

TASARIM-GÖRSEL ALGI İLİŞKİSİNDE DİJİTAL ÇAĞ ETKİSİ VE PSİKOLOJİK YANSIMALARI

DIGITAL AGE EFFECT AND ITS PSYCHOLOGICAL REFLECTIONS ON RELATION BETWEEN DESIGN-VISUAL PERCEPTION

Burcu YILDIRIM*, M. Atilla SÖĞÜT**, İldem AYTAZ SEVER***

Geliş Tarihi/Received: 23.06.2022
Kabul Tarihi/Accepted: 11.09.2022

Araştırma Makalesi/Research Article

*
İç Mimarlık Bölümü
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi,
İstanbul / Türkiye

Department of Interior Architecture
Mimar Sinan Güzel Sanatlar University,
İstanbul / Turkey

ORCID: 0000-0002-7128-6080
burcuylidrm3@hotmail.com

**
İç Mimarlık Bölümü
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi,
İstanbul / Türkiye

Department of Interior Architecture
Mimar Sinan Güzel Sanatlar University,
İstanbul / Turkey

ORCID: 0000-0003-3955-60337
atilla.sogut@msgsu.edu.tr.

İç Mimarlık Bölümü
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi,
İstanbul / Türkiye

Department of Interior Architecture
Mimar Sinan Güzel Sanatlar University,
İstanbul / Turkey

ORCID: 0000-0003-2492-9845
ildem.aytar@msgsu.edu.tr

ÖZET

Teknolojinin ürettiği yeni araç ve sistemler iç mimarlık disiplini terminolojisine yeni kavramlar eklemiştir. Bir ortam olarak sanal mekân, siber mekân, güncel bir vurgulanışla ön plana çıkan metaverse evreni ve fiziksel mekânın türevi olarak etkileşimli mekânlar bu kavramlara örnektir. Etkileşimli mekânlar görece yeni bir alan olmasına karşın gittikçe artan bir ivmeyle sosyal yaşama entegre olmaktadır. Kabuk yüzeyi ve kullanıcı iletişimine yeni olanaklar öneren bu mekânlar, mekânın görsel algılanışını da değişime uğrattılar. Çalışmanın amacı teknolojik gelişmelerin mekânlar üzerindeki etkilerinin görsel algı ve psikolojik etki zemininde değerlendirilmesi, tasarım-görsel algı-psikoloji bağlantısında meydana gelen dijital çağ etkisinin araştırılmasıdır. Bu amaç doğrultusunda çalışmada yönetsel olarak görsel içerik analizi yaklaşımı benimsenmiş, etkileşimli mekân üretimleriyle en sık karşılaşılan, sanatçı ve tasarımcıların alandaki girişimleriyle bu tip mekânların üretimi ve toplum üzerindeki etkilerinin gözlemlenebilmesi hususunda adeta bir laboratuvar işlevi gören ve *mekânlaşmış sanat* olarak tabirlenebilen enstalasyonlar üzerinden çalışma yürütülmüştür. Örneklerin görsel tasarım ilkeleri bağlamında ortaya koymuş olduğu örüntüsel ilişkiler tespit edilmiştir. Seçili örneklerle sınırlandırılan ve iç mimarlık-sayısal tasarım-interaktif mekân tasarımı ilişkisine katkı sağlayacağı düşünülen çalışma sonucunda fiziksel mekânın katı sınırlarının yerini muğlaklığa bıraktığı, teknolojik gelişmelerin birey ve mekân arasındaki ilişkiyi yeniden yorumladığı, mekân kavranışı-görsel algılanışı ve psikolojisinin bu durum karşısında dönüşüm geçirdiği ve mekân deneyimine yeni boyutların eklendiği bulgulanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Çağ, Etkileşimli Mekân, Metaverse, Görsel Algı, Yüzey Tasarımı

ABSTRACT

New tools and systems produced by technology have added new concepts to interior architecture terminology. These concepts include virtual space as an environment, cyberspace, metaverse, and interactive spaces. Although interactive spaces are a new field, they are increasingly integrated into social life. These spaces, which offer new possibilities for communication between the shell surface and the user, also change the visual perception of the space. The study aims to evaluate the effects of technological developments on spaces based on visual perception and psychological impact and investigate the digital age effect on the design-visual perception-psychology relationship. For this purpose, the visual content analysis method was used in the study. The study was carried out within the scope of installations, where examples of interactive space productions are frequently seen and described as spatialized art. The patterns created by the examples in the context of visual design principles have been determined. As a result of the study, it was determined that the boundaries of solid physical space became unclear, and technological developments reinterpreted the relation between the individual and the space. It has been found that the visual perception of space and the psychology of space have changed because of this situation, and new dimensions have been added to the space experience.

Keywords: Digital Age, Interactive Space, Metaverse, Visual Perception, Surface Design

1. GİRİŞ

Altyapısal gelişmeler ve teknolojik cihazlara erişimin kolaylaşması gibi meseleler dijital unsurları gündelik hayatın ayrılmaz bir parçası hâline getirmiştir. Bu durumun bir sonucu olarak bugün tasarlama edimi yoğun bir biçimde dijitalleşmenin etkisi altındadır. Diğer taraftan sanat ve iç mimarlık ara kesitinde yer alan enstalasyon üretimleri de bu teknolojik gelişmelerden faydalanmakta ve enstalasyonlara etkileşim gösterme niteliği dâhil olmaktadır. Mekâna yayılan sanat olarak tanımlanabilecek enstalasyonların bu niteliği teknoloji ve mekân kurgusu arasındaki ilişkiye yeni boyutlar getirmekte, statik mekân yerini dinamik-devingen mekâna bırakmaktadır.

Klasik anlayışta statik, bir diğer tabirle durağan mekân deneyimleyenine iletmek istediği mesajları yapısal unsurları, malzeme kullanımları, grafik düzenleri ve tasarlanış biçimi gibi

öğelerle iletir. Kişi ise iletilmek istenen mesajı kendi bilinç düzeyi ile orantılı biçimde algılar. Birey ve içerisinde bulunduğu yapıyla çevre arasında yoğunlukla görme duygusu üzerinde şekillenen sürekli bir iletişim gerçekleşir, fakat bu iletişimde bilgi iletimi mekândan mekân algılayıcısına olacak biçimde tek yönlüdür. Günümüze geldiğinde ise mekânı oluşturan durağan yapısal unsurlar teknolojik araçların etkisiyle dinamik formlara dönüşmekte, mekân ve algılayıcısı arasında gerçekleşen ilişki tersinir bir hâle evrilmiştir. Fiziksel ve sanal ortamlarda hareketli yüzeylerin oluşturduğu interaktif mekânlar birey-mekân ilişkisini yeniden yorumlamakta, mekân algısı ve psikolojisi bu yeni durum karşısında dönüşüm geçirmektedir.

