International Journal of Social and Humanities Sciences Research
JSHSR
Uluslararası Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma Dergisi
Uluslararası Hakemli Dergi- International Refereed Journal
ISSN: 2459-1149

Received-Makale Geliş Tarihi 08.05.2025 *Research Article /Araştırma Makalesi*
Published-Yayınlanma Tarihi 30.06.2025 10.5281/zenodo.15805618
Volume-Cilt (Issue-Sayı), ss/pp 12 (120), 1275-1288

Mert Kocatepe
https://orcid.org/0009-0007-8059-3879
İstanbul Gelişim Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul / TÜRKİYE
ROR Id: https://ror.org/0188hvh39

Dr. Öğr. Üyesi Erdem Çağla
https://orcid.org/0000-0003-4806-8103
İstanbul Gelişim Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, İstanbul / TÜRKİYE
ROR Id: https://ror.org/0188hvh39

Yapay Zeka'nın Müzik Kliplerine Etkisi

The Impact of Artificial Intelligence on Music Videos

ÖZET

Bu çalışma, yapay zekâ teknolojisinin çağdaş müzik endüstrisine özellikle müzik klipleri bağlamında etkilerini disiplinlerarası bir yaklaşımla ele almaktadır. Sanat ve teknolojinin kesişiminde konumlanan yapay zekâ destekli üretim biçimleri, yaratıcı ifade biçimlerini genişletmekte ve geleneksel prodüksiyon süreçlerini köklü biçimde dönüştürmektedir. Yapay zekâ; senaryo yazımı, görsel kompozisyon, yüz modelleme, animasyon, sahne kurgusu ve post-prodüksiyon gibi aşamalarda etkin biçimde kullanılmakta ve böylece yalnızca teknik bir araç olmaktan çıkıp estetik üretimin merkezine yerleşmektedir. Bu çerçevede çalışmada öncelikle yapay zekânın tarihsel gelişimi, temel kavramsal çerçevesi ve grafik üretim alanındaki işlevleri tartışılmış; ardından Reface, Dream Machine, Fal AI, Hailuo AI, Runway ML, Leonardo AI ve Topaz Gigapixel gibi güncel video prodüksiyon araçlarının çalışma prensipleri ayrıntılı olarak incelenmiştir.

İnceleme bölümünde, Aydilge & Anıl Piyancı, Ezhel & Murda & Bugy, Ebru Gündeş ve Zerrin Özer gibi sanatçılara ait yapay zekâ destekli müzik klipleri örneklem olarak değerlendirilmiş; bu kliplerde kullanılan yapay zekâ araçlarının estetik katkıları, üretim süreçlerine olan etkileri ve karşılaşılan teknik sınırlılıklar (örneğin yüz deformasyonları, sahne süresi kısıtlamaları, çözünürlük sorunları) analiz edilmiştir. Elde edilen bulgular, yapay zekânın müzik kliplerinin üretiminde hız, çeşitlilik ve yaratıcılık sunduğunu göstermekte; ancak bazı teknik engellerin hâlen aşılmayı beklediğini ortaya koymaktadır. Bununla birlikte, yapay zekâ uygulamalarının müzik kliplerinin estetik yapısını dönüştürerek sanatçılara yeni yaratıcı alanlar sunduğu da dikkate değerdir. Bu dönüşüm, özgünlük, etik üretim ve insan emeğinin sanattaki yeri gibi temel kavramların yeniden ele alınmasını gerekli kılmaktadır. Sonuç olarak, bu çalışma hem teknik hem sanatsal boyutlarıyla yapay zekâ destekli müzik kliplerine dair literatüre özgün bir katkı sunmakta ve gelecekteki yaratıcı üretim biçimlerine yönelik bir referans çerçevesi oluşturmaktadır.

Anahtar Kelimeler: müzik klibi, yapay zekâ, video klip, animasyon, görsel arayüz.

ABSTRACT

This study critically examines the influence of artificial intelligence (AI) technologies on contemporary music video production, highlighting their transformative role at the intersection of art and technology. AI-driven tools have become central to creative workflows, contributing to stages such as scriptwriting, visual generation, facial modeling, animation, scene design, and post-production. Rather than serving merely as technical aids, these tools actively shape aesthetic outcomes. The paper first outlines the historical evolution and core definitions of AI, followed by an exploration of its applications in graphic production. It then introduces current AI platforms—Reface, Dream Machine, Fal AI, Hailuo AI, Runway ML, Leonardo AI, and Topaz Gigapixel—analyzing their functions in generating audio-visual content.

The case analysis focuses on AI-assisted music videos by artists including Aydilge & Anıl Piyancı, Ezhel & Murda & Bugy, Ebru Gündeş, and Zerrin Özer. These examples illustrate how AI tools have influenced stylistic elements while also presenting technical challenges such as facial distortions, limited scene duration, and image pixelation. Despite these limitations, the findings suggest that AI enhances production efficiency and creative diversity, redefining the visual language of music videos. Moreover, this technological shift invites renewed discussion on originality, ethical authorship, and the evolving role of human creativity in digital art-making. In sum, the study offers a concise yet original contribution to the field, providing a foundation for future research and production in AI-supported artistic practices.

Keywords: music clip, artificial intelligence, video clip, animation, visual interface.

1. GİRİŞ

Günümüz çağında gelişen teknoloji ile birlikte eski zamandan bu zamana teknolojik olarak donanımsal ve yazılımsal olarak birçok gelişme meydana gelmektedir. Bunun içerisinde görsel iletişim öğelerinin işlenmesinde kullanılan araçlar da yer almaktadır. Bu araçların temel işlevselliği gerek yazılımsal olarak gerek donanımsal gerek de internet ağından kullanım metotları bakımından sürekli gelişim göstermektedir.

Günümüzde çeşitli sanat alanlarında yeni kavram ve kuram geliştirme potansiyeline sahip yapay zekâ oluşumu gelecek dünyası için önemli bir çalışma alanı oluşturmaktadır. Grafik tasarım açısından yapay zekâyı ele alındığında bazı tasarımcılar bu teknolojiyi, daha iyi şartlarda tasarım yapmalarına imkân sağlayan bir araç olarak görürken; yapay zekâ kullanımına karşı olan tasarımcılar, bu teknolojiyi bir tehdit olarak algıladıklarını ve insanların yerini alacağını düşündüklerini ifade etmektedir. Tasarımcıların yıllarca süren çalışmaları neticesinde oluşan bilgi birikimi, aldıkları eğitim ve araştırmaları sonucunda ortaya çıkardıkları ürünlerin yapay zekâ tarafından kısa sürede yapılabilmesi oldukça zordur. Yapay zekâ sonuçta bir makine öğrenimi olduğundan insanın duygusal zekâsına erişmesi imkânsız gibidir. Dolayısıyla yapay zekâ teknolojisinin grafik tasarım çalışmalarında kullanılması beraberinde birçok tartışmayı getirmiştir. Bu bağlamda, yapay zekâ ile çalışılan tasarım ürünlerinin, daha işlevsel ve daha yaratıcı olup olmayacağı konusunda henüz net bir yaklaşım yoktur. Tüm bu tartışmalar ışığında, yapay zekânın tanımı, tarihçesi ve geleceği, tasarım dünyasını nasıl değiştirdiği ve güncel uygulamalarla yapılan çalışmaların incelenmesi, değerlendirilmesi ve gelişmelere bağlı olarak durum tespitinin yapılması bu çalışmanın ana hatlarını oluşturmaktadır (Kocaman, Ş. 2021:2).

