

Eski Türk Topluluklarında Kutsal Mekân Anlayışının Üretken Yapay Zekâ ile Metin Girdileri Üzerinden Görselleştirilmesi

Visualization of the Sacred Space Concept in Ancient Turkic Societies Through Text Prompts Using Generative Artificial Intelligence

ÖZET

Bu çalışma Asya Hun, Göktürk ve Uygur dönemlerinde Türk toplumlarının kutsal mekân anlayışlarının geçirdiği değişim ve dönüşümü literatür verilerden elde edilen bilgilerle metin girdileri oluşturulmasına ve metin girdileri yardımıyla üretken yapay zekâda görselleştirilmesi kurgusuna sahiptir. Çalışma kapsamında öncelikle Asya Hun, Göktürk ve Uygur dönemlerine ait kutsal mekân kullanım ve anlayışlarına dair literatür taraması gerçekleştirilmiştir. Elde edilen veriler ile her dönem için metin girdileri oluşturulmuştur. Oluşturulan metin girdileri Midjourney isimli üretken yapay zekâ desteği ile görselleştirilmiştir. Her döneme ait 6 adet görsel elde edilmiştir. Ardından bu görseller dönemsellik, mekân tipi, mekânsal organizasyon ve somut öge kullanımı kapsamında değerlendirilmiştir. Böylece hem yapay zekâ destekli oluşturulan görseller hem de görselleri üretmek için oluşturulan metin girdileri değerlendirmeye alınmıştır. Bulgular üç dönem için oluşturulan görsellerde dönemselliğin genel olarak sağlandığını; ancak kimi tarihsel detayların farklı dönemlere ait unsurlarla karışabildiğini göstermektedir. Mekân tipi ve mekânsal kurgu çoğunlukla başarılı biçimde elde edilmekle birlikte, özellikle Göktürk dönemine ait iç mekân kurgularında metinsel girdiler güçlendirilse dahi istenen iç mekân organizasyonlarının üretilmediği görülmüştür. Somut öğeler görsellerde büyük ölçüde yer alsa da bu öğelerin boyut ve konum doğruluğunda sapmalar olduğu saptanmıştır. Sonuç olarak çalışma, üretken yapay zekânın tarihsel kutsal mekânların kavramsal düzeyde temsilinde güçlü bir araç olduğunu; ancak tarihsel doğruluk ve dönemsel ayrışmayı artırmak için metin girdilerinin daha detaylı, açık sınırlarla tanımlanmış, akıcı ve aşamalı biçimde kurgulanması gerektiğini ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: Asya Hunları, Göktürkler, Uygurlar, Kutsal Mekân, Metin Girdisi, Üretken Yapay Zekâ, Midjourney.

ABSTRACT

This study is designed around generating text prompts based on information obtained from the literature on the transformation and change in the conceptions of sacred space among Turkic societies during the Asian Hun, Göktürk, and Uygur periods, and subsequently visualizing these prompts through generative artificial intelligence. Within the scope of the study, a literature review was first conducted regarding the use and understanding of sacred spaces in the Asian Hun, Göktürk, and Uygur periods. Based on the data obtained, text prompts were created for each period. The generated text prompts were visualized with the support of a generative artificial intelligence tool called Midjourney. Six images were obtained for each period. These images were then evaluated in terms of periodization, spatial type, spatial organization, and the use of tangible elements. Thus, both the AI-generated images and the text prompts created to produce the images were included in the evaluation. The findings indicate that periodization was generally achieved in the images produced for the three periods; however, certain historical details could become intermingled with elements belonging to different periods. While the spatial type and spatial configuration were obtained successfully in most cases, it was observed that the desired interior spatial organizations could not be generated, particularly in the interior compositions of the Göktürk period, even when the textual inputs were strengthened. Although tangible elements were largely present in the images, deviations were identified in the accuracy of these elements in terms of their size and placement. Consequently, the study demonstrates that generative artificial intelligence is a powerful tool for representing historical sacred spaces at a conceptual level; however, it also reveals that, in order to enhance historical accuracy and period-specific differentiation, text prompts should be constructed in a more detailed manner, with clearer boundaries, and in a fluent and incremental structure.

Keywords: Asian Huns; Göktürks; Uyghurs; Sacred Space; Text Prompts; Generative Artificial Intelligence; Midjourney.

Ali Ateş¹
Firdevs Kulak Torun²

How to Cite This Article

Ateş, A. & Kulak Torun, F. (2026). Eski türk toplumlarında kutsal mekân anlayışının üretken yapay zekâ ile metin girdileri üzerinden görselleştirilmesi. *International Social Sciences Studies Journal*, (e-ISSN:2587-1587) 12(3), 465-475. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.19291587>

Arrival: 18 February 2026
Published: 28 March 2026

Social Sciences Studies Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

¹ Yüksek Lisans Öğrencisi, Atatürk Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Restorasyon ve Konservasyon ABD, Erzurum, Türkiye, ORCID: 0009-0004-1537-0028.

² Doç. Dr. Atatürk Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, Erzurum Türkiye, ORCID: 0000-0003-0133-4216

GİRİŞ

Mimarlık tarihi literatürü inanç ve kutsal yapılarını genellikle "tapınak" kavramı üzerinden okumuştur. Bu tanıma göre kutsal mekân sınırları duvarlarla kesinleştirilmiş, üzeri örtülü, tanrısal gücün belirli bir alana hapsedildiği statik bir yapıdır. Ancak Gök Tanrı (Tengri) inancına sahip eski Türk toplumlarında bu yerleşik ve sınırlı mekân algısı, bozkırın dinamizmi ve inancın kozmik yapısı karşısında geçerliliğini yitirmiştir (Ögel, 2015). Türk kozmolojisinde Tanrı dört duvar arasına sığdırılamayacak kadar soyut ve kuşatıcı bir güç; "kutsal" ise insan eliyle inşa edilmiş bir formdan ziyade doğanın bizzat kendisinde (Yer-Su) tecelli eden canlı bir ruh hali olmuştur (Kafesoğlu, 1996; Çoruhlu, 2002). Bu süreçte Türklerin mimari tarihi bir "tapınak inşa etme" süreci değil, doğayı bir "açık hava tapınağı" olarak deneyimleme serüveni olmuştur (Roux, 2008). Ancak yaşanan süreçler ve inanç değişimleri ile Türkler de kutsal mekân anlayışı değişim göstermiştir. Gök Tanrı inancında evrenin kendisi bir mabet, gökyüzü ise bu mabedin kubbesi olarak kabul edildiğinden, ibadet eylemi kapalı mekânlardan ziyade dağ zirveleri, su kenarları ve ata mağaraları gibi kozmik temas noktalarında gerçekleşmiştir (Çoruhlu, 2002). Ancak bu durum Türklerde bir mekân kurgusunun olmadığı anlamına gelmemektedir. Aksine, hükümdar çadırı (Otağ) ile simgelenen merkez (Axis Mundi) anlayışı ve daha sonra gelişen anıt mezar (Bark) mimarisi, bu soyut inancın somutlaşmaya başladığını göstermektedir (Ögel, 2015; Kutlu, 2020).