Yapılan çalışma içerisinde yaşanan ve dijital tabanlı etkileşimli bir forma dönüşmekte olan mekânlara mekân yüzeyleri üzerinden yaklaşmakta, bu yeni mekânların deneyimleyende yarattığı görsel algı ve psikolojik etkiyi ele almaktadır. Çalışma bir durum değerlendirmesi olup elde edilen bulguların iç mimarlık-sayısal tasarım-interaktif mekân tasarımı ilişkisine katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

2. GÖRSEL ALGI VE TASARIM İLİŞKİSİ

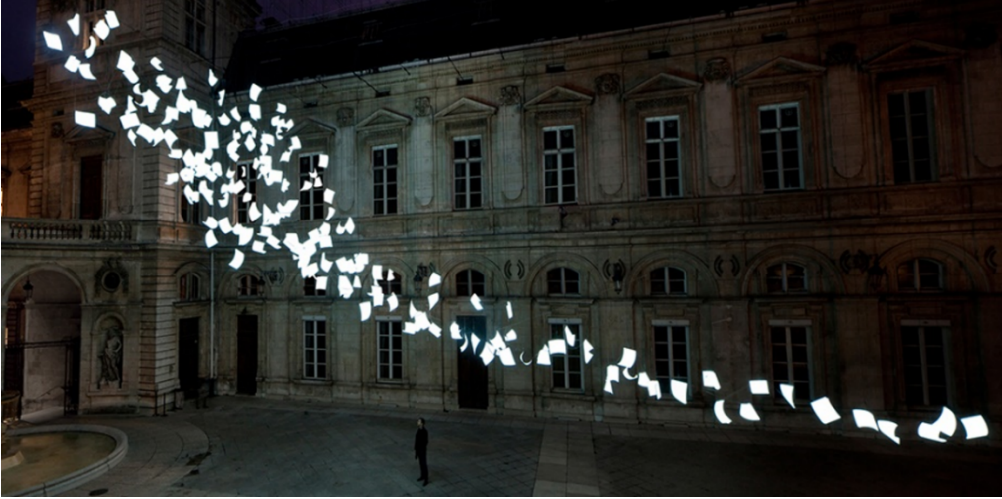
Görsel algı mekân kavrayışının temelini oluşturur. Göz, görülen nesne ve beyin arasındaki etkileşimle gerçekleşen “Görsel algılamada, ilk uyarılan organ gözdür. Görme duygusu cisimlerden yansıyan ışığı beyindeki görme merkezine aktararak, bilinç seviyesinde bir araya toplar ve renk algısıyla birlikte görme olayını-görsel algılamayı oluşturur” (Gezer, 2012, s.3). Görülenin algılanışında beyin tarafından gerçekleştirilen yorum önem arz eder. Beynin yorumu görme edimini fizyolojik kapsamından çıkararak öznel bir deneyim hâline getirir.

İnsan zihni duyuşsal temelli bilişlerde anlam arama eğilimindedir. Geçmiş dönemlerde hayatta kalma içgüdüsüyle gelişen bu eğilim, günümüz insanının kendisine verilen bilgiyi anlamlı bir şablon içerisinde yerleştirmeye çalışmasına neden olur. Zihin kendisine sunulan rastgele görsel ve işitsel görümlere bile geçmiş deneyimlerinden hareketle ön yorum katar. Neyin algılandığı daha önceden neyin bilindiği üzerine temellenir (Roth, 2019, s.91). Bu nedendir ki mekânlar fiziksel nitelikleri ve tasarlanış biçimleriyle herkese aynı mesajları iletmesine karşın, mekânın görsel algılanışı bireye özgü ve özeldir.

Yirminci yüzyıldan günümüze kadar uzanan tarihsel süreç, görsel bir çağa işaret eder. Araştırmalar göstermektedir ki birey ve görülen nesne arasındaki görsel iletişimi mümkün kılan görme edimi beyne yerleşen bilginin büyük çoğunluğuna aracılık eder, bu bilgiler görsel süreçler sonucunda oluşur (Orhon, 2011, s.143). Güncel olarak bugün hâlen görme duygusu sosyal yaşamının merkezinde yer alır. Kişiler arası iletişim büyük çoğunlukla farklı ebat ve işlevlerdeki dijital enformasyon aktarıcısı ekranlar aracılığıyla yürütülür. Göz merkeziliğin gittikçe artış gösterdiği günümüz evreninde gelişen her yeni görüntüleme teknolojisiyle daha net, daha gerçekçi olan imgelerin kişilerde yarattığı beklentinin de etkisiyle mekân deneyimine dair farklı arayışlarda bulunmaktadır. İnteraktif mekân enstalasyonları bu arayışların bir sonucudur.

3. ENSTALASYON VE İNTERAKTİF ENSTALASYON KAVRAMLARI

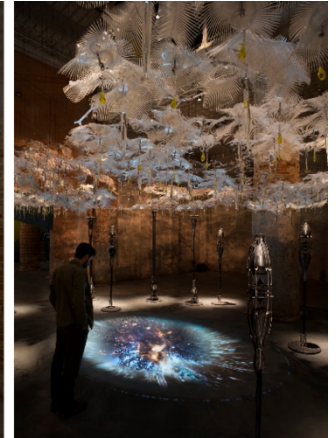
Enstalasyonlar günümüzde çağdaş sanat pratiği olmanın ötesinde multidisipliner kurgularıyla dikkat çeker, kamusal-kavramsal sanat ve mimarlık gibi farklı alanlarda karşılık bulur. İç ve dış mekânlarda gerçekleştirilebilen ve yaygın olarak kamusal etkileşimi (Şekil 1-2) hedefleyen enstalasyonların dünyada ve Türkiye’de benimsenişi 1980 yılı ile tarihlenir (Renkçi Taştan, 2016, s.473). Kurulum veya yerleştirme olarak ifade edilebilen enstalasyonlar sergilendikleri ortama yayılıp mekânsallaşabildikleri gibi alanın içinde bir nesne gibi de yer alabilirler. Fiziksel bir mekânda kurgulanabildikleri gibi sanal ortamlarda yaratılarak deneyimlenebilirler. Enstalasyon üretiminin mekân kavramı ile kurduğu ilişki tasarlayıcısının öngörüsü ile şekillenir.



Şekil 1, 2. Paul Cockshedge tarafından gerçekleştirilen ışık ve kâğıt temalarını kamusal alanda yorumlayan Bourrasque enstalasyonu (URL-1)

Yerleştirmelerin temel unsurları; sergilenmek istenen sanat nesnesi ve sergileneceği mekân olarak ifade edilebilir. Klasik yaklaşımdan farklı olarak “Yerleştirme sanatında, çerçeveler veya kaidelerle sınırları net olarak belirtilmiş alanlar bulunmamaktadır. Mekân ve sanat nesnesi arasındaki çizgi bulanmıştır, bu kavramlar bütünleşmiş ve beraber algılanmaktadır” (Güler, 2014, s.42). Sanat nesnesi için var olan mekân nesneye özel ve içkindir, diğer taraftan sanat nesnesi de mekân için ve mekâna özgüdür.

Kurgu ile birey arasındaki etkileşimi esas alan interaktiflik kavramı ortaya atıldığı dönemden itibaren enstalasyonlara dair yeni olasılıkları düşündürmüştür. “1990’lı yılların başında dijital interaktif sanat, sanat dünyasında oldukça yeni bir alan olmuş ve birçok sanatçı kendi çalışmalarını üretmek için farklı donanım ve yazılım ara yüzlerini kullanmışlardır” (Çınar, Köse, 2021, s.226). İzleyicinin mekân ve eserle organik bağ kurduğu ve mekân olgusunun sanatın bileşeni olarak kullanıldığı enstalasyonlar, güncel etkileşim yöntemlerini yapısına ekleyerek interaktif enstalasyon olgusunu meydana getirmiştir (Karatay, 2019, s.515) (Şekil 3-4).



Şekil 3, 4. 2021 Venedik Bienali için Philip Beesley tarafından tasarlanan ve toplanma alanlarının sahip olmaları gereken nitelikleri tartışmaya açan Grove isimli interaktif kurulum (URL-2)

Teknoloji etkisiyle sanatçılar bugün fiziksel ortamların yanı sıra dijital ortamlardan da faydalanarak çeşitli kurulum önerileri gerçekleştirirler. 1990’lı yıllardan günümüze bu dijital ortamlar, sanal mekân ve siber mekân gibi farklı isimlendirmelerle ifade edilmeye çalışılmıştır. Bugün ise sanal ortamdaki interaktif mekân kavramı güncel bir vurgulanışla ön plana çıkarılan metaverse olgusunda karşılık bulur.

