

Received-Makale Geliş Tarihi 12.11.2024  
Published-Yayınlanma Tarihi 31.12.2024  
Volume-Cilt (Issue-Sayı), ss/pp 11(114), 2680-2693

Research Article / Araştırma Makalesi  
10.5281/zenodo.14556665

**Araş. Gör. Aynı Deniz Kabakoğlu**

<https://orcid.org/0000-0002-9287-405X>

Balıkesir Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi/ Mimarlık Bölümü, Balıkesir / TÜRKİYE  
ROR Id:<https://ror.org/02tv7db43>

**Prof. Dr. Berrin Akgün**

<https://orcid.org/0000-0002-7026-5165>

Balıkesir Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi/ Mimarlık Bölümü, Balıkesir / TÜRKİYE  
ROR Id:<https://ror.org/02tv7db43>

## Üretken Yapay Zeka ve Mimari Objeler Üretimi<sup>1</sup>

### Generative AI and Architectural Object Generation

#### ÖZET

Üretken yapay zekanın, mimari objenin üretim pratiklerine eklemlenmesi, tasarımda önemli bir evrimi temsil etmektedir. Geleneksel tasarım paradigmalarına meydan okuyan bu durum, tasarım süreçlerinde teknoloji ve insan eylemliliğinin rollerinin yeniden değerlendirilmesini gerekli kılmaktadır. Çeşitli felsefi ve teorik çerçeveler aracılığıyla bu dinamik etkileşimi incelemek, mimari tasarımda bir aktör olarak üretken yapay zekanın mimarlık alanındaki mimari objelerin üretimindeki potansiyel etkisini anlamamıza olanak tanır. Mimari tasarım ve temsil süreçlerindeki bu değişimler, bir sanat dalı olarak mimarlıkta geleneksel obje ve süje kategorilerinin yeniden tanımlanmasını gerektirmektedir. Burada obje, tasarımın temsili ya da fiziksel mimari bir yapı olabilir. Bu çalışma, objeyi yeniden tanımlamak için Yeni Gerçekçilik akımının bakış açısını kabul eder. Yeni Gerçekçilik, objeyi (insan olmayan) edilgen bir yapının ötesinde bir etken olarak kavrama temeline dayanmaktadır. Çalışma, geleneksel objeyi ve üretim süreçlerindeki konumunu yeniden tanımlamayı amaçlamaktadır. Bu tanım için Yeni Gerçekçilik şemsiyesi altında toplanan Bruno Latour'un Aktör-Ağ Teorisi (AAT)'ndeki insan olmayan eyleyeni aktant ve yarı-nesne, Michel Serres'in sanki-nesne teorisi (quasi-objects), Timothy Morton'un hiper-nesne (hyper-objects) kavramından yararlanılır ve bu kavramlar aracılığıyla üretilen jeneratopya (genera-topia) kavramı ile açıklanır. Bu kavramlar, hümanist söylemlerin ötesine geçerek, dijital dönüşüm sürecinde, özellikle üretken yapay zeka bağlamında, süje ve obje arasındaki temas ile oluşturulan mekanların/ilişkilerin melez ve heterotopik yapısını ve eylemliliğini ortaya koymayı olanaklı kılar.

**Anahtar Kelimeler:** Jeneratopya, Mimari Objeler, Üretken Yapay Zeka, Yeni Gerçekçilik.

#### ABSTRACT

The incorporation of generative artificial intelligence into the production practices of architectural objects represents a significant evolution in design. Challenging traditional design paradigms necessitates reassessment of the roles of technology and human agency in design processes. Examining this dynamic interaction through various philosophical and theoretical frameworks allows us to understand the potential impact of generative AI as an actor in architectural design on the production of objects in the field of architecture. These changes in architectural design and representation processes require a redefinition of the traditional categories of objects and subjects in architecture as art forms. Here, an object can be a representation of the design or a physical architectural structure. This study adopts the perspective of the new realist movement to redefine an object. New realism is based on an understanding of an object (non-human) as an agent rather than a passive construct. This study aims to redefine the traditional object and its position in the production process. For this definition, Bruno Latour's actor-agent and quasi-object in Actor-Network Theory (ANT), Michel Serres' quasi-object theory, Timothy Morton's concept of hyper-objects, which are gathered under the umbrella of new realism, are utilized and explained with the concept of genera-topia produced through these concepts. Going beyond humanist discourses, these concepts make it possible to reveal the hybrid and heterotopic structure and agency of spaces/relationships created by the contact between subject and object in the process of digital transformation, especially in the context of generative artificial intelligence.

**Keywords:** Architectural Object, Genera-Topia, Generative Artificial Intelligence, New Realism.

<sup>1</sup> Bu makale Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalında devam etmekte olan doktora tezinden üretilmiştir.

## 1. GİRİŞ

Sanat ve mimarlık, tarih boyunca hem tekilin hem de kolektifin dönüşümlerinin bir yansıması olmuş, aynı zamanda bu dönüşümlere yön veren bir güç olarak da işlev görmüştür. Sanatsal ve mimari paradigmlar, süjenin (yaratıcı ve alımlayıcı) ve objenin (sanat eserinin) kurduğu ilişki/temas ile ortaya çıkmaktadır. Mimarlık ve sanat arakesitinde kullanılan araçlar ve kavramlar, bir toplumun tarihsel ve kültürel bağlamında yalnızca işlevsel unsurlar olarak değil, aynı zamanda dönemin düşünce biçimlerini ve değerlerini, estetik anlayışını, sosyal hiyerarşilerini veya ideolojik eğilimlerini de temsil eden yansıtan semboller olarak ele alınabilir (Teyssot ve Korbi2024). Günümüzdeki çağdaş sanat eserlerine bakıldığında yapay zeka uygulamalarının güncel sanatın ayrılmaz bir parçası olduğu görülmektedir.

Sanatın ve mimarinin güncel dinamikleri incelendiğinde, insan merkezli tasarım anlayışının ötesine geçen bir yaklaşımın benimsenmekte olduğu görülmektedir. Bu durum, yalnızca sanatın değil, aynı zamanda tasarım sürecine dahil olan aktörlerin de yeniden tanımlanmasını zorunlu kılmaktadır. Sanat ve mimari, tarih boyunca insanın kendini ifade etme biçimi olarak kabul edilmiştir. Teknolojik gelişmeler ve dijitalleşmenin icat ettiği objelerin tasarım pratiklerine entegre edilmesi, sanatsal üretim süreçlerini ve sanat eserlerini (objelerini) de önemli değişimlere uğratmıştır.

Yapay zekânın mimarlık ve sanat üretimindeki rolü, felsefi ve sosyolojik tartışmalar çerçevesinde iki temel paradigma ile ele alınmaktadır. Hümanist yaklaşım, yapay zekâyı toplumsal ve kültürel bir inşaa olarak değerlendirirken, post-humanist yaklaşım ise teknolojiyi toplumsal bir fail olarak görmektedir (Adaş ve Erbay, 2022). Post-humanist perspektif, özellikle Latouryen düşünce ve post-fenomenoloji gibi kavramlarla desteklenmekte, yapay zekânın özerk bir aktör olarak ele alınması gerektiğini savunmaktadır. Floridi (2014)'ye göre, birbirine bağlı varlıklara ve bu varlıkların değiş tokuş ettikleri ve paylaştıkları bilgilere dayanan bu tür zeka biçimleri için yeni bir ontoloji geliştirmeye çalışılmalıdır.

Yapay zekâ, gündelik hayat pratiklerinden sanata ve mimarlığa kadar geniş bir yelpazede etkisini göstermekte, süje ve obje arasındaki geleneksel tanımları dönüştürmektedir. Bu dönüşüm, mimarlık alanında da yeni üretim pratiklerini beraberinde getirmiştir. Özellikle yapay zekâ araçlarının tasarım süreçlerine entegre edilmesi, süje ve obje arasındaki ilişkinin melez bir yapıya evrilmesine neden olmuştur. Bu durum, yapay zekânın, tasarımda önemli bir dönüşümün aracı ve yaratıcı/üretken bir ortak olarak konumlandığını ortaya koymaktadır. Michel Serres'in, insanı artık yalnızca biyolojik bir varlık olarak değil, aynı zamanda teknoloji aracılığıyla tanımlanan bir varlık olarak görmesi, Bruno Lataour'un aktör-ağ teorisindeki eyleyenlerinin ilişkiselliği, Timothy Morton'nun hiper obje kavramı ya da yeni materyalist düşüncenin her varlığı nesne olarak tanımlaması gibi kuram ve görüşler teknoloji ve insan arasındaki ilişkiyi yeniden tanımlamanın gerekliliği sonucu ortaya çıkmıştır.

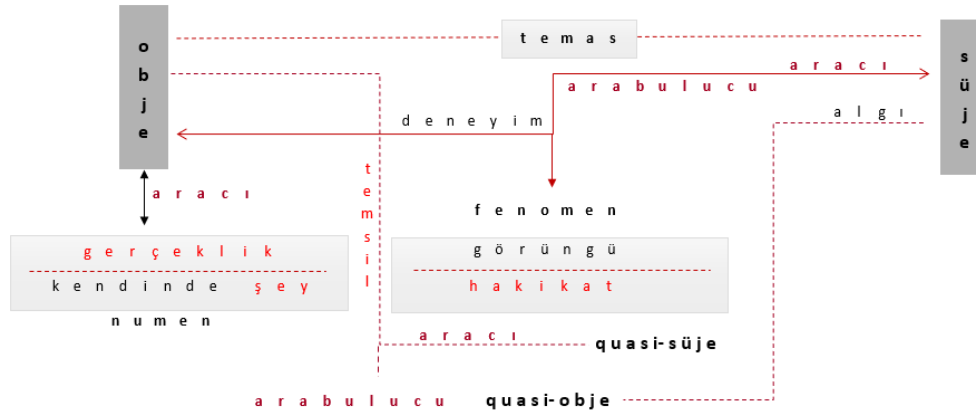
Bu çalışma, süje ve obje arasındaki değişen ilişki ve eylemlilik durumunu yeniden tanımlamak için Yeni Gerçekçilik akımının bakış açısıyla ilerlemektedir. Bu bağlamda, öncelikle süje ve objenin değişen konumları ve tanımları ele alınır. Üretken yapay zekânın hem kendisinin obje olarak konumu hem de iş birliği ile oluşturduğu objenin, günümüzdeki değişen/dönüşen anlamlarına yoğunlaşarak 'düz bir bakış' ile kurduğu ilişki/temas ağlarındaki yeri sorgulanır. Yeni bir ontolojik zeminde, üretken yapay zekânın, bugünün üretim ütopyası kavramı içerisinde ele alınabileceği öngörülür.