Çalışma kapsamında Asya Hun, Göktürk ve Uygur dönemlerinde Türk toplumlarında gerçekleşmiş olan kutsal mekânın değişimi ve dönüşümü ele alınmıştır. İlk olarak herhangi bir mimariye gerek duyulmadan kutsal mekân olarak kullanılan alanlardan mimari bağlamda ilk yapılaşma örneklerinin gösterildiği süreç ele alınmıştır. Bu kapsamda ilk olarak Asya Hunları, Göktürkler ve Uygurlar dönemi araştırılmıştır. Gerçekleştirilen araştırma dönemlerin kutsal mekân anlayışları üzerine yoğunlaşmıştır. İlgili dönemlerde kutsal mekân olarak kullanılan alanların özellikleri tespit edilmiştir. Ardından elde edilen verilerden yararlanılarak yapay zekâ destekli görselleştirmeler gerçekleştirilmiştir.

Bu çalışmanın temel amacı Asya Hunları, Göktürkler ve Uygurlar döneminde kutsal mekân olarak kullanılmış alanların literatür taramasından elde edilen veriler ile yapay zekâ destekli olarak görsellerinin oluşturulmasıdır. Ayrıca üç farklı dönemde kutsal mekân anlayışının gelişimi ve değişimini de incelemek çalışmanın alt amaçlarından birini oluşturmaktadır. Çalışmanın kapsamı, Asya Hunları, Göktürkler ve Uygurlar dönemlerinde kutsal mekân olarak kullanıldığı belirtilen alanlara ilişkin literatür verilerinin derlenmesi ve dönemler arası karşılaştırmaya elverişli biçimde yapılandırılması ile sınırlandırılmıştır. Bu doğrultuda, her döneme ilişkin verilerden hareketle kutsal mekânın temel özellikleri belirlenmiş; söz konusu özellikler, görselleştirme aşamasında kullanılmak üzere metinsel girdilere (promptlara) dönüştürülmüştür. Görselleştirme aşamasında, her döneme ilişkin veriler doğrultusunda oluşturulan promptlar Midjourney aracı kullanılarak görsel çıktılara dönüştürülmüştür. Son aşamada ise elde edilen yapay zekâ destekli görseller, promptların oluşturulmasında yararlanılan literatür verileriyle karşılaştırılarak değerlendirilmiştir.

Asya Hunları, Göktürkler ve Uygurlar bağlamında kutsal mekânın gelişimini ve değişimini günümüzde hızlı bir gelişim gösteren yapay zekâ araçları yardımıyla görselleştirilmesi çalışmanın önemini oluşturmaktadır. Bu bağlamda çalışmada eski Türklerle ait kutsal mekân anlayışlarının literatür verilerinden elde edilen bilgiler yardımıyla promptların oluşturulması ve yapay zekâ destekli görselleştirilmesi eski ve yeniyi bir araya getirmektedir. Ayrıca yapay zekâ destekli üretilen görsellerin literatür taraması kapsamında elde edilen veriler ile tekrar kıyaslanması ile yapay zekâda oluşturulan görsellerin gerçeklik durumunu da ortaya koymaktadır.

Bu çalışmanın temel amacı Asya Hunları, Göktürkler ve Uygurlar döneminde kutsal mekân olarak kullanılmış alanların literatür taramasından elde edilen veriler ile yapay zekâ destekli olarak görsellerinin oluşturulmasıdır. Bu süreç içerisinde üç farklı dönemde kutsal mekân anlayışının gelişimi ve değişimini de incelemek amaçlanmıştır. Araştırmanın kapsamı literatür taramalarında Hun, Göktürk ve Uygur'lara ait kutsal mekân kullanımlarının gerçekleştirilmesidir. Bu bağlamda çalışmanın görselleştirme aşamasında kullanılmak üzere verilerden yararlanılması amaçlanmıştır. Her dönemin kutsal mekân anlayışı için elde edilen veriler ile yapay zekâ aşamasında kullanılmak üzere promptlar yazılmıştır. Ardından yazılan promptlar ile Mids Journey isimli yapay zekâ aracına girilmiştir. Ardından Hun, Göktürk ve Uygur'lara ait kutsal mekânların görselleri yapay zekâ destekli olarak elde edilmiştir. Son aşamada ise elde edilen yapay zekâ destekli görseller, prompt oluşturabilmek için elde edilen veriler ile kıyaslanarak gerçek bilgilere ne kadar yaklaşıldıkları analiz edilmiştir.

MATERYAL VE YÖNTEM

Bu çalışmanın materyalini, Asya Hunları, Göktürkler ve Uygurların kutsal mekân anlayışları oluşturmaktadır. Bu doğrultuda, öncelikle söz konusu üç tarihsel dönemde Türklerde kutsal mekân anlayışının değişim ve gelişimi, çalışmanın materyali kapsamında ele alınmıştır.

Çalışma kapsamında birden fazla yöntemden yararlanılmıştır. İlk olarak, çalışmanın materyalini oluşturan bu üç döneme ilişkin literatür taraması gerçekleştirilmiştir. Literatür taraması sürecinde dönemlerin kutsal mekân anlayışlarına ilişkin elde edilen veriler çalışmada sunulmuştur. Bu bölümde ulaşılan bulgular, çalışmanın kurgusu açısından belirleyici nitelikte olmuştur. Çünkü çalışma yapay zekâ destekli tasarım yaklaşımı üzerine yapılandırılmıştır. Yapay zekâ destekli görsel tasarımların oluşturulabilmesi amacıyla literatür taramalarından elde edilen veriler metinsel girdilere (promptlara) dönüştürülmüştür. Elde edilen metinsel girdiler, Midjourney adlı yapay zekâ aracına girilmiş; ardından Midjourney, bu metinsel girdileri görsellere dönüştürmüştür. Çalışma kapsamında Midjourney aracının tercih edilme gerekçesi yükseköğretim öğrencilerinin kullanımına ücretsiz olarak sunulması ve güncel görselleştirme uygulamaları içerisinde yüksek nitelikli sonuçlar üreten yapay zekâ araçlarından biri olmasıdır. Çalışmanın son aşamasında ise yapay zekâ destekli olarak üretilen görseller, dönemsellik, mekân tipi, mekânsal kurgu ve somut öğeler olmak üzere dört kriter ile değerlendirilmiştir. Bu kriterler ise şu gerekçelerle seçilmiştir:

