

Üniversite: İstanbul Kültür Üniversitesi

Enstitü: Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Anabilim Dalı: İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anabilim dalı

Programı: İç Mimarlık

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Armağan Seçil MELİKOĞLU EKE

Tez Türü ve Tarihi: Yüksek Lisans – Temmuz 2025

KISA ÖZET

GERÇEK ÖTESİ ORTAMDA OLAĞANDIŞI MEKAN YARATIMI; VIRTUAL HOME YARIŞMASI ÜZERİNDEN İÇERİK ANALİZİNE DAYALI BİR İNCELEME

Gökçe Bahar Yılmaz

Bu çalışma, gerçek ötesi sanal ortamlarda olağandışı mekân üretiminin tasarımcının yaratıcı eylemlerinden olan yarışmalar üzerinden incelenmesini içermektedir. Çalışma kapsamında gerçek ve gerçek ötesi; olağan ve olağandışı kavramları, bireyin algısı ve deneyimleri çerçevesinde açıklanmış, bu kavramların iç mekân tasarımına nasıl yansıdığı içerik analizi yöntemiyle tartışılmıştır. Çalışma, “gerçek ötesi” kavramını alternatif bir gerçeklik olarak tartışmakta ve bu gerçek ötesi ortamların sunduğu mekân üretimlerini analiz etmektedir. Bu kapsamda gerçek, fiziksel dünyanın nesnel sınırları çerçevesinde incelenmiş, gerçek ötesi ise özgür, yeniden yapılandırılabilir, sınırsız bir alternatif gerçeklik olarak ele alınmıştır.

Tez çalışması iki bölümden oluşmaktadır. “Kavramlar sözlüğü” başlıklı bölümde araştırmanın kuramsal temelini oluşturan kavramlar ve kavramlar arası ilişkiler incelenmiştir. Bu kapsamda gerçek ve gerçek ötesi, olağanlık ve olağandışılık kavramları ile aralarındaki çapraz ilişkilerin yanında olağan dışına uyumlanmayı tarif eden algı kavramı ile tasarımın özünü oluşturan yaratıcılık ve özgünlük kavramları sorgulanmıştır. Kavram sözlüğünü oluşturan bütün başlıklar mekânın olağandışına dönüşümü başlığı üzerinden somutlaştırılmıştır.

İkinci bölümde Buildner isimli yarışma organizasyonu tarafından düzenlenen "Virtual Home" adlı uluslararası mimari fikir yarışmasının ikinci edisyonunda dereceye giren üç proje üzerinden nitel bir araştırma gerçekleştirilmiştir. Kazanan yarışma projeleri paftalarında yer alan proje raporları ve jüri yorumları nitel içerik analizi yöntemiyle değerlendirilmiş; elde edilen veriler dijital analiz araçlarıyla çözümlenerek anahtar kavramlar ve tematik örüntüler ortaya konmuştur. Elde edilen veri setleri belirlenen

ana temalar ve alt temalar üzerinden değerlendirilerek birinci bölümdeki sözlüğü oluşturan kavramlarla ilişki kurarak yorumlanmıştır.

Bulgular, gerçek ötesi sanal ortamların iç mekân tasarımında estetik, işlevsel ve kavramsal düzeyde önemli bir dönüşüm potansiyeli barındırdığını ortaya koymaktadır. Yarışma kapsamında geliştirilen projeler, geleneksel mimari kalıpların ötesine geçebilen yaratıcı çözümlere sahip, büyük ölçüde özgün, olağandışı ve deneyimsel mekân kurguları olarak değerlendirilmiştir. Bununla birlikte, bazı projelerde fiziksel dünyadan aktarılan alışkanlıkların sürdüğü durumlar da dikkat çekmiş ve bu durum tasarım özgürlüğünün geliştirilmesi gerektiğine işaret etmiştir.

