



# 8gen-ART

e-ISSN: 2792-0569

## Elif ÖZDOĞLAR\*

<https://orcid.org/0000-0002-9997-9487>  
eposta: elif.ozdoglar@dpu.edu.tr  
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi  
Mimarlık Fakültesi  
İç Mimarlık Bölümü  
Kütahya/Türkiye

## İsmail Emre KAVUT

<https://orcid.org/0000-0003-2672-4122>  
eposta: emre.kavut@msgsu.edu.tr  
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi  
Mimarlık Fakültesi  
İç Mimarlık Bölümü  
İstanbul/Türkiye

## Çağrı YALÇIN

<https://orcid.org/0000-0002-8408-9190>  
eposta: cagri.yalcin@dpu.edu.tr  
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi  
Mimarlık Fakültesi  
İç Mimarlık Bölümü  
Kütahya/Türkiye

## Turgut KALAY

<https://orcid.org/0000-0002-8532-1203>  
eposta: turgut.kalay@dpu.edu.tr  
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi  
Mimarlık Fakültesi  
İç Mimarlık Bölümü  
Kütahya/Türkiye

## Seval YILMAZ YATIR

<https://orcid.org/0000-0003-1466-6404>  
eposta: sevalyilmazyatir@gmail.com  
Yıldız Teknik Üniversitesi  
Fen Bilimleri Enstitüsü  
İç Mimarlık Anabilim Dalı  
İstanbul/Türkiye

\*Sorumlu yazar  
(Corresponding author)

## Araştırma makalesi (Research Article)

Gönderilme tarihi/Submission date  
25.08.2022  
Kabul tarihi/Accepted date  
10.10.2022  
Yayınlanma tarihi/Publishing date  
15.10.2022

EKİM/OCTOBER 2022

Cilt/Volume : 2 Sayı/Issue : 1

Sayfa: 97-111 Doi: 10.53463/8genart.202200164

## İç Mimarlık Alanında Yeni Bin Yılın Mekânsal Anlayışlarının Değerlendirilmesi

### ÖZET

Bu çalışmanın amacı yeni bin yılın başından bugüne iç mekân tasarımında gerçekleşen köklü değişikliklerin analiz edilerek derlenmesidir. Bu kapsamda literatür çalışması yapılmış, konu ile ilgili görsellerden yararlanılmıştır.

Yeni bin yılın beraberinde getirdiği sosyo-kültürel, sosyo-politik ve sosyo-ekonomik etkiler karşısında iç mekân tasarım yaklaşımında temel prensipler korunurken, fiziksel ve sanal zeminde çeşitli yeni anlayışlar doğmuştur. İç Mimarlık, canlı ekseninde rota oluşturan bir sanat ve bilim dalı iken bu eksene yapay zekâ kullanıcılarında eklenmeye başlamıştır. Japonya'da bulunan Henn Na Otel zincirinin personeli yapay zekâlardan oluşmaktadır.

Pandemi süreci, teknolojinin ilerleme hızı ve küreselleşme bu sürece etkileyen temel gelişmeler arasındadır. Teknolojinin hızlı gelişimi, iç mekânların kabuk olarak sanal mekânlar olarak değerlendirilebilmesine ve akıllı iç mekânların doğmasına olanak tanımıştır. İç mekânlar kullanıcısıyla iletişim kurmaya başlamış ve interaktif mekânlar ortaya çıkmıştır. Kurgusal mekanlarda efekt ve ses teknolojileri sayesinde algısal-kavramsal bir gelişim evresine girmiştir. Bu sürecin detaylı ve doğru değerlendirilmesi, geleceğin ve yeni trendlerinin öngörülmesi açısından önem taşımaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** İç Mimarlık, Kurgusal Mekân, Sanal Mekân, Pandemi, Küreselleşme

## The Evaluation Of The Spatial Understandings Of The New Millennium in The Field Of Interior Architecture

### ABSTRACT

The aim of this study is to analyze and compile the fundamental changes in interior architecture design from the beginning of the new millennium to the present. In this context, a literature study was conducted and visuals related to the subject were used.

In the face of the socio-cultural, socio-political and socio-economic effects brought about by the new millennium, the basic principles of interior design approach have been preserved, while various new understandings have emerged on the physical and virtual fundamentals. While Interior Architecture is a branch of art and science that creates a route on the living axis, artificial intelligence has begun to be added to this axis by users. The staff of the Henn Na Hotel chain in Japan consists of artificial intelligence.

The pandemic era, the rate of advancement of technology and globalization are among the main developments affecting this process. The rapid development of technology has allowed interior spaces to be considered as virtual spaces as shells and the rise of smart interiors. Interiors have started to communicate with it's user and interactive spaces have also occurred. Fictional spaces have entered a perceptual-conceptual development phase thanks to effects and sound technologies. Detailed and accurate evaluation of this process is important in terms of predicting the future and new trends.

**Keywords:** Interior Architecture, fictional space, virtual space, pandemic, globalization

## 1. GİRİŞ

İnsanlığın başlangıcından bu yana mimari ve iç mekân her zaman bir değişim ve dönüşüm süreci içinde olmuştur. Bu süreç mimari akımların, farklı sanat anlayışlarının, siyasi ideolojilerin, tasarım felsefelerinin, toplumsal değişimlerin etkisi altında gerçekleşmiştir. Tasarım insan zihninin olmayan üzerine yönelerek ortaya koymaya çalıştığı eylemler bütünüdür. (Akdemir, 2017) Tasarımcı ve kullanıcı bu süreçleri birlikte yaşayarak evrilmişlerdir. Kullanıcıların istek ve ihtiyaçları tasarımcıya her daim bir yol haritası sunmuştur. Bu bağlamda kullanıcıların sosyo-kültürel, sosyo-politik ve sosyo-ekonomik durumlarının analizi; tasarımcıların güncel problemleri, kaygıları, beklentileri ve arzuları algılayabilmesi açısından önem taşımaktadır.

Yeni bin yılda da kökenleri antikiteye kadar dayanan mekânsal anlayışların ve iç mekân tasarımı disiplininin temel ilkeleri korunmuştur. Buna ek olarak fiziksel ve sanal düzlemde çeşitli devrimsel yeni anlayışlar da ortaya çıkmıştır. Bu dönemde farklı iç mekân tipolojilerine yüksek teknoloji kökenli bir takım dijital olanaklar entegre olmuştur. Tasarım ve teknoloji birlikteliği hız çağında büyük bir ivme kazanmıştır. Artan küreselleşme ile fiziksel mekânlarda, özellikle (MNC) ÇUŞ'lar evrensel ve esnek konseptler oluşturulmuştur. Evrensel tasarım herhangi bir ayırım olmaksızın her kullanıcının eşit şartlarda ve eşit oranda faydalanabileceği ürünler ortaya koymaya odaklanmaktadır. (Tandoğan, 2017) Esneklik ise mekânın çeşitli bölümlerindeki mekânsal unsurların ya da farklı mekânların birbiriyle bölünebilme ve birleşebilme kapasitesidir. (Özçelik ve Kaprol, 2017) Küresel zincir markalar iç mekân tasarım dilleri üzerinden oluşturdukları kurumsal kimlikleri ile marka konumlandırması yapmaya başlamıştır. Marka konumlandırma, markanın kullanıcılar için taşıdığı anlamı yüceltmeyi amaçlayan pazarlama odaklı eylemler bütünüdür. (Can, 2007) Yeme-içme mekânları, konaklama tesisleri müze mekânları kullanım amaçlarının yanı sıra deneyim mekânları kimliği de kazanmıştır. Yerel tasarım anlayışları otantik konseptlere dönüşmüştür.

