'nin sarayının girişinin temsili
Etrafta hiç figür veya yaratık olmaması	Bu girişin herkes tarafından bilinmemesi

“Aldatıcı Işık bu geçitten geçer ve Çocuk İmparatoriçe’nin sarayının alt girişine ulaşmıştır.”



Şekil 6.41 ChatGPT Görsel Çözümleme 3

Tablo 6.6 ChatGPT Görsel Çözümleme 3

Gösteren	Gösterilen
Görselin merkezinde olan mimari yapı	Çocuk İmparatoriçe’nin sarayının yer altı girişi
Yoğun ağaçlarla çevrelenmiş orman	Saraya girişin farklı ve gizli bir mekandan olması
Merdivenler ve yüksekte bulunan kapı	Çocuk İmparatoriçe’nin sarayına ulaşmak için yukarıya doğru çıkan merdivenler
Keskin hatlı, kemerli yapılar	Sarayın kutsallığının temsili
Sarayın içerisinden gelen sıcak turuncu ışık	Çocuk İmparatoriçe’nin kutsallığının sembolü
Hiçbir figürün olmaması	Sarayın bu girişinin gizli bir geçitten geçilerek oluşması

Koyu lacivert ve turuncu
tonlarının kontrastı

Karanlık mağara ve kutsallığın birleşimi

“Kayayiyici’de Çocuk İmparatoriçe’ye mesaj iletmesi gereken ulaklardan biridir. Kaya yiyici yürüyerek denize ulaşmıştır. Sandala binen Kaya yiyici’nin denizde ilerlerken doğru kararları vermesi gerekmektedir.”



Şekil 6.42 Midjourney Görsel Çözümleme 4

Tablo 6.7 Midjourney Görsel Çözümleme 4

Gösteren	Gösterilen
Sandalın üzerinde bulunan figür	Dört ulaktan bir tanesi; kayayiyici
Sandal	Karakterin denizin üzerinde ilerleyebilmesi için gerekli olan nesne
Köpüren dalgalar	Zorluklar, kaos, fırtına başlangıcı
Dev kaya parçası	Karşısına çıkan engel veya umut
Kararmaya başlayan hava	Fırtınanın yaklaştığını belirten olgu
Ufukta beliren sarı bir aydınlanma	Havanın kararması, gün batımı

Dalgaların yer yer büyümesi Doğanın gücü
yer yer sakin olması

“Kayayıyıcı’de Çocuk İmparatoriçe’ye mesaj iletmesi gereken ulaklardan biridir. Kaya yiyici yürüyerek denize ulaşmıştır. Sandala binen Kaya yiyici’nin denizde ilerlerken doğru kararları vermesi gerekmektedir.”



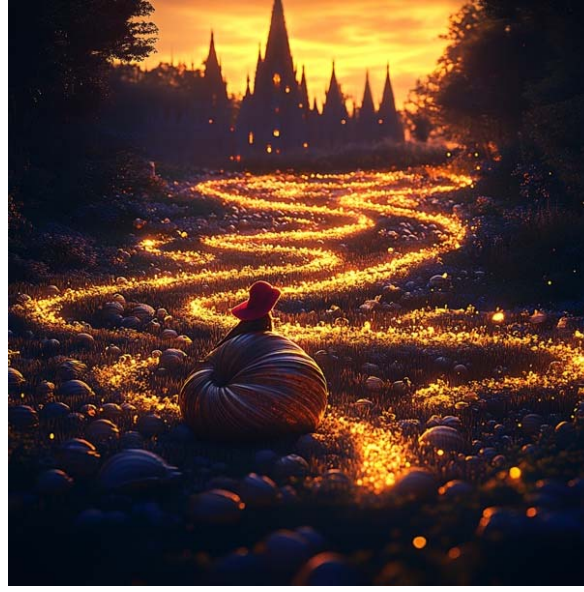
Şekil 6.43 ChatGPT Görsel Çözümlemesi 4

Tablo 6.8 ChatGPT Görsel Çözümlemesi 4

Gösteren	Gösterilen
Arkası dönük sandala oturmuş figür	Kürek çekmeye ve ilerlemeye çalışan karakter
Görselin sağ üstünde yer alan yıldırım ve yağmurlar	Fırtına başlayacağını habercisi
Köpüren dalgalar	Fırtına başlangıcı, zorluk
Dev kaya parçası	Karşısına çıkan engel veya umut
Görselin merkezinde beliren sarı ışık	Kaya parçasının içerisinde olan bir yaşam belirtisi

Koyu ve kasvetli renk paletinin içerisinden çıkan sarı altın ışık	Görselinde merkezinde olup, odağı merkeze toplama
Sandal ve kürekler	Zorluklarla başa çıkma, fırtınaya karşı direnme

“Sarı ışığı takip eden Minik, tünelin sonundan Çocuk İmparatoriçe’nin sarayına ulaşmıştır.”



Şekil 6.44 Midjourney Görsel Çözümleme 5

Tablo 6.9 Midjourney Görsel Çözümleme 5

Gösteren	Gösterilen
Kırmızı şapkalı, arkası dönük figür	Dört ulaktan bir tanesi; minik
Altın renkli, kıvrımlı yol	Çocuk İmparatoriçe’nin bahçesinden saraya giden yolun gösterimi
Turuncu gökyüzü ve sarı bulutlar	Mistik günbatımı görüntüsü
Uzakta görünen yapı	Çocuk İmparatoriçe’nin sarayı
Balkabakları ve ağaçlarla dolu arazi	Çocuk İmparatoriçe’nin sarayının bahçesi

Ateşböcekleri ve ışık parçacıkları	Karakterin doğru yolda olduğunu gösteren semboller
Görselin sol ve sağ kenarlarında bulunan karanlık ağaçlar	Görselin merkezinde olan parlak yolu daha net göstermek
“Sarı ışığı takip eden Minik, tünelin sonundan Çocuk İmparatoriçe’nin sarayına ulaşmıştır.”	



Şekil 6.45 ChatGPT Görsel Çözümleme 5

Tablo 6.10 ChatGPT Görsel Çözümleme 5

Gösteren	Gösterilen
Kırmızı şapkalı, arkası dönük figür	Minik karakterinin etrafını incelemesi
Salyangoz	Minik karakterine yardımcı olması ve takım olmaları
Şelaleler	Doğanın döngüsü, akış
Zambak ve nilüfer çiçekleri	Doğanın zerafeti, güzelliği
Altın rengi ortam ve parıltılar	Ortamın büyülü ve kutsal olması

Işıkla parlayan orman	Huzurlu ve büyümlü bir mekan algısı
Uzakta gözüken fantastik yapı	Hedeflenen mekan olan Çocuk İmparatoriçe'nin sarayı

6.6 ÜRETİLEN GÖRSELLERİN YORUMLANMASI VE KARŞILAŞTIRILMASI

Görsel üretim sürecinde kullanılan biçimsel dil, yalnızca estetik bir tercih değil, aynı zamanda izleyiciyle kurulan ilişkiyi belirleyen stratejik bir tasarım kararıdır. Bu bağlamda üretilen görseller, foto-gerçekçi ve sinematik stilizasyon ile illüstratif, masalsı ve Studio Ghibli estetiğine yakın çizim dili ile iki belirgin görsel yaklaşım etrafında şekillenmiştir. Her iki stil, hem görsel yapı hem de anlatı atmosferi açısından birbirinden farklı duysal deneyimler sunarak; kullanıcının algısını, yönelimini ve bağ kurma biçimini doğrudan etkileyeceği düşünülmüştür. Foto-gerçekçi görseller MidJourney üzerinden üretilirken, Studio Ghibli estetiğiyle şekillenen illüstratif sahneler ChatGPT aracılığıyla metinsel yönlendirmelerle tasarlanmıştır.

MidJourney üzerinden üretilen foto-gerçekçi anlatım diline sahip görseller, ışığın fiziksel davranışına duyarlı, yüzey dokularını yüksek çözünürlükte ifade eden ve mekânsal derinlik hissini artıran görsel üretimlere dayanmaktadır. Bu tarzda üretilen görseller, dramatik ışık kullanımı, güçlü kontrastlar ve düşük doygunlukla yapılandırılmış renk paletleriyle öne çıkmaktadır. Kompozisyonlarda sis, pus, tekil ışık kaynakları (kamp ateşi, yıldırım vb.) ve hacimsel gölgeler; görsel sahneye atmosferik yoğunluk kazandırırken, kullanıcıyı içine çeken bir "alan" duygusu yaratılmıştır. Figürler çoğunlukla merkezî ama pasif biçimde konumlandırılmıştır—böylece izleyici, karakterin duysal durumunu okumaya değil, bizzat deneyimlemeye yönlendirilmesi hedeflenmiştir. Bu yaklaşımın, özellikle dramatik kurgu, epik anlatılar veya yüksek gerilimli dijital kurgular için etkili bir arayüz sunacağı düşünülmektedir. Aynı zamanda sinema diliyle örtüşen bu yapı, görsel sahnelerin storyboard estetiğine uygun biçimde derinlikli sunumuna olanak tanımıştır.

ChatGPT tarafından Studio Ghibli tarzıyla üretilen illüstratif anlatım dili ise daha sembolik, sezgisel ve grafik olarak okunabilir bir görsel düzenleme biçimi sunmaktadır. Sadeleştirilmiş formlar, pastel renk paletleri, belirgin konturlar ve hafif degrade geçişler; anlatıya hem nostaljik hem de zamansız bir nitelik kazandırmıştır. Figürler, abartısız ama karakteristik çizgilerle tanımlanır; mimik ve jestler sadedir ama net okunabilmektedir. Mekânlar ise yalnızca bir arka plan değil, karakterle kurulan duygusal bağın bir parçası olarak işlev görmektedir. Bu bağlamda illüstratif stil, hikâyeye anlatımında "tasarlanmış açıklık" ilkesine dayanır ve her detay, kullanıcıya yöneltilmiş bir deneyim nesnesi olarak yer almaktadır. Kısacası izleyicinin durup baktığı değil, düşlediği bir sahne yaratılmıştır.

Bu tarzın önemli avantajlarından biri de karakter devamlılığı ve tasarımsal bütünlük konusundaki esnekliğidir. Yalın form dili ve stilistik tekrar edilebilirlik, karakterlerin farklı sahnelerde tutarlı bir şekilde görünmesini kolaylaştırmıştır. Bu, özellikle interaktif dijital projeler, çok ekranlı senaryolar ya da kullanıcı yolculuğu içeren uygulamalarda kritik bir tasarım unsurudur. Görsel süreklilik, kullanıcının karakterle bağ kurmasını kesintisiz hâle getirir; stilin sade yapısı, anlatının içeriğiyle yarışmaz, onu desteklemektedir. Tasarım açısından bakıldığında, bu yaklaşım hem üretim sürecini kolaylaştırır hem de daha yüksek kontrol ve organizasyon imkânı sunmaktadır.

Stilize edilmiş sinematik kompozisyonlar, kullanıcıya ait olduğu dünyanın gerilimlerini ve gerçekliğe yakın bir yoğunluğu aktarırken; Ghibli etkili illüstratif stil, aynı anlatımın duygusal ve sezgisel boyutlarını yüzeye çıkartmıştır. İlki izleyiciye olayın kendisini hissettirir, ikincisi ise olayın anlamını birlikte hayal etmeye davet etmektedir. Midjourney'de üretilen görsellerde sinema dili, ChatGPT tarafından üretilen görsellerde, görsel metaforlar öne çıkmaktadır. Bu çift yönlü yapı sayesinde, özellikle dijital hikâyeye anlatımı, deneyim tasarımı ve çoklu ortam uygulamaları için zengin bir estetik çeşitlilik sağlamıştır.

Bu iki yaklaşımın birlikte kullanımı, modüler anlatı sistemlerinde, interaktif arayüzlerde, kullanıcı katılımlı hikâyeye deneyimlerinde ve çok katmanlı görsel projelerde hem görsel dinamizm hem de anlatsal çeşitlilik sağlayacaktır.

Kullanıcının dikkatini yönlendirme, duygusal tonlama yapma ve anlam derinliği yaratma süreçlerinde iki stil de farklı ama tamamlayıcı rollere sahiptir. Tasarımcı, bu iki dili stratejik biçimde kurgulayarak yalnızca estetik bir yapı kurmakla kalmaz; aynı zamanda kullanıcının hikâyeyle kuracağı etkileşimi baştan biçimlendirmiş olmaktadır.

6.7 PROJENİN SUNULMASI

Bu tez çalışması, yapay zekâ tarafından üretilmiş görsellerin interaktif bir hikâyeye deneyimi sunmayı amaçlayan dijital bir anlatı platformu olarak tasarlanmıştır. Kullanıcıların klasik, doğrusal anlatılar yerine çoklu seçimler üzerinden kendi yolculuklarını oluşturabildikleri bu yapı, “Bitmeyecek Öykü” kitabının “Fantazyta Tehlikede” hikayesinden ilham alınarak tasarlanmıştır. Projede kullanıcı, farklı ulak karakterleri üzerinden alternatif hikâyeye yollarını deneyimleyebilir; böylece her deneyim kişiselleştirilmiş olup özgün hale getirilmiştir.

Projenin sunumu için bir web sitesi hazırlanmış ve bu platform, Wix altyapısı kullanılarak tasarlanmıştır. Web sitesi, projenin anlatı yapısını, karakterleri ve görsel dünyasını tanıtmak üzere sade ve kullanıcı dostu bir arayüzle yapılandırılmıştır. Kullanıcılar burada hem proje hakkında bilgi edinebilmekte hem de karakterlerin alternatif senaryolarını interaktif bir şekilde deneyimleyebilmektedir. Arayüz tasarımı, mobil uyumlu olacak şekilde düzenlenmiş, görsellerle desteklenerek anlatının atmosferi dijital ortama başarılı şekilde aktarılmıştır.

Projenin görselleri, yapay zekâ destekli üretim araçları olan Midjourney ve ChatGPT tarafından hazırlanmış olup, hem illüstratif hem de sinematik tarzlar bir arada sunulmuştur. Bu çeşitlilik, farklı kullanıcı profillerine hitap etmenin yanı sıra, hikâyenin ruhuna görsel bir derinlik kazandırmayı amaçlamaktadır. Ayrıca, web sitesi üzerinden yapılan kullanıcı testleriyle, deneyimin işleyişi ve kullanıcı geri bildirimleri toplanmış; proje bu doğrultuda revize edilmiştir. Websitesinin adı LutaX olarak belirlenmiştir.

LutaX, kullanıcıyı anlam üretiminin sabitlenmemiş bir evrenine davet eden, disiplinlerarası bir anlatı yapısı olarak kurgulanmıştır. Bu yapı, “yol” ve “rehberlik” kavramlarını yalnızca fiziksel bir yönelim olarak değil; aynı zamanda düşünsel, duygusal ve deneyimsel bir seyahatin temel bileşenleri olarak ele alınmıştır. İsmi kökenindeki "Luta", eski dillerde "yol" ve "ışık" anlam katmanlarını taşıırken; sonundaki “X” harfi, bilinmeyi, henüz tanımlanmamış olanı ve kullanıcıyla birlikte evrilecek olasılıkları temsil etmektedir. Bu bakımdan LutaX, bir sonuç değil, sürecin bir arayış ismidir. Platformun temel amacı; anlatı, görsel kültür ve etkileşimli tasarım pratiklerini bir araya getirerek, kullanıcıyı hem izleyici hem de özne haline getirmektir. Bu çerçevede LutaX, deneyimi sadece sunan değil, aynı zamanda deneyimin kendisiyle şekillenen bir anlatı arayüzü olarak işlemektedir.

“LutaX” ismi, proje kapsamında geliştirilen web sitesinin adı olarak belirlenmiştir. “LutaX” logosu, yapay zekâ destekli bir tasarım aracı olan ChatGPT üzerinden tasarlanmıştır.

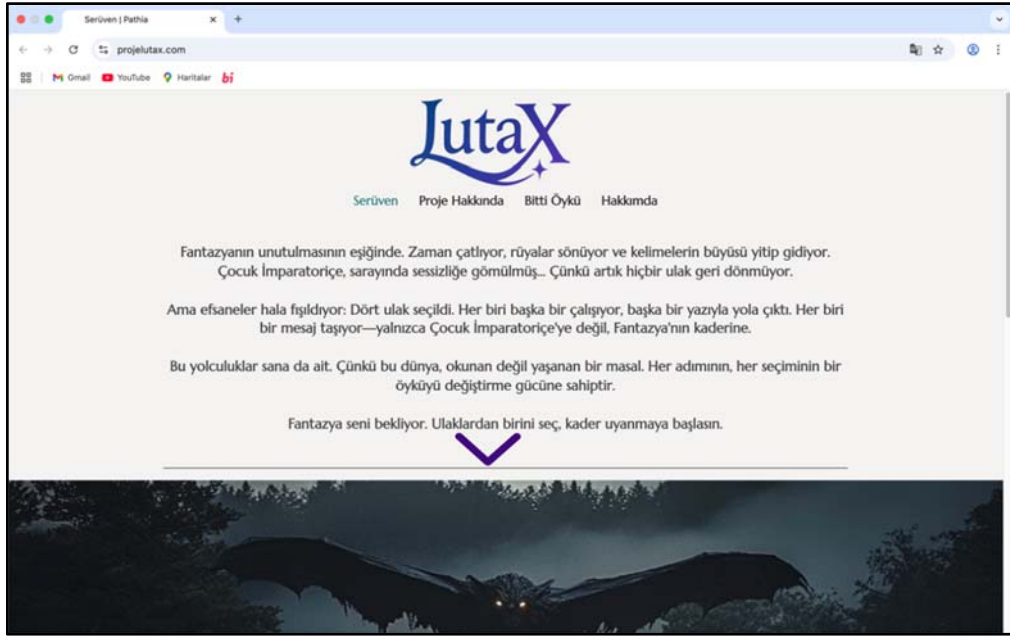


Şekil 6.46 LutaX Logo Tasarımı

İngilizce Prompt: “A fantasy-inspired logo design featuring the word 'LutaX' in a custom elegant serif font. The letter 'X' is emphasized with a star-like sparkle, and the tail of the 'L' curves smoothly under the word, connecting to the 'X'. Use a gradient from deep blue to violet. Clean, modern, and magical aesthetic on a white background.”

Türkçe Prompt: “Özel zarif bir serif yazı tipinde ‘LutaX’ kelimesini içeren fanteziden ilham alan bir logo tasarımı. 'X' harfi yıldız benzeri bir ışıltıyla vurgulanıyor ve 'L'nin kuyruğu kelimenin altında yumuşak bir şekilde kıvrılıp 'X'e bağlanıyor. Derin maviden menekşeye bir degrade kullanın. Beyaz zemin üzerinde temiz, modern ve büyümlü bir estetik.”

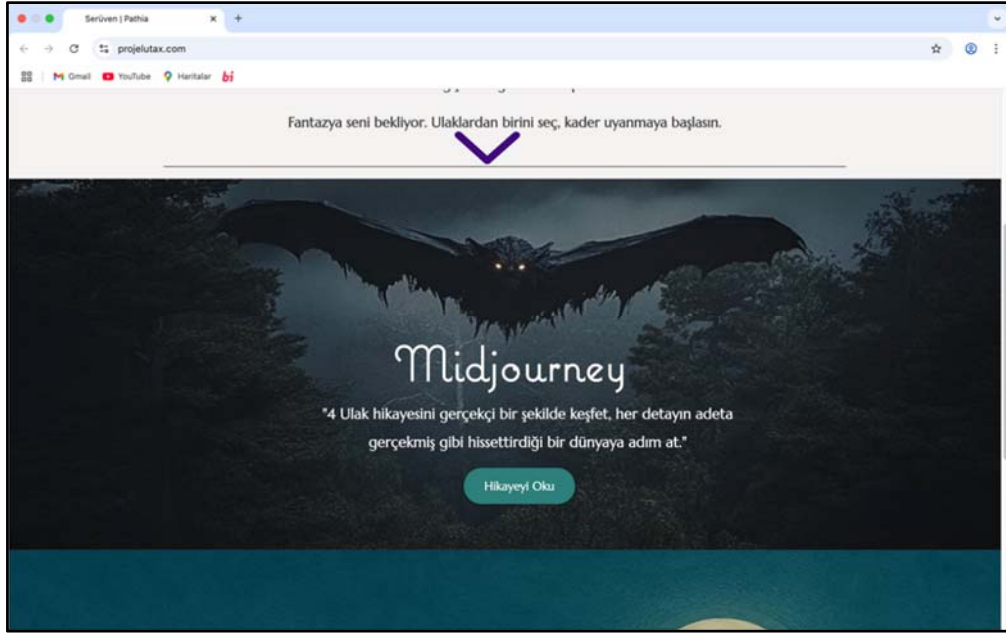
Websitesinin ana sayfasında kullanıcıların hangi tarzda üretilen yapay zeka görselleri ile bir interaktif deneyim yaşamak istediklerine dair bir seçenek ve prolog bulunmaktadır.



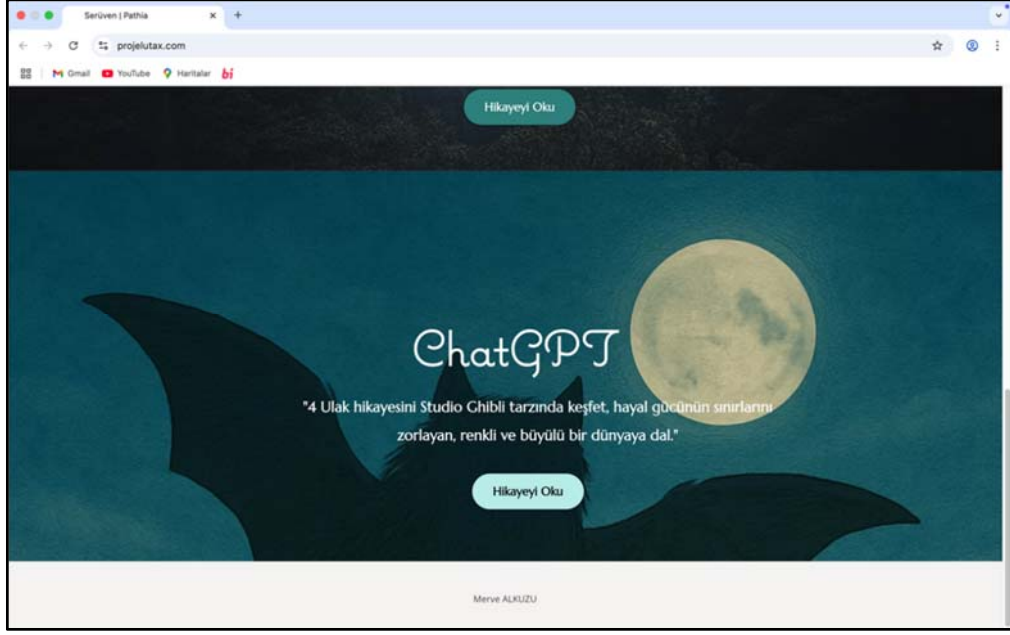
Şekil 6.47 LutaX Web Sitesi Ana Sayfa Sekme Görsele 1
(<https://www.projelutax.com/>)



Şekil 6.48 LutaX Websitesi Anasayfa (<https://www.projelutax.com/>)



Şekil 6.49 LutaX Web Sitesi Ana Sayfa Sekme Görself 2
(<https://www.projelutax.com/>)



Şekil 6.50 LutaX Web Sitesi Ana Sayfa Sekme Görsele 3

(<https://www.projelutax.com/>)

Kullanıcıların hem proje hakkında bilgilendirilmesi hem de için de ayrıca header (başlık) kısmına “Proje Hakkında” penceresi eklenmiştir. Bu kısımda hem proje hakkında bilgilendirme yapılmış hem de “Fantazyaya Tehlikede” hikayesi ile ilgili özet yer almaktadır.



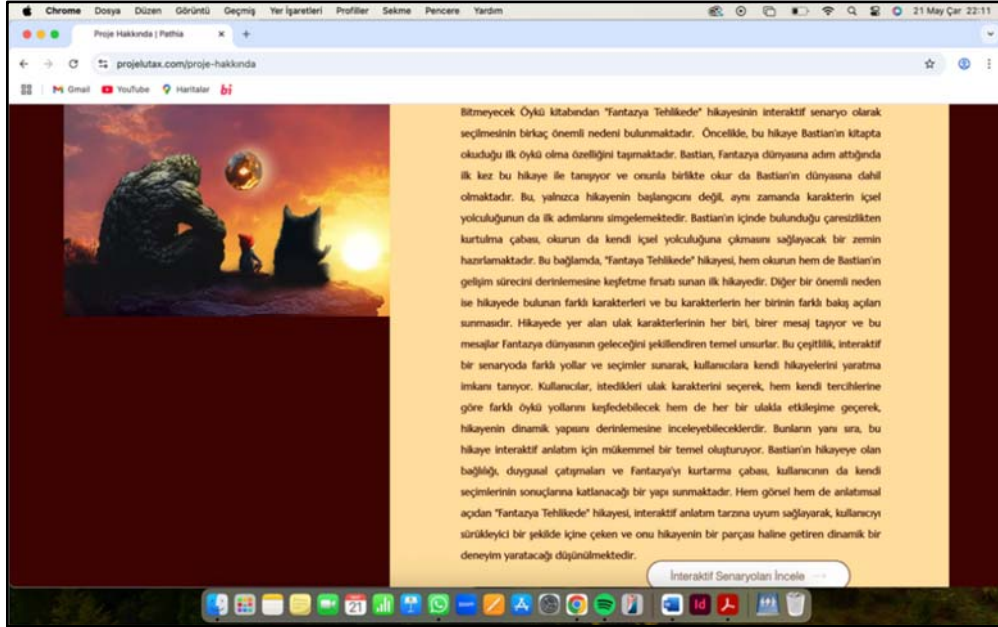
Şekil 6.51 Lutax Web Sitesi Proje Hakkında Sekmesi

(<https://www.projelutax.com/proje-hakk%C4%B1nda>)



Şekil 652 LutaX Web Sitesi Proje Hakkında Sekme Görseli 4

(<https://www.projelutax.com/>)



Şekil 6.53 LutaX Web Sitesi Proje Hakkında Sekme Görseli 5

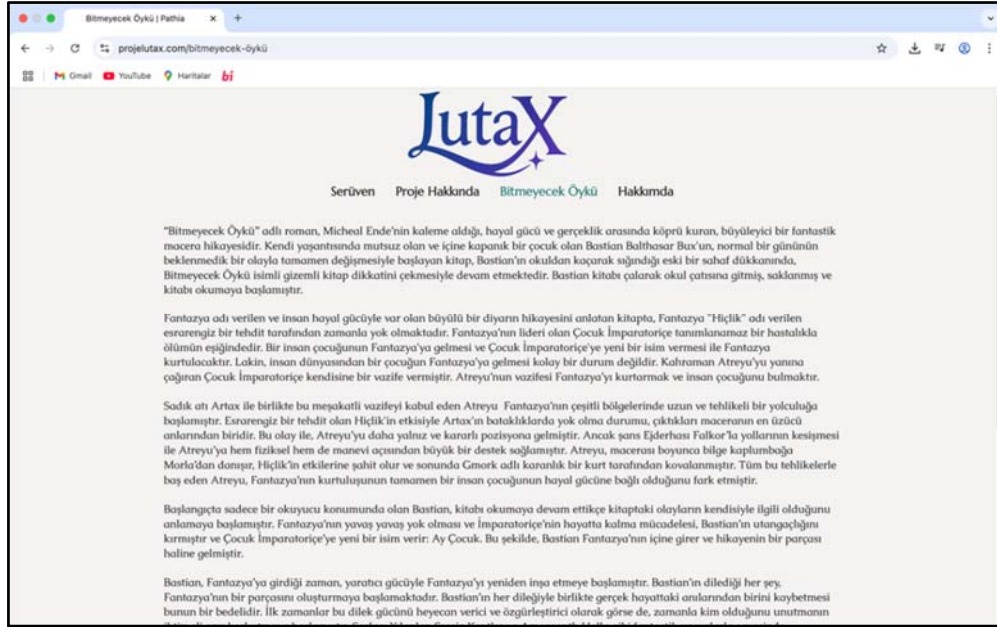
(<https://www.projelutax.com/>)

Kullanıcıların aynı zamanda “Bitmeyecek Öykü” kitabının özetini okuyabilmeleri için de header (başlık) kısmına “Bitmeyecek Öykü” penceresi eklenmiştir.



