Mekân Algısı Bağlamında Rönesans Dönemi Duvar Resimleri ile Güncel Dijital Sanat Çalışmalarının İncelenmesi

Ebru Danışık

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Mimarlık Anabilim Dalı

Ocak 2026

An Analysis of Renaissance Period Wall Paintings and Current Digital Art Works in the Context of Spatial Perception

Ebru Danışık

MASTER OF SCIENCE THESIS

Department of Architecture

January 2026

Mekân Algısı Bağlamında Rönesans Dönemi Duvar Resimleri ile Güncel Dijital Sanat Çalışmalarının İncelenmesi

Ebru Danışık

Eskişehir Osmangazi Üniversitesi
Fen Bilimleri Enstitüsü
Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği Uyarınca
Mimarlık Anabilim Dalı
Bina Bilgisi Bilim Dalında
YÜKSEK LİSANS TEZİ
olarak hazırlanmıştır.

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Türkan Nihan Hacıömeroğlu

Ocak 2026

ONAY

Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi **Ebru Danışık**'ın YÜKSEK LİSANS tezi olarak hazırladığı "Mekân Algısı Bağlamında Rönesans Dönemi Duvar Resimleri ile Güncel Dijital Sanat Çalışmalarının İncelenmesi" başlıklı bu çalışma, jürimizce lisansüstü yönetmeliğin ilgili maddeleri uyarınca değerlendirilerek oybirliği ile kabul edilmiştir.

Danışman : Dr. Öğr. Üyesi Türkan Nihan Hacıömeroğlu

İkinci Danışman : -

Yüksek Lisans Tez Savunma Jürisi:

Üye: Dr. Öğr. Üyesi Türkan Nihan Hacıömeroğlu

Üye: Doç. Dr. Ayşegül Akçay Kavakoğlu

Üye: Dr. Öğr. Üyesi Hakan Keleş

Fen Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun ……..…….. tarih ve ……..……. sayılı kararıyla onaylanmıştır.

Prof. Dr. ....

Enstitü Müdürü

ETİK BEYAN

Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü tez yazım kılavuzuna göre, Dr. Öğr. Üyesi Türkan Nihan Hacıömeroğlu danışmanlığında hazırlamış olduğum "Mekân Algısı Bağlamında Rönesans Dönemi Duvar Resimleri ile Güncel Dijital Sanat Çalışmalarının İncelenmesi" başlıklı Yüksek Lisans tezimin özgün bir çalışma olduğunu; tez çalışmamın tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallarına uygun davrandığımı; tezimde verdiğim bilgileri, verileri akademik ve bilimsel ilke ve kurallara uygun olarak elde ettiğimi; tez çalışmamda yararlandığım eserlerin tümüne atıf yaptığımı ve kaynak gösterdiğimi ve bilgi, belge ve sonuçları bilimsel etik ilke ve kurallara göre sunduğumu beyan ederim. 09.01.2026

Ebru Danışık

İmza

T.C.
ESKİŞEHİR OSMANGAZİ ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ KULLANIMI BEYAN FORMU

Bu tezi hazırlarken aşağıdaki Üretken Yapay Zekâ (ÜYZ) araçlarından destek aldığımı beyan ederim:

Aşağıdaki ÜYZ araçlarını kullandım. (Birden fazla seçenek işaretlenebilir)

☐ Claude
☒ ChatGPT
☐ DeepSeek
☐ Gemini
☐ Copilot
☐ Diğer (Belirtiniz): .....

ÜYZ araçlarını tezimin/projemin aşağıdaki aşamalarında ilgili amaçlar için kullandım. (Birden fazla seçenek işaretlenebilir**.**

☐ Metin oluşturma
☐ Literatür tarama
☒ Çeviri
☒ Düzenleme/dil kontrolü
☐ Veri işleme ve analizi
☐ Veri görselleştirme
☐ Görüntü üretme
☒ Kaynakça düzenleme
☐Diğer (Belirtiniz): ……

Bu çalışmada ÜYZ kullanımı ***Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Faaliyetlerinde Üretken Yapay Zekâ Kullanımına Dair Etik Rehber***'e ve akademik dürüstlük ilkelerine uygun şekilde gerçekleştirilmiş olup ÜYZ araçlarından alınan destek etik kurallar ve kaynak gösterme esaslarına uygun biçimde belirtilmiştir.

ÜYZ araçlarının sağladığı bilgilerin doğruluğunu kontrol ettiğimi, yanlış veya eksik bilgi bulunması halinde tüm sorumluluğun tarafıma ait olduğunu; ayrıca çalışmamla ilgili bu beyana aykırı bir durumun herhangi bir zamanda tespit edilmesi durumunda ortaya çıkabilecek akademik ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi beyan ederim.

Ebru Danışık
19/02/2026

(İmza)

ÖZET

Günümüzde müzelerde giderek yaygınlaşan dijital uygulamalar, deneyim odaklı sergilemeler, dijital enstalasyonlar gibi gerçek mekâna uygulanan dijital sanat çalışmaları, mekânın sınırlarını belirsizleştirerek temsili mekânlar üretmekte ve mekânın algılanmasını dönüştürmektedir. Bu tez, günümüzde gerçek mekâna uygulanan dijital çalışmalar ile Rönesans döneminde yanılsama tekniklerinin kullanıldığı duvar resimlerini mekân algısı bağlamında ortak faktörler üzerinden analiz ederek dijital çalışmaların mekânın algılanmasını dönüştürme potansiyellerinin tarihsel öncülleriyle olan ilişkisini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Araştırmada mekân algısını etkileyen; biçim / ölçek / mekânın fiziksel parametreleri, ışık, renk / malzeme / doku, izleyici konumu / etkileşim / hareket, teknik / araç / yöntem, sınırlar / mekânsal kurgunun dönüştürülmesi, atmosfer ve anlam olmak üzere sekiz temel faktör tanımlanmıştır. Seçilen örnekler, her biri için oluşturulan faktör kodlama tabloları üzerinden incelenmiştir. Bulgular doğrultusunda, mekân algısı bağlamında ortak faktörler üzerinden dönemsel değerlendirmeler yapılmıştır. Elde edilen bulgular, günümüzdeki dijital çalışmaların mekânı dönüştürme potansiyelinin tamamen yeni bir olgu olmadığını göstermektedir. Farklı tarihsel bağlamlarda üretilen bu örneklerin temsili mekân yaratma ve mekân algısını dönüştürme amacı açısından ortak noktalar taşıdığı anlaşılmaktadır. Ancak iki dönemde hem bu amaca ulaşma biçimleri hem de gerçek mekân ile temsili mekân ilişkisi bakımından belirgin farklılaşmalar ortaya çıkmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Mekân Algısı, Yanılsama, Temsili Mekân, Duvar Resimleri, Dijital Sanat

SUMMARY

Digital art works applied to real spaces, such as digital applications, experience-oriented exhibitions and digital installations, which are becoming increasingly common in museums today blur the boundaries of space, producing representative spaces and transforming the perception of space. This thesis aims to analyze digital works applied to real spaces today and Renaissance-era wall paintings that used illusion techniques in the context of spatial perception through common factors, revealing the relationship between the potential of digital works to transform the perception of space and their historical precursors. The study identifies eight fundamental factors that influence spatial perception: form/scale/physical parameters of space, light, color/material/texture, viewer position/interaction/movement, technique/tool/method, boundaries/transformation of spatial construction, atmosphere, and meaning. The selected examples were examined using factor coding tables created for each factor. Based on the findings, periodical evaluations were made through common factors in the context of spatial perception. The findings reveal that the potential of digital art works to transform space is not an entirely new phenomenon. It is understood that these examples, produced in different historical contexts, share commonalities in terms of their purpose of creating representative space and transforming spatial perception. However, there are distinct differences between the two periods in terms of both the ways in which this goal is achieved and the relationship between real space and representative space.

Keywords: Spatial Perception, Illusion, Representative Space, Wall Paintings, Digital Art

TEŞEKKÜR

Bu tez çalışmasının hazırlanma sürecinde bilgi ve tecrübeleriyle bana rehberlik eden danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Türkan Nihan Hacıömeroğlu'na teşekkür ederim. Ayrıca, bu tez sürecinde ve bütün eğitim hayatım boyunca desteklerini her zaman hissettiğim anneme, babama ve abime teşekkür ederim. Çalışma süresince motivasyonumu korumama katkı sağlayan ve yanımda olan arkadaşlarıma da teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖZET.....vii
SUMMARY……..……..……viii
TEŞEKKÜR……..…..…..……...ix
İÇİNDEKİLER.....x
ŞEKİLLER DİZİNİ…….…….……..... xiii
ÇİZELGELER DİZİNİ…….…….……...xvi
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ…….……..…….…...xvii
1. GİRİŞ ve AMAÇ…….……..……1
2. YÖNTEM .....…… ……...……...4
3. KURAMSAL ÇERÇEVE VE LİTERATÜR ARAŞTIRMASI……..……..…...6
3.1. Mekân Algısı ……7
3.1.1. Algı…….....…….……..…….…….…7
3.1.2. Mekân algısı……..……..……..…….……..…12
3.1.3. Mekân algısını etkileyen faktörler…….……...……...……...…….……14
3.1.3.1. Algısal nitelikleri etkileyen faktörler…….……...……....16
3.1.3.2. Mekânsal deneyimi etkileyen faktörler…….…….....…….20
3.1.3.3. Anlamsal ve algısal derinliği etkileyen faktörler.……..…....22
3.1.4. Gerçek mekân ile temsili mekân arasındaki ilişki…….……..…….……23
3.1.4.1. Gerçek mekân …….…….…….24
3.1.4.2. Temsili mekân …….…….…….25
3.2. Rönesans Dönemi Yanılsama Teknikleri Kullanılan Duvar Resimleri ……...26
3.2.1. Duvar resminin tanımı.……...……..…..……27
3.2.2. Duvar resimlerinin tarihsel gelişimi……..……...……..…28
3.2.3. Rönesans……..……..……...……30
3.2.4. Yanılsama kavramı……..……...……..……33

İÇİNDEKİLER

Sayfa

3.2.4.1. Yanılsamanın algısal işleyişi……..……..…….35
3.2.5. Yanılsama teknikleri ……...…….…….……..36
3.2.5.1. Trompe-l'œil ……..……..…….37
3.2.5.2. Quadratura ……..……..…….38
3.2.5.3. Rakursi ……..……..…….39
3.2.5.4. Anamorfoz ……..…….39
3.2.6. Yanılsama tekniklerinin kullanıldığı örnekler……...……...40
3.2.6.1. Camera degli Sposi (trompe-l'œil)…….……...….40
3.2.6.2. Sala delle Prospettive (quadratura)…… ….42
3.2.6.3. Scuola di Atene (rakursi)…….…. ……...…….…….42
3.3. Dijital Çalışmalarda Mekân Algısının Dönüşümü……..44
3.3.1. Sergileme pratiklerinde dijital dönüşüm …….…...……..……45
3.3.1.1. Müze tanımı ……..…….…..45
3.3.1.2. Müzelerde teknolojinin kullanımı ……..….47
3.3.1.3. Müzelerin dijital teknolojileri kullanma amaçları……..……..52
3.3.2. Sürükleyici Mekân Deneyimi ……...……...……..….54
3.3.3. Mekânsal deneyim üretiminde kullanılan dijital teknolojiler ……...…...…56
3.3.4. Gerçek mekâna uygulanan ve mekân algısını dönüştüren örnekler …….....61
4. BULGULAR VE TARTIŞMA……..……..…….....65
4.1. Analizde Kullanılan Faktörlerin Tanımlanması…….....66
4.2. Seçilen Örneklerin Analizi……...……....69
4.2.1. Camera degli Sposi …...…….……69
4.2.2. Sala delle Prospettive …….…...……..…….……73
4.2.3. Sala dei Giganti ……..……...…..…….……76
4.2.4. teamLab Borderless …….……...…….……80

İÇİNDEKİLER

Sayfa

4.2.5. Arte Museum Jeju ……..……...…..…….……83
4.2.6. Perplexiplex …….……...…….……86
4.3. Mekân Algısını Etkileyen Faktörler Üzerinden Değerlendirme…….....89
4.3.1. Biçim / ölçek / mekânın fiziksel parametreleri……91
4.3.2. Işık……...…….…….…..…...……93
4.3.3. Renk / malzeme / doku.……...…94
4.3.4. İzleyici konumu, etkileşim ve hareket….....…96
4.3.5. Teknik / araç / yöntem…….....…..…….……..…98
4.3.6. Sınırlar ve mekânsal kurgunun dönüştürülmesi .....……...……100
4.3.7. Atmosfer…….……..…...…..……...…102
4.3.8. Anlam……..……..……...…….…..104
5. SONUÇ VE ÖNERİLER……..…….....107
KAYNAKLAR DİZİNİ.....111
EK AÇIKLAMALAR……..125

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil **Sayfa**

3.1. Goldstein'a göre algısal süreç şeması ……8

3.2. Algısal süreç şeması ……..9

3.3. Weiten'e göre algısal süreç şeması: aşağıdan yukarı süreç ve yukarıdan aşağı süreç ……..……..10

3.4. Algısal süreç şeması ……...……...……..….10

3.5. Giotto di Bondone, *Lamentation* (Ağıt), duvar resmi, 1303–05 ……..32

3.6. Andrea Mantegna, *Camera degli Sposi* (Gelin Odası), 1465-1474: a) Batı ve kuzey duvarları ile tavanın görünümü, b) Tavan görünümü. ……..……....…..41

3.7. Baldassarre Peruzzi, *Sala delle Prospettive* (Perspektif Salonu), 1516-1518: a) Salonun genel görünümü, b) Duvar resminin detay görünümü …….……..42

3.8. Raffaello Sanzio, *Scuola di Atene* (Atina Okulu), 1509-1511: a) Resmin genel kompozisyon görünümü, b) Merkez figürlere ait detay görünümü. …….……..43

3.9. Arte Museum Jeju'daki "Beach" (Beach Cloud- Aurora) adlı serginin iki farklı andaki görünümü ……..…….……..63

3.10. Refik Anadol'un "Sense of Healing" (Şifanın Algısı) adlı çalışmasının iki farklı andaki görünümü……..…….....63

3.11. Refik Anadol'un "Machine Hallucinations – Aegean" (Makine Rüyaları: Ege) adlı çalışmasının iki farklı konumdan görünümü……..…...……..64

4.1. Mekân Algısının Analizinde Kullanılan Faktörlerin Kavramsal Diyagramı ……...67

4.2. Andrea Mantegna, *Camera degli Sposi* (Gelin Odası), 1465-1474: a) Odanın genel görünümü, b) Tavan görünümü.……...……..……..70

4.3. Andrea Mantegna, *Camera degli Sposi* (Gelin Odası), 1465-1474: a) Kuzey duvarı, *The Court of Gonzaga,* b) Batı duvarı, *The Meeting*.…….……..71

4.4. Andrea Mantegna, *Camera degli Sposi* (Gelin Odası), 1465-1474: a) Güney ve doğu duvarlarının görünümü, b) Tavanın görünümü ……...73

4.5. Baldassarre Peruzzi, *Sala delle Prospettive* (Perspektif Salonu), 1516-1518: a) Salonun genel görünümü, b) Duvar resminin detay görünümü …….…..74

4.6. Baldassarre Peruzzi, *Sala delle Prospettive* (Perspektif Salonu), 1516-1518.……..75

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil **Sayfa**

4.7. Baldassarre Peruzzi, *Sala delle Prospettive* (Perspektif Salonu), 1516-1518……..76

4.8. Giulio Romano, *Sala dei Giganti* (Devler Odası), 1532-1535: a) Güney ve batı duvarlarının görünümü, b) Batı ve kuzey duvarlarının görünümü…….……..77

4.9. Giulio Romano, *Sala dei Giganti* (Devler Odası), 1532-1535: a) Batı duvarı görünümü, b) Doğu duvarı görünümü. ……..……..78

4.10. Giulio Romano, *Sala dei Giganti* (Devler Odası), 1532-1535: a) Güney duvarı görünümü, b) Kuzey duvarı görünümü. …….....78

4.11. Giulio Romano, *Sala dei Giganti* (Devler Odası), 1532-1535, The Assembly of Gods around Jupiter's Throne …….....79

4.12. teamLab Borderless, *Forest of Flowers and People: Lost, Immersed and Reborn* …..……..81

4.13. teamLab Borderless, *Universe of Water Particles on a Rock where People Gather*……..…..……..82

4.14. teamLab Borderless, *Universe of Water Particles on a Rock where People Gather*…….……..……..…..…..82

4.15. Arte Museum Jeju, *"Beach" (Beach Cloud- Aurora)*…….……...……..84

4.16. Arte Museum Jeju, *"Beach" (Beach Cloud- Aurora)*..……..……..84

4.17. Arte Museum Jeju, *"Flower"*……..……..85

4.18. Arte Museum Jeju, *"Flower"*……..……..85

4.19. Meow Wolf ve Moment Factory, *Perplexiplex, "Fungi Sensation"*..…….…..…..86

4.20. Meow Wolf ve Moment Factory, *Perplexiplex, "Spectral Vision"*..……...…..…..87

4.21. Meow Wolf ve Moment Factory, *Perplexiplex, "Neon Intrusion"*..…..…….…..…..87

4.22. Meow Wolf ve Moment Factory, *Perplexiplex, "Palette Obsession"*..…….……..88

4.23. Rönesans dönemi duvar resimleri ve dijital sanat çalışmalarının mekân algısı bağlamında sekiz faktör üzerinden değerlendirme tablosu….…….…..…..90

4.24. "Biçim / ölçek / mekânın fiziksel parametreleri" faktörü bağlamında Rönesans dönemi duvar resimleri ve dijital sanat çalışmalarına ilişkin değerlendirme diyagramı……...91

4.25. "Işık" faktörü bağlamında Rönesans dönemi duvar resimleri ve dijital sanat çalışmalarına ilişkin değerlendirme diyagramı…..……..…..…..93

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil **Sayfa**

4.26. "Renk / malzeme / doku" faktörü bağlamında Rönesans dönemi duvar resimleri ve dijital sanat çalışmalarına ilişkin değerlendirme diyagramı……...……95

4.27. "İzleyici konumu, etkileşim ve hareket" faktörü bağlamında Rönesans dönemi duvar resimleri ve dijital sanat çalışmalarına ilişkin değerlendirme diyagramı...…..97