Yapay zekâ, her gün evrilerek bir önceki sürümleri arasında bir rekabet sağlamaktadır. Bu rekabet aslında yapay zekâ modelleri içerisinde bir gelişimi oluşturmaktadır. Söz konusu rekabetin zamanla daha da kızışacağı beklenmektedir. Bu durum gelecekte bir yapay zekâ karmaşasının meydana çıkması ihtimalini gözler önüne sermektedir.

2. YAPAY ZEKÂ TEMEL TANIMI

Arapça kökenli kelime olan zekâ, terim anlamı olarak; insanın düşünme, akıl yürütme, nesnel gerçekleri anlama, kavrama, yargılama ve yeteneklerinin tümüdür. Makineler tarafından gösterilen zekâ biçimine ise yapay zekâ denmektedir. Yapay zekâ daha çok insanın düşünme yöntemlerini taklit etme üzerine çalışmaktadır. Son yıllarda yapılan çalışmalar ışığında yapay zekânın öğrenebilen ve gelecekte insan zekâsından bağımsız yeni yönelimler oluşturabileceği öngörülmektedir. Bu yönelim, insanın geçmişten günümüze yaşamı ve doğayı anlama çabasında kendisinde yardımcı olabilecek ve belki de kendisinden daha zeki, insan ötesi varlıklar meydana getirme hayalinin bir ürünü olacaktır (Vikipedi, 2021).

Yapay zekânın amacı insan zekâsını bilgisayar aracılığıyla taklit etmesidir. Başka bir deyişle, yapay zekâ, zeki makineler özellikle zeki bilgisayar programları yapma mühendisliği ya da bilimidir (Pirim, 2006).

Video prodüksiyonu için dış kaynak kullanımı söz konusu olduğunda, yapay zekâ oyunun kurallarını değiştiriyor. Video prodüksiyonu için dış kaynak kullanımı, işletmelerin küresel yeteneklerden yararlanmasına, genel giderleri azaltmasına ve içerik çıktılarını ölçeklendirmesine olanak tanır. Yapay zekanın bu dış kaynaklı modele dahil edilmesiyle faydalar daha da artıyor. Yapay zekâ odaklı araçlar, deşifre ve altyazı gibi tekrar eden görevleri otomatikleştirerek prodüksiyon ekiplerinin daha yaratıcı yönlere odaklanmasını sağlayabilir. Ayrıca yapay zekâ, projelerin yönetilmesine yardımcı olarak zaman çizelgelerine uyulmasını ve kalite standartlarının korunmasını sağlayabilir (90seconds, 2024.).

Yapay zeka algı ve görüş sistemi bakımından kendi gelişimi sürecinde öğrenim, gelişim sistematik yapılanma, kendini derleme ve yapısallaşma, kaynakça alımı ve bunu kendine empoze edip sistemi algılayıp kendi temel altyapısına entegre etme, görsel arayüzlerin yapılarını şekillerin temel izdüşümlerini hesaplayıp onları görsele çevirebilme ve bunları çeşitli algoritmik matrisleme yöntemleriyle grafik sistemine aktarıp resmetme, bir de bunların üstüne çeşitli sanat akımlarını da öğrenip bu sanat akımlarını kendi görselleştirme yöntemlerine profesyonelce aktarıp resmetme özelliğine sahip olup, her geçen günde bunu geliştirmektedir.

3. YAPAY ZEKÂ'NIN KÖKLÜ TARİHİ

Yapay zekâ dönemsel olarak Ortaçağ döneminde, yapay insan formları, erken programlanabilir otomatlar, sembolleri birleştirebilen kâğıt makineler; Rönesans çağında sanat alanında mekanik formlar ve yapaysallaşmaya yönelik sembol ve iletiler; Rönesans dönemi sonrasında insan formuna benzeyen oyuncaklar, programlanabilir makineler, otomatik hesaplama makineleri, çeşitli hikaye ve romanlarda yer alan insan dışı varlıkların insani duygulara sahip olma istekleri, ilk bilgisayarlı oyunlar, yapay zekânın temelleri olarak değerlendirebilir (Ülgen & Yavuz, 2021).

Yapay zekâya ilişkin çalışmalar her ne kadar köken itibariyle El-Cezerî'nin (1136–1206) robot tasarımlarına dayandırılsa da bu alandaki felsefi temeller, insan ve hayvan davranışlarını taklit eden otomatlara duyulan ilgiyle şekillenmiştir. 17. yüzyıl filozoflarından René Descartes (1596–1650), insanı bir saat mekanizması gibi işleyen bir varlık olarak tasvir ederken, İngiliz matematikçi Charles Babbage (1792–1871) ise çalışmalarında insanın fiziksel niteliklerinden ziyade zihinsel süreçlerine odaklanmıştır. Babbage, geliştirdiği "Fark Motoru" adlı hesap makinesi aracılığıyla yalnızca matematiksel işlemleri gerçekleştirmekle kalmamış; aynı zamanda bu işlemleri bir hafıza biriminde saklayabilen, satranç ve dama gibi stratejik oyunları oynayabilen bir sistem tasarlayarak, dönemi açısından yapay zekâ alanında öncü nitelikte bir katkı sunmuştur (Schultz & Schultz, 2020, s. 365-369).

Mekanik ya da "formel" akıl yürütme üzerine çalışmalar, antik çağda filozoflar ve matematikçilerle birlikte başladı. Mantık alanındaki bu çalışmalar, Alan Turing'in algoritmalar teorisinin temelini oluşturdu. Turing'in teorisi, "0" ve "1" gibi basit sembolleri kullanarak bir makinenin, insan aklının gerçekleştirebileceği her türlü matematiksel akıl yürütmeyi simüle edebileceğini öne sürdü. Bu teori, sibernetik, bilgi teorisi ve nörobiyoloji gibi alanlardaki keşiflerle birleşerek, araştırmacılara "elektronik bir beyin" inşa etme olasılığını düşünmeye yöneltti. Öne çıkan çalışmalar arasında, 1943'teki Warren McCullouch ve Walter Pitts'in "yapay nöronlar" tasarımı ve Turing'in 1950'de yayımladığı, "makine zekâsının" mümkün olduğunu gösterdiği Turing testini tanıtan Bilgi İşlem Makineleri ve Zekâ adlı makalesi bulunmaktaydı. Bu dönemde yapılan bu tür araştırmalar, yapay zekânın temel alanlarının ortaya çıkardı (Vikipedi, 2025).

1956 yılında gerçekleşen Dartmouth Görüşmesi, yapay zekâ teriminin ortaya atıldığı ve yapay zekâ alanının ilk uluslararası konferansının düzenlendiği bir dönüm noktası olarak kabul edilir. 1952-1969 arasında IBM, satranç oynayabilen ilk yapay zekâ programını geliştirmiştir ve aynı dönemde yapay zekâ üzerine yapılan araştırmalar hız kazanarak ilerlemiştir. Samuel'in kontrol edici programı, Newell ve Simon'ın mantık teorisi ve Gelernter'ın geometri motoru gibi önemli yapay zekâ programları bu dönemde ortaya çıkmıştır. 1965 yılında Robinson'un geliştirdiği tam bir algoritma, mantıklı düşünme için önemli bir adım kabul edilir. Ancak, 1966-73 yılları arasında yapay zekâ araştırmaları hesapsal karmaşıklıkla karşılaşmış ve sinir ağlarına olan ilgi azalmıştır. 1969-1979 döneminde ise bilgiye dayalı sistemlerin ilk gelişmeleri görülmüştür. Yapay zekânın endüstriyel bir sektör haline geldiği dönem ise 1980'lerdir ve yapay sinir ağları 1986 yılında tekrar popülerlik kazanmıştır. 1987 yılında yapay zekâ, bir bilim dalı olarak kabul edilmiştir. 1995 yılında "zeki ajanlar" terimi ortaya çıkmış ve 1997'de Deep Blue, Kasparov'u yenerek yapay zekânın başarıları tüm dünyada dikkat çekmiştir. İnternetin yaygınlaşmasıyla birlikte 1998 yılında birçok yapay zekâ tabanlı program geniş kitlelere ulaşmıştır. 2000-2005 yılları arasında ise robot oyuncaklar piyasaya sürülmüş ve günümüzde birçok elektronik cihazda yapay zekâ uygulamaları kullanılmaya başlamıştır (Pirim, 2006: 83-84).