- ✓ Dönemsellik: İlk olarak çalışma kapsamında elde edilmek istenen görsellerin tarihi bir döneme ait olması sebebiyle belirlenen bir kriterdir. Bu bağlamda oluşturulan metin girdileri yardımıyla oluşan görsellerde modern döneme ait izler bulunmaması istendiği için bu kriter kullanılmıştır.
- ✓ Mekân Tipi: Makale kapsamında elde edilmek istenen görsellerde literatür taramaları kapsamında iç ve dış mekân kurgularının yapılması hedeflendiği için bu kriter belirlenmiştir. Girilen metin girdisine uygun şekilde görsellerin oluşup oluşmadığının belirlenmesi amaçlanmıştır. Ayrıca bazı dönemlerde bir mekân olmaması doğal alanların kutsal mekân olarak kullanılması da bu kriterin kararlaştırılmasında önemli bir etken olmuştur.
- ✓ Mekânsal Kurgu: Sonuç ürün olarak elde edilmek istenen görsellerde Asya Hun, Göktürk ve Uygurlar dönemine ait kutsal mekân anlayışının mekânsal kurgusunun gerçekleştirilmesi çalışmanın amacıdır. Bu sebeple bu kriter belirlenmiştir. Metin girdileri oluşturulurken mekânsal kurguların elde edilmesi istenmiştir.
- ✓ Somut Öğeler: Literatür çalışmaları kapsamında elde edilen somut mekân unsurları metin girdilerinde yer almıştır. Bu sebeple oluşan görsellerde bu unsurların yer alıp almamasının belirlenmesi için bu kriter kullanılmıştır.

Bu doğrultuda değerlendirme, yalnızca ortaya çıkan görsel çıktının doğruluğunu ölçmek için değil, çıktıyı üreten metin girdisinin (prompt) temsil gücünü sınamak için de uygulanmıştır. Böylece görselin niteliği, promptun hangi bileşenlerinin doğru kurulduğu ya da eksik kaldığı üzerinden okunabilmektedir.

TÜRK TOPLUMLARINDA YERLEŞİK HAYAT ÖNCESİ KUTSAL MEKANLAR

Asya Hunları Dönemi: Hunlar, kuzey bölgelerinde kendilerinin üzerinde, daha büyük bir gücün olmadığına inanmışlardır (Ögel, 2015, s. 60). Gök-Tanrı inancında puta tapıcılık olmadığı için, putların muhafazası maksadıyla yapılan tapınaklara da ihtiyaç duyulmamıştır. Esasen 'Tengri' (Sümerce'de 'Dingir') kelimesi hem 'Gök' (sema), hem de 'Tanrı' (ilah) manasını taşımıştır Gök-Tanrı, soyut bir varlık olduğu için, hiçbir zaman resim ve heykellerle tasvir edilmemiştir. Aslı Türk kültüründe kendilerine tapmak bahis konusu olmayan yer-sular maddi değil manevi kuvvet olarak tasavvur edildiklerinden, bunlarla ilgili olarak, eski Yunan'dakine benzer tanrılar ve aileleri tarzında mitolojiler teşekkül etmemiştir (Kafesoğlu, 1996). Bununla birlikte, Türk kozmolojisinde Tanrı kavramı sadece soyut bir 'Gök'ten ibaret değil, aynı zamanda evrenin düzenini (kozmos) sağlayan mutlak bir otorite olmuştur (Çoruhlu, 2002). Eski Türklerde inanç sistemi 'Gök-Yer/Su-Atalar' üçlemesi üzerine kurulmuştur. Bu sistemde Gök Tanrı en tepede yer alsa da 'Yer-Su' ruhları gibi ikincil güçlerin de varlığı kabul edilmiştir. Gök Tanrı sonsuz gökyüzü ile özdeşleştiği için, onu dört duvar arasına hapsedmek inancın doğasına aykırı olarak görülmüştür. Ancak Çin kaynaklarında belirtildiği üzere, halkın nehir kenarlarında toplanarak göğün ruhuna kurban sunması gibi ritüeller, tapınak olmasa da belirli 'kutsal alanların' varlığını kanıtlamıştır (Roux, 2008).

Eski Türklerde 'Kutsal Yer' ve 'Su' kavramı (Yir-Sub), vatanın müşahhas (somut) bir ifadesi olmuştur. Kutsal yer ve suların, yani vatanın hamisi ve sahibi olan ruhlar, Türk elini ve milletini koruduklarına inanmışlardır (Ögel, 2015, s. 426). Eski Türklerde yer kültlerine bağlı olarak birçok inanç gelişmiştir. Bunlardan biri de kutsal dağ ile ilgilidir. Kutsal dağlar yeryüzünün merkezinde yer alıyor ve dünyanın eksenini oluşturdukları kabul ediliyordu (Çoruhlu, 2002, s. 34). Şamanistlerde ayinler (bayramlar) ve kurban törenleri ya dağlarda ya da nehir kenarlarında veya ormanlarda yapılmıştır. Şamanist Türk kavimlerinde 'dağ' ve 'su' kültleri (tapınma), Gök Tanrı dini ile sıkı sıkıya bağlı olmuştur (İnan, 1976, s. 48). Ağaç da dağ gibi kozmik bir eksen olarak kabul edilmiştir. Türkler tek bir ağaca, özellikle yalnız, yapraksız ve kuru bir ağaca büyük saygı gösterilmiştir (Roux, 1999, s. 142). Şamanist Türklerin dağ tepelerinde, geçitlerde taş yığınlarından oluşturdukları ve 'oba' adını verdikleri kutsal yerler, en ilkel tapınak örneklerini oluşturmuştur. (İnan, 1976, s. 56). Ayrıca Nganasanlar gibi bazı topluluklarda güneş ve ay gibi göksel cisimler de tanrısal kabul edilerek, ışığa kurban sunma ritüelleri açık havada gerçekleştirilmiştir (Çoruhlu, 2002).

Eski Türklerde ev, evrenin bir parçası, kâinatın küçük bir ölçekte kopyası olarak kabul edilmiştir. Otağ (Hakan çadırı), şekil itibarıyla gök kubbesini temsil ediyordu. Çadırın ortasındaki direk, 'Gök'ün Direği' yani dünyanın eksenini sayılmıştır (Çoruhlu, 2002, s. 150). Türk hakanının çadırı, 'güneşin doğduğu yöne', yani doğuya konumlandırılmıştır. Çünkü, güneşin doğduğu yer, yönlerin en şerefli ve kutsalı sayılmıştır. (Ögel, 2015, s. 427).