Şekil 6.54 LutaX Web Sitesi Bitmeyecek Öykü Sekmesi

(<https://www.projelutax.com/bitmeyecek-%C3%B6yk%C3%BC>)



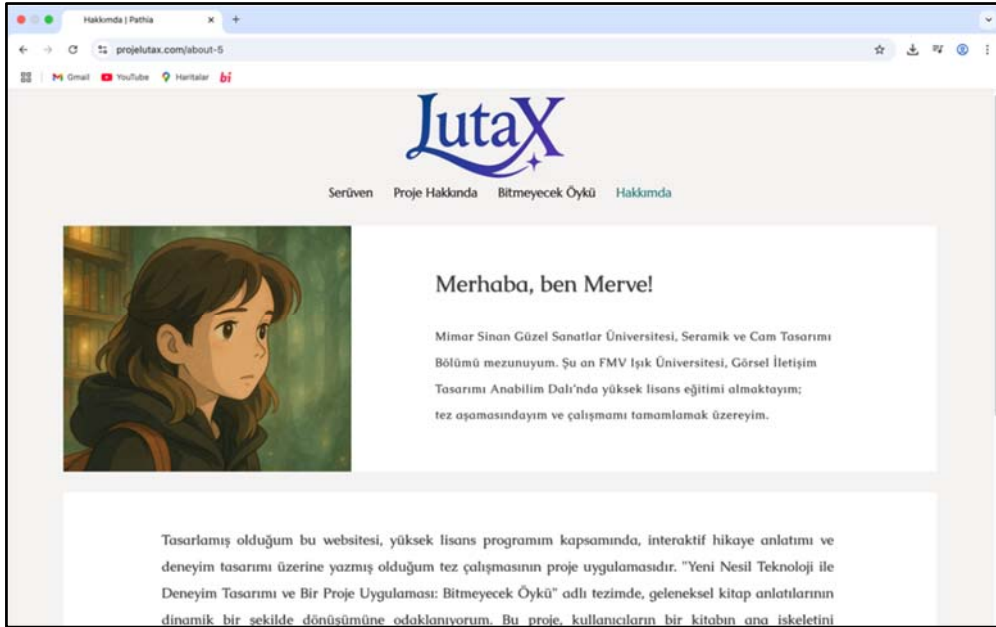
Şekil 6.55 LutaX Web Sitesi Proje Hakkında Sekme Görseli 6

(<https://www.projelutax.com/>)

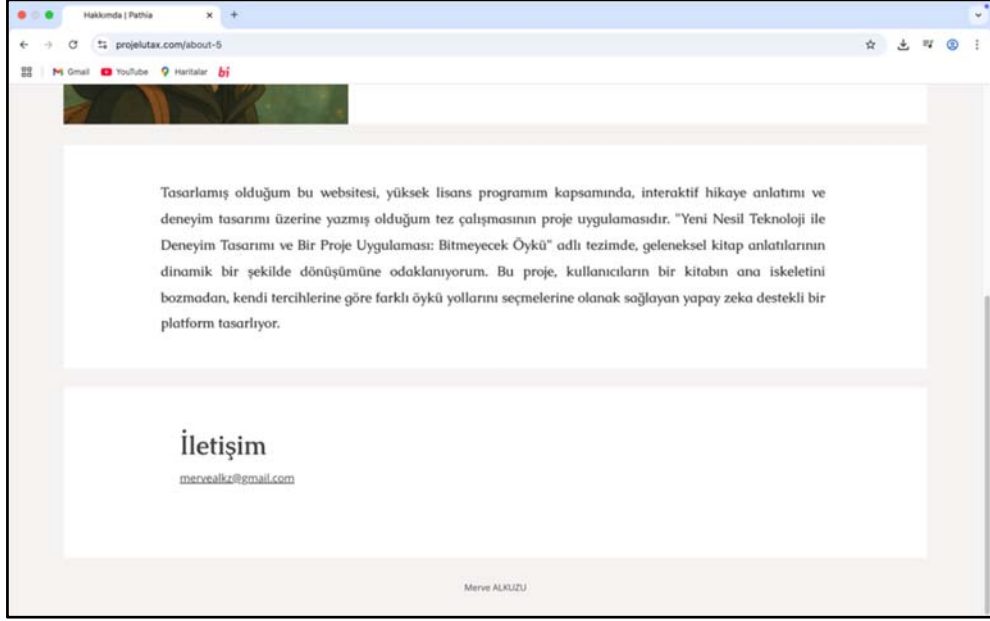
Bu pencerede, projeyi geliřtiren tasarımcının akademik ve mesleki gemiři, ilgi alanları, alıřma pratięi ve iletiřim bilgileri hakkında bilgilere yer verilmektedir.



řekil 6.56 LutaX Web Sitesi Hakkında Sekmesi
(<https://www.projelutax.com/about-5>)



řekil 6.57 LutaX Web Sitesi Hakkında Sekme Görself 7
(<https://www.projelutax.com/>)



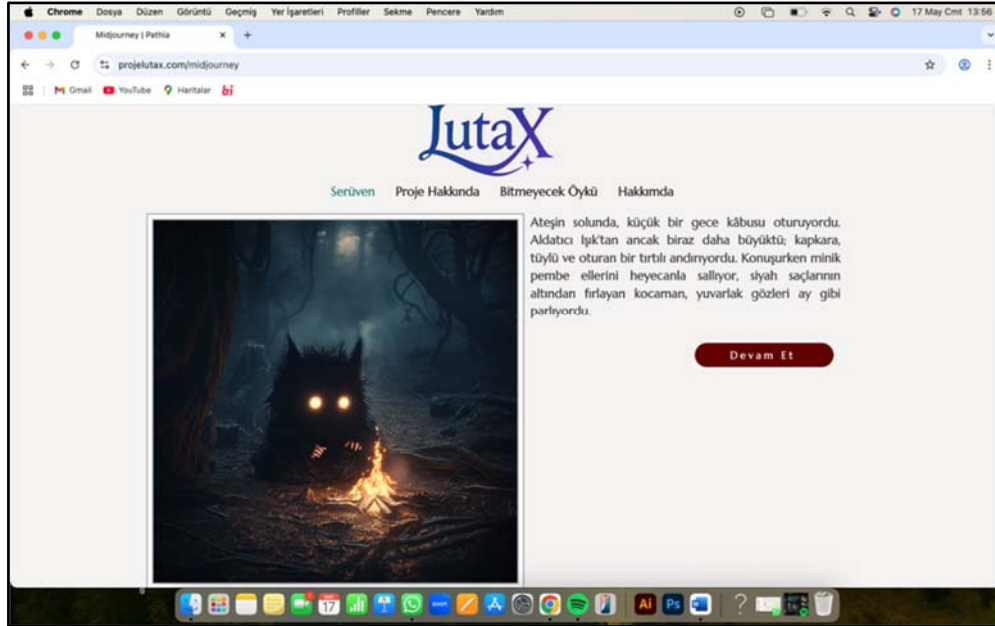
Şekil 6.58 LutaX Web Sitesi Hakkımda Sekme Görseli 8

(<https://www.projelutax.com/>)

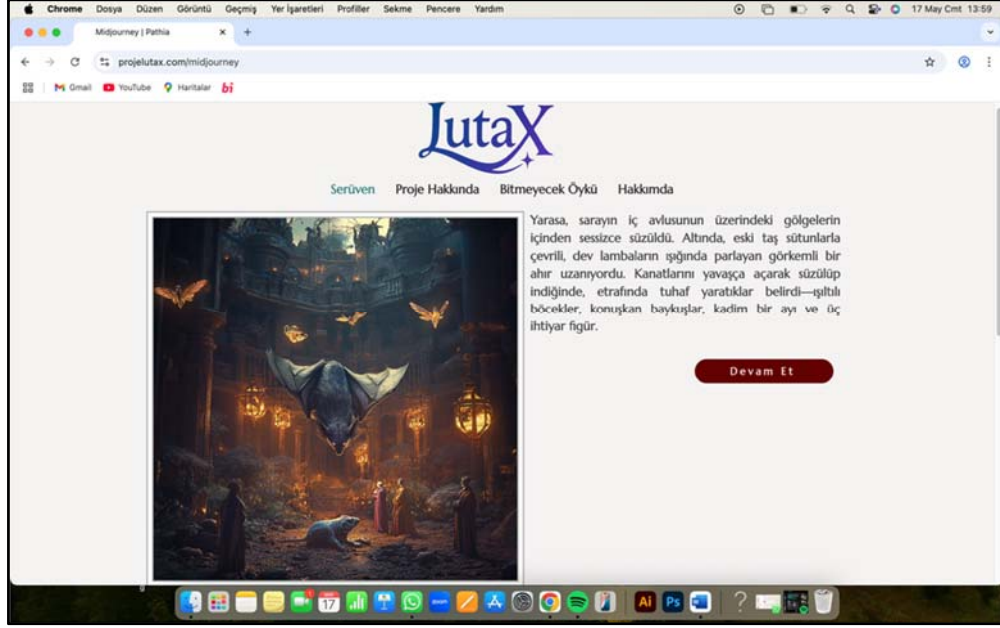
Kullanıcılara sunulan ilk seçenek, MidJourney görselleriyle desteklenen statik hikâye bölümüdür. Bu bölümde, anlatı tek bir çizgide ilerleyen, kullanıcıdan seçim sunmayan sabit bir yapıdır. Görseller, sahne atmosferini pekiştirmek ve anlatıya sinematik bir derinlik katmak amacıyla MidJourney aracılığıyla üretilmiş, fotogerçekçi bir estetik anlayışıyla kurgulanmıştır. Kullanıcı bu seçenekte, anlatının bütününe baştan sona takip ederken, görsel kompozisyonlar aracılığıyla karakterleri, mekânları ve olayları daha güçlü bir şekilde deneyimleme imkânı bulur.



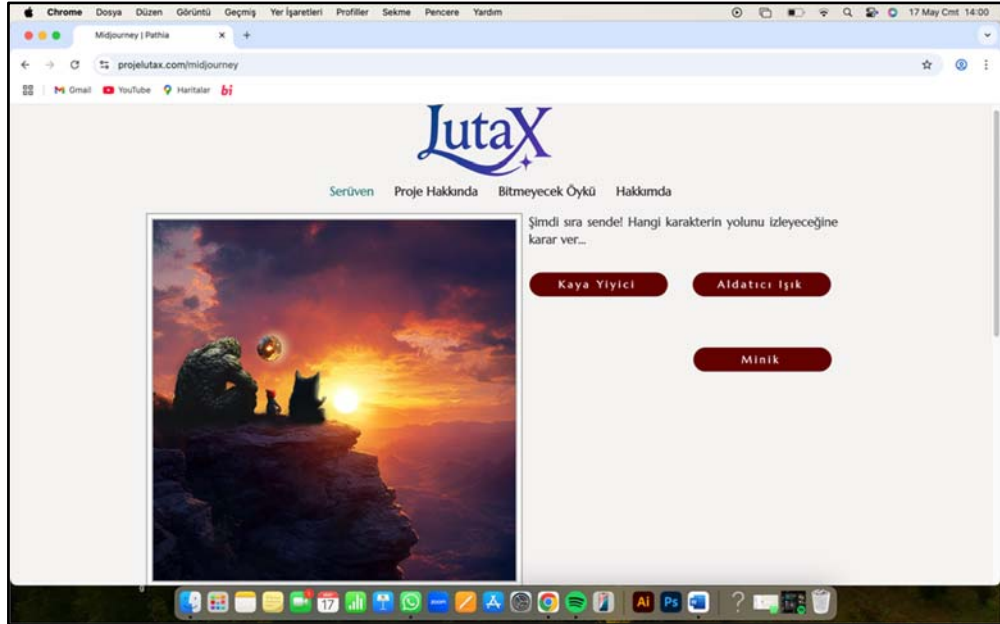
Şekil 6.59 LutaX Web Sitesi Statik Hikaye Görsel Örneği 1
(<https://www.projelutax.com/>)



Şekil 6.60 LutaX Web Sitesi Statik Hikaye Görsel Örneği 2
(<https://www.projelutax.com/>)

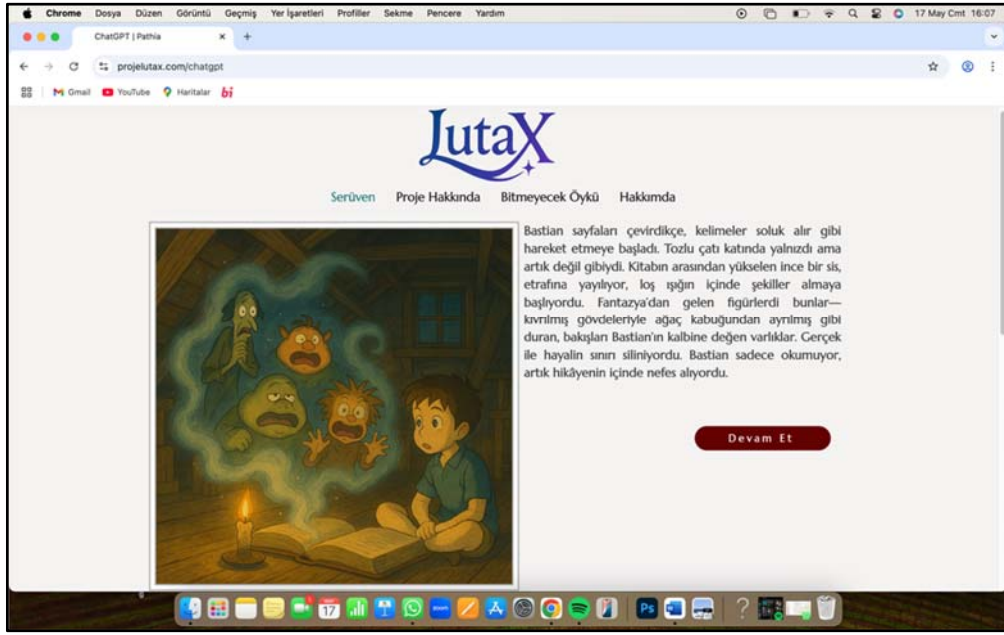


Şekil 6.61 LutaX Web Sitesi Statik Hikaye Görsel Örneği 3
(<https://www.projelutax.com/>)

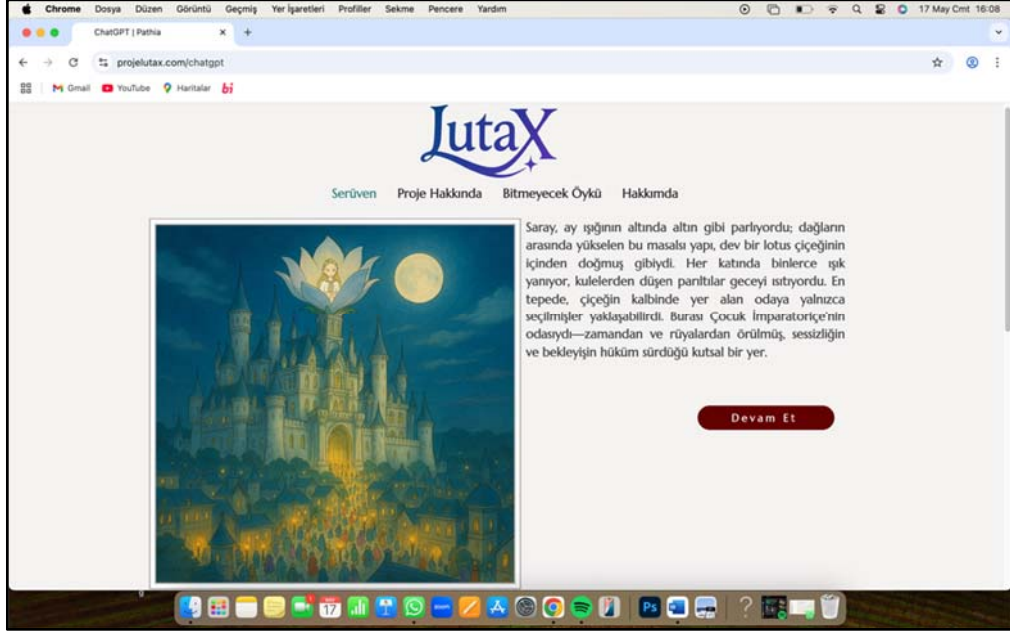


Şekil 6.61 LutaX Web Sitesi İnteraktif Hikaye Görsel Örneği 1
(<https://www.projelutax.com/>)

Bir diğerk seenek ise, ChatGPT zerinden tasarlanarak oluřturulmuř illstratif anlatı sekmesidir. Bu blmde, anlatı grselle birlikte ilerlemekte; metin ve grsel arasındaki etkileřim sayesinde kullanıciya daha masalsı, duygusal ve karakter odaklı bir deneyim sunulmaktadır. ChatGPT tarafından oluřturulan sahne grselleri, hikayenin her bir ařamasında belirli grsellerle eřleřtirilerek devam etmektedir.



řekil 6.62 LutaX Web Sitesi Statik Hikaye Grsel rneđi 4
(<https://www.projelutax.com/>)



Şekil 6.63 LutaX Web Sitesi Statik Hikaye Görsel Örneği 5

(<https://www.projelutax.com/>)

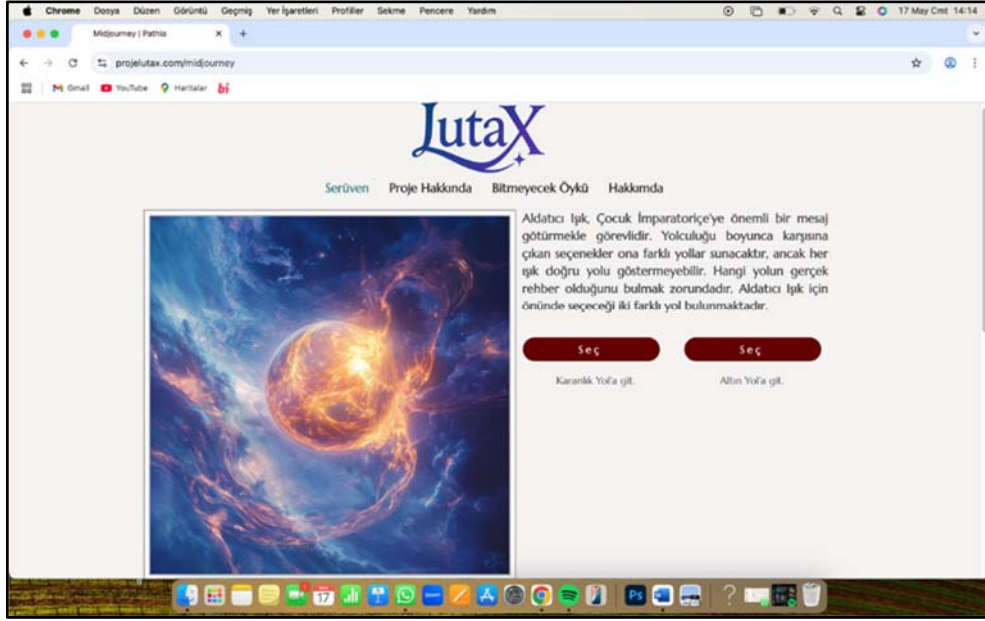


Şekil 6.64 LutaX Web Sitesi İnteraktif Hikaye Görsel Örneği 2

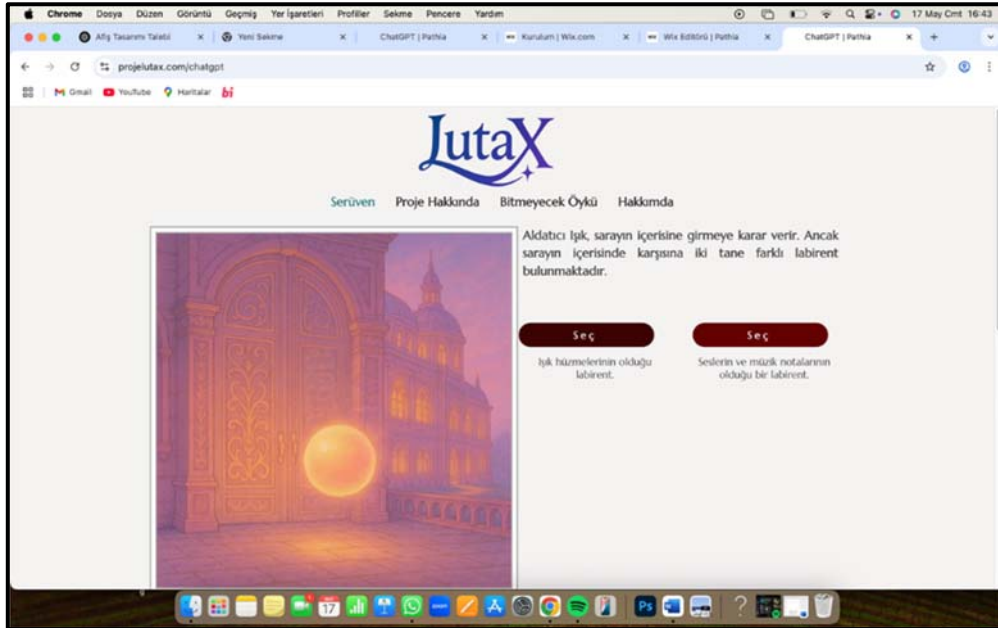
(<https://www.projelutax.com/>)

MidJourney aracılığıyla üretilen stilize edilmiş sinematik kompozisyonlarla oluşturulan hikâye, kullanıcının anlatıya görsel bir atmosfer içinde dâhil olmasını amaçlanmıştır. Statik anlatının ardından başlayan interaktif tasarım bölümü ise kullanıcıyı aktif bir şekilde hikâyeye yön verme imkânı sunmaktadır. Üç farklı ulak karakteri arasından yapılan seçimle birlikte, anlatıda birden çok yollar bulunmaktadır ve bu durum kullanıcılara alternatif senaryolarla ilerleme imkanı sunmaktadır. Her senaryo, ulağa özgü olay örgüsü ve karşılaşmalar içerdiği için kullanıcı deneyimi her seferinde farklılaşmaktadır.

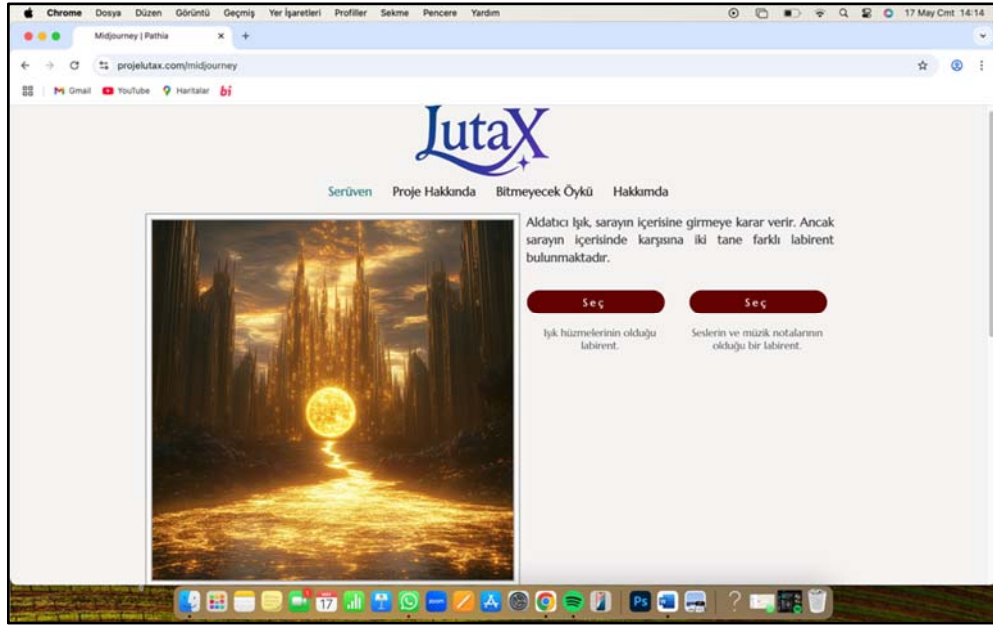
Aldatıcı Işık'a ait interaktif senaryoda, kullanıcıyı birden fazla yansımali yol arasında seçim yapmaya davet edilmektedir. Bu senaryo, yanılısama ve sezgi temaları etrafında şekillenmiştir. Kullanıcının yaptığı farklı seçimler doğru yönü açığa çıkarırken, bazı seçimler karakteri belirsizlik içinde dolaşmaya zorlamaktadır. Her seçim, anlatının ilerleyişini farklılaştıran alternatif yollar sunmaktadır. Aldatıcı Işık'ın interaktif senaryosunda kullanıcı, ilk olarak "Parlayan Altın Yol" ve "Karanlık Yol" arasında bir seçim yapmaktadır. Parlayan Altın Yol seçildiğinde, anlatı doğrudan bir sona ilerlemez; yol ikiye ayrılarak kullanıcıyı farklı labirent türleriyle karşı karşıya bırakılmıştır. Bunlardan biri seslerle dolu, müziksel öğeler barındıran bir labirenttir; diğeri ise yüksek tavanlı, ışık huzmeleriyle aydınlanan, daha sembolik bir yapıya sahiptir. Bu iki farklı güzergâh, kullanıcıyı farklı geçitler aracılığıyla Çocuk İmparatoriçe'nin sarayına ulaştırabilecek alternatif yollar sunmaktadır. Karanlık Yol ise daha belirsiz ve şüphe uyandıran bir atmosferde ilerler; kullanıcı burada yolunu şifreli tabelalar, kaybolma riskleri ve ormanın sunduğu bilinmezlik içinde bulunmaktadır. Her seçim, farklı sonuçlara ulaşan dallı anlatı yapıları üretmekte ve Aldatıcı Işık karakterinin temsil ettiği sezgi, yanılısama ve seçim kavramlarını doğrudan deneyimletmektedir.