Geleneksel anlamdaki durağan mekânlar bireyi sadece tasarım sürecine dâhil edebilirken dönüştürülebilir yapılar kişiyi tasarım öncesi sürece, tasarım sürecine ve sonrasına dâhil edebilirler. Yapımı tamamlanmış mekân etkileşimle tekrar biçimlenir, tanımlanır. Dönüşüm esnekliği beraberinde birden çok işleve cevap verebilme, boyut ve biçim değiştirebilme gibi fonksiyonları getirir (Asefi, 2012, s.1009). İnteraktif yerleştirmelerdeki bu dinamik kullanım, deneyimleyenin yönlendirmeleriyle gerçek zamanlı olarak yeniden inşa edilen bir mekânı ve sanatsal deneyimi mümkün kılar. Mekânın görsel algılanışı ve psikolojik etkisi yeniden inşa süreçlerinde sürekli olarak değişim gösterir

4. İNTERAKTİF ENSTALASYON YÜZEYLERİNDE GÖRSEL TASARIM İLKELERİ, ALGILAMA VE PSİKOLOJİK ETKİ

Çivi yazılarıyla başlayan görsel tasarım; hiyeroglifler, parşömenler ve papirüslerle devam ederek tarihsel süreç içerisinde bugünkü kâğıt üzerindeki konumuna erişmiştir (Orhon, 2011, s.151). İçinde çeşitli eylemlerin gerçekleşmesine olanak tanıyan, boşluk ve sınırları tanımlı uzay parçası (Aslan, Aslan, Atik, 2015, 139) olarak ifade edilebilen mekân olgusu da bilgi aktarımında görsel tasarımdan faydalanır. “Tasarımcılar kullanıcılara, iç mekânda uyguladıkları yüzey düzenlemeleri ile mekânın karakterini ifade eden görsel algıya dayalı mesajlar gönderebilir” (Aydıntan, 2016, s.41). Mesaj iletimi görsel tasarım ilkeleri kullanımıyla mümkün olur.

Tasarım ilkelerinin temeli Gestalt Psikoloji Okulu’nun görmeyen fizyolojisi ve bireyin görsel bilgiyi nasıl anlamlı bir bütün olarak algıladığına dair bulguları üzerine şekillenir. Bu temel ilkelerden yola çıkılarak tasarım alanına dair geçmişten günümüze yeni bakış açılarıyla farklı akım ve üsluplar öne sürülmüştür. (Becer, 2002, s.64). Aydıntan ve Sağsöz (2009, s.102-138) görsel tasarım ilkelerini görsel devamlılık, orantısız ilişki, görsel hiyerarşi, görsel birlik ve denge olmak üzere beş ana başlıkta değerlendirir.

Görsel tasarım ilkelerinden olan görsel devamlılık, yüzey tasarımını oluşturan unsurların bir bütün olarak algılanmasında önem arz eder. “Göz bir unsurdan diğerine doğru kesintisiz geçişler yapabiliyorsa, devamlılık sağlanmış demektir” (Becer, 2002, s.70). Yüzey kompozisyonunda görsel devamlılık; uygunluk (benzerlik), tekrar, ritim ve koram kullanımıyla gerçekleştirilebilir. Uygunluk “iki ya da üç boyutlu biçim ya da formlar arasında ortak veya yaklaşık tarafların bulunması” (Aydıntan, Sağsöz, 2009, s.103) olarak ifade edilir. Tekrar, yüzey kompozisyonlarında kullanılan unsurların tekrar edecek biçimde kurgulanması, bu yolla yüzeyde uygunluğun sağlanmasıdır. Tekrar kullanımında; tam tekrar, tekrar, değişken tekrar ve aralıklı tekrar yöntemlerinden faydalanılır. Tam tekrarda kompozisyonu sağlayan tüm unsurlar birebir aynı iken tekrarda bu unsurların konumlanışları değişim gösterir. Değişken tekrar kullanılan yüzeylerde büyük oranda benzerlik gösteren formlar bir arada kullanılırken, aralıklı tekrarda adından da anlaşılacağı üzere aralıklı olarak kompozisyonu oluşturan öge veya öge grupları tekrar edilir. Görsel devamlılığı sağlamanın bir diğer yöntemi ritim kullanımıdır. Ritim, “Ritmik oluşturan katılarla boşlukların, olaylarla aralıkların belirli bir sıra içinde birbirini izlemesidir” (Roth, 2019, s.101). Düzenli ve düzensiz ritim olmak üzere iki farklı kullanımla sağlanır. Düzenli ritimde tam tekrar kullanılır. Düzensiz ritimdeyse kompozisyonu oluşturan tekrar eden öğelerin ayırıcı niteliklerinin farklı formlarda tekrarı ile düzenli bir dizilim yaratmadan devinim ve devamlılık hissi verilir (Aydıntan, Sağsöz, 2009, s.109). Yüzey tasarımlarında görsel devamlılık sağlamanın bir diğer yolu da koram/hiyerarşi kullanımıdır. “Hiyerarşi, kademelenme ile yapılan düzenleme biçimidir. Merkezsel, aksel ve çevresel hiyerarşi olmak üzere üç tür hiyerarşi vardır” (Yardımcı, Ertürk, 2013, s.61). Merkezsel koram ile doğal çevrede sıklıkla karşılaşılmaktadır. İçten dışa veyahut dıştan içe kademelenme gösteren bitkiler bu tip koram oluşumuna örnektir. Aksel koram adının da ifade ettiği gibi bir eksen yani çizgi etrafında biçimlenir. Diğer taraftan “Eğer biçimler çevre üzerinde kademelenirlerse bu türlü korama ‘Çevresel koram’ denir” (Güngör’den akt. Yardımcı, Ertürk, 2013, s.65).

Yüzey kompozisyonu oluşumunda kullanılan görsel tasarım ilkelerinden bir diğeri orantısız ilişkidir. “Tasarım yüzeyinin eni ile boyu, görsel unsurların genişlikleri ve yükseklikleri ile bir arada oluşturdukları kitlelerin boyutları arasında daima orantıya dayalı ilişkiler vardır” (Becer, 2002, s.68). Orantısız ilişki, değişken yapıli orantısız ilişki ve sabit yapıli orantısız ilişki olmak üzere iki yolla oluşturulabilir. Aydıntan ve Sağsöz’den (2009, s.118) aktarımla değişken yapıli orantısız ilişkide tasarlanan yüzeyi oluşturan biçim ve formların en-boylarında kesin ayrımlar görülürken, sabit yapıli orantısız ilişki kullanılan yüzeylerde yüzey öğeleri arasında en-boy farklılıkları görülmez.

Görsel hiyerarşi yüzey tasarımlarında boyut, şekil, konum, aralık, doku, renk, değer ve yön unsurlarının kullanımı ile sağlanır. Görsel hiyerarşiyi sağlama sürecinde vurgu kullanımı önem arz eder. Vurgu unsuru konum ve vurgu birimi alt başlıklarında incelenir. Konum optik/geometrik merkezde olabildiği gibi diğer biçimlerde de sağlanabilir. Vurgu birimi bir

eleman olabildiği gibi bir ünite de vurgu birimi olarak yüzey tasarımının görsel hiyerarşi kompozisyonunda işlev görebilir.

Görsel bütünlük (birlik) sağlamanın üç ayrı yolu vardır. Bunlar; görsel devamlılık kullanımı, egemenlik ve değişkenlik kullanımı ve zıtlık kullanımındır.

