

Kurgusal Tasarımların Sanat Bağlantılı Fiziksel Mekâna Mapping Uygulamalarıyla Yansması: Melez Mekân

Reflection of Fictional Designs in Art-Related Physical Space with Mapping Applications: Hybrid Space

Sıla Kaymakçı, 0000-0001-7530-2167

İsmail Emre Kavut, *Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü*, 0000-0003-2672-4122

Özet

Kurgusal mekân tasarımlarının kökeninin fonetik sanatlardan olan edebî ürünler ile başladığı kabul edilmektedir. Tarihsel süreç içerisinde sinema, geleceğe yönelik konsept projeler, bilgisayar oyunları ve animasyon gibi branşlarda da görülen kurgusal mekân tasarımları fiziksel mekânlara çeşitli yöntemler ile dahil edilerek deneyimlenmektedir. Kurgusal mekân tasarımlarının fiziksel mekân ile sentezinden ortaya çıkan melez mekân kavramı bu çalışmanın konusunu oluşturmaktadır. Melez mekân tasarımları, yenilikleri bünyesine hızla ekleyebilen sanat disiplinlerinde sıklıkla görülmektedir. Sanat disiplinlerinde mapping yönteminin kullanıldığı melez mekân tasarımlarının analizini yapmak araştırmanın amaçlarındandır. Nitel araştırma kapsamında sanat ve mekân ilişkisi, kurgusal mekân tasarımı, melez mekân ve mapping yöntemi ele alınarak enstalasyon, dans, moda, tiyatrodaki görülen melez mekân örnekleri mekânın fiziksel yapısı, kullanılan yüzey alanları, senkronizasyon, eş zamanlılık, renk-doku, ölçü-oran gibi çeşitli parametreler doğrultusunda incelenmiştir. Örneklerdeki çeşitli sanat branşlarının iç mekân tasarım parametreleri ortak birçok unsuru barındırmaktadır. Sanat disiplinlerindeki melez mekân uygulamalarında, izleyicinin aktif katılımının sağlandığı ve deneyim faktörünün etkin olduğu görülmektedir. Melez mekân uygulamalarının bu yönüyle de etkisini sürdürerek arttıracığı düşünülmektedir.

Anahtar Sözcükler: Melez mekân, sanat, kurgusal mekân tasarımı, mapping.

Akademik Disiplin(ler)/Alan(lar): İç mimarlık, mimarlık, sanat, tasarım, disiplinlerarasılık.

Abstract

Fictional space designs is considered to have originated in literary works rooted in phonetic arts. Historically, fictional space designs have also been seen in fields such as cinema, futuristic conceptual projects, computer games, and animation, and are experienced through various methods within physical spaces. The concept of hybrid space, which emerges from the synthesis of fictional space designs with physical space, forms the subject of this study. Hybrid space designs are frequently seen in art disciplines that can rapidly incorporate innovations. One of the aims of this research is to analyze hybrid space designs that utilize the mapping method in art disciplines. Within the scope of this qualitative research, the relationship between art and space, fictional space design, hybrid space, and the mapping methods were examined. Examples of hybrid spaces seen in installation art, dance, fashion, and theater based on various parameters such as the physical structure of the space, surface areas used, synchronization, simultaneity, color and texture, and size and proportion. The interior design parameters of the various art disciplines in the examples share many common elements. Hybrid space applications across art disciplines demonstrate active audience participation and a strong experiential component. It is considered that hybrid space applications will continue to increase their impact in this respect.

Keywords: Hybrid Space, art, fictional space design, mapping.

Academical Disciplines/Fields: Interior architecture, architecture, art, design, interdisciplinarity.

- **Sorumlu Yazar:** Sıla Kaymakçı.
- **Adres:** Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İç Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- **E-posta:** silakaymakci@gmail.com
- **Çevrimiçi yayın tarihi:** 11.12.2025
- **doi:** 10.17484/yedi.1778535

Geliş tarihi: 05.09.2025 / **Kabul tarihi:** 01.12.2026

1. Giriş

Çağımız itibarıyla kurgusal mekânlar, fiziksel mekânlarda çeşitli şekillerde var olmaya başlamıştır. Bu yöntemlerden birisi olan mapping uygulamaları aracılığıyla fiziksel mekânlara, kurgusal tasarıma ait olan dijital verilerin aktarımı sağlanmaktadır. Fiziksel mekân ve kurgusal mekânın birlikte bulunduğu bu mekânlar melez veya hibrit mekân olarak adlandırılmaktadır. Araştırma süresince bu mekân türlerinin melez mekân olarak adlandırılması tercih edilmiştir. Literatürde kurgusal mekânlar ağırlıklı olarak sinema, edebiyat, metaverse gibi alanlarda incelenen bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Araştırma kapsamında kurgusal mekânların, fiziksel mekânlara eklenildiği bir mekân türü olarak melez mekân yaklaşımları sanat disiplinleri bağlamında ele alınmıştır. Bu doğrultuda çalışma fiziksel mekân unsurunun da dikkate alındığı melez mekân uygulamalarını incelemesi yönüyle özgün bir değere sahiptir.

Kurgusal mekânlar, mapping uygulamalarının kullanıldığı melez mekân örneklerinde ve çeşitli sanat dalları ile bağlantılı olan alanlarda karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda sanat bağlantısındaki fiziksel mekânlarda mapping yöntemi ile aktarılan kurgusal mekânların analizini yapmak araştırmanın amaçlarından biridir. Bu uygulamayla izleyici-sanat-mekân ilişkisi bağlamında deneyim faktörünün öne çıktığı görülmektedir. Melez mekânlardaki mapping yöntemiyle izleyicinin sanatı deneyimlediği mekân tasarımları yaratılmaktadır. Araştırmanın bir diğer amacı ise kurgusal mekânlar ile fiziksel mekânın eklenmesiyle ortaya çıkan melez mekân kavramını açıklamaktır. Çalışma kapsamında, sanat ve sanat dalları, sanat ve mekân ilişkisi, kurgusal mekân ve tasarım ilkeleri, melez mekân ve mapping yöntemine değinilmiştir. Sanat ile bağlantılı mapping yönteminin kullanıldığı melez mekân örneklerine yer verilmiştir. Nitel bir çalışma olan araştırmada tez, kitap, makale gibi yazılı kaynaklar aracılığıyla sanat, kurgusal ve melez mekân, mapping yöntemine dair veriler belgesel tarama yöntemi ile toplanmıştır. Ritmik, karma sanat olarak dans ve tiyatro, plastik/görsel sanat olarak enstalasyon, uygulamalı bir sanat olarak da moda seçilerek sanat disiplinleri sınırlandırılmıştır. Mapping yönteminin kullanılması ve belirlenen sanat dalları ile ilişkili birer mekân olması ölçüt olarak belirlenmiş ve ölçüt örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Bu sınırlılıklarda mapping yönteminin kullanıldığı mekân örnekleri araştırılarak tespit edilen örnekler kota örnekleme yöntemiyle seçilmiştir. Araştırma kapsamında, *Transcending Boundaries ve Flowers and People, Cannot be Controlled but Live Together - Transcending Boundaries, A Whole Year per Hour*, Hakanai (2013), *MCM x Christopher Raeburn, 360° Weather Installation, Peter Pan: The Never Ending Story* (2012) örneklerin mekânsal analizi, belirlenen parametreler doğrultusunda gerçekleştirilmiştir. Mekânların fiziksel özellikleri ve dijital veriler arasındaki uyumda etkili olduğu düşünülen unsurlar tespit edilerek parametreler belirlenmiştir. Elde edilen örneklerin incelenmesinde senkronizasyon, verilerin eş zamanlılığı, renk-doku, ölçü-oran, mekânda kullanılan yüzeyler, mekânın fiziksel yapısı / formu gibi çeşitli parametreler belirlemiştir. Bu doğrultuda iç mekân analizleri yapılarak bulgulara erişilmiştir.