Şekil 6.65 LutaX Web Sitesi İnteraktif Hikaye Görsel Örneği 3
(<https://www.projelutax.com/>)



Şekil 6.66 LutaX Web Sitesi İnteraktif Hikaye Görsel Örneği 4
(<https://www.projelutax.com/>)



Şekil 6.67 LutaX Web Sitesi İnteraktif Hikaye Görsel Örneği 5
(<https://www.projelutax.com/>)

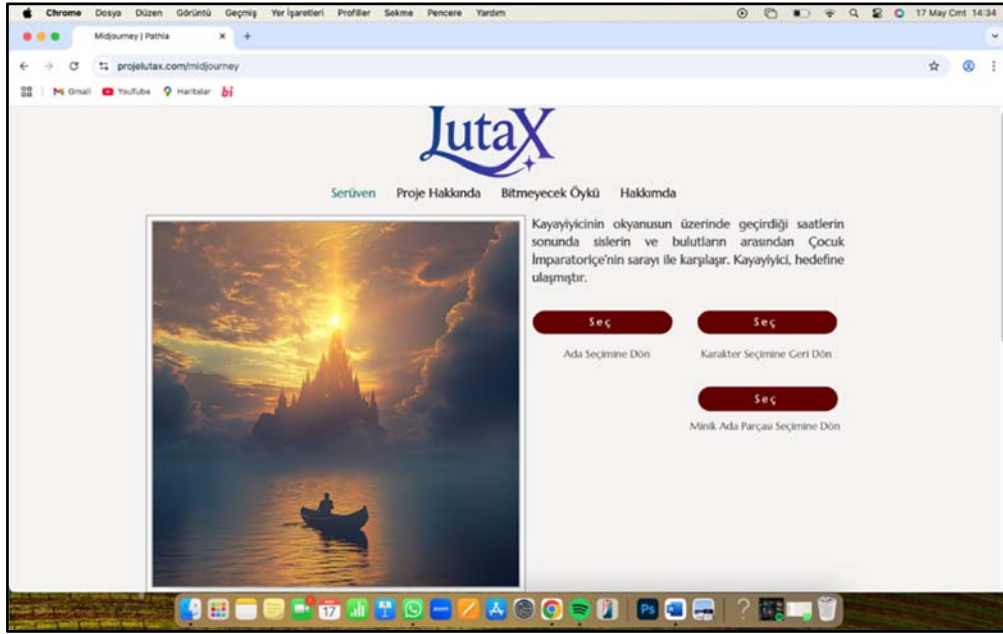


Şekil 6.68 LutaX Web Sitesi İnteraktif Hikaye Görsel Örneği 6
(<https://www.projelutax.com/>)

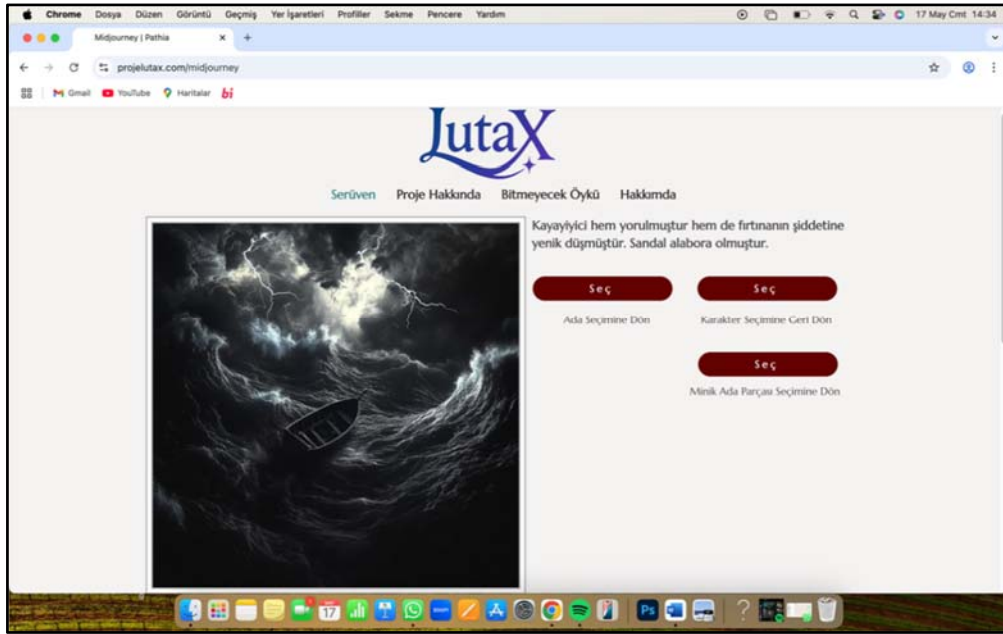
Kayayıci karakterine ait interaktif senaryo, kullanıcıyı fırtınalı bir denizin ortasında başlamaktadır. İlk karar anı, karşısına çıkan adaya çıkarak beklemeyi mi yoksa fırtınaya rağmen ilerlemeyi mi tercih edeceği yönündedir. Adaya çıkan kullanıcılar, mağara içerisinde sembollerle dolu bir duvarla karşılaşır; sembolleri takip ederek bir geçit açar ve ilerleyerek Çocuk İmparatoriçe'nin sarayına ulaşan yola erişebilmektedirler. Bu güzergâh, sezgiye, dikkatli gözleme ve beklemenin gücüne dayalı bir çözüm yolu sunmaktadır.

Diğer taraftan, fırtınaya karşı doğrudan mücadele etmeyi seçen kullanıcılar üç farklı olasılıkla karşılaşır: Kürek çekmeye devam edenler, zamanla okyanusun sakinleşmesiyle yön bulabilir ve hedeflerine ulaşabilmektedirler. Fırtına sırasında yüzmeyi seçen kullanıcılar ise görüşün tamamen kaybolduğu karanlık sulara ilerleyemez ve denizin içinde kaybolur. Üçüncü seçenek olarak, daha fazla mücadele etmek istemeyen kullanıcılar fırtına karşısında zorlanan ve sandalı ile alabora olan bir Kayayıci öyküsüne tanık olmaktadır.

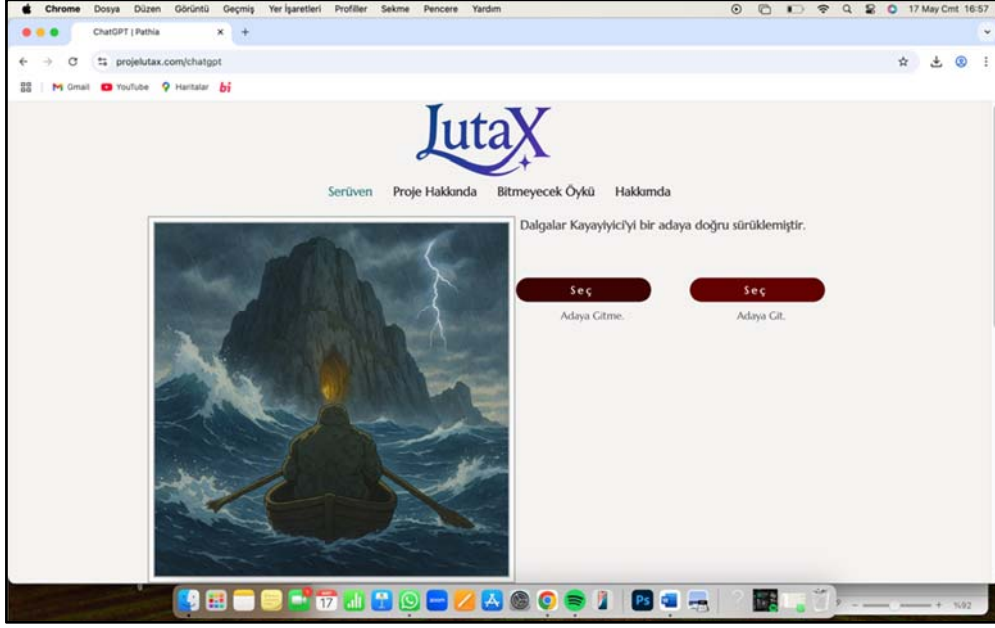
Bu yapı içerisinde her seçim, Kayayıci'nin kaderine doğrudan etki eden sonuçlar doğurmaktadır. Aynı zamanda anlatı, doğa karşısındaki direnç, teslimiyet ve bekleyiş gibi temalar üzerinden çok katmanlı bir anlatı deneyimi sunmaktadır. Anlatının bir kolu, içsel rehberliğe ve sembollerin çözümüne dayanırken; diğer kolu, doğrudan eylem ve fiziksel mücadele yoluyla bir sonuca ulaşma çabasını temsil etmektedir. Kullanıcının seçtiği yol, yalnızca görsel ve mekânsal değişikliklerle değil, aynı zamanda anlatının duygusal tonuyla da farklılaşmaktadır. Böylece, Kayayıci'nin öyküsü yalnızca bir geçiş değil; aynı zamanda kullanıcıyı kararlarıyla sınayan, çoklu anlatı alternatifleri sunan bir deneyim olarak yapılandırılmıştır.



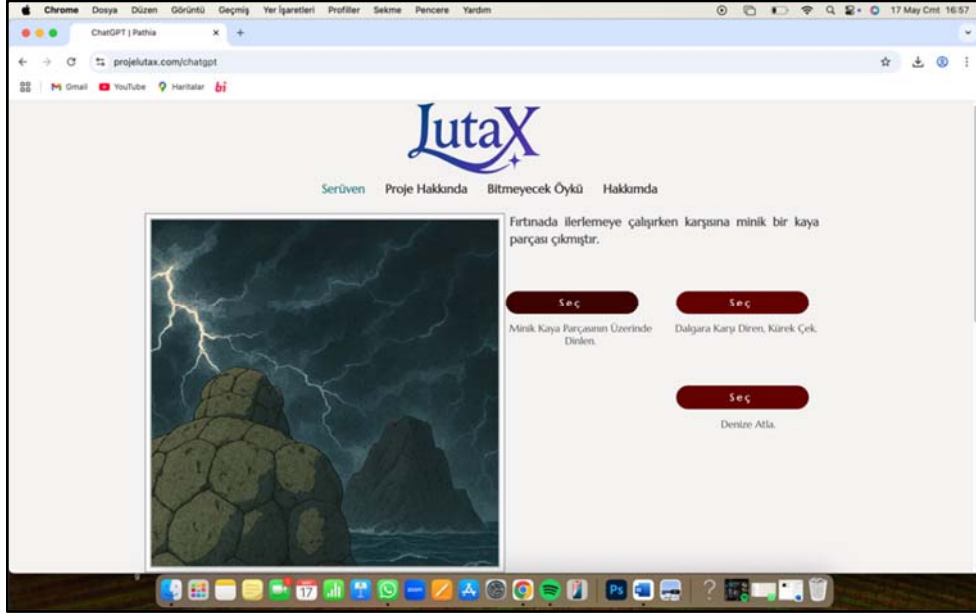
Şekil 6.69 LutaX Web Sitesi İnteraktif Hikaye Görsel Örneği 7
(<https://www.projelutax.com/>)



Şekil 6.70 LutaX Web Sitesi İnteraktif Hikaye Görsel Örneği 8
(<https://www.projelutax.com/>)



Şekil 6.71 LutaX Web Sitesi İnteraktif Hikaye Görsel Örneği 9
(<https://www.projelutax.com/>)



Şekil 6.72 LutaX Web Sitesi İnteraktif Hikaye Görsel Örneği 10
(<https://www.projelutax.com/>)

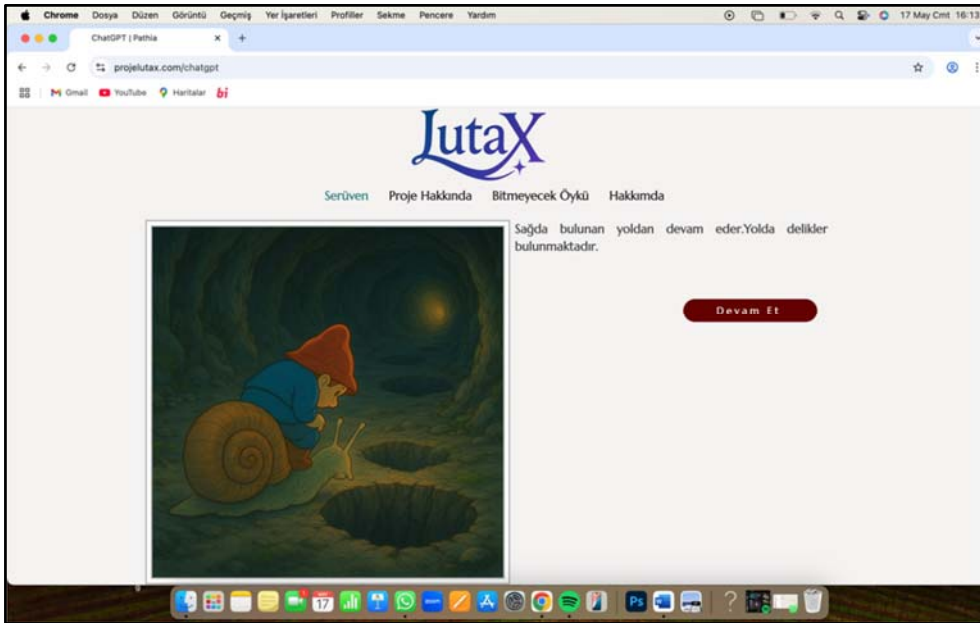
Minik karakterine ait interaktif senaryo, kullanıcının yeraltında geçen bir yolculukta yönünü belirlemesini konu almaktadır. Anlatı, Minik'in sadık salyangozuyla birlikte yerin derinliklerine doğru ilerlemesiyle başlar bu sırada kullanıcı, yol üzerinde rastlantısal biçimde karşılaştığı bir harita ile yönlendirilmiştir. Harita üzerinde çeşitli semboller ve yollar bulunmaktadır; ancak bu haritanın bir ipucu olabileceğini seçip seçmemek kullanıcıya bırakılmıştır. Haritayı incelemeyi tercih eden kullanıcılar, zamanla belirli sembollerin eşleştiği ışık kaynakları ve geçitlerle karşılaştırılmışlardır. Bu ipuçlarını takip eden kullanıcı, haritanın içeriğini okuyarak doğru yolu bulabilir; çeşitli sembollerin eşleştiği duvarlar ve ışıklarla karşılaştıktan sonra, Minik'i Çocuk İmparatoriçe'nin sarayının bahçesine ulaştıran başarılı sona erişebilmektedirler.

Haritayı incelemeyen yoluna devam eden kullanıcılar, bir süre sonra üç ayrı güzergâhla karşılaşır: sağ, sol ve düz. Bu üç yol, anlatının akışını tamamen farklı yönlere taşımaktadır. Sağdaki yol, zemininde çok sayıda delik bulunan dengesiz ve dikkat gerektiren bir güzergahtır. Minik bu yolu tercih ettiğinde, kullanıcının refleksleri sınanır; deliklerden birini incelemeye çalışırken dengesini kaybeder ve karanlık boşluğa düşerek anlatının dışına çıkabilmektedir. Düz yol, Minik'in salyangozunun üzerinde rahatça ilerlediği bir rotadır; ancak bu konfor hali zamanla tembelliğe dönüşmektedir. Minik ve salyangoz uykuya dalar ve bu durumda anlatı duraksar; kullanıcı hiçbir karar almaz hale gelerek senaryo başarısız bir sona ulaşmış olur. Sol yol ise, ileride görülen sarı bir ışıkla işaretlenmiş olup sezgiye dayalı bir güzergâh sunmaktadır. Bu yolu tercih eden kullanıcı, Çocuk İmparatoriçe'nin silüetini takip ederek geçitleri aşar ve Çocuk İmparatoriçe'nin sarayının bulunduğu çarşıya çıkarak yolcuğu tamamlamış olmaktadır. Bu üç seçenek, yalnızca fiziksel olarak farklı yolları temsil etmekle kalmaz; aynı zamanda kullanıcının dikkat seviyesi, sezgisel yaklaşımı ve hareket stratejileri üzerinden de farklı sonuçlar üretmektedir. Böylece anlatı, sadece yön seçimiyle değil, bu seçimlerin arkasındaki niyetle de derinleşir; Minik'in yolculuğu, sembollerle örülü yeraltı

tünellerinden geçerken kullanıcının kararlarıyla anlam kazanan bir deneyime dönüşmüştür.

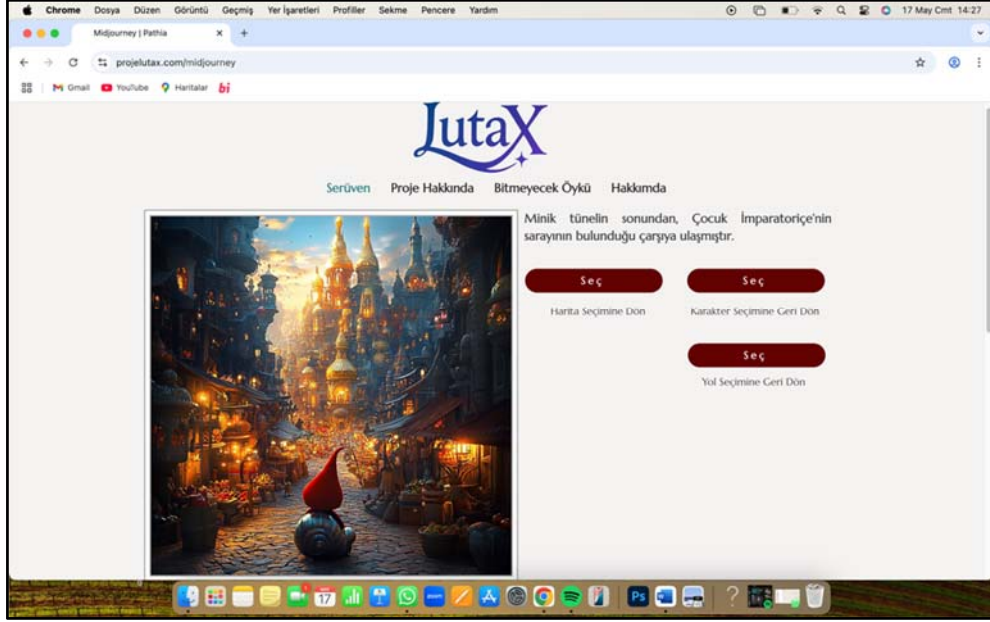


Şekil 6.72 LutaX Web Sitesi İnteraktif Hikaye Görsel Örneği 11
(<https://www.projelutax.com/>)



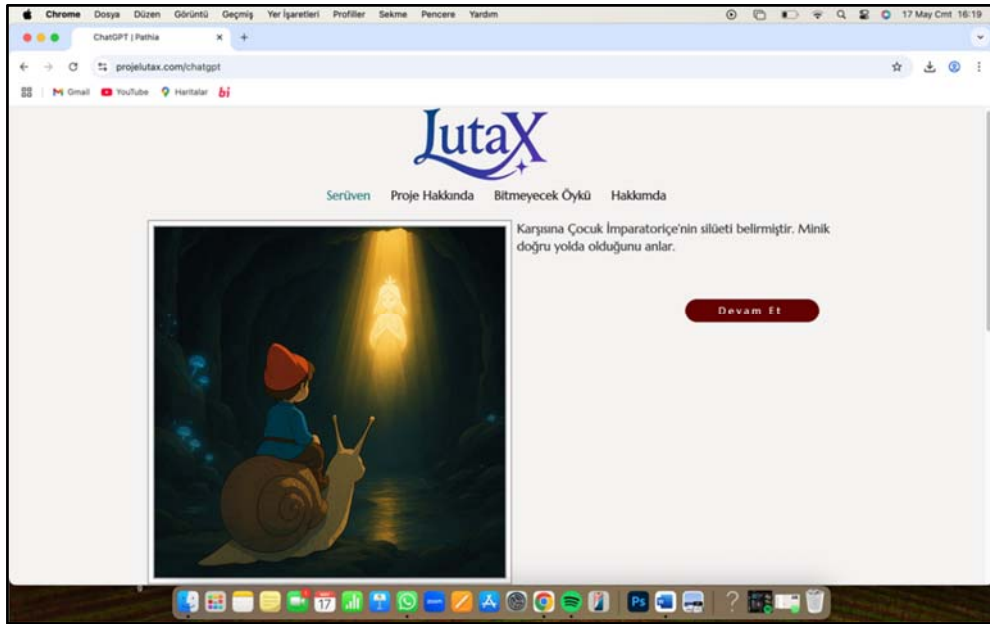
Şekil 6.73 LutaX Web Sitesi İnteraktif Hikaye Görsel Örneği 12

(<https://www.projelutax.com/>)



Şekil 6.74 LutaX Web Sitesi İnteraktif Hikaye Görsel Örneği 12

(<https://www.projelutax.com/>)



Şekil 6.75 LutaX Web Sitesi İnteraktif Hikaye Görsel Örneği 13

(<https://www.projelutax.com/>)

Proje kapsamında kullanılan MidJourney ve ChatGPT tabanlı görsel üretim araçları, biçimsel olarak birbirinden oldukça farklı tarzda görseller sunuyor olsalar da, her iki üretim biçimi de aynı senaryoları temel almaktadır. MidJourney ile oluşturulan görseller, fotogerçekçi, karanlık ve sinematik bir atmosfer sunarken; ChatGPT aracılığıyla tanımlanan betimlemeler, daha illüstratif, masalsı ve pastel tonlarda bir estetikle, Studio Ghibli tarzına yakın bir görsellik sunmaktadır. Bu iki farklı görsel anlatım dili, aynı karakterler, olay örgüsü ve karar anlarını betimlemek üzere tasarlanmıştır. Senaryo akışında herhangi bir değişiklik yapılmaksızın, aynı metinsel yapı her iki görsel dil için eşit şekilde uygulanmıştır. Böylece kullanıcılar, aynı hikâyeyi iki farklı görsel evrende deneyimleyebilmekte; anlatının içeriksel tutarlılığı korunurken, görsel estetiğin deneyim üzerindeki etkisi gözlemlenebilir hale gelmektedir. Bu durum, anlatının zamansal ve yapısal akışına müdahale etmeden, yalnızca duygusal ve algısal katmanda bir çeşitlilik sunmakta; görsel stilin, aynı metin üzerindeki yansımalarını karşılaştırmalı olarak değerlendirme imkânı oluşturmaktadır.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu tez çalışması, klasik bir edebi metnin yeni nesil teknolojiler aracılığıyla yeniden yorumlanabileceğini ve bu sürecin, kullanıcıyı pasif bir okuyucudan aktif bir deneyim haline dönüştürülebileceğini ortaya koymaktadır. “Bitmeyecek Öykü” gibi çok katmanlı bir anlatının, alternatif yollarla yapılandırılarak interaktif bir deneyime dönüştürülmesi, yalnızca teknik bir uygulama değil, aynı zamanda anlatının doğasına ilişkin kavramsal olarak yeniden düşünme süreci olarak değerlendirilmiştir.

Uygulama sürecinde geliştirilen üç farklı ulak karakteri ve bunlara bağlı anlatı kurguları, kullanıcı merkezli bir hikâye yapısının nasıl oluşturulabileceğine dair özgün bir model sunmaktadır. Kullanıcının yaptığı seçimlerin anlatıyı doğrudan etkilemesi; anlatı sürekliliğini bozmadan, farklı yönlere evrilen deneyim yolları yaratmıştır. Böylece, klasik bir metnin sunduğu anlatı, sabit bir çizgide olmaksızın; çoklu ve potansiyel olarak sınırsız bir biçimde üretilebilecek pozisyona gelmiştir.

Bu tez çalışmasında, “Bitmeyecek Öykü” kitabından yola çıkılarak etkileşimli bir web sitesi tasarlanmıştır. Bu bağlamda, Bölüm 2’de hikâye anlatımı ve oyun kavramları üzerine yapılan araştırmalar, Bölüm 3’te interaktif medya ve deneyim tasarımının kullanıcı odaklı yaklaşımlarla bağlantıları; Bölüm 4’te ise yapay zekâ teknoloji süreçleri araştırılmıştır. Bölüm 5’te ise Michael Ende’nin “Bitmeyecek Öykü” adlı eseri üzerine odaklanılmış ve bu doğrultusunda, eserde yer alan “Fantazyâ Tehlikede” adlı bölüm dijital platforma uyarlanarak etkileşimli bir deneyim tasarımı olarak ortaya konmuştur. Böylece çalışma, edebi bir metnin yapay zekâ destekli araçlarla yeniden yorumlanarak dijital bir anlatı ortamına aktarılmasına yönelik bir örnektir.

Tez kapsamında kullanıcı deneyim tasarımı, yalnızca bir kullanıcı arayüzü problemi değil; estetik, anlatı bütünlüğü ve duygusal bağ kurma gibi bileşenleri kapsayan bütünsel bir yaklaşım olarak ele alınmıştır. Bu bağlamda, yapay zekâ destekli üretim araçları (MidJourney ve ChatGPT) yalnızca içerik üretiminde

destekleyici araçlar değil, aynı zamanda yaratıcı sürecin doğrudan bir parçası olarak değerlendirilmiştir. Üretilen iki farklı görsel estetik dil (stilize edilmiş sinematik kompozisyon ve illüstratif) ise deneyimin biçimsel çeşitliliğini fazlaştıran kullanıcıya anlatı üzerinde duygusal ve atmosferik tercihler yapma olanağı tanımıştır.

Sonuç olarak bu çalışma, kullanıcı deneyim tasarımı ile dijital anlatının birleşiminden doğan yeni bir hikâye anlatma biçimi önermekte; yapay zekânın yaratıcı süreçlerdeki yerini tartışmaya açmakta ve klasik anlatıların çağdaş teknolojilerle nasıl yeniden üretilebileceğine dair somut bir örnek sunmaktadır. Gelecekte bu modelin farklı türde metinlere, farklı kullanıcı gruplarına ya da çoklu platformlara uyarlanması, dijital kültürle anlatı sanatları arasındaki sınırların daha da belirsizleşmesine katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Yapay zekâ teknolojileri, özellikle görsel üretim alanında hızla gelişmekte ve çoğalmaktadır. Hareketli animasyon yapıları gibi daha ileri düzey uygulamaların da yakın gelecekte kolaylıkla üretilebilir hâle gelmesi ön görülmektedir. Ancak bu alandaki yeniliklerin hızla gelişimi, zamansal olarak daha uzun zaman dilimlerine yayılan tez çalışmalarının güncelliğini doğrudan etkileyebilmektedir. Bu nedenle bu tez çalışmasında, yapay zekâ temelli tasarım üretimine dair kapsam, yalnızca MidJourney ve ChatGPT gibi mevcut, erişilebilir ve kullanımı yaygın iki platform ile sınırlandırılmıştır. Bu tercih, tez sürecinde yaşanabilecek teknolojik değişimlerin önüne geçebilmek ve yöntemsel tutarlılığı koruyabilmek adına bilinçli bir sınırlamadır.