## 2. SÜJE(ÖZNE) -OBJE (NESNE) İLİŞKİSİ

Bilen/gören/tasarlayan süje ve bilinen/görünen/tasarlanan obje arasındaki ilişki, felsefi ve epistemolojik tartışmaların temel konularından biridir. Süje, bilme, görme ya da tasarlama eylemini gerçekleştiren aktif bir varlık olarak tanımlanırken, obje ise bu eylemlerin yöneldiği pasif bir varlık ya da kavramı belirtir (Tunalı,2009). Süje ve obje arasındaki bu ilişki, özellikle fenomenoloji, epis temoloji ve ontoloji bağlamında farklı yaklaşımlarla ele alınmıştır.

Fenomenolojide süje ve obje arasındaki ilişki, deneyim üzerinden anlaşılır. Husserl'e göre süje, bilincin aktif bir taşıyıcısıdır ve obje, süjenin yöneldiği bir "niyet" olarak tanımlanır. Süje ve obje birbirinden bağımsız düşünülemez; çünkü bilinç her zaman bir şeye yöneliktir. Kant'ın epistemolojik yaklaşımında ise, bilginin iki temel bileşeni olduğunu öne sürer: duyusal sezgi ve aklın kategorileri. Duyusal sezgi, dış dünyadan gelen ham verileri sunarken, bu veriler ancak zihnin kategorik yapıları tarafından işlenerek anlamlı hale gelir. Böylece bilgi, zihnin aktif bir üretim süreci olarak tanımlanır. Kant'ın "kendinde-şey" (noumenon) ve "fenomen" ayrımı ise bu anlayışın temelini oluşturur (Öktem, 2000). Ona göre insan zihni, şeylerin özünü doğrudan bilemez; yalnızca şeylerin görünümünü kavrayabilir. Bu görüş, bilginin sınırlarını belirlerken aynı zamanda onun öznel bir yapıya sahip olduğunu da ortaya koyar. Bu bağlamda süje ve obje kavramları, insanın bilgi edinme süreçlerini ve gerçeklik algısını anlamada kritik bir rol oynamaktadır (Şekil 1).

Modern düşünce sistemlerinde süje-obje ilişkisi, insanın dünyayı anlamlandırma süreçlerinde merkezi bir yer tutmaktadır. Özellikle Kartezyen düşünce sistemi bu ilişkinin kavramsallaştırılmasında kritik bir rol oynamıştır. Descartes'ın "Cogito, ergo sum" ifadesi, süjenin bilinçli varlığını düşünme yoluyla temellendirdiği fikrini ortaya koymuş ve süje ile obje arasındaki ayrımı keskinleştirmiştir.



Şekil 1. Objeye-Süje İlişkisi.

Çağdaş düşünce, süje-obje ayrımına yönelik eleştirilerle önemli bir dönüşüm süreci yaşamıştır. Bu eleştiriler, özellikle fenomenoloji ve postmodernizm gibi düşünce akımlarında yoğunlaşmıştır. Fenomenoloji, süje ve obje arasındaki ilişkinin bir karşılıklı etkileşim süreci olduğunu savunarak, bu ikiliğin katılığı yumuşatmayı amaçlamıştır. Bu yaklaşım, insanın dünyayı deneyimleme biçimini daha bütüncül bir şekilde anlamayı mümkün kılmaktadır. Postmodernizm ise, süje-obje ayrımını sorgulamakla kalmayıp, bu tür kategorik ayrımların kendisinin toplumsal ve tarihsel bağlamda inşa edildiğini öne sürmektedir. Post-modern düşünce, insanın çevresi ile olan ilişkisini yeniden değerlendirmeyi ve bu ayrımların ötesine geçen yeni bir anlayış geliştirmeyi hedeflemektedir. Bu eleştiriler, insanın hem kendisini hem de çevresini kavrayışında daha esnek ve dinamik bir yaklaşımı teşvik etmektedir. Dolayısıyla, süje-obje ikiliğinin ötesine geçme çabaları, çağdaş felsefi tartışmaların merkezinde yer almaktadır.

Tasarım objelerine yönelik yaklaşımlar da bu felsefi temellerle ilişkilendirilebilir. Geçmişte estetik ve işlevsellik ön planda iken, günümüzde objelerin potansiyelleri ve tüketim/yeniden üretim biçimleri önem kazanmıştır (Levent, 2018). Bu durum, objelerin yalnızca fiziksel varlıklar olmaktan çıkıp algılanabilir, dönüşebilir ve sürdürülebilir varlıklar olarak ele alınmasını sağlar. Tasarım objeleri de bu temas noktaları ile kurdukları ilişkinin içerisinde kendi olanaklarını yaratır. Objeye hem görünen hem de gösteren olarak görünenin ötesini içerisinde barındırır. Bu durum, objenin hem saf hem de kendinde bir varlık olarak değerlendirilmesine olanak tanır. Objeye (nesne) kavramı yalnızca fiziksel bir varlık olarak değil, aynı zamanda süjenin çevresiyle kurduğu ilişkilerin ve algısal süreçlerin bir göstergesi olarak ele alınmalıdır. Objenin öngörülemez yapısı ve heterotopik özellikleri, insanın zaman ve mekân algısını dönüştürerek yeni deneyim alanları yaratır. Bu dönüşüm sürecinde teknolojik araçların rolü ise giderek daha belirgin hale gelmektedir.

## 2.1. Objenin Tanımları ve Dönüşümü/Evrimi

Etimolojik olarak "nesne" kavramı, Türkçede "ne" kelimesinden türeyerek "şey" anlamını kazanmıştır. Bu kavram, Latince "karşıda bulunan, karşıya konan şey" anlamına gelen "objectum" terimine evrilmiştir. "Objectum" kelimesindeki "ob" öntakısı, nesneyi öznenin dışına konumlandırarak bir karşıtlık ilişkisi oluşturmuştur (Haçerlioğlu, 2002, s.274).

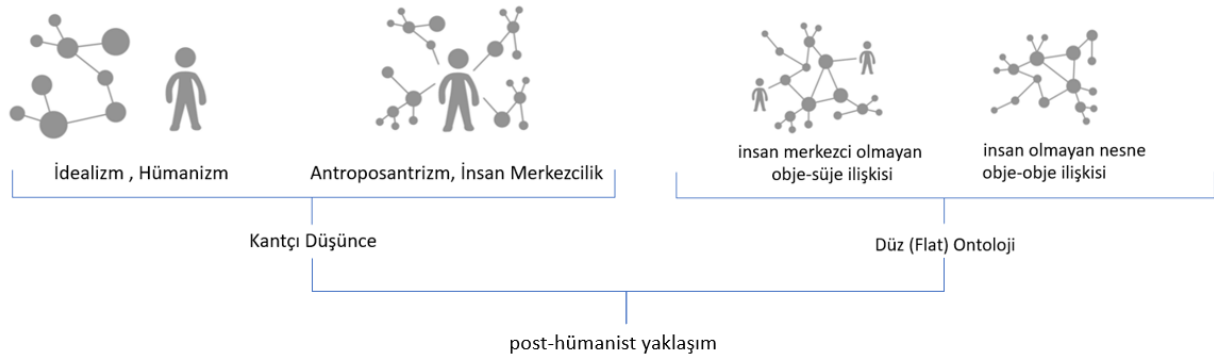
Nesne kavramı, günlük dilde ve felsefede farklı şekillerde tanımlanır. Güncel Türkçe Sözlük'e göre nesne, "ağırlık, hacim ve renk gibi özelliklere sahip cansız varlık" iken; felsefede "öznenin dışında kalan her şey" olarak değerlendirilir. Felsefe sözlüğünde ise nesne, fiziksel bir varlığı olan, duyuyla algılanabilen ve zaman-mekân içinde yer alan bir olgu şeklinde tanımlanır. Cevizci'ye (1999) göre nesne, dış dünyada tözsel varlığı olan, belirli bir hacim ve yer kaplayan cansız bir varlıktır. Bu açıdan nesne hem somut bir fiziksel yapıyı hem de düşüncede öznenin karşısında konumlanan bir olguyu ifade eder. Bu bakımdan, özellikle metafizik ve bilgi teorisinde nesne önemli bir kavramdır.

Geleneksel felsefi anlayışta ise nesne öznenin karşıtıdır. Bu anlayışa göre: Özne, nesneyi gözlemler ve kullanır. Nesne, öznenin kontrolü altındadır ve onun için vardır. Bu düşünce, orta çağda ob-jectus kavramıyla ifade edilmiştir. Ob-jectus, "bedenin önünde duran şey" anlamına gelir ve nesnenin pasif bir konumda olduğunu ima eder (Barker, 2023).

Modern felsefede obje(nesne) kavramı, toplumsal, kültürel ve ekolojik bağlamlarda ele alınarak farklı düşünürlerin perspektifleri doğrultusunda yeniden tanımlanmaktadır. Bu bağlamda objelerin(nesnelerin) fiziksel varlıklarının ötesinde anlamlar taşıdığını ortaya koyan Yeni Gerçekçilik akımının bakış açısı ile objelerin kurduğu yeni ilişkiler ele alınacaktır.