Tarihsel süreç içerisinde teknolojinin gelişimi fiziksel mekânları büyük ölçüde etkilemiş ve etkilemeyi sürdürmektedir. Sanat daima mekân ile ilişkisini güncel olarak korumuş ve yenilikleri bünyesine en hızlı dahil eden disiplinlerden olmuştur. Kurgusal mekân tasarımlarının fiziksel mekâna eklenildiği melez mekânların, her geçen gün etkisini geliştirerek devam ettireceği ve bu uygulamaların başarılı tasarımlar sunabilmesi adına iç mekân tasarımı yönüyle belirli parametrelere gereksinim duyacağı öngörülmektedir.

2. Sanat ve Mekân

Sanat, duyu ve düşüncelerin yaratıcılık ve estetik bağlamında topluma aktarımıdır (Türk Dil Kurumu, t.y.). İlk olarak güzel ile ilişkilendirilen sanatın tarih içerisinde tanımlanmasına yönelik de değişimler yaşanmıştır (Sarı, 2018, s. 132; Sözen ve Tanyeli, 2014, s. 266). Hasol (2016) sanatı, ruhsal veya duyu yönüyle birey ya da toplumlar üzerinde etkili olan yaratıcılık olarak tanımlamaktadır (s. 405). Mülayim (1997) de sanatın yalnızca yaratıcılığın bir ürünü olan maddesel bir form ile sınırlı olmadığına değinerek sanatın çeşitli dallarına vurgu yapmaktadır (s. 32). Sanatın tanımlamaları toplumun değer yargıları, estetik anlayışı, teknolojisi, teknik malzeme ve gereçlerin gelişimi gibi birçok unsur ile şekillenerek değişmiş ve de çeşitli branşlarda sanat üretimleri ortaya konmuştur.



Görsel 1. Resim Sanatında Kurgusal mekânlara referans niteliğindeki Gerçeküstü Sanat akımının görüldüğü bir örnek; Max Ernst, II. yağmurdan sonra Avrupa (Turan ve Kavut, 2022, s. 349).

Sanat tarihsel süreç içerisinde çok çeşitli şekillerde sınıflandırılmıştır. Mülayim güzel sanatları, plastik, fonetik, ritmik ve karma sanatlar olarak üç ana başlıkta sınıflandırılırken; Doğan Hasol ise mekân sanatları, hacim sanatları, yüzey sanatları, ses sanatları, eylem sanatları, dil sanatları, hareket sanatları, tat sanatları ve dokunma sanatları olmak üzere on başlıkta aktarmaktadır (Hasol, 2016, s. 405; Mülayim, 1997, s. 47). Ritmik sanatlarda, tiyatro; fonetik sanatlara müzik, plastik sanatlara, mimari, heykel, resim; karma sanatlara sinema, fotoğraf, dans örnek verilebilmektedir (Mülayim, 1997, s. 47). Sanatın alt dalları güncel bir konu olarak gelişim göstermektedir. Sanat tanımlamaları ve kabulü kültürel, bireysel değişimler vb. unsurlar doğrultusunda gelişim gösterebilmektedir (Dickerson, 2018, s. 13). Dijital sanat formları, enstalasyonlar, performans sanatı bu konuya verilebilecek örneklerdendir.

Sanat dalları da zamanla gelişim göstererek çeşitlenmiş, yeni sanat türleri de ortaya çıkmıştır. Mekân ve sanatın yakın ilişkisinin doğal bir sonucu olarak yeni sanat formları iç mekân tasarımı etkili olmuş ve dönüşümler yaşanmıştır (Kaymakçı, 2024, s. 109) (Görsel 1). Sanat, bulunduğu dönemin yeniliklerini güncel teknolojisi yapısına eklemeyerek gelişimini sürdüren bir kavramdır. Teknolojinin gelişimi mimarlık, performans sanatları, geleneksel sanat formları gibi birçok alanda etkili olmuş ve bu sanat dallarının da gelişerek dönüşümünün önünü açmıştır. Çeşitli disiplinleri bünyesinde barındıran sanatın alt branşları birbiri ile bağlantı kurmuş ve gelişmiştir.

İnsanlık tarihi boyunca mekân kavramı, diğer sanat dalları ile kurduğu yakın ilişkiyi korumuştur. Sanat ve mekân doğrudan ilişkili olarak birlikte şekillenmişlerdir. Sanat, mekânlarda farklı yönleri ve amaçları ile var olmuş öğretici, estetik gibi birçok yönüyle günümüze değin ulaşarak dönüşmüştür (Kaymakçı ve Aytar Sever, 2024, s. 534-535). Mekânın şekillenmesindeki önemli faktörlerden biri de sanattaki yaratıcılık unsuru olmuştur. Örneğin dijital sanat eserleri ile melez mekân, sanal mekân, siber mekân gibi mekân kavramları çeşitlenmiştir. Sanattaki bu yaratıcılık mekân tasarımı kurgusal mekân olarak karşımıza çıkmaktadır. Tarihte sinema, edebiyat gibi sanat dallarındaki yaratıcılık ve hayal gücünün esnekliği ile başlayan kurgusal mekân tasarımı gelişimini sürdürmüştür.

3. Kurgusal Mekân ve Tasarım İlkeleri

Gerçeklik ve hayal gücünün sentezi olarak var olan kurgusal mekânlar, his ve duyguları destekleyerek gerçekliğe ait olmayan kurgusal yaratımın okuyucu veya gözlemleyenler tarafından deneyimlenmesini sağlamaktadır (Aydın, 2024, s. 5-8). Kurgusal mekân tasarımının doğal çevreden özerk şekilde sanatçının yarattığı yeni gerçekliğin bir sentezi olduğu aktarılmaktadır (Erman, 2022, s. 13). Kurgusal mekân tasarımlarının kökeni oldukça eski tarihlere dayandırılabilir. Kurgusal mekân tasarımlarına ilk olarak fonetik sanatların bir dalı olan edebiyata ait üretimlerde karşılaşılmaktadır. Gerçekliğe alternatif olarak sunulan fiziksel mekân, eylem ve karakter sınırlıklarından arınmış olan masallar bu kurgusal mekân yaratımına örneklerdir. Masallara ait olan mekân üretimleri ilk sanal, kurgusal mekân olarak da kabul edilmektedir (Kaymakçı, 2024, s. 103).

Gerçeklikten bağımsız şekilde yaratılan kurgusal mekân, bir tasarı ile başlamakta ardından edebi veya görsel olarak somutlaşarak mekâna yansımaktadır (Erman, 2022, s. 8). Çağımızda teknolojinin giderek artan etkinliğiyle bilgisayar oyunları, sinema, geleceğe yönelik konsept projeler, edebi metinler, animasyon gibi pek çok disiplinde kurgusal mekânlar ile karşılaşılmaktadır (Aydın, 2024, s. 8; Erman, 2022, s. 13-14; Kalay, Yalçın ve Kavut, 2023, s. 123) (Görsel 2). Bir düşünce, hayal gücü veya tasarımın ürünü olan kurgusal mekânlar gerçekliğin sınırlılığından uzaklaşarak özgür, esnek şekilde yaratılan mekân kurgusudur.



Görsel 2. Sinema sanatında fiziksel mekândan referans alan kurgusal mekân tasarımına bir örnek olarak Çin, Huangshan Dağları ve Avatar Filmi (Kaymakçı, 2024, s. 105).

Kurgusal mekânlar, tasarımcının idealindeki fikir ve hayalleri yansıtarak sosyal, kültürel gibi birçok alanda sahip olduğu değerleri de aktarmaktadır (Aydın, 2024, s. 6). Kurgusal mekânlar, varlığı gerçeklikte mümkün olmayan, zihin üretimi olan mekânlar olarak tanımlanmasının yanı sıra gerçekliğin bir yansıması değildir (Kalay vd., 2023, s. 123). Kendine özgü, esnek yaratım kurgusuna/biçimlerine imkân tanıyan kurgusal mekânlar, tasarımcının zihinsel bir üretimi olarak hayal gücü doğrultusunda şekillenen mekânlardır.