Denge unsuru; simetrik, asimetrik ve ışınsal denge olmak üzere üç temel başlıktan oluşur. "Denge simetrik kompozisyonun özünde mevcuttur" (Frederick, 2009, s.52). Simetrik denge; aksel veya süslemeci olabilir. Işınsal denge simetri döne ve merkezi biçimde gerçekleştirilebilir.

Gelişen teknolojik imkânlar mekânlarda görsel tasarım ilkeleri kullanımına yeni boyutlar kazandırmıştır. "Günümüzde bilgisayar ve CAD alanlarındaki teknolojik gelişmeler, tasarım temsillerini ve iletişimin enstrümanlarını değiştirmektedir" (Şahin Karaaslan, Sönmez, Güleç Özer, 2021, s.4). Tıpkı dijital sanatın, sanatçının kullandığı biçimsel dilin yeniden yorumlanarak üretimlerine dâhil olmasına sebebiyet vermesi (Sağlam, 2020, s.65) gibi, teknolojik olanaklar mekânların görsel algı yoluyla ilettiği mesajlara ve mekân ile kullanıcı arasında kurulan iletişime yeni yorum ve açılımlar getirir. Geçmiş dönemlerde görsel tasarımın iletmek istediği mesaj ve mesajın alıcısı arasındaki iletişim değişmez biçimde mesaj kaynağından alıcıya olacak biçimde tek yönlü gerçekleşirken, bugün teknolojik altyapılarla mekân özelinde dile getirilmeye başlanan interaktiflik kavramı, görsel tasarım ürünü mekânları da mesaj alıcısı hâline getirmiştir.

Yazınsal ve elektronik tabanlı kitle iletişim araçları bireylerin görsel algısında değişimler meydana getirir, algı değişimi yoluyla duyularını kullanma biçimlerini değiştirir ve insanlar arası etkileşimi geçmişe kıyasla farklılaştırır (Gordon'dan akt. Atalay, 2018, s.40). Benzer bir etkiyi mekânsallaşmış interaktif kurulumlarda da gözlemlemek mümkündür. Durağan mekânlarda bireylerin "hareket etme, düşünme ve duygulanma biçimlerine mekân unsurlarının yaptığı etki" (Göka, 2001, s.25) ön plana çıkar. Mekân yüzeylerindeki bilinçli kurgulanmış grafik düzenler kişide sakinlik, şaşırma, korku, aidiyet, sıkışmışlık, huzur benzeri birçok duyguyu uyandırabilir. İnsan düşüncelerini, bireyin mekân içindeki fiziksel hareketlerini yönlendirebilir. Etkileşimli kurulumlarda ise bu durum özelleşerek farklı bir boyuta taşınır. Renk, doku ve biçim gibi öğelerin mekân yüzeyi-kullanıcı etkileşimiyle sürekli değişmesi, gerçek zamanlı olarak farklılaşan görsel algı ve mekân psikolojisini getirir. Devingen bir hâl alan mekân yüzeyleri kişide yaratılan görsel algıyı akışkan hâle dönüştürürken mekân psikolojisi de bu durumdan etkilenerek sürekli olarak değişime uğrar.

Mekânın görsel bilgi aktarımında subliminal ve supraliminal uyaranlardan bahsedilebilir. Supraliminal uyaran bilinç düzeyinde algılanabilen uyarıcıları ifade ederken subliminal uyaran ise bilinç düzeyinde algılanamayan fakat bilinçaltı düzeye etki eden uyarıcıları işaret eder. "İnsanın bilinçli olarak algılayabileceği fiziksel sınırların altında verilen uyaranlar fark edilemez ancak beyin tarafından algılanabilir. Herhangi bir duyu organı ile algılanamayan uyaranların/mesajların beyinde etki yarattığı birçok beyin görüntüleme deneyi ile ispatlanmıştır" (Darıcı, 2015, s.188). Bu durum bireyi manipülasyona açık hâle getirir. Görsel öğeler yoluyla kişilerin manipüle edilebilmesi ihtimali geçmişten günümüze görsel tasarımı kendisine konu edinmiş birçok disiplin kapsamında sıklıkla tartışılmaktadır. Bu alanlardan biri de reklamcılıktır.

James Vicary 1957 yılında filmler ve televizyon programları esnasında izleyicilere görsel yolla bilinç düzeyinde algılanmayan mesajlar iletilebildiğini öne sürmüştür. Vicary'nin iddiasına göre film esnasında görsel yolla habersiz bir biçimde izleyicilere iletilen "Aç mısın? Patlamış Mısır Ye" ve "Coca-Cola İç" görsel mesajları mısır satışlarını %57,7, kola satışlarını ise %18,1 oranlarında artırmıştır (Phillips, 1997, s.20-21). Daha sonra yapılan deneyler sonucunda anlaşılmıştır ki bu iddialar herhangi bir bilimsel mesnete dayanmamaktadır. Diğer taraftan, Vicary'nin asılsız argümanından hareketle yapılan bazı çalışmalarda (Karremans, Stroebe, Claus, 2006, s.792) ihtiyaç hâlindeki bireylerde bilinçaltı mesajların, mesajdaki markayı seçme eğilimine olumlu yönde etki edebileceği bulgulanmıştır.

Fiziksel interaktif mekân yüzeyleri çoğunlukla medya ekranlarından oluşur. Ekranların tıpkı filmler ve televizyon programlarında olduğu gibi görsel yolla subliminal mesaj iletimine ortam sağlayacağı düşünülebilir. Sanal bir ortam olan metaverse evreninde yer alan

interaktif mekân yüzeylerinin de bu tür mesajların kişilere iletiminde etkin rol oynayabileceği iddiasında bulunulabilir.

Metaverse, içinde yaşanılan dünyanın paralelinde yer alan, fiziksel dünyanın olanaklarını taklit edebilen ve bu olanakları aşabilen kurgu bir evrendir. Her bir karesi yapay olarak inşa edilir, inşa durumu kişide yaratılan etkilerin kontrol edilebilirliği imkânına yol açar. Burada insanları bilinçaltı düzeyde etkileyebilmek mümkün hâle gelir (Doko, 2021, s.79). Metaverse ortamında bilinçli farkındalık olmaksızın bireyi etki altına alan, beyne etki eden bazı hikâyelerden söz edilebilir. Bunların kişileri sanal ortamda tutmak için kullanılacak girdiler olarak yorumlanabilmesi mümkündür. Konuya tasarım-görsel algı ilişkisi bağlamında yaklaşıldığında ise bilinçaltı mesajların iletim sürecinde hem fiziksel hem de sanal mekân yüzeylerini kendisine zemin olarak kullanabileceği görülür. Bu durumda fiziksel ve sanal mekânları oluşturan her bir etkileşimli yüzey, mesaj aktarıcısı hâline dönüşür.

Tasarım-görsel algı-psikoloji bağlantısında meydana gelen dijital çağ etkisi seçili sanal ve fiziksel ortamlarda yer alan etkileşimli mekân örnekleri üzerinden gerçekleştirilecektir.