## 2.2. Objelere Düz Bakmak: Ontolojik Olanak

Yeni Gerçekçilik akımı, 1990'ların ikinci yarısından itibaren felsefi tartışmalarda önemli bir yer edinmiştir. Bu akımın temelinde, modernitenin doğa-kültür, nesne-özne gibi ikiliklerini aşma çabası yatar. Bu bakış açısında, obje (madde) yalnızca fiziksel bir varlık değil; aynı zamanda dinamik ve ilişkisel bir süreçtir. Bu süreç, nesnelerin birbirleriyle ve çevreleriyle sürekli etkileşim halinde olduklarını vurgular (Dolphijn & Van der Tuin'den akt. Avcı Aksoy,2022). Dolayısıyla Yeni Gerçekçilik, objenin sabit bir özden ziyade sürekli dönüşüm içinde olduğunu öne sürer. Manuel De Landa, Bruno Latour, Karen Barad ve Graham Harman gibi düşünürler bu akımın gelişimine katkı sağlamışlardır. Yeni Gerçekçilik, nesnenin insandan bağımsız bir ontolojik varlığa sahip olduğu fikrini merkeze alır ve hümanist (insan-merkezci) epistemolojiyi sorgular.



Şekil 2. Objeye-Süje İlişisine Yaklaşım Şemaları.

Bu düşünce, klasik materyalizmin nedensellik ilkesine dayalı madde anlayışını eleştirir. Klasik materyalizmde objeler, genellikle insan bilinci veya sosyal yapılar tarafından anlam kazanan edilgen varlıklar olarak değerlendirilmiştir. Oysa Yeni Gerçekçilik, nesnelerin kendi başlarına dönüştürücü bir güce sahip olduğunu savunmaktadır. Bu yaklaşım, maddenin insan bilincinden bağımsız olarak yaratıcı ve eyleyici bir doğası olduğunu ileri sürer (Gamble vd.,2019). Böylelikle obje, yalnızca temsil edilen bir şey olmaktan çıkar ve kendi gerçekliğini inşa eden bir aktör olarak kabul edilir.

Yeni ontolojik yaklaşımlar, toplumsal eylemi yalnızca insan merkezli bir perspektifle ele almanın ötesine geçerek, insan-olmayan varlıkların ve maddi şeylerin toplumsal süreçlerdeki rolünü vurgulamaktadır. Latour (2020) ve Verbeek (2006) gibi düşünürler, insan-olmayan şeyleri toplumsal fail (aktant) olarak değerlendirmekte ve bu varlıkların toplumsallığı biçimlendirme kapasitesine sahip olduğunu öne sürmektedir. 'Şeyler' bazen insan bedeninin bir uzantısı, bazen ise onun karşısında bir güç olarak konumlanabilir. Bu yaklaşım, toplumsal eylemin yalnızca bireylerin niyet ve davranışlarının bir sonucu olmadığını, aynı zamanda insan-olmayan unsurların dahil olduğu karmaşık etkileşimlerin bir toplamı olarak ele alınması gerektiğini ifade etmektedir (Latour, 2020:34). Böylece, insan-merkezli analizlerin ötesine geçilerek, toplumsal süreçlerin çok boyutlu doğası daha kapsamlı bir şekilde incelenebilmekte ve daha derin bir anlayış geliştirilebilmektedir. Bu perspektif, toplumsal teoride yeni bir paradigma değişimini işaret etmektedir. Yeni ontolojik yaklaşımlar, toplumsal eylemi yalnızca insan öznelerinin niyet ve davranışlarıyla sınırlı bir süreç olarak görmeyi ötesine geçmektedir. Bu bağlamda, insan-olmayan varlıklar, toplumsal süreçlerde aktif birer toplumsal fail (aktant) olarak değerlendirilmektedir (Latour, 2020). İnsan bedenine bir uzantı olarak eklenen ya da onun karşısında bağımsız bir güç olarak konumlanan bu varlıklar, toplumsallığın oluşumunda önemli bir rol üstlenmektedir (Verbeek, 2006). Bu perspektif, toplumsal yapının insan ve insan-olmayan unsurlar arasındaki karmaşık etkileşimlerin bir ürünü olduğunu öne sürmektedir. Dolayısıyla, toplumsal eylemin analizi, yalnızca bireylerin niyetlerine odaklanmak yerine, maddi şeylerin ve insan-olmayan aktörlerin etkilerini de dikkate almayı gerektirmektedir (Latour, 2020:34). Bu yaklaşım, toplumsal dinamiklerin daha bütünsel bir şekilde anlaşılmasını sağlayarak, insan-merkezci analizlerin ötesine geçilmesini mümkün kılmaktadır.

Post-humanist düşünce, insanın kendini ve çevresini algılayışında köklü bir dönüşüm sunarken, yapay zekâyı yalnızca bir araç değil, özerk bir toplumsal aktör olarak ele almayı önermektedir. Bu yaklaşım, birey-toplum ilişkilerinin, etik ve politik sorumlulukların yeniden yorumlanmasını gerekli kılarken, teknolojik gelişmelerin sadece teknik değil, kültürel ve felsefi boyutlarına da odaklanır. Böylece insan-merkezci bakış

açılarını aşmayı amaçlayan post-humanist çerçeve, insan-teknoloji etkileşimini daha geniş bir bağlamda değerlendirecek, sosyal ve bilimsel araştırmalar için yeni alanlar açmaktadır.

Aktör-ağ teorisi (AAT), sosyal bilimlerde ortaya çıkan ve insan ile insan olmayan aktörlerin (örneğin; teknolojiler, nesnelere veya sistemler) birbiriyle ilişkilerini inceleyen bir yaklaşımdır. Yeni Gerçekçilik akımının da benimsediği eş merkezde (düz ontoloji) olma durumu, AAT'de de geçerlidir. AAT'ye göre, bir ağ içerisindeki tüm aktörler eşit derecede önemlidir ve bu aktörlerin karşılıklı etkileşimleri, ağın genel yapısını belirler. Latour, insan eyleyenleri 'aktör' ve insan olmayan eyleyenleri ise 'aktant' olarak tanımlar.

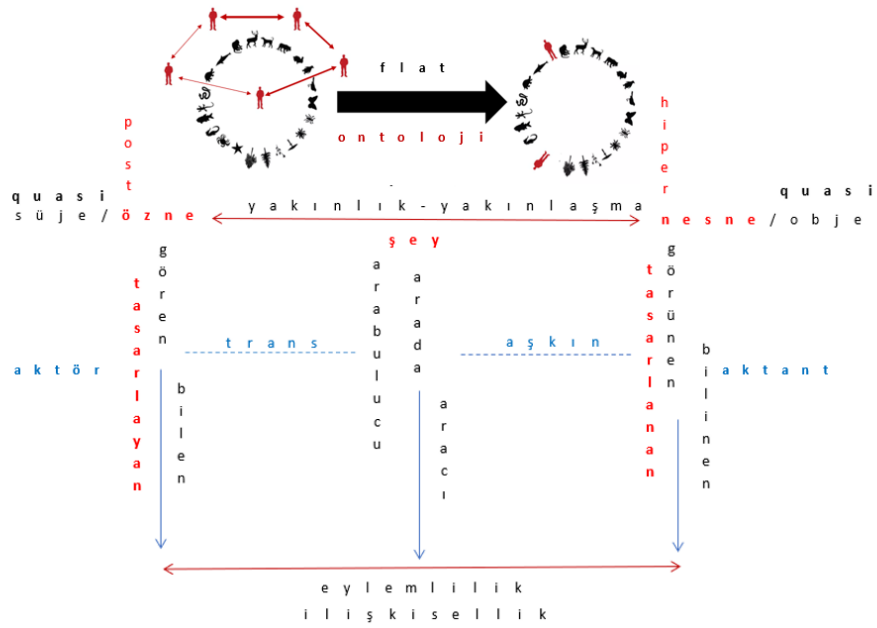
Graham Harman'ın her şeyin yeni bir teorisi olarak sunduğu 'Nesne Yönelimli Ontoloji'inde de Latouryen bir yaklaşım yer almaktadır. Nesne yönelimli ontoloji, özne merkezli bakış açısına karşı bir tavır olarak, özne ve nesneyi eş bir düzlemde ele almaktadır. Nesne yönelimli ontoloji, nesnelere bağımsız bir varlığa sahip olduğunu savunarak özne-nesne ayrımını yeniden düşünür. Harman'a göre, nesnelere sadece bileşenlerine ya da etkilerine indirgenemez ve düz ontoloji kavramıyla tüm nesnelere –gerçek ya da hayali– varoluş bakımından eşit olduğu fikrini öne çıkarır. Bu yaklaşım, nesnelere arasındaki hiyerarşi fikrini reddederek her nesnenin kendi gerçekliğini vurgular. İnsan merkezli bakış açısına bir alternatif sunan kuram, varlıkların çeşitliliğini ve özneliğin ötesindeki formasyonlarını anlamaya olanak tanır, yeni felsefi tartışmalara zemin hazırlar. Hiçbir obje diğerlerinden daha süje değildir, hatta tüm süjeler obje olarak ele alınabilir. Bu oluşturulan söylem ile yaratıcı süje, alımlayıcı süje ya da estetik obje aynı derecede öneme sahip olmaktadır. Objeye dönüştürülen süje, düz ontoloji ile aynı düzlemde konumlanan objelerin temasları ile açığa çıkarılmaktadır.

Serres, geleneksel süje-obje (özne-nesne) ayrımını reddederek, objelerin toplumsal ilişkilerdeki aktif rolüne ithafen sanki-nesnelere (quasi-object) ve dünya-nesnelere (world-object) olarak objeleri ayırır. Sanki nesnelere (quasi-object), bireyler arasındaki ilişkileri düzenleyip stabilize ederken, dünya-nesnelere (world-object) ise, bu etkileri küresel bir düzeye taşıyan bir aracı/arabulucu konumundadır. Objeler, toplumsal bağların kurulmasında, ilişkilerin değişimini yavaşlatmada ve bir kolektifin oluşmasında kritik bir rol oynar. Sanki-nesnelere, Serres'in düşüncesinde önemli bir yerde ve teknolojinin dünya nesnelere olarak rolünü ve insanlanma sürecini (hominization) nasıl etkilediğini açıklamada kullandığı kavramdır. Serres, teknolojilerin hem yarı-obje (quasi-obje) hem de yarı-süje (quasi-us) olarak işlev gördüğünü savunur. Bu, teknolojilerin insanla iç içe geçmiş ve insan varoluşunun bir parçası haline gelmiş olduğunu gösterir (Serres,2024).