Toplumun gelecek ile ilgili düşünce ve hayalini yansıtan kurgusal mekânlar, akımların, görüş ve düşüncelerin mekâna aktarımıdır (Yıldırım ve Kavut, 2022, s. 117-118). Kurgusal mekânın tasarımındaki unsurlardan biri de renk kullanımıdır. Deneyim kavramının ön plana çıktığı kurgusal mekânlarda doğru renk kullanımı, bireylerde duygusal tepkilerin ve psikolojik unsurların oluşturulmasını ve mekânda ise kimlik yaratılmasını, dinamizm kazandırılmasını sağlamaktadır (Yıldırım ve Kavut, 2024, s. 149-152). Birçok bilimkurgu türündeki filmde de izleyicinin deneyimlediği, geleceğe ait bir mekân algısı yaratımında renk kullanımından yararlanılmaktadır. Kurgusal mekân tasarımlarında sıklıkla tercih edilen konulardan biri de gelecek tasarısıdır.

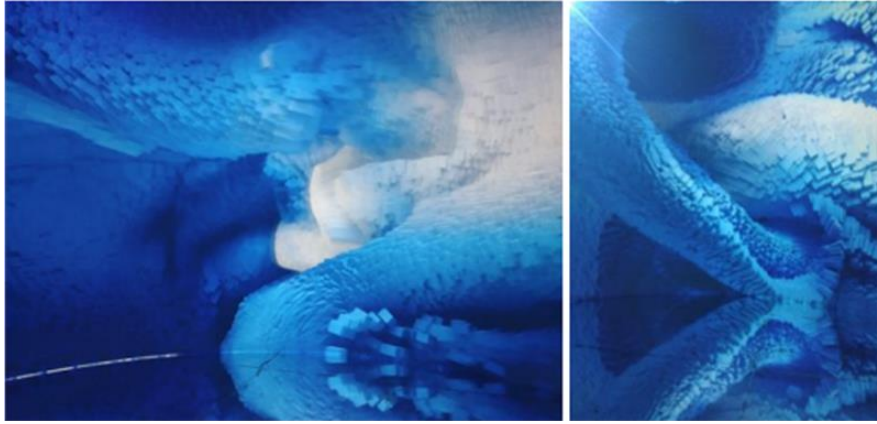
Kurgusal mekânlar fiziksel dünya sınırlılıklarından arınmış algılanması beş duyu ile kısıtlılığında gerçekleşmeyen tasarımlardır (Başçı ve Ozanoğuz, 2023, s. 325). Fiziksel mekânda, x-y-z düzlemi gibi hacimsel anlamda sınırlandırılarak tanımlanmış bir mekân söz konusudur. Mekân kavramı ise fiziksel mekân sınırlılığının ötesinde birçok mekân tanımına sahiptir. Beş duyudan ve fiziksel mekân kısıtlılığının üstünde olan deneyimlenen mekân, bireylerin algısı ile şekillenerek yeni bir gerçeklik kazanır (Somer, 2006, s. 1-2). Kurgusal mekân tasarımları teknolojinin etkisi ile çağımızda etkisini ileri bir düzeye taşımıştır. Fiziksel mekâna mapping yöntemi ile aktarılan sanal mekân verileri, yapay zekâ araçları ile yaratılmış mekân tasarımları gibi pek çok örnek teknolojinin kurgusal mekân yaratımındaki etkisine birer örnektir.

4. Melez Mekân ve Mapping Uygulamaları

İki veya daha fazla unsurun bileşimi sentezi olarak tanımlanabilen melez/hibrit sözcüğü mekân tanımlamalarında da karşımıza çıkmaktadır. Mekân kavramı tarihsel süreç içerisinde güncel yaklaşımlar ile yeni tanımlamalar kazanmış ve alt başlıklar halinde de çeşitlenmiştir. Melez mekân, diğer bir adıyla hibrit mekân da yeni sayılabilecek bir kavramdır (Kaymakçı, 2024, s. 51). Yeni bir kavram olarak görülen melez mekân üretimleri ile dijitalleşme ve teknolojinin gelişmesiyle, deneyimlenebilir fiziksel mekânlar yaratımı talebi doğrultusunda günümüzde sıklıkla karşılaşılmaktadır.

Melez mekân, fiziksel mekâna eklenen dijital, işitsel veriler vb. ile kullanıcıların mekân deneyiminin zenginleştirilmesidir. Dijitalleşmenin etkisiyle fiziksel mekâna çeşitli teknolojik yöntemler aracılığıyla sanal veriler dahil edilmeye başlamış ve mekânın algısı değiştirerek etkileşim arttırılmıştır. Fiziksel mekân, x-y-z düzleminde sınırlandırmalar ile oluşan geometrik ve ölçülebilir bir hacim, boşluk olarak tanımlanabilmektedir. Fiziksel mekân kavramı kullanıcılarda çoğunlukla sınırlı ve benzer deneyimler oluşturan bir yapıda iken bu mekânlara aktarılan dijital veriler aracılığıyla bireylerin mekândan edindikleri deneyim, etkileşim de zenginleşmektedir. Melez mekân kavramı çoğunlukla estetik, deneyim, etkileşim gibi yönere önem verildiğinden özgür tasarım olanaklarına imkân tanıyan sanat galerileri ve müzeler vb. yapı gruplarında karşımıza çıkmaktadır (Görsel 3).

Melez mekân kavramının sıklıkla kullanıldığı alanların başında dijital sanat üretimleri gelmektedir. Sanatın birçok disiplini tarafından tercih edilen melez mekân yaratımı, performans ve enstalasyon branşlarında öne çıkmaktadır (Kaymakçı, 2024, s. 51-52). Yıldırım ve Kavut (2025, s. 11) da yeni medya sanatı gibi çeşitli sanat disiplinlerinde fiziksel mekâna dahil edilen dijital sanat üretimleriyle oluşturulan melez mekânların bireylere etken ve katılımcı rolü kazandırdığını vurgulamaktadır.



Görsel 3. Sergileme mekânlarında video mapping yönteminin kullanıldığı melez mekâna bir örnek, Refik Anadol, Sonsuzluk Odası: İstanbul Boğazi, İstanbul Modern Sanat Müzesi (Kaymakçı, 2024, s. 35).

Kurgusal mekânın ve fiziksel mekânın sentezinin bir ürünü olan melez mekânlar görsel veriler ile sınırlandırılmamaktadır. Görme duyusu haricinde işitme, dokunma, koklama gibi diğer duyular ile de mekân etkileşiminin güçlendirilmesi ve bireyleri tümüyle içine alan, saran bir deneyimin yaratılması hedeflenmektedir. Melez mekân beş duyunun sahip olduğunun da ilerisini hedefleyerek görsel anlamda fiziki sınırlılıkları değiştirebilmekte ve fiziksel mekâna algısını etkileyerek yeni bir mekân izlenimi de yaratabilmektedir. Dinamik, devinim içerisinde olan melez mekân, bu doğrultuda bireyin dikkati aktif bir şekilde koruyan bir yapı sunmaktadır.

Teknolojik gelişmelerin etkisiyle melez mekân yaratımında yöntemler çeşitlenmeyi sürdürmektedir. Melez mekân oluşumunda kullanılan başlıca uygulamalardan biri de mapping yöntemidir. Araştırma kapsamında da mapping yöntemi incelenmiştir. Bu metot, projeksiyon mapping, projeksiyon haritalama, video haritalama olarak da çeşitli şekillerde adlandırılabilir. Mapping yöntemi, bir hacme, yüzey/yüzeylere kurgulanan dijital verilerin yansıtıldığı uygulamadır.