Bu doğrultuda, yürütülen süreç yalnızca kuramsal değil; aynı zamanda araştırmacının deneyimsel sürecine katkı veren uygulamalı bir alan oluşturmuştur. Bu çalışma süreci, yalnızca teorik ve uygulamalı araştırmalarla sınırlı kalmamış; aynı zamanda araştırmacının tasarımcı kimliğiyle doğrudan deneyimlediği bütüncül bir üretim alanı oluşturmuştur. Klasik bir edebi metnin dijital araçlarla yeniden yapılandırılması sürecinde, anlatı yapısının korunarak yeni teknolojik formlarla genişletilmesi, hem kuramsal hem de yaratıcı düşünme becerilerinin birlikte kullanımını zorunlu kılmıştır. Etkileşimli yapının tasarlanması ve yapay zekâ tabanlı üretim araçlarıyla bütünleştirilmesi

aşamalarında, araştırmacı; kullanıcı merkezli düşünme pratikleri ile anlatının kavramsal bütünlüğünü bir arada sürdürme sorumluluğunu üstlenmiştir. Bu süreçte karşılaşılan teknik sınırlılıklar, yapay zekâ araçlarının sunduğu potansiyel ile yeniden değerlendirilmiş; öngörülemeyen yaratıcı olasılıklar, araştırmacının tasarım yaklaşımını dönüştüren bir etken olmuştur. Dolayısıyla çalışma, yalnızca bir proje çıktısı değil; araştırmacının bireysel tasarım pratiğini, yöntemsel yaklaşımını ve anlatı ile kurduğu ilişkiyi yeniden şekillendiren bir deneyim alanı olarak da değerlendirilmektedir.

KAYNAKLAR

- Aktaş, M. (2022). Dördüncü sanayi devrimi, yapay zeka ve mesleklerin geleceği. *Social Sciences Studies Journal (SSS Journal)*, 8 (105), 4357-4368.
- Ardal, M. S., Aydın, H. ve Bal, Y. (2022). UNITY 3D simülâtöründe geliştirilen yapay zekâ (YZ) tabanlı dijital oyunun karar verme yeteneğinin doğruluk analizi. *International Journal of Multidisciplinary Studies and Innovative Technologies*, 6 (2), 169-176.
- Aslan, T. ve Aydın, K. (2023). Metinden görüntü üretme potansiyeli olan yapay zekâ sistemleri sanat ve tasarım performanslarının incelenmesi. *Ondokuz Mayıs University Journal of Education Faculty*, 42 (2), 1049-1198.
- Buzluk, P. (2011). *Öykü ve hikaye* 11 Kasım 2024, <https://parsomenfanzin.com/2011/11/01/oyku-ve-hikaye/>
- Coşkun, C. (2024). Sanat ve tasarım alanında üretken yapay zeka sistemleri. *Art-E Sanat Dergisi*, 17 (33), 470-486.
- Coşkun, F. ve Gülleroğlu, H. D. (2021). Yapay zekânın tarih içindeki gelişimi ve eğitimde kullanılması. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 54 (3), 947-966.
- Çeken, B. ve Şen, O. (2023). Grafik tasarım sektöründe yapay zekanın kullanılması. *Midjourney*.
- Dam, R., Herger, M. ve Kumar, J. (2022). *A brief history of games*. 5 Kasım 2024, https://www.interaction-design.org/literature/article/a-brief-history-of-games?srsltid=AfmBOoqz_87ofbwcSQinkotkbR5HBWgmxHfcaXwhqLLW2Vl63xGpZd4Z#you%E2%80%99re_in_good_company-7
- Deveci, M. (2022). Yapay zekâ uygulamalarının sanat ve tasarım alanlarına yansımaları. *Vankulu Sosyal Araştırmalar Dergisi*, (9), 118-140.
- Dhir, R. (25.07.2024) *Interactive media: Definition, types, and examples* 9 Aralık 2024, <https://www.investopedia.com/terms/i/interactive-media.asp>
- Dreamfarm Agency (2024, 30 Temmuz). *Remarkable interactive media examples*, 5 Ocak 2025, <https://dreamfarmagency.com/blog/interactive-media-examples/>
- Ende, Micheal. (2022). 11 Ekim 2024, https://sf-encyclopedia.com/entry/ende_michael

- Ergen, İ. (2022). *Yapay zeka ile gelişen tasarım grafik ve oyun tasarımı, otonom sanat, metaverse ve NFT olasılıklarını keşfetmek* (1. baskı). Efe Akademik Yayıncılık.
- Ergen, İ. (2023). Deneyim tasarımının grafik tasarımı üzerindeki etkisi. *Journal of Arts*, 6 (1), 55-64.
- Firth, N. (2024) *How generative AI could reinvent what it means to play*. 26 Kasım 2024, <https://www.technologyreview.com/2024/06/20/1093428/generative-ai-reinventing-video-games-immersive-npcs/>
- Gökçen, N. K. (2023). Yayın illüstrasyonlarında görsel hikâye anlatımı. *Işık Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Dergisi*, 1 (1), 17-29.
- Güdek, B. (2023). Endüstriyel dönüşüm ve endüstri 5.0. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 16 (4), 1129-1142.
- Gülsoy, S. (2019). Oyun, kültür ve zaman. *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, (62), 317-337.
- Karışmaz, K. (2019). *Bilgisayar oyun arayüzlerinde grafik tasarım*. İksad Yayın Evi.
- Kavuran, T. ve Batar, H. (2019). İnteraktif medyada duyguların göstergesel aktarımı; emojiler. *İnönü Üniversitesi Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 8 (1), 308-320.
- Kruchten, N. (2018). *Data visualization for artificial intelligence, and vice versa* 11 Aralık 2024, <https://medium.com/plotly/data-visualization-for-artificial-intelligence-and-vice-versa-a38869065d88>
- Küngerü, A. (2016). Bir ifade aracı olarak dijital öykü anlatımı. *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 1 (2), 33-45. Erişim Tarihi: 15.11.2024
- Mulligan, S. J. (2024.) *What impact will AI have on video game development?* 26 Kasım 2024, <https://www.technologyreview.com/2024/09/10/1103752/what-impact-will-ai-have-on-video-game-development/>
- Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan.
- Ömerbaş, Ç. (2016). *Oyun kültürünün neredeyse kronolojik gelişimi*. 5 Kasım 2024, <https://manifold.press/oyun-kulturunun-neredeyse-kronolojik-gelisimi>

- Özdal, M. A. (2024). Yapay zeka destekli grafik tasarımın yasal boyutu. *Uluslararası İşletme Bilimi ve Uygulamaları Dergisi*, 3 (2), 53-78.
- Özkahveci, E., Civek, F. ve Ulusoy, G. (2022). Endüstri 5.0 döneminde metaverse (Kurgusal Evren)'ün yeri. *Sciences (Joshas Journal)*, 8 (50), 398-409.
- Öztemiz, S. (2024). *Dijital kültür ve iletişim*.
- Padro, Z. (t.y.). *Michael Ende*. 11 Ekim 2024, <https://www.goethe.de/ins/co/de/kul/bib/aut/end.html>
- Patel, L. (2024). *The evolution of AI in video game development*. 26 Kasım 2024, <https://www.lomitpatel.com/articles/ai-in-video-game/>
- Sci-fi Fantasy Lit Chick (2020) *Book review – the never ending story*. 25 Aralık 2024, <https://scififantasylitchick.wordpress.com/2020/04/20/book-review-the-neverending-story/>
- Serim, Düşüm, Çözüm (t.y.). *Edebiyat kavramları*. 21 Mayıs 2025, <https://edebiyat.k12.org.tr/concept/57>
- Soldenhoff, A. (2023). *The future of storytelling: Virtual reality, interactive narratives, and beyond*. 9 Aralık 2024, <https://medium.com/@annasoldenhoff/the-future-of-storytelling-virtual-reality-interactive-narratives-and-beyond-104b025c49e>
- TEDxTalks (Yapımcı). (2020). *Psychology Behind UI/UX Design | Harrish Murugesan | TEDxUTA [DVD]*. 13 Ekim 2024, <https://www.youtube.com/watch?v=fdXI9yzz8>
- Turkaya, A. ve Elmas, H. (2024). Dijital sanat ekseninde yapay zeka teknolojilerinin sanata entegrasyonu. *Uluslararası Sanat ve Estetik Dergisi*, (13).
- Türker, O. (2024). Yapay zeka ve göstergebilim: kitap kapağı tasarımları üzerine bir durum çalışması. *Akademik Sanat*, (23), 185-200.
- Vinney, C. (2025). *What is UX Design*. 10 Haziran 2025, <https://www.uxdesigninstitute.com/blog/what-does-ux-stand-for/>
- Williams, D. (2024). *Data visualization and AI: Powering the intelligence cycle*. 10 Aralık 2024, <https://cambridge-intelligence.com/ai-and-data-visualization/>

Yiğiter, U. ve Tatar, E. (2019). Mimarlık ve medya etkileşiminde oyun tasarımı. *GSI Journals Serie C: Advancements in Information Sciences and Technologies*, 2 (1), 1-22.

EKLER

EK A: Hikayenin Devamı



Midjourney Sahne 6



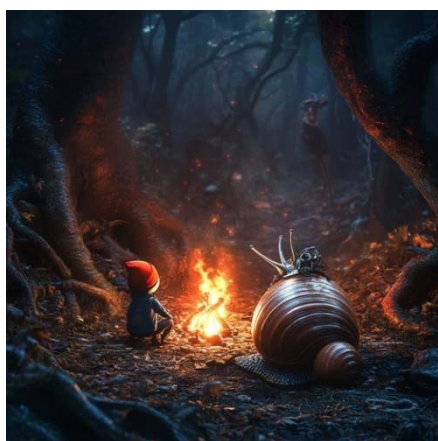
ChatGPT Sahne 6

Midjourney Sahne 6: “A cinematic, close-up shot of a small, eerie nightmare bat creature sitting to the right of a flickering campfire in a dark, mystical forest. The creature, twice the size of the fire, resembles a black, fluffy, seated caterpillar with tangled, unkempt hair. Its most striking feature is its large, glowing, round eyes--like two radiant moons--shining bright and intense from beneath the darkness. As it speaks, it moves its tiny pink hands excitedly, adding to its unsettling yet strangely playful aura. Its face remains mostly obscured by its tangled hair, with only its eerie, luminous eyes and hints of a cryptic expression visible. The campfire flickers in the foreground, casting warm, dancing light, but the creature's shadowy form absorbs much of the glow, making it appear like a haunting silhouette against the fire's warmth. The surrounding forest is dark and dense, filled with twisting branches and misty air, enhancing

⁴ Ekler bölümüne eklenmiş görseller, MidJourney ve ChatGPT uygulamalarından kişisel hesap üzerinden üretilmiştir.

the sense of mystery and quiet danger. The scene is highly detailed, with soft, moody lighting, deep contrast, and a rich, painterly fantasy aesthetic that blends warmth with an eerie, otherworldly presence. Shot with a Canon EOS R5, 50mm f/1.2 lens, high dynamic range, atmospheric lighting.”

ChatGPT Sahne 7: “A close-up animation frame in the signature Studio Ghibli style, featuring a small, peculiar creature seated to the right of a flickering campfire in a dark, enchanted forest. The creature, twice the height of the fire, resembles a fluffy black caterpillar with wild, tangled hair that droops over most of its body. Its most captivating feature—two enormous, glowing eyes—shines out from beneath the hair like soft twin moons, animated with a slightly watery, luminous effect. As it speaks, its tiny pink hands flail expressively in the warm firelight, their gestures full of energy and childlike excitement. Though its face remains mostly hidden, the glint of mischief and mystery in its movements gives it a strangely playful aura. The campfire crackles in the foreground, painted in glowing amber strokes, but the creature’s dark form seems to soak up the light, casting an irregular, undulating shadow. Behind them, the forest looms in deep, rich tones—twisting trees, misty air, and subtle animated swirls enhance the surreal atmosphere. The entire frame carries a whimsical yet eerie tone, blending warmth and quiet unease, like a whispered story you can’t quite tell is a dream or a warning.”



Midjourney Sahne 7

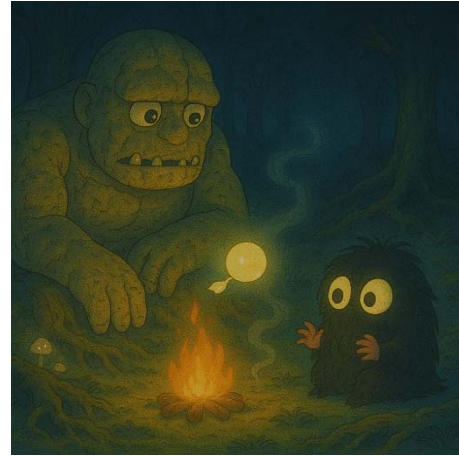
ChatGPT Sahne 7

Midjourney Sahne 7: “A cinematic fantasy illustration of a tiny, ethereal humanoid creature, part of the minion species, sitting beside a glowing campfire in a dark mystical forest. The creature wears a vibrant, colorful outfit with a bright red hat, its delicate features illuminated by the flickering flames. Next to him, a giant snail with a soft pink shell gleams in the firelight, adorned with a small silver saddle that reflects the warm glow. The snail’s reins and delicate bridle are crafted from shimmering silver threads attached to its antennas. The forest is dense and enchanted, with twisted roots, glowing fungi, and misty air adding to the magical ambiance. The fire casts soft, dynamic shadows, creating a mesmerizing contrast between warmth and mystery, ultra-detailed, cinematic lighting, 8K resolution, fantasy realism.”

ChatGPT Sahne 7: “A detailed animation frame in the style of Studio Ghibli, depicting a tiny, ethereal humanoid creature of the minion species seated beside a softly glowing campfire deep within a mystical forest. The creature wears a vibrant patchwork outfit, lovingly hand-painted in cheerful watercolor tones, and a bright red hat that sits slightly askew atop its small head. Its delicate, expressive face is warmly lit by the fire’s golden flicker, with large, curious eyes reflecting the flame’s dance. Beside the minion, a large snail with a soft pink shell rests peacefully—its glistening spiral subtly shimmering in the firelight. A tiny silver saddle sits atop the snail’s back, complete with reins and a delicate bridle made of sparkling thread, draped gently over its antennae, animated with subtle swaying motion. The surrounding forest is dark but enchanted—twisting roots curl like sleeping creatures, glowing mushrooms dot the landscape with tiny pulses of light, and soft mist drifts lazily through the trees. The fire crackles quietly, casting dynamic, living shadows across the scene, evoking both comfort and the unknown. The overall frame is filled with painterly textures, whimsical detail, and a magical serenity—like a quiet moment from a forgotten tale of friendship and forest wanderers.”



Midjourney Sahne 8



ChatGPT Sahne 9

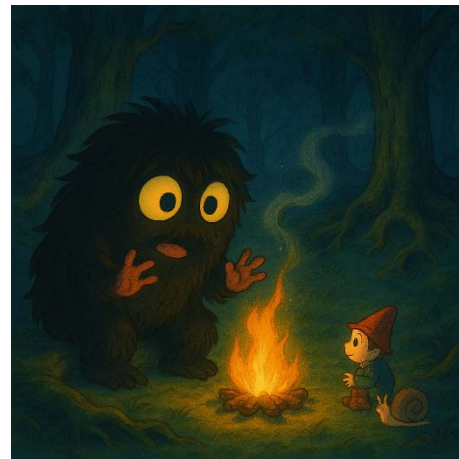
Midjourney Sahne 8: “A cinematic fantasy scene of a Rock Eater creature with rough, stone-like skin sitting by a crackling campfire, its deep-set eyes reflecting the warm flames. Opposite it, a Nightmare creature with glowing, eerie eyes watches eagerly, its small, twitching hands filled with anticipation. A mystical, floating orb of light hovers in the air, casting an ethereal glow that contrasts with the campfire's warmth. The dark forest surrounding them is thick with ancient trees and swirling mist, creating an enchanting yet ominous atmosphere. The firelight flickers against the rugged textures of the Rock Eater’s skin and the shadowy form of the Nightmare creature, ultra-detailed, cinematic lighting, 8K resolution, fantasy realism.”

ChatGPT Sahne 8: “An animation frame in the enchanting Studio Ghibli style, portraying a quiet, cinematic moment around a campfire deep in a mystical forest. On one side, a massive Rock Eater creature sits solemnly, its body composed of ancient, weathered stone painted in earthy watercolor textures. The flickering campfire casts warm, golden light across its rough form, glinting in its deep-set, thoughtful eyes. Across from it, a small Nightmare creature with a soft, fuzzy black body and enormous glowing eyes sits hunched and eager, its tiny pink hands twitching with animated anticipation. Between them hovers a gentle, floating orb of light, glowing with cool, magical luminescence that softly

contrasts with the fire’s warmth. The orb pulses rhythmically, illuminating the mist that coils around the forest floor. The background is rich with ancient trees—curving, gnarly trunks, tangled roots, and softly glowing mushrooms all painted in layered, delicate brushwork. The shadows dance and stretch as the fire crackles, lending a dreamy yet suspenseful quality to the gathering. The atmosphere is hushed, like the beginning of a tale only the forest remembers—a moment of uneasy harmony rendered with whimsical detail and heartfelt mystery.”



Midjourney Sahne 9



ChatGPT Sahne 9

Midjourney Sahne 9: “A cinematic, close-up shot of a small, eerie nightmare bat creature sitting to the right of a flickering campfire in a dark, mystical forest. The creature, twice the size of the fire, resembles a black, fluffy, seated caterpillar with tangled, unkempt hair. Its most striking feature is its large, glowing, round eyes--like two radiant moons--shining bright and intense from beneath the darkness. As it speaks, it moves its tiny pink hands excitedly, adding to its unsettling yet strangely playful aura. Its face remains mostly obscured by its tangled hair, with only its eerie, luminous eyes and hints of a cryptic expression visible. The campfire flickers in the foreground, casting warm, dancing light, but the creature's shadowy form absorbs much of the glow, making it appear like a haunting silhouette against the fire’s warmth. The surrounding

forest is dark and dense, filled with twisting branches and misty air, enhancing the sense of mystery and quiet danger. The scene is highly detailed, with soft, moody lighting, deep contrast, and a rich, painterly fantasy aesthetic that blends warmth with an eerie, otherworldly presence. Shot with a Canon EOS R5, 50mm f/1.2 lens, high dynamic range, atmospheric lighting.”

ChatGPT Sahne 10: “A tender, atmospheric frame in the style of Studio Ghibli, showing a curious campfire exchange between two unlikely companions. Leaning forward into the flickering firelight, a small Nightmare creature whispers in hushed, animated tones—its enormous glowing eyes reflecting both mystery and urgency. Its tiny pink hands move in excited gestures, animated with erratic but charming motion. Seated opposite, a miniature man clad in a patchwork of bright, whimsical colors and a pointed red hat listens with rapt attention, his large, expressive anime-style eyes sparkling with wonder. The fire’s golden glow dances across their faces, enhancing the eerie softness of the Nightmare’s shadowy form and the vivid, cheerful features of the miniature listener. Behind them, the forest breathes with enchantment—gnarled trees cast long silhouettes, delicate mist curls along the roots, and faint moonlight filters gently through the canopy, painted in pale blues and silvers. The scene hums with quiet magic, capturing a rare harmony between light and dark, fear and friendship. Each brushstroke evokes emotion, and each flicker of light suggests that something old, powerful, and beautiful is being passed on in this moment of shared story.”



Midjourney Sahne 10



ChatGPT Sahne 10

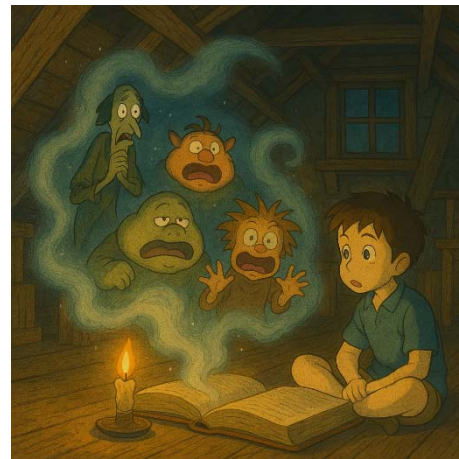
Midjourney Sahne 10: “A cinematic fantasy scene of a Nightmare creature soaring high above an ancient forest, its bat-like wings spread wide, silhouetted against the dark sky. Its glowing eyes pierce through the night, scanning the dense canopy below. Behind it, the vast forest fades into deep shadows, the towering trees stretching endlessly into the distance. A bat flaps closely behind, gliding through the cold night air. Their figures grow smaller as they drift toward the distant horizon, beyond the reach of the forest. The moon casts an eerie glow over the treetops, while mist swirls through the landscape, adding to the otherworldly atmosphere, ultra-detailed, cinematic lighting, 8K resolution, fantasy realism.”

ChatGPT Sahne 10: “A sweeping Studio Ghibli-style animation frame capturing the hauntingly beautiful ascent of a Nightmare creature as it soars high above an ancient forest beneath the moonlit sky. Its large, bat-like wings stretch wide, animated with elegant, fluid motion, casting an elongated shadow across the misty canopy below. The creature’s glowing, moon-like eyes cut through the darkness, scanning the boundless treetops with solemn purpose. A small bat companion follows closely behind, flapping gently, the two figures drifting higher into the distance. The forest below is rendered in dreamy watercolor layers—endless waves of dark green and blue trees fading into silvery mist. The

moon, pale and watchful, illuminates the scene with a soft, eerie glow, while ribbons of mist curl and spiral through the valleys, animated with subtle motion. As they move toward the far horizon, their silhouettes grow smaller, the vastness of the night enveloping them. The entire scene radiates quiet power, mystery, and a poignant sense of solitude—like the first chapter of a story told only in wind and shadow.”



Midjourney Sahne 11

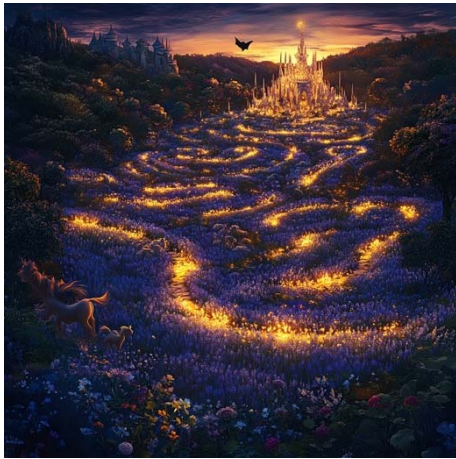


ChatGPT Sahne 11

Midjourney Sahne 11: “A classic fantasy illustration of a young boy sitting in the attic of an old school, reading a large, ancient book. A mystical fog swirls beside him, shaping into a vivid scene from the story. Within the fog, ancient trees creak as the wind howls through their twisted branches. Four strange heralds emerge, each with exaggerated, comical expressions and unique voices, as if their words can be heard through the mist. The atmosphere is enchanted, with warm candlelight flickering in the attic, casting a golden glow that contrasts with the eerie, magical vision in the fog. The image features soft painterly textures, rich details, and a slightly aged, bookish feel, ultra-detailed, fantasy realism, 8K resolution. --sref <https://s.mj.run/67Wtpd2e2F8> --v 6.1”

ChatGPT Sahne 11: "A richly detailed animation frame in the classic Studio Ghibli style, set in the quiet attic of an old school where a young boy sits cross-legged beside a flickering candle, lost in the pages of a massive, ancient

book. The attic glows with soft golden light, illuminating dust motes that drift lazily through the air, painted with warm watercolor textures and gentle brushstrokes. Beside him, a silvery mystical fog unfurls from the book like living breath—swirling, curling, and slowly taking shape into a vibrant, magical vision. Within the fog, an enchanted forest materializes: towering, crooked trees creak in a wind that can almost be felt through the page. From the mist step four exaggerated heralds, each wildly distinct—one tall and nervous, another short and loud, a third slow and sleepy, and the last bouncing with manic energy. Their expressions are comically animated, their mouths moving as if speaking, while the fog itself shifts with every syllable. The boy’s wide eyes sparkle with awe, reflected in the glowing mist and candlelight, his surroundings still and warm in contrast to the eerie, shifting vision in front of him. The entire scene is rendered with painterly softness, aged paper tones, and deep narrative atmosphere—like an illustrated memory from a story you feel you've always known but never finished reading."



Midjourney Sahne 12



ChatGPT Sahne 13

Midjourney Sahne 12: “A mystical dreamscape of a glowing flower labyrinth under a twilight sky. A silent bat soars above, passing over rare, fantastical creatures. Young unicorns frolic in a clearing of lavender and golden blooms, while beneath a massive luminous blue bellflower, the Phoenix flickers

between reality and illusion. In the far distance, an enormous, radiant castle towers over the horizon, its spires piercing the sky, glowing softly as the heart of Fantasia. The atmosphere is serene, magical, and full of mystery, ultra-detailed, cinematic lighting, 8K resolution, fantasy realism.”

ChatGPT Sahne 12: “A dreamy Ghibli-style animation frame of a glowing flower labyrinth under a twilight sky. Soft purples and blues wash the scene as a silent bat glides overhead. Below, young unicorns play among lavender and golden blossoms, their movements light and joyful. Beneath a giant luminous blue bellflower, a Phoenix flickers between reality and illusion, drawn in shimmering, translucent strokes. In the far distance, a radiant castle rises over the horizon, its spires glowing gently like the heart of Fantasia. The air is still and magical, with glowing petals drifting slowly, and a sense of quiet wonder filling the scene.”



Midjourney Sahne 13



ChatGPT Sahne 13

Midjourney Sahne 13: “A breathtaking fantasy scene of a magnificent ivory tower, a vast, bustling city thriving within its walls. Palace courtiers, wizards, jesters, alchemists, and acrobats move through its intricate streets, illuminated by glowing lanterns. At the tower’s peak, a delicate magnolia bud-shaped chamber houses the Child Empress. On nights of the full moon, ivory petals unfurl, forming a radiant flower where she sits, bathed in ethereal

moonlight. The scene is rich in magical realism, intricate details, and a dreamlike atmosphere, ultra-detailed, cinematic lighting, 8K resolution, fantasy realism.”

ChatGPT Sahne 13: "A luminous Ghibli-style frame of a towering ivory city, alive with courtiers, jesters, and alchemists weaving through lantern-lit streets. High above, at the tower's peak, a magnolia-shaped chamber begins to bloom under the full moon. As its petals unfurl, the Child Empress appears, bathed in soft moonlight, serene and radiant. The scene glows with magical realism—intricate, dreamlike, and filled with quiet wonder."