4.28. "Teknik / araç / yöntem" faktörü bağlamında Rönesans dönemi duvar resimleri ve dijital sanat çalışmalarına ilişkin değerlendirme diyagramı ……...…...…98

4.29. "Sınırlar ve mekânsal kurgunun dönüştürülmesi" faktörü bağlamında Rönesans dönemi duvar resimleri ve dijital sanat çalışmalarına ilişkin değerlendirme diyagramı.……100

4.30. "Atmosfer" faktörü bağlamında Rönesans dönemi duvar resimleri ve dijital sanat çalışmalarına ilişkin değerlendirme diyagramı.……..102

4.31. "Anlam" faktörü bağlamında Rönesans dönemi duvar resimleri ve dijital sanat çalışmalarına ilişkin değerlendirme diyagramı……...…..……...…104

ÇİZELGELER DİZİNİ

Çizelge **Sayfa**

3.1. Mekân algısını etkileyen faktörler ……..……..……..15

3.2. Sıcak ve soğuk renklerin koyu-açık değerlerine göre mekânsal ögelerde yansıttıkları psikolojik etkiler ……..……..…..19

3.3. Geleneksel müze ile sosyal müze kavramlarının karşılaştırılması …..…….....50

4.1. Rönesans dönemi için seçilen örnekler……..……...…...……...…..66

4.2. Günümüzdeki dijital çalışmalar için seçilen örnekler ……...……...66

A.1. Camera degli Sposi Faktör Kodlama Tablosu……..…….....125

A.2. Sala delle Prospettive Faktör Kodlama Tablosu……...…..……127

A.3. the Sala dei Giganti Faktör Kodlama Tablosu ..……...…….……129

A.4. teamLab Borderless Faktör Kodlama Tablosu ……..131

A.5. Arte Museum Jeju Faktör Kodlama Tablosu …….……133

A.6. Perplexiplex Faktör Kodlama Tablosu ……..…….…….....135

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

Kısaltmalar	Açıklama
ICOM	Uluslararası Müzeler Konseyi
AR	Artırılmış Gerçeklik
VR	Sanal Gerçeklik
HMD	Head Mounted Display (Başa Takılan Ekran)
MEB	Millî Eğitim Bakanlığı
İEF	İzmir Enternasyonal Fuarı

1. GİRİŞ ve AMAÇ

Günümüzde müzeler, yalnızca eserlerin sergilendiği mekânlar olmaktan çıkarak, ziyaretçiyi merkeze alan, çok duyulu, deneyim odaklı ve etkileşimli mekanlara dönüşmektedir. Bu dönüşümle birlikte mekân, pasif bir arka plan olmanın ötesine geçerek deneyimin aktif bir parçası hâline gelmektedir. Ziyaretçinin mekân içinde hareket etmesi, mekânla fiziksel ve algısal olarak bir ilişki kurması ve mekânın bu etkileşime bağlı olarak yeniden algılanması, güncel müze ve sergileme tekniklerinin temel unsurları arasında yer almaktadır.

Bu bağlamda dijital teknolojilerin müze mekânlarına dâhil edilmesi, mekân algısının yeniden kurgulanmasında ve dönüştürülmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Müzelerde teknoloji kullanımı, başladığı 1960'lı yıllardan itibaren dijital çalışmaların çoğalmasıyla giderek artış göstermektedir. Müzelerin hem çağın hem de yeni neslin ihtiyaçlarına ve beklentilerine yönelik teknolojiden yararlanmaya başladığı görülmektedir. Gelişen teknolojiler doğrultusunda, modern müzecilik uygulamaları benimsenerek çeşitli sergileme yöntemleri ve sunum teknikleri kullanılmaya başlanmıştır. Artırılmış gerçeklik (AR) uygulamaları, dijital enstalasyonlar, interaktif duvarlar ve deneyim müzeleri gibi uygulamalar, müze mekânlarını farklı kullanıcı tiplerini dahil eden, deneyimlenen ve etkileşime girilen mekanlara dönüştürmektedir. Bu tez bağlamında özellikle gerçek (fiziksel) mekâna uygulanan dijital çalışmalar üzerine yoğunlaşılmaktadır. Bu çalışmalar, bulunduğu mekânın fiziksel sınırlarını algısal olarak belirsizleştirerek temsili bir mekân üretmekte ve izleyicinin mekânı deneyimleme biçimini ve algılamasını dönüştürmektedir. Dijital çalışmalar, ziyaretçiye fiziksel katılım ve etkileşim yoluyla çok boyutlu bir deneyim sunmaktadır. Statik (durağan) sergileme anlayışına sahip geleneksel müzelere kıyasla ziyaretçiye sürükleyici ve çok boyutlu bir deneyim imkânı sunar (Guo vd., 2021). Bu mekanlarda ziyaretçi, artık yalnızca mekânı gözlemleyen bir özne değil, mekânın oluşum sürecine katılan aktif bir parçası hâline gelmektedir.

Gerçek mekâna uygulanan dijital sanat çalışmalarına ilişkin literatürde, dijital dönüşüm, kullanıcı deneyimi, sanal müze kavramı ve getirebileceği sorunlar gibi konular

üzerinde durulmuştur. Gerçek mekâna uygulanan dijital çalışmaların mekân algısını nasıl dönüştürdüğü, gerçek mekân ile üretilen temsili mekân arasındaki ilişkinin nasıl kurulduğu ve bu yeni mekânsal durumun tarihsel bir arka planının olup olmadığı gibi sorular, diğer konulara kıyasla daha sınırlı ölçüde ele alınmaktadır. Özellikle gerçek mekâna uygulanan dijital çalışmalar incelendiğinde, gerçek mekânın sınırlarını belirsizleştirme, mekânın algılanmasını dönüştürme, izleyicinin deneyimini merkeze alan ve izleyiciyi çevreleyen temsili bir mekân üretme gibi özelliklerin, tarihsel olarak daha erken dönemlerde de farklı teknikler aracılığıyla uygulandığı görülmektedir. Bu tez bağlamında gerçek mekâna uygulanan dijital sanat çalışmalarının tarihsel bir arka planının olup olmadığı sorusu önem kazanmaktadır. Bu noktada Oliver Grau'nun (2003) *Virtual Art: From Illusion to Immersion* adlı kitabında ortaya koyduğu bir gözlemciyi kapalı bir yanılsama mekânının içine yerleştirme fikrinin, bilgisayar destekli sanal gerçeklik teknolojileriyle ilk kez ortaya çıkmadığına yönelik argümanı önemli bir kuramsal zemin sunmaktadır. Bu fikir ile üretilen mekanlar, farklı dönemlerde, dönemin getirdiği teknikler ve gelişmeler doğrultusunda üretilmiştir.

Bu bağlamda Rönesans döneminde, özellikle 15. ve 16. yüzyıllarda uygulanan trompe-l'œil, quadratura gibi yanılsama teknikleri kullanılarak üretilen duvar resimleri öne çıkmaktadır. Bu duvar resimlerinde, resmin bulunduğu gerçek mekân ile resmin tariflediği temsili mekân arasında güçlü bir ilişki kurularak resmin bulunduğu mekânın algısal olarak dönüştürülmesi amaçlanmıştır. Mimari elemanların resim yoluyla devam ettirilmesi, mekânın sınırlarının belirsizleştirilmesi ve izleyicinin merkezi bir konuma yerleştirilmesi gibi stratejilerle, izleyicinin temsili mekânın bir parçası hâline gelmesi hedeflenmiştir. Bu yönüyle Rönesans döneminde yanılsama tekniklerinin kullanıldığı duvar resimleri, güncel dijital çalışmalarla kurulan mekânsal ilişkilerle önemli paralellikler taşımaktadır.

Bu tez, günümüzde gerçek mekâna uygulanan dijital sanat çalışmaları ile Rönesans döneminde yanılsama tekniklerinin kullanıldığı duvar resimlerini, temsili mekân üretimi ve mekân algısı bağlamında incelemeyi amaçlayan bir araştırma zemini sunmaktadır. Bu bağlamda çalışmanın amacı; güncel dijital sanat çalışmalarındaki mekân algısını dönüştürme potansiyelinin tamamen yeni bir olgu olup olmadığını sorgulamak, bu potansiyelin tarihsel öncüllerini ortaya koymak ve iki dönem arasında mekân algısının dönüştürülme biçimlerine ilişkin benzerlik ve farklılıklarını incelemektir. Bu doğrultuda çalışmada, her iki dönemde

de mekânın algılanmasının nasıl dönüştürüldüğü; ışık, ölçek, sınırlar, izleyici konumu, etkileşim, hareket, atmosfer ve anlam gibi faktörler üzerinden değerlendirilmektedir. Rönesans dönemi duvar resimleri ile dijital sanat çalışmaları, mekân algısı bağlamında incelenmekte ve bulgular, mekânsal dönüşüm stratejilerinin tarihsel sürekliliği ve dönemsel farklılaşmaları açısından tartışılmaktadır.

Bu çerçevede çalışmanın kuramsal altyapısı, mekân algısı kavramını merkeze alan bir yapı üzerinden kurgulanmaktadır. İlk olarak algı ve mekân algısı kavramları ele alınmakta, mekânın algılanmasını etkileyen faktörler açıklanmakta ve "gerçek mekân–temsili mekân" ilişkisi tartışılmaktadır. Ardından Rönesans döneminde yanılsama tekniklerinin kullanıldığı duvar resimleri incelenmekte, yanılsama kavramı ile trompe-l'œil, quadratura gibi yanılsama teknikleri açıklanmaktadır. Son olarak günümüzde gerçek mekâna uygulanan dijital çalışmalarda mekân algısının dönüşümü ele alınmaktadır. Bu kuramsal zemin doğrultusunda bulgular bölümünde ise, seçilen Rönesans dönemi duvar resimleri ve dijital sanat çalışmaları analiz edilerek, mekân algısının dönüşümüne ilişkin bütüncül bir değerlendirme sunulmaktadır.

2. YÖNTEM

Günümüzde müzelerde, sergi mekânlarında ve deneyim merkezlerinde yaygınlaşan dijital sanat çalışmaları, mekânın algılanmasını dönüştürmekte ve izleyici deneyimini yeniden tanımlamaktadır. Bu dönüşümün tarihsel arka planı incelendiğinde, mekânın algısal olarak genişletilmesi ve dönüştürülmesine yönelik yaklaşımların Rönesans döneminde yanılsama tekniklerinin kullanıldığı duvar resimlerinde belirginleştiği görülmektedir. Bu tez, Rönesans dönemi duvar resimleri ile güncel dijital sanat çalışmaları bağlamında, izleyicinin mekân algısının hareket, etkileşim, ışık, ölçek, atmosfer gibi çeşitli faktörler aracılığıyla nasıl kurgulandığını incelemeyi hedeflemektedir. Bu bağlamda hem dijital çalışmalar hem de Rönesans dönemi yanılsama tekniklerinin kullanıldığı duvar resimleri, ortak faktörler doğrultusunda değerlendirilmiş ve mekân algısının dönemsel bağlamda nasıl farklılaştığı analiz edilmiştir. Araştırma nitel yöntem yaklaşımı çerçevesinde yürütülmüştür.

Araştırma sürecinde öncelikle konuya ilişkin kapsamlı bir literatür taraması yapılmıştır. Algı ve mekân algısı kavramları tanımlanarak mekân algısını etkileyen faktörler değerlendirilmiştir. Sanat eseri-mekân ilişkisi, sanat eserinin bulunduğu fiziksel mekân (gerçek mekân) ile sanat eserinde tariflenen yeni mekân (temsili mekân) olmak üzere çift katmanlı bir ilişki üzerinden açıklanmıştır. Araştırmanın kuramsal çerçevesi, analiz sürecinde belirlenen faktörlerin kavramsal dayanağını oluşturmuştur. Algı ve mekân algısı kavramları doğrultusunda tanımlanan bu faktörler, örneklerin sistematik biçimde analiz edilmesine olanak sağlamıştır.

Araştırma tasarımı iki aşamalı olarak kurgulanmıştır. İlk aşamada seçilen örnekler kendi bağlamları içinde ele alınarak analizleri yapılmıştır. İkinci aşamada ise örnekler, belirlenen sekiz faktör üzerinden bütüncül olarak değerlendirilmiştir. Bu faktörler; biçim / ölçek / mekânın fiziksel parametreleri, ışık, renk / malzeme / doku, izleyici konumu / etkileşim / hareket, teknik / araç / yöntem, sınırlar / mekânsal kurgunun dönüştürülmesi, atmosfer ve anlam başlıkları altında ele alınmıştır. Her örnek için faktör kodlama tablosu hazırlanmış ve veriler sistematik biçimde sınıflandırılmıştır. Kodlama tablolarında “veri / gözlem”, “etki / yorum” ve “güven ölçeği” başlıkları kullanılmıştır. Veri / gözlem

bölümünde yazılı kaynaklar, resmî web sayfaları, dijital arşivler, sanal turlar ve görsel incelemelerden elde edilen bilgiler yer almıştır. Etki / yorum bölümünde ise bu veriler doğrultusunda mekânsal ve algısal çözümlemeler yapılmıştır. Kodlama tabloları ekler bölümünde sunulmuş; metin içerisinde bu tablolardan elde edilen bulgular doğrultusunda analizler ve şematik değerlendirmeler yapılmıştır.

Bu çalışmada hazırlanan faktör kodlama tablosunda kullanılan güven ölçeği, incelenen örneklerin analizinde elde edilen bulguların hangi bilgi türlerine dayandığını açık biçimde ortaya koymak amacıyla 1 (düşük), 2 (orta) ve 3 (yüksek) olmak üzere üç kademeli bir güven ölçeği kullanılmıştır. Bu ölçeğin kullanım amacı, nitel analiz sürecinde elde edilen verilerin kaynak çeşitliliği, tekrar edilebilirliği veya sadece gözlem ve yoruma dayalı tutarlılığı üzerinden derecelendirmektir. Derecelendirme yaparken; yazılı kaynakların sınırlı olduğu, görsel kaynaklardan elde edilen gözlemlere ve araştırmacının yorumuna dayanan durumlarda 1 (düşük) güven derecesi, hem görsel hem de yazılı kaynaklardan elde edilen veri ve gözlemlere dayanan ancak farklı kaynaklar arasında yeterince tekrar etmediği durumlarda 2 (orta) güven derecesi ve son olarak hem yazılı kaynaklar hem görsel kaynaklar hem de tekrar eden gözlemlere dayanan ve farklı kaynaklarla verilerin birbirini doğruladığı durumlarda 3 (yüksek) güven derecesi olarak belirlenmiştir. Bu ölçek, analiz sürecinde toplanan verilerin hangi düzeyde kanıta dayandığını belirtebilmek amacıyla hazırlanmıştır.

3. KURAMSAL ÇERÇEVE VE LİTERATÜR ARAŞTIRMASI

Bu çalışma, günümüzde gerçek mekâna uygulanan dijital çalışmaların mekân algısını dönüştürme potansiyelinin, tarihsel bir arka planı ya da öncüllerinin bulunup bulunmadığını incelemeyi amaçlamaktadır. Bu doğrultuda, gerçek mekâna uygulanan dijital çalışmalar ile Rönesans döneminde yanılsama tekniklerinin kullanıldığı duvar resimlerinde mekân algısının nasıl oluştuğu, hangi faktörler aracılığıyla dönüştürülebildiği ve bu dönüşümün farklı dönemlerde hangi araçlar ve yöntemlerle gerçekleştirildiği soruları, çalışmanın kuramsal temelini oluşturmaktadır.

Mekân algısı, bireyin fiziksel çevreyi yalnızca görsel olarak değil; bedensel deneyim, hareket, mekân ile olan etkileşimi ve anlam üretimi yoluyla algılamasıyla oluşan çok katmanlı bir süreci kapsamaktadır. Bu nedenle mekân algısının dönüşümü, yalnızca mekânın fiziksel sınırlarının değişmesiyle değil, aynı zamanda mekânın temsili, atmosferi ve izleyiciyle kurduğu ilişki üzerinden gerçekleşmektedir. Bu nedenle çalışmanın kuramsal çerçevesi, mekân algısı kavramını merkeze alan bir yaklaşımla oluşturulmuştur.

Bu bağlamda ilk olarak, algı ve mekân algısı kavramları ele alınarak, mekânın algılanmasını etkileyen faktörler açıklanmakta; gerçek mekân ile temsili mekân arasındaki ilişkinin nasıl kurulduğu tartışılmaktadır. Çalışmanın devamında, mekân algısını dönüştürmeye yönelik tarihsel bir arka plan olarak Rönesans dönemi duvar resimleri ele alınmıştır. Rönesans dönemi duvar resimlerinin tarihsel süreci incelenerek, yanılsama kavramı ve yanılsama teknikleri açıklanmıştır. Yanılsama tekniklerinin kullanıldığı duvar resimleri örnekleri incelenerek, bu teknikler aracılığıyla temsili mekânların oluşturulduğu ve bulunduğu gerçek mekânın algısal sınırlarının nasıl dönüştürüldüğü görülmektedir. Rönesans dönemi örnekleri, güncel dijital çalışmalarda karşılaşılan mekânsal dönüşümlerin tarihsel öncüllerini anlamlandırmak açısından önemli bir zemin oluşturmaktadır. Son olarak, günümüzde gerçek mekâna uygulanan dijital sanat çalışmaları üzerinden, teknolojinin mekân algısını nasıl yeniden kurguladığı ve izleyici deneyimi üzerinden mekânı nasıl dönüştürdüğü değerlendirilmektedir. Bu kuramsal çerçeve, çalışmanın ilerleyen bölümlerinde gerçekleştirilecek olan örnek analizleri için ortak bir değerlendirme zemini

oluşturmakta ve iki farklı dönemde üretilen örneklerin, mekân algısı bağlamında birlikte ele alınabilmesine olanak sağlamaktadır.