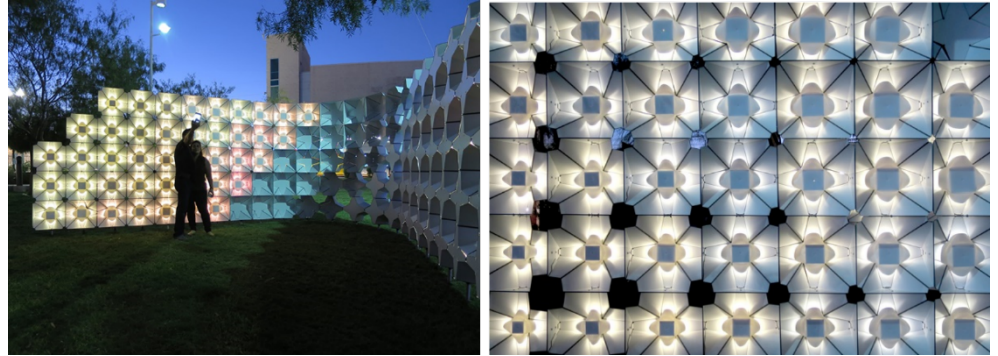
4.1. Selfie Wall

Tasarımcı: Ersela Kripa

Tarih: 2016

Yer: Teksas/ABD

Proje özçekim için gece ve gündüz koşullarında çeşitli aydınlatma olanakları sağlayan kamusal bir interaktif kabuk önerir (URL-3). Fiziksel ortamda yer alan, dijital ve etkileşimli yüzey öğelerinden oluşmuş melez bir yapıdır (Şekil 5-6).



Şekil 5, 6. Proje genel görünümü (5), detay görünümü (6) (URL-3)

Biçimsel olarak fotoğraf çekimlerinde kullanılan reflektör şemsiyelerine referans veren CNC'de işlenmiş 162 özel modül (URL-4) birleşerek etkileşimli enstalasyon yüzeyini meydana getirir. Modüller açılıp kapanma hareketine olanak sağlayarak deneyimleyenler için farklı aydınlatma senaryoları oluşturur.

4.2. Personal Space in Cities

Tasarımcı: Ping Lim / Handson

Tarih: 2018

Yer: Öneri projesi



Şekil 7, 8. Etkileşimli kurulum genel görünümü, projenin öngördüğü farklı karşılaşma senaryoları (URL-5)

Enstalasyon, mekânsal verileri izleyen gerçek zamanlı etkileşimli bir ortam aracılığıyla kalabalık şehirlerin kişisel mesafe algısını nasıl etkilediğini araştırır (URL-5) (Şekil 7). Fiziksel mekânda yer alan dijital bir yüzeyden oluşur. Kamusal alanda kurgulanması öngörülen projede, enstalasyon alanına giren kişinin çevresinde kişinin hareketini ve hızını takip eden bir daire görünümü oluşur. Çevredeki insan sayısı arttıkça her bir kişinin çevresinde daire görünümü meydana gelir ve kişilerin yakınlık ilişkilerine göre çizgisel hatlar daireleri birbirine bağlar (Şekil 8). Kişiler arası mesafeler azaldıkça daireler birleşir, farklı grafik görünüm ve örüntüler ortaya çıkar.

4.3. Megaliths in the Bath House Ruins

Tasarımcı: teamLab

Tarih: 2019

Yer: Mifuneyama Rakuen / Japonya

Megaliths in the Bath House Ruins, teamLab tarafından gerçekleştirilen interaktif bir enstalasyondur. Gerçek ortamda yer alan dijital yüzeyli bir donatıdır. Medya ekranlarıyla yeniden yorumlanmış devasa boyuttaki modern zaman megalitleri, atıl kalmış hamam zemininden yüzeye çıkar. Kurulum, antik dönem ve insanın yeryüzüne etkisinin en üst düzeye ulaştığı antroposen çağını aynı düzlemde bir araya getirir.



Şekil 9, 10. Proje görüntüleri (URL-6).

İnsan hareketine bağımlı olarak sürekli biçim değiştiren enstalasyon önceden kaydedilmiş görüntüleri kullanmaz, dijital ekranlara yansıtılan yüzey görüntüleri bilgisayar programınca sürekli olarak işlenir. Bu durum deneyimin her anını benzersiz kılar (URL-6) (Şekil 9-10).

4.4. Persuasion Machines

Tasarımcı: Güvenç Özel, Karim Amer

Tarih: 2020

Yer: Sundance Film Festivali

Etkileşimli bir sanal gerçeklik deneyimi olan proje, akıllı cihazların insanları nasıl kontrol altına aldığını ve ikna ettiğini sanal bir akıllı ev tasviri üzerinden aktarır. Sanal gerçeklik gözlükleri yardımıyla kurgu mekâna dâhil olan izleyici, akıllı asistan will.i.am yardımıyla büyük şirketlerin verilerden nasıl faydalandığını deneyimler (URL-7) (Şekil 11-12).

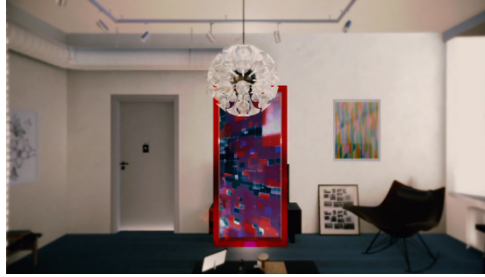
Şekil 11, 12. Sanal ortamda kurulumun genel görünümü (11) (URL-8), kurulumu deneyimleyen bireylerin genel görüntüleri (12) (URL-7)



Şekil 11, 12. Sanal ortamda kurulumun genel görünümü (11) (URL-8), kurulumu deneyimleyen bireylerin genel görüntüleri (12) (URL-7)



Proje metaverse evreninde yer alan etkileşimli bir mekân kurulumudur. VR gözlükler yardımıyla gözlemlenebilen mekân içerisinde fiziksel olarak hareket edilebilir. Deneyim içerisindeki görme açısı kişinin tercihiyle biçimlenir (Şekil 13-14).



Şekil 13, 14. Sanal mekân deneyiminden farklı görüntüler (URL-7)

Sanal ortamda standart görünümdeki bir konutta başlayan deneyim, grafik düzendeki değişimler aracılığıyla mekân deneyiminin ardındaki teknoloji etkisini gözler önüne serer.

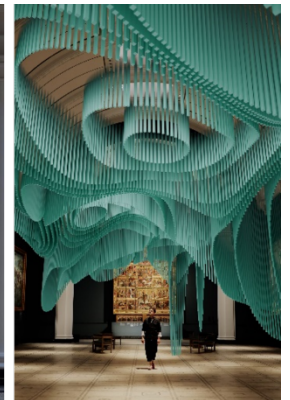
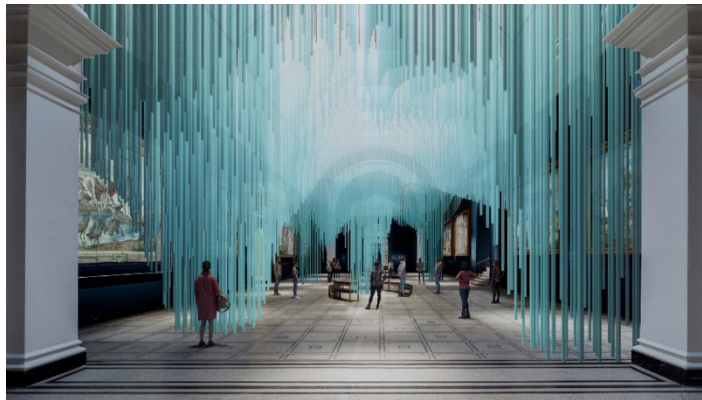
4.5. Medusa

Tasarımcı: Tin Drum & Sou Fujimoto Architects

Tarih: 2021

Yer: Victoria and Albert Museum (V&A Museum) / İngiltere

Medusa, karma gerçeklik kavramını odağına alan sanal ve etkileşimli bir enstalasyondur (Şekil 15-16). Enstalasyon mekânlarının görsel algılanış yöntemlerini tartışmaya açan proje, Tin Drum ve Sou Fujimoto ortaklığında gerçekleştirilmiştir. “modern yaşam, tasarlanmış mekân ve iklim değişikliği” (URL-9) bağlantılarına dikkat çekmeyi amaçlayan proje, Londra Tasarım Festivali kapsamında sergilenmiştir.