Mapping yöntemi yalnızca iç mekân ile sınırlı kalmamakta, mimari cephe yüzeylerinde de kullanılabilir. Mapping yöntemi gerek organik formlardaki yüzey ve hacimlerde gerekse de geometrik düzgün yüzeylerde tekli veya çoklu projeksiyonların eş zamanlı etkileşimiyle uygulanabilir. Mapping yöntemi kullanılarak çeşitli sanat disiplinlerinde oluşturulan melez mekân örnekleri incelenmiştir. Çeşitli sanat dallarından örneklerin seçim sürecinde ritmik, karma sanat olarak dans ve tiyatro, plastik/görsel sanat olarak enstalasyon, uygulamalı bir sanat olarak da moda disiplinleri belirlenmiştir. Araştırmanın örneklerini oluşturan sanat branşlarının seçiminde çoğunlukla birden fazla bireyin deneyim sürecinden geçen disiplinler seçilmiş; enstalasyon, moda, performans sanatı, dans ve tiyatro olarak sınırlandırılmıştır.

4.1. Enstalasyon sanatında melez mekân

Enstalasyon sanatı, mekân içerisinde sanatçının bir kavram ve plan doğrultusunda çeşitli öğeleri yerleştirmesi olarak tanımlanabilir. Mekân ile doğrudan bir sanat türü olan enstalasyon sanatı, izleyiciyi sanat yapıtına dahil ederek aktif bir katılım sunmaktadır (Çınar ve Köse, 2021, s. 227-228). Zaman içerisinde teknolojik gelişmelerin etkisi enstalasyon sanatına da yansımış ve dijital enstalasyonlar çalışmaları karşımıza çıkmaya başlamıştır (Wands, 2006, s. 98-99). Dijital enstalasyonlarda kullanılan yöntemlerden biri de mapping yöntemi olmuştur.

"Transcending Boundaries" ve "Flowers and People, Cannot be Controlled but Live Together - Transcending Boundaries, A Whole Year per Hour"						
Sanat Türü	Mekân Planı/Formu	Sergilemede Kullanılan Yüzeyler	Kullanılan Renkler	Ölçü-Oran	Eş Zamanlılık	Senkronizasyon
Dijital Enstalasyon	Dairesel Plan	Zemin Ve Düşey Bölücü Yüzeyler	Doğadan İlham Alınan Renkler	Zemine Oranla Mekân Yüksekliği Arttırılmış	Katılımcıların Hareketleri İle Eş Zamanlı	Senkronizasyon Sağlanmaktadır.

Dijital enstalasyonlar, fiziksel mekâna dijital, teknolojik cihaz ve verilerin dahil edilmesiyle yaratılmakta ve bu yönüyle de melez mekânlardan oluşmaktadır. Dijital enstalasyon türündeki "Universe of Water Particles in the Tank" adlı sergide yer alan "Transcending Boundaries" ve "Flowers and People, Cannot be Controlled but Live Together- Transcending Boundaries, A Whole Year per Hour" adlı iki eser melez mekânlara örnek verilebilmektedir. Dijital enstalasyon türündeki bu iki eser de izleyicilerin deneyimlediği melez mekân örnekleridir.



Görsel 4. teamLab, Universe of Water Particles in the Tank, Transcending Boundaries © teamLab (teamLab, 2019a).

teamLab tarafından yaratılan dijital enstalasyonlar birbiriyle bir sentez oluşturmaktadır (teamLab, 2019a; teamLab, 2019b). teamLab, doğa, sanat, bilim ve teknoloji temasında eserler üreten sanatçılar, mimarlar, programcılar, mühendisler vb. birçok meslek grubundan bireyin de yer aldığı sanat kolektifidir (teamLab, t.y.). "Universe of Water Particles in the Tank" adlı sergi 23 Mart-31 Ağustos 2019 tarihlerinde Şanghay, Çin'de gerçekleşmiştir (teamLab, 2019c). Sergide yer alan "Transcending Boundaries" eserinde, su ve suyun yapısının, davranışlarının ele alınmasıyla yaratılan şelale, bireylerin konumu ve hareketleri ile eş zamanlı olarak şekillenmektedir (teamLab, 2019a) (Görsel 4). Bir diğer üretim olan "Flowers and People, Cannot be Controlled but Live Together- Transcending Boundaries, A Whole Year per Hour", bir yılın mevsimsel çiçeklerinin yaşam döngüsünü devinim içerisinde konu almakta ve katılımcıların hareketleri ile değişmektedir. "Transcending Boundaries" adlı yapıt ile suyun varlığı çiçeklere etki ederek dağılmasına neden olmaktadır (teamLab, 2019b).



Görsel 5. teamLab, Universe of Water Particles in the Tank, Transcending Boundaries © teamLab (teamLab, 2019b).

Her iki eserin de mekânsal forma bağlamında incelendiğinde organik formlu mekân planı dikkat çekmektedir. Dairesel planlı mekânın zemin ve tüm düşey bölücü yüzeyleri mapping yönteminde kullanılarak izleyicide sonsuzluk hissi yaratılmış ve fiziksel mekânın gerçeklikten arındırılması sağlanmıştır (Görsel 5). Fiziksel mekâna üç boyutlu dijital doğa simülasyonu fiziksel mekâna mapping yöntemi ile eklenilerek melez bir mekân yaratmıştır.

Mekânda kullanılan renkler, dijital enstalasyonların konusu kapsamında doğadan ilhamla seçilmiştir. Ölçü ve oran bağlamında eserler incelendiğinde ise yaratılan şelalede gerçeklik hissi oluşturma amacıyla zeminin yüzey alanına oranla mekân yüksekliğini artırıldığı görülmektedir. Mekânın geniş hacmi ve yüksekliği altında katılımcıların fiziksel ölçülerinin karşılığı bireylerin doğanın içerisinde hissetmesini kolaylaştırmaktadır. Katılımcıların hareketleri ile eş zamanlı olarak interaktif bir deneyim sunan dijital enstalasyonlar, başarılı bir senkronizasyon sağlamaktadır.

4.2. Dansta melez mekân

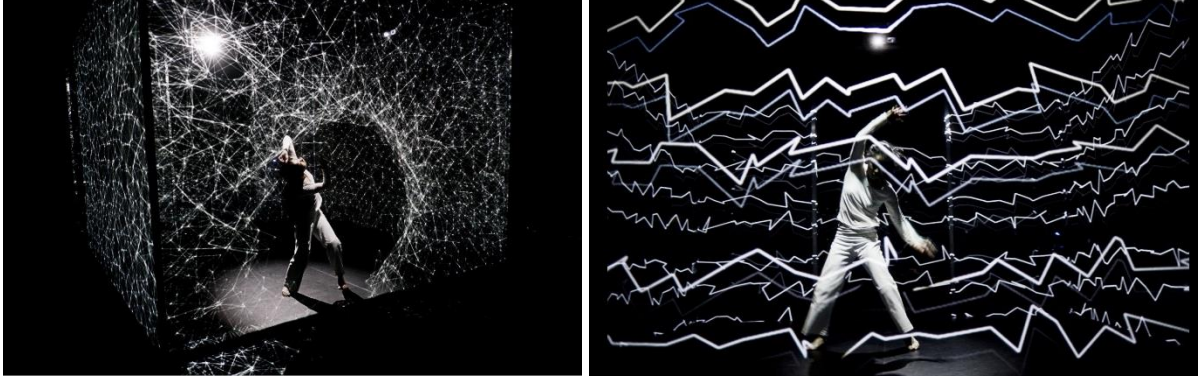
Teknolojik gelişmeler birçok disiplinde olduğu gibi dans alanında da etkili olmuştur. Dansçısının canlı performansının kaydedilmesine ve ardından dijital veriye dönüşmesine imkân tanıyan teknolojik uygulamalar ile mevcudiyeti dijital dans, sanal dans vb. tanımlar ortaya çıkmıştır. Dans alanında dijitalleşme uygulamalarından birisi olan video mapping yöntemi de sıklıkla karşımıza çıkmaktadır (Kaplan Ekemen ve Aydoğdu Karaaslan, 2024, s. 363-365). Mapping yönteminin kullanımından yararlanan bir dans performansına Hakanâi -Adrien Mondot ve Claire Bardainne örnek gösterilebilmektedir.