Robotlar ve yapay zekâlar iç mekân kullanıcılarına dâhil olmaya başlamıştır. Yeni bin yılda insan-mekân ilişkisinin yanı sıra robot-mekân ilişkisi de alanla ilgili tartışma konularına dâhil olmuştur. Yeni kullanıcılar zaman içerisinde özgün tasarım parametreleri oluşturacaklardır. Akıllı sistemlerin değişik mekân tipolojilerinde ve muhtelif işlevlerle kullanılması yaygınlaşmıştır. Bu sistemler konut ölçeğinden kent ölçeğine yükselen bir grafik de yakalamışlardır. Uzak Asya'da ve Ortadoğu'da da yeni nesil kent projeleri geliştirilmeye başlanmıştır.

Pandemi dönemi kemikleşmiş pek çok yaklaşımın yeniden değerlendirilmesine yol açmıştır. Küresel salgın öncesinde tercih edilen mekân ekonomisi eğilimi yerini sosyal mesafe kurallarının gözetildiği minimum temas temelli anlayışlara bırakmıştır. Tiyatro ve sinema salonları, alışveriş merkezleri ve müzeler bu süreçte atıl mekânlar haline gelmiştir. Sürecin getireceklerini erken fark edenler tasarım yardımıyla işletmelerinde oluşabilecek problemleri önlemiştir. Antik Roma'da domuslarda bulunan ev-ofislere yeniden ihtiyaç duyulmaya başlanmıştır. Konutlar eğitim mekânı, sığınma mekânı gibi sübjektif vasıflar kazanmıştır. Metaverse kullanıcılarına sanal ortamda paralel bir evren sunmuştur. Sanal mekânlar fiziksel nitelik kazanmıştır. Yeni Dünya düzeni paralelinde Kurgu türlerinin sayısı artmış, kurgusal mekânlar sayıca çeşitlenmiştir. Transhümanizm, siberpunk, kişisel asistan, 3D baskı teknolojileriyle üretilmiş mekânlar, dijital mekânlar, biyo-dijital mimari, fijital mekânlar gibi yeni kelime ve kavramlar literatüre müdahil olmuştur.

## 1.1 Çalışmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı, yeni binyılın başlangıcından günümüze kadar iç mimaride meydana gelen temel değişiklikleri analiz etmek ve derlemektir. İnsanoğlu genellikle uzak geçmişi ve uzak gelecekle ilgilenme eğilimindedir. Lakin önemli araştırma konularından biri de içinde bulunulan durumun analizi, yani bugündür. Tasarım alanında durum tespitleri hem bilimsel ve sanatsal düzlemlerde atılacak adımların daha yetkin olmasına olanak sağlayacak hem de elde edilen verilerin etkin biçimde kullanılmasına zemin oluşturacaktır. Bu çalışma fiziksel olarak deneyimleme şansına sahip olunan günceli tahlil etmek, yakın geçmişte elde edilen olanakları ve yakın geleceğe dair öngörülerini saptamak, iç mekân konusunda farklı trendleri bir araya getirmek ve bir durum analizi ortaya koymaktır. İnnovatif bu yaklaşımlar geniş bir perspektiften değerlendirilmeye çalışılmıştır.

## 1.2 Çalışmanın Yöntemi

Bu çalışma dâhilinde nitel yöntemlerden yararlanılmıştır. Model olarak bilimsel tarama modeli seçilmiştir. Araştırma kapsamında literatür çalışması yapılmış, konu ile ilgili görsellerden yararlanılmıştır. Yirmi yıllık süreç içerisinde, fiziksel ve sanal olarak yayınlanan süreli mesleki yayınlarda çıkan haberler taranmıştır. Elde edilen bulgular gruplanarak güncel iç mekân tasarım eğilimleri ile ilgili genellemeler yapılmaya çalışılmıştır.

## 2. ROBOTİK VE İÇ MİMARLIK ALANINDA KULLANIMI

İç mimarlığın temel ölçütü insandır. Ancak yeni milenyumdaki teknolojik gelişmeler ışığında insanlar, robot kullanıcılar ile iç mekânları paylaşmaya başlamışlardır. İç Mimarlık insan ekseninde yol alan bir sanat ve bilim dalı iken, yapay zekâlar ve robotlar da kullanıcı olarak bu eksene eklenmeye başlamıştır. Canlı ve cansız ortak hacimlerde buluşturan bu mekânsal yaklaşım, ilerleyen yıllarda gündelik hayatın bir parçası olacaktır. Günümüzde AMR'ler, AGV'ler, eklemli robotlar, insansılar, cobotlar ve hibrit robotlar iç mekân kullanıcıları arasında yer almaktadır. Robotlar tasarlanırken kullanılacakları mekâna uygun formlarda üretilmeye çalışılmaktadır. İç mimarlık alanında henüz robot kullanıcılarının günlük işlevlerini yerine getirebilmeleri yönünde araştırmalar yaygın değildir. Yakın gelecekte robot kullanıcılarının işleyişinin ve sirkülasyonunun sağlanması bu bilim ve sanat alanının parametreleri arasına dâhil olacaktır. İnsanların vücut ölçüleri ve bu ölçüler üzerinden insan-mekân ilişkisini değerlendiren antropometri biliminin konularına robot-mekân ilişkisi de eklenenecektir. Bu bağlam robotlar ve iç mekân donatıları, dekoratif öğeler, mobilyalar arasında bağlantı kurulacaktır.

Pek çok mekân tipolojisinde faydalanan bu robotlardan sivil mimaride özellikle konaklama tesisleri, alışveriş merkezleri, kafe ve restoranlar gibi kamuya açık ve çok sayıda kullanıcı tarafından ziyaret edilen mekânlarda daha fazla yararlanılmaktadır. Konaklama mekânları, yeni bin yılda birbirleriyle kullanıcılarına farklı tasarımlar ve deneyimler sunma arzusu üzerinden rekabet etmektedirler. Küresel düzeyde robotik teknolojinin popülaritesi yüksek veya kurumsal geçmişi oturmuş birçok zincir otelde, farklı departmanlarda kullanılmaya başlandığı görülmektedir. Bu gelişmeler konaklama endüstrisi, akıllı otel, robot uşak/personel, yapay zekâ kavramlarının konaklama mekanları tasarımında yer almasını sağlayacaktır.