Göktürkler Dönemi: Göktürkler, yerleşik hayata geçiş ve mimari tapınak inşası konusunda bir kırılma noktası olan bir tartışma yaşamışlardır. Bu tartışmanın merkezinde Bilge Kağan ve veziri Tonyukuk yer almıştır. Bilge Kağan yerleşik yaşama geçmek isteyip Budist Taoist tapınakları inşa etmek istediğinde Tonyukuk bu duruma karşı çıkmıştır (Eberhard, 2007, s. 165). Çünkü Tonyukuk milli varlığın devamı için göçebe yaşamın stratejik öneme sahip olduğunu söylemiştir (Ögel, 2015, s.427). Böylece Göktürkler Budist tarzı tapınaklar inşa etme fikrini reddetmişlerdir. Kutsal mekân ihtiyaçlarını ise Bark ismi verilen anıt mezarlar ile karşılamışlardır. Barklar hakanlar ve devlet adamları için inşa edilen ata tapınağı da sayılan birer anıt mezar yapıları olmuştur (Çoruhlu, 2002). 'Bark' denilen ana yapı, yazıtlı dikilitaş ve heykellerden oluşan bir mimari bütünlük arz etmiştir (Ögel, 2015).

Bark yapısı, mimari açıdan yerleşik hayata geçişin ilk işareti niteliğinde olmuştur. Bark yapıları kare veya dikdörtgen planlı şekilde inşa edilmiştir. Duvarları kerpiç veya pişmiş tuğladan yapılmış, üzeri kiremitli bir çatı ile örtülmüştür (Eberhard, 2007, s. 166). İç mekân düzenlemeleri yapının dinsel ve anıtsal işlevine uygun olarak tasarlanmıştır. İç mekanının tam orta noktasında veya arka duvarına yakın bir konumda kurban sunulan bir sunak alanı kurgulanmıştır (Çoruhlu, 2002). Barkların iç mekanlarında Türklerin hayatını, savaşlarını ve zaferlerini tasvir eden freskler ile süslemişlerdir (Ögel, 2015).

Uygurlar Dönemi: Uygurlar kabul ettikleri inanç sistemlerinin ritüel gereklilikleri nedeniyle göçebe yaşamı bırakıp yerleşik hayata geçmişlerdir. Yeni inanç sistemleri ise Böğü Kağan'ın kabul ettiği Maniheizm olmuştur. Mâni dinini devletin resmi dini olarak kabul etmiştir (Ögel, 2015). İnanç sisteminde yaşanan değişiklik dini yapılarının mekânsal organizasyonuna da yansımıştır. Maniheizm tapınak ve manastır hayatını gerektirmiştir. Bu sebeple Uygular bozkırda "Balık" adını verdikleri şehirler kurmuşlardır. Kurdukları bu şehirlerde tapınaklar inşa etmişlerdir (Kafesoğlu, 1996). Bu bağlamda Uygur mimarisi Asya'nın yerleşik gelenekleri ve Türk kozmolojisinin bir sentezi olarak gelişim göstermiştir. Tapınak planlarında avlulu düzen tercih etmişlerdir. Tapınakların üst örtüsünde ise eski inançlarının izlerini devam ettirmişlerdir. Gök Tanrı inancı ile gök kubbenin bir yansıması olarak tapınaklarının üst örtülerinde kubbe kullanmışlardır (Eberhard, 2007). Bir Budist tapınak yapısı olan stupalar Uygur mimarisinde önemli bir yer tutmuştur. Stuplar evrenin ekseninin bir sembolü olarak görülmüştür. Türk mimarisinde ise eski dönemlerde eksen görevini otağın direği üstlenmiştir (Çoruhlu, 2002). Kısaca Uygular otağın direğini taşılaştırarak Stupa mimarisine dönüştürmüşlerdir. Yerleşik tapınakların iç mekanları sadece ibadet alanı olarak kullanılmamıştır. Bu alanlarda siyasi otoritenin görselleştirildiği bir yüzey olarak işlev görmüştür. Bu bağlamda Uygular süsleme sanatında büyük gelişme göstermiştir. Gerçekleştirdikleri süslemelerde Mâni dinine ait sahneler ve Uygur hakanlarının portreleri yer almıştır (Roux, 1999).

KUTSAL MEKÂN KURGULARININ METİNSEL GİRDİLER (PROMPTLAR) YARDIMIYLA YAPAY ZEKÂ DESTEKLİ OLARAK GÖRSELLEŞTİRİLMESİ

Çalışmanın bu aşamasında Asya Hun, Göktürk ve Uygur dönemleri ayrı olarak ele alınmıştır. Her dönem kapsamında gerçekleştirilen literatür çalışmaları dikkate alınarak metinsel girdiler oluşturulmuştur. Tüm dönemler kendi verileri kapsamında toplam 6 adet metinsel girdi (prompt) oluşturulmuş. Metin girdileri oluşturulurken dönemlere özgü literatür verileri değişken içerik olarak kurgulanmış; ancak görsellerin karşılaştırılabilirliğini artırmak amacıyla tüm dönemlerde ışık kurgusu, gerçekçilik düzeyi ve detay/atmosfer gibi teknik-yönlendirici ifadeleri içeren ortak bir temel metin girdisi iskeleti sabit tutulmuştur. Buna karşın ham metin girdilerinin makaleye birebir aktarımı tekrar eden teknik ifadeler nedeniyle metnin okunabilirliğini azaltacağından çalışmada metin girdileri doğrudan verilmek yerine dönemsel içerik bileşenleri ve sabit teknik bileşenler ayrılmış ve özetlenerek raporlanmıştır. Neticesinde her dönem özelinde 6 adet yapay zekâ destekli kutsal mekân görselleri elde edilmiştir.

Hun dönemi kutsal mekân anlayışının yapay zekâ destekli görselleştirilmesi iki sınıfa ayrılarak gerçekleştirilmiştir. İlk sınıflandırmada herhangi bir mekân olmaması, doğal alanların kutsal alan olarak görülmesi dikkate alınarak metin girdileri (promptlar) oluşturulmuştur. İlk üç metin girdisi (prompt) bu sınıflandırma dikkate alınarak gerçekleştirilmiştir. Diğer sınıflandırmada ise çadırın iç mekânında güneş ışıklarının çadırın üst bölümünden alınmasının ve hakanın çadırının doğuya konumlandırılmasının kutsal sayılması dikkate alınmıştır. Son üç metin girdisi (prompt) bu sınıflandırma kapsamında yazılmıştır.

Hun Dönemi Prompt 1: Hun dönemine ait oluşturulan ilk metinsel girdide (promptta) kutsal mekanların dört duvar arasına hapsedilmemesi "sonsuz ufuk" ve "uçsuz bucaksız stepler" olarak kullanılmıştır. Ayrıca prompt geliştirilirken yapı değil "alan" vurgusu yapılmıştır. Ayrıca Şamanist toplumlarda dağ tepeleri ve taş yığınlarıyla oluşturulan alanların kutsal mekân sayılması sebebiyle "taş yığınlarıyla oluşan" ibaresi metin girdisine

eklenmiştir. Ayrıca ay, güneş gibi unsurların kutsal sayılması durumu için “dramatik ışık”, “uzun gölgeler” ifadeleri de prompta eklenmiştir.