Yarı nesne, bilgiyi ya da programı eyleyenden eyleyene aktaran bir belirteç olarak tanımlanabilir. Bu durumda, bir yarı-nesne kendi başına bir eyleyen değil, onu şekillendiren ve onun tarafından şekillendirilen ağlardaki hareketli bir parçanın parçasıdır. Yarı-nesnelere statik varlıklar olmadığını, aksine dinamik olduklarını ve ağ ile etkileşimleri yoluyla sürekli geliştiklerini belirtmek önemlidir. Bu da ağ değiştiğinde içindeki yarı-nesnelere de değişeceği anlamına gelir. Vurgulama, normleştirme ve kanıksama süreci tek seferlik bir olay değil, zaman içinde gerçekleşen sürekli bir süreçtir. Sonuç olarak, yarı-nesnelere ağ üzerinde önemli bir etkiye sahip olabilecekleri gibi, aktörlerin nasıl etkileşime girdiğini ve bilginin nasıl iletildiğini de etkileyebilirler.

Timothy Morton'un 'hiper objeler' olarak isimlendirdiği kavram ise, insan algısının sınırlarını aşan, küresel ölçekte etkili ve zaman-mekân boyutlarını aşan nesnelere olarak tanımlanmaktadır (küresel ısınma, kapitalizmin üretim-tüketim pratiklerine etkisi gibi hiper objeler, bireysel düzeyde doğrudan gözlemlenemese de etkileri her yerde hissedilmektedir). Morton'un hiper obje kavramı, Yeni Gerçekçilik akımının nesnelere yalnızca fiziksel olarak değil, karmaşık ağların bir parçası olarak ele alma yaklaşımıyla örtüşmektedir. Hiper-objeler kavramı, yeni materyalist felsefe ve spekülative realizm gibi akımlarda önemli bir yer tutar. İnsan-merkezci olmayan bir bakış açısı sunar. Kavram, Deleuze'ün "aşkın nesnelere" ve Serres'in "sanki-nesnelere" gibi fikirlerinden etkilenmiştir.

Aktörler ve ağlar, Latour ve Serres'in yarı nesnelere(quasi-object) olarak adlandırdığı şeylerle doludur. Bu varlıklar insan ve insan dışı faaliyetlerden ortaya çıkar. İçinde var oldukları ağlara bağlıdırlar, aynı zamanda bu ağlara indirgenemezler. Kimlikleri ve işlevleri için ilişkilerine güvenirlere, ancak aynı zamanda bu ilişkileri de aşarlar. Bu yarı nesnelere, şeylerin ve durumların "tuhaf yeni melezleridir" (Halsall,2016).



Şekil 3. Yeni Ontolojik Yaklaşım Şeması

Üretken yapay zekânın mimari nesnenin üretim pratiklerine entegrasyonu, tasarımda önemli bir evrimi temsil etmektedir. Son otuz yılda, nesnelerin interneti, sanal gerçeklik ve yapay zeka gibi dijital teknolojilerin ortaya çıkışı, insan-makine iletişiminin dinamizmini ve çeşitliliğini önemli ölçüde artırmıştır. Mimarlık kuramcısı Antoine Picon'un da belirttiği gibi, dijital teknolojilerin mimarlık alanındaki ilerlemesi, yapay zeka, makine zekası ve malzeme zekasının yaratıcı sürece entegre edilmesine yol açmıştır. Bu değişim, mimari yaratıcılığın ve yaratıcı eylemliliğin kapsamını insan zihninin salt akıllı manzarasının ötesine taşıyarak "melez zeka" olarak bilinen şeyin ortaya çıkmasına neden olmuştur.

Yapay zeka (YZ), yalnızca bir araç olmanın ötesine geçerek insan yaratıcılığını ve problem çözme stratejilerini yansıtmaktadır. İnsan zekası ile yapay zeka arasındaki bu evrilen simbiyotik ilişki, tasarım ve üretimde köklü dönüşümlere işaret ederek yenilikçi bir dönemin habercisi olmaktadır (Ardatürk, 2022).

Bu düşünürlerin yaklaşımlarındaki ortak nokta, objelerin yalnızca fiziksel varlıklar olmadığını, aynı zamanda insan ve insan olmayan aktörlerin gündelik üretim/tüketim pratiklerinde dahil oldukları süreçlerde aktif birer rol oynadığını vurgulamalarıdır.

### 2.3. Üretken Yaratıcı Zeka ve Mimari Objeler

Mimarlık, tarihsel süreçte birçok bilim ve sanat dalıyla etkileşime girmiştir. Tarihin gelişiminde, kavramlar insanların bulduğu icatlar ve teknolojik gelişmelerle sürekli değişmekte ve gelişmektedir. Mimari tasarım, teknolojik ilerlemeler ve insan yaratıcılığı arasındaki karmaşık ilişki, inşa edilmiş çevrenin gelişimini derinden etkilemiştir (Üner&Erdoğan,2020). 1980'lerde kişisel bilgisayarların günlük yaşama dahil olması, dijital sanatın başlangıcını işaret eden önemli bir dönüm noktasıdır. Bu gelişme, sanat yaratımında mekân ve zaman kavramlarını aşarak, sanal ortamların sunduğu sınırsız olanaklarla yeni bir sanatsal çağın temelini atmıştır (Çokokumuş, 2012).

Basım ve çoğaltım teknolojilerinin icadı, temsil kavramını yeniden tanımlayarak bilgi aktarımında bir dönüm noktası yaratmıştır. Bilgisayar teknolojilerinin gelişimiyle ise temsil, yalnızca atıf işlevinin ötesine geçip kendi anlamını üreten bir yapıya dönüşmüştür. Dijital ortamda üretilen temsiller, fiziksel gerçeklikten koparak yeni bir anlam katmanını oluşturmuş ve bilgi üretimi süreçlerini derinden etkilemiştir. Günümüzde gelişen teknoloji ve küreselleşme ile birlikte yeni/alternatif birçok temsil aracı ve ortamı tasarım pratiğine dahil olmaktadır. Bu yeni alternatif işbirlikçiler, tasarımcı ile kurduğu etkileşim/iletişim biçimleri ile farklı tasarımlar ortaya çıkarabilmektedir.

Dijitalleşen temsil yöntemleri bağlamında üretilen mimari eserler (sanat eseri/obje), basit bir sebep-sonuç ilişkisinden ziyade, karşılıklı etkileşim içinde olan ve çok sayıda değişkenin rol oynadığı doğrusal olmayan sistemlerin simülasyonunu mümkün kılan algoritmaların kullanımını içermektedir. Bu sistemlerin, etkileyici bir karmaşıklık düzeyinde sonuçlar ortaya koyduğu; tasarımcısının (yaratıcı süjenin) tek başına öngöremeyeceği ya da doğrudan tasarlayamayacağı bir tasarım dinamiği oluşturduğu görülmektedir. Bu

çerçevede tasarım süreçleri artık yalnızca insan merkezli bir yaratıcılık anlayışı ile sınırlı kalmamakta; üretim süreci, insan-insan olmayan etkileşimini de içeren ortaklaşa, eklemlenmiş bir karar ağını barındırmaktadır.

Dijital dönüşüm sürecinde, üretken yapay zeka teknolojilerinin yaygınlaşmasıyla birlikte, süje ve obje arasındaki etkileşim daha karmaşık ve çok katmanlı bir hale gelmiştir. Bu çalışma, üretken yapay zekanın, tasarım objelerinin üretilmesi için kullanılan yalnızca dijital bir ortam olmadığını, aynı zamanda zamanın birikimi (geçmişin izlerini taşıma) ve zamanın geçiciliği (anlık ve sürekli değişen yapılar) gibi özellikleri barındıran mimari ve sanatsal bakışın dijital temsillerinin oluşumunu olanaklı hale getiren bir aktör olduğunu öne sürmektedir. Üretken yapay zeka (ÜYZ), insan ve teknoloji arasındaki sınırları bulanıklaştırarak, hem tekil olarak bireyin hem de toplumsal düzeyde kolektifin yeni bir etkileşim modelini sunar. Bu model, yalnızca teknolojinin araçsal kullanımını değil, aynı zamanda insanın anlam üretme süreçlerini dönüştüren bir paradigma değişimini de beraberinde getirir.

Bilgisayar destekli tasarım programları, mimarlık disiplinine hem araçsal hem de mekânsal bağlamda önemli katkılar sunmaktadır. Bilgisayar ortamında üretilen temsiller, somut bir karşılığı bulunmayan mekânların kurgulanmasını mümkün kılarak, bilgisayar ortamını yeni bir mimari gerçeklik alanına dönüştürmektedir. Mimari temsiller yalnızca tasarım düşüncesinin dışavurumu değil, aynı zamanda tasarım sürecinin bir parçası olarak işlev görmektedir.

Temsil, tasarım sürecini organize eden ve fikirlerin görünürlük kazanmasına aracılık eden bir olgudur (Akın, 1986). Franck (2002), temsillerin tasarım sürecinde gerçek objelerin yerini aldığını ve tasarımcının düşüncelerini, biçimlerini ya da yaratacağı yeni biçimleri bu temsiller aracılığıyla gerçekleştirdiğini vurgulamaktadır. Bu durum, temsili, tasarım sürecinin ayrılmaz bir unsuru olarak konumlandırmaktadır.

Melezleşen bir üretim pratiğinin etrafında oluştur(ul)an ütopyik-distopyik-heterotopyik temsiller (obje-süje-şey-ilişki-kavram-fikir ya da imge vb.) bu süreçte farklı unsurların birleşimiyle ortaya çıkan hibrit alanları ifade eder. Bu alanlar, var olan kategoriler dışında hem fiziksel hem de dijital dünyada yeni deneyim biçimlerini mümkün kılar. Objenin kurduğu bu yeni ilişkiler ile ne üretilen ne de üreten olarak obje artık pasif/edilgen değildir. Aksine sürekli olarak yeniden şekillenen ve anlam kazanan/kazandıran dinamik bir yapıya sahip olduğu görülmelidir.