Hilton ve IBM işbirliği ile Hilton Otel'in ABD, Virginia Şubesinde, konsiyerj hizmetleri için Connie adında bir robot görevlendirilmiştir. (Url-1) Ağustos 2014'ten itibaren Aloft OTEL

zinciri Silikon Vadisi'nde yer alan Cupertino otelinde, Alo isimli yeni robot uşak kullanmaya başlamıştır. (Url-2) Milpitas California Crowne Plaza'da ise bahşiş istemeyen ve her zaman müsait olan dağıtım robotu Dash kullanılmaktadır. Dash sorulara da cevap verebilen ve kullanılmadığı zamanlarda otonom olarak kendini şarj istasyonuna bağlayabilen, PR2 robot ailesinden gelen soylu bir elemandır. (Url-3) Yotel otel zincirinin New York'ta bulunan şubesinde teknoloji odaklı bir tasarım anlayışı belirlenmiştir. Otelin fütüristtik iç mekân tasarımında yüzey renklerinde kullanılan beyaz renk mor led ışıklarla canlandırılmıştır. Dış cephesinde de mor-beyaz üzerinden bir armoni yakalanmıştır. Odalarda bir minimal tasarım anlayışı mevcuttur. Bu otelin bir özelliği misafirlerine zaman kazandırabilmek için kiosklerle sağlanan selfcheck-in hizmeti sunmasıdır. Bir diğer özelliği de dünyanın ilk robotik bagaj konsiyerji hizmeti sunan Yobot'un bu otelde hizmet vermesidir. Yobot insanüstü niteliklerle çalıştığından bagaj odasında dolaplar zeminden tavana kadar yerleştirilebilmiştir. Antropometrik sınırlar insanlar değil Yobot üzerinden çizilmiştir.(Url-4) Sheraton Otel Los Angeles'ta ise Keenon firmasına ait ve oteller için özel üretilen akıllı, elegant ve zarif Butler robot asistan olarak hizmet vermektedir. Butler; karşılama hizmetlerinde, oda teslimatlarında kullanılan gizlilik kontrolü ve zaman tasarrufu sağlayan bir robottur.(Url-5) Times meydanında bulunan Luma Otel ise odalarda kullandığı büyük pencerelerinde doğal ışık filtrelemesine özel bir teknoloji kullanır. ADA (Engelli Amerikalılar Yasası'na) uygun biçimde düzenlenmiş, evrensel tasarım ilkelerine uygun, erişilebilir bir konaklama sunmaktadır. Bu minvalde robot uşak Alina'dan yararlanmaktadır.(Url-6) Tüm bu robotlar misafirlerle interaktif iletişim kurarlar hatta misafir tarafından derecelendirildiğinde ve hashtag'leri tweetlendiğinde bunu bir bahşiş olarak kabul eder.

Robotik teknolojilerinin genel bir tasarım konseptine dönüştüğü örnekler de mevcuttur. Bu otellerin ilk örneklerinden Japonya'da bulunan Henn-Na Otel zinciridir. Bu otelin tüm çalışanları yapay zekâ ve robotlardan oluşmaktadır. Bu otellerde giriş, karşılama ve konsiyerj hizmetleri insansılar (androidler) tarafından verilmektedir. Girişte karşılama bankosuna konumlandırılan bu robotların yönlendirmesiyle, misafirler self check-in işlemlerini banko önünde bulunan kiosklerden gerçekleştirmektedirler. Lobide ve asansörde de danışma amaçlı irili ufaklı robotlar bulunmaktadır. Zaman içerisinde Otel, şubelerine hareket katmak için; bazılarını karşılama bölümündeki insansılara dinazorlar, robotlar ve hologram karakterler eklemiş, bazılarının giriş hollerine ışık gösterileriyle gelecekçi bir ambiyans katmış, bazılarında da karşılama bölümlerinin arka fonunda dijital ekranlarla duvar yüzeyleri oluşturmuştur.



**Resim 1.** Henn Na Otel Karşılama, Konsiyerj ve Self Check-in Hizmetleri (Url-7)



Bu otelde de Yobot'un benzerleri olan cobotlarla misafirlerin bagaj teslim işlemleri gerçekleştirilmektedir. Bagaj odasının antropometrik ölçülerinde ve mekan tasarımı cobotlar temel ölçüt olarak kullanılmıştır. Yotel'e ek olarak bagajların odaya iletilmesinde robot bellboylerden yararlanılmaktadır. Temizlik işleri de yine yapılacak işe göre özelleşmiş robotlarca yapılmaktadır. Döşemelerin, odaların ve camların temizliği farklı tipte robotlar tarafından gerçekleştirilmektedir. Bu nedenle otelde odalar küçük mekanlar olmasına karşın, hem insanlar hem de robotların yatay sirkülasyon alanı olan koridorlar geniş tutulmuştur.



**Resim 2.** Bagaj Odası Ve Cobot (Url-8) **Resim 3.** Robot Bellboy ve Otel Koridorları (Url-9)

Henn-Na Otel'de odalarda genellikle Asya menşeyli akıllı ürün ve akıllı mobilyalar kullanılmıştır. Odada giysilerin temizliği ve ütüsünü kendi kendine gerçekleştirebilen LG TrueSteam Clothing Care System isimli akıllı gardrop sistemi kullanılmaktadır. Odada aydınlatma elemanları ve ekranlar taşınabilir panel yardımıyla kontrol edilebilmektedir. Yatakların ısısı Futocon sistemiyle misafir tarafından kontrol edilebilmektedir. Odalarda misafirlere hizmet veren çeşitli formlarda kişisel robot asistanlar bulunmaktadır. Banyolarda ise klozet ve duşlar akıllı vitrifiye ürünlerinden tercih edilmiştir. Otelde bulunan evcil hayvanlarında tümü robottur.



**Resim 4.** Henn-Na Otel Akıllı Mobilyalar (Url-10) **Resim 5.** Henn-Na Hotel Kişisel Oda Asistanı (Url-11) **Resim 6.** Henn-Na Hotel Evcil Hayvanlar (Url-12)

Otelde çamaşır hizmetleri jetonla çalışan çamaşır ve kurutma makinelerinin bulunduğu çamaşır odalarından alınırken, ziyaretçilerin gıda, giyim, elektronik ekipmanlar gibi ihtiyaçlarını karşılamaları için de kiosklardan oluşan alışveriş mekanları oluşturulmuştur. Japonya'dan sonra özelinde konaklama sektöründe ve genelinde iç mekan tasarımı robotiğin en çok kullanıldığı ülkenin ABD olduğu söylenebilir. Bunun dışında Belçika, Ghent City'deki Ghent Marriott Hotel (URL-13), Çin'in Hanghazu şehrinde bulunan Alibaba's Fly Zoo Hotel (URL-14), Jen Orchardgateay Hotel (URL-15) gibi ekonomik olarak

güçlü ve gelişmiş ülkelerde de bu teknolojinin ve robotların etkili olduğunu söylemek mümkündür.