Şekil 15, 16. Medusa genel görünümü (1), Medusa detay görünümü (2) (URL-10).

Proje “Kısmen kutup ışıkları ve sualtı biyoluminesanslarından” (URL-11) ilhamla tasarlanmıştır. Gerçek ortamda yer alan sanal bir mekândır. Karma gerçeklik gözlüğü yardımıyla deneyimlenebilen proje, kullanıcı etkileşimi karşısında biçim değiştirir (Şekil 17).



Şekil 17. Medusa tanıtım filmi ekran görüntüsü [05.29] (URL-12)

Artırılmış gerçeklik sanal nesneyi fiziksel mekâna ekler. Çeşitli ekipmanlarla izleyicinin bu nesneyi mekân içerisinde yer alıyormuşçasına görmesine olanak tanır. Karma gerçeklik ise artırılmış gerçekliğin farklı bir boyutu olarak sanal nesneyi fiziksel ortama eklemekle kalmaz, nesne tıpkı gerçekten ortamda varmışçasına kullanıcının nesne ile çeşitli biçimlerde etkileşime girebilmesine olanak tanır. Medusa bu etkileşim işlevi kapsamında deneyimleyenlerinin hareketlerine göre biçim değiştirir. Geleneksel iç mekân tasarımlarının aksine kullanıcı bakışı ile varlık bulur.

İncelenen projelerin çalışmada ifade edilen görsel tasarım ilkeleri kapsamında değerlendirilmesi, etkileşimli mekân yüzeylerinde kullanılan görsel tasarım ilkelerinin güncel durumu hakkında fikir sahibi olunmasına imkân tanır.

5. BULGULAR



Tablo 1. Görsel Tasarım İlkeleri verileri.

GÖRSEL TASARIM İLKELERİ				Selfie Wall	Personal Space	Megaliths	Persuasion Machines	Medusa
Görsel Devamlılık (Süreklilik)	Uygunluk (Benzerlik)							
	Tekrar	Tam tekrar						
		Tekrar						
		Değişken tekrar						
		Aralıklı tekrar						
	Ritim	Düzenli						
		Düzensiz						
	Koram	Merkezsiz						
		Eksenel						
		Çevresel						
Orantısal İlişki	Değişken yapıli orantısal ilişki							
	Sabit yapıli orantısal ilişki							
Görsel Hiyerarşi	Boyut							
	Şekil							
	Konum							
	Aralık							
	Doku							
	Renk							
	Değer							
	Yön							
	Vurgu	Konum	Optik/Geo metrik merkezde					
			Diğer					
Vurgu birimi		Bir eleman						
		Bir ünite						
Görsel Birlik (Bütünlük)	Görsel devamlılık (süreklilik)							
	Egemenlik ve değişkenlik							
	Zıtlık							
Denge	Simetrik	Eksenel (iki yönlü)						
		Süslemeci (ornamental)						
	Asimetrik							
	İşinsal	Merkezi (radyal)						
		Dönel						

Aydıntan ve Sağsöz (2009, s.102-138)'den alınarak oluşturulmuştur.

4.1. *Selfie Wall* örneğinde görsel devamlılık; uygunluk, tekrar ve ritim ana başlıklarıyla sağlanmıştır. Duvarı oluşturan üç boyutlu modüllerin şekilsel düzeyde benzerlikleri uygunluk yoluyla görsel devamlılığın sağlandığını gösterir. Modüller birbirine eş form ve renktedirler. Bu nedenle görsel devamlılık (süreklilik) oluşumunda tam tekrar kullanımından bahsedilebilir. Fakat modüller etkileşim sürecinde hareket ederek farklı düzeylerde açılıp kapanırlar. Birbirine eş görünümünü kaybederek çeşitli yönelme ve aralık kompozisyonları oluştururlar. Bu nedenle projede tam tekrar kullanımının yanı sıra tekrar kullanımı da mevcuttur. Duvarın statik görünümünde aynı elemanların tam tekrarından doğan düzenli bir ritim vardır. Dinamik görünümde ise elemanların açılıp kapanma hareketiyle oluşan formlar düzenli bir dizilim yaratmaz, devamlılık oluşumu düzensiz ritim ile sağlanır. Modüllerin hareket niteliği orantısal ilişki bağintısında da değişim meydana getirir. Standart olarak duvarın statik görünümünde sabit yapıli orantısal ilişki varken, etkileşim sürecinde dinamik hale gelen ve boyutları değişen modüller arasındaki en-boy farklılıkları değişken yapıli orantısal ilişkiyi de yüzeyin grafik kurgusuna ekler. Genel görünümde görsel bir hiyerarşi gözlemlenmezken, duvarın kullanıcı ile etkileşime geçtiği durumlarda renk değeri değişimi görülen bölgelerde görsel bir hiyerarşi oluşturma ve ön plana çıkma durumundan bahsedilebilir. Projenin uygunluk, tekrar ve ritim sağlama durumu görsel birliğin görsel süreklilik yoluyla sağlanmasına neden olur. *Selfie Wall* simetrik denge oluşturur. Duvar yüzeyindeki modüllerin eş ve benzer oluşu akla eksenel dengeyi getirir. Fakat simetrik dengede formun bir eksen boyunca bölünmesi durumunda tam tekrar göstermesi gerekmektedir. Duvar formunun amorf oluşu eksenel olarak iki eş parçaya

bölünmesine engel olur. Projede benzer formların yüzeylerde uygulanmasıyla elde edilen süslemeci denge kullanılmıştır.

4.2. *Personal Space in Cities* örneğinde görsel devamlılık; uygunluk, tekrar ve ritim ana başlıklarının kullanımıyla sağlanmıştır. Kurulumda bireylerin kişisel mesafe sınırlarını belirten, hareket ve hızlarına bağlı olarak gerçek zamanlı değişim gösteren farkı ebatlarda daire formları bulunur. Birbirine benzer bu formlar grafik düzende uygunluk meydana getirir. Daire formları ve bu formları birbirine bağlayan çizgisel hatlar aynı biçim ve renkte olmalarına karşın ölçü, yön ve boyut niteliklerinde farklılaşırlar. Kamusal alandaki insan hareketine bağımlı olarak sürekli değiştiklerinden insanlar bilinçli olarak grafik düzende aralıklı tekrar meydana gelecek biçimde hareket etmedikleri sürece aralıklı bir tekrardan söz edilemez. Bu nedenle projede değişken tekrar ve düzensiz ritim mevcuttur. Etkileşimli enstalasyonda daire formları ve formları birleştiren çizgisel hatlar en ve boy olarak çeşitlilik gösterdiklerinden değişken yapılı orantısal ilişki vardır. Standart olarak enstalasyonda birbirine benzer öğeler grafik düzeni oluşturmaktadır fakat insanlar belirli bir mesafede birbirlerine yaklaştıklarında daire formları birleşmekte, farklı şekiller meydana gelmektedir. Bu gibi durumlarda görsel hiyerarşiden söz edilebilir. Hiyerarşi, formların şekilsel olarak farklılaşmasından meydana gelir. Projede görsel birlik; uygunluk, tekrar ve ritim kullanımından doğan görsel devamlılıkla sağlanmıştır. Farklı ebatlardaki dairesel formlar kamusal alan zemininde bir simetri oluşturmadan ve bir eksen etrafında tekrar etmeden dağılırlar. Denge unsurunu yüzeyde benzer biçimlerin kullanılmasından doğan süslemeci denge sağlar.