Tablo 2. Dansta melez mekân bağlamında seçilen örneğin analizi (Kaymakçı ve Kavut, 2025).

Hakanâi, Adrien Mondot ve Claire Bardainne, 2013.						
Sanat Türü	Mekân Planı/Formu	Sergilemede Kullanılan Yüzeyler	Kullanılan Renkler	Ölçü-Oran	Eş Zamanlılık	Senkronizasyon
Dans	Küp Formunda	Küp Hacminin Tüm Yüzeyler	Saydam Malzeme Üzerine Siyah-Beyaz Dijital Görüntü	Mekânın İçerisinde Bir Küp Tasarlanarak Ayrı Bir Hacim Yaratılmış	Sanatçının Hareketleri ile Eş Zamanlı	Senkronizasyon Sağlanmaktadır.

Adrien Mondot ve Claire Bardainne tarafından 2013 yılında gerçekleştirilen Hakanâi dans performansı, canlı bir dansçı ve dijital görüntülerin sentezi olan bir dijital dans performansıdır (Ruşen, 2022, s. 193) (Görsel 6). Projeksiyon mapping yöntemi, hareket tutucu ve dijital görsel verilerin birlikteliği ile üretilmiş bir çalışmadır (Töre ve Güney, 2022, s. 110).

Küp formunda tasarlanmış bir strüktür üzerine dijital görüntülerin aktarıldığı görülmektedir. Bu küp hacminin içerisinde dansçının performans sürecindeki hareketleri ile interaktif bir sentez mevcuttur. Küpün yüzeyinin saydam bir malzeme ile kaplandığı ve bu yüzeyler üzerine dijital görüntülerin mapping yöntemiyle aktarıldığı görülmektedir. Dansçının performansı ile dijital görüntüler başarılı bir senkronizasyon sunmaktadır.



Görsel 6. Hakanai -Adrien Mondot ve Claire Bardainne (Adrien M & Claire B., t.y.).

İzleyici hem dinamik görsel performans hem de işitsel veriler ile gösterinin bir parçası haline gelmektedir. Ölçü-oran bağlamında ise dansçının fiziksel formunun yaklaşık 2-3 katı oranında büyütülmüş ve küp formu fiziksel mekândan yalıtılarak mekânın odak noktasına yerleştirilmiştir. Böylelikle seyircinin farklı açılardan kolaylıkla gözlemleyebildiği performans, aktif bir etkileşim sağlamaktadır. Dijital görüntülerde tercih edilen siyah-beyaz monokrom renkler melez mekânı etkisi altına almaktadır.

4.3. Modada melez mekân

İnsanlık tarihinden itibaren temel bir ihtiyaç olarak var olan giyinme, süreç içerisinde de sosyokültürel, psikolojik ve sosyolojik birçok bağlamda etkili bir unsurdur (Geyik Değerli, 2019, s. 52). Moda, dinamik bir kavram olarak yaşam biçimleri doğrultusunda şekillenmektedir (Erdoğan, 2022, s.171). Bu bağlamda, sahip olunan teknoloji, bilim, teknik, işlev, estetik anlayış ve de sanatsal ifadenin bir sentezini yansıtmaktadır (Geyik Değerli, 2019, s. 52). Gerek moda tasarımında gerekse de markaların mekân tasarımlarında teknoloji etkisini artırarak sürdürmekte ve yenilikleri bünyesine dahil etmektedir (Görsel 7).



Görsel 7. Yapay Zekâ araçlarıyla moda tasarımı (İkinci yazar tarafından tasarlanmıştır/üretelmiştir).

Teknolojinin gelişmesiyle disiplinlerarası yaklaşımlar güçlenmiş, hem tasarım/üretim hem de tüketici ile kurulan iletişim alanlarında teknolojik yöntemlerin modada etkili olmasıyla dönüşümler yaşanmıştır (Erdoğan, 2022, s. 169). Moda alanındaki birçok marka, özgün, tercih edilir olma ve öne çıkma amacıyla

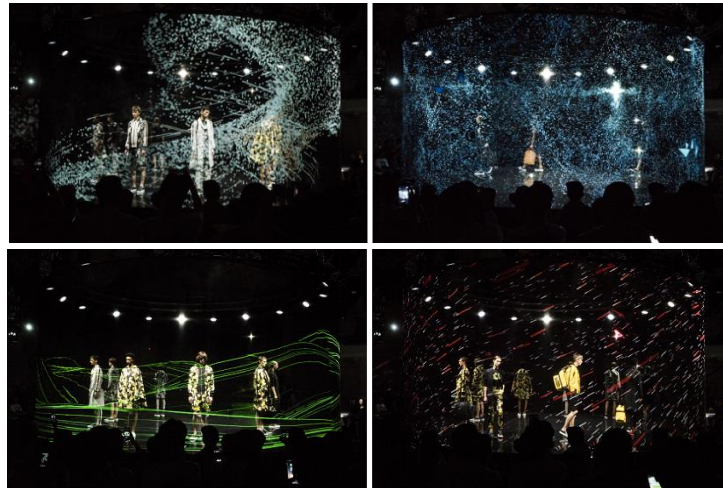
marka kimliğini ve mekân tasarımlarını güçlendirmektedir (Öztekin, 2018, s. 28). Markanın kimliği, mekân tasarımına yansiyarak marka ve tüketici arasındaki iletişimde ve algısında önemli bir rol oynamaktadır (Öztekin ve Kavut, 2022, s. 139). Bu yönüyle marka kimliğinin bir görünümü niteliğindeki mekân tasarımlarının, zenginleştirilmesi ve öne çıkması amacıyla kurgusal, teknolojik, dijital, yapay zekâ gibi birçok uygulamalara yer verilmektedir.

Tablo 3. Modada melez mekân bağlamında seçilen örneğin analizi (Kaymakçı ve Kavut, 2025).

MCM x Christopher Raeburn, 360° Weather Installation, Londra, İngiltere, 2016						
Sanat Türü	Mekân Planı/Formu	Sergilemede Kullanılan Yüzeyler	Kullanılan Renkler	Ölçü-Oran	Eş Zamanlılık	Senkronizasyon
Moda	Dairesel Formda	Silindir Hacminin Tüm Yüzeyleri	Saydam Malzeme Üzerine Renkli Dijital Görüntü	Mekânın İçerisinde Silindir Formunda Aynı Bir Hacim Yaratılmış	Performans Öncesinde Arşivlenmiş Dijital Veriler	Senkronizasyon Sağlanmaktadır.

Markaların iç mekân tasarımlarının kurguları yalnızca renk, biçim gibi görsel öğeler ile sınırlandırılmamakta, koku ve işitsel yönüyle de kişisel algı ve deneyimler güçlendirilmektedir (Öztekin, s. 28-29). Fiziksel mekânların yanı sıra sanal ve fiziksel mekânın sentezlenmesiyle fijital mekân¹ tasarımları da üretilmektedir.

Fiziksel mağaza mekânları, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, QR kodlar ve mobil uygulamalar, ekranlar gibi pek çok teknolojik uygulamalar da moda sektöründeki markaların kullandığı yöntemlerdendir (Öztekin, 2022, s. 70-71). Moda bağlamında melez mekân niteliği taşıyan mekânlar mağaza mekânları ile sınırlı kalmamakta, defilelerin gerçekleştiği mekânlarda da bu uygulamalara yer verildiği görülmektedir. Araştırma kapsamında, katılımcıların birlikte deneyimlediği, aktif ve dinamik bir süreç olması yönüyle mapping yönteminin kullanıldığı melez bir defile mekân örneği seçilmiştir.



Görsel 8. Modada melez mekân örneği, MCM x Christopher Raeburn, 360° Weather Installation, Londra, İngiltere, 2016; Dijital enstalasyonda renk unsuru (Universal Everything, t.y.).