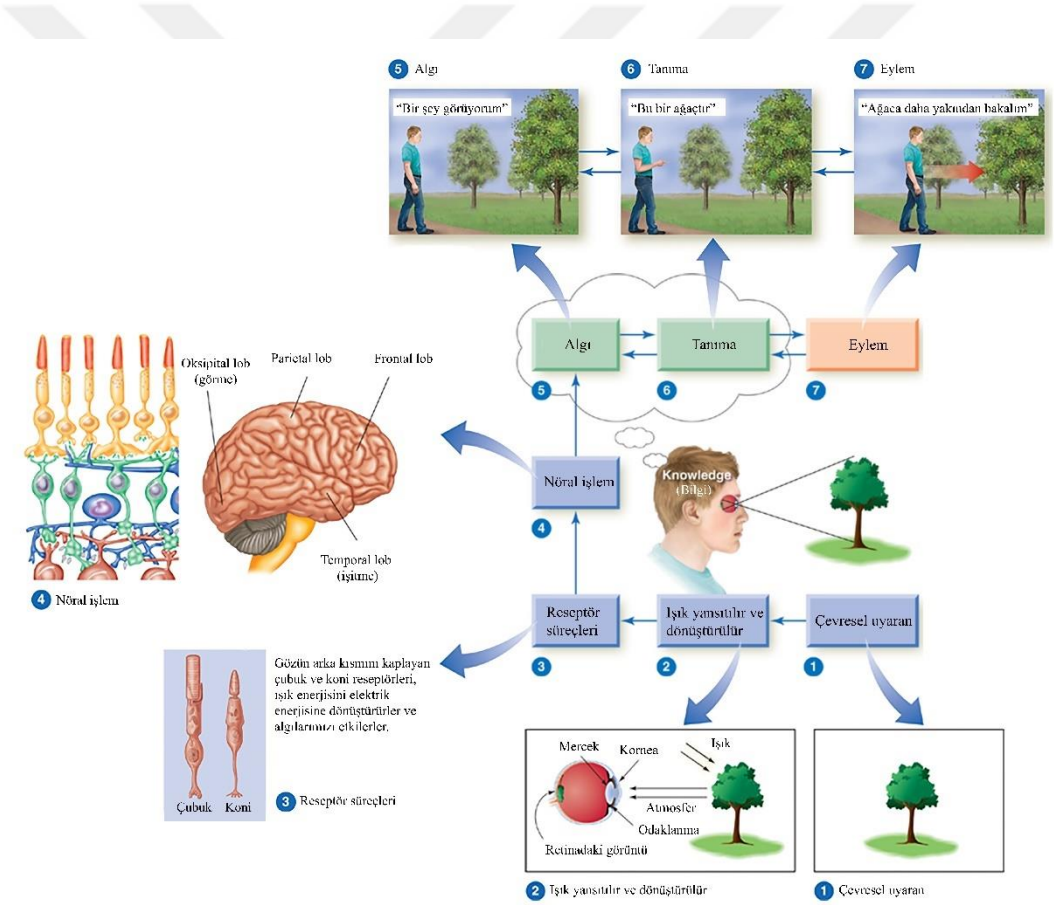
3.1. Mekân Algısı

3.1.1. Algı

Algı kavramı, çeşitli disiplinlerde farklı açılardan ele alınarak geniş bir çalışma alanı sunmakta ve pek çok tanım geliştirilmiştir. Algı kavramına yönelik konunun kapsamını bütüncül biçimde ortaya koyabilmek amacıyla literatürde yer alan çeşitli tanımlara yer verilmiştir. Algı, Türk Dil Kurumu Sözlüğünde, "bir şeye dikkati yönelterek o şeyin bilincine varma; idrak" olarak tanımlanmıştır (Türk Dil Kurumu, t.y.). Morgan (2011) algıyı, "duyumları yorumlama, onları anlamlı (meaningful) hale getirme süreci" olarak tanımlamaktadır. Hançerlioğlu (2006) algıyı, nesnel dünyanın duyular aracılığıyla öznel bilince aktarılması olarak tanımlamakta ve onu, "dış dünyanın duyumlarla gelen imgesinin bilinçte gerçekleşen tasarımı" şeklinde açıklamaktadır. Tanyeli ve Sözen (1992) ise algıyı, "her tür gerçekliğin duyu organları aracılığıyla alınıp zihinde bilgiye dönüşmesi işlemi" olarak tanımlamıştır. Algı, insana duyular aracılığıyla gelen veriye uyum ve birlik kazandıran; fiziki, fizyolojik, nörolojik, duyumsal ve bilişsel bileşenleri içeren bir süreç olarak tariflenmektedir (Uysal, 2009). Kahvecioğlu'nun (1998) aktardığına göre Jon Lang, algısal sürecini ikiye ayırarak açıklamaktadır. Bunlar, duyulara dayalı duyumsal süreç ve bilgiye dayalı zihinsel süreçtir. Duyumsal süreç, çevreden gelen bilgilerin ve verilerin duyular aracılığıyla yorumlandığı aşamayı; zihinsel süreç ise bunun devamında duyular aracılığıyla elde edilen bilgilerin, bireyin yaşanmışlıklarına bağlı olarak kavramsallaştırıldığı ve zihinde oluşturulan aşamayı kapsamaktadır.

Goldstein (2014), dış ortamdaki uyaranlarla başlayan ve algılama, tanıma ve harekete geçme gibi davranışsal tepkilerle sona eren algısal süreci, yedi adımda tariflemiştir (Şekil 3.1). Bir alanda bir ağacı gözlemleyen birine eşlik ederek tariflenen algılama süreci, çevresel bir uyaranla yani bu bağlamda kişinin gözlemlediği ağaç ile başlamaktadır. İkinci adımda, ağaçtan yansıyan ışık atmosferden geçerken ve gözün optik sistemi tarafından odaklanırken çeşitli dönüşümlerden geçmekte ve böylece retinada, ağacın temsilini oluşturan bir görüntü meydana gelmektedir. Üçüncü adım ise, ışık enerjisinin elektrik enerjisine dönüştürülmesini

(transdüksiyon) ve alıcının dış segmentlerindeki görsel pigmentlerin özelliklerinin algıyı şekillendirmesini içermektedir. Dördüncü adım; retinada, daha sonra beyne giden yol boyunca ve son olarak beyinde, sinir ağları içinde hareket eden sinyaller arasındaki etkileşimleri kapsamaktadır. Benzer şekilde diğer duyularda da bu transdüksiyon ve iletim süreçleri gözlenmektedir. Bu ilk dört adımdan sonra, son üç adımı içeren davranışsal tepkiler (algı, tanıma, eylem), dördüncü adımdan gelen elektriksel sinyallerinin bilinçli bir deneyime dönüşmesini içermektedir. Gözün arkasındaki görüntü, kişinin vücut ve göz hareketlerine bağlı olarak değişime uğramasıyla yeni temsiller ve dönüşümler yaratılmakta ve böylece bu yedi adımdan oluşan algısal süreç, sürekli değişen ve dinamik bir yapı olarak tanımlanmaktadır.

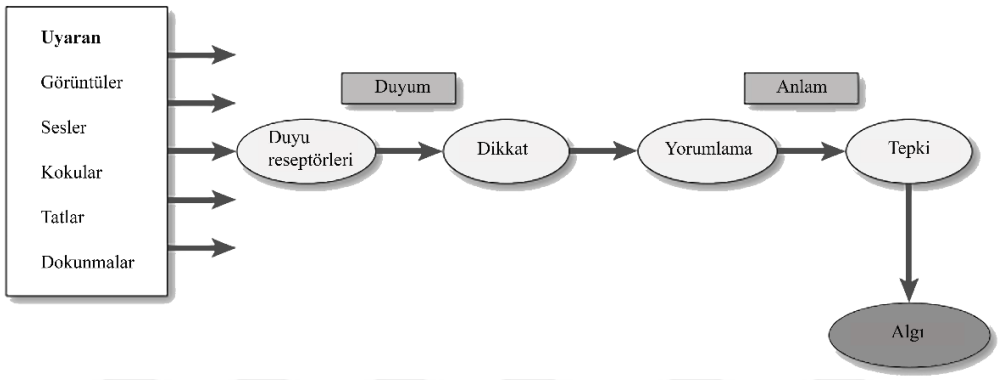


Şekil 3.1. Goldstein'a göre algısal süreç şeması (Goldstein, 2014, s. 5-8'den uyarlanmıştır.)

Algı, kişinin yaşantı ve deneyimlerine bağlı olarak değişkenlik göstermektedir. Birey bu süreçte geçmiş deneyimlerinden yararlanmakta ya da onları yeniden kurmaktadır ve bu kurma süreci algı eşiğini etkilemektedir. Edinilen duyusal verilerin zihinde önceden

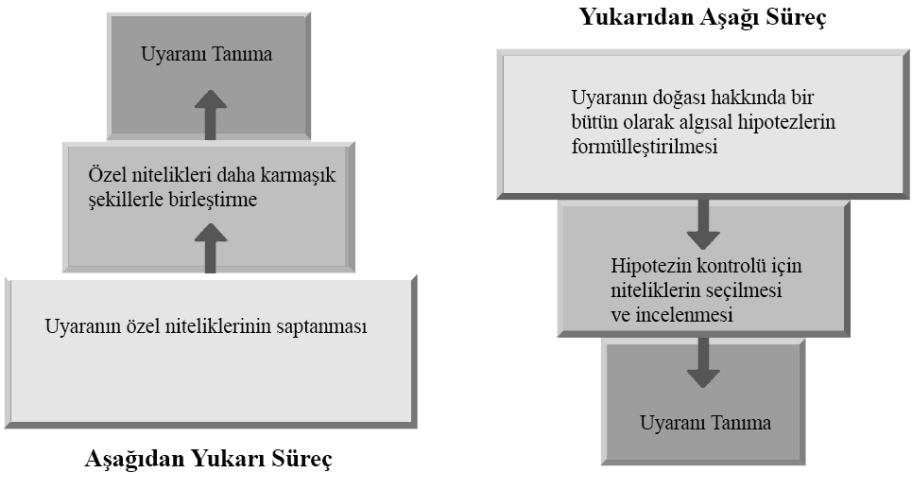
depolanmış bilgilerle birleşmesiyle algısal süreç başlamakta ve bu süreçte algı ya pekişerek güçlenmekte ya da dönüşerek kendini yenilemektedir (Asar, 2013).

Solomon vd. (2016), çevredeki uyarıcıların yalnızca çok küçük kısmının fark edildiğini ve bunlardan daha da az kısmının ise dikkate alındığını belirtmektedir. Bilince giren uyarıcılar nesnel olarak işlenmemektedir. Bireyin ön yargılarına, ihtiyaçlarına, deneyimleri doğrultusunda anlamlandırılmaktadır. Algısal süreç, maruz kalma (ya da duyum), dikkat ve yorumlama aşamalarını içermektedir (Şekil 3.2).



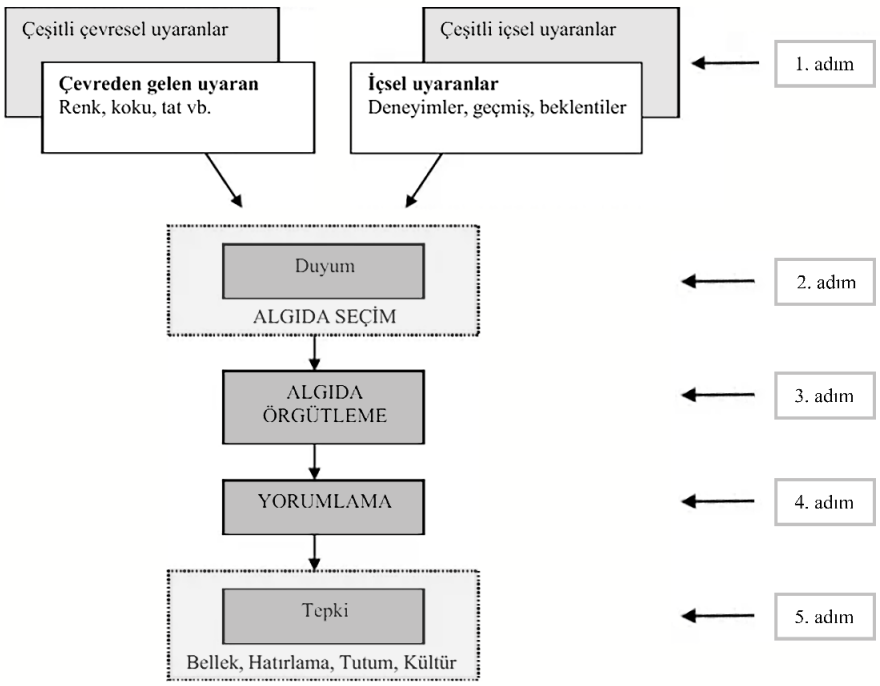
Şekil 3.2. Algısal süreç şeması (Solomon vd., 2016, s. 126'dan uyarlanmıştır.)

Weiten (2007) algısal süreci, aşağıdan yukarı süreç ve yukarıdan aşağı süreç olarak adlandırdığı iki yönlü bir yapı olarak tariflemiştir (Şekil 3.3). Şemada gösterildiği üzere, aşağıdan yukarı süreç algının tekil ögelerden başlayarak bütüne ulaştığı bir süreç iken, yukarıdan aşağı süreç ise algının bütünden yola çıkarak ayrıntılara yöneldiği bir süreci tanımlamaktadır.



Şekil 3.3. Weiten'e göre algısal süreç şeması: aşağıdan yukarı süreç ve yukarıdan aşağı süreç (Weiten, 2007, s. 137'den uyarlanmıştır.)

Barış'a (2012) göre birey, çevresindeki uyarıcıları içsel deneyimleri, beklentileri ve geçmiş yaşantıları ile birleştirmektedir. Birey bu algılama sürecinde (Şekil 3.4), duyumsayacağı uyaranları seçer, kavrayıp organize eder ve bunları yorumlayarak bir anlam çıkarır. Çıkardığı bu anlam ise bireyin vereceği tepkiyi belirlemektedir.



Şekil 3.4. Algısal süreç şeması (Barış, 2012, s. 46'dan uyarlanmıştır.)

Tüm bu tanımlara bakıldığında genel anlamıyla algıyı, biyolojik süreçler olan duyumlardan başlayarak zihinsel ve bilişsel boyutlar ile devam eden ve gelişen bir süreç olarak açıklamak mümkündür. Algısal süreç, nesnel verilere dayanan bir duyumsal süreci ve devamında öznel verilere dayanan bir bilişsel süreci kapsamaktadır.

Morgan (2011), algıyı etkileyen olayları şu şekilde açıklamıştır:

- Dikkat: Algının seçici özelliği sayesinde, birey aynı anda birçok uyarıcıya maruz kalsa da tüm uyarıcılardan yalnızca birkaçını belirgin biçimde algılamaktadır. Bu durum, bireyin o anda o alandaki olaylardan sadece birkaçına dikkat ettiğini göstermektedir. Dikkat algı alanı, odak ve sınır alan olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Bireyin belirgin bir şekilde algıladıkları yaşantısının odağı olurken, o alandaki belli belirsiz farkında olunan diğer uyarıcılar ise yaşantısının sınır alanında kalmaktadır. Yoğun dikkat gerektiren bir olayda bile dikkat kayması yaşanır ve o alandaki diğer uyarıcıların farkına varılır. Dikkatte sürekli olarak kaymalar yaşanmakta ve bireyin algıları devamlı olarak değişmektedir. Bu algıdaki değişimler rastgele bir şekilde ya da karmaşa içinde olmamaktadır. Bu dikkat çekilmesindeki ilkeler, şiddet ve büyüklük, kontrast, tekrar ve hareket gibi bazı çevredeki dış etkenleri kapsamaktadır.
- Hazırlayıcı kurulum: Dikkatin çekilmesinde, çevresel dış etkenlerin yanı sıra bireyin içinden gelen ve bir uyarıcı yerine diğerine odaklanmasına neden olan etkenlerde vardır. Hazırlayıcı kurulum, bireyin birçok uyarıcı arasından belli bir uyarıcıya tepkide bulunmasına yönelik hazırlığı olarak tanımlanmaktadır. Bireyin algıladığı şey, hangi uyarıcı algılamak için kurulduğu ile etkilenir. Bu kurulum, kısa süreli ya da uzun süreli bir kurulumdan kaynaklanabilmektedir.
- Öğrenme: Öğrenmelerimizin önemli bir bölümü, yeni algıların edinilmesi ile gerçekleşmektedir. Bununla birlikte, önceki öğrenmelerimiz de şimdiki algılarımız üzerinde etkili olmaktadır.
- Duyusal yoksunluk: Bireyin normal duyusal yaşantısından yoksun bırakılması, algıda çeşitli değişimlere yol açabilmektedir. Duyusal yoksunluk, algıyı önemli ölçüde çarpıtabilmektedir.
- Güdü: Bir bireyin algısı, güdülerinden belirgin bir biçimde etkilenmektedir. Bireyin görmek istediklerini seçici biçimde algılaması, ön yargıların sürdürülmesinde etkili

olmaktadır. Bu bağlamda ön yargılar güdüsel bir temele dayanmakta ve bu da kişinin ön yargılarını pekiştiren unsurları görmek istemesine neden olmaktadır.

3.1.2. Mekân algısı

Bir Mekâna adım atıldığı andan itibaren, bilinçli ya da bilinçsiz olarak algılar harekete geçmeye başlamaktadır. Uysal (2009) mekânın; bireyin deneyimlemesi ve değerler zincirinden geçirmesi ile anlam kazandığını ve deneyimlenen mekânın algı yardımı ile imge olarak zihinde yer ettiğini belirtmektedir. Mekân algısı üzerine yapılacak tartışmalara geçmeden önce, mekân kavramının kendisine kısaca değinmek gerekmektedir. Bu nedenle farklı disiplinlerde ele alınan mekân tanımları, mekân algısının ve algısal sürecin anlaşılması için bir temel oluşturacaktır.

Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü tanımına göre mekân; "insanı çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde eylemlerini sürdürmesine elverişli olan boşluk" olarak tanımlanmaktadır (Hasol, 2008). Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü tanımına göre ise mekân, "uzayın sınırlanmış parçası" olarak tanımlanmıştır. Bir mekânın oluşturulabilmesi için her açıdan kesin sınırlarla çevrilmesi gerekli değildir; mekânın oluşumu fiziksel sınırlamalarla sağlanabileceği gibi yalnızca görsel sınırlamalarla da gerçekleştirilebilmektedir (Tanyeli ve Sözen, 1992). Kuban (1992) mekânı, sadece sınırlarıyla veya boşluk ögeleri ile tanımlamanın mümkün olmadığını; hareket, zaman, ışık gibi diğer ögelerle birlikte düşünülmesinin gerekliliğini vurgulamaktadır.