4.3. *Megaliths in the Bath House Ruins* örneğinde görsel devamlılık; uygunluk, tekrar ve ritim ana başlıklarıyla sağlanmıştır. Kurgudaki görüntüler bilgisayar tarafından insan hareketine bağlı olarak sürekli işlenir, biçim değiştirir. Süreçte ekran yüzeyine birbiriyle benzer formda grafik düzenler yansır. Bu durum grafiklerin uygunluk yoluyla görsel devamlılığı sağladığını göstermektedir. Grafik düzeni oluşturan öğeler benzer olmakla birlikte birbirinin aynı değildir. Ölçü, biçim, renk değeri ve yön bakımından farklılık gösterirler. Bu nedenle tüm öğelerin birbirinin aynı olduğu tam tekrar ve aynı öğelerin yön ve aralıklarının farklı olduğu tekrardan bu projede yararlanılmamıştır. Deneyimin her anı o ana özel ve benzersiz olduğundan belirli aralıklarla tekrar eden öğelerden bahsedilemez, bu nedenle aralıklı tekrar yoktur. Değişken tekrardan faydalanılmıştır. Grafik düzende tam tekrar durumu yoktur. Öğeler düzenli bir ritim yaratmaz, düzensiz ritim yoluyla devamlılık ve hareket hissi mevcuttur. Hareketli dijital görüntüyü oluşturan öğeler biçimsel ve boyutsal olarak farklılık gösterirler. Öğelerin eş görünümde olduğu sabit yapılı orantısal ilişki yoktur. Enstalasyonda değişken yapılı orantısal ilişki kullanılmıştır. Kompozisyonda; boyut, şekil, konum, aralık, doku, renk, renk değeri, yön veya vurgu açısından ön plana çıkan herhangi bir öğe veya biçim bulunmamaktadır. Bu nedenle görsel hiyerarşiden söz edilemez. Görsel birlik; uygunluk, tekrar ve ritim kullanımından kaynaklanan görsel devamlılık ile sağlanmıştır. Grafik düzende baskın ve ön plana çıkan herhangi bir öğe olmadığından asimetrik dengeden bahsedilemez. Projede denge unsuru benzer biçimlerin yüzeyde yoğunlukla kullanımıyla oluşan süslemeci dengeyle sağlanmıştır.

4.4. *Persuasion Machines* örneğinde görsel devamlılık; uygunluk, tekrar ve ritim ana başlıklarının kullanımıyla sağlanmıştır. Uygunluk mekân deneyimini oluşturan benzer formlardaki öğelerden kaynaklanır. Öğeler farklı ölçü, renk, biçim, değer ve dokuda olduklarından değişken tekrar ve düzensiz ritim oluştururlar. Etkileşimli enstalasyonu oluşturan biçimsel olarak farklılaşmış öğeler değişken yapılı orantısal ilişki oluşturur. Deneyim esnasında görüntülenen grafiklerde sunulan sahnenin merkezinde yer alan bir dikdörtgen dikkat çeker. Bu öğe; boyut, şekil, konum, doku, renk, yön ve vurgu kullanımıyla etkileşimli enstalasyonda görsel bir hiyerarşi oluşturur. Vurgu konum olarak optik merkezdeyken vurgu birimi bir elemandır. Görsel birlik; uygunluk, tekrar ve ritim kullanımıyla sağlanan görsel devamlılık ile etkileşimli deneyimde merkezde yer alan ve sahneden ölçü, renk, doku ve konum olarak farklılaşan dikdörtgen öğesinin gösterdiği egemenlik ve değişkenlik kullanımından kaynaklanmaktadır. Benzer öğelerin bir arada kullanımıyla meydana gelen süslemeci denge mevcuttur.

4.5. *Medusa* örneğinde görsel devamlılık; uygunluk, tekrar, ritim ve koram ana başlıklarıyla sağlanmıştır. Uygunluk etkileşimli enstalasyonda yer alan çizgisel grafik düzenlerin benzerliklerinden ileri gelir. Projede formların farklılığından dolayı tam tekrar veya

enstalasyonlar interaktif ve dijital bir hâl almıştır. Fiziksel ve sanal ortamlarda yer alan etkileşimli enstalasyonların yüzeyleri birey ve mekân arasındaki ilişkiyi yeniden yorumlamış; mekân kavranışı, görsel algısı ve mekân psikolojisi bu durumdan etkilenmiştir.

Dijitalleşmenin sanat deneyimini iki boyutlu tuvalerden kapsayıcı mekân deneyimlerine taşıdığı gibi, mekâna eklenen teknolojik unsurlar da mekân deneyimine yeni boyutlar getirmiştir. Mekân ve insan arasındaki etkileşim düzeyi değişime uğramış, durağan mekân yerini devingen mekâna bırakmıştır. Hem fiziksel hem de sanal ortamlarda bulunan mekânlar artık dijital tabanlı ve etkileşimli bir forma dönüşmektedir. Geçmişte malzeme kullanımları, yapısal unsurları ve grafik düzenlerinin biçimlenişleriyle kullanıcıya çeşitli mesajlar iletebilen mekânın kazanmış olduğu devingenlik niteliği, algılayıcı ile mekân arasındaki bilgi iletimini tersinir bir hâle dönüştürmüştür. Artık mekân yalnızca bilgi aktarımına aracı olan bir unsur değil, aynı zamanda bilgi algılayıcısıdır. Bireylerden topladığı etkileşime dayalı enformasyonları yorumlayarak hareketlerini buna göre biçimlendirmektedir.

Etkileşimli mekân tasarlayıcı hedeflerine göre çeşitli amaçlara hizmet eder. Tespit edilen bir gereksinime cevap verebileceği gibi çoklu duyuşal deneyime destek olabilir. Yeni teknolojilerin toplum beğenisine sunulduğu aracı platform olabileceği gibi bu teknolojilerin kolektif kullanımını yaygınlaştırabilir. İç mekânda bölücü görev yapabilir, mekânın tamamlayıcı unsuru olabilir. Tek bir yüzeyde kullanılabilmesi gibi tüm mekân kabuğunu oluşturabilir. Mekân deneyimine kullanıcı katılımını teşvik edebilir, toplumsal problemleri görünür kılabilir ve bu problemlere çözüm üretebilir. İşlev, tasarlayıcının hayal gücü ve dönemin teknolojik olanakları kapsamında sınırsızdır. İnteraktif kurulumlar fiziksel mekânlar olabileceği gibi sanal bir yapıya sahip olabilir. Enstalasyonları oluşturan etkileşimli yüzeyler tamamen dijital ekranlardan grafiklerin aktarıldığı bir kurguya sahip olabileceği gibi fiziksel parçalara teknolojik aksamlar eklenerek de oluşturulabilir. Teknolojinin verdiği imkânla yüzey örgülerinde video projeksiyon haritalama tekniği kullanılabilir. Yapay zekâ teknolojileri desteğiyle sürekli değişen geometrik şekiller üretilebileceği gibi tamamen sanal serbest grafik düzenler de uygulamalarda yer alabilir.

Kişinin hareket etme, düşünme ve duygulanımları üzerinde etkili olan renk, doku, biçim gibi mekânsal öğelerin etkileşim unsuru aracılığıyla sürekli değişimi akışkan bir görsel algı ve mekân psikolojisini beraberinde getirir. Statik mekânların yarattığı duygulanımların sınırlılığında özgürleşilir. Dijital enformasyon aktarıcısı ekranlarda sürekli değişen grafik görünümler aynı mekân yüzeyi aracılığıyla kişide art arda birden çok duygu yaratımı oluşumuna imkân tanır. Bu ekranlarda çok hızlı bir biçimde gösterilen bilinçaltı mesajların bireyin seçim yapma eğilimlerini etkileyebileceğinden söz edilebilir. Sanal ve fiziksel ortamlardaki dijital yüzeyler kurgulanma senaryoları bağlamında sınırsız bir deneyim sunar. Sabit olabildikleri gibi harekete olanak sağlayan forma sahip de olabilen medya yüzeyleri farklı kurgulanışlarla çoklu duyuşal deneyimler yaratır. Tüm bu değişimler içerisinde bulunan dijital çağın tasarım-görsel algı-psikoloji etkisine getirmiş olduğu yeni açılımlardır.