Hun Dönemi Prompt 2: Bu dönemle ilgili oluşturulan metin girdisinde (promptta) “kutsal alan” ibaresi Hun dönemi kutsal mekân anlayışında bir yapının olmaması sebebiyle kullanılmıştır. Tanrı inancının sonsuz gökyüzü ile özdeşleşmesi sebebiyle “sonsuz ufuk” ve “uçsuz bucaksız stepler” ifadeleri metin girdisine (prompta) eklenmiştir. Bu metin girdisinde “Gök Tanrı” kelimeleri kullanılarak bir önceki metin girdisinden farklılaşması sağlanmıştır.

Hun Dönemi Prompt 3: Bu metin girdisinde bir önceki metin girdilerinde olduğu gibi “kutsal alan”, “sonsuz ufuk” ve uçsuz bucaksız step” ibareleri kullanılmıştır. Bu metin girdisini farklı kılmak için kutsal alanın taşlarla sınırlandırılmasını sağlamak ve alanı özelleştirmek üzere “taşlarla sınırlı alan” ifadesi kullanılmıştır.

Hun Dönemi Prompt 4: Bu metin girdisinde Asya Hunları’nın otağın iç mekânında da kutsal bir alan olarak görmeleri konusu üzerine yoğunlaşmıştır. Hakanın çadırının güneşin doğduğu yöne konumlandırılması ve çadırın içinde gök kubbe ile kurulan bağın anlatılması için “ otağın iç mekân görüntüsü, merkez, çadırın merkezi ve gök kubbe” gibi ibareler metin girdisine eklenmiştir.

Hun Dönemi Prompt 5: Beşinci metin girdisinde 4 ile benzer yollar izlenmiştir. Bu prompta ek olarak “güneş ışığının etkisi” ibaresi eklenmiştir.

Hun Dönemi Prompt 6: Bu metin girdisinde diğer iki metin girdisinde olduğu gibi çadırın iç mekanına odaklanılmıştır. Burada ek olarak “hayvan figürü” ve “doğal ışığın iç mekâna etkili girmesi” ifadeleri eklenmiştir.

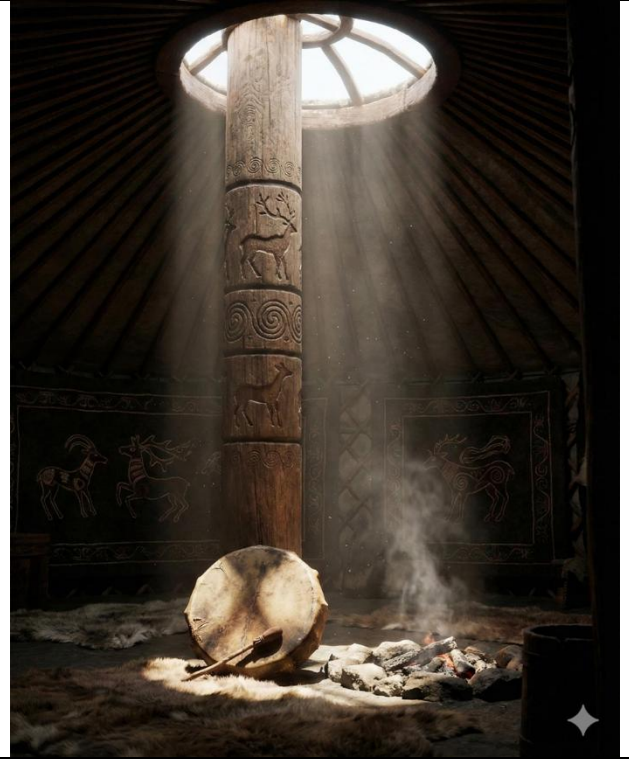
Hun dönemine ait kutsal mekân anlayışı dikkate alınarak oluşturulan metin girdileri (promptlar) yardımıyla yapay zekâ desteli görseller Tablo 1’de yer almaktadır.

Tablo 1. Hun dönemine ait kutsal mekanların yapay zekâ destekli oluşturulan görselleri

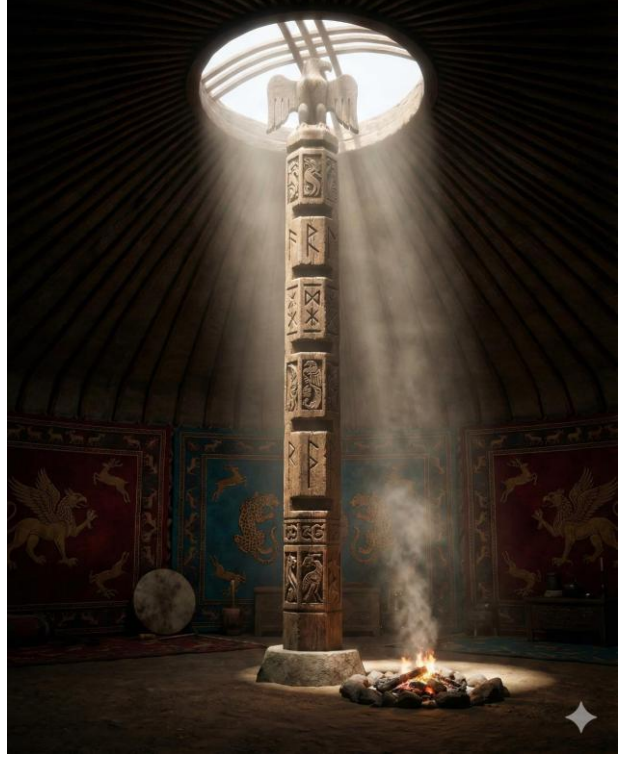
Hun Dönemi Prompt 1	Hun Dönemi Prompt 2
	
Hun Dönemi Prompt 3	Hun Dönemi Prompt 4



Hun Dönemi Prompt 5



Hun Dönemi Prompt 6



Göktürk Dönemi kutsal mekân anlayışı yapay zekâ destekli görselleştirilmesi iki aşamalı olarak planlanmıştır. İlk üç metin girdisinde dış mekân, son üç metin girdisinde ise iç mekân görsellerinin elde edilmesi amaçlanmıştır. Bu döneme ait yazılan metin girdileri şu şekildedir:

Göktürk Dönemi Prompt 1: Göktürk dönemine ait oluşturulan metin girdisinde (promptta) ilk olarak Bark mimarisi dikkate alınmıştır. Bark mimarisinin özellikleri olan ‘anıtsal kompleks’, ‘dikdörtgen plan’, ‘kerpiç ve tuğladan oluşan duvarlar’ ‘kiremitle örtülmüş çatı’ ‘yazıtlı dikilitaş’ ve ‘heykeller ifadeleri Göktürk Dönemi Prompt 1’de kullanılmıştır.