¹ Fijital sözcüğü ilk olarak 2013 yılında pazarlama alanında kullanılmış olup fiziksel ortamda dijital uygulamaları tanımlamaktadır. Ticaret, pazarlama alanlarında kullanılan kavram, moda, mimari, turizm gibi birçok branşta görülmeye başlamış, moda kapsamındaki ilişkisini fijital mağazalar ile mekân boyutuna yansıtarak sürdürmüştür. Fijital mağaza mekânları, fiziksel ve sanal mağazanın bir bileşimi olarak deneyimin ön planda tutulduğu ve de teknolojik yöntemlerle desteklenen melez mekanlardır (Öztekin, 2022).

MCM x Christopher Raeburn iş birliği ile tasarlanan "Made To Move" adlı 2017 ilkbahar-yaz koleksiyonu bir defile ile tanıtılmıştır (GQ, 2016). Markanın geçmiş, günümüz ve geleceğin keşfi bağlamında tasarladığı koleksiyon tema olarak kırsal göçebe kavramını ele almaktadır (RÆBURN, t.y.). Marka, yenilikçi yaklaşımını defilenin gerçekleştirildiği mekâna da yansıtarak Universal Everything adlı kolektif bir ekibin tasarladığı yağmur, bulut, rüzgâr gibi hava durumu ve iklimsel verilerden üretilmiş vb. 360° dijital enstalasyona yer vermiştir (Universal Everything, t.y.) (Görsel 8).



Görsel 9. Dijital enstalasyonun, marka koleksiyonunun konsepti ile uyumlu bir renk ve desen örneği (Universal Everything, t.y.); Koleksiyonun renk-desenlerine dair bir görünüm (RÆBURN, t.y.).

Modeller defile sürecinde mekânda ilerleyerek odadaki silindirik hacmindeki platformda koleksiyonu sergilemektedir. Dijital enstalasyonun, mekânda odak oluşturmuş olan silindirik formundaki platformun saydam nitelikteki düşey bölücü yüzeyine yansıtıldığı görülmektedir. Mekânın içerisinde silindirik tasarlanarak ayrı bir hacim yaratılmış ve de tasarım dili itibariyle kurgusal ve geleceğe ait hissi uyandıran bir bilimkurgu filmine benzemektedir. Koleksiyonun tasarım anlayışı ile benzer bir tasarım anlayışı defilenin mekân kurgusunda da görülmekte ve bu doğrultuda marka kimliğinin desteklendiği düşünülmektedir. Seyirciler koleksiyon ve mekânın sunduğu yenilikçi yaklaşımın içerisine bütüncül ve dinamik bir şekilde dahil edilerek süreci katılımcı rolünde deneyimlemektedir.

Fiziksel mekâna eklemlenen sanal verilerde kullanılan çeşitli desen ve renkler, koleksiyonda yer alan tasarımlarda ilhamla oluşturulmuştur (Görsel 8-9). Performans öncesinde tasarlanarak arşivlenmiş dijital verilerden oluşan enstalasyon eş zamanlılık sağlamasa da modellerin tasarımları sergileme sürecinde başarılı bir senkronizasyon sağlanmaktadır.

4.4. Tiyatroda melez mekân

Tiyatro, ilk olarak Antik Yunan dönemindeki varlığından itibaren seyirci-sahne kapsamında gelişerek çağımıza değin ulaşmış bir sanat dalıdır (Hasol, 2016, s. 467; Sözen ve Tanyeli, 2014, s. 303). Tarihsel gelişim süreci içerisinde tiyatro sanatı, toplumsal yaşam tarzında, inanç yapısında, duygusal bağlamdaki değişimler ve yeniliklerden etkilenerek gelişimini sürdürmüştür (Aydoğan ve Aydoğan, 2021, s. 132). Tiyatro, sahip olduğu köklü tarihin yanı sıra yaşanan gelişimleri yapısına dahil ederek güncellenen ve gelişim gösteren dinamik bir disiplin olması yönüyle çağımıza değin ulaşmış bir sanat branşıdır.

Tablo 4. Tiyatroda melez mekân bağlamında seçilen örneğin analizi (Kaymakçı ve Kavut, 2025).

Peter Pan: The Never Ending Story, 2012						
Sanat Türü	Mekân Planı/Formu	Sergilemede Kullanılan Yüzeyler	Kullanılan Renkler	Ölçü-Oran	Eş Zamanlılık	Senkronizasyon
Tiyatro	Mekânın Odak Noktasındaki Dairesel Planlı Platform/Sahne	Dairesel Platform Zemini Ve Yerleştirilen Düşey Bölücü Elemanlar	Saydam Malzeme Üzerine Siyah-Beyaz Dijital Görüntü	Mekânın Odağında Geniş Bir Alana Sahip Bir Hacim Yaratılmış	Performans Öncesinde Tasarlanarak Arşivlenmiş Dijital Veriler	Senkronizasyon Sağlanmaktadır.

Sahne dekor tasarımı, ışıklandırma, kostüm ve mekân gibi tiyatronun birçok temel unsuru yeniliklerden etkilenerek gelişmektedir. Bu faktörlerde değişimlere sebep olan başlıca atılımlardan birisi de teknolojinin gelişmesi olmuştur. Teknolojinin sunduğu imkanlar ile tiyatro oyununun sahnelendiği mekânlar, alternatif gerçeklik ve sanal mekânlara değin geniş bir skalada tasarlanabilmektedir (Aydoğan ve Aydoğan, 2021, s. 132). 20. Yüzyıl itibariyle tiyatrodaki bireyler, izleyici konumundan aktif bir deneyim sürecinin yaşandığı akışta katılımcı rolüne kavuşmuştur (Gümüş, 2024, s. 381). İzleyicinin dinamik bir sürecin parçası olduğu dijital verilerin aracılığıyla, fiziksel mekânların zenginleştirildiği melez mekânlar ile tiyatrodaki karşılaşımaktadır. Araştırmada mapping yönteminden yararlanarak fiziksel mekânların zenginleştirildiği kurgusal nitelikteki melez mekâna dair örnek incelenmiştir.

**Görsel 10.** 2012 yılında sahnelenen Peter Pan: The Never Ending Story adlı müzikal tiyatro oyununda melez mekân (Dirty Monitor Digital Art, t.y.).

Peter Pan: The Never Ending Story adlı müzikal tiyatro 2012 yılından itibaren projeksiyon mapping yönteminin kullanıldığı bir melez mekân örneği sunmaktadır. Büyümeyi reddeden bir çocuğun fantastik yolculuğuna dair bir konuya sahip olan müzikal, yaklaşık iki buçuk saatlik bir deneyim sürecine sahiptir (Dirty Monitor Digital Art, t.y.). Konu itibariyle kurgusal, fantastik mekân ve karakterlerin yoğunlukta olduğu bir müzikal, çok yönlü sahne tasarımına gereksinim duymaktadır.

Mapping yönteminin kullanıldığı Peter Pan: The Never Ending Story isimli oyun, geniş bir sahne mekânına ihtiyaç duyulması yönüyle; 1600 m² yüzey alanına dijital verilerin yansıtılması için 17 adet projeksiyon cihazı kullanılmıştır (Dirty Monitor Digital Art, t.y.) (Görsel 10). Geniş bir hacimsel alanda sergilenen müzikal işitsel veriler ile desteklenmiş, izleyiciyi içine dahil eden aktif, dinamik bir süreç sunmaktadır. Mekânın odak noktası halindeki dairesel planlı zemin yüzeyine ve yerleştirilen düşey bölücü elemanlarının yüzeylerine sanal veriler aktarılarak bütüncül bir tasarım yaratılmıştır.



Görsel 11. Seçilen tiyatro örneğinde, melez mekânda renk kullanımı (Dirty Monitor Digital Art, t.y.).