4. VİDEO MÜZİK KLİBİNİN TARİHÇESİ

Türkçede birebir karşılığı bulunmayan "video klip" terimi, Türk Dil Kurumu'nun tanımlarından yola çıkılarak iki ayrı kavramın birleşiminden oluşmaktadır. "Video" kelimesi TDK tarafından "manyetik bantlar üzerinde yer alan ya da sayısal olarak derlenmiş hareketli resimler dizisi" şeklinde tanımlanırken, "klip" kavramı ise "genellikle televizyonda gösterilmek üzere hazırlanan, bir müzik parçasını görüntü eşliğinde sunan kısa film" olarak açıklanmaktadır. Bu iki terimin bir araya gelmesiyle, günümüzde müzik endüstrisinde yaygın olarak kullanılan "video klip" ifadesi ortaya çıkmıştır (TDK Sözlük, 2022).

Etimolojik açıklamanın dışında, sözü edilen kavramın çok farklı şekillerde açıklamalarına rastlamak mümkündür. Örneğin Feridun Akyürek, "klip" kelimesinin 'parça, bölüm' anlamlarını kullanmayı tercih edip video klip için seyirlik müzik kavramını uygun görmüştür (Akyürek, F. 2005).

Müzik videosu; popüler şarkıların tanıtılması amacıyla, mÜZik endüstrisi tarafından üretilen ve bir şarkının söz dahil müzikal unsurlarını görselleştiren bir formdur. Türkiye'de bu form. video klip olarak adlandırılmakla birlikte, bu ad formun özel11klerini yansıtmamaktadır. (Çelikcan, P. 1995).

"Video klip" kavramı, yalnızca etimolojik kökeniyle sınırlı kalmaksızın, farklı düşünür ve araştırmacılar tarafından çeşitli biçimlerde tanımlanmıştır. Feridun Akyürek, "klip" kelimesine "parça" ve "bölüm" anlamlarını atfederek, bu terimi görsel-işitsel bir anlatım türü olan "seyirlik müzik" biçiminde değerlendirmiştir. Bu yaklaşım, video kliplerin temelinde müziğin görselleştirilmesine dayanan bir yapıya sahip olduğunu ima etmektedir. Buna karşılık, Peyami Çelikcan'ın tanımı, kavramın işlevsel boyutunu da içermektedir. Çelikcan'a göre müzik videosu, müzik endüstrisinin popüler şarkıları tanıtmak amacıyla ürettiği, sözlü ve enstrümantal öğelerin görsel bileşenlerle harmanlandığı çok katmanlı bir iletişim biçimidir. Bu bakış açısı, video klipleri yalnızca sanatsal bir ifade biçimi olarak değil, aynı zamanda bir pazarlama ve iletişim aracı olarak da değerlendirmektedir.

Görüntünün sabit kalabildiği ve zamanı durdurup anı mühürleyen icatların en başında fotoğraf makinesi gelmektedir. Fotoğraf makinesinin icadı sürecinde birçok kişinin yüzyıllar boyu bir önceki çalışmaların üstüne koyarak, fotoğraf makinesini geliştirdiğini söylemek mümkündür. 19 yy. da teknolojik gelişmelerin yaşanması ile birlikte ilk görüntüyü kalıcı olarak elde eden kişi Fransız mucit Joseph Nicéphore Niepce olmuştur (Ertan, 2010, s. 57). Niepce' in geliştirdiği bu icat ile görüntü, metal bir plakaya 8 saatte işlendiği ve kısa zamanda kalıcı bir görüntü elde edilemediği için fotoğraf makinesinin gelişim sürecinin devamlılık gösterdiği bilinmektedir (Ayden, 2023).

Eadweard Muybridge (1830–1904), hareketin görselleştirilmesine yönelik öncü çalışmalarıyla tanınan İngiliz bir fotoğrafçı ve mucittir. Modern sinematografinin gelişiminde önemli bir dönüm noktası olarak değerlendirilen çalışmaları, hareketli görüntülerin kaydedilmesi ve izlenmesine ilişkin temel yaklaşımları şekillendirmiştir. Muybridge, hareketli görüntüleri bir ekrana yansıtabilen ilk araçlardan biri olan *Zoopraxiscope*'u geliştirmiştir. İngiltere'de Edward James Muggeridge adıyla doğan sanatçı, sonradan ismini Eadweard Muybridge olarak değiştirmiş ve 1850'li yıllarda Amerika Birleşik Devletleri'ne göç etmiştir. Kariyerinin ilk dönemlerinde manzara ve mimari fotoğrafçılığı ile öne çıkan Muybridge, 1870'li yıllardan itibaren hareketin bilimsel olarak incelenmesiyle ilgilenmeye başlamıştır.

Bu bağlamda, dönemin önde gelen figürlerinden olan at yetiştiricisi Leland Stanford'un teşvikiyle gerçekleştirdiği çalışmalarda, hareket halindeki bir atın belirli bir anda dört ayağının da yerden kesilip kesilmediğini göstermek üzere ardışık fotoğraflar çekmiştir. Muybridge, bu teknikle hareketin farklı anlarını ayrı ayrı yakalayarak ilk kez görsel olarak analiz edilebilir bir form haline getirmiştir. 1879 yılında geliştirdiği *Zoopraxiscope* adlı cihaz aracılığıyla bu görüntüleri bir araya getirerek izleyiciye hareket yanılsaması sunmuştur. Bu cihaz, sıralı görüntüleri taşıyan cam diskler kullanarak hareketin sürekliliğini optik bir illüzyonla izlenebilir kılmıştır.

Muybridge'in çalışmaları, yalnızca fotoğraf alanında değil, sinematografinin temellerinin atılmasında da belirleyici olmuştur. Ardışık fotoğraflar aracılığıyla hareketin kaydına olanak tanıyan bu yaklaşım, Lumière Kardeşler ve Thomas Edison gibi erken dönem film yapımcılarına ilham vermiştir. Onun geliştirdiği yöntem, daha sonra sinema filmlerinin teknik ve estetik altyapısını oluşturan sistemlerin öncüsü niteliğini taşımaktadır. Muybridge 1904 yılında yaşamını yitirmiş olsada, hareketli görüntülerin gelişiminde oynadığı rol, günümüzde hâlen sinema tarihi içinde merkezi bir konumda değerlendirilmektedir.

Öte yandan, sesin kalıcı olarak kaydedilmesi süreci de görsel teknolojilerle birlikte gelişmiş ve modern medya üretiminde önemli bir yer edinmiştir. Bu süreç, ses dalgalarının mikrofon aracılığıyla elektrik sinyallerine dönüştürülmesiyle başlamakta ve ardından bu sinyallerin farklı kayıt ortamlarında (manyetik bant, dijital sürücüler, bilgisayar dosya formatları vb.) muhafaza edilmesiyle devam etmektedir. Kullanılan kayıt teknolojisine bağlı olarak ses, analog ya da dijital biçimlerde arşivlenebilir. Günümüzde bu teknik, müzik prodüksiyonundan sinema ve televizyon yapımlarına, podcast yayınlarından dijital arşivlemeye kadar çok sayıda alanda yaygın biçimde kullanılmaktadır. Teknolojik gelişmeler, yüksek kalitede ses kaydı almayı ve bu kayıtları işleyerek yeniden biçimlendirmeyi mümkün kılmış, bu sayede sanatçılar ve yapımcılar için yaratıcı ifade olanakları da büyük ölçüde genişlemiştir. Kalıcı ses kaydı, yalnızca teknik bir işlem olmanın ötesinde, kültürel üretim süreçlerinin ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir.