Dönüşebilir ve interaktif kurgularda mekân her yeni etkileşimle tekrar biçimlenir, yeniden tanımlanır. Dönüşüm esnekliği çoklu işleve hizmet etme, form ve boyut değiştirebilme gibi nitelikleri getirir. Mekânın görsel algılanışı ve bireyde yarattığı psikolojik etki bu yeniden inşa sürecinde sürekli olarak değişim gösterir. Farklı grafik düzenler farklı duygulanımları beraberinde getirir. Sanal kurgularda ve medya yüzeylerinde birden çok grafik düzenin bir arada veya art arda kullanıcıya aktarımına olanak sağlar. Fiziksel mekânı oluşturan katı sınırlar yerini muğlaklığa bırakır. Durağan mekân devingen mekâna dönüşürken mekân algısı sürekli olarak değişim geçirir. Böylelikle statik yüzeydeki tek yönlü duygulanım oluşturma durumu yerini dinamik yüzeyde çoklu duygulanım oluşturmaya bırakır. Bu durum mekân yüzeylerinin psikolojik etkilerinde duygu temelli bir yoğunluğa yol açar. Subliminal ve supraliminal uyarılara karşı kullanıcıyı açık hâle dönüştürür. Medya yüzeylerinin sürekli devingen yapısı bireyi manipülasyona açık hâle getirir, mekân psikolojisine yeni bir kapı aralanır. İlerleyen süreçte interaktif enstalasyon kurgularında yalnız görsel algının değil, dokunsal algının da ön plana çıkması, mekân algısında göz merkezci yaklaşımın yerini görme ve dokunma duyuları arasında gelişen ortak bir diyaloga bırakması beklenmektedir.

KAYNAKLAR

- Aslan, F., & Aslan, E., & Atik, A. (2015). İç Mekânda Algı. İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 5(11), 139-151.
- Asefi, M. (2012). Transformation and Movement in Architecture: The Marriage among Art, Engineering and Technology. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 51, 1005-1010.
- Atalay, G. E. (2018). Dijital Çağda Marshall McLuhan'ı Yeniden Düşünmek: Bir Uzanti ve Ampütasyon olarak Yeni Medya Teknolojileri. *Sosyal Araştırmalar ve Davranış Bilimleri Dergisi*, 4(6), 27-48.
- Aydıntan, E. (2016). İç Mekân Yüzey Tasarımlarında Mesaj-Kullanıcı İlişkisi Üzerine Deneysel Bir İrdeleme. *Online Journal of Art and Design*, 4(3), 41-55.
- Aydıntan E., & Sağsöz A. (2009). *Grafik Tasarım ve İç Mekân*. Trabzon: Mimarlar Odası Trabzon Şubesi Yayınları.
- Becer, E. (2002). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Çınar, S., & Köse, Ö. (2021). Dijital Kurulumlar ve Etkileşimli Mekânlar. *Art-e Sanat Dergisi*, 14(27), 223-238.
- Darıcı, S. (2015). Dijital Oyunlarda Kullanılan Subliminal Mesajların Gerçeklik Algısı Üzerindeki Etkilerine Yönelik Bir Çalışma: Gerçeklik Eşiği Kavramı. *Turkish Studies*, 10/14, 181-202.
- Doko, E. (2021). Alternatif Bir Dünya Arayışı: Metaverse. *Lacivert*, 85, 78-81.
- Frederick, M. (2009). *Mimarlık Okulunda Öğrendiğim 101 Şey*. İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.
- Gezer, H. (2012). Mekânı Kavrama Sürecinde Algılama Bileşenleri. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(21), 1-10.
- Göka, Ş. (2001). *Bir Bütünün İki Farklı Görüntüsü: İnsan ve Mekân*. İstanbul: Pınar Yayınları.
- Güler, Ö. K. (2014). Çağdaş Sanata Mekân Bağlamında Bir Bakış. *Tasarım + Kuram*, 10(17), 39-53.
- Karatay, A. (2019). Duyulardan Algılara Kodlanan Sanat: İnteraktif Enstalasyon Sanatı. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(39), 511-518.
- Karremans, J. C., & Stroebe, W., & Claus, J. (2006). Beyond Vicary's Fantasies: The Impact of Subliminal Priming and Brand Choice. *Journal of Experimental Social Psychology*, 42(6), 792-798.
- Mauri, M., & Elli, T., & Caviglia, G., & Uboldi, G., & Azzi, M. (2017). RAWGraphs: A Visualisation Platform to Create Open Outputs. In *Proceedings of the 12th Biannual Conference on Italian SIGCHI chapter*, 1-5.
- Phillips, M. J. (1997). *Ethics and Manipulation in Advertising: Answering a Flawed Indictment*. Greenwood Publishing Group.
- Renkçi Taştan, T. (2016). Hazır Yapım (Ready Made) Enstalasyon Üzerine Okumalar. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication-Tojdac*, 6(4), 471-478.
- Roth, L. M. (2002). *Mimarlığın Öyküsü: Öğeleri, Tarihi ve Anlamı*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Sağlam, F. (2020). Peter Kogler'in Dijital Mekânları. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 10(1), 52-67.
- Şahin Karaaslan D., & Sönmez M., & Güleç Özer D. (2021). Mimarlık Eğitimi Üzerinden Mimarlığın Geleceğini Düşünmek. 5. Ulusal Yapı Kongresi ve Sergisi Yapı Sektöründe Çok Yönlü Kalkınma: Eğitim, Araştırma, Uygulama, 28-29 Mayıs 2021 Online.
- Orhon, N. (2011). Görsel Okuryazarlık. Tevfik Fikret Uçar (Ed), *Görsel Kültür içinde* (135-158). Anadolu Üniversitesi.
- Yardımcı, İ. & Ertürk, K. (2013). Koram (Hiyerarşi) ve Seramik Sanatındaki Yeri ve Önemi. İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 2(4), 61-72.
- URL-1: <http://www.paulcocksedgestudio.com/project#/bourrasque/> erişim: 27.04.2022.
- URL-2: <https://www.philipbeesleystudioinc.com/sculpture/grove/> erişim: 02.05.2022.
- URL-3: <http://acadia.org/projects/QAK723> erişim: 01.05.2022.
- URL-4: <https://agencyarchitecture.com/project/selfie-wall/> erişim: 27.04.2022.

URL-5: <https://hellohandson.com/work/space/> erişim: 01.05. 2022.

URL-6: https://www.teamlab.art/w/megaliths_bathhouse/ erişim: 01.05. 2022.

URL-7: <http://www.ozeloffice.com/home#/persuasion-machines/> erişim tarihi: 19.05.2022.

URL-8: <https://sundancefestival.net/persuasion-machines/> erişim: 19.05.2022.

URL-9: <https://www.vam.ac.uk/event/NoNz90oL/ldf-sept-2021-tin-drum-mr-installation> erişim: 29.06.2022.

URL-10: <https://www.dezeen.com/2021/09/19/medusa-sou-fujimoto-virtual-reality-installation-london-design-festival/> erişim: 01.05. 2022.

URL-11: <https://programme.londondesignfestival.com/activities/medusa> erişim: 01.05.2022.

URL-12: <https://www.tindrum.io/medusa> erişim: 01.05. 2022.