Lefebvre, mekânın toplumsal olarak üretildiğini belirterek mekân üretimini; yaşanan mekân (l'espace vécu; lived space), algılanan mekân (l'espace perçu; perceived space) ve tasarlanan mekân (l'espace conçu; conceived space) olmak üzere üç kurucu boyutuyla, üçlü diyalektik süreç olarak tanımlamaktadır. Lefebvre "algılanan, tasarlanan ve yaşanan mekân" üçlüsünü, mekânsal pratik, mekân temsilleri ve temsil mekanları olmak üzere mekânın üretiminin üç anını içerecek biçimde kavramlaştırmıştır (Avar, 2009).

Heidegger de mekânı, kartezyen mekân anlayışına bir eleştiri olarak, hermeneutik düşünüm yoluyla bir tanımlama yapmıştır. Geliştirdiği bu yaklaşımla mekânı saf bir yapı olarak görmek yerine mekânı bir etkileşim ve deneyim yeri olarak görmektedir. "Dünya-

içinde-olmak" kavramıyla insanın mekânla kurduğu ilişkiyi açıklamaya çalıştığı düşüncesine göre, insanın ve onun dünyasının ön kurulumunu, ayrılmaz bir bütün olarak varoluşunu anlatmaktadır. Heidegger geliştirdiği yaklaşımını, yaşanan deneyimin yorumsal bir süreç olduğu yönündeki ontolojik tezine dayandırır. İnsan, dünyada var olan bir varlık olarak, içinde yaşadığı dünyanın kurulumu kendi deneyimleri aracılığıyla oluşmaktadır. İnsan kendisini yorumlayabilen varlıktır ve bu yorumlar, geçmiş deneyimleri ve onun tarihselliği ile biçimlenmektedir. Heidegger anlamanın, karşılıklı bir eylem olduğunu belirterek bugünün ancak geçmişle, geçmişin ise ancak bugünle anlaşılabilir olduğunu açıklamıştır. Bu karşılıklı ilişkiyi, "hermeneutik döngü" olarak adlandırmaktadır (Hisarlıgil, 2008).

Önceki bölümde de değinildiği gibi algısal süreç, duyumsal ve zihinsel olmak üzere iki sürece dayanmaktadır. Mekânın algılanması da bu iki süreci kapsamaktadır. Duyumsal süreç, bireyin mekânla ilk karşılaşması sırasında veya mekânı kısa süreli deneyimlemesinde ortaya çıkmakta ve mekânsal ögelerden gelen uyarılar ile fizyolojik verileri içermektedir. Zihinsel süreç ise, bireyin mekâna ilişkin belleğinde kalan bilgilerle sürekli olarak mekânı yeniden yaşamasını kapsar. Bu süreç, geçmiş mekân deneyimlerinin hatırlanmasıyla ilişkilidir ve daha uzun süreli bir etkileşim ile mekânsal deneyime ihtiyaç duymaktadır (Sarcan, 2020). Mekânın algılanmasındaki süreç en temel ifade ile, öncelikle duyumsal olarak başlamakta ve daha sonra bireyin mekânda geçirdiği süreye ve deneyim birikimine bağlı olarak zihinsel olarak devam etmektedir. Bireyin mekâna birçok kez gitmesi ve orada uzun süre geçirmesi, o mekâna dair zihinsel bağlar kurmasını sağlar. Zamanla bu etkileşim sonucunda da mekâna ilişkin anılar ve imgeler bellekte yer etmeye başlamakta ve birey fiziksel olarak orada bulunmasa bile mekânı zihninde canlandırabilmektedir.

İnsanın içinde bulunduğu çevreyi tanımak istemesi, insan ve çevre arasında bir etkileşimin oluşmasını sağlamakta ve bu durum, insanın bulunduğu mekânı algılayabilmesi için bazı süreçlerden geçmesini beraberinde getirmektedir. Tanrıkut (2019), insanların çevreye ilişkin öğrenme süreçlerini, mekânsal algı, mekânsal biliş ve mekânsal değerlendirme olmak üzere üç aşamalı bir yapıda gerçekleştiğini belirtmektedir. İlk aşama olan mekânsal algı, bireyin çevresini duyular aracılığıyla hissedip keşfetmesi, tanımasıyla ilgilidir. Bu aşamada kişinin, çevresine yönelik "iyi", "kötü", "güzel" ya da "çirkin" gibi görüşleri oluşmaktadır. İkinci aşama olan mekânsal biliş, bireyin mekânı fark etmesi,

yorumlaması, zihninde konumlandırması ve gerektiğinde bu bilgileri belleğinden çağırarak yeniden kullanma gibi durumları kapsamaktadır. İnsanların dünyayı anlamlandırma biçimleri, bu bilişsel süreç aracılığıyla şekillenmektedir. Son aşama olan mekânsal değerlendirme ise, bireyin anlamlandırdığı ve deneyimlediği çevreye karşı bir tutum sergilemesini içermektedir. Bu aşamada birey, bir mekânı tekrar tercih etme ya da ondan kaçınma gibi davranışlar gerçekleştirir. Bu üç aşama, sırasıyla birbirinin ön koşulunu oluşturmakta ve her biri kendinden sonrakine yönlendirici bir etki yapmaktadır.

İnsanın mekânla etkileşime girmesi ve mekânı algılama süreci, mekânın temel bileşenleri ile bireyin deneyimlerinin birleşmesi sonucunda ortaya çıkar. Mekânın algılanması, insan-mekân etkileşimini oluşturmaktadır. Mekân, insana göre biçimlenirken, insan da bu süreçte kendi deneyimlerini ve bakış açısını mekâna yansıtır (Toprak, 2022).

3.1.3. Mekân algısını etkileyen faktörler

Literatürde mekân algısını etkileyen faktörlerin, farklı araştırmacılar tarafından çeşitli biçimlerde ele alındığı görülmektedir. Demirkaya (1999), mekânın algılanmasını sağlayan ögeleri boşluk-sınır, hareket-zaman ve ışık-gölge olmak üzere üç başlıkta açıklamıştır. Toprak (2022), mekânsal algıyı belirleyen mimari tasarım faktörleri olarak malzeme, biçim, renk, doku ve ışık ögelerini öne çıkarırken; Sarcan (2020) ise ölçü-ölçek, hafıza, sınır ve ışık, hareket ve zaman kavramlarını bu bağlamda değerlendirmiştir. Bu sınıflandırmaların her biri belirli bir bakış açısını temsil ettiğinden, bu çalışmanın konusu bağlamında mekân algısının bütüncül yapısını ortaya koymakta sınırlı kalmaktadır. Bu nedenle, hem Rönesans döneminde yanılsama tekniklerinin kullanıldığı duvar resimleri hem de günümüz dijital sanat çalışmalarını birlikte değerlendirebilmek için bu faktörlerin yeniden yorumlanmasına ve bütüncül bir çerçeve içinde açıklanmasına ihtiyaç duyulmuştur. Bu çalışmada, literatürdeki önceki yaklaşımlar göz önünde bulundurularak mekân algısını etkileyen faktörler yeniden yorumlanmış ve analiz sürecine zemin oluşturacak şekilde üç kategori altında toplanmıştır. Bunlar: algısal nitelikleri etkileyen faktörler, mekânsal deneyimi etkileyen faktörler ile anlamsal ve algısal derinliği etkileyen faktörlerdir. Aşağıdaki Çizelge 3.1'de, bu kategorilerin tanımları ve örnek faktörleri özetlenmektedir.

Bu sınıflandırma, faktörleri katı sınırlarla birbirinden ayırmak yerine, mekân algısının çok katmanlı yapısını ve faktörler arasındaki etkileşimleri birlikte değerlendirmeyi hedeflemektedir. Mekân algısı doğası bakımından oldukça karmaşık bir süreci içermektedir. Bu nedenle aynı faktör birden fazla kategoride birden çok işleve sahip olabilir ve diğer kategorileri etkileyebilmektedir. Örneğin ışık hem mekânın görsel biçimini belirlemekte hem mekânsal deneyimi şekillendirmekte hem de anlamsal bir ifade yaratmaktadır. Benzer şekilde atmosfer, algısal nitelikleri etkileyen bir faktör olmasının yanı sıra, izleyici ile duygusal bir etkileşime de girmektedir. Bu bağlamda aşağıdaki tablo, faktörleri birbirinden ayırmak değil, mekân algısını analiz etmeye yönelik kavramsal bir çerçeve sunmak amacıyla hazırlanmıştır.

Çizelge 3.1. Mekân algısını etkileyen faktörler

Kategoriler	Tanım	İçerdiği Faktörler
Algısal Nitelikleri Etkileyen Faktörler	Mekânın fiziksel, görsel ve duyusal özelliklerinin, bireyin mekânı algılama biçimini belirleyen unsurlardır.	Işık, Renk, Doku, Malzeme, Biçim, Ölçü, Ölçek, Sınır, Ses vb.
Mekânsal Deneyimi Etkileyen Faktörler	Bireyin mekân içinde yön bulma, hareket etme, zamanla ilişki kurma ve etkileşim yoluyla yaşadığı deneyimi biçimlendiren unsurlardır.	Hareket, Zaman, Yönelim, Akış, Etkileşim, Mekân Organizasyonu Beden–Mekân İlişkisi vb.
Anlamsal ve Algısal Derinliği Etkileyen Faktörler	Mekânın anlamsal, duygusal ve belleksel katmanlar aracılığıyla derinlik kazandığı ve algılanma biçimini etkileyen unsurlardır.	Atmosfer, Hafıza, Anlam, Çağrışım, Anlatı, Duygusal Etki, Kavramsal Bütünlük vb.

Burada mekân algısını etkileyen faktörler, literatürdeki farklı yaklaşımlar doğrultusunda üç ana kategori altında kavramsal bir çerçeve olarak ele alınmıştır. Ancak çalışmanın analizinde kullanılan değerlendirme faktörleri, bu kavramsal kategorilerin örnekler üzerinden okunabilmesini sağlamak amacıyla daha ayrıntılı olacak şekilde alt başlıklara ayrılmıştır. Bulgular bölümünde yer alan sekiz değerlendirme faktörü, burada belirtilen algısal nitelikleri etkileyen faktörler, mekânsal deneyimi etkileyen faktörler ile anlamsal ve algısal derinliği etkileyen faktörlerin çalışma kapsamındaki örneklerde daha okunabilir ve detaylandırılmış hale getirilmesi için tanımlanmıştır. Bu nedenle analiz

faktörleri, kuramsal çerçeveden bağımsız değil; aksine seçilen örnekler üzerinden uygulanmasını sağlamak amacıyla oluşturulmuştur.

3.1.3.1. Algısal nitelikleri etkileyen faktörler

Algısal Nitelikleri Etkileyen Faktörler, mekânın fiziksel ve biçimsel özelliklerini, izleyicinin mekânı ilk fark edişini ve duyumsal algılama sürecini şekillendiren temel unsurlardır. Bu kategori, ışık, biçim, malzeme, doku, renk, ölçek ve ses gibi unsurları kapsar ve mekânın algısal karakterini belirlemektedir. Bu unsurlar, mekânın algılanmasında ilk duyumsal süreci şekillendirir ve mekânın temel algısal deneyiminin oluşmasına katkıda bulunur. Diğer kategorideki faktörler ise, bu temelin üzerine inşa edilen, daha öznel ve deneyime bağlı katmanları kapsamaktadır. Ayrıca bu kategori, mekânın algılanma biçimini diğer faktörlerle etkileşim içinde belirleyerek mekân algısının çok boyutlu ve bütüncül olarak oluşmasına zemin hazırlamaktadır. Aşağıda, bu kategoriyi oluşturan unsurların tanımları açıklanmıştır.

- Ölçü ve Ölçek

Ölçü ve ölçek, mekânın algılanmasında temel belirleyicilerdendir. Bir mekânın elemanlarının birbirleriyle ve insan bedeniyle kurduğu oransal ilişki, kullanıcının o mekânı nasıl deneyimleyeceğini doğrudan etkiler. Kuban (1992) ölçüyü, "insanın kendi ölçüleriyle beraber değerlendirilen bir olgu" olarak tanımlamakta ve yapıların öncelikle içlerinde yaşayan ya da yaşayacak insanlarla orantılı bir şekilde tasarlanmasının gerekliliğine vurgu yapmaktadır.

Ölçek, bir bireyin herhangi bir şeyin boyutunu başka bir şeye göre nasıl algıladığıyla ve değerlendirdiğiyle ilgili bir kavramdır. Bu nedenle ölçek için her zaman bir şey başka bir şeyle karşılaştırılır. Tasarım bağlamında özellikle görsel ölçek unsuruna önem verilir; bu kavram, nesnelerin kendi gerçek boyutları yerine, bağlam içindeki diğer nesnelere veya kendi normal boyutlarına göre nasıl algılandıkları ile ilgilidir. Pencere ve kapı birimleri gibi tanıdık boyutlara sahip mimari elemanlar, mekânın ölçeğinin anlaşılmasına yardımcı olur. Bu nedenle bu elemanlar, bir mekânın biçimi ya da mekânın algılanmasını kasıtlı olarak değiştirmek amacıyla kullanabilir (Ching, 2002). Ölçek, bireyin bir şeyin boyutunu başka bir şeye göre nasıl algıladığıyla ilgili bir kavram olduğu için aynı büyüklükteki iki mekânın

farklı ölçek kurgularına sahip olmaları, bireyde tamamen farklı algısal etkiler yaratabilir. İnsan bedenine oranla fazla büyük tutulan mekânlar yücelik, otorite veya ihtişam duygusu yaratırken; daha düşük ölçekli tasarımlar samimiyet, yakınlık ve korunma hissi sağlayabilir. Bu bağlamda ölçek, mekânın atmosferini şekillendiren önemli bir algısal bileşen hâline gelir.

- Sınır

Yapı mekânı, boşluk ile sınır ögelerinin bir araya gelmesiyle oluşmaktadır. Bu nedenle sadece boşluk ya da sadece sınır ögeleriyle bir mekânı tanımlamak mümkün değildir **(**Kuban, 1992). Mekânı tanımlayan sınır ögeleri, katı ögeler ve yumuşak ögeler olmak üzere iki grupta ele alınmaktadır. Katı ögeler, mekânın görsel ögeleri olarak değerlendirilmektedir. Mekânın algılanmasında önemli katkısı olan bu ögeler, belirli biçim ve boyutlardaki boşlukları daha büyük boşluklardan ayırmaktadır. Katı ögeler, boşluğun biçimini ve boyutlarını tanımlayan, herkes tarafından aynı şekilde algılanan objektif nitelikteki unsurlardır. Yumuşak ögeler, duyular aracılığıyla algılanabilen ve mekânın nitelenmesi veya yaratılmasını etkileyen unsurlar olarak tanımlanmaktadır. İnsan varoluşunun ruhsal ve duygusal bileşenleri ile bağlı olarak şekillenen bu ögeler, mekânın subjektif yönlerini ortaya koymaktadır (Demirkaya, 1999).

- Malzeme

Malzeme, mekânın algılanma sürecinin temel unsurlarından biridir. Mekânda kullanılan malzeme hem dokunsal hem de görsel etkileşimler aracılığıyla kullanıcının deneyimini derinden etkiler (Xu vd., 2025). Duyular aracılığıyla algılanan malzeme, insan psikolojisi üzerinde iyi–kötü, olumlu–olumsuz, sıcak–soğuk gibi etkiler yaratır. Duyular ile malzeme arasındaki ilişki, sadece görsel olarak değil, bütün duyuların ortak olarak hareket etmesini içermektedir. Mekânda kullanılan malzemeler farklı etkiler yaratmaktadır. Örneğin ahşap malzemede ağacın cinsine ve kullanım türüne bağlı olarak değişiklik göstermekle birlikte mekânın sıcak ya da soğuk olarak algılanmasını sağlamaktadır. Doğal malzeme grubunda ele alınan taş malzeme, yapısı gereği mekâna bir doğallık katarak insana daha samimi, sıcak bir ortam gibi hissettirmektedir. Cam malzeme ise, kullanılana mekâna ve mekânın özelliklerine göre değişmekle birlikte mekâna derinlik-genişlik, açıklık-kapalılık gibi nitelikler katmaktadır. Oldukça dar bir mekânda cam malzemenin kullanımı, ortamı daha ferah ve aydınlık hale getirecektir (Toprak, 2022).

- Biçim

Biçim, mekânı oluşturan elemanların genel hatlarını ve karakterini belirleyen temel bir unsurdur. Toprak'ın (2022) da belirttiği üzere biçim, "objelerin genel hatlarını gösteren çizgiler bütünü" olarak tanımlamıştır. Hem bütün hem de bütünün parçaları belirli bir biçime sahiptir. Biçimin mekân algısı ve insanlar üzerindeki etkisine bakıldığında, insan keskin hatlara ve sivri köşelere sahip nesneleri keskin ya da olumsuz gibi algılarken; yuvarlak veya eğrisel hatlara sahip nesneleri ise daha sakinleştirici ya da yumuşak bir şekilde algılamaktadır. Nokta, çizgi, tekrar, hacim ve yüzey gibi temel ögeler bir araya gelerek biçimi oluşturur. Biçimin algılanması ise, mekânın ölçek, boyut, genişlik ve derinlik gibi özelliklerinin kavranmasına olanak sağlar.

Biçim algısını belirleyen unsurlar yalnızca geometrik özelliklerden ibaret değildir; algısal koşullar da biçimin nasıl deneyimlendiğini doğrudan etkiler. Ching (2002), bir biçimin görsel özelliklerinin değişken bir perspektif veya bakış açısı, izleyicinin uzaklığı, ışıklandırma koşulları ve çevresindeki görsel alan gibi unsurlar tarafından etkilendiğini belirtmiştir. Bu unsurlar, biçimin boyutunun, sınırlarının ve yapısının izleyici tarafından nasıl çözümleneceğini belirler.

- Renk

Renk, insanların günlük yaşamlarını etkileyen bir unsur olarak mimarlıkta önemli bir rol oynar. Işıkla oluşan renk, insanın ruh halini etkiler, duygularını harekete geçirir ve davranışlarını şekillendirir. İnsanların renge verdiği tepkiler hem nesnel hem de öznel nitelik taşıdığından, insan odaklı bir mimarlık anlayışı için tasarım sürecinde rengin teknik, fizyolojik ve psikolojik boyutları dikkate alınmalıdır (Michel, 1995).