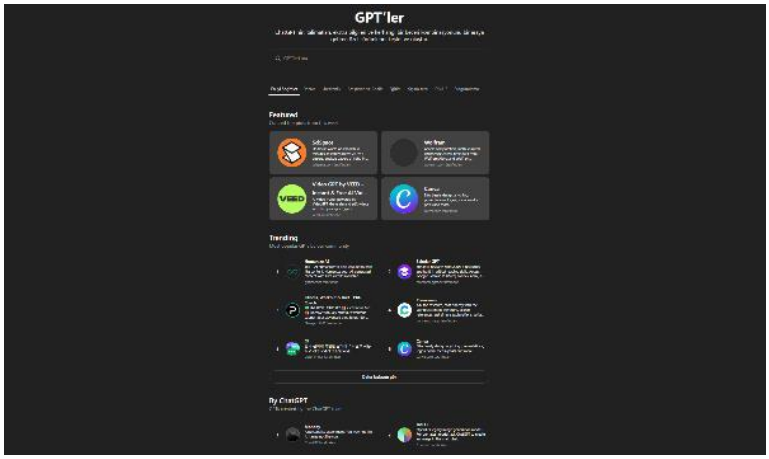
Sesin kalıcı olarak kaydedilme sürecinde tarihte ilk olarak bilinen icat 1827 yılında Charles Wheatestone tarafından bulunan 'ilk mikrofon' olarak bilinmektedir. İlk mikrofon olarak bilinen bu icadı Leon Scott de Martinville 1857 yılında geliştirerek, fonografı icat ettiği öne sürülmektedir. Ardından gelen süreçte Edison hem çalma hem de kaydetme özelliği olan fonografı geliştirip tarihe kendi adını kazımıştır (Delen, H. 2019).

5. ViDEO KLİPLERİNDE YAPAY ZEKÂNIN ORTAYA ÇIKIŞI

Son yıllarda yapay zekâ teknolojisinin hızla ilerlemesiyle birlikte video klip alanında da bu teknolojiden istifade edilmeye başlanmıştır. Video oluşturma süreci önce en temel olarak sabit (hareketsiz) görsel oluşturmayla başlamıştır. Bunlara verilebilecek ilk örneklerden biri Open AI firmasının yapay zekanın miladı olarak kabul edilen uygulaması ChatGPT'dir.

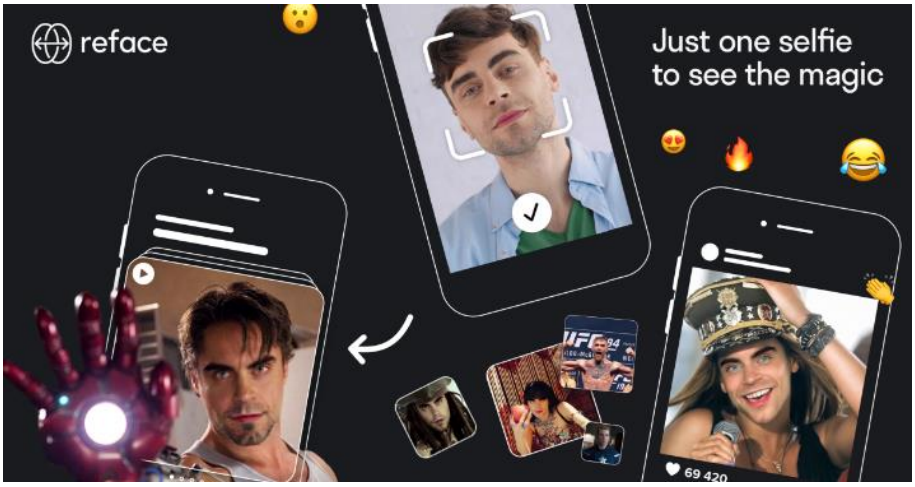
ChatGPT, kendi kendine internet üzerinden çeşitli süper donanıma sahip bilgisayarlar tarafından saniyeler içerisinde milyarlarca veriyi aynı anda işeyip, bunları görsel ve yazısal veriler halinde kullanıcılarına sunan yapay zekâ servisi olarak hizmet vermeye başlamış ilk kapsamlı platformdur. Bu özelliğiyle yapay zekanın miladı olma özelliği taşımaktadır.

Kendi içerisinde GPT'ler adı altında birçok alt yapay zekâ aracını da barındırmaktadır. Bu GPT'ler, yapay zekânın en temel içsel sistemini de barındırmaktadır (Resim1).



Resim1: ChatGPT GPT'ler sayfası, **Kaynak** ChatGPT Windows Uygulaması.

Daha sonra ki süreçte video klip oluşturmada çeşitli araçlar meydana gelmiştir. Bunlarda mesleki olarak yaptığım çalışmalarda inceleme ve takiplerimde piyasada Reface adında bir uygulama geliştirildi. Bu uygulama normal film repliklerine yüz tanıma yöntemi yani x, y ve z koordinatlarıyla uygulamanın kişinin ona yüklediği fotoğrafında içindeki mini yapay zekâsı ile yüzü doğrudan film repliğindeki ana yüze aktarıp yapay zekâ videosu oluşturmaktadır (Resim2).



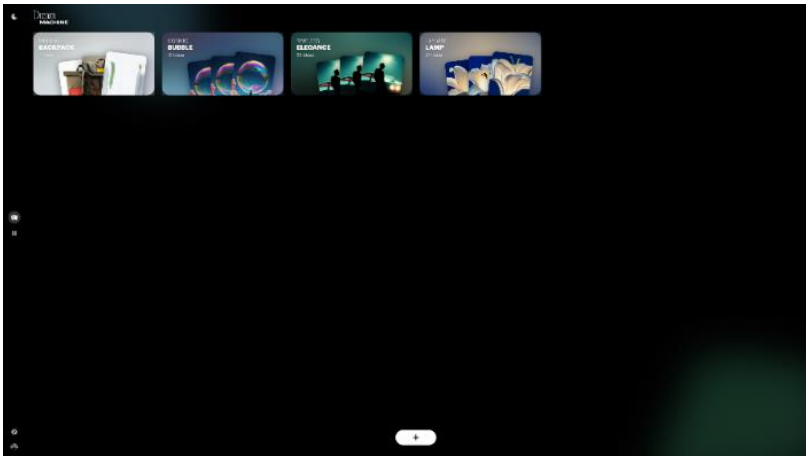
Resim2: Reface uygulamasının yapay zekâ ile yüz transferi örneği, **Kaynak** Reface Investments Görseli. (2020).

6. YAPAY ZEKÂ KLİPLERİNİN GÜNÜMÜZDE Kİ EN GELİŞMİŞ NOKTALARI

Yapay zekâ teknolojisi, yalnızca statik görseller üretmenin ötesine geçerek günümüzde müzik videoları da dâhil olmak üzere çeşitli alanlarda etkin bir şekilde kullanılmaya başlanmıştır. Bu gelişmeler sayesinde, kullanıcılar yapay zekâya ne yapması gerektiğini ifade eden "prompt" (komut) metinleri aracılığıyla istedikleri içerikleri oluşturabilmektedir.