İnsansı robotlar yalnız konaklama sektöründe kullanılmamaktadır. İnsanlar için zahmetli ve riskli olan pek çok görev için bu robotlardan faydalanılmaktadır. Enerji santralleri, fabrika denetimleri, afet müdahalesi, bilimsel deneyler, uzay araştırmaları çalıştıkları alanlardır. Bu robotların dünya üzerinde üretimini gerçekleştiren firmalar arasında insan etine oldukça benzer, patentli bir malzemeyi kullanan robot Suudi Arabistan vatandaşı Sofia'nın ailesi Hanson Robotik, Japon teknoloji devleri Honda ve Toyota, MIT ile organik bağa sahip, ürünlerine atletik hareketler yaptırmasıyla tanınan Boston Dinamikleri, ilk otonom androidin ailesi Pal Robotik gibi firmalar sayılabilir. (Url-16)

Bu gelişmeleri yalnız ütöpik gelişmeler olarak değerlendirmek konuyu tek yönlü ele almak anlamı taşımaktadır. Bu birlikteliğin iç mimarlar tarafından cevaplanması gereken soru ve sorunlar ortaya koyması muhtemeldir. Bu sorulardan ilki robotların insanlarla yaşayacak kadar yüksek bir zekâya sahip olup olmadıklarının değerlendirilmesidir. Robotların sensörlerinin tüm bireyleri algılamakta yetersiz kaldığı bazı durumlarda çeşitli kazalar yaşanmıştır. Bir diğer soru robotlar tarafından kullanılan mekânlara insanların uyum sağlayıp sağlayamayacağıdır. Robot kullanıcıların insanların mekâna bağlanma oranını olumlu ya da olumsuz etkilemesi söz konusu olabilir. Robot kullanıcıların insanların mekânlarda duyduğu aidiyet hissini bir yalnızlaşmaya dönüştürmesi bir risktir. Yüksek fiyatlara alıcı bulan yüksek teknoloji ürünlerinden Dünyanın farklı yerlerinde yaşayan insanların eşit şartlarda yararlanmaları ve iç mekânda aynı yoğunlukla kullanmaları mümkün olmayacaktır. İç mimarlara gerekecek yeni antropometrik parametrelerin belirlenmesi bir diğer önemli araştırma konusudur.

#### 4. Kurgusal Mekân Tasarımlarında Yeni Yaklaşımlar ve İç Mimarlık İlişkisi

Genellikle yüksek teknoloji zeminli gelişmelerin yoğun yaşandığı yeni bin yıl kendi mekânsal anlayışlarını geliştirirken sanal ve kurgusal platformları sıklıkla kullanmaktadır. Kökenleri Antik Çağ mitolojilerine dayanan iç mekânda soyutlama ve sürrealizm, binlerce yıl sonra düşün temelli teknolojik yaratımlarda tekrar kendini göstermeye başlamıştır. Sanal kavramı ile bütünleşen mekân, işlev ve yapı anlamında zaman bileşenin ortadan kalktığı köklü değişikliklere uğramıştır. (Vatandaş, 2020) İç mimarlık alanı teknoloji ile derin ilişkiler kurmaya uygun bir bilim ve sanat alanıdır. İnsanların istek ve ihtiyaçlarıyla doğrudan ilgilenen bu alan gücünü düşler ve imgelerden alır. Sanal gerçeklik teknolojisi ile ilgili hardware ve software sayesinde tasarımcılar tarafından üretilen mekanlar ve animasyonlar çeşitlenmiştir. (Baran, 2021)

Kurgusal mekânlar, içinde yaşanan zaman dilimi içerisinde deneyimlenemeyen mekânlardır. (KavutveÖzdoglar, 2015) Edebiyat, opera, tiyatro gibi klasik sanat dallarında olduğu kadar sinema, çağdaş dans, video art, enstalasyon gibi modern sanatlarda da değerli bir unsurdur. Modern çağ söz konusu olduğunda tüm bu sanat dallarına yeni nesil dijital sanatları da eklemek gereklidir. Sanat ürünleri temsil edileceği mekânla veya temsil ettiği mekânlarla anılır. İmgelem, sürrealizm ve doğaüstücülük kurgusal mekânın beslendiği temel kaynaklardır. Yaratıcılık tanınan unsurlardan faydalanarak tanınmayan şeyler ortaya koymaktır. (Çakır İlhan, 2007) Kurgusal mekânlar yorumlandığında yeni şeyler ortaya koyabilen ve bunu yaparken tasarım felsefesi ve tasarım estetiğinden faydalanmayı ihmal etmeyen, iç mekân tasarımı sanatının orijinal bir dalıdır. Hızla gelişen yüksek teknoloji kurgusal mekânların niceliğinin ve niteliğinin artmasını sağlamıştır. Bu sürece dijital yayın platformlarının, oyunların ve oyun donanımlarının sayıca artması; sinemanın üretken bir döneme girmesi; insanlığın

Metaverse'e hızlı adaptasyonu; sanal mekânların çoğalması; sanal mekânların alt türlerine ayrılması; literatüre yeni kurgu türleri eklenmesi gibi gelişmeler dâhil edilebilir. Sanal ve arttırılmış gerçeklik, tiyatronun ihtiyacı olan düşsel mekanı yaratmada da önemli bir enstrüman haline gelmiştir. (Akım, 2021) Distopik ve ütöpik yeni dünya düzenleri, transhümanizm, buharpunk, siberpunk gibi ana akım punktan türeyen kurgu türleri, fijital mekânlar, biyodijital mekânlar, post apokaliptik kurgular, sibernetik uzuvlara sahip karakterler, kökenleri antik döneme dayanan modern kozmogonik mitler, akıllı iç mekanlar, arttırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik, teknoloji merkezli mekân tasarımları, kurgusal mekan literatürüne eklenen güncel kavramlar ve çalışma konularından bazılarıdır. Tüm bu olumlu gelişmelerin yanında dijital olanakların kurgusal mekânların tasarlanmasında gereğinden fazla kullanılması, iç mimarın zaman içerisinde bir CGI veya arttırılmış gerçeklik sanatçısına dönüşmesine yol açabilir. Siberpunkın taşıdığı bir yabancılaşma modeli kimliği vardır. (Serttaş, 2018) Kurgusal mekanın bazı örneklerinde pesimist ve deforme algılar mevcuttur. Distopik kurgularda tanımlanan siberpunk kentlerde insani değerlerden uzaklaşan yaşam formları vardır. Bu kurgular uzun vadede gelecek kuşaklara yanlış mesajlar vererek geleceğin iç mekan tasarımcılarının belleğinde düşük yaşamları normalleştirebilir.



**Resim 7.** Kabuktaki Hayalet Filminden Siberpunk Kurgusal Mekan Görüntüleri (Url-17)

#### 4.1. Kurgusal Mekanlar Olarak Metaverse ve NFT ile İç Mimarlık İlişkisi

Metaverse fiziksel dünyada gerçekleştirilebilen hemen her eylemin internet platformunda karşılık bulduğu paralel bir evren düzenidir. Metaverse'in temeli, sürrealizm sanat akımının (Turan ve Kavut, 2021) güncel mekânsal anlayışlardaki izlerindedir. Axie Infinity (AXS), Decentraland (MANA), MyNeighborAlice (ALICE), The Sandbox (SAND), Alien Worlds (TLM) Metaverse'deki popüler oyunlardır. Ancak bu platform sadece bir oyun platformu değildir. Metaverse'i tüm dijital dünyaların birleştiği bir yeni sanal yaşam formu olarak tanımlamak mümkündür. Bu yaşamda karakterler kendilerini tanımlamak için avatarlar oluştururlar. Bu avatarlar mekân içerisindeki eylemi kişi namına yerine getirir. NFT'de yeni binyılın çıktılarındandır. Süpermodel Kate Moss, kişisel eşyalarını NFT'de satışa çıkarmıştır. Bu platformlar ayrı dünyalarda ve kültürlerde yaşayan, birbirlerinden bağımsız ve ortak organik noktaları olmayan bireyleri bir araya getiren küresel platformlardır.