Sonuç olarak bu tez, gerçek ötesi ortamların iç mekân tasarımı açısından sunduğu olanakları teorik ve pratik düzeyde ortaya koymanın yanında bu ortamların; iç mekân tasarımında yaratıcı düşünceyi besleyen güçlü bir platform sunduğunu ve bireysel hayal gücüyle birleşerek özgün, çok katmanlı mekânsal senaryoların üretimine katkı sağladığını ortaya koymaktadır. Gerçek ötesi tasarım ortamları, iç mekân tasarımında yalnızca teknik olanakları değil, aynı zamanda düşünsel ve kavramsal özgürlükleri de genişleten bir alan sunmaktadır. Fiziksel gerçekliğin ötesine geçildiğinde, tasarımcının hayal gücü daha önce mümkün olmayan senaryoları gündeme getirebilmekte; bu da özgünlük ve yaratıcılığı teşvik etmektedir.

Anahtar Kelimeler: Gerçek ve Gerçek ötesi, Olağan ve Olağandışı, Sanal Gerçeklik, Yaratıcılık, Tasarım Yarışmaları.

University: Istanbul Kultur University

Institute: Institute of Graduate Studies

Department: Interior Architecture and Environmental Design

Program: Interior Architecture

Supervisor: Doç. Dr. Armağan Seçil MELİKOĞLU EKE

Degree Awarded and Date: MA – JUL 2025

ABSTRACT

EXTRAORDINARY SPACE CREATION IN A BEYOND-REALITY ENVIRONMENT; A CONTENT ANALYSIS BASED ON “VIRTUAL HOME” COMPETITION

Gökçe Bahar Yılmaz

This study examines the production of extraordinary spaces in virtual environments through competitions, which are part of the designer's creative actions. Within the scope of the study, the concepts of real and virtual, ordinary and extraordinary are explained in terms of the individual's perception and experiences, and how these concepts are reflected in interior design is discussed using content analysis methods. The study discusses the concept of “transcendental” as an alternative reality and analyzes the spaces produced by these transcendental environments. In this context, the real is examined within the objective boundaries of the physical world, while the transcendental is approached as a free, reconfigurable, and limitless alternative reality.

The thesis consists of two sections. In the section titled “Concept Dictionary,” the concepts forming the theoretical foundation of the research and the relationships between these concepts are examined. In this context, the concepts of reality and beyond reality, normality and abnormality, and the cross-relationships between them, as well as the concept of perception that defines adaptation to the abnormal, and the concepts of creativity and originality that form the essence of design, are questioned. All the headings that make up the glossary of concepts are concretized under the heading of the transformation of space into the abnormal.

In the second section, a qualitative research was conducted on the three projects that won awards in the second edition of the international architectural ideas competition titled “Virtual Home” organized by the competition organization named Buildner. The project reports and jury comments included in the winning competition projects were evaluated using qualitative content analysis methods; the data obtained were analyzed using digital analysis tools, and key concepts and thematic patterns were revealed. The obtained data sets were evaluated based on the determined main themes and sub-themes and interpreted in relation to the concepts that constitute the dictionary in the first section.

The findings reveal that virtual environments beyond reality have significant potential for transformation in interior design at the aesthetic, functional, and conceptual levels. The projects developed within the scope of the competition were evaluated as creative solutions that go beyond traditional architectural patterns, largely original, unusual, and experiential spatial constructions. However, some projects drew attention to situations where habits transferred from the physical world persisted, indicating the need to develop design freedom.

In conclusion, this thesis reveals the possibilities that virtual environments offer in terms of interior design at both theoretical and practical levels, and shows that these environments provide a powerful platform that nurtures creative thinking in interior design and, combined with individual imagination, contributes to the production of original, multi-layered spatial scenarios. Virtual design environments offer a space that expands not only technical possibilities but also intellectual and conceptual freedoms in interior design. When transcending physical reality, the designer's imagination can bring previously unimaginable scenarios to the forefront, thereby encouraging originality and creativity.

Anahtar Kelimeler: Reality & Beyond, Ordinary & Extraordinary Creativity, Virtual Reality, Design Competitions