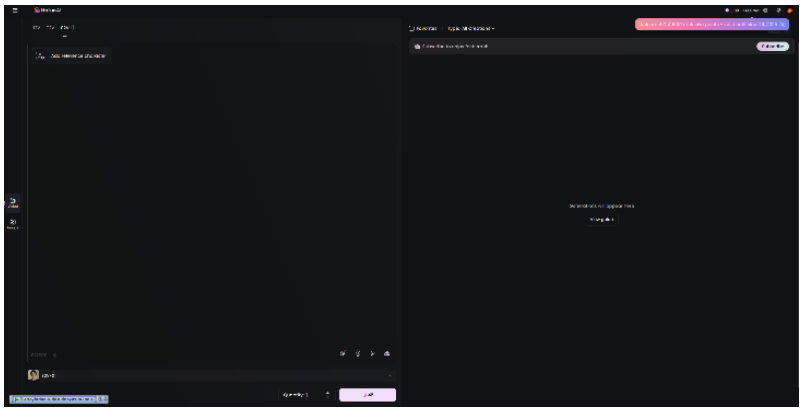
Bu kapsamda, güncel örneklerden biri olarak Luma AI firması tarafından geliştirilen ve hâlihazırda birçok internet sitesine API hizmeti şeklinde entegre edilen Dream Machine adlı sistem öne çıkmaktadır.

Bu sistem, görsel üretiminin yanı sıra söz konusu görselleri videoya dönüştürme yeteneğiyle de dikkat çekmektedir (Resim3).



Resim3: Dream Machine günümüz arayüzü, **Kaynak** Dream Machine (2025).

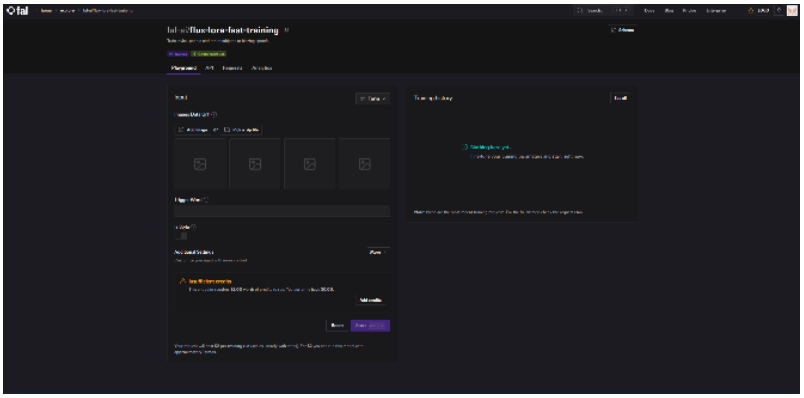
Bu yapay zekâ uygulamasında görseli prompt olarak yazınca kliplerde ara sahneler oluşturabilir. Tabiki de bu yapay zekâ örnekleri şu an en fazla 10 saniyelik bir görsel oluşturmaktadır. Diğer bir yapay zekâ örneği ise direkt kişinin fotoğrafını da referans alıp onunla ilgili yazılan prompt ta direkt olarak uygun bir şekilde AI karakter videosu oluşturabilmektedir. Bu uygulama Hailuo AI'ın Subject Referance özelliğine dayalıdır (Resim4).



Resim4: Hailuo AI'ın Subject Referance arayüzü, **Kaynak** HailuoAI. (2025).

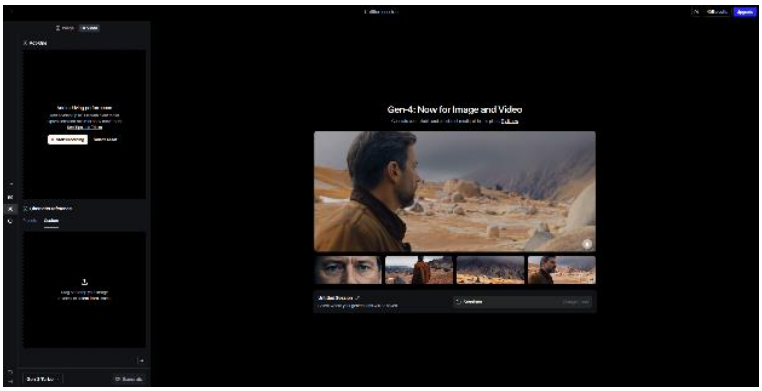
Yapay zekâ ile görselimizle video oluşturmada diğer bir esas ise karakterin doğru fotoğraflarını kullanmaktan geçer. Burada en önemli diğer unsur ise kişinin yüzünün net bir şekilde gözükmesi, fotoğrafta ki ışığın yüzün görünürlüğüne engel olamayacak şekilde olması ve tabiki de fotoğrafta kişinin duruşudur.

Bir diğer kişi görselinden yapay zekâ ile video oluşturma aracı son günlerde kişinin yüzünü net bir şekilde çoklu açıdan çekilen fotoğraflarını birleştirip gerekli matris hesaplarıyla yazılan prompt'a uygun bir şekilde ayarlayan Fal AI'ın geliştirdiği Train Flux LORA'dır. Bu araç kişinin fotoğrafını hayal edilen şekilde bir karaktere ve istenilen bir sahnede oluşturmaya büyük imkân vermektedir (Resim5). Yapay zekâ çeşitlerinin hepsi ayrı bir site içerisinde olduğu için belirli bir kullanımdan sonra aylık veya yıllık bir ücret istemektedir.



Resim5: Fal AI'ın geliştirdiği Train Flux LORA'ya ait arayüzü, **Kaynak** FAL.AI. (2025).

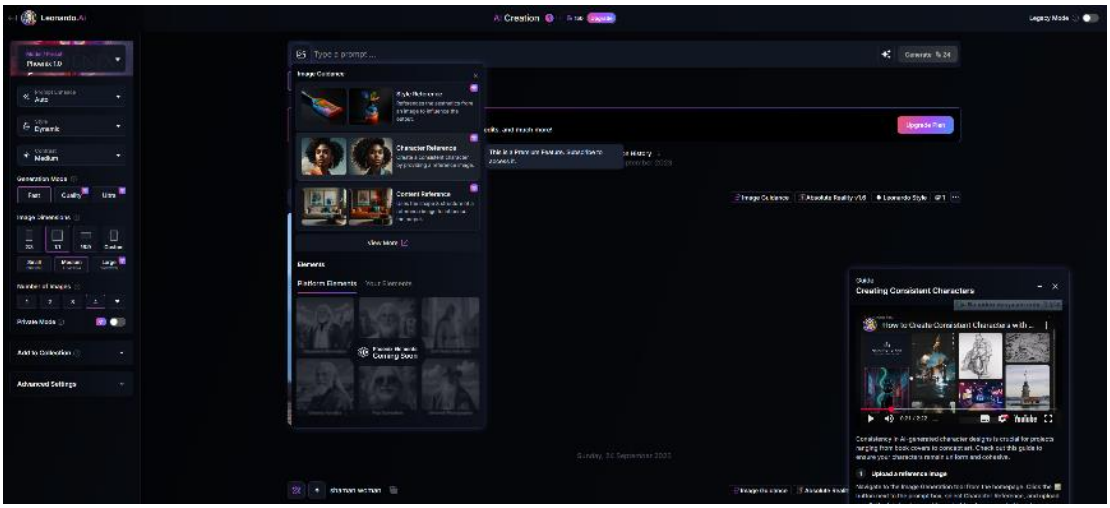
Yapay zekâ çalışmalarında günümüzde şu an en gelişmiş yüz tanıyıp onu video ile klibe çevirme işleminin gelişmiş versiyonu olarak tespit edilmiş bir şekilde olan Runway ML'in Act-One özelliğidir. Bu özellik web sitesinin içerisinde bir API olarak yer almakta ve kullanımı da çok kolaydır. Bu API'de en temel özellik kişinin yüzünün bir videosunu bile çekip o videoda ki temel yüz hareketlerinden gayet gelişmiş çalışmalar sağlanmaktadır (Resim6).