Göktürk Dönemi Prompt 2: Bu metin girdisinde (promptta) Bark mimarisinin özellikleri kullanılmaya devam edilmiştir. Bu metin girdisinde (promptta) bir önceki metin girdisinden farklı olarak daha genel ifade olarak kullanılan “heykel” ifadesini “belirli sisteme göre sırlanmış kutsal mekân için kullanılan heykeller” ifadesi kullanılmıştır.

Göktürk Dönemi Prompt 3: Üçüncü metin girdisinde bark mimarisi özellikleri korunmuştur. Bu metin girdisinde diğerlerinden farklı olarak heykel ve dikili taşlara vurgu yapılmak istenmiştir. Metne “heykel ve dikilitaş vurgulu ve daha uzun” ifadeleri eklenmiştir.

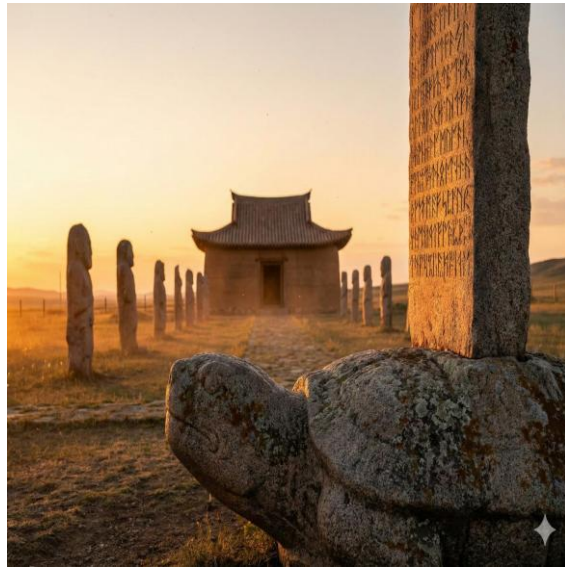
Göktürk Dönemi Prompt 4: Dördüncü metin girdisinde de bark mimarisi korunmuştur. Bu adımda iç mekan görsellerinin elde edilmesi istenmiştir. Bu metin girdisinde “sunak alanı” ifadesi eklenmiştir. Ayrıca fresklerle süslemelerinde bu görselde işlenmesi amaçlanmıştır. Bu sebeple “savaş ve zafer temalı freskler” ibaresi metin girdisine eklenmiştir.

Göktürk Dönemi Prompt 5: Beşinci metin girdisinde bir önceki metin girdisinde iç mekânın görselleştirilmesi istendiği ve sonuç alınmadığı için bir önceki girdiye ek olarak “iç mekân” ibaresi eklenmiştir.

Göktürk Dönemi Prompt 6: Son metin girdisinde iç mekân görselleri elde edilmek istendiği için iç mekân ibaresi metin girdisinde daha vurgulu olarak yer almıştır. Ayrıca bu durumu güçlendirmek için “iç mekân duvarlarında savaş ve zafer temalı freskler” ibaresi de metin girdisine yazılmıştır.

Göktürk dönemine ait kutsal mekân anlayışı dikkate alınarak oluşturulan metin girdileri (promptlar) yardımıyla yapay zekâ destekli görseller Tablo 2’de yer almaktadır.

Tablo 2. Göktürk dönemine ait kutsal mekanların yapay zekâ destekli oluşturulan görselleri

Göktürk Dönemi Prompt 1	Göktürk Dönemi Prompt 2
	
Göktürk Dönemi Prompt 3	Göktürk Dönemi Prompt 4
	
Göktürk Dönemi Prompt 5	Göktürk Dönemi Prompt 6



Uygular dönemi kutsal mekân anlayışının yapay zekâ destekli olarak görselleştirilmesinde metin girdileri oluşturulurken dış mekân ve iç mekân olmak üzere iki sınıflandırma yapılmıştır. Bu dönemde yerleşik yaşamın başlaması dikkate alındığı için iç mekân görsellerinin üretilmesinin üzerinde durulmuştur. İlk iki metin girdisinde dış mekanlar görselleştirilmiştir. Diğer metin girdileri iç mekâna yönelik olarak düzenlenmiştir.

Uygur Dönemi Prompt 1: İlk olarak bu promptta dış mekân elde edilmek istendiği için “bozkır ifadesi” kullanılmıştır. Ardından literatürden elde edilen veriler dikkate alınarak “avlulu düzen” “Mâni dini” ifadeleri metin girdisine eklenmiştir. Ardından artık bir mimari yapılaşma başladığı için “mimari yapı” ve “stupa” ifadelerine yer verilmiştir.

Uygur Dönemi Prompt 2: Bu metin girdisinde de dış mekân görsellerine odaklanılmıştır. Bu sebeple bir önceki metin girdisi ile ortak olan “stupa”, “bozkır”, “avlulu düzen” ifadeleri yer almaktadır. Ancak burada stupa mimarisinin üzerinde durulmak istenmiştir. Bu sebeple metin girdisine stupaların evrenin eksenini olarak görülmesi sebebiyle “axis mundi” “eksen” “kubbe” ifadeleri eklenmiştir.

Uygular Dönemi Prompt 3: Bu metin girdisinde iç mekân vurgusu yapılmıştır. Bu senepile “Uygur Tapınakları İç Mekanları” ifadesi metin girdisine eklenmiştir. Ayrıca “stupa”, “gök kubbe”, “siyasi figürlerin duvar düzlemlerine çizilmesi” gibi ifadeler de metin girdisinde yer verilmiştir.

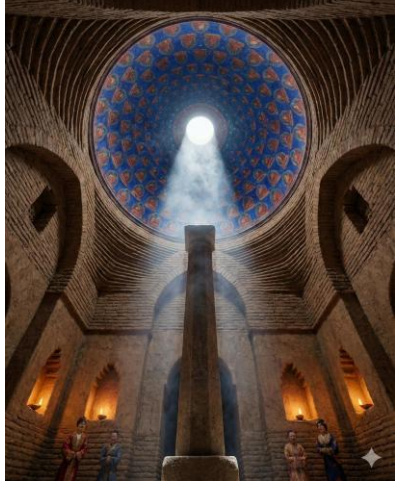
Uygurlar Dönemi Prompt 4: Metin girdisinde iç mekân vurgusu devam ettiği için bir önceki metin girdisinden farklı olarak yüzey vurgusu yapılmak istenmiştir. Bu sebeple metin girdisine “iç mekân yüzeylerinin dini görseller, önemli siyasi figürler ile süslenmesi”, “kubbe” “eksen” “axis mundi” “otağ direği” ifadeleri yerleştirilmiştir.