Serres de teknolojiyi yalnızca bedenin bir uzantısı olarak değil, aynı zamanda bedenden ayrılan bir unsur olarak görür. Teknoloji, bedenin işlevlerini dışsallaştırarak başka bir yerde gerçekleşmesine olanak tanır. Örneğin, internet hafızayı bedenden çıkarır ve başka bir yerde depolar. Bu, teknolojinin insan bedenine bağımlı olmaktan çıkıp bağımsız bir şekilde işlev gördüğünü gösterir (Barker, 2023).

Teknolojik gelişmeler, bireylerin zaman algısını ve geçmişle olan ilişkisini yeniden şekillendirmektedir. Veri tabanlarında saklanan bilgilerin artması, geçmişin daha kolay erişilebilir hale gelmesini sağlamış ve bireylerin geçmişle olan bağına güçlendirmiştir. Huyssen'in (1995) belirttiği üzere, geçmişin bugüne taşınması, bireyin zaman algısında yeni bir boyut yaratmaktadır. Bu süreçte teknolojik araçlar, geçmiş, şimdiyi ve geleceği tahayyül ederek zaman-mekan ilişkilerini yeniden tanımlamaktadır. Özellikle dijital arşivler ve veri bankaları, geçmişin yalnızca bir hatıra olarak kalmamasını, aynı zamanda bugünün bir parçası haline gelmesini sağlamaktadır. Teknolojinin, bireylerin hem kişisel hem de kolektif belleği üzerindeki etkisi oldukça fazladır. Dolayısıyla, teknolojinin zaman algısı üzerindeki bu dönüştürücü etkisi derinlemesine incelenmesi gereken bir konu olarak öne çıkmaktadır.

Üretken yapay zeka işbirliği ile oluşturulan mimari objeler, mimari temsilin tarihsel evriminin son halkasını oluşturmakta ve gelecekte mimarlığın temsiller üzerinden daha baskın bir şekilde var olacağına işaret etmektedir. Bu durum, mimarlığın yalnızca fiziksel yapılarla değil, aynı zamanda dijital ve sanal ortamlarla da ilişkilendirileceği bir dönemin başlangıcını temsil etmektedir. Özellikle, bilgisayar ortamında üretilen sanal mekânlar, fiziksel bir karşılığı olmayan ancak mimari gerçeklik olarak değerlendirilebilecek yeni bir alan yaratmıştır. Bilgisayar ortamında gerçekleştirilen mimari çalışmalar, geleneksel çizim mimarlığının ötesine geçerek, mimarlığın maddesizleşme sürecine öncülük etmektedir.

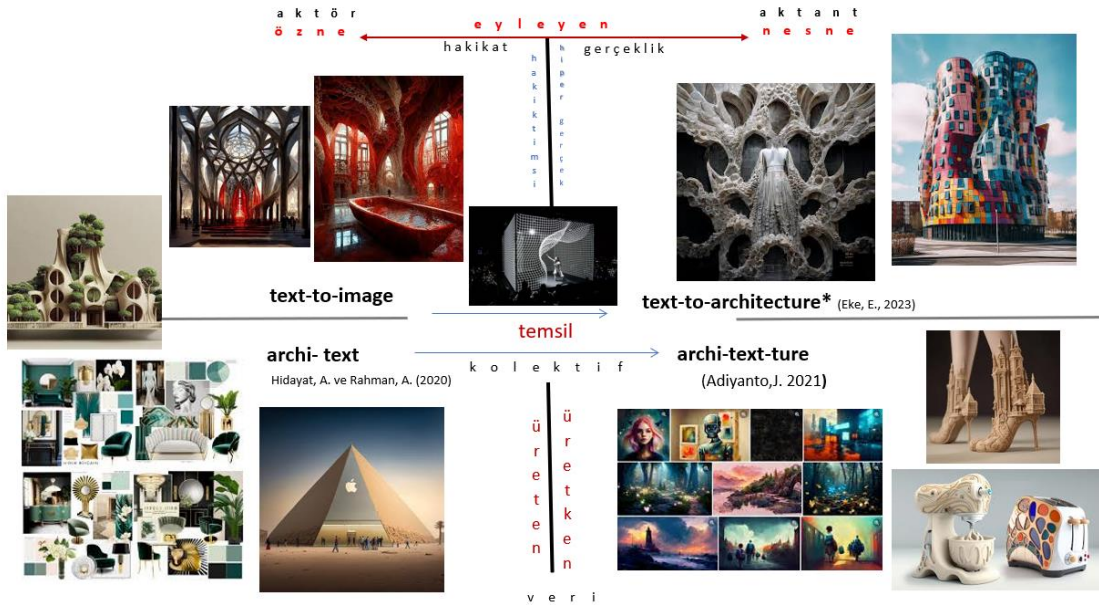
Mimari temsilin zaman içinde değişen doğası, mimarlık ürününün anlam ve biçiminde köklü dönüşümlere yol açmıştır. Sayısal teknolojiler ve sanal gerçeklik, fiziksel gerçekliğin ötesinde yeni bir temsil alanı oluşturmuş, bu durum mimarlık ürününün fiziksel ve dijital varlıklar arasında bir geçişkenlik kazanmasına neden olmuştur. Temsil nesnesi, fiziksel gerçekliğin ötesinde bağımsız bir anlam taşımaya başlamış ve meta bir kimlik kazanmıştır. Bu bağlamda, mimarlık terminolojisine yeni kavramlar eklenmiştir: oluşsal biçim, dinamik biçim, hiperyüzey, damla, melezleştirme, topolojik geometri, türetici tasarım, parametrik tasarım, izomorfik mimari gibi terimler, günümüz mimarlık anlayışını şekillendiren temel unsurlardır.

Paul Virilio'nun belirttiği gibi, siber teknolojiler tarihsel ardışıklığı bozarak zaman-mekân düzenini yeniden tanımlamaktadır. Bu durum, hakikatin kaybı ve gerçeklik algısının dönüşümü anlamına gelmektedir. Mimarlık alanında bu dönüşüm hem teorik hem de pratik düzlemde yeni yaklaşımları ve metodolojileri beraberinde getirmiştir. Mimarlık artık yalnızca fiziksel bir üretim değil, aynı zamanda dijital ve sanal ortamların da bir parçasıdır (Şekil 4).

Dijitalleşme, bireylerin zaman ve mekânı anlama biçimlerini yeniden tanımlarken, aynı zamanda gerçeklik deneyimlemesinde bir sorgulama süreci başlatmıştır. Dijital ortamda oluşturulan üretimler artık fiziksel gerçeklikten koparak soyut bir bağlama taşınmakta, bu durum da bireylerin mekânla ilişkilerini yeniden düzenlemektedir. Böyle bir uzaklaşma, mimarlık ve toplum arasındaki dinamiklere dair farklı görüşlerin ortaya çıkmasına zemin hazırlamaktadır. Dijitalleşme süreciyle mimari temsillerdeki bu değişim, yalnızca estetik değerleri değil, aynı zamanda zaman ve mekân algısının yeni perspektiflerle ele alınmasını da gerektiren bir dönüşüm getirmiştir.

Üretken tasarım, çağdaş tasarım ve mimarlık alanında önemli bir paradigma değişimini ifade etmektedir. Mimar Michael Hansmeyer'in ifade ettiği gibi, "nesneyi değil, nesnelere üretme sürecini tasarlamayı düşünmek" bu yaklaşımın temelini oluşturmaktadır. Üretken tasarım, geleneksel tasarım süreçlerinden farklı olarak, tekil bir nesne yaratma amacından uzaklaşarak, algoritmalar yardımıyla sonsuz çeşitlilikte nesne veya sonuç üretebilen süreçler geliştirmeye odaklanmaktadır. Bu yaklaşım, tasarımın kavramsal çerçevesinde köklü bir dönüşüm yaratmaktadır.

Süjenin(sanatçının/mimarın) öngörülemeden çıktılara etkisi belirli bir girdi (metin, görsel, video gibi) ile üret(k)en yapay zekâ algoritmaları ile temas kurmaları ile başlatılır. Dil ile temasa geçilir ve ilişki kurulur. Bilgisayar dili (0-1) ve insan dili (kelimeler) ilişme girdiğinde bir çeviri başlar ve çoğu zaman öngörülemeden bir üretim objesi ile tamamlanır.



Şekil 4. Text-den Eyleyene Yeni Eklemlenen Kavramlar.

Üretken tasarım, yalnızca bir üretim pratiği değişimi değil, aynı zamanda tasarımı anlamlandırma biçiminde bir değişikliktir. Tasarımcılar için daha geniş bir ifade alanı sunan bu yöntem, gelecekteki tasarım pratiklerinin merkezinde yer alacak potansiyele sahiptir. Mimarlık alanında, üretken yapay zeka, sanki-nesne/yarı-nesne (quasi object) olarak yeni bir işbirlikçi dinamik yaratmaktadır.

### 3. ÜRET(K)EN YAPAY ZEKA VE OBJENİN OLANAKLARI

Mimarlık, insanlık tarihinin en eski disiplinlerinden biri olarak, teknolojik ilerlemelerle sürekli bir gelişim ve dönüşüm içinde olmuştur. Günümüzde ise üretken yapay zekâ (ÜYZ), mimarlık alanında yenilikçi bir paradigma sunarak tasarım süreçlerini ve uygulamalarını köklü bir şekilde etkilemektedir. Bu teknolojik yaklaşım, yalnızca estetik açıdan değil, aynı zamanda işlevsellik, sürdürülebilirlik ve maliyet etkinliği gibi kritik unsurlar üzerinde de önemli etkiler yaratmaktadır. Örneğin, ÜYZ ile geliştirilen simülasyonlar ve optimizasyon teknikleri, enerji verimliliği yüksek yapıların tasarlanmasını kolaylaştırmaktadır. Bunun yanı sıra, yapay zekâ destekli araçlar, kullanıcı ihtiyaçlarını daha iyi anlamak ve buna uygun çözümler üretmek için veri analitiğinden faydalanmaktadır. Üretken yapay zekâ, mimarlık disiplininde yaratıcı olanakları



genişleten ve sektörünü yeniden şekillendiren bir güç olarak karşımıza çıkmaktadır. Ancak bu dönüşüm sürecinde etik, veri gizliliği ve mesleki sorumluluk gibi konuların da dikkatle ele alınması gerekmektedir.