Resim6: Runway ML'in Act-One özelliği'ne ait arayüzü, **Kaynak** RunwayML. (2025).

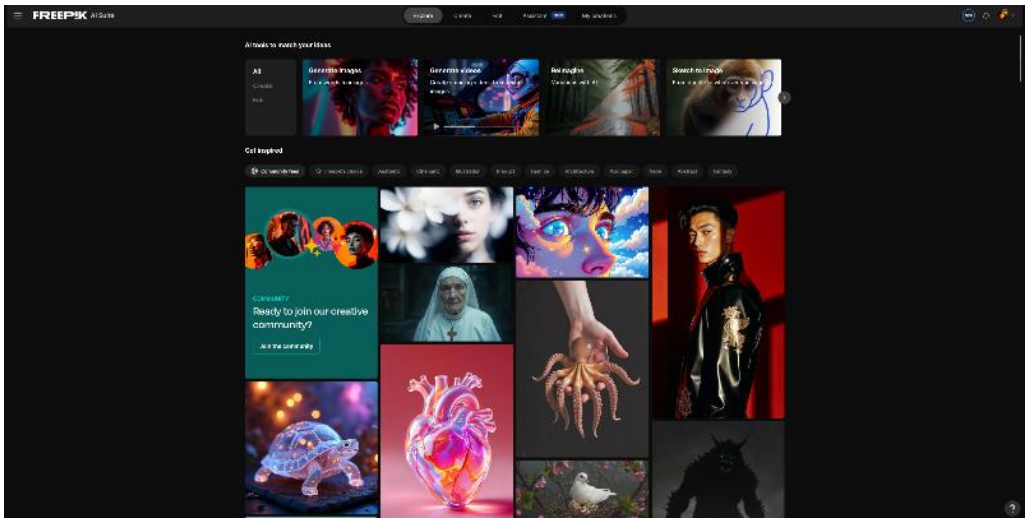
Günümüz yapay zekâ uygulamaları, kullanıcıların kendilerini ya da başka bireyleri görsel referans olarak kullanarak çeşitli dijital karakterler oluşturabilmelerine olanak tanımaktadır. Bu alandaki dikkat çekici örneklerden biri, Leonardo AI platformu tarafından sunulan Character Reference özelliğidir (Resim 7). Söz konusu özellik, kullanıcıların yükledikleri görselleri temel alarak farklı tarz ve biçimlerde karakter üretmelerine imkân sağlamaktadır.

Ayrıca, platformun kullanıcı dostu bir arayüze sahip olması ve sağ alt köşede yer alan yönlendirmelerle kullanım sürecini açık ve anlaşılır şekilde açıklaması, sistemin erişilebilirliğini artıran önemli bir avantajdır.



Resim7: Leonardo AI'a ait olan Charecter Referance özelliğine ait arayüzü, **Kaynak** Leonardo AI. (2025).

Şimdi ise birçok yapay zekayı ve daha fazlasını bile içerisinde barındıran, grafik tasarım mesleğinde en popüler stock içerik sitesi haline gelmiş Freepik'in AI Suite içeriği bakıldığında Freepik'in AI Suite'i video klip oluştururken en öncelik olan sahne görselleri açısından çok detaylı bir yapay zekâ içeriği barındırmaktadır. İçerisinde Kling 1.6'dan Google'ın kendi yapay zekâ tabanına kadar birçok yapay zekâ türünü API halde normal kullanıcının çok rahat ve basit bir şekilde kullanmasına olanak sağlamaktadır.



Resim8: Freepik AI Suite'e ait olan ait arayüzü, **Kaynak** Freepik. (2025).

7. YAPAY ZEKA'NIN MÜZİK KLİPLERİNE ETKİSİ

Son dönemde yapay zekâ, pek çok sektörde olduğu gibi özellikle video prodüksiyon alanında da önemli bir etki yaratmıştır. Bu dönüşümden hızla etkilenen alanların başında ise müzik sektörü gelmektedir. Nitekim pek çok sanatçı, bu teknolojik akımın sunduğu imkânlardan faydalanarak yapay zekâ destekli projelere yönelmeye başlamıştır. Bu duruma örnek olarak, Aydilge ve Anıl Piyancı tarafından seslendirilen İçime Ateş Düştü adlı şarkının video klibi verilebilir. Söz konusu klipte çeşitli yapay zekâ araçları aktif olarak kullanılmıştır.

Klipteki yapay zekâ temelli görseller, Ozan Sihay tarafından üretilmiş olup, kendisi bu süreci genel hatlarıyla YouTube üzerinden açıklamıştır (YouTube. 2024). Anlatıma göre, videonun merkezinde Fal AI tarafından geliştirilen Train Flux LORA modeli kullanılmış ve bu modelde sanatçıların çok sayıda fotoğrafı yüklenerek kişiye özgü bir LORA modeli oluşturulmuştur. Buna ek olarak, klipteki sahnelerin senaryo kurgusunda ChatGPT'den destek alınarak "prompt" metinleri oluşturulmuştur. Diğer bir görsel üretim sürecinde ise Pinokio AI'a ait Forge aracı kullanılarak farklı sahneler tasarlanmıştır (Resim 9).



Resim9: Aydilge & Anıl Piyancı'nın İçime Ateş Düştü adlı şarkısının klibinden kesit, **Kaynak:** YouTube (2024).

Her ne kadar söz konusu klip büyük ölçüde yapay zekâ teknolojileri kullanılarak üretilmiş olsada, günümüz de ağız senkronizasyonu (lip-sync) alanında süregelen teknik kısıtlamalar nedeniyle bazı sahnelerde gerçek çekim görüntülerine de yer verilmiştir. Bu durumun anlaşılabilir olmasının temel nedeni, yapay zekâ ile oluşturulan görsellerin belirli tematik çerçeveler doğrultusunda – örneğin söz konusu klipte olduğu gibi CyberPunk temasında oluşturulmasıdır. Görsel içerikler, anlatı kurgusunda da bu tema üzerinden şekillendirilmiştir. Ancak modelin ara geçişlerinde yapay üretimin izleri belirginleşmekte, bu da sahneler arası yapaylık algısını artırmaktadır (Resim 10). Klipte yer alan sahne geçişlerinin montaj süreçleri ise ağırlıklı olarak Adobe Premiere gibi profesyonel video düzenleme yazılımlarıyla gerçekleştirilmiştir.



Resim10: Aydilge & Anıl Piyancı'nın İçime Ateş Düştü adlı şarkısının klibinden natural çekim sahneden kesit, **Kaynak:** YouTube (2024).

Şimdi ise diğer bir çalışma olan, Ezhel & Murda & Bugy – Uchigatana adlı şarkının klibine bakıldığında, video sanatçısı Öner S. Biberkökü imzası taşıyan video klip, Kling 1.6 ve Magnific AI ağırlıklı olarak kullanılsa da totalde 10'dan fazla yapay zekâ aracı kullanılarak üretilmiş. İstanbul ve ninjalar, Japonya ve Ezhel, deniz, balina ve Ezhel, su kasabası ve Ezhel, kukla tiyatrosu, animasyon ve dönüşüm olmak üzere toplam 7 kısımdan oluşan videonun teknik detayları da bir o kadar etkileyici (Bigumigu. 2023).