**Resim 8.** Metaverse Ortamında Gerçekleştirilen Bir Toplantı (Url-18)

İç mimarların bu alanda yaşayabilecekleri sorunların başında güvenlik sorunları gelmektedir. Sanal dünya zihni gerçek dünyadan uzaklaştırmaktadır. Sanal ortamda bireylerin başına gelebilecek olumsuzluklar karşısında iç mimarın nasıl bir güvenlik sistemi oluşturacağı cevaplanması gereken sorular arasındadır. Bu mekânların uzun vadede göstereceği gelişimlerin fiziksel mekânların tasarımını basitleştirme ihtimali söz konusudur. Metaverse’de bir mekân tasarımı işi alan bir iç mimarın nasıl bir tasarım yaklaşımı tercih etmesi gerektiği ve tasarım kriterlerinin ne olacağı henüz meslek alanı içerisinde tanımlanmadığından, şu an iç mimarlar tarafından ancak öznel yaklaşımlar ve sübjektif bilgilerle sonuç ürün ortaya koymak mümkündür. Zaman içerisinde teorisyenler ve pratisyenler tarafından gerçekleştirilecek araştırmalar neticesinde belirli kıstaslar oluşacaktır.

#### 4.2 Küreselleşme, Kurgusal Mekân ve İç Mimarlık İlişkisi

Küreselleşme Dünya’nın değişik coğrafyalarında yaşayan beşerin ve bu coğrafyalardaki medeniyetlerin iletişimlerinin “karşılıklı bağımlılık” kavramı üzerinden güçlenmesi olarak tanımlanabilir. (Bayar, 2008) Küreselleşen Dünya’da kurgusal mekânlar ortak iletişim alanı oluşturmada oldukça yararlı olmuştur. Sakallı’ya göre kişiler fiziksel olarak yer değiştirmese de farklı sanal mekânlarda dolaşarak küresel bir göçmen olabilir. (Sakallı, 2018) Bu sanal mekânların insanlara sunduğu geniş perspektifin ve sınırsız olanakların bir ispatıdır.

Küreselleşme ve kurgusal mekân ilişkisinde fiziksel mekân boyutu da mevcuttur. Fiziksel mekânlarda, özellikle ÇUŞ’ler söz konusu olduğunda, bugün yerel anlayışların yerini çok kültürlü tasarımlar almıştır. Bu anlayışlara iç mekân kapsamında robot kullanıcılar da dâhil olmuştur. Fast food restoran zinciri Mc Donalds’da servis hizmetleri için robotlar kullanılmaya başlanmıştır. Otantik, yerel ve özgün mekânlar kullanım amaçlarının yanı sıra deneyim mekânlarının kimliği de kazanmıştır. Küresel salgın küreselleşme sürecinde iç mekânı en fazla etkileyen değişim rüzgârıdır. Pandemi dönemi, getirdiği yeniliklerin yanı sıra unutulmuş bazı değerleri de gün ışığına çıkarmıştır. 1991 yılında Ching tarafından tanıtılan sosyal mesafe kavramı, yaklaşık otuz yıl sonra yeniden iç mimarlığın ana bileşenlerinden biri haline gelmiştir. Bekleme bölümlerinden, otel lobilerine; sinema fuayelerinden, tiyatro salonlarına pek çok mekân için iç mekânda oturma kültürü yeniden düzenlenmiştir. Doğru bilinen, kanıksanan, tekrar edilen pek çok tasarım kriteri köklü değişimlere uğramıştır. Çalışma olanaklarının gelişmesi ve ofislerin sanallaşması ev-ofis



kavramını, çevrimiçi eğitim olanaklarının artması ve eğitim yapılarının sanallaşması evde eğitimi Roma domuslarından beri ilk kez bu kadar gündeme getirmiştir. Sosyal mesafenin kalıcı olacağını ve bu eğilimlerin popülist trendler olarak hızla yok olmayacağını söylemek için henüz erkendir. Sanal mekanların küresel değerlere katkıları ve küreselleşme-iç mekan iletişiminin boyutları da zaman içerisinde netleşecektir.

#### 4.3 Akıllı İç Mekânlar ve İç Mimarlık İlişkisi

Sınırsız bir evrende tanımlanan sınırlı bir alan olarak tanımlanabilecek mekanın tasarımı, ışık, ses ve ısı gibi fiziksel faktörlerin yanı sıra estetik, konsept ve form gibi sanatsal faktörlerden de beslenmektedir. İç tasarım sadece bir sanat değil, aynı zamanda bir bilimdir. (Özgen, 2020) Akıllı iç mekanlar yeni bir kavram değildir ancak bugün bu anlayış popülarite kazanmış ve bağımsız mekan tipolojilerine yayılmıştır. Bugün akıllı mekânlar iç mekânda kullanıcının kendi algı ve tercihlerine göre mekânı kontrol edebilmesini sağlamaktadır. İç mimar bu noktada alternatifleri kısıtlamış, nihai kullanım biçimlerini kullanıcının tercihlerine bırakmıştır.

##### 4.3.1 Sanal Mekânlar ve İç Mimarlık İlişkisi

Sanal mekânların zemininde zihin ve algı yer almaktadır. Mekân ve insan ilişkisinin ilk adımı algıdır. (Bilgin veDemiraslan, 2019) Bir mekânın nasıl tefriş edildiği kadar nasıl algılandığı da önemlidir. Mekânlar, renkler, semboller, simgeler evrensel ortak anlayışlar veya bireysel farklı anlayışlarla türlü biçimde algılanabilir. Yakın zamanda yaşama veda eden grafik tasarımcısı Milton Glaser'in I♥NY logosunun tüm Dünya'da benimsenmesi ve ülkemizde de pek çok kente adapte edilmesi kalp sembolünün evrensel algıda ortak kabul görmesinden kaynaklanmaktadır.

Algılama yoluyla tamamlanan fiziksel görüntü, sanal mekânlar aracılığıyla imgeleme dönüştürülebilir. Yani bireyin varlığı sınırlı bir fiziksel mekândayken zihni sınırlardan bağımsız sanal bir mekâna geçebilir. (Ak, 2006) Sanal mekânlar kullanıcılarına sınırsız olanaklar ve alternatifler sunarlar. Çoğulcu bir estetik sunabildikleri bireyi merkeze alarak öznelenebilir. Sanal mekânların dezavantajı, idealize edilmiş mükemmel bir dünyaya dönüşme ve gerçeklikten kopma riskidir. (İsmayilzada, 2017) Bu nedenle gündelik yaşamın içerisindeki eylemlerin gerçekleştirildiği mekânlarda fiziksel görünümünden bütünüyle ayrılmak doğru ve mantıklı bir tasarım tercihi değildir.