Günümüzde üretken yapay zekâ (ÜYZ) mimarlık alanında dönüştürücü bir güç olarak ortaya çıkmıştır. Geleneksel olarak görsel medyaya dayalı kavramsallaştırma ve iletişim süreçleri, artık doğal dil yönlendirmeli üretken yapay zeka ile daha ayrıntılı ve gerçekçi temsiller oluşturma sürecine evrilmektedir (Paananen ve ark., 2023). Bu değişim, mimarlığın uzun süredir kullandığı hesaplamalı araçlar ve prosedürel tasarım metodolojileri üzerine inşa edilmektedir.

Post-hümanist bir perspektiften bakıldığında, YZ'nin yalnızca bir araç olmadığı, insan bilişi ve sosyal dinamiklerin bir uzantısı olduğu kabul edilir. Bu yaklaşım, insanlık kavramını teknolojiyle iç içe geçmiş bir dünyada yeniden değerlendirmemizi zorunlu kılar. İnsan ve makine arasındaki sınırların giderek bulanıklaştığı bir çağda, YZ'nin rolünü yalnızca işlevsel bir araç olarak görmek yetersiz kalabilir. Bu durum, insanın kendini ve çevresindeki dünyayı algılama biçimini kökten değiştirme potansiyeline sahiptir. Post-hümanist bakış açısı ile yapılan çalışmaların teoride yoğunlaştığı en önemli nokta, yapay zekanın toplumsal süreçlerde doğrudan bir fail olarak konumlandırılması sorunudur (Liu, 2021:4-5).

Öte yandan, "makine ontolojisi" (machinic ontology) adı verilen yaklaşım, makinelerin insan özelliklerinden bağımsız olarak kendi varoluşsal özlerine ve ajanslarına sahip olduğunu savunur. Bu bakış açısına göre, makineler yalnızca insanlar tarafından tanımlanan işlevlere indirgenemez. Onlar, kendi varlıkları ve etkileriyle birer özne olarak değerlendirilebilir. Bu düşünce, makinelerin insanın bir uzantısı olmaktan ziyade kendi başlarına birer aktör olarak görülmesini önerir.

Serres, modern teknolojinin, insan işlevlerini dışsallaştırarak (örneğin, düşünme, iletişim, bellek gibi işlevleri teknolojiye devrederek) yeni türde dünya nesnelere yarattığını savunur. Bu dışsallaştırma, teknolojinin insan yaşamındaki yerini ve insanın teknolojiyle ilişkisini anlamak için kritik bir kavramdır. İnsan, teknolojiyi yaratan bir varlık olduğu kadar, teknoloji tarafından da dönüştürülür. Bu, insan ve teknoloji arasındaki karşılıklı bir döngüsel ilişkiyi ifade eder. Teknoloji, insanın evriminde yalnızca bir araç değil, aynı zamanda insanın doğasını ve yaşam biçimini yeniden şekillendiren bir unsurdur. Bu, insanlaşma sürecinin yalnızca biyolojik değil, aynı zamanda teknolojik bir süreç olduğunu gösterir.

İnsan bilişinde halüsinasyonlar, sinirsel aktivite, duyuşsal algı ve bilişsel süreçlerin karmaşık etkileşiminden ortaya çıkar. Bu öznel deneyimler, genellikle değişmiş bilinç durumlarıyla ilişkilidir ve canlı, duyuşsal nitelikte olup kişisel anılar ve duygularla yakından bağlantılıdır. İçsel olarak gelişebilir veya kimyasal maddelerle tetiklenebilirler. Buna karşın, yapay zekâ halüsinasyonları, veri işleme ve üretme süreçlerinde meydana gelen bozulmalar, anormallikler veya yanlış yorumlamalar olarak kendini gösterir. Bu halüsinasyonlar, algoritmik karmaşıklıklar, veri yanlışlıkları veya eğitim sürecindeki sınırlamalardan kaynaklanır. İnsan halüsinasyonlarının aksine, yapay zekâ tarafından üretilen halüsinasyonlar, insan bilişle ilişkili öznel niteliklerden ve bilinçli deneyimlerden yoksundur (Bhardwaj ve Sra, 2023).

Özellikle yapay zekâ (YZ) alanında sıkça karşılaşılan 'antropomorfizm' insanların insan olmayan varlıkları insan özellikleriyle donatması anlamına gelmektedir. İnsanlar, karmaşık YZ sistemlerini daha iyi anlamak ve onlarla bir bağ kurmak amacıyla bu tür bir yaklaşımı benimseyebilir, örneğin, bir sohbet botunu "sevimli" veya "yardımsever" olarak nitelendirmek, ona bir kişilik atfetmekten gelir. Ancak bu eğilim, insan-merkezli bir bakış açısının ötesine geçmeyi zorlaştırabilir. Serres'in teknoloji ile ilişkilendirdiği insanlaşma süreci (*hominization*) ise bu zorluğu aşan bir kavram olarak ele alınabilir.

ÜYZ'nin mimarlıkta bir aktör olarak rolü, geniş veri setlerini işleme, çeşitli tasarım alternatifleri oluşturma ve mimari çözümleri optimize etme kapasitesiyle belirginleşmektedir. YZ, mimarların erişemeyeceği tasarım alanlarını keşfetme yeteneği sunarak, yaratıcılığın iş birliğine dayalı tasarım olanaklarını yeniden üreterek, üretken ütopyasının (genera-topia) içerisinde hapseder.

#### 4. YENİ OBJE VE SÜJELERİN ÜRETİMİ: ÜTOPYA VE/VEYA HETEROTOPYA

*"Ama," diye sordu sağduyulu biri öfkeyle, "Pasteur onları uydurmadan önce mayalar var mıydı?"  
Cevaptan kaçınılmaz: "Hayır, o ortaya çıkmadan önce onlar yoktu."*

Latour

Tarih boyunca mimarlık disiplini, fiziksel yapıların inşasının ötesine geçmiş ve estetik, işlevsel ve toplumsal bağlamlar aracılığıyla insanın mekanla ilişkisini ele alan kapsamlı bir alana dönüşmüştür. Bu çerçevede, ütopya ve heterotopya kavramları mimarlığın teorik temellerini güçlendiren ve pratiğine yeni boyutlar kazandıran önemli entelektüel kavramlar olarak hizmet eder. Üretken yapay zeka teknolojilerinin bu

kavramlarla bütünleştirilmesi mimarlık disiplinine yenilikçi bir bakış açısı sunar ve tasarım süreçlerinde yeni olasılıklar yaratır.

Ütopya, genellikle mükemmel düzen ve estetikle ilişkilendirilen, toplum ve mekâna dair idealize edilmiş bir anlayışı temsil eden bir kavramdır. Mimarlıkta ütopya, geleceğe dair vizyoner tasarımları ifade ederken, aynı zamanda mevcut sistemlerin eleştirisini de içerir. Ancak, ütopyanın idealize edilmiş yapısı, çoğu zaman gerçek dünyanın ekonomik, teknik ve sosyal sınırlamalarından kopuk bir tasarım anlayışını beraberinde getirir. Bu nedenle, ütopya mimarlık pratiğinde çoğunlukla soyut bir kavramsal çerçeve olarak ele alınmaktadır.

Sohn (2008), heterotopyalar için tıbbi bir terimin anamnezi diyerek, istenen/arzulanan ütopyaların, yerin-zamanın, insan ve insan olmayanın hafızasındaki dışsallaştırılarak gerçekleşen/gerçekleştirilen aradılığı ifade etmektedir. Anamnez, hatırlama veya anımsama, kaybolmuş, unutulmuş veya silinmiş olanın toplanması ve yeniden toplanması anlamına gelir. Dolayısıyla eskilere, bize özgü/ öznel bir durumu ifade eder. Ancak anamnez aynı zamanda öznesini dönüştüren, her zaman yeni bir şey üreten bir çalışmadır. Eskiye hatırlamak, yeniyi üretmek: Anamnezin görevi budur. Bu anamnezik durum özne (süje)'ye özgü olarak ele alınabilir, çünkü organik bir duruma referans vermektedir.

Sanatçının belleği, yalnızca bireysel deneyimlerle sınırlı değildir; aynı zamanda kolektif bilinçten ve kültürel mirastan da etkilenir. Bu bellek hem bilinçli hem de bilinçdışı unsurları barındırır. Sanat eserinde yer alan her detay, sanatçının belleğinde depolanan görüntülerin, düşüncelerin ve duyguların bir notu olarak değerlendirilebilir. Bu durum, sanat eserini yalnızca estetik bir nesne olmaktan çıkararak, aynı zamanda bir anlam taşıyıcısı ve yorumlanmaya açık bir metin hâline getirir. Üretken yapay zekayı herhangi bir aracı konumundaki objeden farklılaştıran durum bu niteliklerin dışsallaştırılacak, kolektifin kullanımında özgülleştirilmesine (parçalardan bütüne yeni bir üretime) olanak tanınmasıdır.