3 dakika 46 saniye uzunluğundaki video 147 plan ve 14 sahneden oluşuyor. 15 binin üzerinde görüntü kullanılan video, yapay zekâ ile üretilmiş videolardaki devamlılık problemlerini barındırmaması adına ustalıkla yazılmış bir hikâye üzerine kuruluyor. Şarkının ruhundaki 70'ler Yeşilçam ruhunu, yine şarkıdaki Japon etkileri ile sentezleyen Öner S. Biberkökü'nün ismini, Cem Yılmaz imzalı Karakomik Filmler: Kaçamak'ın ve Arif V216 filmlerinin künyelerinde de rastlamak mümkün (Bigumigu. 2023).

Bu çalışmada yapay zekâ kullanıldığına işaret eden husus sahnelerde karakterlerin yüzlerinde aralıklarla kayma olmasıdır. Bu kaymalar ve ara piksellenmeler yapay zekâ kullanımı olduğuna dair en temel ispatları taşımaktadır (Resim11).



Resim11: Ezhel & Murda & Bugy - Uchigatana adlı çalışmasın yapay zekâ kullanımında ki yüz kayma örnekleri, **Kaynak** YouTube (2025a).

Bu çalışma, yapay zekâ teknolojisinin müzik endüstrisine kattığı değerleri ve bu teknolojinin hızla yaygınlaşan kullanımını ele almaktadır. Bu bağlamda, Ebru Gündeş'in Yüreğimden Tut adlı eserine ait yapay zekâ destekli video klip incelenmiştir. Her ne kadar söz konusu klibin üretim sürecinde hangi yapay zekâ araçlarının kullanıldığına dair açık ve kesin bilgilere ulaşılamamış olsa da, klibin genel yapısı ve görsel arayüz geçişleri dikkate alındığında, bu çalışmada yüksek olasılıkla Kling 1.6 adlı yapay zekâ modelinin kullanıldığı düşünülmektedir (Resim12).



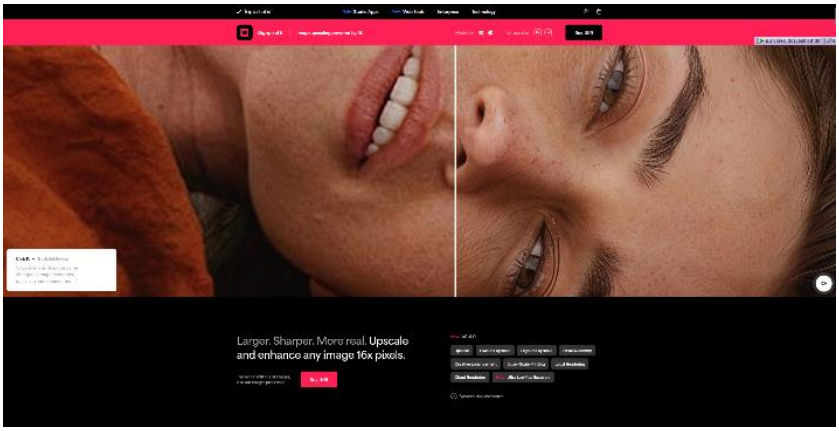
Resim12: Ebru Gündeş'in Yüreğimden Tut AI Klibi, **Kaynak** YouTube. (2025b).

Bu çalışmada sanatçının yüzünü önce oluşturulmuş sahnelerin her birine Fal AI'ın geliştirdiği Train Flux LORA vasıtasıyla LORA modeli oluşturulmuştur (Resim5). Bunun alternatifi olarak ise Runway ML'in Act-One özelliğide kullanılabilir. Fakat Sahne oluştururken çevre ortamı İstanbul olduğu için muhtemelen sahne oluşturulurken model görseli yapımında Runway'den daha çok faydalanıldığı da anlaşılmaktadır. Çünkü Runway kendi içinde temel prensibine dayalı olarak birden çok içerik sistemini de barındırmaktadır (Resim13).



Resim13: Ebru Gündeş'in Yüreğimden Tut AI Klibi, **Kaynak** YouTube (2025b).

Görüntüler her ne kadar 4K kalitede dense de görüntüde piksellenmeler meydana gelmektedir. Buda yapay zekanın bu konuda tam netlik konusunda başarılı olmada daha çalışmalarının sürdüğünü göstermektedir. Sahnelerin maksimum 10 saniye olması da yapay zekanın internet üzerinden serverlarına yüklendiğinden dolayı üretici firmalar tarafından konan bir kotadır. Her ne kadar yapay zekâ görüntülerinde piksellenmeler olsa da Topaz Labs'in geliştirdiği Gigapixel8 AI aracı sayesinde şu an en son geliştirilen kliplerin sahnelerini bu yapay zekâ sayesinde daha da netleştirilebiliyor. Fakat bu yapay zekâ aracıda diğerleri gibi belirli bir ücret karşılığında kullanılabilmektedir. (Resim14).



Resim14: Topaz Labs Gigapixel8 yapay zekâ aracı anasayfası ve örnek çalışması, **Kaynak** Topaz Labs. (2025).

Yapay zekâ ile yapılan müzik kliplerinden bir taneside Zerrin Özerin Meslekte 50. Yılına özel olarak yapılan Herşey Seninle güzel adlı şarkısının yapay zekâ klibine bakıldığında; klip İlhan Özer ve Tayfun Çakır tarafından oluşturulmuştur (YouTube. 2025c). Klibin temel yapısı içerisinde klip ilk başta vektörel bir Zerrin karakteri oluşturulmuş olup, daha sonra Stable Diffusion yapay zekâ aracı veya Runway ML yapay zekâ araçları ile karaktere dönüştürülmüş olunabilir. Vektörel karakteri 3D karakterleştirme de yapay zekâ aracında en temel olarak filme çevrilişte video türünü sormasıdır. Bu tür seçeneklerin içinde anime, 3d object, classic veya gerçekçi gibi seçenekler de mevcuttur (Resim15).



Resim15: Zerrin Özer Her şey Seninle Güzel AI Klibinden kare, **Kaynak** YouTube (2025c).

Gene karelerin en fazla 10 saniye olması da bu klibin normal bir animasyon filmi değil, direkt yapay zekâ ürünü olduğunu göstermektedir. Ayrıca da görüntü aralarında ki bozulmalara bakıldığında ve piksellenmeler görüldüğünde ise yapay zekâ klibin ne kadar aceleci olduğu şeklinde yapıldığını da göstermektedir. Ara karakterler geçişlerinde ise görsel üretilirken yapay zekânın yazılım motoru bazı yerlerde görsel temanın da dışına çıkmaktadır. Karakteri bazı yerinde gözlüğü bile farklı çıkmıştır (Resim16).



Resim16: Zerrin Özer Herşey Seninle Güzel AI Klibinden karakterin farklı şekilde gözüktüğü bir kare, **Kaynak** YouTube (2025c).

Zerrin Özer'in bir diğer yapay zekâ ile yapılan klibi ise, sanatçının 1975 yılında çıkan Yalvarırım şarkısının AI klibidir. Bu klibi de, daha evvelki AI klibi yapan İlhan Özer ve Tayfun Çakır tarafında AI araçları ile üretilmiştir (Resim17). Bu kez yapılan klipte tamamen gerçekçi bir tema ve Zerrin Özer'in gençliğine dayalı bir çalışma yapılmıştır. Yapay zekâ konusunda hareketle hangi yapay zekâ aracı kullanıldığına dair net bir bilgi olmasa da klibin görsel akışına bakıldığında Runway ML yapay zekâ aracı kullanıldığına kanaat verilmektedir. Sebebi ise Runway ML de Act-One özelliği gerçekçi çalışmalarda en iyi performansı verdiğinden dolayıdır (Resim16).



Resim17: Zerrin Özer Yalvarırım AI Klibinden kare, **Kaynak** YouTube (2025d).