Dijital veriler performansın sahnelenmesinden önce tasarlanarak arşivlendiğinden eş zamanlılık içermemektedir. Mekânda kullanılan renkler, müzikalin konusu itibariyle çeşitlenmiş zengin bir içeriğe sahiptir (Görsel 11). Dinamik bir kurguya sahip birçok mekân tasarımına sahip dijital veriler, performans ile başarılı bir senkronizasyona sahiptir. Mekân, izleyicileri kurgusal tasarımın içerisine alan bir örüntü ile gerçeklikten (fiziksel mekândan) soyutlamakta ve yeni yaratılan sanal dünyaya dahil etmektedir.

Tablo 5. Seçilen örneklere dair analizlerin özetlenmesi (Kaymakçı ve Kavut, 2025).

Sanat Türü	Mekân Planı/Formu	Sergilemede Kullanılan Yüzeyler	Kullanılan Renkler	Ölçü-Oran	Eş Zamanlılık	Senkronizasyon
Dijital Enstalasyon	Dairesel Plan	Zemin Ve Düşey Bölücü Yüzeyler	Doğadan İlham Alınan Renkler	Zemine Oranla Mekân Yüksekliği Arttırılmış	Katılımcıların Hareketleri İle Eş Zamanlı	Senkronizasyon Sağlanmaktadır.
Dans	Küp Formunda	Küp Hacminin Tüm Yüzeyler	Saydam Malzeme Üzerine Siyah-Beyaz Dijital Görüntü	Mekânın İçerisinde Bir Küp Tasarlanarak Ayrı Bir Hacim Yaratılmış	Sanatçının Hareketleri İle Eş Zamanlı	Senkronizasyon Sağlanmaktadır.
Moda	Dairesel Formda	Silindir Hacminin Tüm Yüzeyleri	Saydam Malzeme Üzerine Renkli Dijital Görüntü	Mekânın İçerisinde Silindir Formunda Ayrı Bir Hacim Yaratılmış	Performans Öncesinde Arşivlenmiş Dijital Veriler	Senkronizasyon Sağlanmaktadır.
Tiyatro	Mekânın Odak Noktasındaki Dairesel Planlı Platform/Sahne	Dairesel Platform Zemini Ve Yerleştirilen Düşey Bölücü Elemanlar	Saydam Malzeme Üzerine Siyah-Beyaz Dijital Görüntü	Mekânın Odağında Geniş Bir Alana Sahip Bir Hacim Yaratılmış	Performans Öncesinde Tasarlanarak Arşivlenmiş Dijital Veriler	Senkronizasyon Sağlanmaktadır.

Araştırma kapsamında sanatın enstalasyon, dans, moda, tiyatro gibi çeşitli disiplinlerinden seçilen örneklerle bütüncül bir bağlamda bakıldığında;

- Mapping yönteminin kullanıldığı örneklerde, sanal ve fiziksel mekânlar sentezlenerek melez/hibrit mekân tasarımları yaratılmıştır.
- Melez mekân tasarımları, başta sanat branşları olmak üzere çeşitli pek çok disiplinde tercih edilmektedir.
- Mekân formu bağlamında bir kısıtlama olmamakla birlikte organik formların ağırlıkta olduğu görülmektedir. Organik formun yaygınlığının sebebi bireyi/seyirciyi içine alan, fiziksel mekânın x-y-z düzlemindeki sınırlılıklarının yumuşamasına imkân tanıdığı için tercih edilmiş olabileceği öngörülmektedir.
- Sanal verilerin aktarıldığı yüzeylerin, yalnızca düşey veya yatay düzlemlerde kullanımının yanı sıra düşey-yatay yüzeylerin birlikte kullanımı ile görseller sentezlenerek bir bütün oluşturmuştur.
- Melez mekânlarda kullanılan renklerin ait olduğu sanat üretimlerinin teması/konusu bağlamında; siyah-beyaz gibi monokrom renkler olabildiği gibi çeşitli parlak/canlı renklerin de seçildiği görülmüştür.
- Ölçü-oran parametresine göre seçilen örneklerde geniş/yüksek bir mekân tasarımı vurgusu veya fiziksel mekândan ayrılarak odak merkezinin yaratıldığı hacimler mevcuttur.
- Dijital verilerin iç mekânla eş zamanlılığı bağlamında benzer yaklaşımlar bulunmakta hem arşivlenmiş hem de canlı verilerin işlendiği örnek sayılarının eşit olduğu görülmektedir. İnteraktif bir şekilde izleyici ile etkileşimli olan yapıtlarda eş zamanlı veri iletimi tercih edilirken, yapıt öncesi bir kurguya sahip olan, sahnelenen performanslarda arşivlenmiş görüntüler performans sanatçısının hareketleri ile özdeşleşmektedir.
- Tüm örneklerde sanat yapıtlarının başarılı bir senkronizasyon sağlanmıştır.

5. Sonuç

Mekân kavramı, tarihsel süreç içerisinde farklı görüşlerden, yaşanan gelişme ve değişimlerden etkilenecek gelişimini sürdürmüş ve bu doğrultuda çeşitli tanımlamalara ve sınıflandırmalara sahip olmuştur. Melez mekânlar da bu sınıflandırmalardan birisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Kurgusal mekânların ve fiziksel mekânların çeşitli yöntemlerle sentezlenmesiyle melez bir diğer adıyla hibrit mekân kavramı doğmuştur.

Teknolojik gelişmeler ve dijitalleşme ile yaratılan melez mekânlar, yenilikleri bünyesine hızla dahil edebilen sanat branşlarında tercih edilen uygulamalar olmuştur. Bu bağlamda araştırmada incelenmesi hedeflenen melez mekânlar, ortak bir yöntem olarak mapping yöntemi ile sınırlandırılarak sanat disiplinlerinde görülen örnekler üzerinden incelenmiştir. Çalışma kapsamında, sanat branşları ve mekân ilişkisi, melez mekânların kökeni olan kurgusal mekânlar, melez mekân ve mapping yöntemi bağlamında kavramsal çerçeve oluşturulmuştur. Seçilen örneklerin belirlenen Mekân planı/formu, sergilemede kullanılan yüzeyler, kullanılan renkler, ölçü-oran, eş zamanlılık, senkronizasyon gibi çeşitli parametreler doğrultusunda incelenmiştir.

Melez mekânlar, sanal mekân verilerinin fiziksel mekâna eklemlenmesiyle oluşmaktadır. Mapping yöntemi fiziksel mekân sınırlılıklarının eriyerek sanal/kurgusal olan mekân verilerin yansıtılmasına yarayan başlıca yöntemlerden biridir. Bu uygulamalar fiziksel mekânın sınırlılıklara sahip algısını değiştirerek hayal gücünün dahil edildiği yeni mekânın izleyiciler tarafından aktif olarak deneyimlemesini sağlamaktadır. Yeni sayılabilecek nitelikte mekân kavramlarından olan melez mekânlar, sanat disiplinlerinde sıklıkla görülen uygulamalardandır. Sanatın enstalasyon, dans, moda, tiyatro branşlarında görülen melez mekân örnekleri incelendiğinde; mekân formunun, yansıtılan yüzey alanlarının, kullanılan malzeme ve renklerin, ölçü-oranın etkisi ile fiziksel mekân sınırlılıklarının eritilmesi ve de sanal verilerin vurgulanmasıyla izleyicileri içine alan uygulamalara imza atılmıştır. Araştırmada belirlenen parametrelerin melez mekânın tasarımında etkili olan faktörler olduğu tespit edilmiştir.

Kurgusal mekân tasarımlarının fiziksel mekâna eklemlendiği melez mekânların, her geçen gün etkisini geliştirerek devam etmektedir. Melez mekânlar deneyim, izleyicilerin aktif katılımını sağlaması yönüyle sanat disiplinlerindeki mekân algısını zenginleştirmekte, güçlendirmektedir. Melez mekân uygulamaların başarılı tasarımlar sunabilmesi adına sanat eser/performansları ile uyumlu, bütüncül bir iç mekân tasarımı sunulması yönüyle belirli parametrelere gereksinim duyduğu görülmektedir. Araştırma, enstalasyon, dans, moda, tiyatro kapsamındaki örnekler üzerinden sınırlandırılmış olup bu çalışmadan sonra yapılacak

araştırmalar melez mekân yaklaşımlarını içeren diğer sanat disiplinleri bağlamında daha büyük bir kapsamda geliştirilebilir.