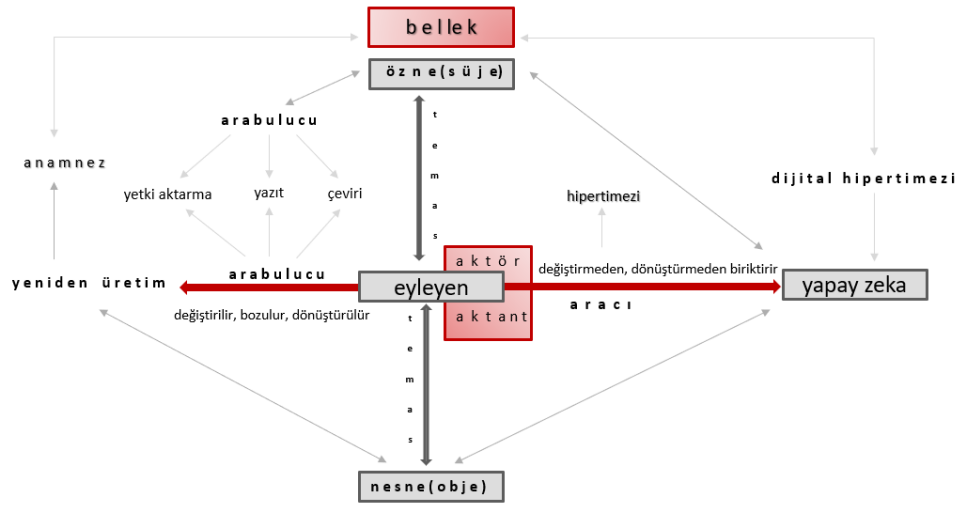
Yapay zeka tarafından üretilen içeriğin yükselişi, tüketicilerin artık pasif alıcılar değil, yaratım sürecinin aktif katılımcıları olduğu anlamına gelmektedir. Her tüketim eylemi aynı zamanda bir üretim eylemi haline geldiğinden, bu etkileşim yaratıcı ve alımlayıcı süje arasındaki çizgileri de bulanıklaştırmaktadır. Bunun kültürel üretim üzerindeki etkileri önemlidir: sanat yaratımının demokratikleşmesi her temas/ilişki ağı içerisinde yaratıcı ifadenin yani olanaklarını mümkün kılmaktadır.

Üretken yapay zeka platformları tekil/bireysel kullanım olasılığını ortadan kaldırır. Kolektif veri seti, her türlü farklı kullanım olasılığını engeller. İpuçlarımızla yarattığımız imge bireyseldir ama tekil değildir. Gerçek bir kişinin hayal gücü değil, bireyler tarafından toplanan veri setlerinin dışsallaştırılmasıdır.

David Holz'un 'makinelere bizi anlaması' gerekliliğine ilişkin yorumunu hatırlarsak, bu algoritmaların olumlu bir yolda ilerleyerek estetiği olumlu bir 'ilgisizlik' ile şekillendireceği sonucuna varılabilir. Şekillendirdikleri ürün/içeriklerle de yarı-nesnelere ağ içerisinde eylemselliklerine olanak verirler. ÜYZ'nin oluşturduğu dijital sanat, estetik algıları yeniden tanımlamakta, yeni ve gelenekseli harmanlamaktadır.

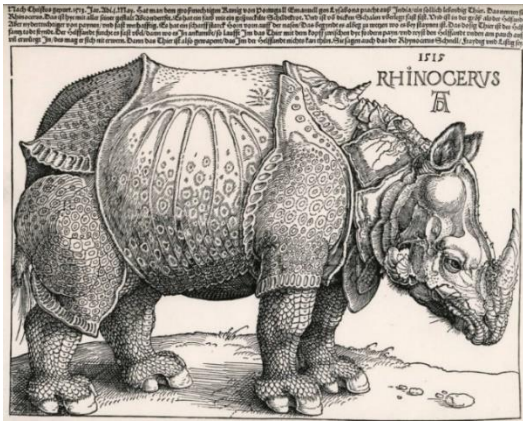
Yapay zekâ platformlarındaki biriken ve öznenin(süjenin) dışsallaştırdığı bellek ise Yunanca 'hatırlamak' anlamına gelen thymesis ve 'normalden fazla' anlamına gelen 'hyper' kelimelerinden türetilen 'hiperthymesia' (hipertimezi) ile ilişkilendirilebilir. Tanne van Bree, unutulmayan/unutmayan dijital hafızanın ortaya çıkmasını güçlendiren son teknolojik gelişmelerle birlikte insan aktörlerin 'dijital hipertimezi' ile yaşadığını ve bu mükemmel hafızanın, dışarıda saklanan bilgiler ve her gün internete yüklenen bilgilerle gelişmekte olduğunu belirtir (Bree, 2016).

Dijital hiperthymesia (mükemmel hafızayla) yaşayan günümüz öznesinin(süjesinin) hafızasının dışsallaştırılması ile dijitalleşen ve kolektif bir 'unutmayan yapay bir bellek' gelişmektedir. Tanne van Bree, yakın zamanda ortaya çıkan bu fenomen için kullandığı 'Dijital Hiperthymesia' metaforu ile öznenin(süjenin), dijital arayüzlerle kurduğu ilişkinin giderek daha girift hale gelmesiyle ve dijital sitemler ile geliştirilen nesnelere(objelerin) ise daha hibrit bir oluşum meydana getirdiği söylenebilir (Şekil 5).



Şekil 5. Yapay Zekâ Kavramsal Ağ Şeması.

Albrecht Dürer'in 1515 yılına tarihlenen ünlü "Gergedan" gravürü, sanat ve bilim tarihinin önemli bir kesişim noktasını temsil etmektedir. Dürer, bu gravürü dönemin sınırlı bilgi ve görsel kaynaklarına dayanarak, Hindistan'dan Portekiz'e getirilen bir gergedanın tasvirine ilişkin yazılı açıklamalardan esinlenerek oluşturmuştur. Sanatçı, hayvanı hiç görmemiş olmasına rağmen, detaylı ve özgün bir yorumla, dönemin bilimsel ve sanatsal anlayışını bir araya getirmiştir. 2024 yılında, Midjourney gibi yapay zekâ destekli görsel üretim araçlarının kullanımı ile oluşturulan benzer bir gergedan tasviri ise teknolojinin sanat ve tasarım üzerindeki etkisini anlamak için önemli bir örnek teşkil etmektedir. Yapay zekâ algoritmaları, büyük veri setlerinden öğrendiği görsel desenler ve estetik anlayışlarla insan müdahalesine gerek kalmadan karmaşık ve detaylı görseller üretebilmektedir. Midjourney gibi araçlar, sanatçının fiziksel varlığına ya da doğrudan gözlemine ihtiyaç duymadan, geçmişten gelen verilerle yeni görsel içerikler yaratabilmektedir (Şekil 6).



Şekil 6. Solda: Albrecht Dürer'in Gergedan deseni, Sağda: Midjourney ile oluşturulan görsel

Michel Foucault tarafından ortaya atılan heterotopya kavramı, alternatif veya paralel gerçeklikler olarak hizmet eden, çevredeki ortamdaki temelde farklı olan alanlara atıfta bulunur (Kabakoğlu vd., 2019). Foucault (2000), "Öteki Mekanlara Dair" adlı metninde heterotopyanın farklı ölçek, program ve biçime sahip çok sayıda örneğini vermekte ve altı karakteristik özelliğini sıralamaktadır: Heterotopyalar; ütopyalar gibi evrenseldirler ve çok çeşitli biçimlerde karşımıza çıkarlar. Farklı tarihsel dönemlerde toplumlar tarafından farklı biçimlere dönüştürülerek işletilebilirler. Heterotopyalar, kendi içlerinde bağdaşmaz olan birçok mekanı, birçok mekibi tek bir gerçek yerde yan yana koyabilirler. Akıcılık ve birikim açısından zamanla bağlantılıdır. Her zaman toplumsal bir açılma ve kapanma sistemi gerektirirler; bireyler hem tecrit edilir hem de içine nüfuz edilebilir. Heterotopyalar her dönem ve topluma özgü sisteme ait diğer bütün mekanlarla ilişkileri içerisinde bir işlev üstlenirler (Foucault, 2000:291-302).

Heterotopyalar, fiziksel ve kavramsal olarak "diğer mekanlar" anlamına gelir ve bu mekanlar, gerçek yaşamın düzenine karşı bir alternatiftir. Mimari tasarım bağlamında, jeneratif yapay zekanın entegrasyonu, geleneksel tasarım süreçlerinin kısıtlamalarının ve sınırlamalarının genişletildiği, geniş ve çeşitli tasarım çözümlerinin keşfedilmesine olanak tanıyan bir alan olan bir olasılıklar heterotopyası olarak görülebilir.

İskenderov ve Pautov'a göre; önceleri iki boyutlu alanda iki zıt kutup (insan ve insan dışı) arasında salınan aktör-ağ teorisinin sarkacı, her salınımdan sonra iki boyutlu melezleri geride bırakarak, artık üçüncü kutbu ve üçüncü boyutu kazanmaktadır. Bu durum insan dışı akıllı nesnelere-insanlarla ve zeki olmayan, insan olmayan aktörlerle olan etkileşimlerindeki konuların yeniden ele alınmasını gerektirmektedir. Bu değişim teoriye yeni bir boyut getirmektedir, çünkü yeni odak noktası artık insan, insan olmayan ve yapay zeka aktörleri arasındaki etkileşimlerdir.

Foucault (2000), çağdaş dönemin mekânsal özelliklerini '*Şimdiki çağ belki de her şeyden önce uzay çağı olacak. Biz eşzamanlılık çağındayız: biz yan yana gelme çağındayız, yakın ve uzak, yan yana, dağılmış çağ*' diyerek yeni gerçekliğin düz (flat) bir ontolojik düzlemde ele alınması gerektiğinin öngörmektedir.

“Generatopia” kavramı, bu fikir üzerine inşa edilerek, mimari tasarımda üretken yapay zeka kullanımının sınırsız yaratıcı olasılıkların olduğu bir duruma yol açabileceğini öne sürmektedir. Mimarlar, bu gelişmiş yapay zeka modellerinin gücünden yararlanarak, kendi hayal güçlerinin ve sezgilerinin sınırlarını aşabilir ve zengin bir üretken potansiyel dokusundan yararlanabilirler.

"Üretim" ve "ütopya" terimlerini bir araya getiren genera-topia kavramı, mimari tasarımda obje anlayışımızı daha da genişletmektedir. Objeyi statik, önceden belirlenmiş bir varlık olarak görmek yerine, genera-topia onun hem insan hem de insan olmayan aktörler tarafından şekillendirilen, dinamik, sürekli evrim geçiren, üretici süreçlerin bir ürünü olduğunu öne sürer.