Bazı sahnelerde arkaplandaki insanlarda kaymalar mevcuttur. Buda yapay zekâ aracı kullanırken promptu tam net bir şekilde genel alana değil, direkt ana karaktere göre de yazıldığını görülmektedir. Diğer bir unsurda tabiki de piksel kalitesinin aralarda gene kaymasıdır. Buda yapay zekâ ürünlerinin şu anki kalitesini göstermektedir (Resim18).



Resim18: Zerrin Özer Yalvarırım AI Klibinden arkadaki kişilerin kaydığı bir kare, **Kaynak** YouTube (2025d).

8. SONUÇ

Bu çalışma, yapay zekâ teknolojisinin müzik klipleri üzerindeki etkilerini hem teknik hem de estetik boyutlarıyla ele alarak, sanat ve teknoloji kesişiminde ortaya çıkan dönüşümü kapsamlı biçimde irdelemiştir. Günümüzde yapay zekâ, yalnızca veri analizi ya da otomasyon gibi geleneksel görevlerin ötesine geçmiş, yaratıcı üretim süreçlerine de dâhil olarak sanat dünyasında yeni bir çağın kapılarını aralamıştır. Müzik klipleri gibi yoğun görsel anlatı gerektiren alanlarda, yapay zekânın sunduğu senaryo üretimi, yüz modelleme, karakter animasyonu, sahne tasarımı ve kurgu gibi olanaklar sayesinde, prodüksiyon süreçleri önemli ölçüde çeşitlenmiş ve hızlanmıştır.

İncelenen örneklerde görüldüğü gibi Aydilge & Anıl Piyancı, Ezhel & Murda & Bugy, Ebru Gündeş ve Zerrin Özer gibi sanatçılar, yapay zekâ destekli klipler üreterek bu yeni estetik ve teknolojik döneme öncülük etmişlerdir. Kullanılan araçlar arasında Fal AI, Runway ML, Dream Machine, Leonardo AI,

Reface ve Topaz Labs gibi platformlar yer almakta; her biri belirli görsel görevlerde uzmanlaşarak farklı aşamalarda prodüksiyon ekiplerine katkı sunmaktadır. Ancak bu uygulamaların sunduğu olanaklara karşın, henüz teknik sınırlamalar (piksellenmeler, yüz kaymaları, düşük süreli sahneler vb.) tamamen aşılamamıştır.

Yapay zekâ ile üretilmiş klipler, sanatçıların yaratıcı vizyonlarını gerçekleştirme biçimlerini dönüştürürken, geleneksel yapım süreçlerinin yeniden düşünülmesine yol açmıştır. Bu da sektörde yeni etik, estetik ve mesleki tartışmaları beraberinde getirmiştir. İnsan emeği ile yapay üretim arasındaki sınırların bulanıklaşması, müzik endüstrisinde "özgünlük", "emeğin değeri" ve "teknolojik bağımlılık" gibi kavramların yeniden değerlendirilmesini gerekli kılmaktadır.

Sonuç olarak, yapay zekânın müzik kliplerine olan etkisi yalnızca teknik bir ilerleme değil, aynı zamanda görsel hikâye anlatımının dilini değiştiren bir kültürel dönüşümdür. Gelecekte bu teknolojilerin gelişmesiyle birlikte, sanat üretimi daha demokratik, daha hızlı ve potansiyel olarak daha özgün hâle gelebilir. Ancak bu dönüşüm sürecinde, insan dokunuşunun ve sanatsal sezginin yerini alıp alamayacağı sorusu, yapay zekâ ile sanat ilişkisini belirleyecek en temel meselelerden biri olmaya devam edecektir.

KAYNAKÇA

90 Seconds. (2024). *Yapay zeka video devrimi: Türev dibine doğru mu yarışıyoruz?* https://90seconds.com/tr/blog/the-ai-video-revolution-are-we-racing-to-the-derivative-bottom/

Akyürek, F. (2005). Görsel/işitsel bir dil: Video klip [Elektronik sürüm]. *Selçuk İletişim, 3*(4), 93–113.

Ayden, A. (2023). *Halk müziği eserlerinin video müzik kliplerindeki görsel tasarımıyla metinsel ve müzikal anlatımının incelenmesi* (Yüksek lisans tezi).

Bigumigu. (2023). *Ezhel'in tamamen yapay zekâ araçları ile üretilen video klibi.* https://bigumigu.com/haber/ezhelin-tamamen-yapay-zeka-araclari-ile-uretilen-video-klibi/

Çelikcan, P. (1995). *Popüler müzik medya ilişkileri açısından müzik videosu ve televizyon* (Doktora tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi).

Delen, H. (2019). Türk müziği kayıtları özelinde ses kayıt teknolojileri tarihine yönelik bir araştırma. *İnsan ve Medeniyet Araştırmaları*, 94. Çizgi Kitapevi.

Dream Machine. (2025). https://dream-machine.lumalabs.ai/

Ertan, G. (2010). Dünden bugüne fotoğraf. *Sanat Dergisi*.

FAL.AI. (2025). https://fal.ai/models/fal-ai/flux-lora-fast-training

Freepik. (2025). Pikaso. https://www.freepik.com/pikaso/explore

HailuoAI. (2025). https://hailuoai.video/create

Kocaman, Ş. (2021). Grafik tasarım endüstrisinde yapay zekâ. *Uluslararası Sosyal ve Beşerî Bilimler Araştırma Dergisi, 8*(77), 3001–3002.

Leonardo AI. (2025). https://app.leonardo.ai/image-generation

Pirim, H. (2006). Yapay zekâ. *Journal of Yaşar University, 1*(1), 81–93.

Reface Investments. (2020). https://techcrunch.com/wp-content/uploads/2020/12/Reface-investments.png?resize=1200,630

RunwayML. (2025). https://app.runwayml.com/video-tools/teams/mertkocatepe94/ai-tools/generate?model=act-one

Schultz, D., & Schultz, S. (2020). *Modern psikoloji tarihi* (Y. Aslay, Çev.). Kaknüs Yayınları. (Orijinal çalışma 2020 yılında yayımlanmıştır)

TDK. (2022). *Video*. https://sozluk.gov.tr/?ara=Video

Topaz Labs. (2025). *Gigapixel AI*. https://www.topazlabs.com/gigapixel

Ülgen, B., & Yavuz Aksakal, N. (2021). Yapay zekâ ile liderliğin dönüşümü. In B. Ülgen & N. Yavuz Aksakal (Eds.), *Yapay zekâ: Güncel yaklaşımlar ve uygulamalar* (ss. 13–30). İstanbul: Beta Basım Yayım Dağıtım.

Vikipedi. (2021). *Yapay zekâ.* https://tr.wikipedia.org/wiki/Yapay_zekâ

Vikipedi. (2025). *Yapay zekâ.* https://tr.wikipedia.org/wiki/Yapay_Zek%C3%A2

YouTube. (2024). *Aydilge & Anıl Piyancı - İçime düştü ateş (Official Video).* https://www.youtube.com/watch?v=FcmYcfK0SYA

YouTube. (2025a). *Ezhel & Murda & Bugy - Uchigatana (Official Music Video).* https://www.youtube.com/watch?v=z5eSot0pcz0

YouTube. (2025b). *Ebru Gündeş - Yüreğimden Tut (AI Video Klip).* https://www.youtube.com/watch?v=j3A_-bAKBuQ

YouTube. (2025c). *Zerrin Özer / Her şey seninle güzel – Yapay zekâ klip.* https://www.youtube.com/watch?v=Lj7wWLN0ynw

YouTube. (2025d). *Zerrin Özer / Yalvarırım / 1975.* https://www.youtube.com/watch?v=_fhGXl_UIhM