Kurgusal mekanlar sanal mekanlarla yoğun bir ilişki içindedir. Olumlu ve olumsuz eleştiriler alan sanal mekan, postmodern düşünürler tarafından hiper mekan olarak da tanımlanan, sınırları olmayan bir yapıya işaret etmektedir. (Güngör S.F.,2019) Mekanın özünde ise sınırsızlık içerisinde söz konusu olan bir sınırlılık hali gizlidir. Bu nedenle mekanlar kendilerini sınırlandırma eğilimindedirler. İçinde bulunduğu fiziksel mekanın sınırlarının çok ötesinde, hayal gücü ve olasılıklarla sınırlı bir mekânı tanımlayan sanal mekanlar; Ütopik, orijinal, başkalaşıma uğramış, sıradan olmayan, standartlaşmamış, yaratıcı alanların ortaya çıkmasına izin verirler. (Özdoğan, 2022) Ancak bu süreçte mekan öz benliğini yerleştirecek bir kabuk arayışından vazgeçmez. Moda tasarımcısı Arzu Kaprol, 2017 yılında Mercedes Benz Fashion Week İstanbul'da VR teknolojisi ile sezon koleksiyonunu sanal bir mekânda tanıtmıştır. Ancak defilenin gerçekleştirilebilmesi için fonksiyonel bir düzenden oluşan fiziki bir mekânda oluşturulmuştur. Bu mekan yalnız bir kabuk olarak sanal mekânı sahiplenmiş, himayesi altına almış ve onu adreslendirmiştir.

#### 4.3.2 Dijital Mekânlar

Bazı kurgusal mekânlar sanal veya fiziksel üretimde dijital olanaklardan faydalanırlar. Fiziksel mekânın kurgusal mekânla dijital platformlarda buluşmasına ülkemizde mağazacılık sektöründen örnek vermek mümkündür. İstanbul Akasya Alışveriş Merkezi'nde açılan Defacto Store ve İstanbul İstinye Park Alışveriş Merkezi'nde açılan Massimo Dutti Store; Türkiye'nin ilk dijital ve akıllı mağazaları arasında sayılabilirler. Yenilikçi ve gelecekçi bir yaklaşımla tasarlanan bu mağazalar, dijital imkânlardan yararlanılarak oluşturulmuş akıllı iç mekânlara sahiptir. Mağazalarda tefriş elemanlarına numune sayıda ürün yerleştirilmiştir. Ürün teşhir üniteleri, ürün teşhir stantları ve askılar gibi mobilyalar az sayıda olduğu için ferah bir atmosfere sahiptir. Önemli bir bileşen olan sirkülasyon da bu nedenle kolaylıkla çözümlenebilmiştir. Akıllı kabin sistemleri sayesinde ürünlerin renk ve ebatları gibi bilgiler müşteri tarafından deneme sırasında kabin içinden görülebilmektedir. Yüzeylerde açık renklerin kullanıldığı bu mağazada teşhir elemanlarının tümünde ince kesitler kullanılmıştır. Ürün kesitlerinin ince kullanılması, malzeme teknolojilerindeki ilerlemenin bir referansı olarak kullanılan bir yaklaşımdır. Tasarımcılar malzemeyi başarıyla işleyebildiklerini anlatmak için ince kesitler, organik formlar, alışlagelmemiş biçimler kullanabilirler. Mağazada ödemeler ödeme noktalarından yapılmakta ve müşteriler tarafından mağaza içerisinden online sipariş de oluşturulabilmektedir. Ayrıca bu mağazalarda Defacto mağazası içerisinde görev yapan bir robotta mevcuttur. (Url-18) Bu inovatif ve gelecekçi mağaza tipolojisi kısa süre içerisinde yaygınlaşacaktır. Duyulara açık olan lakin teması minimumda tutan bu alışveriş konsepti kullanıcıya zamandan, işyerine ise mekândan tasarruf sağlamaktadır.



**Resim 9.** Defacto Store Dijital Mağaza İç Mekân Görşelleri (Url-19)

#### 4.3.3 Fijital Mekânlar

Phygital kavramı, pazarlama iletişiminde fiziksel ve dijitalin tüketici odaklı birleşmesinden ortaya çıkmıştır. (Kanat, 2022) Aslında pazarlama terminolojisinde yer alan bu kavram kısa süre içerisinde iç mekân tasarımında kullanılmaya başlanmıştır. Marka bilinirliğinin artmasında önemli olan bu yaklaşım (Şeker, 2021) artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklikten de yararlanmaktadır. (Köse ve Yengin, 2018) Dijital mekânlara göre daha yoğun tanımlanmış sanal alanlar içeren fijital mekânlar, sanal mekânlardan ise dış ve iç kabuğa sahip olmalarıyla ayrılırlar. Fijital kavramın iç mekân tasarımına yansması da yeni bin yılın mekânsal yaklaşımları arasında yer almaktadır. Ayrıca bu mekânların, fütüristik, inovatif ve ihtişamları görüntüleri ve direkt olarak insan zihnine hitap eden kaotik bir algılama süreçleri vardır. Metropol İstanbul Alışveriş Merkezi'nde yer alan X-Media Sanat Müzesi, artırılmış gerçeklik ve sanal gerçekliği fiziksel mekânla bütünleştirerek fijital mekân perspektifinde ziyaretçilerine sunan Türkiye'deki ilk örneği olma özelliğini taşımaktadır. Bu mekânlar aynı zamanda deneyim

mekânı profiline sahiptirler. Bugün iç mekânda deneyimleme eylemi izleme ve kullanma eylemlerinin önüne geçmiştir. Fijital bir alan yaratmak için basit bir kabuk yeterli midir? Bu iç mimarlık alanında sorulması gereken soruların başında gelmektedir. Fiziksel alanın sadece bir kabuğa indirgenmesinin ne kadar doğru bir tasarım tercihi olacağı iç mimarlar tarafından kritize edilmelidir. Bu bağlamda kabuğun insanların deneyimleme dışında kalan ihtiyaçlarını karşılama eksik kalmasına dair de bir riski söz konusudur. Ayrıca aşırı sadeleşmeden kaynaklanabilecek kabuksal yozlaşmanın önünde durmak iç mimarın ödevlerindendir. (Url-20)



**Resim 10.** X-Media Art Museum'de Gerçekleştirilen Sanal Sergilerden İç Mekan Görüntüleri

## 5. DİĞER GÜNCEL YAKLAŞIMLAR

Diğer güncel yaklaşımlar arasında öncelikle akıllı şehirler için üretilebilecek iç mekân tasarımlarından bahsetmek gerekmektedir. Tekno-merkezli bu kentlerin temel bileşenleri: Akıllı ulaşım, akıllı yaşam, akıllı yönetim, akıllı çevre, akıllı ekonomi ve akıllı insanlardır. Bugün akıllı şehirler arasında; New York, ABD, Barcelona, İspanya, Amsterdam, Hollanda, Helsinki, Finlandiya, Milton Keynes, UK, The island city state of Singapore, Songdo, Güney Kore ve Hangzhou, Çin sayılabilir. Bu şehirlerde kamunun ortak kullanım alanlarının iç mekânlarını tasarlayacak iç mimarların iyi bir teknoloji bilgisine hatta kodlama becerisine sahip olması gerekebilir. Akıllı bir durak tasarlayacak ya da mevcut bir durağı bu yönde revize edecek iç mimar konu ile ilgili teknik bilgilere haiz olmalıdır. Mevcut bir binanın akıllı sağlık hizmetlerine uygun hale getirilebilmesi için iç mekân tasarımında nelere dikkat edilmesi gerektiği hususunda araştırma yapacak ya da yeni inşa edilecek bir yapının akıllı sağlık hizmetleri verebilecek biçimde tasarlanmasını sağlayacak sorumlu kişi iç mimardır.