Kaynakça

- Adrien M & Claire B. (t.y.). Hakanaï. <https://www.am-cb.net/projets/http-www-am-cb-net-projets-hkn>
- Aydın, Ö. C. (2024). Metaverse: Kurgusal mekân tasarımının geleceği (Tez No: 847536) [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Kültür Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Aydoğan, D. ve Aydoğan, Ö. (2021). Tiyatroda sanal gerçeklik atılımı. Akademik Sanat, (14), 130-140.
- Başçı, S. ve Ozanoğuz, E. N. (2023). Kurgusal mekân-karakter ilişkisinin yaratıcılığa etkisi: Edebiyat ve sinema ara kesitinde disiplinler arası bir yaklaşım. Sanat Yazıları, (49), 321-349. <https://doi.org/10.61742/sanatyazilari.1285004>
- Çınar, S. ve Köse, Ö. (2021). Dijital kurulumlar ve etkileşimli mekânlar. Art-E Sanat Dergisi, 14(27), 223-238. <https://doi.org/10.21602/sduarte.883648>
- Dickerson, M. (2018). A'dan Z'ye sanat tarihi - Tarihöncesinden postmodern zamanlara görsel sanatlar (O. Düz, Çev.). Say Yayınları.
- Dirty Monitor Digital Art. (t.y.). Peter Pan: "The Never Ending Story". <https://www.dirtymonitor.com/projects/peter-pan---the-never-ending-story>
- Erdoğan, E. (2022). Modanın teknolojik dönüşümü: 3 boyutlu yazıcı tasarımları. Karadeniz Uluslararası Bilimsel Dergi, 1(56), 169-184. <https://doi.org/10.17498/kdeniz.1206639>
- Erman, C. (2022). Kurgusal mekân tasarımında zamansız mobilya (Tez No: 720037) [Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Geyik Değerli, N. (2019). Moda endüstrisinin giyilebilir teknoloji tasarımları. Uluslararası Bilimsel Araştırmalar Dergisi (IBAD), 4(1), 50-65. <https://doi.org/10.21733/ibad.500289>
- GQ. (2016, 11 Haziran). MCM x Christopher Raeburn just took travel gear to a whole new level. <https://www.gq-magazine.co.uk/article/mcm-christopher-raeburn-london-collections-men>
- Gümüş, Y. E. (2024). Teknolojinin tiyatro izleme alışkanlıklarına etkisi. Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, (62), 379-389. <https://doi.org/10.30794/pausbed.1398769>
- Hasol, D. (2016). Ansiklopedik mimarlık sözlüğü (14. Baskı). Yem Yayınları.
- Kalay, T., Yalçın, Ç. ve Kavut, İ. E. (2023). 'Pandemi' kavramının konut ve kurgusal mekân tasarımları üzerindeki etkisi. Uluslararası İnsan ve Sanat Araştırmaları Dergisi, 8(2), 114-128.
- Kaplan Ekemen, G. ve Aydoğdu Karaaslan, İ. (2024). Teknolojik gelişim ekseninde dijitalleşen danslar: "Hit the Road Jack" etkileşimli (interaktif) dans performansının analizi. International Journal of Social Inquiry, 17(2), 359-382. <https://doi.org/10.37093/ijisi.1427678>
- Kaymakçı, S. (2024). Dijital sanatın fiziksel mekânda buluşması: Sanal ve estetik (Tez No: 881193) [Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Kaymakçı, S. ve Aytar Sever, İ. (2024). Mekân-İzleyici İlişkisinin Dijital Sanat Bağlamında İncelenmesi.13. Uluslararası Mühendislik Mimarlık ve Tasarım Kongresi, 8-9 Haziran 2024.
- Mülayim, S. (1994). Sanat tarihi metodu. Bilim Teknik Yayınevi.
- Öztekin, M. (2018). Moda markalarında kurgusal vitrin tasarımı (Tez No: 521651) [Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Öztekin, M. (2022). Kurumsal bir mekân olarak moda mağazalarında yenilikçi yaklaşımlar ve fijital tasarım modeli (Tez No: 744310) [Doktora Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Öztekin M. ve Kavut İ. E. (2022). Kurgusal mekân tasarımının moda markalarına yansımaları: Balenciaga Afterworld video oyun örneği. Journal of Interior Design and Academy, 2(2), 137-148. <https://doi.org/10.53463/inda.20220130>

- RÆBURN. (t.y.). MCM. <https://www.raeburndesign.co.uk/pages/mcm>
- Ruşen, F. (2022). Etkileşimli ortam içerisinde seyircinin katılımı ve aura kavramı. *Tykhe Sanat Ve Tasarım Dergisi*, 7(13), 182-196. <https://doi.org/10.55004/tykhe.1106073>
- Sarı, E. (2018). Sanat olgusunun tarihsel süreçte değişen tanımı, işlevi ve değeri üzerine. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 32(45), 131-151.
- Somer, P. M. (2006). Mimarlık ve bilimkurgu edebiyatında mekân okumaları (Tez No: 223504) [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Sözen, M. ve Tanyeli, U. (2014). Sanat kavram ve terimleri sözlüğü. Remzi Kitabevi.
- teamLab. (2019a). Universe of Water Particles in the Tank, Transcending Boundaries. https://www.teamlab.art/w/universe_of_water_particles_tank/tankshanghai2019/
- teamLab. (2019b). Flowers and People, Cannot be Controlled but Live Together - Transcending Boundaries, A Whole Year per Hour. https://www.teamlab.art/w/universe_of_water_particles_tank/tankshanghai2019/
- teamLab. (2019c). teamLab: Universe of Water Particles in the Tank. <https://www.teamlab.art/e/tankshanghai2019/>
- teamLab. (t.y.). Biyografi. <https://www.teamlab.art/about/>
- Töre, T. Ş. ve Güney, E. (2022). Performans sanatı: Kültür etkileşimli dinamik bir fraksiyon. *Artvin Çoruh Üniversitesi Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(2), 100-115. <https://doi.org/10.22466/acusbd.1197170>
- Turan, T. ve Kavut, İ. E. (2022). Gerçeküstü sanat akımının kurgusal mekânlara ve metaverse kavramına katkısının norm bağlamında incelenmesi. *Journal of Architectural Sciences and Applications*, 7(1), 346-363. <https://doi.org/10.30785/mbud.1079846>
- Türk Dil Kurumu (t.y.). Türk Dil Kurumu Sözlükleri. <https://sozluk.gov.tr/>
- Universal Everything. (t.y.). MCM x Christopher Raeburn. <https://www.universaleverything.com/commissions/mcm-x-christopher-raeburn-lcm-ss17>
- Wands, B. (2006). Dijital çağın sanatı (O. Akınhay, Çev.). Akbank Kültür Sanat Yayınları.
- Yıldırım, B. ve Kavut, İ. E. (2022). Kurgusal mekânın bilimsel ve felsefi boyutları: The Animatrix - The Second Renaissance bölümüne metaverse çerçevesinden bakmak. *ARTS: Artuklu Sanat Ve Beşeri Bilimler Dergisi*, (Dijitalleşme Özel Sayısı), 115-144. <https://doi.org/10.46372/arts.1142724>
- Yıldırım, B. ve Kavut, İ. E. (2024). Kurgusal mekânlarda renk ve duygu ilişkisinin renk şemaları üzerinden irdelenmesi: Beetlejuice filmi. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 14(1), 147-166. <https://doi.org/10.20488/sanattasarim.1505970>
- Yıldırım, B. ve Kavut, İ. E. (2025). İnteraktif mekânlarda uzam ve anlam ilişkisine göstergebilimsel bir bakış. *Akdeniz Sanat*, 19(35), 9-29. <https://doi.org/10.48069/akdenizsanat.1464780>