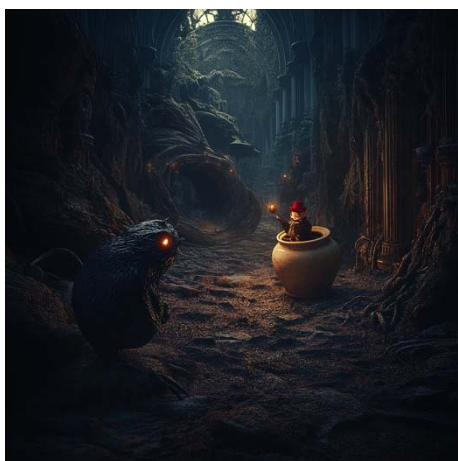
Midjourney Sahne 14



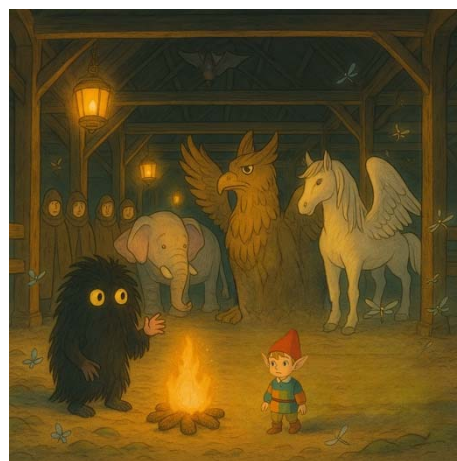
ChatGPT Sahne 14

Midjourney Sahne 14: A grand imperial stable in a mystical world, home to legendary creatures. small, eerie nightmare, greeted in silence by five caretakers in ceremonial robes. The exhausted bat hangs upside down to rest. Nearby, a pink and blue elephant, a mighty griffon, a white-winged horse, and a flying dog stand among delicate dragonflies and butterflies, serving as mounts for tiny riders. The vast stable is dimly lit by flickering lanterns, casting long shadows on ancient wooden beams. Despite the many creatures, an eerie silence lingers. Classic fantasy illustration, painterly textures, rich details, warm lighting, reminiscent of traditional book covers, ultra-detailed, 8K resolution. --v 6.1

ChatGPT Sahne 14: "A Ghibli-style frame of a vast, dimly lit imperial stable where legendary creatures rest in hushed stillness. Flickering lanterns cast golden light over ancient beams and soft dust in the air. A small Nightmare creature enters, met in silence by five robed caretakers. Nearby, a sleepy bat hangs upside down, while a pastel elephant, a proud griffon, a winged horse, and a flying dog stand calmly among drifting butterflies and dragonflies. Though filled with life, the stable feels dreamlike and quiet, as if holding its breath before something begins."



Midjourney Sahne 15



ChatGPT Sahne 15

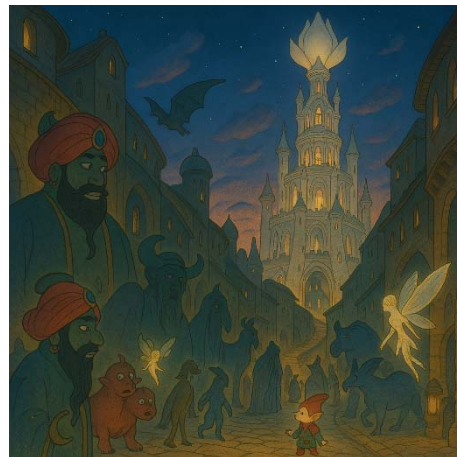
Midjourney Sahne 15: "A classic fantasy illustration of a mysterious nocturnal creature with glowing, moon-like eyes standing in surprise, facing a tiny whimsical being perched lazily on an ivory flower pot, wearing a bright red top hat. The small figure waves cheerfully, explaining its early arrival on a speedy snail. The nocturnal creature scratches its head, distressed about reaching the Child Empress, only to discover a long line of messengers already waiting. The grand hall is filled with envoys of unique appearances, creating an atmosphere of urgency and mystery. The two companions set off together through a vast, enchanting palace corridor bathed in warm, soft lighting. Painterly textures, intricate details, rich colors, and a storybook-style

composition, reminiscent of traditional fantasy book covers, ultra-detailed, 8K resolution.”

ChatGPT Sahne 15: "A Ghibli-style frame of a vast, dimly lit imperial stable where legendary creatures rest in hushed stillness. Flickering lanterns cast golden light over ancient beams and soft dust in the air. A tiny man with a red hat stands at the entrance, watching the scene with curious eyes. A small Nightmare creature enters, met in silence by five robed caretakers. Nearby, a sleepy bat hangs upside down, while a pastel elephant, a proud griffon, a winged horse, and a flying dog stand calmly among drifting butterflies and dragonflies. Though filled with life, the stable feels dreamlike and quiet, as if holding its breath before something begins."



Midjourney Sahne 16

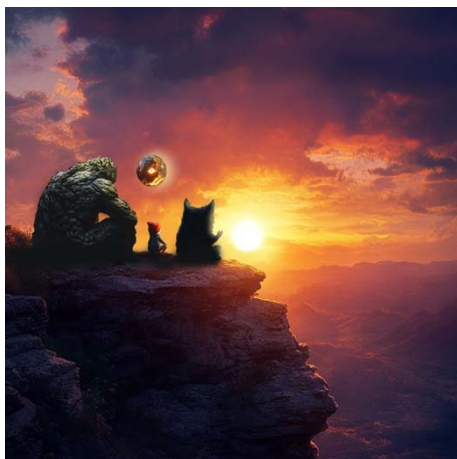


ChatGPT Sahne 16

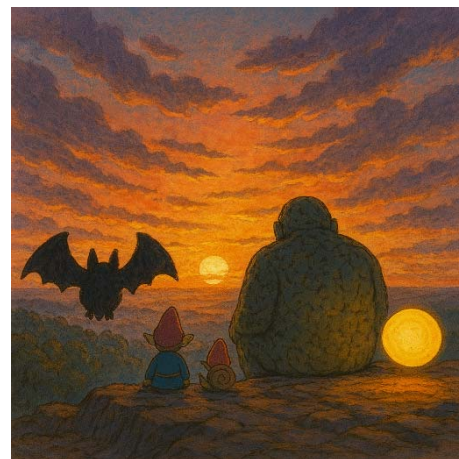
Midjourney Sahne 16: “A fantastical, spiraling street twisting upwards around the colossal Ivory Tower, glowing with an ethereal light. The air hums with magic as an eclectic crowd of mythical beings fills the street: enormous jinns wrapped in colorful turbans, tiny sprite-like jinns, jinns with multiple heads, ancient bearded dwarfs in shimmering cloaks, ethereal fairies with wings like gossamer, fauns with goat legs playfully leaping through the crowd, wild women with golden hair like molten sunbeams, radiant snow fairies, and countless other creatures from the edges of imagination. They move in a chaotic

harmony, some exchanging cryptic words, others lost in thought, sitting quietly with melancholic eyes. Wuschwusul stands frozen in place, captivated by the surreal beauty of this magical realm. ”

ChatGPT Sahne 16: "A wide Ghibli-style animation frame of a spiraling street curling around the luminous Ivory Tower under a twilight sky. Fantastical beings roam the path—towering jinns with jeweled turbans, three-headed beasts, glowing fairies, fauns, and mirage-like chimeras. Some whisper softly in forgotten tongues; others stare silently, their eyes glowing with unknown thoughts. Warm lanterns flicker against ancient stone walls, casting long shadows on winding cobblestones. The air hums with quiet tension and wonder, as if the city itself is holding a dream too strange to wake from."



Midjourney Sahne 17



ChatGPT Sahne 17

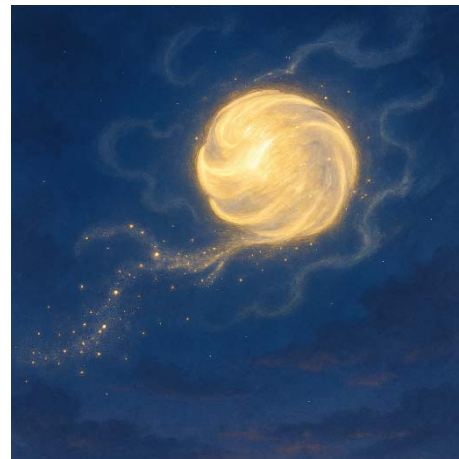
Midjourney Sahne 17: A cinematic wide-angle shot of a floating light orb, a lizard-like rock eater, a black-furred bat, and a tiny man with a red hat, all sitting together on a rugged cliff, silhouetted against a breathtaking sunset. The sky glows with deep oranges, purples, and crimson hues, casting warm golden light over the vast, enchanted landscape. The light orb pulses gently, illuminating the faces of the companions, while the rock eater rests its sturdy frame on the stone, gazing into the distance. The bat perches with its wings slightly folded, and the tiny man lounges beside a small snail companion, his eyes twinkling

with curiosity. Their elongated shadows stretch across the rocky terrain, evoking a sense of mystery, camaraderie, and quiet adventure. The atmosphere is dreamlike and magical, infused with rich fantasy colors, soft cinematic lighting, and a painterly, storybook aesthetic.”

ChatGPT Sahne 17: "A wide Ghibli-style animation frame shows four companions atop a jagged cliff, bathed in the golden glow of a breathtaking sunset. The bat perches still, wings half-spread. The stone-skinned giant sits silent and steady. The tiny red-hatted being rests beside a snail, its shell catching the last light. Nearby, the flickering light spirit shimmers, shifting in shape with each breath of wind. Behind them, the sky burns in hues of gold, violet, and crimson, casting long, dreamy shadows across the rocky ground. The moment is quiet, timeless—filled with wonder, and the feeling that something important has just begun."



Midjourney Sahne 18

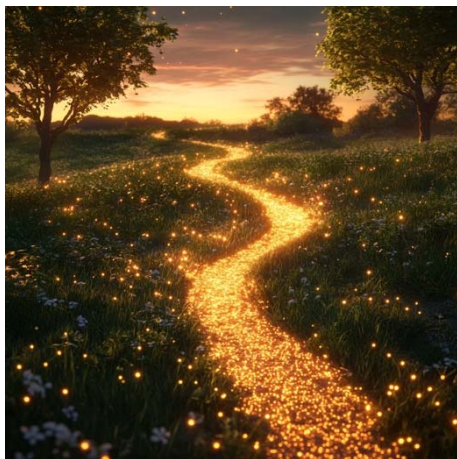


ChatGPT Sahne 18

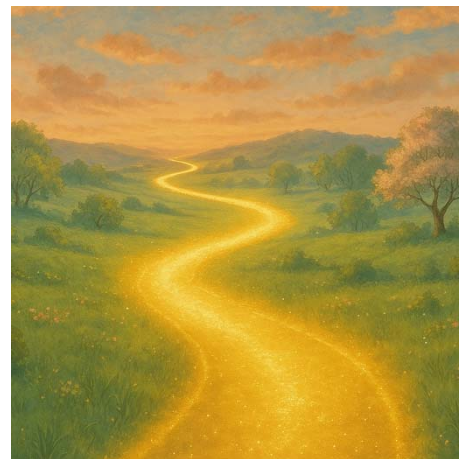
Midjourney Sahne 18: A cinematic wide-angle shot of the ball light gliding gracefully through the sky, its radiant, shimmering form pulsating with ethereal energy. The deceptive light drifts effortlessly, twisting and shifting like a living entity, leaving behind faint trails of golden luminescence. The sky around it is vast and mystical, painted in deep blues and purples, with wisps of glowing mist swirling in the air. The atmosphere is otherworldly and enchanting, evoking a

sense of mystery and wonder. Shot with an Arri Alexa 65, 28mm f/1.8 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, painterly textures, and a classic fantasy illustration aesthetic. --v 6.1

ChatGPT Sahne 18: "A Ghibli-style frame of a vast, dimly lit imperial stable where legendary creatures rest in hushed stillness. Flickering lanterns cast golden light over ancient beams and soft dust in the air. A tiny man with a red hat stands at the entrance, watching the scene with curious eyes. A small Nightmare creature enters, met in silence by five robed caretakers. Nearby, a sleepy bat hangs upside down, while a pastel elephant, a proud griffon, a winged horse, and a flying dog stand calmly among drifting butterflies and dragonflies. Though filled with life, the stable feels dreamlike and quiet, as if holding its breath before something begins."



Midjourney Sahne 19

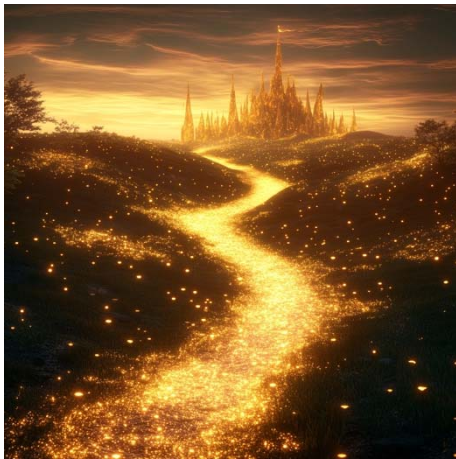


ChatGPT Sahne 19

Midjourney Sahne 19: "A cinematic wide-angle shot of the Shining Golden Path, a radiant and glittering trail stretching endlessly across an expansive, dreamlike landscape. The golden light shimmers, casting a warm, ethereal glow over the lush green fields and towering trees in full bloom that line the path. The sky above is vast and clear, bathed in soft hues of dawn, enhancing the serene and peaceful atmosphere. Yet, a subtle hint of mystery lingers in the air, as if the path holds ancient secrets waiting to be uncovered. The glowing

trail ahead beckons with an unspoken promise of safety and wisdom. Shot with an Arri Alexa 65, 28mm f/1.8 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, painterly textures, and a classic fantasy illustration aesthetic. -- v 6.1”

ChatGPT Sahne 19: "A wide Ghibli-style animation frame of the Shining Golden Path stretching endlessly through a dreamlike landscape. The trail glows with soft, golden light, winding through lush green meadows and blooming trees swaying gently in the dawn breeze. Above, the sky glows in watercolor shades of peach and blue, casting a peaceful calm over the world. Yet in the quiet beauty, a subtle mystery lingers—as if the path remembers stories long forgotten. It glimmers ahead, warm and wise, silently inviting those brave enough to follow."



Midjourney Sahne 20

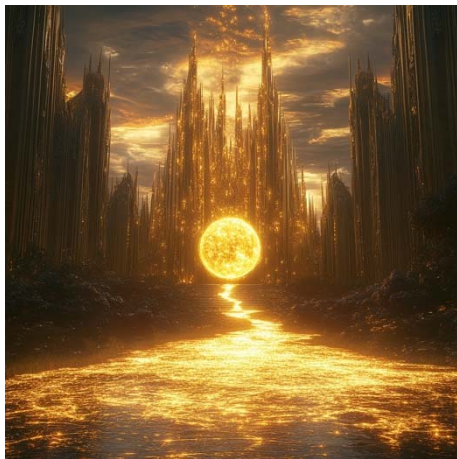


ChatGPT Sahne 20

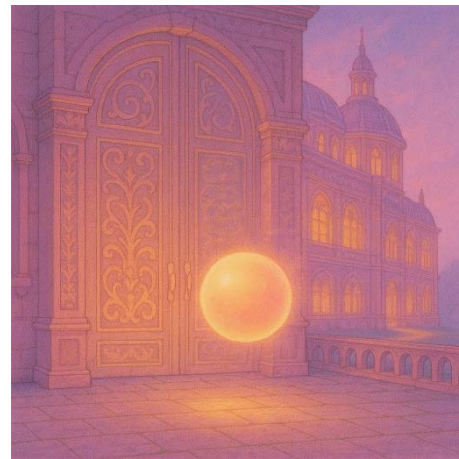
Midjourney Sahne 20: A cinematic wide-angle shot of Aldatıcı Işık traveling along a dazzling golden path bathed in radiant, magical light. The road stretches toward a magnificent, enchanted palace shimmering in the distance, its towering spires adorned with intricate golden details, glowing as if infused with divine energy. Yet, subtle distortions ripple through the air, hinting at an illusion—parts of the palace waver, flickering between reality and deception. The surrounding landscape is ethereal, filled with misty hues and an enigmatic

ambiance. The contrast between the inviting golden light and the hidden uncertainty of the illusion creates a mesmerizing and surreal atmosphere. Shot with an Arri Alexa 65, 28mm f/1.8 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, painterly textures, and a classic fantasy illustration aesthetic. -- v 6.1

ChatGPT Sahne 20: "A wide Ghibli-style animation frame of Aldatıcı Işık drifting gracefully along a glowing golden path, bathed in radiant, magical light. Ahead, a distant palace shimmers like a dream—its golden spires rising into the sky, glowing with divine brilliance. But the air ripples subtly around it, and parts of the palace flicker like mirages, wavering between truth and illusion. The landscape glows in soft, misty hues, serene yet filled with quiet tension. The path invites, but not without question—its beauty laced with mystery, as if testing the eyes that follow."



Midjourney Sahne 21



ChatGPT Sahne 21

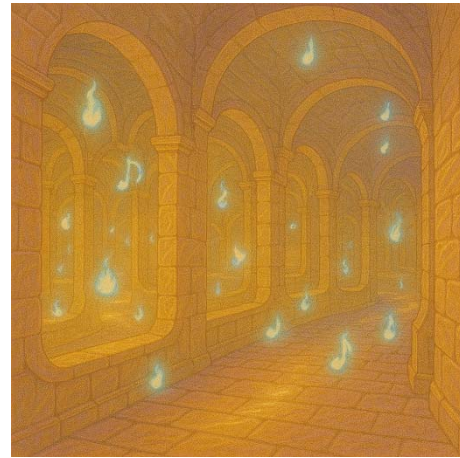
Midjourney Sahne 21: A cinematic wide-angle shot of Aldatıcı Işık, a mystical floating orb of radiant light, hovering before the grand entrance of an enchanted golden palace. The towering palace doors are adorned with intricate carvings, glowing with an ethereal golden hue. The palace walls shimmer like pure light, reflecting the brilliance of the magical path leading up to them. However, subtle distortions ripple across the surface--sections flicker and waver,

revealing glimpses of an empty void beyond, hinting at an illusion. Aldatıcı Işık hesitates, its luminescent form pulsing with uncertainty, caught between wonder and deception. The atmosphere is mesmerizing yet unsettling, blending awe with an eerie sense of the unknown. Shot with an Arri Alexa 65, 28mm f/1.8 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, painterly textures, and a classic fantasy illustration aesthetic. --v 6.1

ChatGPT Sahne 21: A wide Ghibli-style animation frame of Aldatıcı Işık floating silently before the gates of a golden palace, its form pulsing gently with inner glow. The towering doors shimmer with ornate carvings, glowing like sunlight caught in metal. The palace radiates beauty—walls like woven light, pathways gleaming behind. Yet, faint distortions ripple across the surface, flickers of emptiness leaking through the illusion. Aldatıcı Işık hesitates, suspended in a moment of awe and quiet fear. The world holds its breath—where wonder ends, and deception begins, is no longer clear.



Midjourney Sahne 22

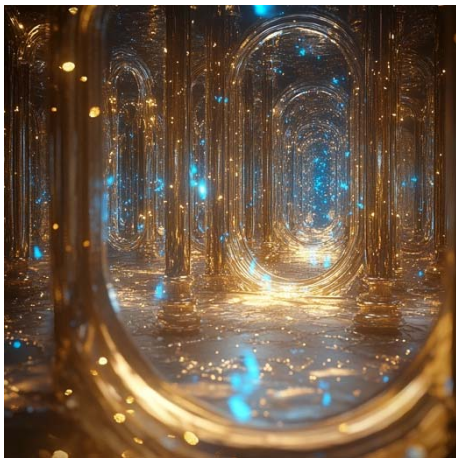


ChatGPT Sahne 22

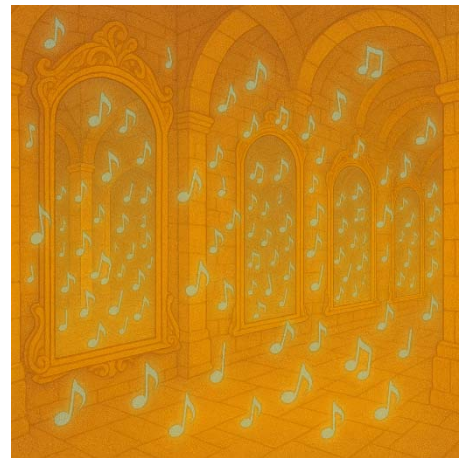
Midjourney Sahne 22: A cinematic wide-angle shot of an enchanted golden palace labyrinth, its towering gilded walls shimmering faintly as they stretch endlessly into the unknown. A swirling path of glowing blue and silver musical notes, treble clefs, and sound waves drifts through the air, casting a soft, ethereal light. Each note pulses subtly, surrounded by delicate, floating music

symbols, releasing a distant, haunting melody that echoes through the maze, luring travelers deeper. The air shimmers with an almost tangible harmony, blending wonder with mystery. The atmosphere is immersive and surreal, evoking a sense of enchantment and discovery. Shot with an Arri Alexa 65, 28mm f/1.8 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, painterly textures, and a classic fantasy illustration aesthetic. --v 6.1

ChatGPT Sahne 22: A wide Ghibli-style animation frame reveals the heart of the golden palace: an endless, shifting labyrinth bathed in an eerie, magical glow. The golden walls ripple faintly, alive with enchantment, their surfaces humming with unseen energy. Floating musical notes drift through the air, glowing softly as they carry a distant, haunting melody. Alongside them, flickering will-o'-the-wisps weave between corridors, casting strange, dancing light deeper into the maze. The air feels thick with wonder and uncertainty—as if each path might lead to revelation... or vanish behind you once you turn.



Midjourney Sahne 23

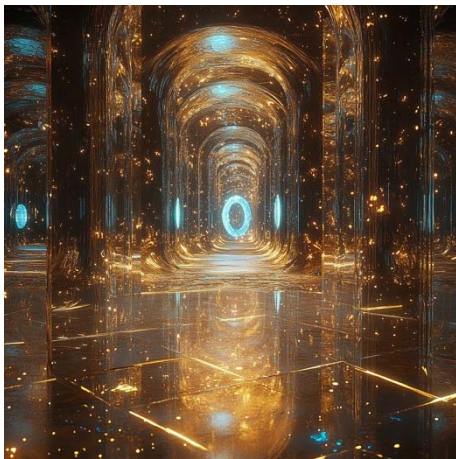


ChatGPT Sahne 23

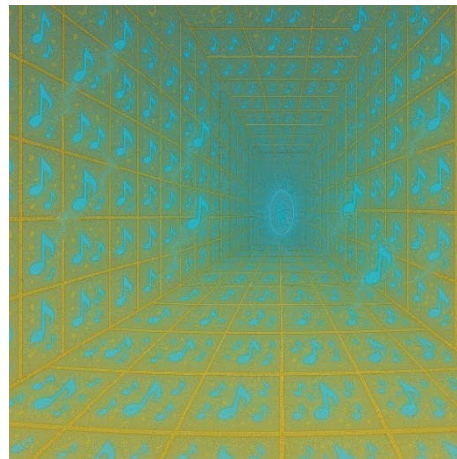
Midjourney Sahne 23: A cinematic wide-angle shot of a mystical mirror chamber within an enchanted golden palace labyrinth. Gigantic, highly polished mirrors cover every inch of the walls, ceiling, and floor, reflecting countless sharp and crystal-clear images of the traveler. The reflections stretch infinitely, blurring the line between reality and illusion. Some mirrors appear slightly

warped, while others display delayed or distorted reflections. Glowing golden runes shimmer across the surfaces, pulsing as if guarding a hidden secret. Ethereal blue musical notes float gently through the air, leaving behind faint trails of luminescent mist. Their soft glow contrasts with the golden hues, and the haunting melody they emit reverberates throughout the chamber, guiding the traveler toward an unknown truth. One mirror stands out, its surface rippling with a faint, glowing passage beyond. The atmosphere is enigmatic yet urgent, as the traveler must solve the mystery before becoming lost forever. Shot with an Arri Alexa 65, 28mm f/1.8 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, painterly textures, and a classic fantasy illustration aesthetic. -- v 6.1

ChatGPT Sahne 23: A Studio Ghibli-style illustration of an arched, golden-lit stone hallway filled with large ornate mirrors reflecting each other endlessly. Dozens of soft blue musical notes float gently through the space, creating a magical and whimsical atmosphere. The scene is bathed in warm amber light, with dreamy shadows and soft textures. The mood is enchanting, peaceful, and filled with wonder—like a forgotten corridor where music becomes visible.



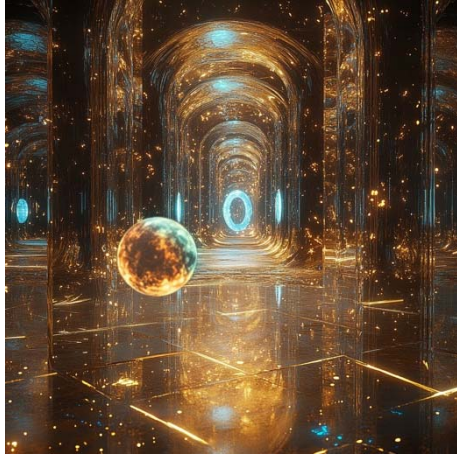
Midjourney Sahne 24



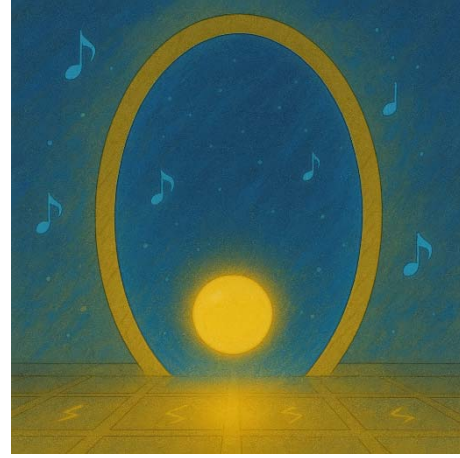
ChatGPT Sahne 24

Midjourney Sahne 24: A cinematic wide-angle shot of a mystical mirror chamber within an enchanted golden palace labyrinth. Gigantic, highly polished mirrors cover every inch of the walls, ceiling, and floor, reflecting infinite variations of the traveler. Some reflections move independently, distorting and shifting as if concealing a hidden truth. Glowing golden runes pulse softly across the mirrored surfaces, radiating an ancient energy. Ethereal blue musical notes drift lazily through the air, their faint melody resonating like a distant whisper, hinting at a secret yet to be uncovered. One mirror shimmers with an unusual glow, its surface rippling like liquid glass. As the traveler reaches out, the reflection wavers and reveals a hidden passage beyond--a last chance to escape before the labyrinth seals shut. The atmosphere is mystical and urgent, blending wonder with suspense. Shot with an Arri Alexa 65, 28mm f/1.8 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, painterly textures, and a classic fantasy illustration aesthetic. --v 6.1

ChatGPT Sahne 24: A wide Ghibli-style animation frame of a grand mirror chamber deep within the golden labyrinth. Every inch—walls, ceiling, floor—is covered in polished mirrors, reflecting infinite, shifting versions of the traveler. Some reflections twitch or drift, moving with lives of their own. Glowing golden runes shimmer across the glass, pulsing softly with ancient energy. Floating blue notes swirl gently in the air, their melody like a memory half-remembered. One mirror glows differently—its surface rippling like liquid light. As the traveler reaches out, the reflection flickers, revealing a hidden path just as the chamber begins to tremble. The moment is quiet, charged—filled with wonder, urgency, and the thin edge between escape and entrapment.