Uygurlar Dönemi Prompt 5: Bu metin girdisinde de iç mekân görselleri elde edilmek istendiği için son iki metin girdisinde var olan ifadeler sabit tutulmuştur. Ancak bu metin girdisinde duvar düzlemlerinde süsleme unsurlarının ön plana çıkarmak hedeflendiği için süsleme ifadeleri vurgulanmıştır. “Siyasi otorite”, “prens ve prenses” “yönetici” gibi ifadeler “iç mekân duvar düzlemlerinde yer alan süslemeler” ifadesinin başına getirilerek metin girdisine eklenmiştir.

Uygurlar Dönemi Prompt 6: Son metin girdisinde de iç mekâna odaklanılmıştır. Bu metin girdisinde mekânın tavan örüntüsü üzerinde durulmak istenmiştir. Bu sebeple son üç metin girdisinde kullanılan iç mekâna ait genel ifadeler sabit tutulmuştur. Ancak bu metin girdisine “kubbe”, “gök kubbe” “otağ direği” “eksen”, gün ışığı” gibi ifadeler eklenmiştir.

Uygur dönemine ait kutsal mekân anlayışı dikkate alınarak oluşturulan metin girdileri (promptlar) yardımıyla yapay zekâ destekli görseller Tablo 3’te yer almaktadır.

Tablo 3. Uygur dönemine ait kutsal mekanların yapay zekâ destekli oluşturulan görselleri

Uygur Dönemi Prompt 1	Uygur Dönemi Prompt 2
	
Uygur Dönemi Prompt 3	Uygur Dönemi Prompt 4
	
Uygur Dönemi Prompt 5	Uygur Dönemi Prompt 6
	

BULGULAR

Çalışma kapsamında elde edilen görseller ve görselleri oluşturmak için oluşturulan metin girdilerini yöntem bölümünde açıklanan dönemsellik, mekân tipi, mekânsal kurgu ve somut öğeler kapsamında incelenmiştir. Her dönem kendi içerisinde analiz edilmiştir. Bu bağlamda ilk analiz edilen dönem Asya Hunları olmuştur. Gerçekleştirilen değerlendirme Tablo 4'te yer almaktadır.

Tablo 4. Asya Hun Dönemi Kutsal Mekân Anlayışı Kapsamında Oluşturulan Yapay Zekâ Destekli Görsellerin ve Oluşturulan Promptların Değerlendirilmesi

	Dönemsellik	Mekân Tipi	Mekânsal Kurgu	Somut Öğeler
Hun dönemi prompt 1	+	+	+	+
Hun dönemi prompt 2	+	+	+	+
Hun dönemi prompt 3	+	+	+	+
Hun dönemi prompt 4	+	+	+	+
Hun dönemi prompt 5	+	+	+	+
Hun dönemi prompt 6	+	+	+	+

Asya Hun dönemi ile ilgili oluşturulan görsellerin hepsinde dönemsellik sağlanmıştır. Ancak burada tarihi imgelerin gerçek dönemle ilişkili olup olmadığı belirsizdir. Kendinden önce ve sonraki dönemlere de ait unsurlar bulunmaktadır. Bu dönemle ilgili herhangi bir mekân algısı olmadığı için metin girdilerine kutsal alan vurgusu yapılmıştır. Bu durum görsellerde sağlandığı için mekân tipi ve mekânsal kurgu özellikleri oluşturulan metin girdileriyle sağlanmıştır. Ancak burada metin girdisinde net şekilde verilmediği için yapay zekâ taş yığınlarıyla bir

yapı algısı sağlamaya çalışmıştır. Bu durumda metin girdisinde daha net açıklamalara yer verilmesi gerektiği sonucuna ulaşılmıştır. Somut öğeler de metin girdilerine eklendiğinde görsellerde karşılığı olmuştur. Genel anlamıyla Asya Hun dönemi için oluşturulan metin girdileri ve elde edilen görseller dönemsellik, mekân tipi, mekânsal kurgu ve somut öge kullanımı bağlamında başarılıdır.

İkinci adımda Göktürk döneminin kutsal mekân anlayışı kapsamında yapay zekâ destekli olarak oluşturulan görseller ve görselleri elde etmek için yazılan metin girdileri dönemsellik, mekân tipi, mekânsal kurgu ve somut öge kullanımı kapsamında değerlendirilmiştir. Gerçekleştirilen değerlendirme Tablo 5'te yer almaktadır.

Tablo 5. Göktürk Dönemi Kutsal Mekân Anlayışı Kapsamında Oluşturulan Yapay Zekâ Destekli Görsellerin ve Oluşturulan Promptların Değerlendirilmesi

	Dönemsellik	Mekân Tipi	Mekânsal Kurgu	Somut Öğeler
Göktürk dönemi prompt 1	+	+	+	+
Göktürk dönemi prompt 2	+	+	+	+
Göktürk dönemi prompt 3	+	+	+	+
Göktürk dönemi prompt 4	+	-	-	+
Göktürk dönemi prompt 5	+	-	-	+
Göktürk dönemi prompt 6	+	-	-	+

Bu dönem kapsamında oluşturulan görsellerde dönemsellik hepsinde elde edilmiştir. Ancak Asya Hun döneminde olduğu gibi görsellerde yer alan her tarihi detay bu döneme ait değildir. Göktürk dönemi kutsal mekân anlayışının yapay zekâ destekli olarak görselleştirilmesi kapsamında çalışmada üç adet dış mekân üç adet iç mekân görseli elde edilmek istenmiştir. Üç dış mekân görselinde mekân tipi ve mekânsal kurgu ile ilgili bir sıkıntı yaşanmamıştır. Bu üç görselin oluşturulmasında kullanılan metin girdilerinde ve metin girdileri yardımıyla oluşturulan görsellerde mekân tipi ve mekânsal kurgu istendiği ölçüde yakalanmıştır. Ancak iç mekân oluşturulmak istenen son üç görselde metin girdilerine gerekli ifadeler eklenmesine rağmen görsellerde mekân tipi ve mekânsal kurgu istenildiği şekilde oluşturulmamıştır. Metin girdilerine eklenen somut öğeler Göktürk dönemi kutsal mekân anlayışı görsellerinde yapay zekâ tarafından eklenmiştir. Ancak somut öğelerin oran orantısı, konumu görsellerde istendiği şekilde oluşturulmamıştır. Bu bağlamda metin girdilerini daha fazla detaylandırmak gerektiği sonucuna ulaşılmıştır.