Bir diğer güncel yaklaşım yeni nesil şehirlerdir. Toyota firmasının Japonya'da ürettiği ve 2025 yılında hayata geçmesi planlanan Woven (Url-21) şehri ve Suudi Arabistan'ın jeoekonomik yeni yaşam konsepti Neom şehri yeni nesil şehirlere örnek olarak verilebilir. NEOM projesi akıllı bir şehir inşa etmekle ilgili değil, birinci sınıf teknolojinin veri ve yapay zekâ ile beslendiği ilk bilişsel şehri inşa etmekle ilgilidir. (Url-22) Neom kentinin yalnızca üç projesi açıklanmıştır. Bunlar içerisinde Line projesinin genişliğinin 200 metre uzunluğunun ise 170km olacağından bahsedilmektedir. %100 yenilenebilir enerjiyle çalışacak, karbon emisyonu olmayacak, boyutsal parametreleri görülmemiş, yapay zekâ temelli bir kentin nasıl iç mekânlara sahip olacağını ve bu mekânların nasıl çözümleneceğini öngörmek mümkün değildir. Woven kentinin tanıtım filminde geleneksel Japon mimarisinden izler görülebilir. Konut iç mekân tasvirinde robot kullanıcılar hane halkı içerisinde betimlenmiştir. Bu projede de robotik-iç mekan ilişkisinin nasıl kurulacağını ve Japon mimarisinin gelenekselliğini ne kadar



koruyabileceğini düşlemek çok zordur. Yeni yaşam formları sunan bu yapay şehirler iç mekan tasarımı da pek çok yenilik ve farklılık getirecektir.

Üç boyutlu yazıcılarla tasarlanan yapılar Icon firması tarafından üretilmektedir. Gelecekte bu yazıcıların gelişim göstermesi durumunda üretebilecekleri mekanların ve boyutlarının çeşitlenmesi de mümkün görünmektedir.



**Resim 11.** Icon Firmasının 3D Yazıcı İle Tasarlanan Evleri ve Yapılışı (Url-23)

Sanal Gerçeklik ve artırılmış gerçeklik, iç mimarlık ve müşteri arasındaki anlaşmazlıkları en aza indirecek biçimde iç mimarların sunumlarında kullanılmaya başlanmıştır. VR teknolojisi, artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik ile hazırlanan bu sunumlar ve CGI destekli animasyonlar ile oluşturulan prezantasyonlar iç mimaride profesyonel sunumlarda çeşitlenmeye ve farklılaşmaya neden olmaktadır.

## 6.SONUÇ

İç mekânlar yeni bin yılda teknolojinin ilerleme hızı ve artan küreselleşme ile birlikte görülmemiş bir evrim sürecine girmiştir. Teknoloji sayesinde kurgusal mekânlar da algısal-kavramsal platformda bir değişim ve dönüşüm evresine girmiştir. Fakat halen sanal, akıllı, dijital, fijital tüm yeni mekân tipolojilerinin kullanıcılar ve tasarımcılar tarafından anlaşılma ve biçimlendirilmeye ihtiyacı vardır. Yeni bin yıl ile başlayan verimli ve zengin bu süreç için en belirgin kaynak kurgusal mekânların tasarım kriterleridir. Bu yeni mekânların gelişiminde, fiziksel mekân yalınlaşmakta hatta bazen sadece bir kabuk olarak, yüzey tasarımlarından, mobilyadan, dekoratif öğelerden yoksun bir biçimde kullanılmaktadır. Bu sadeleşme sanatsal değerler taşıması, kullanıcıların istek ve ihtiyaçlarına cevap vermesi, iç mimarın bilgi ve ruhunu yansıtmaması gereken fiziksel mekânı yozlaştırmamalıdır. Sanal, dijital ve akıllı mekanlardaki köklü değişikliklerin uzun vadede fiziksel mekan tasarım parametrelerini değiştirmesi mümkün görünmektedir. Sanal mekan sayısındaki artışın mekan tasarımı alanında çalışan iş gücü ve istihdam da farklılık yaratıp yaratmayacağı da ayrı bir tartışma konusudur. Bu durum iç mimarın bir artırılmış gerçeklik ya da CGI animasyon sanatçısına dönüşme riskini de kapsamaktadır. Bilgisayar programlarının sınırlılıklarının sonuç ürünlerin sanatsal değerini azaltma ihtimali de bir diğer risktir.

Artan küreselleşme ile iç mekân tasarımları evrensel bir kimlik kazanmaya başlamıştır. Global zincir markalar kendi iç tasarım dilleri üzerinden marka konumlandırma yapmaya başlamışlardır. Bu süreçte iç mekânlar kullanıcısıyla iletişim kurmaya başlamış ve etkileşimli mekânlar oluşmuştur. Yeni mekân tipolojilerinde mekânların yüzey



tasarımları zayıf ve kullanılan mobilyalar sayıca az nitelikçe de düşüktür. Bu gelişmelere paralel olarak sanal mekânlarda kontrolsüz bir artış malzeme ve mobilya endüstrisinin darbe almasına neden olabilir. Dünya pazarında büyük paya sahip yapı kimyasalları, yapı malzemeleri ve mobilya tasarım firmaları geleceğe dair ön görüşlerini kapsamlı raporlara dönüştürerek süreci takip etmelidirler. Gerek bu sektörlerin gerek robotik personel kullanılan sektörlerin, personel sayılarını azaltmaları durumunda insanlar açısından istihdam sorunları doğabilir. Yapay zekâ ve robotların kullanımı yaygınlaşır ise Antik dünyada olduğu gibi zamanını zor ve meşakkatli gündelik işlerle harcamayan insanın daha fazla kültür, sanat ve bilim üretmesi de mümkün olabilir.

Robot kullanıcıların iç mekânlarda daha fazla yer almasıyla, iç mimarların kullandıkları antropometrik ölçüler ve tasarım kriterlerinde farklılıklar oluşması muhtemeldir. Yeni nesil şehirler, akıllı şehirler, robotik mekânların iç mekân tasarım kriterleri ve pandemi döneminin getirdiği küresel farklılıkların kalıcılığı zaman içerisinde belirlenecektir. Bu gelişmeler karşısında alanın, temelinde yer alan insana ve iç mimara yükleyeceği sorumlulukların psikolojik bazı etkileri de olacaktır. Robotlar tarafından işletilen mekânlar bugün deneyim mekânları olarak ilgi çekmektedir. Ancak uzun soluklu bir birliktelikte insanların yalnızlaşması ve psikolojik problemler yaşaması söz konusu olabilir.