Midjourney Sahne 25



ChatGPT Sahne 25

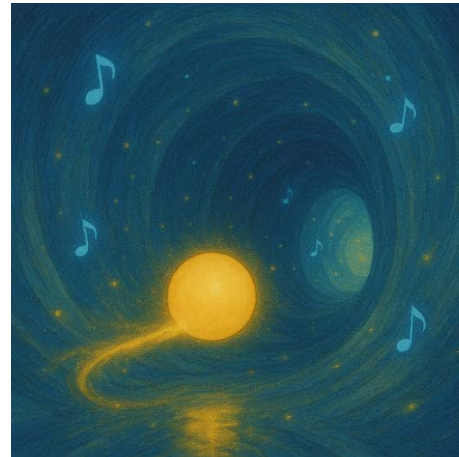
Midjourney Sahne 25: "A cinematic wide-angle shot of a mystical mirror chamber within an enchanted golden palace labyrinth. Gigantic, highly polished mirrors cover every inch of the walls, ceiling, and floor, reflecting infinite variations of the traveler. Some reflections move independently, distorting and shifting as if concealing a hidden truth. Glowing golden runes pulse softly across the mirrored surfaces, radiating an ancient energy. Ethereal blue musical notes drift lazily through the air, their faint melody resonating like a distant whisper, hinting at a secret yet to be uncovered. One mirror shimmers with an unusual glow, its surface rippling like liquid glass. As the traveler reaches out, the reflection wavers and reveals a hidden passage beyond—a last chance to escape before the labyrinth seals shut. The Deceptive Light decides to pass through the passage. The atmosphere is mystical and urgent, blending wonder with suspense. Shot with an Arri Alexa 65, 28mm f/1.8 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, painterly textures, and a classic fantasy illustration aesthetic. --v 6.1"

ChatGPT Sahne 25: A Ghibli-style animation frame of a glowing golden orb resting at the center of a grand arched portal, radiating warm light across a mystical tiled floor. The arch is outlined in ancient gold, set against a deep twilight-blue background scattered with tiny magical stars. Soft, floating musical

notes drift in the air, as if an unseen melody fills the space. The scene feels enchanted, calm, and full of quiet wonder—like a forgotten temple resonating with sound and light. --v 6 --ar 1:1 --style illustrated



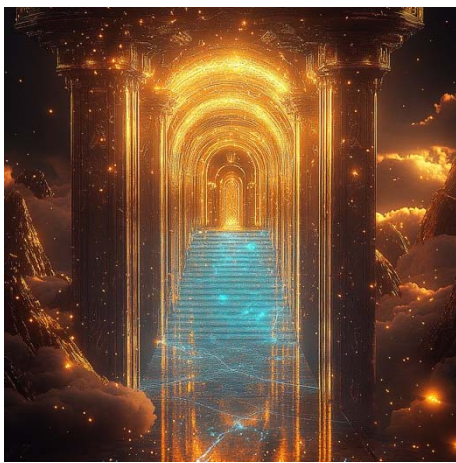
Midjourney Sahne 26



ChatGPT Sahne 26

Midjourney Sahne 26: A cinematic wide-angle shot of a mystical mirror chamber within an enchanted golden palace labyrinth. Gigantic, highly polished mirrors cover every inch of the walls, ceiling, and floor, reflecting infinite variations of the traveler. Some reflections move independently, distorting and shifting as if concealing a hidden truth. Glowing golden runes pulse softly across the mirrored surfaces, radiating an ancient energy. Ethereal blue musical notes drift lazily through the air, their faint melody resonating like a distant whisper, hinting at a secret yet to be uncovered. One mirror shimmers with an unusual glow, its surface rippling like liquid glass. As the traveler reaches out, the reflection wavers and reveals a hidden passage beyond--a last chance to escape before the labyrinth seals shut. At the end of this mysterious gateway, bathed in ethereal golden light, stands the majestic palace of the Child Empress, its ivory towers shimmering like a dream against the horizon. The atmosphere is mystical and urgent, blending wonder with suspense. Shot with an Arri Alexa 65, 28mm f/1.8 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, painterly textures, and a classic fantasy illustration aesthetic. --v 6.1

ChatGPT Sahne 26: A Studio Ghibli-style illustration of a glowing golden orb drifting through a swirling, deep blue tunnel filled with stardust and scattered light. Ethereal blue musical notes float around the glowing path, adding a whimsical and melodic atmosphere. The tunnel curves gently like a dreamscape, with soft brushstroke textures and warm light reflecting on the surface below. The mood is magical, mysterious, and gently cosmic—like a forgotten melody traveling through space and memory. --v 6 --ar 1:1 --style illustrated



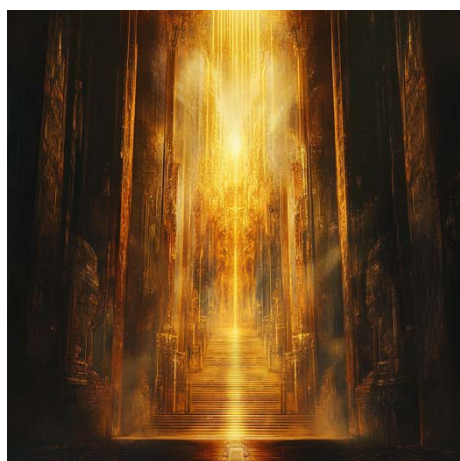
Midjourney Sahne 27

ChatGPT Sahne 27

Midjourney Sahne 27: A delicate, razor-thin bridge of glowing blue light stretching across an endless sky, its ethereal surface barely visible, shimmering with energy, faint ancient runes flickering along its fragile edges, golden clouds swirling far below, leading directly to the grand marble balcony of the Child Empress, its ornate railing bathed in soft celestial light, silk curtains drifting in the gentle breeze, an overwhelming sense of wonder and fragility filling the air, shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics.

ChatGPT Sahne 27: A close-up Ghibli-style animation frame of the traveler standing before a great, rippling mirror in the heart of the golden labyrinth. The surface shimmers like liquid light, revealing a hidden passage

beyond. Around them, endless mirrors bend reality—some silent, some pulsing with golden runes that flicker like thoughts. Blue musical notes float in the still air, their haunting melody echoing like a voice calling from far away. Through the glowing portal, at the end of the passage, the ivory palace of the Child Empress gleams—its towers bathed in soft, celestial light. The moment is hushed and radiant, filled with mystery, revelation, and a quiet sense of destiny.



Midjourney Sahne 28



ChatGPT Sahne 28

Midjourney Sahne 28: A cinematic fantasy illustration of the entrance to a majestic, magical palace at the end of a long, mystical road. The soaring golden walls shimmer with an eerie radiance and stretch endlessly in all directions. everywhere is a beam of light. Highly detailed, painterly fantasy style, cinematic lighting, immersive depth. Shot with Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range and a classic fantasy illustration aesthetic. --v 6.1

ChatGPT Sahne 28: "A Ghibli-style animation frame of a majestic golden palace standing at the end of a long, mystical road. Its towering walls stretch endlessly, glowing with an eerie, otherworldly light. Beams of golden radiance shine from every direction, casting soft, sweeping shadows across the path. The air shimmers with quiet magic, and the palace feels less like a building and more

like a memory made solid. The moment is still, yet full of silent anticipation—
as if the very light is waiting."



Midjourney Sahne 29



ChatGPT Sahne 29

Midjourney Sahne 29: A surreal, dimly lit room where every wall is covered with closed doors, each unique in design, their edges glowing with a faint golden light, but only one door stands open--the lone door in the ceiling, casting a brilliant beam down into the room, dust swirling in the illuminated air, shadows stretching unnaturally, an eerie stillness filling the space, shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics --v 6.1

ChatGPT Sahne 29: A Ghibli-style animation frame of a quiet, glowing chamber filled with countless golden doors—each one pulsing softly with light. Beams spill through cracks in the walls, floor, and ceiling, bathing the room in a dreamy, dust-filled glow. Floating specks shimmer like tiny stars. Among them all, a single door on the ceiling shines brightest—unreachable, yet unmistakably calling. Its eerie presence lingers in the air, like a forgotten choice waiting to be remembered.



Midjourney Sahne 30



ChatGPT Sahne 30

Midjourney Sahne 30: A detailed close-up of an open door on the ceiling, its aged wooden frame glowing softly, revealing a vast, endless sky beyond, vibrant clouds drifting in the golden light, a surreal contrast to the dimly lit room below, dust particles floating in the air, faint beams of light cascading through the opening, creating an ethereal and mysterious atmosphere, shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics --v 6.1

ChatGPT Sahne 30: "A Ghibli-style animation frame of a quiet room bathed in soft, golden light. Dust floats gently in the air, and the only sound is the distant rustle of wind. An old wooden window stands open, its pale curtains fluttering with the breeze. Through the window, the sky stretches endlessly—painted in watercolor hues of rose gold and twilight blue. A few clouds drift lazily by, glowing in the evening light. The world outside feels wide and full of secrets, while the room remains still, as if waiting for someone to step out and follow the sky."



Midjourney Sahne 31



ChatGPT Sahne 31

Midjourney Sahne 31: A surreal, dimly lit room where every wall is covered with closed doors, each unique in design, their edges glowing with a faint golden light, but only one door stands open—the lone door in the ceiling, casting a brilliant beam down into the room, dust swirling in the illuminated air, shadows stretching unnaturally, an eerie stillness filling the space. The Deceptive Light begins to ascend. Shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics. --v 6.1

ChatGPT Sahne 31: A Ghibli-style animation frame of a quiet, shadowy room bathed in dim gold. From the open ceiling door, beams of ethereal light cascade gently down, piercing the darkness like threads of hope. In the center, a small, glowing yellow orb floats upward—its light warm and pulsing softly, as if alive. Dust sparkles in its path as it rises slowly toward the sky above, drawn to the open air and drifting golden clouds. Around it, the shadows stretch and flicker, as if watching in reverent silence. The moment feels weightless—part farewell, part beginning.



Midjourney Sahne 32



ChatGPT Sahne 32

Midjourney Sahne 32: A detailed close-up of an open door on the ceiling, its aged wooden frame glowing softly, revealing a vast, endless sky beyond, vibrant clouds drifting in the golden light, a surreal contrast to the dimly lit room below, dust particles floating in the air, faint beams of light cascading through the opening, creating an ethereal and mysterious atmosphere. "The Deceptive Light has passed through the doorway and reached the sky." Shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics. --v 6.1

ChatGPT Sahne 32: A Ghibli-style animation frame of a vast, open sky brushed with soft gold and pale blue. High above the clouds, the small yellow orb floats freely, its warm light glowing against the endless heavens. Below, golden clouds drift silently, parting gently around the orb's ascent. The air is still and quiet—only the soft shimmer of light trails linger in its wake. It hovers for a moment in the open sky, pulsing gently like a heartbeat, as if it has finally returned to where it belongs. The world below fades into silence, while above, everything feels infinite.



Midjourney Sahne 33



ChatGPT Sahne 33

Midjourney Sahne 33: A majestic, celestial balcony floating high above the clouds, its ornate marble railing adorned with intricate carvings and delicate golden inlays, leading into the grand chamber of the Child Empress, soft ethereal light spilling from within, silk curtains billowing gently in the breeze, the endless sky stretching beyond, bathed in hues of gold and violet, an overwhelming sense of wonder and destiny filling the air, shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics

ChatGPT Sahne 33: "A Ghibli-style animation frame of a celestial balcony floating high above the clouds, its marble railing carved with delicate patterns and golden inlays that catch the light like morning dew. Billowing silk curtains frame the entrance to the Child Empress's grand chamber, from which a soft, otherworldly glow spills into the open air. Beyond the balcony, the sky stretches endlessly in hues of gold and violet, alive with gentle winds and drifting light. Everything feels suspended—full of quiet awe, as if the moment itself is sacred, and destiny waits just beyond the threshold."



Midjourney Sahne 34



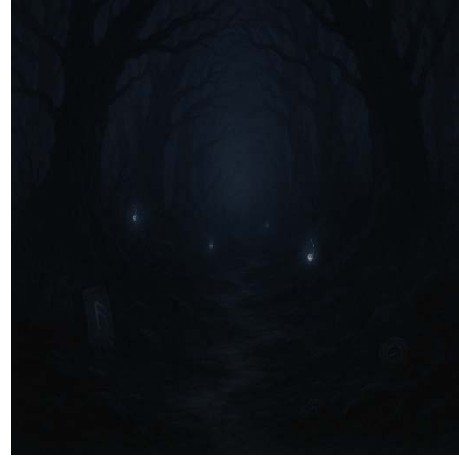
ChatGPT Sahne 34

Midjourney Sahne 34: A cinematic wide-angle shot of the Dark Shadow Path, a dim and ominous trail winding through a dense, misty forest. The path is veiled in deep shadows, with only faint glimmers of pale light piercing through the thick, gnarled branches above. The air is heavy with an eerie stillness, carrying a sense of lurking danger. Dark silhouettes of twisted trees loom over the trail, their roots snaking across the ground like grasping hands. Faint whispers seem to echo from the unseen depths of the forest, heightening the feeling of unease. The path ahead fades into uncertainty, its mysterious allure both haunting and irresistible. Shot with an Arri Alexa 65, 28mm f/1.8 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, painterly textures, and a classic dark fantasy illustration aesthetic. --v 6.1

ChatGPT Sahne 34: A Ghibli-style animation frame of a forgotten forest path swallowed by darkness and mist. Twisted trees arch overhead, their shadows long and restless. Soft, flickering lights float just above the ground, barely enough to guide the way. The air hangs heavy with silence, every rustle amplified in the stillness. Scattered along the rugged trail, small glowing symbols and ancient objects hide among the roots and stones—clues left behind for those brave enough to follow. The scene feels haunted yet magical, as if the forest is quietly watching, waiting.



Midjourney Sahne 35



ChatGPT Sahne 35

Midjourney Sahne 35: A mysterious, eerie path shrouded in darkness, faint flickering lights barely illuminating the misty surroundings, twisted trees casting long, ominous shadows, the air thick with tension and an unsettling silence, hidden clues scattered along the rugged trail, deep within an ancient, abandoned forest, shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics. --v 6.1

ChatGPT Sahne 35: A Studio Ghibli-style illustration of a dark, ancient forest path under a moonless sky. Twisted trees with gnarled branches arch overhead, creating a tunnel of shadows. Soft glowing blue spirit lights hover quietly along the path, casting gentle light on the rocky ground. Ancient runes and mysterious symbols are carved into stone markers nestled in the roots. The atmosphere is eerie yet magical, evoking a quiet tension and a sense of hidden stories waiting to be discovered. --v 6 --ar 1:1 --style illustrated.



Midjourney Sahne 36



ChatGPT Sahne 37

Midjourney Sahne 36: A mysterious, eerie forest path, dimly lit by scattered flickering lights, dense fog rolling through twisted, gnarled trees, an old, weathered sign hidden between the branches, its inscription faded and reversed, a cracked, ancient mirror standing nearby, perfectly aligned to reveal the true message when viewed from the right angle, the air thick with suspense and an enigmatic atmosphere, shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics --v 6.1

ChatGPT Sahne 37: A Ghibli-style animation frame of an eerie forest path veiled in fog, where flickering lights cast faint glows among twisted, gnarled trees. Hidden in the branches, a weathered wooden sign hangs crooked, its faded inscription reversed by time. Nearby, an ancient mirror stands cracked but deliberate, perfectly angled to reveal the true message only when viewed just right. Mist curls through the air, and the forest holds its breath—an unspoken riddle waiting in the stillness. The mood is hushed, tense, and quietly magical, like a forgotten test meant only for the clever.



Midjourney Sahne 38



ChatGPT Sahne 38

Midjourney Sahne 38: A close-up shot of an old, weathered wooden sign hidden among twisted tree branches, its surface cracked and covered in moss, faint mysterious symbols now fully deciphered, glowing faintly as the ancient puzzle is solved, a deep rumbling sound fills the air as the ground trembles, revealing a hidden passage beside the sign, an ancient stone doorway slowly creaking open, bathed in an eerie golden light, mist curling around the entrance, the air thick with mystery and anticipation, shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics --v 6.1

ChatGPT Sahne 38: A Ghibli-style close-up frame of an old wooden sign tangled in ancient tree branches, its cracked surface cloaked in moss and dust. Faint, almost invisible runes are carved into the wood, lost to time. A flickering lantern nearby casts shifting light, making the shadows dance across the sign's surface. In the background, a cracked mirror glimmers faintly—its reflection quietly rearranging the symbols to reveal a forgotten message. The forest around holds its breath, heavy with mystery, as if the trees themselves remember what was once hidden.



Midjourney Sahne 39



ChatGPT Sahne 39

Midjourney Sahne 39: A close-up shot of an old, weathered wooden sign hidden among twisted tree branches, its surface cracked and covered in moss, faint mysterious symbols now fully deciphered, glowing faintly as the ancient puzzle is solved. Soft yellow lights shimmer across the symbol's surface. A deep rumbling sound fills the air as the ground trembles, revealing a hidden passage beside the sign, an ancient stone doorway slowly creaking open, bathed in an eerie golden light, mist curling around the entrance, the air thick with mystery and anticipation. Shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics. --v 6.1

ChatGPT Sahne 39: A Ghibli-style close-up frame of an old wooden sign tangled in ancient tree branches, its cracked surface cloaked in moss and dust. Faint, almost invisible runes are carved into the wood, lost to time. A flickering lantern nearby casts shifting light, making the shadows dance across the sign's surface. Soft yellow lights shimmer across the carved symbols. In the background, a cracked mirror glimmers faintly—its reflection quietly rearranging the symbols to reveal a forgotten message. The forest around holds its breath, heavy with mystery, as if the trees themselves remember what was once hidden.



Midjourney Sahne 40



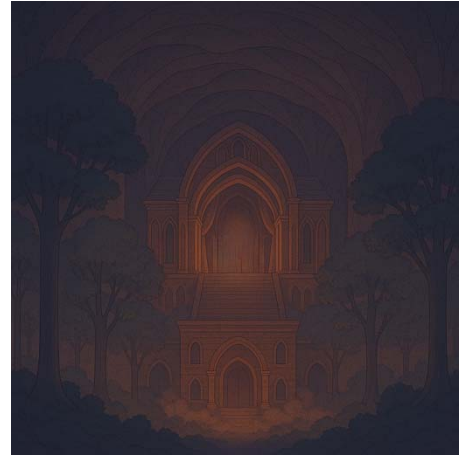
ChatGPT Sahne 41

Midjourney Sahne 40: A hidden passage emerging from within a massive, weathered boulder, the stone surface cracking and shifting to reveal a dark, narrow entrance, glowing ancient runes pulsating faintly along the jagged edges, mist seeping from the depths, an eerie golden light flickering within, casting long shadows across the rough, moss-covered rock, twisted tree roots intertwining around the entrance, the air thick with mystery and anticipation, shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics --v 6.1

ChatGPT Sahne 40: A Ghibli-style frame of a hidden passage opening within a giant, time-worn boulder. The stone cracks slowly, revealing a narrow entrance bathed in warm, golden light. Jagged edges glow with ethereal shimmer, while mist curls gently around the threshold. Ancient runes pulse faintly across the cracked rock, their light syncing with a quiet, unseen rhythm. Twisted roots creep along the stone like sleeping serpents. The forest around falls silent, the air charged with wonder—as if the very earth is offering up its secret to those brave enough to enter.



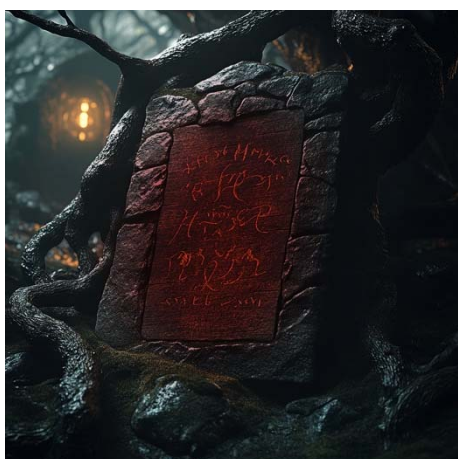
Midjourney Sahne 41



ChatGPT Sahne 41

Midjourney Sahne 41: A grand, ethereal palace bathed in soft golden light, floating above shimmering clouds, its towering spires adorned with intricate carvings and delicate glowing symbols, cascading waterfalls of liquid light flowing into the endless sky, the Child Empress seated upon a crystalline throne, her radiant presence illuminating the vast hall, flowing silken drapes dancing in a gentle breeze, an air of serenity and ancient power filling the atmosphere, shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics --v 6.1

ChatGPT Sahne 41: A Studio Ghibli-style illustration of the lower entrance to the Childlike Empress's palace, hidden deep within a vast enchanted forest. The grand staircase leads up to an ancient, arched doorway glowing softly with a warm amber light, partially concealed by thick mist. Towering trees frame the monumental structure, their dark canopies blending into the cave-like stone ceiling above. The architecture is both majestic and mystical, as if carved by time and magic. A gentle golden glow spills from the upper levels, hinting at the presence of something sacred within. The air feels hushed, as if the entire forest holds its breath in reverence.



Midjourney Sahne 42



ChatGPT Sahne 42

Midjourney Sahne 42: A close-up shot of an old, weathered wooden sign hidden among twisted tree branches, its surface cracked and covered in moss, faint mysterious symbols now fully deciphered, glowing faintly as the ancient puzzle is solved. Soft red lights shimmer across the symbol's surface. A deep rumbling sound fills the air as the ground trembles, revealing a hidden passage beside the sign, an ancient stone doorway slowly creaking open, bathed in an eerie golden light, mist curling around the entrance, the air thick with mystery and anticipation. Shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics. --v 6.1

ChatGPT Sahne 42: A Studio Ghibli-style illustration of an ancient wooden sign entwined within the twisted roots and branches of an old forest tree. The sign is cracked and aged, partially covered in moss and dust, with mysterious runes carved deep into its surface. A softly flickering lantern hangs beside it, casting warm golden light into the surrounding darkness. The carved symbols glow with a faint red light, as if recently activated by an unseen force. The forest around feels alive and hushed, holding its breath in the presence of this quiet, magical warning. --v 6 --ar 1:1 --style illustrated.



Midjourney Sahne 43



ChatGPT Sahne 43

Midjourney Sahne 43: A treacherous hidden trap in a dark, eerie forest, the ground suddenly collapsing beneath unsuspecting footsteps, revealing a deep, ancient pit lined with jagged roots and glowing mystical symbols. The symbols glow with a pulsating red light. Swirling mist rises from the depths, faint ghostly whispers echo through the air, the atmosphere heavy with an ominous energy. Flickering torchlight casts long, distorted shadows, the moment frozen in time as the fall begins. Shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics. --v 6.1

ChatGPT Sahne 43: A Studio Ghibli-style illustration of a dark, mysterious forest path lined with ancient wooden signs. The signs are old and cracked, planted unevenly in the moss-covered ground, each marked with glowing red runes that pulse gently in the night. Faint red orbs float deeper along the trail, lighting the foggy path with an eerie glow. The twisted, towering trees on either side cast long, tangled shadows, their branches forming a canopy that blocks out the moonlight. The atmosphere is thick with tension and ancient magic, as if the signs are part of a forgotten warning. --v 6 --ar 1:1 --style illustrated.



Midjourney Sahne 44



ChatGPT Sahne 44

Midjourney Sahne 44: A vast, ancient forest dominated by colossal trees with enormous, twisted trunks stretching high into the darkness, their thick canopies blocking almost all light, leaving only faint beams piercing through the dense foliage, the ground covered in tangled roots and overgrown vegetation, no clear path visible, an overwhelming sense of isolation and mystery filling the air, deep shadows swallowing the forest floor, the atmosphere eerie and suffocating, as if the forest itself is alive, shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics --v 6.1

ChatGPT Sahne 44: A Studio Ghibli-style illustration of a pitch-dark, ancient forest path shrouded in mist and silence. Gnarled, towering trees arch overhead, their twisted branches forming a tunnel of shadows. The ground is uneven and veiled in soft moss, with no clear trail—only a deepening void that draws the viewer's eye forward. The scene is void of visible light sources, yet the faint outlines of the trees suggest something hidden, something watching. The air is thick with mystery and tension, like the moment before a forgotten spirit awakens. The entire forest feels like it's holding its breath, waiting. --v 6 -ar 1:1 --style illustrated



Midjourney Sahne 45



ChatGPT Sahne 45

Midjourney Sahne 45: A suffocating, inescapable dead end within an ancient forest, massive tree trunks packed tightly together, their rough, gnarled bark forming an impenetrable wall, endless twisting branches overhead creating a dense, tangled ceiling, barely any light seeping through the thick canopy, the air thick with mist and a haunting silence, no road, only an overwhelming maze of towering trees trapping everything within, shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics.

ChatGPT Sahne 45: A Studio Ghibli-style illustration of a shadowy, ancient forest at twilight, where dense trees with bare, twisted branches loom in silence. The ground is soft and uneven, covered in thick roots and layers of fallen leaves. There is no visible path—only darkness between the trees, stretching endlessly into the unknown. The air is thick with anticipation, as if something just slipped out of view. The forest is hushed, the atmosphere heavy and still, like the world is holding its breath before something magical—or terrifying—emerges from the gloom. --v 6 --ar 1:1 --style illustrated



Midjourney Sahne 46



ChatGPT Sahne 46

Midjourney Sahne 46: An unfathomably massive tree trunk dominating the entire scene, its ancient, weathered bark stretching endlessly in all directions, so immense that no path or escape is visible, thick, gnarled roots twisting and merging into an impenetrable wall, the dense, tangled branches above forming a suffocating canopy that blocks out nearly all light, the atmosphere eerie and claustrophobic, mist swirling around the base of the colossal tree, as if time itself has stopped in this inescapable, forgotten place, shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics.

ChatGPT Sahne 46: A Studio Ghibli-style illustration of a massive ancient tree standing at the heart of a dark, enchanted forest. Its wide, gnarled roots twist across the forest floor like frozen rivers of wood. The surrounding trees fade into mist and shadow, barely visible in the gloom. The great tree's bark is textured and worn with age, hinting at untold stories carved deep into its core. The atmosphere is hushed and heavy, as if the forest itself reveres this guardian of secrets. A faint magical presence seems to radiate from the trunk, waiting to awaken. --v 6 --ar 1:1 --style illustrated.