Renk, nesnelerin ve mekânın algılanma sürecinin temel unsurlarından biridir. Renkler, insanın dış dünyaya yönelik tutumlarını etkilemekte ve algısal süreçte dış dünyaya ait önemli bilgiler sunmaktadır. Renklerin insan psikolojisi üzerindeki etkisine bakıldığında, koyu renkler mekânda daha kasvetli bir atmosfer yaratırken; açık ve canlı renkler mekâna ferah ve aydınlık bir etki yaratmaktadır (Toprak, 2022). Mekânda kullanılan renkler; tavan, duvar ve döşemede kullanılmasıyla mekânın algılanmasında çeşitli farklılıklar yaratmaktadır. Ayrıca, mekânda kullanılan malzemelerin dokusu, dekoratif ögeler ve mobilyalar vb. nesneler da renk algısını ve mekândaki psikolojik etkiyi etkilemektedir.

Renklerin koyu ve açık değerleri sıcak ve soğuk renklerde farklı etkiler gösterir (Alici ve Göker Paktaş, 2020). Alici ve Göker Paktaş'ın (2020) aktardığı, Frieling (1990) tarafından hazırlanan Çizelge 3.2'de, sıcak ve soğuk renklerin koyu-açık değerlerine göre mekân ögelerinde kullanıldıklarında farklı psikolojik etkiler gösterdiği açıklanmıştır.

Çizelge 3.2. Sıcak ve soğuk renklerin koyu-açık değerlerine göre mekânsal ögelerde yansıttıkları psikolojik etkiler (Alici ve Göker Paktaş, 2020, s. 97)

Renk grubu ve renkleri	**Koyu değerde sıcak renk**	**Koyu değerde soğuk renk**	**Açık değerde sıcak renk**	**Açık değerde soğuk renk**
Tavanda kullanımı	Kasvetli, tehditkâr	Kapatıcı, örtücü	Manevi baskı verici	Yükseltici
Duvarda kullanımı	Çevreleyici	Soğuk	Hareketlendirici	Yönlendirici
Döşemede kullanımı	Tutucu, sağlam, emniyetli	Ağır	Yükseltici, kaldırıcı	Emniyetsiz, koşmaya teşvik edici

- Doku

Fiziksel çevredeki tüm canlı ve cansız varlıklar belirli bir dokuya sahiptir. Doku, malzeme ile yakın bir ilişki içindedir ve malzemenin algılanması ve anlamlandırılmasına katkı sağlamaktadır. Dokunun sık olması ya da elemanlarının küçük ebatlarda bulunması, yüzeyin daha düzenli ve yumuşak algılanmasını sağlarken; karmaşık dokular ise mekânın daha hareketli algılanmasına katkı sunar. Dokusuz ve dokulu nesneler arasında algılanma, ayırt edilebilme ve kavranma yönünden farklılıkların olduğu belirtilmektedir; dokusuz bir nesne daha az fark edilebilirken, dokulu bir nesne ise daha kolay göze çarpmaktadır. Kullanıcısı yoğun olan mekânlarda dokular, genellikle hem mekânda bulunan kişileri rahatsız etmeyecek hem de göze hitap ederken tüm duyuları harekete geçirecek şekilde biçimde tercih edilmektedir (Toprak, 2022).

- Işık

Işık, mimari deneyimin ve insan yaşamının kalitesini etkileyen temel bir algısal unsurdur. Hem doğal ışığın hem de yapay ışığın etkileşimi, mekân içindeki görsel unsurları uyarır ve ışığın çeşitliliği ile ifadesi, duygusal tepkileri daha da etkileyerek mekânın ruh halini ve atmosferini güçlendirir (Michel, 1995; Xu vd., 2025).

Mekânın algılanması sırasında tüm duyular birlikte çalışmaktadır. Fakat mekân ile ilk temas görme duyusu ile gerçekleşmekte ve görme eylemi için de ışığa gerek duyulmaktadır. Işığın bulunmadığı bir mekânda görme dışındaki diğer duyular aracılığıyla alınan veriler, insanın zihninde net bir imaj oluşturamamaktadır. Doğal ve yapay olarak iki farklı başlık altında incelenen ışık, mekânın ve kullanıcının istek ve ihtiyaçları doğrultusunda mekânı yönlendirilebilmekte ve mekân algısını desteklemektedir. Mekânda yansıtılmak istenen atmosfere, kullanıcı isteklerine ve mekânın mevcut durumuna göre gerekli görülen ışık seçimi yapılmalıdır (Toprak, 2022).

3.1.3.2. Mekânsal deneyimi etkileyen faktörler

Mekânsal Deneyimi Etkileyen Faktörler, bireyin mekânla kurduğu bedensel, zamansal ve etkileşimsel ilişkiyi tanımlamaktadır. Bu kategori, birey tarafından mekânın deneyimlenme biçimiyle ilgilidir. Bireyin mekân içinde hareket etmesi, mekânda bulunma süresi, yönelmesi, durması veya etkileşim kurması, mekânın algılanışını etkilemekte ve dönüştürmektedir. Bu nedenle mekân, durağan bir biçim olmaktan çıkar; beden, hareket ve zaman unsurları aracılığıyla sürekli yeniden üretilen ve yeni bir algılama sürecine giren bir deneyim alanına dönüşür. Bu kategori, mekân algısının bu dinamik yönünü açıklamayı amaçlamaktadır. Aşağıda, bu kategoriyi oluşturan unsurların tanımları ve mekân algısına etkileri açıklanmıştır.

- Beden-mekân ilişkisi

Birçok yapılan araştırma, mekânın algılanmasının bedenden bağımsız düşünülemeyeceğini göstermektedir. Merleau-Ponty'ye (2005) göre, dış dünyaya ilişkin her algı, aynı zamanda bedenin bir biçimde algılanmasını da içermektedir. Birey, dünyada bedeni aracılığıyla bulunur ve dünyayı bedeni ile algılar. Bu nedenle de bedenle ve dünyayla kurulan temas, bireyin kendisini yeniden keşfetmesini sağlar. Doğal bir benlik olan bedenin, algılamanın öznesi olduğunu vurgulanmaktadır. Mekânın algılanması, her zaman belli bir konumda bulunan ve hareket halinde olan insan bedeninin bakış açısından gerçekleşmektedir. İnsan bedeni, çevresini yalnızca duyularıyla algılayan bir varlık değil, aynı zamanda mekân içinde hem estetik hem de anlam bakımından bedensel bir mevcudiyet sergilemektedir (Canetti Yaffe & Langenthal, 2025). İnsanlar bulundukları mekanlarda, örneğin müzelerde, çeşitli eylemler ve etkinlikler gerçekleştirmektedir. Bu eylemler arasında

hareket etmek, yaklaşmak veya durmak; etkinlikler arasında ise gözlem yapmak, okumak ya da bilgi edinmek yer almaktadır. Bu çeşitli eylem ve etkinliklerin bütünü, davranış olarak tanımlanmakta ve özellikle bu etkinliklerin nasıl gerçekleştirildiği üzerine odaklanılmaktadır (Al Khalifa & Jiwane, 2025).

- Hareket

Kuban (1992), mekânın hareketle belirlendiğini ifade etmiştir. Canlı varlık doğası gereği hareketlidir ve bu hareket ise yalnızca boşlukta gerçekleşebilir. Dolayısıyla bir mekân, içinde barındırdığı potansiyel hareket olanaklarıyla tanımlanmaktadır. Bedenin hareketi, nesneleri ve mekânı ölçmemizi sağlar. Birey hareket ettiğinde, yürüdüğünde, döndüğünde ya da bir kapıdan içeri girdiğinde, beden o mekânı keşfeder, algılar ve anlamlandırır. Yaklaşmak, uzaklaşmak, içeri girmek veya dolaşmak gibi eylemler, belirli bir mekânda bireyin görmek, duymak, hissetmek, koklamak ve dokunmak istediğini kendisi için organize etmeye davet eder (Meiss, 1990). Mekân, insan bedenine hareket özgürlüğü tanıyan bir alan olarak fiziksel bilincimize doğrudan etki eder. İnsan, içgüdüsel olarak bulunduğu mekâna uyum sağlar, kendisini o mekâna zihinsel olarak yerleştirir ve mekânları hareketle doldurur (Zevi, 1993). Bu nedenle mekândaki her hareket, atılan her adım ve gerçekleştirilen her yön değişikliği, mekânın deneyimlenme ve algılanma biçimini doğrudan etkiler.

- Zaman

Tanyeli ve Sözen (1992) mimarlıkta zaman boyutu kavramını, “bir mekânın kavranması ve algılanması amacıyla algılayanın zaman içinde yaptığı devinim” olarak tanımlamıştır. Mekânın algılanmasında zaman faktörü belirleyici bir rol oynamaktadır. Bir mekânın algılanabilmesi için, bireyin o mekânın içinde yaşamasını gerektirir ve o mekânda yaşamak, farklı tecrübelerin birikimini ifade etmektedir. Mekânın bir bütün olarak algılanması, o mekânı oluşturan parçaların algılanışıyla ilişkilidir. Bu algı da kişinin mekân içinde geçirdiği zamanın uzunluğuna ya da kısalığına bağlı olarak değişmektedir (Sarcan, 2020).

3.1.3.3. Anlamsal ve algısal derinliği etkileyen faktörler

Anlamsal ve algısal derinliği etkileyen faktörler, mekânın fiziksel ve deneyimsel düzeyinin ötesine geçerek, bireyde anlam, duygu ve bellek üzerinden bıraktığı etkiyi açıklamaktadır. Mekân, bireyin geçmiş deneyimleri, kültürel birikimi ve duygusal çağrışımlarıyla birleşerek zihinde yeniden şekillenmektedir. Böylece mekân algısı duyumsal bir süreçle birlikte anlamsal, duygusal ve hatırlamaya dayalı bu süreci de içermektedir. Mekân algısının bu aşaması, literatürde genel olarak "zihinsel süreç" olarak tanımlanan evreyle ilişkilidir. Bu süreçte birey, duyular aracılığıyla edindiği ilk bilgileri daha ileri bir düzeye taşıyarak, zihinsel çağrışımlar ile mekânı yeniden anlamlandırmakta ve algılanmasını derinleştirmektedir. Aşağıda, bu kategoriyi oluşturan unsurların tanımları ve mekân algısına etkileri açıklanmıştır.

- Hafıza

Mekânsal gerçek, algılayan bireyin zihninde oluşan sembolik bir kavramdır. Mekânsal gerçeğin algılanmasında önemli rolü olan hafıza, az önce görülmüş olan ile şu anda görülen arasındaki ilişkiyi kurmaktadır. Mekânda algılanan unsurların hatırlanabilmesi için hafızanın devreye girmesi gereklidir. Algılayıcının edindiği mekân imajı, büyük ölçüde mekânın bir yorumudur. Birey, mekânı belirleyen unsurlar arasındaki ilişkileri kendi bakış açısına göre yorumlamaktadır. Bu durumda mekânsal gerçeğin subjektif bir nitelik taşıdığı ve gerçeğin bir yorumu olduğu belirtilmiştir (Demirkaya, 1999). Hafıza, tecrübelerle edinilen deneyimin depolandığı yer olarak tanımlanmakta ve bir verinin tanımlanması, kaydedilmesi ve hatırlanması gibi çeşitli işlevleri içeren alt süreçlerden oluşmaktadır. Dış uyaranlar aracılığıyla alınan veriler, zihin tarafından kodlanarak işlenmektedir. Bu kodlama süreci, bireyin yaşamı boyunca edindiği deneyimlerin yanı sıra, gelecekte karşılaşacağı durumlara vereceği tepkilerin de temelini oluşturmaktadır (Toprak, 2022).

- Atmosfer

Literatürde atmosfer, mekânın nesnel özellikleri ile bireyin bu mekâna yönelik bedensel ve duygusal tepkileri arasında aracılık eden bir ara katman olarak tanımlanmaktadır. Bireyin bir mekânda kendini iyi ya da kötü hissetmesi, o mekânın estetik niteliklerinin bir göstergesidir. Çevresel unsurlar, insanları birer organizma olarak etkileyen rastlantısal faktörler olmasının yanı sıra, insanın duyguları üzerinde de bir izlenim bırakır.

Bu nedenle atmosfer "çevrenin nesnel unsurları ile insanın estetik duyguları arasında aracılık eden şey" olarak açıklanır (Böhme, 2016).

Atmosferi belirleyen çevresel unsurlar, bu çalışmada birinci kategori (Algısal Nitelikleri Etkileyen Faktörler) altında ele alınan ışık, renk, doku, malzeme, biçim ve benzeri niteliklerle doğrudan ilişkilidir. Bu unsurlar mekânın duyumsal çerçevesini oluştururken, atmosfer bu unsurların birey üzerinde yarattığı duygusal etkilerin bütünleştiği ara bir katman olarak ortaya çıkar. Dolayısıyla atmosfer, mekânın nesnel özellikleri ile bireyin öznel deneyimi arasında bir köprü işlevi görerek, insanın mekânın içindeyken nasıl hissettiğini şekillendiren temel faktörlerden biri hâline gelir.

3.1.4. Gerçek mekân ile temsili mekân arasındaki ilişki

Sanat eseri-mekân ilişkisi, yalnızca sanat eserinin bulunduğu gerçek mekanla (fiziksel mekân) ile sınırlı değildir. Sanat eseri bulunduğu gerçek mekânı aşarak kendi içinde yeni bir temsili mekân yaratır. Bu nedenle sanat eseri, bulunduğu gerçek mekân ile yaratılan yeni temsilî mekân arasında sürekli bir etkileşim üretir. Bu iki mekân, kimi zaman bütünleşir, kimi zaman birbirini tamamlar, kimi zaman da gerilimli bir ilişki içinde bulunur. Bu çift katmanlı ilişki, sanatın mekânla kurduğu ilişkinin temelini oluşturur.

Sanat tarihinde gerçek mekân ile temsili mekân arasındaki ilişki, farklı dönemlerde değişen teknikler ve estetik anlayışlarla yeniden yorumlanmıştır. Rönesans dönemindeki duvar resimlerinde, perspektif ve yanılsama teknikleri üzerinden sistematik biçimde tasarlanarak resimde de bir mekân yaratma çabası görülür. Resimde tariflenen mekân (resimde mekân), izleyiciyi gerçek mekânın sınırlarının ötesine geçmeye davet eden bir derinlik yanılsaması sunar. Günümüzdeki dijital deneyim mekanları ve deneyim müzelerinde ise mekânın bu çift katmanlı ilişkisi, daha dinamik, akışkan ve etkileşimli hâle gelmiştir. Artırılmış gerçeklik uygulamaları, projeksiyon yöntemleri, dokunmatik ekranlar ve benzeri teknolojik araçlar ile, dijital çalışmalarda temsili bir yeni mekân tasarlanır. Bu ilişki mekânın algılanmasını etkileyerek, dijital çalışmanın bulunduğu gerçek mekân ile çalışmada üretilen yeni mekân arasındaki ayrımın tamamen belirsizleştiği ve sürekli dönüşen etkileşimli bir alan haline getirir.

Her iki dönemde de sanat eseri, içinde bulunduğu gerçek mekânla ilişki kurarak ikinci bir mekân yaratma işlevini sürdürmüştür. Ancak temsilin niteliği, izleyicinin mekanla etkileşimi, mekânın algılanma biçimi ve izleyicinin mekân deneyimini yönlendirmesi dönemin teknik ve düşünsel araçlarına göre farklılaşmıştır.

3.1.4.1. Gerçek mekân

Mekân, Türk Dil Kurumu Sözlüğünde "bulunulan yer" olarak tanımlanmıştır (Türk Dil Kurumu, t.y.). Gerçek mekân, sanat eserinin içinde bulunduğu fiziksel mekandır. İzleyicinin bedeni ile doğrudan deneyimlediği ve etkileşime girdiği mimari mekânı ifade eder. Mimari mekân, içinde bulunan canlı varlıkların hareketleri, duyumsal ve zihinsel deneyimleri, mekânı algılayabilir olmalarıyla belirlenir. Mekân, yapısı içindeki hareketi yönlendirmekte ve organize etmektedir. Hareket eden birey, mekânın sınırlarına temas eder (Ülker, 2014).

Resmin mekanla kurduğu ilk ve uzun süreli ilişki, sanatın yaşamın organik bir parçası olarak var olduğu süreci içerir. Resmin içinde bulunduğu bağlamla oluşturduğu açılım, bireyin evrenle olan ilişkisine dair bir izdüşüm sunar. Bu izdüşüm, anlamsız, kaotik ve belirsiz durumda olan dünya karşısında aynı dağınıklığı yaşayan bireyin kendi bütünlüğünü kavrayarak özne birliğine ulaşmasına imkân tanır. Kavrama, kurma ve oluşturma eylemselliğinin bütününde, en önemli boyut, "oluş"un gerçekleştiği mekandır. Bu mekandaki resim, bireyin gerçekliğinde meydana gelen dönüşümün bir karşılığı olarak değerlendirilir (Mert, 2007).

Sanat nesnesi ve sergileme mekânı açısından değerlendiren Uysal (2009), Sanat nesnesinin oluşumunda en belirleyici unsurun, kurgulandığı mekân ve bu mekânın deneyimlenmesi ile ilgili olduğunu ifade eder. Mekân hem izleyici hem sanatçı hem de ortaya çıkacak sanat nesnesi açısından kritik bir rol oynar. Günümüz sanatında, sergileme mekânının sanatçı, sanat nesnesi ve izleyici üzerindeki etkisi, mekânın sanat nesnesinin bir parçası hâline gelmesiyle sonuçlanmıştır. Bu bağlamda, sanat nesnesiyle kurgulandığı mekân birbirinden bağımsız düşünülemez; mekân, algılama biçimimizi şekillendirir ve algılama biçimimiz de mekânsal imgeyi sanatın temel değişkeni hâline getirir.

Rönesans döneminde mekân, resimdeki mekâna yön veren ve onu anlamlandıran fiziksel bir çerçeve niteliği taşımıştır. Bu dönemde duvar resimleri ile gerçek mekân arasındaki ilişki, çoğu zaman karşılıklı bir bütünlük anlayışı içinde ele alınmış ve resmin mekâna eklemlenme biçimi, izleyicinin algısını doğrudan yönlendiren bir araç hâline gelmiştir. Günümüzde ise gerçek mekân, fiziksel niteliğini korumakla birlikte, teknolojik uygulamalar aracılığıyla yeni bir deneyim düzeyine taşınmıştır. Dijital projeksiyonlar, etkileşimli yüzeyler ve artırılmış gerçeklik uygulamaları, gerçek mekânın sınırlarını belirsizleştirerek mekânın algılanma biçimini dönüştürmüş ve mekâna eklemlenen dijital katmanlar, izleyicinin mekanla kurduğu ilişkiyi yeniden tanımlamıştır.