Tüm bu soru işaretlerine rağmen bugünün tasarımcıları çocukken veya öğrenciyken düşünüyordukları, hikâyesini oluşturdıkları, eskizlerini yaptıkları mekânları fiziksel ya da sanal olarak kurgulayabilmektedirler. Bu kadar hızlı ve köklü bir değişim Dünya tarihinde ilk kez yaşanmaktadır. Kullanıcılar da mekânlar açısından hem fiziksel hem sanal çok sayıda deneyimi bir hayat içerisinde yaşama şansına sahiptirler. İç mekân teknolojileri sayesinde tasarımcının ve kullanıcının imgelemlerinde yaşanan farklılıklar da minimum düzeye inmiştir. Tasarımcı arttırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik ve animasyonlarla kendini daha net ifade edebilmekte kullanıcı ise tasarımcıyı daha iyi anlayarak fikirlerini dile getirebilmektedir. Oluşturulması planlanan yeni yaşam formlarında ve çok yönlü projelerle insanlar daha sürdürülebilir, inovatif ve fütüristik mekânlarda yaşamlarını ve eylemlerini devam ettirme olanakları bulacaklardır. Fakat bu projelerde yaşayan insanlar ve onlarla eşit şartlara sahip olmayan bireylerin aralarındaki mekânsal uçurumun derinleşmesi de olasıdır. Özellikle yeni nesil kentlerde kurgulanan bir hastahaneden sıradan bir kentte yaşayan acil durumdaki bir bireyin yararlanıp yararlanamayacağını öngörmek mümkün değildir.

İç mimarlık çağın önünde ilerlemesi gereken bir bilim ve sanat alanıdır. Bu nedenle durum tespitine dayalı araştırmalar alan için önem taşımaktadır. İç mekân tasarım kriterleriyle ilgili boşluklar da kısa sürede doldurulmalıdır. İç mimarın fiziksel mekânda sağlamaya alışkın olduğu görsel konfor ve fonksiyonelliği tüm kurgusal mekânlara taşımanın yollarını bulması gerekmektedir. Bu bağlamda iç mimarların faydalanabilmesi için görsel odaklı dijital kütüphaneler oluşturulmalı ve bilimsel çalışmalar sınıfına algısal-kavramsal çalışmalarda eklenmelidir. Bugün bir yüksek lisans tez çalışmasının sanal bir sonuç ürünü olabilmelidir.

## KAYNAKÇA

- Ak E., (2006). Bilgisayar Teknolojisi Eşliğinde Mekan Kavramının Dönüşümü-Yeni Mekan Tanımları, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Akdemir, N. (2017). Tasarım kavramının geniş çerçevesi: Tasarım odaklı yaklaşımlar üzerine bir inceleme. *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 7(1), 85-94.
- Akım, S. M. (2021) Canlılık Ve Karşılıklı Etkileşim: Tiyatronun Dijitalleşmesi Ve Seyir Rejimi Üzerine Ontolojik-Tarihselci Bir Soruşturma, *Sanat Yazıları*, 2021; (44): 31-47
- Baran, H. (2021) Sanal Gerçeklikte Deneyimlenebilir Konsept Tasarım Ve Animasyon Uygulamalar, *Sanat Yazıları*, 2021; (44): 89-114
- Bayar, F. (2008). Küreselleşme kavramı ve küreselleşme sürecinde Türkiye. *Uluslararası Ekonomik Sorunlar Dergisi*, 32(4), 25-34.
- Bilgin S., Demirarslan D., (2019). Otel Lobilerinin İç Mimari Tasarım Özellikleri Açısından İrdelenmesi: Kocaeli Otelleri Örneği, *USBIK*, Sayfa 947- 961
- Emel, C. A. N. (2007). Marka Ve Marka Yapılandırma. *Marmara Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*, 22(1), 225-237.
- Güngör F.S., (2019) Postmodern Dünyanın Mekân Anlayışında Sanal Mekân, *Turkish Studies*, Cilt: 14, Sayı: 5, sayfa: 93-104
- İlhan, A. Ç. (2007). Yaratıcı drama ile örtüşen çağdaş sanat akımları. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 1(3-4), 139-154.
- İsmayılzade L., (2017) Sanal Dünyada Sanal Dönüşüm, *Yeni Medya Elektronik Dergi – Ejnm*, Cilt:1, Sayı: 3, Sayfa: 227-236
- Tandoğan, O. (2017). Evrensel tasarım kavramı: kentsel peyzaj ile ilgili örnekler. *Artium*, 5(2), 51-66.
- Turan T., Kavut İ.E, (2022). Gerçeküstü Sanat Akımının Kurgusal Mekânlara ve Metaverse Kavramına Katkısının Norm Bağlamında İncelenmesi, *Mimarlık Bilimleri ve Uygulamaları Dergisi Araştırma makalesi MBUD 7 (1)*, Sayfa: 346-363, 2022
- Sakallı, C. (2018). Göçmen Edebiyatı:" Ara Dilde" Yazmak. *Monograf*, (9).
- Serttaş, A. (2018). Sinemada yabancılaşma ve teknoloji temalı distopya: Siberpunk anlatı. *TRT Akademi*, 3(5), 344-360.
- Özçelik, Ö., ve Kaprol, T. (2017). İç mekân örgütlenmesinde esneklik ve fonksiyonellik kavramı bağlamında mekânın değerlendirilmesi ve düzenlenmesi. *İleri Teknoloji Bilimleri Dergisi*, 6(3), 301-312.
- Özgen E., (2020). Sağlık Yapıları İç Mekan Tasarımı: Kuram ve Uygulama Pratikleri Bağlamında Tartışma, *Mimarlık ve Yaşam Dergisi*, 5(2), Sayfa: 603-614

### İnternet Kaynakları

- Url-1 <https://www.usatoday.com/story/travel/roadwarriorvoices>
- Url-2 <https://hospitality-on.com/en/ressources-humaines/>
- Url-3 <https://abc7news.com/milpitas-hotel-robot-crowne-plaza-dash>
- Url-4 <https://www.yotel.com/en/hotels/yotel-new-york>
- Url-5 <https://www.keenonrobot.com/>
- Url-6 <https://www.lumahotels.com/times-square/stay>
- Url-7 <https://www.atlasobscura.com/places/henn-na-hotel>
- Url-8 <https://www.hennnahotel.com>
- Url-9 <https://www.hennnahotel.com>
- Url-10 [https://top.his-usa.com/destination-japan/henna\\_hotel/](https://top.his-usa.com/destination-japan/henna_hotel/)
- Url-11 [https://top.his-usa.com/destination-japan/henna\\_hotel/](https://top.his-usa.com/destination-japan/henna_hotel/)
- Url-12 [https://top.his-usa.com/destination-japan/henna\\_hotel/](https://top.his-usa.com/destination-japan/henna_hotel/)
- Url-13 <https://www.marriottghent.be/>
- Url-14 <https://flyzoo-hotel.hangzhouhotel.org/tr/>
- Url-15 <https://www.shangri-la.com/en/hotels/jen/singapore/orchardgateway/>
- Url-16 <https://rossdawson.com/futurist/companies-creating-future/>
- Url-17 <https://territorystudio.com/project/ghost-in-the-shell/>
- Url-18 <https://nymag.com/intelligencer/>
- Url-19 <https://www.haberturk.com/turkiyedeki-ilk-akilli-moda-magazasi>
- Url-20 <https://xmediaartmuseum.com/>
- Url-21 <https://www.woven-city.global/>
- Url-22 <https://www.neom.com/en-us>
- Url-23 <https://www.iconbuild.com/>