## 5. SONUÇ

Küreselleşen dünya ile geleneksel mimari ve sanat anlayışı değişmekte, yerini sanal ortamlarda, melezleşen, hibritleşen mekânlar gibi zaman ve mekânın algısının değiştiği, yere ait niteliklere bağlı kalması gerekmeyen dijital platformlara bırakmaktadır.

Mimari tasarımda üretken yapay zekanın rolü, yaratıcı sürecin bir tamamlayıcısı veya işbirlikçi bir unsur olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda, yapay zekanın sağladığı algoritmik araçlar, tasarımcıların hayal gücünü genişletmekte ve geleneksel yöntemlerin ötesine geçerek daha yenilikçi çözümler sunmaktadır. Ancak bu durum, yalnızca teknik bir dönüşüm değil, aynı zamanda estetik değerlerin ve tasarım etiğinin yeniden tanımlanmasını da gerektirir. Yapay zeka tarafından üretilen tasarımların estetik etkileri, mimarlık disiplininde kabul gören normları sorgulamakta ve tasarım sürecine ilişkin yeni yaklaşımlar geliştirilmesini teşvik etmektedir. Disiplinler arası iş birliği, üretken yapay zekanın mimarlık üzerindeki etkilerini anlamada kritik bir öneme sahiptir. Felsefi, etik ve teorik sorgulamalar, bu teknolojinin sınırlarını ve olasılıklarını daha iyi kavramamıza olanak tanır.

Üretken yapay zeka ve mimari tasarım pratikleri arasındaki etkileşim, mimari objenin doğasını dönüştürme potansiyeline sahiptir. Objenin etken, dinamik ve ilişkisel bir varlık olarak yeniden tanımlanmasıyla, mimari objenin artık statik, önceden belirlenmiş bir yapı değil, üretken süreçlerin sürekli evrilen bir ürünü olduğu genera-topia kavramı ile ele alınabilir. İnsan ve insan olmayan eylemliliği arasındaki sınırlar giderek bulanıklaşırken, mimari obje, bu yeni aktörlerin karşılıklı etkileşiminin sonucudur. Mimari objenin şekillendirildiği bir müzakere alanı olan 'jenerotopik' (genera-topic) mekan, üretken objenin artık yarı-süje (quasi-us) olarak tanımlandığı yeni bir üretim ütopyasını (genera-topia) oluşturmaktadır.

Son yıllarda tasarım ve mimarlık alanlarında yapay zeka teknolojilerinin entegrasyonu, tasarım süreçlerinde önemli bir dönüşüm yaratmıştır. Özellikle tasarımcı ve mimarların yapay zeka araçlarıyla iş birliği yaparak fikir aşamasından görsel temsil aşamasına geçiş sürecini hızlandırdığı gözlemlenmektedir. Bu süreç, yalnızca zaman tasarrufu sağlamakla kalmamakta, aynı zamanda yaratıcı düşüncenin farklı boyutlarını keşfetmeye olanak tanımaktadır. Oluşturulan mimari objeler, geçmişin estetik ve işlevsel unsurlarını, günümüzün teknolojik imkanlarıyla harmanlayarak geleceğe yönelik öngörüler sunmaktadır. Yapay zeka destekli tasarım süreçlerinin hem görsel hem de kavramsal anlamda yenilikçi yaklaşımlar geliştirdiği görülmektedir. Mimarlık disiplininde bu tür teknolojik uygulamaların artması, tasarımın çok boyutlu bir şekilde ele alınmasını sağlamış ve disiplinler arası etkileşimleri artırmıştır. Bu gelişmelerin, mimarlık pratiğinde ve eğitiminde yeni paradigmatlara yol açacağı öngörülmektedir.

**KAYNAKÇA**

- Adaş, E. ve Erbay, B. (2022). Yapay Zekâ Sosyolojisi Üzerine Bir Değerlendirme. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21(1), 326-337. <https://doi.org/10.21547/jss.991383>
- Adiyanto, J. (2021). Archi-text-ture: Architecting Through Writing. *Architectural Research Journal*, 1(1), 01-08.
- Akın, Ö. (1986). *Psychology of Architectural Design*. Pion Ltd.
- Al, B. (2019). Generatif Sanat Kavramı ve Görsel Sanatlarda Sayısal Yaratıcılık. *Tasarım Enformatiği*, 1(2), 78-91.
- Ardatürk, A.Ş. (2022). Tasarımcı Zihninin Bir Yansıması Olarak; “Yapay Zeka”. *Online Journal of Art and Design*, 10(4), 283-300.
- Avcı Aksoy, Ö. (2022). Sosyal Bilimlerde Yeni Açılımlar: Yeni Materyalizm ve Minör Bilim. *Mülkiye Dergisi*, 46(1), 137-162.
- Barker, T. (2023). *Michel Serres and the Philosophy of Technology*. Theory, Culture & Society. <https://doi.org/10.1177/02632764221140825>
- Bhardwaj, P. & Sra, M. (2023). Ghost in the Machine: Discourses with AI. In J. Kim & V. Szabo (Eds.), *SIGGRAPH Asia Art Papers*, 6(1), 1-6. <https://doi.org/10.1145/3610591.3616429>
- Bree, T. V. (2016). Evolving Digital Hyperthymesia. In *The Art of Ethics in the Information Society Mind You* (28-33). Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.5117/9789462984493>
- Cevizci, A. (1999). *Felsefe Sözlüğü*, Paradigma Yayıncılık.
- Çokokumuş, B. (2012). Dijital Ortamda Kültür ve Sanat. *International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science Education*, 1 (3): 51-66.
- Floridi, L. (2014). *The Fourth Revolution: How the Infosphere is Reshaping Human Reality*. Oxford University Press.
- Foucault, M. (2000). *Özne ve İktidar.*, Ayrıntı Yayınları, 291-302.
- Franck, O. A. (2002). *Düşünce İçin Mimarlık: Sanalın Gerçekliği*. Mimarlık ve Sanallık içinde (s. 27-30). Boyut Yayın Grubu.
- Galanter, P. (2003). What is generative art? Complexity theory as a context for art theory. In *GA2003–6th Generative Art Conference*.
- Gamble, C. N., Hanan, J. S., Nail, T. (2019). What is New Materialism? *Angelaki Journal of Theoretical Humanities*, 24(6):111-134. <https://doi.org/10.21547/jss.991383>
- Göker, G. (2017). Dijital Heterotopyalar: “Başka” Bir Bağlamda Yeni Medya. *Selçuk İletişim*, 9(4), 164-188.
- Halsall, F. (2016). Actor-Network Aesthetics: The Conceptual Rhymes of Bruno Latour and Contemporary Art. *New Literary History*, 47(2): 439-461.
- Harman, G. (2007). The Importance of Bruno Latour for Philosophy. *Cultural Studies Review*, 13(1): 33.
- Harman, G. (2020). *Nesne Yönelimli Ontoloji, Her Şeyin Yeni Bir Teorisi*. Tellekt Yayınları.
- Harman, G. (2022), *Sanat ve Nesnelere*. Ayrıntı Yayınları.
- Hançerlioğlu, O. (2002). *Felsefe Sözlüğü*. Remzi Yayınevi.
- Hidayat, A., & Rahman, A. (2020). *Ngekos*. Tan Kinira.
- Huyssen, Andreas (1995). *Twilight Memories: Marking Time in a Culture of Amnesia*. Routledge.
- Kabakoğlu, A.D.& Birol, G. & Akgün, B, (2019). Kahvehane: Bir Heterotopik Mekan, *5.Uluslararası Mühendislik Mimarlık ve Tasarım Kongresi*, İstanbul.
- Latour, B. (2020). *Biz hiç modern olmadık*. Norgunk Yayıncılık.
- Levent, M. (2018). *Sanat Eyleminde Özne/Bellek-Nesne/Mekan İlişkisi*, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu, Ankara.

- Liu, Z. (2021). Sociological perspectives on artificial intelligence: A typological reading. *Sociology Compass*, 15(1).
- Ozar, B., & Koca, D. (2024). Bir Diyalog Ortamı Olarak Üretken Yapay Zeka: Tasarımda Anlamsal Arayış Sürecinin Temsili. *Art-E Sanat Dergisi*, 17(33), 111-138. <https://doi.org/10.21602/sduarte.1462578>
- Öktem, Ü. (2000). Descartes, Kant, Bergson ve Husserl'de Sezgi. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 40(1-2), 159-188.
- Serres, M. (2024). *İnsanlanma*. Livera Yayınevi.
- Serres, M. (2024). *Parazit*. Ketebe Yayınevi.
- Teyssot, G., & Korbi, M. (2024). Heterotopias and the History of Spaces. *Burning Farm: A Journal on Domestic Space and Architecture*, (19), 23-36.
- Tunalı, İ. (2009). *Felsefeye Giriş*. Altın Kitaplar Yayınevi.
- Turan, B. O. Relationship between Process, form and Representation in the Design Environment of 21st Century. *Megaron*. 2011; 6(3): 162-170.
- Türk Dil Kurumu Sözlükleri. (2024). Nesne. <https://sozluk.gov.tr/>
- Üner G. & Erdoğan, E. (2020). Mimarlığın Diğer Sanat Dalları ile İlişkisi, *Online Journal Of Art and Design*, vol.8, no.2, pp.167-179.
- Verbeek, P. P. (2006). Materializing morality: Design ethics and technological mediation. *Science, Technology, & Human Values*, 31(3), 361-380.
- Wahba, S.M.E.D. (2010). Friendly and Beautiful: Environmental Aesthetics in Twenty-First-Century Architecture. *Nexus Netw J*, 12, 459–469. <https://doi.org/10.1007/s00004-010-0045-1>
- Yılmaz, E. (2015). Nesne Üzerinden Mekâna Bakmak, *Ege Mimarlık Dergisi*, 25- 9, 45.
- Yurdigül, Y., & Yıldırım, A. (2021). Gerçeklik Algısına Bir Müdahale Aracı Olarak Sentetik Medya Teknolojileri. *İletişim ve Diplomasi*, 5, 105-121.