Son adımda Uygur döneminin kutsal mekân anlayışı kapsamında yapay zekâ destekli olarak oluşturulan görseller ve görselleri elde etmek için yazılan metin girdileri dönemsellik, mekân tipi, mekânsal kurgu ve somut öge kullanımı kapsamında değerlendirilmiştir. Gerçekleştirilen değerlendirme Tablo 6'da yer almaktadır.

Tablo 6. Uygur Dönemi Kutsal Mekân Anlayışı Kapsamında Oluşturulan Yapay Zekâ Destekli Görsellerin ve Oluşturulan Promptların Değerlendirilmesi

	Dönemsellik	Mekân Tipi	Mekânsal Kurgu	Somut Öğeler
Uygur dönemi prompt 1	+	+	+	+
Uygur dönemi prompt 2	+	+	-	+
Uygur dönemi prompt 3	+	+	+	+
Uygur dönemi prompt 4	+	+	+	+
Uygur dönemi prompt 5	+	+	+	-
Uygur dönemi prompt 6	+	+	+	+

Bu dönem kapsamında oluşturulan görsellerde dönemsellik oluşturulmuştur. Ancak diğer iki dönemde olduğu gibi sadece bu döneme ait özellikler yer almamaktadır. Bu dönem kapsamında oluşturulan görsellerin hepsinde mekân tipi ve mekânsal kurgu metin girdisinde yer almış ve yapay zekâ da bunları görsellerde yer vermiştir. Ancak Uygur dönemi prompt 2'de mekânsal kurgu gerçekleştirilememiştir. Burada istenen görsel metin girdisinde karmaşık bir anlatım olduğu için görselde de mekânsal kurgu da karmaşa olmuştur. Metin girdilerinde yer verilen somut öğeler dönem görsellerinde yapay zekâ tarafından oluşturulmuştur. Ancak burada da konum, boyut olarak istenen özellikler elde edilememiştir. Uygur dönemi prompt 5'te ise siyasi figürleri açıklamak için kullanılan prens, prenses gibi kelimeler yapay zekâ tarafından süsleme unsuru olarak değil, insan figürü olarak eklenmiştir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışma Asya Hunları, Göktürkler ve Uygular dönemlerinin kutsal mekân anlayışlarının literatür taraması kapsamında elde edilen veriler üzerinden metinsel girdilere (promptlara) dönüştürülerek üretken yapay zekâ ile görselleştirilmesi kurgusunda gerçekleşmiştir. Midsjourney aracılığıyla üretilen görseller dönemsellik, mekân tipi, mekânsal kurgu ve somut öge kullanımı kriterleri kapsamında karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiştir. Bu değerlendirme sayesinde sadece üretken yapay zekâda oluşturulan görseller değil, aynı zamanda görseli üreten metin girdileri de değerlendirilmiştir.

Çalışma kapsamında elde edilen bulgular; üretken yapay zekâ araçlarının tarihsel kutsal mekanların görselleştirilmesinde kavramsal düzeyde güçlü şekilde bir temsil aracı olarak görev gördüğü olmuştur. Çünkü üç döneme ait görsellerde dönemsellik genel olarak sağlanmış olsa da görsellerde yer alan dönemsel özelliklerinin farklı dönemlere ait özelliklerinde yer aldığı saptanmıştır. Ayrıca görsellerde mekân tipi ve mekânsal kurgu da büyük bir çoğunlukla sağlanmıştır. Ancak Göktürk dönemine ait iç mekân elde etmek için metin girdilerine ifadeler eklense de iç mekân görselleri ve mekân organizasyonları elde edilememiştir. Somut öğeler ise bütün görsellerde sağlanmıştır. Ancak somut öğelerin kimi zaman boyutu ve konumu doğru şekilde gerçekleştirilememiştir. Ancak tarihsel doğruluk ve dönemsel ayrışmalar için görsel oluşturmak için kullanılan metin girdilerinin (promptların) daha detaylı, akıcı, anlaşılabilir şekilde oluşturulması gerektiği sonucuna da ulaşılmıştır.

Çalışma kapsamında elde edilen sonuçlar dikkate alındığında görsel oluşturmak için kullanılan metin girdilerinin (promptların) daha detaylı, akıcı, anlaşılabilir şekilde oluşturulması gerektiği sonucuna da ulaşılmıştır. Bu bağlamda gelecek çalışmalar için getirilen öneriler şu şekildedir:

- ✓ Metin girdileri sadece betimleyici olmamalıdır. Sınırlar daha net şekilde eklenmelidir.
- ✓ İç mekân görsellerinin üretiminde mekân kurgusunun güçlenmesi için gerekirse metin girdileri katmanlı şekilde ve aşamalı olarak denenmelidir.
- ✓ Literatür taramasından direkt olarak ele alınan kelimeler metin girdisinde daha net sınır ve açıklamalar ile eklenmelidir. Örneğin siyasi figürlerin yer aldığı süslemeler için prens ve prenses kelimelerinin kullanılması üretken yapay zekanın bu ifadeleri birer süs unsuru olarak değil gerçek insan figürü olarak algılamasına sebep olmuştur.
- ✓ Son olarak, üretken yapay zekâ çıktılarının bilimsel güvenilirliğini artırmak için sonraki çalışmalarda uzman görüşüyle doğrulama, farklı araçlarla karşılaştırma gibi değerlendirme çerçevesi geliştirilmesi önerilmektedir.

KAYNAKÇA

Çoruhlu, Y. (2002). Türk mitolojisinin ana hatları. Kabalcı Yayınevi.

Eberhard, W. (2007). Çin tarihi. Türk Tarih Kurumu.

İnan, A. (1954). Tarihte ve bugün Şamanizm. Türk Tarih Kurumu Yayınları.

Kafesoğlu, İ. (1996). Türk milli kültürü. Boğaziçi Yayınları.

Kutlu, M. (2020). Doğu Kazakistan'da Eleke Sazı Göktürk mezar külliyesi. In Ş. Çakmak, E. Daş, B. Ersoy, İ. K. Ersoy, S. Gök İpekçioğlu, & H. Uçar (Eds.), *Yekta Demiralp anısına sanat tarihi yazıları* (pp. 263–270). Ege Yayınları.

Ögel, B. (1981). Büyük Hun İmparatorluğu tarihi. Türk Tarih Kurumu Yayınları.

Ögel, B. (2002). Türk mitolojisi. Türk Tarih Kurumu Yayınları.

Roux, J. P. (1999). Eskiçağ ve Ortaçağda Altay Türklerinde ölüm (A. Kazancıgil, Çev.). Kabalcı Yayınevi.

Roux, J. P. (2004). Türklerin tarihi (A. Kazancıgil & L. Arslan, Çev.). Kabalcı Yayınevi.