3.1.4.2. Temsili mekân

Temsili mekân, resimde tariflenen ya da dijital çalışmada oluşturulan ve izleyicinin algısında yeni bir mekân duygusu uyandırmayı amaçlayan kurgusal bir mekandır. Resimde mekân, sanatçının tercihlerini açığa çıkaran bir gösterge olduğundan, çözümlemede dikkate alınması gereken ilk ögelerden biri olduğu belirtilmektedir. Özellikle tanımlanabilir, dış dünyanın temsiline dayalı olarak kurgulanmış mekân, resmin anlam dizgesini doğrudan taşıdığından, içerik değerlendirmesinin ön şartı mekânın karakterinin çözümlenmesidir (Karasu, 2006).

Resim yüzeyinin iki boyutlu yapısının bulunduğu gerçek mekân tarafından sınırlandırıldığı, ancak perspektifin yarattığı zihinsel dönüşümle insanın bu sınırı aşma çabasının olduğu ifade edilmektedir. Bu süreçte mekânın yarattığı sınırla oluşan sonluluk fikri, yerini sonsuzluk fikrine bırakmıştır. Sonsuzluk fikrine yönelme çabası, mekân olgusunu aşarak mümkün olur ve Rönesans dönemi, mekânı aşma yönündeki bu çabanın başlangıcı olarak değerlendirilir. Bu bağlamda Rönesansla başlayan mekân ve mekânın sınırlarını aşmaya yönelik yeni algı, insanın kendi sınırlılığını bilerek sonsuzluğa yönelme isteğine gerekli temeli sunar (Mert, 2007).

Günümüzde teknolojinin belirleyici olduğu bu ortamda, geleneksel anlamda fiziksel sınırları olan mekândan, mekâna bağlılığın azaldığı fakat olanaklarının sınırsız olduğu yeni bir mekân anlayışına doğru ilerlenmektedir. Bu bağlamda teknolojik gelişmeler hem mekânların fiziksel niteliklerini hem de mekânların algılanma biçimini köklü biçimde

dönüştürmektedir. Yeni yaşam pratiklerinin ortaya çıkmasıyla mekân kavrayışı da değişmekte; böylece fiziksel gerçekliğe bağlı olup olmadığına bakılmaksızın yeni ve farklı mekân biçimleri ortaya çıkmaktadır (Uysal, 2009). Günümüzde temsilî mekân, yalnızca fiziksel gerçekliğin yansıtılması değil, dijital olanakların şekillendirdiği ve mekânın algılanmasını dönüştüren bir hale evrilmiştir.

Sonuç olarak hem resim yüzeyinde hem dijital çalışmada üretilen temsili mekân, kullanılan yöntemler ve teknik araçların dönüşümüyle birlikte farklı biçimlere bürünse de mekânın nasıl algılandığını ve yorumlandığını belirleyen temel belirleyicidir. Rönesans'tan günümüze uzanan bu süreçte temsili mekân, yalnızca bir görüntü alanı değil; bireyin gerçek mekâna ilişkin algılarını ve imgeyle kurduğu ilişkiyi sürekli yeniden tanımlayan dinamik bir yapıya dönüşür.

Bu bölümde, mekân algısına ilişkin kuramsal temeller ele alınmış ve mekân algısını etkileyen faktörler üç başlık altında sınıflandırılmıştır: algısal nitelikleri etkileyen faktörler, mekânsal deneyimi etkileyen faktörler ile anlamsal ve algısal derinliği etkileyen faktörler. Bu sınıflandırma çerçevesinde, bireyin mekânla kurduğu algısal, bedensel ve zihinsel etkileşim süreçleri açıklanmıştır. Hem resmin hem de dijital çalışmanın uygulandığı gerçek mekân ile hem resmin tariflediği hem de dijital çalışmalarda tasarlanan mekânı kapsayan çift katmanlı mekân ilişkisi, mekânsal bağlamda değerlendirilmiştir. Söz konusu kuramsal çerçeve, ilerleyen bölümde gerçekleştirilecek analizlerin altyapısını oluşturarak, Rönesans dönemi yanılsama teknikleri kullanılan duvar resimleri ile günümüz dijital sanat çalışmalarının mekân algısını dönüştürme ve mekân deneyimini şekillendirme biçimlerini incelemek için gerekli temeli sunmaktadır.

3.2. Rönesans Dönemi Yanılsama Teknikleri Kullanılan Duvar Resimleri

Rönesans dönemi, mekânın algılanma biçimine yönelik yeniliklerin ve köklü bir dönüşümün yaşandığı tarihsel bir kırılma noktasıdır. Bu dönemde sanat, izleyicinin algısını yönlendiren ve mekânsal deneyimini dönüştüren bir hale evrilmiştir. Özellikle duvar resimleri aracılığıyla geliştirilen yanılsamanın kullanıldığı bu yaklaşımlar, gerçek mekânın sınırlarını aşarak, mekânın algısal olarak dönüştürülmesini mümkün kılmıştır. Rönesans döneminde kullanılan bu yanılsama teknikleri, mimari elemanların resim yoluyla yeniden

kurgulanması, mekânsal derinliğin yaratılması ve izleyicinin mekânla kurduğu ilişkinin bilinçli olarak yönlendirilmesi üzerine kuruludur. Bu bağlamda duvar resimleri, mekân algısını dönüştüren, bulunduğu mekânın sınırlarını belirsizleştiren ve izleyiciyi temsili bir mekân kurgusunun içine dâhil eden örnekler olarak değerlendirilmektedir.

Rönesans dönemindeki bu yanılsama tekniklerinin kullanıldığı duvar resimleri, mekânın algılanışına ilişkin mekân odaklı sistematik bir düşünce biçimi ortaya koyması açısından önem taşımaktadır. Bu yönüyle söz konusu resimler, günümüzde gerçek mekâna uygulanan dijital sanat çalışmalarıyla benzer bir hedefi paylaşmaktadır. Farklı araçlar ve teknikler kullanılsa da mekânın algısal olarak dönüştürülmesi amacı etrafında ortak bir zeminde buluşmaktadır. Bu nedenle Rönesans dönemindeki duvar resimleri, çalışmanın tarihsel arka planını oluşturan önemli bir referans olarak ele alınmaktadır.

Rönesans dönemi sanatında mekânın algılanmasını dönüştürmek ve izleyicinin algısını yönlendirmek, sıklıkla duvar resimleri aracılığıyla gerçekleştirilmiştir. Bu eserler akademik literatürde genellikle "fresk" olarak anılsa da bu çalışmada teknik ayrımlarına (buon fresco, fresco secco, mezzo fresco vb.) odaklanılmadığından, daha genel bir kavram olarak "duvar resmi" ifadesi kullanılacaktır.

3.2.1. Duvar resminin tanımı

Duvar resimleri, genellikle duvar, tavan veya diğer yüzeylere uygulanan ve çeşitli amaçları yansıtan sanat eserleridir. Sanat tarihi bağlamında duvarlar, insanlık tarihinin ilk dışavurum aracı olarak görülmektedir. Duvar yüzeyleri, büyüsel ritüelleri gerçekleştirmek, kültürel ve dinsel gelenekleri yaşatmak, mekânları dekore etmek veya bireysel duygu ve düşünceleri ifade etmek gibi çeşitli amaçlarla boyanmıştır (Özdemir, 1991).

Duvar resmi, Türk Dil Kurumu Sözlüğünde, "duvar yüzeyi üzerinde mum boyası, sulu boya, yağlı boya, mozaik, kazıma vb. tekniklerle yapılan resim" olarak tanımlanmıştır (Türk Dil Kurumu, t.y.). Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü'ne göre ise duvar resmi, "iç ve dış mekanların düşey yüzeylerinde sıva üzerine doğrudan yapılan, genellikle bezemesel resim" olarak tariflenmiştir (Hasol, 2008). Tanyeli ve Sözen (1992) ise duvar resmini, "duvar yüzeyi üzerine yapılan her tür resim" olarak tanımlamış ve çeşitli malzeme ve teknikler ile

yapıldığını belirtmişlerdir. Bu türün ilk örnekleri mağara resimleri olup, Rönesans'a kadar geçen dönemde farklı kültür ve coğrafyalarda çeşitli tekniklerle yapılmıştır. Rönesans'ta tuval resmin ve tablonun yaygınlaşması sonucunda duvar resmi üretimi azalmış olsa da hiçbir dönemde tamamen ortadan kalkmamıştır. Duvar resmi, genellikle duvar, tavan veya diğer düz, içbükey ya da dışbükey yüzeylere doğrudan yapılan, panoramik bir kompozisyon olan herhangi bir sanat eseridir (Martyka vd., 2025).

3.2.2. Duvar resimlerinin tarihsel gelişimi

Duvar resimleri, tarih boyunca farklı kültür ve coğrafyalarda anlatının ve temsilin önemli bir aracı olmuş ve inanç, süsleme ya da mesaj iletme gibi çeşitli amaçlarla kullanılmıştır. Bu çalışmada, Tarih öncesi dönem resim sanatından başlayarak Rönesans dönemine kadar uzanan süreç incelenmiştir. Duvar resimlerinin tarihsel gelişimi, Rönesans dönemi duvar resimlerindeki mekân anlayışına zemin hazırlayan Batı sanat geleneği çerçevesinde ele alınmıştır. Bu nedenle, farklı kültürel ve coğrafi bölgelerde gelişen sanat gelenekleri kapsam dışında bırakılmıştır. Çalışmada, her dönemde duvar resimlerinin hem resmin bulunduğu mekân bağlamında hem de resmin tariflediği mekân bağlamında nasıl şekillendiği irdelenecektir. Özellikle, resimlerde mekân kullanımının varlığı, ön plana çıkarılacaktır. Duvar resimlerinin tarihsel gelişimi kısaca ele alınarak, farklı dönemlerde mekânın temsiline yönelik yaklaşımlardaki değişim genel hatlarıyla incelenecektir.

Gombrich'e (1999) göre sanatın nasıl doğduğu kesin olarak bilinmemekle birlikte, kökenleri tarih öncesi dönemde yaşayan ilkel topluluklara kadar uzanmaktadır. Bu dönemde resimler ve heykeller, genellikle büyüsel ve dinsel inançlarla bağlantılı olarak üretilmiş, insanlar doğayla ve günlük yaşamla kurduğu ilişkiyi simgesel biçimlerde yansıtmıştır. Mağara duvarlarındaki hayvan çizimleri, yüzeysel ve dış kontur hatlarıyla resmedilmiştir. Bu dönemde perspektif bilgisi olmadığı için, resimlerde mekân kullanımı gözlenmemektedir (Sariler ve Gürdallı, 2017).

Mısır sanatı, dinî inançlar ve ölümden sonraki yaşama dair güçlü bir anlayışın etkisiyle gelişmiştir. Tapınak ve mezar odalarının duvarlarını süsleyen resimlerde totem inancının motifleri ile tanrısal gücü olduğu düşünülen hayvan figürleri yer almaktadır (Çakır, 2012). Mısır resimlerinde figürler, belirli kurallar doğrultusunda biçimlendirilmiş, figürlerin

en açık ve eksiksiz bir şekilde görünmesi sağlanmıştır. Bu nedenle figürlerde, baş yandan, gözler önden, omuz ve göğüs önden, kollar ve bacaklar ise yandan çizilmiştir (Gombrich, 1999). Katı kurallara dayalı bu resim anlayışında, figürlerin kusursuz görünmesine öncelik verilirken, bu durum mekân kullanımını geri planda bırakmıştır. Resimde mekânsal derinlik ve perspektife yer verilmemiştir.

Helenistik dönemde heykelcilik ve mimaride önemli ilerlemeler kaydedilmiş, resim sanatında da bazı yenilikler gözlemlenmiştir. Bu dönem resim sanatı hakkındaki gerekli bilgiler, Pompei ve diğer bölgelerdeki duvar resimlerinden ve mozaiklerden sağlanmaktadır. Bu duvar resimlerinde natürmort ve hayvan resimleri bulunmakta ve ayrıca önceki dönemlerde görülmeyen manzara resimleri de bu dönemde görülmektedir. Manzara resmi dikkatle incelendiğinde, resmin aslında gerçekçi görünmediği ve yapıların birbirine olan uzaklıklarının kestirilemediği anlaşılmaktadır. Bunun nedeni olarak Gombrich (1999), Helenistik dönemin sanatçılarının, perspektif yasasını bilmemelerinden kaynaklandığını belirtmektedir. Bu dönemdeki sanatçılar, uzak nesneleri küçük, yakın veya önemli nesneleri büyük çizmiş, ancak nesnelerin uzaklaştıkça düzenli olarak küçüldüğü yasasından haberleri yoktur.

Turani (2000), Roma resim sanatının Helenistik dönemin etkilerini taşımakla birlikte, zamanla bu etkileri dönüştürerek kendine özgü bir üslup geliştirdiğini belirtmiştir. Dolayısıyla Roma resim sanatında Helenistik dönemin bir kopyası değil, o dönemi yeniden yorumlayan özgün bir resim anlayışı oluşmuştur. Roma dönemi resim betimlemelerinde, mimari ögelerin kullanımına ağırlık verilmiştir. Resimde mekân ve perspektif algısı, önemli bir sorun haline getirilmiştir. Bu sorunlara yönelik çözümler, Roma sanatına özgü teknikler ve perspektif kuralları ile gelişmiştir. M.S. 4. yüzyılın sonlarında Hristiyanlığın resmî din haline gelmesiyle birlikte ikon sanatı güç kazanmış, resim sanatı giderek Hristiyan dini öğretisinin aktarımına yönelik bir işleve bürünmüştür. Bu süreçte Roma resim sanatında, Özgünlüğün tamamen kaybolduğu görülmüş, kutsal kişilerin ve öykülerin betimlendiği resimler, statik ve kalıplaşmış bir estetiğe doğru yönelmiştir (Çakır, 2012).

Bizans resim sanatı, köken olarak Roma kültür mirasını devralmakla birlikte Hristiyanlığın resmî din hâline gelmesiyle Roma sanatından belirgin bir şekilde ayrılmıştır. Araştırmacıların belirttiği üzere Bizans sanatı, yeni dinin gereklilikleri doğrultusunda Roma

kültürünün dünyevi ve putperest ögelerini terk etmiş, bunun yerine yeni inanç sistemine uygun sanat anlayışı geliştirmiştir (Turani, 2000). Bizans sanatındaki geleneğin sürdürülmesi konusundaki baskı ve İsa, Meryem gibi kutsal figürlerin betimlenmesinde geleneksel şemalara bağlı kalma zorunluluğu, sanatçıların bireysel üsluplarını geliştirmelerini sınırlamıştır. Ancak bu tutuculuk Bizans'ın erken evresinde daha esnek olup zaman içinde katılaşmış, bu nedenle de o dönemin sanatçılarına hiçbir özgürlük alanı tanınmadığını düşünmek yanlış olmaktadır. Erken Hristiyanlık sanatının basit resimlerini, Bizans kiliselerinin içindeki büyük ve yüce imgelere dönüştürenlerin Bizans sanatçıları olduğu kabul edilmektedir (Gombrich, 1999).

Orta çağ resim sanatı, Hristiyanlık inancına ait dini kurallar doğrultusunda şekillenmiştir. Sade imgeler, sembolik formlar kullanılmış, figürler ön cepheden gösterilerek yüzeysel bir boşlukla oluşmuştur. Bu dönemde resimlerde, bu dünyaya ait doğa, perspektif arayışları ve mekân kullanımı benimsenmemiştir. Mimari mekanlar, arka planda son derece basitleştirilmiş şemalar hâlinde yer almıştır **(**Beyoğlu, 2016a). Orta Çağ sanatçısının temel amacı, kutsal öykülerin mesajını inananlara aktarmaktı. Bu nedenle sanatçı, sahnenin geçtiği mekânı betimleme gereği duymamaktadır; çünkü ayrıntılı bir mekân anlatımı, olayın içsel anlatımından dikkati uzaklaştıracak bir unsur olarak görülürdü (Gombrich, 1999). Bu dönemde Florenski'nin (2007) de vurguladığı üzere, resim sanatında perspektife özgü mekânsallık anlayışı artık görülmemektedir. Bu dönemde tek tek nesneler arasında oran ilişkisi gözetilmediği gibi, figürler ile onlar için tasarlanan mimari düzenlemeler arasında da orantısızlıklar görülmektedir. Yüzyıllar geçtikçe resimlerde ayrıntılarda dahi gerçeklikten giderek uzaklaşılmıştır.

3.2.3. Rönesans

Rönesans, sanat tarihinde yalnızca estetik anlayışın değil, aynı zamanda insanın dünyayı algılama biçiminin köklü bir değişime uğradığı bir dönemdir. Orta Çağ boyunca ölüm sonrası yaşam, Tanrı, İsa ve diğer kutsal konular merkeze yerleştirilmişken; Rönesans'la beraber insan ve insana dair her şey sanatın merkezine taşınmış ve dünyevi hayata verilen önem artmıştır (Turani, 2000; Beyoğlu & Akyürek, 2016b). Rönesans insanı, artık yalnızca kutsal olana değil, aynı zamanda kendi aklına, bedenine ve dünyevi hayatına önem vermiş; dolayısıyla bu dönemde sanat, insanı merkeze alan yeni bir anlam kazanmıştır.

Rönesans terimi, “yeniden doğuş” ya da “yeniden diriliş” anlamına gelmektedir. Bu yeniden doğuş fikrinin İtalya’da, özellikle Giotto’nun yaşadığı dönemden itibaren filizlenmeye başladığı kabul edilmektedir (Gombrich, 1999). Ressamlar ve sanat hamileri, Orta Çağ’daki gibi sanatın yalnızca kutsal bir anlatıyı etkileyici biçimde aktarmakla sınırlı olmadığı; aynı zamanda gerçek dünyanın bir parçasını da adeta bir ayna gibi yansıtabileceği düşüncesine ilgi duymaya başladılar (Gombrich, 1999).