Midjourney Sahne 47



ChatGPT Sahne 47

Midjourney Sahne 47: Amidst the raging storm, the mighty Rock Biter battles against the furious waves, gripping his oar tightly as he rows with unyielding determination. The wind howls, tearing through the dark sky, while towering waves crash around him, sending cascades of white foam into the air. Suddenly, a violent gust lifts him, spinning him helplessly into the abyss of the stormy sea. Yet, his strength and resolve do not waver. As a monstrous wave rises before him, he braces himself--only to be hurled onto the jagged surface of a lonely rock island, surrounded by the endless, churning ocean. Shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics.

ChatGPT Sahne 47: A Studio Ghibli-style illustration of a massive stone-skinned figure rowing a tiny wooden boat across a vast, endless ocean. The sea stretches to the horizon under a golden twilight sky, with soft waves reflecting hues of blue and amber. The creature's back is cracked and textured like ancient rock, and its slow, rhythmic paddling sends ripples through the calm waters. The air is still, carrying a sense of solitude and quiet strength. It's a moment of reflection and silent determination, as if the giant is chasing a memory across the sea. --v 6 --ar 1:1 --style illustrated



Midjourney Sahne 48



ChatGPT Sahne 48

Midjourney Sahne 48: <https://s.mj.run/bpwAFj-2oYE> Amidst the raging storm, the Rock Biter grips his oar tightly, rowing with immense strength against the towering waves. The relentless wind howls, whipping salt and sea spray into the air as dark clouds churn above. Each stroke is a battle, the water resisting with furious force, yet his determination never falters. Lightning illuminates the vast, merciless ocean, revealing no clear path--only the endless challenge of the storm ahead. Shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics. --v 6.1

ChatGPT Sahne 48: "A Ghibli-style animation frame of the mighty Rock Biter rowing through a raging ocean, waves towering around him like watery giants. Wind lashes against his face, lightning splitting the sky as he grips his oar with stubborn strength. The sea howls, and a violent gust lifts him skyward—his heavy body spinning through the chaos before crashing into the cold, black water. But his eyes never close, and his spirit does not break. A monstrous wave rears before him... and with a final surge, he is hurled onto a jagged rock island, the only stillness in an endless, churning sea. Alone, breathless, and alive."



Midjourney Sahne 49



ChatGPT Sahne 49

Midjourney Sahne 49: Amidst the raging storm, the mighty Rock Biter battles against the furious waves, gripping his oar tightly as he rows with unyielding determination. The wind howls, tearing through the dark sky, while towering waves crash around him, sending cascades of white foam into the air. Suddenly, a violent gust lifts him, spinning him helplessly into the abyss of the stormy sea. Yet, his strength and resolve do not waver. As a monstrous wave rises before him, he braces himself—only to be hurled onto the jagged surface of a lonely rock island, surrounded by the endless, churning ocean. Before him, an island emerges from the mist.

ChatGPT Sahne 49: "A Ghibli-style animation frame viewed from the stormy sea, waves rising and crashing in the foreground as the desolate rock island looms in the distance. Jagged cliffs claw up toward the grey sky, mist curling around their base like restless breath. Near the island's edge, partially hidden by mossy boulders, a faint golden glow spills from a narrow crack in the rock—just enough to hint at a secret passage within. Lightning briefly illuminates the silhouette of the Rock Biter, standing at the entrance like a statue of resolve, dwarfed by stone and sea. The wind howls, the ocean churns, but something beneath the surface... watches."



Midjourney Sahne 50



ChatGPT Sahne 50

Midjourney Sahne 50: On a desolate rock island surrounded by the endless stormy sea, the Rock Biter stumbles upon a hidden passage carved into the jagged cliffs. The entrance is partially concealed by moss-covered boulders, its dark interior exuding an air of mystery. Faint echoes of dripping water reverberate from within, while ancient runes etched into the stone walls flicker with a dim, otherworldly glow. The salty wind howls through the cracks, hinting at secrets buried deep within the island's core. Shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics. --v 6.1

ChatGPT Sahne 50: A Studio Ghibli-style animation frame of a massive stone-skinned creature rowing desperately through a stormy sea. Towering waves crash around him as lightning splits the sky, illuminating the furious wind and rain. His small wooden boat rocks violently with each swell, yet he pushes forward, driven by sheer determination. In the distance, a towering black rock island rises from the ocean like a monolith. At its base, a glowing golden doorway shines warmly through the storm—an entrance carved into the cliff face, radiating light and mystery. The contrast between the chaos of the sea and the calm, inviting glow of the doorway creates a magical and cinematic moment. --v 6 --ar 1:1 --style illustrated



Midjourney Sahne 51



ChatGPT Sahne 51

Midjourney Sahne 51: The Rock Biter descends into the depths of the hidden passage, his massive stone form illuminated by the eerie glow of ancient symbols etched into the cavern walls. The markings pulse with a mystical light, shifting between deep gold and vibrant blue, casting strange reflections across the rough stone surfaces. Jagged rock formations frame the tunnel, while faint wisps of energy drift through the air like living whispers. The deeper he moves, the more the symbols intensify, as if guiding him toward a forgotten secret buried beneath the earth. Shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics. --v 6.1

ChatGPT Sahne 51: "A Ghibli-style animation frame inside a hidden mountain passage, where towering stone walls rise close and high, carved with glowing runes that pulse gently in golden light. Shadows flicker as stalactites loom from above, casting shifting patterns over small pools of water that shimmer like starlight. The air is heavy with ancient whispers, as if the stones themselves remember. A soft breeze moves through the narrow corridor, carrying a hush that seems to beckon the traveler deeper into the unknown—a path not chosen, but meant."



Midjourney Sahne 52



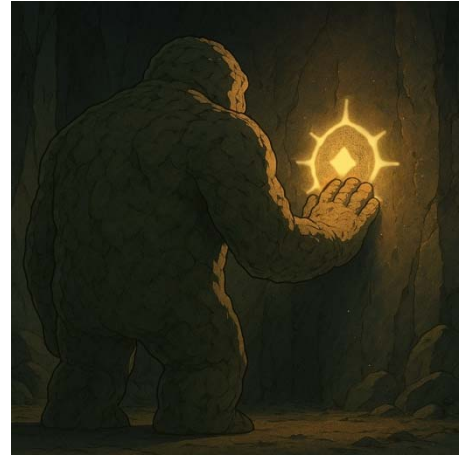
ChatGPT Sahne 52

Midjourney Sahne 52: The Rock Biter stands with his massive stone back facing the viewer, his rugged form towering in the dimly lit cavern. His outstretched hand reaches toward a large circular symbol etched into the ancient rock wall. The intricate carvings remain dark and lifeless, untouched by light or energy. Dust lingers in the still air, and faint cracks run along the surface of the dormant symbol, waiting for something to awaken its power. The atmosphere is heavy with mystery and anticipation. Shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics. --v 6.1

ChatGPT Sahne 52: A Studio Ghibli-style illustration of a massive stone giant standing in a dimly lit cave, facing an ancient glowing symbol carved into the rocky wall. The radiant mark pulses with a soft golden light, shaped like a sun surrounding a diamond, casting long shadows across the chamber. The giant's cracked surface catches the warm glow, revealing the depth of age and wisdom etched into his form. The atmosphere is quiet and reverent, as if the cave itself remembers a long-forgotten promise. Dust hangs motionless in the air. This is a moment of recognition—of destiny stirring in silence. --v 6 --ar 1:1 --style illustrated.



Midjourney Sahne 53



ChatGPT Sahne 53

Midjourney Sahne 53: Rock Biter, his massive stone back turned towards the viewer, presses his rough, weathered hand firmly into the centre of the symbol on the cold cave wall. Shot with Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range and classic fantasy illustration aesthetics.

ChatGPT Sahne 53: "A Ghibli-style animation frame of the Rock Biter standing tall and silent, his massive stone back turned to the viewer. In the flickering glow of the cave, he leans forward, pressing his weathered hand against the glowing symbol etched into the cold wall. Golden light spills softly from beneath his fingers as ancient runes awaken with a pulse of forgotten power. Dust drifts through the air, and the chamber hums with quiet energy—time holding its breath as something hidden begins to stir."



Midjourney Sahne 54



ChatGPT Sahne 54

Midjourney Sahne 54: The ancient stone wall trembles as deep cracks spread across its surface, dust cascading from the shifting rock. With a low, resonant rumble, a hidden passage slowly emerges, its entrance framed by jagged, timeworn stone. A faint, eerie glow seeps from within, illuminating the swirling mist that drifts through the threshold. The air grows heavy with mystery, the newly revealed path leading into the unknown. Shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics. --v 6.1

ChatGPT Sahne 54: A Studio Ghibli-style illustration of an ancient stone corridor bathed in warm golden light. At the end of the hallway stands a circular glowing symbol etched into the wall—concentric rings surrounding a central point, pulsing with quiet energy. The sandstone bricks are worn and uneven, carrying the weight of forgotten centuries. Faint mist drifts across the floor, illuminated by the mystical symbol like threads of light weaving through time. The silence is thick, reverent, as if the entire structure waits for a long-foretold event to unfold. --v 6 --ar 1:1 --style illustrated



Midjourney Sahne 55



ChatGPT Sahne 55

Midjourney Sahne 55: cave A passage opens from the wall. Jagged edges encircle the dark opening, a faint mist seeps in. A soft, eerie glow flickers beyond, hinting at the secrets hidden on the other side. The air is filled with mystery; the unknown beckons through the small, shadowy entrance. Shot with Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range and classic fantasy illustration aesthetics. --v 6.1

ChatGPT Sahne 55: A Studio Ghibli-style illustration of a mysterious stone passage revealed within a towering rocky cliff. The doorway, tall and pointed like an ancient arch, glows softly with golden light that spills across the damp cavern floor. Wisps of luminous mist drift from the entrance, curling like breath in the darkness. The surrounding rock is jagged and timeworn, hinting at long-lost secrets hidden behind the glowing threshold. The atmosphere hums with quiet magic and anticipation—as though stepping through the door means entering a forgotten realm. --v 6 --ar 1:1 --style illustrated



Midjourney Sahne 56



ChatGPT Sahne 56

Midjourney Sahne 56: Stepping through the narrow passage, the view opens to a vast ocean stretching endlessly beneath a twilight sky. The waves shimmer under the soft glow of the setting sun, casting golden reflections across the water. In the distance, rising above the misty horizon, stands the grand palace of the Child Empress--a celestial structure of towering spires and intricate carvings, bathed in ethereal light. The air is thick with wonder and destiny, as if the journey has led to the threshold of something greater. Shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics. --v 6.1

ChatGPT Sahne 56: A Studio Ghibli-style illustration of a massive stone creature standing on a mossy cliffside, gazing across a still, misty lake. In the distance, a towering, elegant castle rises from the water on a secluded island, its many spires piercing the soft green sky. The air is calm, the lake like glass, reflecting the dreamlike architecture and surrounding forested mountains. The creature stands silently, as if drawn by memory or destiny, its journey having led to this serene yet mysterious threshold. The atmosphere is filled with quiet awe, like the final moment before something long awaited begins. --v 6 --ar 1:1 --style illustrated



Midjourney Sahne 57



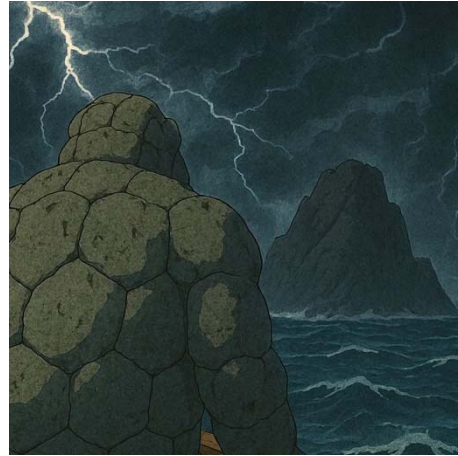
ChatGPT Sahne 57

Midjourney Sahne 57: Amidst the raging storm, the Rock Biter grips his oar tightly, rowing with immense strength against the towering waves. The relentless wind howls, whipping salt and sea spray into the air as dark clouds churn above. Each stroke is a battle, the water resisting with furious force, yet his determination never falters. Lightning illuminates the vast, merciless ocean, revealing no clear path--only the endless challenge of the storm ahead. Shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics. --v 6.1

ChatGPT Sahne 57: A Studio Ghibli-style illustration of a massive stone creature rowing through a stormy sea under a dark, furious sky. Lightning splits the heavens in jagged streaks, illuminating the rain-soaked air and the churning, ink-blue waves below. The creature's cracked, mossy back is tense with effort as he grips the oars, his small wooden boat dwarfed by the chaos around him. Every stroke is a struggle, yet he rows on, undeterred. The mood is charged with determination, solitude, and mythic power—like a legend unfolding in the heart of the storm. --v 6 --ar 1:1 --style illustrated.



Midjourney Sahne 58



ChatGPT Sahne 58

Midjourney Sahne 58: The Rock Biter stands at the edge of his small boat, his massive stone back facing the viewer as he gazes into the restless, undulating sea. The water, though calmer than before, still ripples with unseen currents beneath the surface. Dark waves rise and fall under the dim, moody sky, hinting at the hidden dangers below. A sense of quiet unease lingers in the air as if the ocean itself is waiting. The vast, endless horizon stretches before him, offering both mystery and the unknown. Shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics. --v 6.1

ChatGPT Sahne 58: A Studio Ghibli-style illustration of a colossal stone creature standing at the edge of a small wooden boat, staring toward a distant, jagged island that rises ominously from the stormy sea. The sky is a swirling mass of dark clouds, alive with bolts of lightning that tear across the horizon. The ocean roils beneath him, waves crashing with growing fury. Despite the chaos, the creature stands firm, a figure of silent resolve. The island ahead seems ancient and untouched, shrouded in mystery. The moment is heavy with tension—as though the next stroke of the oar will carry him into the heart of a forgotten legend. --v 6 --ar 1:1 --style illustrated.



Midjourney Sahne 59



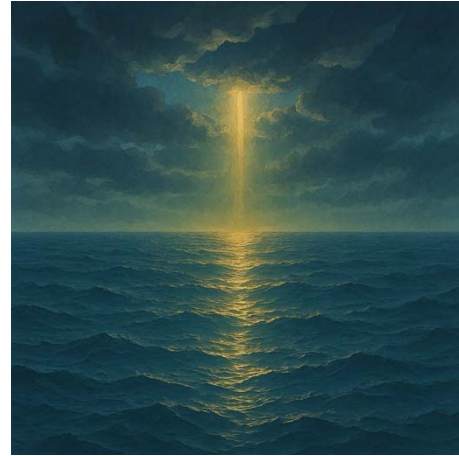
ChatGPT Sahne 59

Midjourney Sahne 59: An over-the-shoulder view of the Rock Biter as he gazes into the vast, restless ocean. The waves ripple and churn beneath the moody, overcast sky, their dark currents hinting at hidden depths below. His massive, weathered stone shoulders frame the scene, emphasizing the endless expanse of water stretching beyond the horizon. A subtle tension lingers in the air, as if the sea is silently calling him forward. Shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics. --v 6.1

ChatGPT Sahne 59: A Studio Ghibli-style illustration of a massive stone creature sitting solemnly on a small, jagged rock in the middle of a stormy sea. Rain pours down in sheets as lightning cracks across the darkened sky. Waves crash around him, and behind him, his broken wooden boat drifts half-submerged. The creature sits with heavy arms resting on his knees, his expression stoic yet weary, as if waiting for something—or someone—in the vast, merciless ocean. The scene is filled with melancholy, endurance, and quiet strength, capturing the stillness at the heart of the storm. --v 6 --ar 1:1 --style illustrated.



Midjourney Sahne 60



ChatGPT Sahne 60

Midjourney Sahne 60: The storm has passed, leaving the ocean calm and still, its surface gently rippling under the fading clouds. A deep silence fills the air, broken only by the distant sound of waves. From the sky, a single beam of light descends, piercing through the mist and illuminating a distant point on the horizon. The golden glow reflects on the water, drawing the eye toward an unknown destination. The vastness of the sea contrasts with the focused brilliance of the light, hinting at a path yet to be taken. Shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics. --v 6.1

ChatGPT Sahne 60: A Studio Ghibli-style illustration of a vast, endless ocean under a dark, brooding sky. From a break in the heavy clouds above, a single golden beam of light pierces through, casting a radiant path across the rolling waves. The sea glows gently where the light touches, as if something ancient and powerful is awakening beneath the surface. The surrounding atmosphere is still and reverent, the clouds parting just enough to hint at a divine presence or forgotten force. It feels like a sign—a moment when the world holds its breath and fate begins to turn. --v 6 --ar 1:1 --style illustrated.



Midjourney Sahne 61



ChatGPT Sahne 61

Midjourney Sahne 61: The Rock Biter rows steadily across the calm ocean, his small boat gliding toward the glowing beam of light in the distance. With each stroke, the thick clouds above begin to dissolve, revealing a vast, open sky. As he nears the source of the light, the mist fades, and a breathtaking sight emerges--the grand silhouette of the Child Empress's palace, bathed in golden radiance. The once-mysterious beacon was guiding him all along. Shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics. --v 6.1

ChatGPT Sahne 61: A Studio Ghibli-style illustration of a massive stone creature sitting silently in a small wooden boat, drifting on a calm ocean under a dark, cloud-covered sky. A single golden beam of light pierces the clouds in the distance, casting a shimmering path across the water. The creature gazes toward the light, motionless, as if recognizing a long-awaited sign. The scene radiates quiet reflection and quiet hope—like the moment just before a journey ends or a revelation begins. The sea is still, the air is thick with meaning, and time feels suspended. --v 6 --ar 1:1 --style illustrated.



Midjourney Sahne 62



ChatGPT Sahne 62

Midjourney Sahne 62: The Rock Biter rows steadily across the calm ocean, his small boat gliding toward the glowing beam of light in the distance. With each stroke, the thick clouds above begin to dissolve, revealing a vast, open sky. As he nears the source of the light, the mist fades, and a breathtaking sight emerges--the grand silhouette of the Child Empress's palace, bathed in golden radiance. The once-mysterious beacon was guiding him all along. Shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics. --v 6.1

ChatGPT Sahne 62: A Studio Ghibli-style illustration of a massive stone creature sitting at the bow of a small wooden boat, gazing in awe at the glowing palace of the Childlike Empress, rising majestically from the ocean. The palace shines with soft golden light, its countless spires reaching into the moody night sky, crowned with a luminous flower-like symbol. Reflections of the light ripple across the sea, forming a golden path that leads the creature forward. The atmosphere is filled with wonder and reverence, as if the sacred heart of Fantasia is welcoming him home. The scene feels like the culmination of a long, mythic journey—where silence speaks louder than words. --v 6 --ar 1:1 --style illustrated.



Midjourney Sahne 63



ChatGPT Sahne 63

Midjourney Sahne 63: Amidst the raging storm, the Rock Biter rows with all his strength, but the relentless waves grow higher, crashing down with unstoppable force. The dark ocean churns violently, swallowing the horizon in an endless abyss. Lightning flashes across the stormy sky, illuminating the towering swells that pull him deeper into the chaos. His massive form vanishes beneath the relentless sea, lost in the merciless grip of the depths. The journey ends in silence, consumed by the vast and unforgiving ocean. Shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics. --v 6.1

ChatGPT Sahne 63: A Studio Ghibli-style animation frame of a massive stone creature rowing a small wooden boat through a violent ocean storm. Lightning splits the night sky with a blinding flash, illuminating the swirling clouds and the endless waves. Below the surface, a dark vortex churns ominously, threatening to pull everything into its depths. The creature grips the oars with tense strength, drenched by rain but undeterred, embodying resilience against the fury of nature. The cinematic composition features painterly textures, dramatic lighting, and a deep sense of foreboding, capturing the emotion of a mythic journey. --v 6 --ar 16:9 --style illustrated.



Midjourney Sahne 64



ChatGPT Sahne 64

Midjourney Sahne 64: Amidst the raging storm, the Rock Biter clings to a tiny rock, his massive stone hand gripping its rough surface as his small boat is battered by the violent waves. The ocean roars around him, towering waves crashing under the fury of the howling wind. Jagged lightning illuminates the chaotic sky, revealing the endless, merciless sea stretching into the darkness. Rain lashes down in torrents, but he remains steadfast, waiting for the storm to pass. Beneath the churning water, unseen currents swirl ominously, hinting at dangers lurking below. Shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics. --v 6.1

ChatGPT Sahne 64: A Studio Ghibli-style animation frame of a massive stone creature rowing a tiny wooden boat through a furious storm at sea. Towering waves rise like mountains, one cresting directly ahead, illuminated by bolts of lightning tearing through the sky. Rain lashes down in heavy sheets, and the ocean churns with untamed force. Despite the chaos, the creature rows forward with immense strength and unwavering resolve. The scene is filled with motion and drama, capturing the spirit of an epic struggle against nature—rendered with Ghibli’s signature painterly textures and atmospheric lighting. --v 6 --ar 16:9 --style illustrated.



Midjourney Sahne 65



ChatGPT Sahne 65

Midjourney Sahne 65: A tiny wooden boat, barely visible, is swallowed by the wrath of a monstrous storm. Towering waves rise like liquid mountains, crashing down with unstoppable force, their dark waters illuminated only by jagged flashes of lightning. The sky is a swirling mass of storm clouds, the wind howling like a beast, rain lashing in relentless sheets. The helpless boat is tossed like a mere speck in the vast, merciless ocean, completely at the mercy of nature's fury. Shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics. --v 6.1

ChatGPT Sahne 65: A Studio Ghibli-style animation frame of a shattered wooden boat tossed violently in a stormy ocean. Towering waves crash with immense force, and bolts of lightning tear across the dark, swirling sky. Jagged planks and broken oars drift helplessly in the churning sea, remnants of a once hopeful journey. The scene is frozen in a moment of chaos and loss, the storm alive with fury. Painterly textures, rich shadows, and cinematic lighting evoke a deep emotional weight, blending fantasy and tragedy in classic Ghibli fashion. -v 6 --ar 16:9 --style illustrated.



Midjourney Sahne 66



ChatGPT Sahne 66

Midjourney Sahne 66: The Rock Biter is captured mid-air, leaping from his small wooden boat into the vast, restless ocean below. His massive stone body is frozen in motion, arms outstretched and legs bent as he plunges toward the dark waters. The boat tilts slightly behind him, caught in the rippling waves. The sky is heavy with moody clouds, casting a dramatic light over the scene. Below, the ocean swirls with hidden currents, its depths unknown. A moment of weightlessness before the inevitable plunge. Shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics. --v 6.1

ChatGPT Sahne 66: A Studio Ghibli-style animation frame of a massive stone creature mid-leap above a stormy ocean, arms outstretched as lightning forks through the sky behind him. Below, a small wooden boat rocks violently on the churning waves, abandoned and spinning. A distant rocky island looms on the horizon, partially veiled by rain and mist. The dramatic moment captures the creature's silent resolve and immense power, rendered in hand-painted textures, deep blues, and golden lightning—a blend of whimsy, awe, and danger in classic Ghibli fashion. --v 6 --ar 16:9 --style illustrated.



Midjourney Sahne 67



ChatGPT Sahne 67

Midjourney Sahne 67: As night begins to fall, the ocean depths grow darker, swallowing the last traces of light filtering from the surface. The Rock Biter swims cautiously, his massive stone body drifting through the vast, shadowy expanse. The once-visible seafloor fades into an eerie abyss, its details lost in the encroaching darkness. Faint glows from distant bioluminescent creatures flicker and vanish, while unseen currents swirl around him. The silence is overwhelming, and the unknown depths below seem endless. Shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics. --v 6.1

ChatGPT Sahne 67: A Studio Ghibli-style animation frame of a giant stone creature gracefully swimming through the deep ocean. Surrounded by the calm, dark blue abyss, soft rays of light filter down from the surface above. Luminescent jellyfish drift nearby, casting a gentle glow across the creature's rough, ancient body. Bubbles rise from his slow, powerful strokes as he moves deeper, evoking a sense of quiet determination and timeless mystery. The atmosphere is serene yet profound, painted in rich aquatic tones and delicate lighting. --v 6 --ar 16:9 --style illustrated.



Midjourney Sahne 68



ChatGPT Sahne 68

Midjourney Sahne 68: The Rock Biter drifts deeper into the ocean's darkness, the last remnants of light fading above him. The water is nearly black, with only faint, scattered glows from distant bioluminescent creatures flickering and disappearing into the abyss. The vast, unseen depths stretch endlessly below, the silence pressing in as unseen currents shift around him. Each movement feels heavier, swallowed by the oppressive, endless void of the deep sea. Shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics. --v 6.1

ChatGPT Sahne 68: A Studio Ghibli-style animation frame of a massive stone creature lying peacefully at the bottom of the ocean, its eyes gently closed in eternal slumber. The seafloor is scattered with smooth rocks and illuminated by the soft glow of drifting bioluminescent jellyfish and tiny underwater lights. Shafts of faint sunlight pierce the darkness from far above, casting a melancholic, dreamlike mood. The scene feels still and sacred, as if time has stopped in this forgotten underwater sanctuary. --v 6 --ar 16:9 --style illustrated



Midjourney Sahne 69



ChatGPT Sahne 69

Midjourney Sahne 69: A tiny man rides atop his loyal snail, moving slowly through a lush, sunlit forest. Towering trees stretch high above, their leaves filtering the warm daylight into soft, dappled patterns on the mossy ground. As they journey forward, they pass a massive tree on their right, its sprawling roots twisting and curling around a hidden entrance. A dark passageway leads underground, partially concealed by vines and glowing fungi, hinting at the mysteries that lie beneath. Shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics.

ChatGPT Sahne 69: "A Ghibli-style animation frame of Minik stepping cautiously through an ancient forest, his red hat bobbing with each step as his snail companion glides faithfully at his side. Towering trees twist skyward, their roots crawling over glowing mushrooms that bathe the path in soft, otherworldly light. As the pair ventures deeper, the earth gently slopes away, revealing a moss-draped opening hidden beneath ferns and vines. The forest hushes. Cool air wafts from below, carrying the scent of stone and mystery. With quiet resolve, they descend together—toward the unknown, but not alone."



Midjourney Sahne 70



ChatGPT Sahne 70

Midjourney Sahne 70: A fantasy scene of a small figure in a red hat on a snail in the depths of a dark cave with 5 different paths ahead of him. The air is heavy with a silence broken only by the distant sound of dripping water. Shot with Sony A7R IV, 24mm f/1.4 lens, low key lighting, deep shadows, dark and mysterious fantasy tones --v 6.1

ChatGPT Sahne 70: A Ghibli-style animation frame of Minik, riding his loyal snail deeper into the heart of the cave, having chosen one of the five shadowed paths. The tunnel curves gently, swallowing them in darkness that shifts with each quiet step of the snail. Faint glimmers of bioluminescent moss pulse along the walls like ancient, sleepy stars. The air grows heavier, cooler—the silence more profound. Echoes from the unchosen tunnels fade behind them, while the chosen path breathes forward, slow and steady. Minik leans forward slightly, his red hat catching the faintest glow, as if listening not with ears, but with hope.