Yeni Çağ’da resim sanatı, öteki dünyanın mekânsız, temsili biçimlenmesinden farklı olarak şekillenmeye başlamıştır. Rönesans’ta bakış, insanın görüş açısıdır ve bir noktadan bakışa dayalı optik görüntüyü oluşturan perspektife ihtiyaç duymaktadır. Böylece doğa, biçimlenecek nesne olmakta ve bu dönem, yeni dünyanın görünüşüne paralel olarak bilimsel perspektifin kullanımını mümkün kılmaktadır (Turani, 2000). Giotto ve Duccio'nun çalışmaları sayesinde, Orta Çağ’ın temsil ilkesi aşılmaya başlamış ve temsil yüzeyinin tanımlanmasında bir değişim yaşanmıştır. Resim düzlemi, artık üzerine nesne veya figürlerin aktarıldığı yassı bir duvar ya da pano olmaktan çıkarak bir derinlik kazanmış ve üç boyutlu, kurgusal bir mekân yaratmıştır. Yassı yüzey, şeffaf bir hale gelerek, izleyiciden içine girmesini beklemekte ve bu sayede izleyici, içeriye doğru uzanan bu mekâna bakarak yaratılan gerçeklik yanılsamasına ikna olmaktadır (Panofsky, 2017; Taşçılar, 2022). Giotto ve Duccio’nun çalışmalarında, Orta Çağ’ın sanat anlayışının ilkelerinden yavaş yavaş koparak yenilikçi yaklaşımlar denedikleri ve resimde bazı mekân arayışları da görülmektedir.

Giotto, Bizans sanatının renksiz, kaba, duygudan yoksun ve boyutsuz eserlerinden farklı olarak daha renkli, zarif, insancıl ve üç boyutlu nitelikler taşıyan eserler üretmeye başlamıştır (Öznülüer, 2018). Giotto, *Lamentation (Ağıt)* adlı duvar resminde (Şekil 3.5), figür ve mekân kullanımı ile Orta Çağ resim anlayışından belirgin biçimde ayrılarak yeni yaklaşımlar sunmaktadır. Henüz çizgisel perspektif tam olarak kullanılmamasına rağmen, Giotto’da derinlik yaratma girişimleri görülmektedir. Figürler yüzeysel olarak değil, birbirlerine göre mekânda konumlanan üç boyutlu varlıklar olarak tasarlanmıştır. Arka plandaki yalın kaya formu ve figürlerin mekânsal düzenlemesi, sahnede derinlik hissi yaratmaktadır.



Şekil 3.5. Giotto di Bondone, *Lamentation* (Ağıt), duvar resmi, 1303–05 (URL-01)

Antik Çağ'dan beri sanatçılar iki boyutlu yüzeyde derinlik etkisi yaratmak için çeşitli yöntemler denemiş olsa da bu denemeler sezgisel olarak kalmıştır. Ancak Rönesans'a gelindiğinde, Brunelleschi'nin tek bakış noktasına göre perspektif bilimini formülleştirmesiyle mümkün olmuştur (Turani, 2000). Brunelleschi'nin ortaya koyduğu bu bilimsel yaklaşım, ilk olarak Uccello tarafından resme aktarılmış, yine aynı dönem Massaccio ise daha da geliştirmiştir. Bu gelişmeler ile, iki boyutlu resim yüzeyinde üçüncü boyutun bilimsel olarak kurulması sağlanmıştır (Öznülüer, 2018). Rönesans'ta ortaya çıkan bilimsel perspektif, yalnızca teknik bir yenilik değil, insanın dünyayı kavrayış biçimindeki köklü zihinsel dönüşümün bir ürünüdür. Florenski'nin (2007) belirttiği gibi, perspektif "basit, doğal ve gözünkine doğrudan benzeyen bir görme biçimi" değildir; tam aksine, yüzyıllar boyunca matematikçiler ve ressamlar tarafından düzenlenip işlenmek zorunda kalmış olması, psikofizyolojik algının üzerine kurulan yeni bir dünya anlayışının sonucudur. Rönesans'taki bu köklü zihinsel dönüşümün bu denli güçlü etki yaratmış olması, Rönesans sanatçılarının sadece kuramsal olarak perspektif üzerinde çalışmakla kalmayıp, ayrıca bilgilerini yanılsamacı sanatta somutlaştırmış olmasından kaynaklanmaktadır. Uccello ve Castagno gibi Rönesans sanatçıları, bilgilerini Floransa Katedrali'nde olduğu gibi anıtsal duvar resimleriyle görünür kılarak perspektifi somutlaştırmıştır. Böylece Rönesans duvar resmi, bilimsel perspektif bilgilerinin sınandığı bir alan olmasının yanı sıra, resmin yüzeyinde mekân yanılsamasına yönelik ilk bilinçli arayışların ortaya çıktığı bir uygulama alanı hâline gelmiştir. Bu arayışlar, sanatçıların iki boyutlu yüzey üzerinde üç boyutlu bir

etki yaratma konusunda yeni teknikler geliştirmesine zemin hazırlamış ve ilerleyen yüzyıllarda yanılsama tekniklerinin kullanıldığı duvar resimleri için bir temel oluşturmuştur.

Bu süreçle birlikte Rönesans'ta perspektif, izleyicinin algısını yönlendiren ve bulunduğu mekânla ilişki kuran bir anlayışa dönüşmüştür. İki boyutlu yüzey üzerinde kurulan bu kurgusal derinlik, zamanla resmin sınırlarını aşarak bulunduğu gerçek mekânı dönüştüren daha bütüncül mekânsal deneyimlerin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Bu bağlamda Rönesans dönemi duvar resimleri, perspektif bilgisinin teknik bir araç olmanın ötesine geçerek, izleyiciyi dahil eden, mekânın fiziksel sınırlarını belirsizleştiren ve temsili bir mekân deneyimi üreten yanılsama teknikleri aracılığıyla kullanıldığı uygulama alanları hâline gelmiştir. Trompe-l'œil, quadratura gibi yanılsama teknikleri, mekân algısının bilinçli biçimde dönüştürülmesini sağlamıştır. Bu nedenle çalışmanın devamında, Rönesans döneminde kullanılan bu yanılsama teknikleri, mekân algısı üzerindeki etkileri bağlamında ele alınacaktır.

3.2.4. Yanılsama kavramı

Resimde yanılsama, iki boyutlu bir yüzeyde üç boyutlu bir etki yaratma çabasını ifade eder. Bu kavram, ne anlama geldiği ve nasıl işlediği, sanat tarihinde belirgin bir önem kazanmış, farklı teknik ve yaklaşımlarla tartışılmıştır. Yanılsama kavramı, Türk Dil Kurumu Sözlüğünde, "Yanlış algılama ve duyu yanılması" ve "Var olan nesne veya canlıyı yanlış, ayrımlı veya değişik olarak algılama; galatıhis, illüzyon" olarak tanımlanmıştır (Türk Dil Kurumu, t.y.). Tanyeli ve Sözen (1992) ise yanılsama kavramını, "resimsel yapıtta yer alan betilerin gerçek dünyadaki nesne ve gerçeklikler olarak tanınabilmesi" olarak tanımlamaktadır. Yanılsama, gerçekliğin sanat yapıtında yeniden üretilmesi olarak tariflenmekte ve iki boyutlu bir yüzeyde üç boyutlu gerçekliğin betimlenebilmesini sağlayan bir sürece dayanmaktadır.

Resim sanatında uzam, gerçek uzamın temsil ve yanılsama üzerine kurulan ve mekânı, figürleri, zamanı, nesneleri ve olayları belirli bir bağlam içinde bir araya getiren, her dönemin kendi dünya görüşünü yansıtan bir kurgusal evrendir. Resim sanatında uzam, her toplumun dünyaya bakış tarzlarına bağlı olduğu için, tarihsel süreçte sürekli olarak dönüşüm geçirmiştir. Orta Çağ'ın sonlarına dek hâkim olan tek boyutlu ve sınırlı derinlik

anlayışı, Rönesans döneminde Giotto ile iki boyutlu resim yüzeyinde üç boyutlu derinlik yanılsaması oluşturacak yeni bir anlayışa yerini bırakmıştır. Brunelleschi'nin geliştirdiği perspektif ilkeleriyle bu anlayış, sistematik hale getirilmiştir. Bu anlayış, izleyicinin bakışını resim yüzeyine çekerek izleyiciye alternatif bir dünya sunmaktadır. Böylece izleyicinin bakışı, bulunduğu gerçek mekânın sınırlarını aşarak resmin kurduğu mekâna yönelmektedir (Öztürkler, 2024). Bu çalışmanın bulunduğu gerçek mekân (fiziksel mekân) ile çalışmanın kendi içinde ürettiği temsili mekân arasında çift katmanlı bir ilişki, mekân algısına odaklanan önceki bölümde ayrıntılı olarak ele alınmıştır.

Mimari mekânlarda uygulanan resimler, yalnızca benzetmeye dayalı bir temsil üretmekle kalmamış, aynı zamanda bulundukları mekâna uyumlanan kurgusal bir bütünlük oluşturmuştur. Bu uygulamalar, özellikle yanılsama kavramıyla ilişkilendirilmiş ve bu yanılsama etkisi, bazı teknikler ve resimsel unsurlar aracılığıyla sağlanmıştır. Dolayısıyla resim, bulunduğu mekanla bütünleşerek izleyiciye o mekânın bir parçası ya da devamıymış gibi bir izlenim vermiştir (Dartar, 2023). Bu bütünleşme, perspektif kurallarının çeşitli tekniklerle desteklenmesi sonucunda mümkün hâle gelmiştir. İzleyici, resmin bulunduğu fiziksel mekân ile resimde tariflenen mekân arasındaki sınırın belirsizleştiği bir algısal deneyime çekilmiştir. Böylece duvar resimleri, yanılsama teknikleri aracılığıyla bulunduğu mekânı genişleten, derinleştiren ya da yeniden tanımlayan bir niteliğe dönüşerek izleyicinin mekânı algılamasını doğrudan şekillendirmektedir.

Gerçeklik izlenimi yaratacak olan yanılsamada boyut algısının devreye girişini sağlayan temel unsurun perspektif olduğu vurgulanmaktadır. Derinlik yanılsamasının oluşabilmesi için mekân içinde belirli bir bakış noktası seçilir ve tasarım bu noktaya göre kurgulanmaktadır. Bu nedenle izleyicinin algısı, bu seçilen noktadan bakıldığında yüzeydeki boyutsal kırılmaları ayırt etmekte zorlanmaktadır (Çalış & Bilginer, 2024). Bu yaklaşım, yanılsamanın resme bakılan konuma bağlı olarak şekillendiğini göstermektedir. İzleyici seçilen bakış noktasından uzaklaştığında, yanılsamanın kırılması, bozulması ya da etkisinin azalması gibi durumlar ortaya çıkmaktadır. Bu durum, yanılsamanın algısal niteliğini ve duvar resimlerinin bulunduğu mimari mekanla olan ilişkisini ortaya koymaktadır. Dolayısıyla duvar resimleri, izleyicinin mekân deneyimini etkileyen ve o mekânın algılanmasını dönüştüren aktif bir unsur hâline gelmektedir.

3.2.4.1. Yanılsamanın algısal işleyişi

Rönesans duvar resminde oluşturulan yanılsama, yalnızca bir derinlik etkisi yaratmaya yönelik değil, aynı zamanda izleyicinin algısal sürecini yöneten bilinçli bir gerilim yaratmaktadır. Yanılsama, izleyicinin bir süreliğine resimde tariflenen mekânı gerçek mekânın uzantısı gibi algılamasını sağlar; fakat en sonunda bu mekânın bir resim yüzeyine ait olduğu fark edilir. Gombrich'in (1992) belirttiği üzere yanılsamanın etkili olabilmesi, izleyicinin bir süreliğine yanılsamaya kapılmasına, fakat ardından düz bir yüzey olduğunun bilincine varılmasına dayanır. Ayrıca Gombrich, düz yüzeyi ve resimde tariflenen mekânı eş zamanlı olarak görebilmenin mümkün olmadığını vurgulamaktadır. Resimdeki mekânı görebilmek, bir anlığına düz yüzeyin unutulması koşulu ile gerçekleşmektedir. Aynı şekilde Grau (2003) da bunu destekleyerek trompe-l'œil ile yaratılan yanılsamanın anlık etkisinden sonra izleyici tarafından fark edilebilir olduğunu belirtmektedir. Leppert'in (2009) özellikle yanılsama tekniklerinden biri olan trompe l'oeil için ifade ettiği "kandırmanın en sonunda teşhis edilmesi gerekir" görüşü bu düşünceyi başka bir düzeyde tamamlamaktadır. Ona göre resimdeki yanılsama tamamen başarılı olursa, yani temsil edilen şey izleyicide sadece gerçek nesnenin kendisiymiş gibi bir izlenim uyandırırsa, o zaman resim kendi varlığını inkâr edecek ve bir sanat nesnesi olarak başarısız olacaktır. Bu nedenle, yanılsamanın değerini yaratan tam da aldatmanın sonunda görünür hâle gelmesidir. Kandırmanın fark edilmesi hem ressamın ustalığını doğrular hem de eserin bir resim olarak varlığını teyit eder.

İzleyiciler, aldatmacayı fark ettiklerinde yanılsamanın ardındaki gerçeği araştırmaya yönelik kanıt bulmaya çalışır. İzleyici, insan eliyle oluşturulduğunu gösteren izleri bulmak için yüzeyi daha dikkatle incelemektedir (Çalış & Bilginer, 2024). Bu durum, Rönesans'ta yanılsamanın pasif bir aldatma değil, aktif bir algısal katılım talep ettiğini gösterir. İzleyici hem kandırılır hem de kandırıldığını fark ederek resmin kurduğu oyuna dahil olur. Dolayısıyla Rönesans yanılsaması, izleyicinin mekânsal algısını yöneten ve aynı zamanda o algının kırılma anını görünür kılan çift yönlü bir deneyim üretir. İzleyici bir yandan resimde tariflenen mekânın içine dahil olur, diğer yandan ise en sonunda o mekânın bir yüzey üzerinde kurulduğunu fark eder. Bu çift yönlü algısal deneyim, insanın mekânı nasıl algıladığına ilişkin daha geniş bir sorgulamayı da beraberinde getirir. Bu nedenle

yanılsamanın algısal işleyişi, tezdeki "gerçek mekân–temsili mekân" ilişkisinin kuramsal temelini oluşturur.

3.2.5. Yanılsama teknikleri

Rönesans duvar resimlerinde yanılsama, yüzeyde mekânsal bir derinlik ve gerçeklik etkisi yaratmaya yönelik çeşitli tekniklerin uygulanmasıyla elde edilmiştir. Özellikle trompe-l'œil, quadratura, rakursi ve anamorfoz gibi yanılsama teknikleri, resmin gerçek mekanla bütünleşmesini ve izleyicinin bulunduğu mekânı farklı bir biçimde algılamasını sağlayan başlıca yöntemlerdir.

Bu çalışma kapsamında ele alınacak yanılsama teknikleri arasında özellikle trompe-l'oeil, quadratura, rakursi ve anamorfoz ön plana çıkmaktadır. Bu teknikler, kimi zaman gerçek mekân ile resimde tariflenen mekân arasındaki sınırların neredeyse görünmez hâle gelmesini, kimi zaman ise izleyicinin belirli bir bakış noktasına yerleştiğinde etkinleşen daha sınırlı bir yanılsamayı hedeflemiştir. Bu nedenle bu çalışmada, Rönesans'taki yanılsama tekniklerini, gerçek mekânla kurdukları ilişki ve izleyici konumuna bağlı olması üzerinden iki ana grupta değerlendirmek mümkündür.

İlk grupta, "mekânı bütüncül biçimde dönüştüren yanılsama teknikleri" (özellikle trompe-l'œil'in mimari ögelerle kurulan türleri ve quadratura) yer alır. Bu tekniklerde amaç, resmin gerçek mekânın doğal bir devamıymış gibi algılanmasını sağlamaktır. Resmin bulunduğu mekandaki mimari ögeler, resimde tariflenen mekânın içine görünmez biçimde eklemlenir ve izleyici gerçek mekândan resimdeki mekâna geçiş yaptığının farkına varmaksızın bütüncül bir şekilde algılar. Bu nedenle bu grup, resmin bulunduğu mekânla güçlü bir etkileşim kurar ve izleyicinin algısında gerçek mekânın sınırları yeniden tanımlanır.

İkinci grupta ise "izleyici konumuna bağlı olarak etkinleşen yanılsama teknikleri" (rakursi ve anamorfoz) yer alır. Bu tekniklerde oluşturulan görüntü, ancak sanatçının öngördüğü doğru bakış noktasından bakıldığında anlamlı bir bütün hâlinde görünür. İzleyici bu noktadan uzaklaştığında biçimler bozulur ve yanılsamanın farkına varılır. Dolayısıyla bu tür yanılsamalar ilk gruptaki gibi mekânın tamamını dönüştürmek yerine, algısal deneyimin

izleyicinin mekandaki konumuna bağlı olduğunu açık biçimde gösterir. Bu nedenle aşağıdaki alt başlıklarda her bir teknik hem tanımı hem de mekânda ürettiği etki açısından ele alınacak ve Rönesans duvar resminde yanılsama tekniklerinin, kimi zaman mekânı dönüştüren, kimi zaman ise görsel algının sınırlarını sorgulayan farklı biçimlerde nasıl çeşitlendiği ortaya konacaktır.

3.2.5.1. Trompe-l'œil

"Gözü aldatmak" anlamına gelen Fransızca *trompe l'œil* terimi, günümüzde özellikle bir nesnenin temsili ile nesnenin kendisi arasındaki ayrımı neredeyse görünmez kılacak ölçüde aldatıcı resimleri tanımlamak için kullanılmaktadır (Ebert-Schifferer, 2002). Her ne kadar teknik, kökeni Antik Çağ'a kadar uzanan uzun bir yanılsama geleneğine dayanıyor olsa da terimin kendisi Louis-Léopold Boilly tarafından ilk kez resmî olarak kullanılmıştır. Boilly, 1800 Salonu'nda bu isimle bir tablo sergilemiştir (Taws, 2019). Tanyeli ve Sözen (1992) trompe l'œil kavramını, "bir düzlem üzerinde sanat içeriği olan resimsel bir etki amaçlamaksızın, gerçeklik izlenimi vermeye çalışan her türlü çizim, boyama" olarak tanımlamaktadır. Grau (2003) ise trompe l'œil kavramını, iki boyutlu yüzeylerin üç boyutluymuş gibi algılanması amacıyla, gerçeğe bağlı temsillerin üretilmesi olarak açıklar. Bu trompe l'œil tekniğinde, yüzey, ışık, perspektif ve renk gibi araçlar aracılığıyla hayali olanın gerçekmiş gibi göründüğü yanılsama kurgulanır.