Midjourney Sahne 71



ChatGPT Sahne 71

Midjourney Sahne 71: A high-angle macro shot of a tiny man wearing a vibrant red hat, riding atop his snail, deep within a dark, damp cave. The dim glow of bioluminescent fungi casts a faint blue light on the rugged stone walls. Droplets of water fall from the ceiling, creating ripples in small puddles scattered across the uneven ground. In front of them, partially submerged in the wet earth, lies an old, tattered map--its ink smudged by moisture, yet still holding secrets of the path ahead. Shadows stretch into the unknown as the journey continues. Shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics --v 6.1

ChatGPT Sahne 71: A Studio Ghibli-style animation frame of a tiny courier wearing a red pointed hat and blue outfit, riding a gentle snail through a mysterious underground tunnel. The path ahead is dimly lit, with the soft glow of a golden map lying on the ground, casting warm reflections on the tunnel walls. The atmosphere is quiet and magical, filled with the hush of distant echoes and glimmering specks of light embedded in the earth. The scene evokes a sense of wonder and the beginning of an important journey through the forgotten passages of a vast, hidden world. --v 6 --ar 16:9 --style illustrated.



Midjourney Sahne 72



ChatGPT Sahne 72

Midjourney Sahne 72: A high-angle macro shot of a tiny man wearing a vibrant red hat, riding atop his snail, deep within a dark, damp cave. The dim glow of bioluminescent fungi casts a faint blue light on the rugged stone walls. Droplets of water fall from the ceiling, creating ripples in small puddles scattered across the uneven ground. In front of them, partially submerged in the wet earth, lies an old, tattered map--its ink smudged by moisture, yet still holding secrets of the path ahead. Shadows stretch into the unknown as the journey continues. Shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics.

ChatGPT Sahne 72: A Studio Ghibli-style animation frame featuring a small courier boy in a red pointed hat and blue outfit, riding a friendly snail deep within a glowing cave. They pause to study a shimmering, blue-lit map resting on the forest floor. The cave walls are lined with softly glowing mushrooms, casting a bioluminescent light that dances across the rocky path. The air feels moist and enchanted, and the gentle hum of unseen creatures echoes in the background. The scene captures a quiet moment of discovery on a magical underground journey. --v 6 --ar 16:9 --style illustrated



Midjourney Sahne 73



ChatGPT Sahne 74

Midjourney Sahne 73: A close-up macro shot of an ancient, tattered map partially submerged in the wet earth of a dark, damp cave. The edges of the parchment are frayed and curling, soaked by the constant moisture in the air. Faded ink forms intricate, hand-drawn symbols and mysterious markings, some of which are smudged by water droplets trickling from the ceiling above. The dim glow of bioluminescent fungi casts an eerie blue light, reflecting off the damp surface of the map. Tiny golden specks of dust cling to the aged paper, hinting at its mystical origins. Cryptic coordinates and an emblem resembling a forgotten civilization's insignia are barely visible beneath layers of grime. Shadows from flickering torchlight dance across the uneven stone floor, emphasizing the map's importance in the unfolding adventure. Shot with an Arri Alexa 65, 100mm macro lens, cinematic lighting, deep contrast, and a high dynamic range for a rich, immersive atmosphere --v 6.1

ChatGPT Sahne 74: "A Ghibli-style macro animation frame of an ancient map half-buried in the damp earth of a shadowy cave. Its parchment edges curl and crack under constant moisture, glistening with droplets that drip from above. Faint blue light from bioluminescent fungi glows across the surface, illuminating faded hand-drawn symbols, cryptic coordinates, and the faint emblem of a forgotten civilization. Water-streaked ink blurs some markings, while golden

specks cling to the paper like stardust. Shadows flicker across the map's surface, dancing with torchlight—as if the map itself is alive, quietly waiting to reveal its secrets to the one who dares to follow."



Midjourney Sahne 75

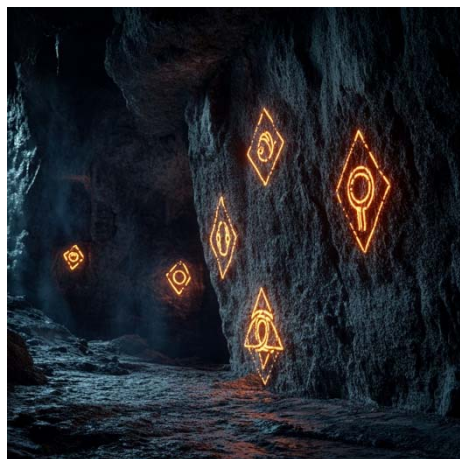


ChatGPT Sahne 75

Midjourney Sahne 75: A mystical fantasy scene in which a tiny figure in a red hat cautiously moves through a dim tunnel on his faithful snail. In one tiny hand, he holds a map. The stone walls around them are adorned with glowing, enigmatic symbols, vibrating gently as if whispering secrets from another time. The air is filled with mystery and the snail moves cautiously, its antennae twitching in response to the unknown forces at play. Shadows dance in the cave as Tiny continues to move forward, determined but unsure of what lies ahead. Shot with Sony A7R IV, 35mm f/1.4 lens, cinematic lighting, mystical and enigmatic fantasy tones --v 6.1

ChatGPT Sahne 75: A Studio Ghibli-style animation frame depicting a small courier boy with a red pointy hat and a blue outfit, riding a large snail through an enchanting underground tunnel. The boy is holding an old map, and ahead of them, a glowing golden staircase spirals upward through an organic, root-covered cave wall. Soft blue mushrooms grow along the walls, casting a gentle, magical glow. The atmosphere is filled with curiosity and wonder, as if

the stairs lead to a forgotten world above. The scene is whimsical, richly colored, and full of quiet anticipation. --v 6 --ar 16:9 --style illustrated.



Midjourney Sahne 76



ChatGPT Sahne 76

Midjourney Sahne 76: A mysterious fantasy scene featuring ancient glowing symbols etched into the rough stone walls of a dark cave. The intricate markings pulsate with a faint, otherworldly light, casting eerie shadows that dance across the damp rock. The symbols appear worn and timeless, hinting at forgotten knowledge and hidden power. The air is thick with mystery, as if the cave itself is alive, whispering secrets from an ancient past. Shot with a Sony A7R IV, 50mm f/1.2 lens, cinematic lighting, deep contrast, and an enigmatic, magical atmosphere --v 6.1

ChatGPT Sahne 76: "A Ghibli-style animation frame of Minik, clutching his tattered map with both hands, perched atop his giant snail as it glides slowly along the damp stone wall of a glowing cave. The snail's glistening trail catches the flickering light of bioluminescent fungi, while its antennae quiver, sensing a hidden presence. Minik's eyes widen as they pass a glowing emblem—an intricate circle carved into the wall, identical to the one on his map. As the snail crosses it, the symbol pulses with golden-blue light, humming softly like a forgotten memory stirring awake. All around them, other glyphs light up, constellations of a lost language stretching across the stone. The air is still,

except for the soft echo of dripping water, as Minik steadies himself. He knows: something old has recognized him."



Midjourney Sahne 77



ChatGPT Sahne 77

Midjourney Sahne 77: As the key symbol glows intensely, the cave wall trembles, deep cracks forming around it. With a low, echoing rumble, the stone shifts and a small circular hole begins to open. The cracks widen, revealing a hidden passage bathed in a soft, golden glow. Dust drifts through the air as the ancient rock gives way to a mysterious tunnel beyond. The once-solid wall now holds a gateway, inviting those brave enough to step into the unknown. Shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics. --v 6.1

ChatGPT Sahne 77: "A Ghibli-style animation frame captures the moment the glowing symbol on the cave wall pulses with blinding light. The stone shudders, deep cracks spreading outward like veins of awakening magic. With a deep, echoing rumble, the rock begins to shift, and a small, circular opening slowly reveals itself. Dust swirls in the golden light pouring from within, catching the air like drifting memory. The solid wall, once unmoving for centuries, now opens into a glowing passage—silent, ancient, and expectant. The gateway waits, not with urgency, but with quiet certainty... as if it knew someone would come."



Midjourney Sahne 78



ChatGPT Sahne 78

Midjourney Sahne 78: A close-up shot of a snail illuminated by a single warm yellow light, with the silhouette of a tiny figure wearing a red hat sitting on its shell, viewed from behind. The soft glow emphasizes the contours of the snail and the mysterious presence of the miniature traveler, creating a dreamy and cinematic atmosphere. Shot with an Arri Alexa 65, 50mm f/1.4 lens, deep contrast, cinematic lighting, high dynamic range, and classic fantasy illustration aesthetics --v 6.1

ChatGPT Sahne 78: A Studio Ghibli-style animation frame of a tiny courier boy with a red pointed hat riding a gentle snail through a glowing tunnel. Warm golden light pours in from the end of the passage, illuminating the damp stone floor. On the mossy wall to the right, ghostly silhouettes of wild horses gallop in semi-transparent light, like ancient cave spirits. Bioluminescent red and blue dots flicker softly along the tunnel walls, adding a magical, otherworldly atmosphere. The scene evokes quiet wonder, ancient memory, and the promise of discovery. --v 6 --ar 16:9 --style illustrated.



Midjourney Sahne 79



ChatGPT Sahne 79

Midjourney Sahne 79: The scene with the red hat, sitting on the snail shell and in the big garden. It should be more the details of the garden. The atmosphere is otherworldly and majestic, with soft magical glows surrounding the delicate architecture. Shot with Sony A7R IV, 35mm f/1.4 lens, cinematic lighting, warm and mystical color palette.

ChatGPT Sahne 79: "A Ghibli-style animation frame of a vast, otherworldly garden where a tiny figure in a red hat sits serenely atop a snail's shell, dwarfed by the majesty around them. The garden stretches like a dream—filled with softly glowing flora and ethereal architecture woven from vine, crystal, and light. Ivory archways curve into flowering canopies, their surfaces shimmering with delicate runes. Floating petals drift lazily through the air, catching golden light that spills from unseen sources. Shimmering waterfalls cascade into glowing lily-filled ponds, their surfaces undisturbed and mirrorlike. The grass is impossibly fine, gently illuminated with warm luminescence, and small glowing insects weave lazy trails through the air. The entire garden seems to breathe in silence, a living sanctuary infused with ancient, gentle magic—waiting, watching, welcoming."



Midjourney Sahne 80



ChatGPT Sahne 80

Midjourney Sahne 80: A dramatic fantasy scene in which a small figure in a red hat rides on a snail into the depths of a dark, narrowing tunnel without picking up the old map left on the ground. The dimly lit path twists and turns unpredictably, with eerie shadows stretching along the damp walls. Strange signs flicker faintly in the darkness, offering guidance that Minik refuses to follow. As the tunnel narrows and the air grows heavy, uncertainty looms; every step forward feels like a descent into the unknown. Shot with Sony A7R IV, 24mm f/1.4 lens, cinematic lighting, dark and mysterious fantasy tones --v 6.1

ChatGPT Sahne 80: "A Ghibli-style animation frame of Minik, the tiny traveler in his red hat, seated atop his faithful snail at the heart of a vast, silent cavern. Before them, five shadowed tunnels stretch outward like fingers of fate—each one cloaked in darkness, each whispering a different kind of unknown. The damp stone beneath them glistens faintly in the dim glow of bioluminescent fungi, while the only sound is the distant, rhythmic drip of unseen water echoing like a heartbeat. The snail shifts gently, but Minik remains still, eyes scanning the paths. The cave holds its breath, waiting for one small choice to shape the story's next turn."



Midjourney Sahne 81



ChatGPT Sahne 81

Midjourney Sahne 81: A mysterious fantasy scene of a dark cave with two tunnels separated from each other. The rough stone walls glow faintly under the dim glow of damp, bioluminescent fungi. The left tunnel seems narrow and winding with distant echoes of dripping water, while the right tunnel is slightly wider and its entrance shrouded in an eerie mist. The air is filled with mystery and the silence is almost deafening - only the distant sounds of the unknown break the stillness. Sony A7R IV, 35mm f/1.4 lens, captured with cinematic lighting and fantastic tones of darkness and suspense.

ChatGPT Sahne 81: A Studio Ghibli-style animation frame showing a tiny courier boy with a red pointed hat and blue clothes, seen from behind, standing at a mysterious crossroads inside a deep underground cave. The path splits into multiple dark, arched tunnels ahead, each entrance shrouded in shadow. The soft glow of his snail companion slightly illuminates the damp cave walls. The atmosphere is quiet and tense, filled with the weight of decision. A moment of uncertainty before choosing a path. --v 6 --ar 16:9 --style illustrated.



Midjourney Sahne 82



ChatGPT Sahne 82

Midjourney Sahne 82: A fantasy scene of a small figure in a red hat on a snail in the depths of a dark cave with 5 different paths ahead of him. The air is heavy with a silence broken only by the distant sound of dripping water. Shot with Sony A7R IV, 24mm f/1.4 lens, low key lighting, deep shadows, dark and mysterious fantasy tones --v 6.1

ChatGPT Sahne 82: A Studio Ghibli-style animation frame of a tiny courier boy with a red pointed hat and blue tunic, riding a large snail through a dark, winding underground tunnel. The path is moist and glistening, with tiny glowing fungi dotting the stone walls. The atmosphere is quiet and mysterious, filled with soft echoes and a sense of ancient secrets hidden in the dark. The snail's trail reflects faintly in the dim light as they move deeper into the unknown. --v 6 --ar 16:9 --style illustrated.



Midjourney Sahne 83



ChatGPT Sahne 83

Midjourney Sahne 83: A mysterious fantasy scene of a snail slowly making its way through the dark, winding tunnels of a vast cave, carrying a tiny figure in a red hat who has fallen asleep on its shell. The dim glow of bioluminescent fungi dots the cave walls, casting an eerie yet serene light on the damp, uneven path. Shadows shift as the snail glides forward, its slimy trail shimmering faintly in the darkness. The air is thick with the sound of distant water droplets echoing through the cavern. Minik sleeps soundly, unaware that the snail is carrying them deeper into the unknown. Shot with a Sony A7R IV, 35mm f/1.4 lens, cinematic lighting, dark and mysterious fantasy tones --v 6.1

ChatGPT Sahne 83: A Studio Ghibli-style illustration of a tiny boy courier wearing a red pointy hat and blue clothes, peacefully sleeping on the back of a gentle giant snail inside a quiet, glowing cave. Bioluminescent mushrooms softly illuminate the surroundings, casting a calming blue light on the rocky path. The atmosphere is dreamlike, serene, and full of quiet wonder, as if time has slowed in this magical resting place. --v 6 --ar 16:9 --style illustrated.



Midjourney Sahne 84



ChatGPT Sahne 84

Midjourney Sahne 84: A snail moves slowly through the dark and winding tunnels of a vast cave. The shadows change as the snail moves forward, its slimy trail glistening faintly in the darkness. The air is thick with the sound of distant water droplets echoing through the cave. The little one sleeps soundly, unaware that the snail has carried them into the depths of the unknown. Sony A7R IV, 35mm f/1.4 lens, cinematic lighting, dark and mysterious fantasy tones --v 6.1

ChatGPT Sahne 84: A Studio Ghibli-style illustration of a giant snail gently moving through a quiet, dark underground tunnel. The walls are moist and shadowy, with hints of bioluminescence glimmering faintly in the distance. The snail's large golden shell is softly glowing, casting a warm light in the otherwise murky cave. The atmosphere is mysterious yet calm, filled with the quiet anticipation of a long journey. --v 6 --ar 16:9 --style illustrated.



Midjourney Sahne 85



ChatGPT Sahne 85

Midjourney Sahne 85: A melancholic fantasy scene of a tiny figure wearing a red hat, sitting hopelessly on the cold, damp ground of a vast, shadowy cave. Their small body is hunched over, arms wrapped around their knees, as they stare into the darkness where their faithful snail once was. The dim glow of bioluminescent fungi casts a soft, eerie light on the rocky walls, but it offers no comfort. The cave is silent except for the distant echo of dripping water, emphasizing Minik's loneliness. Lost and unsure of where to go next, they feel the weight of despair settling in. Shot with a Sony A7R IV, 35mm f/1.4 lens, moody cinematic lighting, dark and somber fantasy tones --v 6.1

ChatGPT Sahne 85: A Studio Ghibli-style scene of a small boy with a red hat sitting alone in a dark, damp tunnel. He rests his head on his arms, eyes closed in sadness. Soft bioluminescent mushrooms gently glow on the cave walls around him, casting a calm, bluish light. The atmosphere is quiet and melancholic, evoking a sense of solitude and inner reflection, reminiscent of emotional moments in Ghibli films. --v 6 --ar 16:9 --style illustrated.



Midjourney Sahne 86



ChatGPT Sahne 86

Midjourney Sahne 86: A mystical fantasy scene in which a small figure in a red hat on a snail cautiously steps through the narrowing left tunnel of a dark cave. The light shimmers with an ethereal glow in the shape of a fairy silhouette. The little one stands in awe, realising they have made the right choice. Shot with Sony A7R IV, 35mm f/1.4 lens, cinematic lighting, dark but magical fantasy tones --v 6.1

ChatGPT Sahne 86: A Studio Ghibli-style illustration of a tiny boy with a red pointed hat riding a giant snail through a lush, glowing tunnel. The tunnel is softly lit by magical yellow light coming from a distant opening ahead. Bioluminescent blue mushrooms gently glow along the mossy walls, creating a whimsical and hopeful atmosphere. The scene radiates quiet wonder and adventure, in the spirit of classic Ghibli storytelling. --v 6 --style illustrated --ar 16:9.



Midjourney Sahne 87



ChatGPT Sahne 87

Midjourney Sahne 87: A mystical fantasy scene in which a small figure in a red hat on a snail cautiously steps through the narrowing left tunnel of a dark cave. The light shimmers with an ethereal glow in the shape of a fairy silhouette. The little one stands in awe, realising they have made the right choice. Shot with Sony A7R IV, 35mm f/1.4 lens, cinematic lighting, dark but magical fantasy tones --v 6.1

ChatGPT Sahne 87: A Studio Ghibli-style scene of a tiny boy with a red pointed hat riding a gentle snail through a glowing forest tunnel. Warm, golden light beams down from a mysterious opening above, illuminating the mossy floor and casting soft shadows. Bioluminescent mushrooms gently glow along the cave walls, adding a touch of magic. The moment feels hopeful and enchanted, as if the characters are nearing the end of a long journey. --v 6 --style illustrated --ar 16:9.



Midjourney Sahne 88



ChatGPT Sahne 88

Midjourney Sahne 88: A mystical fantasy scene of the Childlike Empress's silhouette, standing gracefully against a radiant, ethereal glow. Her delicate form is outlined by a soft, celestial light, casting an aura of serenity and wisdom. The flowing edges of her gown seem to merge with the surrounding mist, giving her an almost otherworldly presence. The atmosphere is dreamlike, with shimmering particles floating in the air, hinting at ancient magic and timeless grace. Shot with a Sony A7R IV, 50mm f/1.2 lens, soft cinematic lighting, ethereal and elegant fantasy tones --v 6.1

ChatGPT Sahne 88: A Ghibli-style animation frame of Minik, the small figure in his red hat, carefully making his way through the narrowing left tunnel of the cave. The stone beneath his feet grows slick and uneven, the humid air clinging to him like a whisper from the deep. Each step echoes faintly, accompanied by the steady drip of distant water. Then, the darkness parts. The tunnel opens suddenly into a vast, silent cavern—at its heart, a single golden beam of light pierces through the blackness, illuminating the center with otherworldly brilliance. Within the beam shimmers the delicate, radiant silhouette of the Child Empress. Minik stops, breathless. His journey has led him here. The cave no longer feels heavy. It has spoken—and he has listened."



Midjourney Sahne 89



ChatGPT Sahne 89

Midjourney Sahne 89: A magical fantasy scene of a tiny figure in a red hat arriving at the bustling marketplace of the Childlike Empress's grand city, riding atop their loyal snail. The streets are alive with color and movement--stalls filled with shimmering fabrics, exotic fruits, and mystical trinkets line the cobblestone pathways. Towering spires of the Empress's palace glisten in the distance, their golden domes reflecting the ethereal light that bathes the city. Strange yet friendly creatures wander through the crowd, merchants call out their wares, and the air is filled with the scent of unknown spices and blooming flowers. Minik looks around in wonder, knowing their journey has brought them to a place of magic and destiny. Shot with a Sony A7R IV, 35mm f/1.4 lens, vibrant colors, warm golden light, rich and immersive fantasy tones --v 6.1

ChatGPT Sahne 89: "A Ghibli-style animation frame of Minik arriving at the bustling heart of the Childlike Empress's grand city, riding atop his faithful snail. The cobblestone streets glow in warm golden light, winding between vibrant market stalls overflowing with shimmering silks, glowing trinkets, and fruits in colors no orchard has ever known. Strange and gentle creatures move gracefully through the crowd—some tall and translucent, others round and mossy—each part of the rhythm of this enchanted world. Overhead, the golden domes and crystalline spires of the Empress's palace shimmer against the

dreamy sky, bathing the city in a soft, ethereal light. Minik's eyes widen beneath his red hat as he takes it all in, sensing not just arrival... but purpose. He has found the place where his story bends toward something greater."



Midjourney Sahne 90



ChatGPT Sahne 90

Midjourney Sahne 90: A cinematic fantasy scene of a small mysterious figure in a red hat caught mid-fall as they tumble into one of two deep holes in the ground at a crossroads inside a vast shadowy cave, their arms flailing and the snail beside the hole watching silently, dust and small rocks suspended in the air, glowing cave fungi and eerie shadows enhancing the tension, cinematic lighting with stark contrasts and magical dark tones, shot with a Sony A7R IV, 35mm f/1.4 lens, moody color palette with cool blues and subtle warm highlights.

ChatGPT Sahne 90: A Ghibli-style animation frame showing a small gnome-like boy in a red pointed hat riding a giant snail through a dimly lit underground tunnel. The path ahead is scattered with large, mysterious holes in the ground, casting deep shadows. A warm golden light glows faintly at the far end of the tunnel, offering a distant sense of hope. The cave walls are textured and earthy, with subtle moss and scattered pebbles. The scene is quiet, thoughtful, and filled with gentle tension. --v 6 --style illustrated --ar 16:9



Midjourney Sahne 91



ChatGPT Sahne 91

Midjourney Sahne 91: A Ghibli-style animation frame showing a small gnome-like boy in a red pointed hat riding a giant snail through a dimly lit underground tunnel. The path ahead is scattered with large, mysterious holes in the ground, casting deep shadows. A warm golden light glows faintly at the far end of the tunnel, offering a distant sense of hope. The cave walls are textured and earthy, with subtle moss and scattered pebbles. The scene is quiet, thoughtful, and filled with gentle tension. --v 6 --style illustrated --ar 16:9

ChatGPT Sahne 91: A Ghibli-style animation frame of a small gnome-like boy in a red pointed hat mid-air, falling into a dark hole within a mysterious underground tunnel. The tunnel walls are textured with mossy shades of green and gold, and the dim light creates a sense of quiet suspense. The boy's posture is weightless, arms stretched forward, with soft shadows and floating dust particles emphasizing the descent. The atmosphere is dreamlike, magical, and full of quiet tension. --v 6 --style illustrated --ar 16:9



Midjourney Sahne 92

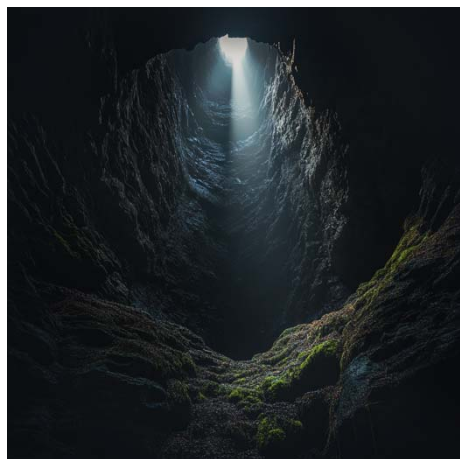


ChatGPT Sahne 92

Midjourney Sahne 92: A cinematic fantasy scene showing a tiny mysterious figure in a red hat, lying motionless on the ground at the bottom of a deep cavern. The figure appears collapsed or exhausted, arms limply at their sides. Towering rocky walls rise all around, veined with glowing roots and scattered bioluminescent particles drifting in the air. A small distant light glows high above, casting a faint warmth like a distant hope in the vast darkness. The atmosphere is thick with quiet magic, isolation, and awe. Cinematic lighting with soft ambient glow and deep shadows. Shot with a Sony A7R IV, 35mm f/1.4 lens. Cool bluish cave tones contrast with the single warm pinpoint light far above. --v 6 --style cinematic --ar 16:9

ChatGPT Sahne 92: A Studio Ghibli-style cinematic frame of a small figure in a red pointed hat kneeling at the edge of a dark, ominous hole inside a cavern. The childlike character appears hesitant or contemplative, with one hand on the ground, gazing into the shadowy pit. A closed book lies nearby, slightly illuminated by a faint shaft of light filtering from above. The cave walls are deep green and textured, faint roots hang from the ceiling, and the entire atmosphere feels still, mysterious, and filled with quiet tension. Magical realism style, soft glowing ambiance, subtle dust particles in the air, dramatic shadows and warm

highlights. — cinematic lighting — detailed background — Studio Ghibli style — dark fantasy — --v 6.



Midjourney Sahne 93



ChatGPT Sahne 93

Midjourney Sahne 93: A Studio Ghibli-style cinematic frame of a small figure in a red pointed hat kneeling at the edge of a dark, ominous hole inside a cavern. The childlike character appears hesitant or contemplative, with one hand on the ground, gazing into the shadowy pit. A closed book lies nearby, slightly illuminated by a faint shaft of light filtering from above. The cave walls are deep green and textured, faint roots hang from the ceiling, and the entire atmosphere feels still, mysterious, and filled with quiet tension. Magical realism style, soft glowing ambiance, subtle dust particles in the air, dramatic shadows and warm highlights. — cinematic lighting — detailed background — Studio Ghibli style — dark fantasy — --v 6

ChatGPT Sahne 93: A Studio Ghibli-style fantasy shot of a deep, vertical cavern viewed from the bottom looking up. The steep rocky walls are tinted in dark bluish-green hues, partially lit by a soft, distant glow filtering in from above. Tiny floating particles and faintly glowing roots hang from the ceiling, creating a quiet, otherworldly atmosphere. The mood is mysterious and introspective, evoking a sense of isolation, wonder, and distant hope. Magical realism, ambient lighting with soft gradients and deep shadows, illustrated in a

painterly Ghibli style — cinematic framing — dark cave palette — dreamlike
fantasy environment — --v 6

ÖZGEÇMİŞ