Gombrich'in (1992) aktardığı Plinius tarafından anlatılan ünlü Zeuxis–Parrhasios hikâyesinde, Zeuxis'in yaptığı üzüm resminin gerçekliği o denli ikna edicidir ki kuşlar tabloda resmedilmiş üzümlere konmaya çalışır. Zeuxis, bu başarıdan emin olarak Parrhasios'un eserini değerlendirmek üzere perdeyi aralamak ister; ancak perdeyi tutup çekmeye çalıştığı anda büyük yanılsama ortaya çıkar ve perdenin Parrhasios'un resmi olduğu anlaşılır. Zeuxis'in yanılsaması doğadaki canlıları aldatabilirken, Parrhasios'unki ise doğrudan sanatçıyı aldatmaktadır. Kaynaklar, trompe-l'oeil'in tarihsel temelleri çok daha eskiye dayandığı ve Antik Çağ'da da bu denemelerin yapıldığını gösterir.

Trompe l'oeil tekniğinde yanılsamanın başarılı olabilmesi için, resmin ister içinde ister dışında olsun hiçbir ayrıntı gözden kaçırılmamalıdır. Örnek olarak tablodaki ışık kaynağı, tabloya düşen ışıkla uyumlu olmalıdır. Tasvir edilen imgelerin boyutu, temsili

yapılan nesnelerle aynı olmalıdır. Resim yapma eylemi, eserin kendisinden belli olmamalı ve fırça darbeleri gizlenmelidir. Renk ve dokular gerçek nesnelerle uyumlu olmalıdır. Dolayısıyla da kompozisyon her ayrıntı düşünülerek hazırlanmalı, fakat nesnelerin planlı bir şekilde düzenlenmiş oldukları da belli edilmemelidir. İzleyici bu aldatmanın farkına varana dek, her şeyi tesadüfiymiş gibi görmelidir. En önemlisi de resimde tariflenen mekân, resmin bulunduğu mekân ile bütün bir şekilde görünmelidir ve resmin mekânı aynı zamanda izleyicinin bulunduğu mekân gibi algılanmalıdır (Leppert, 2009).

3.2.5.2. Quadratura

Quadratura, mimari yüzeylerin resim yoluyla genişletilmesi ve gerçek mekânın devamıymış gibi algılanacak resimde mekânlar üretilmesi üzerine kurulu bir yanılsama tekniğidir. Little (2004) quadratura kavramını, bir resim bulunduğu mekân ile karıştırıldığı daha büyük ölçekli yanılsama tekniği olarak tanımlamaktadır. Quadratura, bulunduğu mekâna özgü olarak tasarlanır ve sanatçı, eserinin bulunduğu mekânın mimarisini taklit ederek bunu başarır. Tanyeli ve Sözen (1992) ise quadratura kavramını, "bir yapıda tavan ya da duvar üzerine resmedilerek, içinde yer aldığı mekânın devam ettiği yanılsamasını yaratan resim" olarak tanımlamaktadır.

Wittkower (1973), Gerçek mimariyi hayali bir mekâna doğru genişletmeyi amaçlayan yanılsama tekniği olan quadraturanın tarihsel gelişimine değinirken, bu tekniğin Peruzzi'nin yaklaşık 1516 yılında Villa Farnesina'daki Sala delle Colonne'un da kullanıldığı belirtir. Ancak quadraturanın özellikle tavan yüzeylerinde olgun bir biçim kazanması 16. yüzyılın ikinci yarısında gerçekleşmiştir.

Mimari yapılara uygulanan duvar resimlerinde, resmin gerçek mekânın bir devamıymış gibi algılanmasını sağlayan temel yöntemlerden biri quadratura tekniğidir. Dartar'ın (2023) da belirttiği üzere, bu uygulamalarda resim, bulunduğu mekân ile bütünleşerek yapının gerçek bir bileşeni gibi görünür. Böylece hem mekânın sınırları genişler hem de gerçek mekân ile resimdeki mekân arasındaki ayrım belirsizleşir. Quadratura, özellikle mimari ögelerin (kolon, kemer, saçak, tavan açıklığı vb.) resim üzerinden yeniden kurgulanarak gerçek yapının devamıymış gibi gösterilmesine dayanır. Bu bağlamda teknik, yalnızca optik bir yanılsama üretmekle kalmaz, aynı zamanda mekânın

algılanmasını da dönüştürerek izleyiciyi gerçek mekânın ötesine geçen bir mekânsal kurguya dâhil eder.

3.2.5.3. Rakursi

Resim sanatında figürlerin ya da nesnelerin izleyiciye doğru yönelen kısımlarının sıkıştırılarak gösterilmesiyle elde edilen rakursi (Fr. raccourci, İng. foreshortening), mekânsal derinlik yanılsamasını güçlendiren tekniklerinden biridir. Terim sözlüklerde genellikle "kısa görünüm" veya "kısa görünüş" şeklinde tanımlanmaktadır (Turani, 1975: 108). Rakursi, resim sanatında sıkça başvurulan bir yöntem olarak izleyiciyi resme belirli bir açıdan bakmaya yönlendirir ve kompozisyonun algılanışını doğrudan etkiler. Rakursi, "kısa görünüm anlamında, bir modelin yatmış durumunda, ayakları ucundan kısa görünüşü" olarak tanımlanır. Böyle bir resimde, modelin hemen ayağının kenarında dizi, dizinin kenarında çenesi bulunur. Yüz, ayağa kıyasla oldukça küçük görünür. Bu nedenle ayak, diz ve baş gibi uzuvlar arasında bir ölçek farkı oluşur (Dartar, 2023).

Rakursinin tarihsel gelişimi de tekniğin önemini ortaya koymaktadır. Gombrich'in aktardığına göre, Antik Yunan sanatçılarının MÖ 5. yüzyılda figürün izleyiciye dönük ayağını karşıdan görünüşüyle resmetmeye cesaret etmeleri, sanat tarihinde radikal bir dönüşüm olarak kabul edilir. Bu yenilik, sanatçının artık nesneyi katı ve en kusursuz haliyle değil, gözlemlediği açıdan gördüğü biçimiyle aktarmaya yöneldiğini göstermesi bakımından belirleyicidir (Gombrich, 1999). Gombrich, bir Yunan vazosundaki savaşçı figürünün kısaltılmış ayak betimlemesini bu teknik dönüşümün erken örneklerinden biri olarak değerlendirir.

3.2.5.4. Anamorfoz

Anamorfoz, yalnızca belirli bir bakış noktasından doğru biçimde algılanabilen; diğer tüm açılardan ise bozulmuş, çarpıtılmış veya tanınamaz görünen bir görüntü üretmeye dayanan bir yanılsama tekniğidir. Anamorfoz terimi, Yunanca ana- (tekrar) ve morphe- (şekil) kelimelerinden türetilmiş olup görüntünün yalnızca uygun bakış konumundan doğru algılanabildiği belirtilir. (Hansford ve Collins, 2007). Anamorfoz tekniği ile üretilen resimler, doğal bakış açısında ciddi bir deformasyona sahipmiş gibi görünür; figürler uzamış,

eğilmiş, bozulmuş veya tanınmayacak biçimde çarpıtılmıştır. Ancak izleyici, resme özel bir açıdan baktığında ya da yüzeyi eğik bir aynaya tutulursa bu bozulma ortadan kalkar ve görüntü gerçek biçimiyle ortaya çıkar. (Yetim ve Elmalı Şen, 2023). Rönesans döneminde bu teknik daha çok tablolarda görülür. Hans Holbein'in *The Ambassadors* (Elçiler) tablosundaki ünlü "kuru kafa" çarpıtması, anamorfozun en bilinen örneklerinden biridir.

Tarihsel açıdan bakıldığında, anamorfozun ilk örnekleri 15. yüzyıla uzanır. Anamorfozun kullanıldığı resimler, matematiksel hesaplamaların ve birtakım yöntemlerin uygulanması ile oluşturulur. Bu tekniğin uygulandığı resimler, ilk anda perspektif hatasıymış gibi algılanabildiği, fakat uygun noktaya geçildiğinde veya gerekli materyallerle bakıldığında, kompozisyonun teknik olarak son derece kontrollü ve orantılı olduğunun anlaşıldığı belirtilir (Kaya, 2023). Bu nedenle bu tekniğin, izleyicinin konumuna ve bakış açısına bağlı olarak değişen dinamik bir yapısının olduğu görülür ve bu dinamik yapı, algılama sürecini de etkilemektedir.

Anamorfoz tekniği Rönesans'ta önemli bir yanılsama tekniği olmakla birlikte, duvar resimlerinde kullanımı oldukça sınırlıdır. 15. ve 16. yüzyıllarda yanılsama tekniklerinin uygulandığı duvar resimlerinde çoğunlukla trompe-l'œil, quadratura ve rakursi gibi diğer yanılsama teknikleri tercih edilmiş; anamorfoz ise daha çok panel resimleri, küçük ölçekli çalışmalar ve özel bakış noktası gerektiren deneysel kompozisyonlarda kullanılmıştır. Bu nedenle "Yanılsama Tekniklerinin Kullanıldığı Örnekler" bölümünde anamorfoz tekniğine ilişkin bir duvar resmi çözümlemesine yer verilmemiştir. Ancak anamorfoz, duvar resimlerinde doğrudan uygulanmasa da Rönesans dönemindeki yanılsama tekniklerinin bütününü anlamak açısından önemli olduğu için, yalnızca tekniğin tanımını ve işleyişini açıklamak amacıyla bu bölümde kuramsal olarak ele alınmıştır.

3.2.6. Yanılsama tekniklerinin kullanıldığı örnekler

3.2.6.1. Camera degli Sposi (trompe-l'œil)

Camera degli Sposi (Gelin Odası), Mantova Düklük Sarayı'ndaki Andrea Mantegna tarafından 1465 ile 1474 yılları arasında yapılmış yanılsama teknikleri kullanılan resimleri içeren bir odadır ve Rönesans'ın en güçlü trompe-l'œil örneklerinden biri olarak kabul edilir.

Özellikle odanın tavanında yer alan ünlü “oculus” (bir kubbenin veya duvarın ortasında bulunan dairesel bir açıklık), izleyicinin yukarı baktığında gerçek bir açıklığa ve gökyüzüne bakıyormuş gibi hissetmesini sağlar. Trompe-l’œil’in tanımında yer alan “görüntünün nesnenin kendisiymiş gibi algılanması” durumu ile örtüşür.

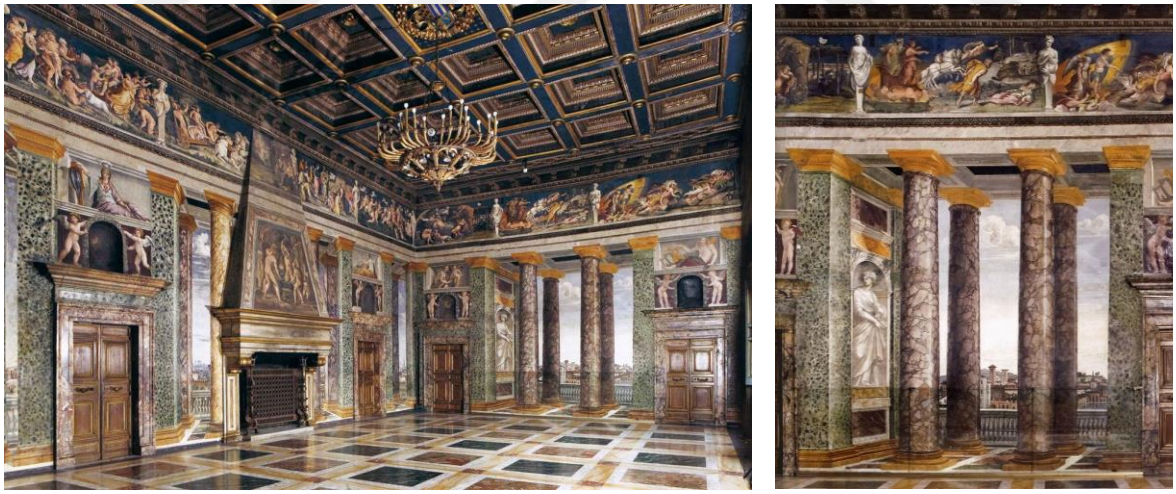
Mantegna, fiziksel mekânın algılanmasını dönüştürmek ve yeni bir gerçekliğe kavuşması için yanılsama teknikleri kullandığı bu duvar resimlerini bir araç olarak kullanır. Mantegna, duvar ve tavan yüzeyini üç boyutlu gibi göstermekle birlikte, aynı zamanda izleyicinin mekân içindeki konumunu da hesaba katarak izleyiciyi aktif hâle getirir. İzleyici, resimlerin bulunduğu fiziksel mekân ile resimlerde tariflenen mekân arasında bilinçli bir kararsızlık yaşar. Özellikle tavandaki açıklığının gerçek bir boşluk gibi görünmesi, gerçek mekânın sınırlarının belirsizleştiğini gösterir. Tavan mimarisinin yukarıya doğru devam ediyormuş gibi görünmesi (Şekil 3.6), quadratura tekniği ile benzerlik taşısa da Peruzzi’nin örneğindeki gibi gerçek mimariyi genişletme amacı bu örnekte baskın değildir. Bu nedenle bu örnek temel olarak trompe-l’œil kategorisindedir, fakat quadratura tekniklerini de içermesi, Rönesans’taki yanılsama tekniklerinin birçok çalışmada birlikte kullanıldığını gösterir.



Şekil 3.6. Andrea Mantegna, *Camera degli Sposi* (Gelin Odası), 1465-1474: a) Batı ve kuzey duvarları ile tavanın görünümü, b) Tavan görünümü. (URL-02 ve URL-03)

3.2.6.2. Sala delle Prospettive (quadratura)

Sala delle Prospettive (Perspektif Salonu), Villa Farnesina'da, Baldassarre Peruzzi tarafından 1516 ile 1518 yılları arasında yapılan quadratura tekniğinin erken fakat olgun örneklerinden biridir (Şekil 3.7). Sanatçı duvar yüzeylerine yaptığı resimlerle, gerçek mimari ögelerin devamıymış izlenimi yaratarak gerçek mekânın olduğundan daha geniş olarak algılanmasını sağlar. Wittkower'in (1973) quadraturayı, gerçek mekânı hayali bir mekâna doğru genişletmeyi amaçlayan bir teknik olarak tarif etmesi, bu örnekte tam karşılığını bulur. Mekânın mimari ögelerini taklit eden boyalı sütunlar, kemerler ve bazı sahte açıklıklar, gerçek mekânın fiziksel sınırlarını aşarak daha geniş bir hacme dönüştürür. Bunun sonucunda resim, bakış noktasına bağlı olarak gerçek mekânın bir parçasıymış veya devamıymış gibi görünür, izleyici gerçek mekân ile resimdeki mekân arasında bir sınır hissedemez. Bu duvar resimlerinde, trompe-l'œil etkileri de bulunur. Peruzzi'nin farklı yanılsama tekniklerini bilinçli bir şekilde birlikte kullandığını gösterir, ancak çalışmada gerçek mekânı genişletme ve dönüştürme amacı daha baskın geldiği için ana teknik olarak quadratura görülmektedir.



Şekil 3.7. Baldassarre Peruzzi, *Sala delle Prospettive* (Perspektif Salonu), 1516-1518: a) Salonun genel görünümü, b) Duvar resminin detay görünümü (URL-04 ve URL-05)

3.2.6.3. Scuola di Atene (rakursi)

Scuola di Atene (Atina Okulu), Vatikan'da Stanza della Segnatura'da, Raffaello Sanzio tarafından 1509-1511 yılları arasında yapılmıştır. Rakursi, resim sanatında figürlerin ya da nesnelerin izleyiciye doğru yönelen kısımlarının sıkıştırılarak kısaltılmış gibi

gösterilmesiyle elde edilen bir tekniktir. Bu teknik özellikle yatay yönlü veya izleyiciye doğru uzanan figürlerde görülmektedir. Bu duvar resmi, rakursi tekniğinin kontrollü ve bilinçli bir kullanımına sahip örneklerinden biridir. Raffaello resimdeki mekânı tasarlarken, figürlerin bedenlerini izleyiciye doğru yönlendirerek mekânsal derinliği artırmıştır. Basamaklara yayılmış filozofların bazı pozları, özellikle Platon ve Aristoteles'e doğru açılan merkezi aksı destekleyen vücut dönüşleri (Şekil 3.8), rakursi ile oluşturulan yanılsama etkisinin bir parçasıdır. İzleyiciye doğru yönelen ayaklar, kollar ve vücut dönüşleri üzerinden özellikle basamaklara yayılmış filozoflarda, rakursinin etkisi belirgindir.

Ayrıca resimde tasarlanan mekânın mimari düzeni, gerçek mekânı aşan bir genişleme sunarak quadratura tekniğinin etkisini yaratır. Kullanılan kemerler, galeriler ve sahte açıklıklar ile sonsuzluğa açılıyormuş gibi görünür. Bu çalışma, rakursi tekniğinin kullanımını göstermek amacıyla seçilmiştir, çünkü figürlerin bedenlerindeki görülen belirgin kısaltımlar, tekniğin etkisini gösteren ve anlaşılmasını sağlayan uygun bir örnek sunar.



Şekil 3.8. Raffaello Sanzio, *Scuola di Atene* (Atina Okulu), 1509-1511: a) Resmin genel kompozisyon görünümü, b) Merkez figürlere ait detay görünümü. (URL-06 ve URL-07)

Rönesans döneminde sanatçılar, yanılsama tekniklerini kullanarak yarattığı duvar resimleri aracılığıyla izleyicinin bakışını yönlendirmiş, resim yüzeyini aşan bir derinlik duygusu yaratarak mekânın algılanmasını dönüştürmüşlerdir. Bu yaklaşım, sanatın yalnızca temsili bir araç değil, aynı zamanda algıyı yönlendiren bir deneyim alanı olduğunu göstermektedir. Bu açıdan bakıldığında, günümüz dijital sanat çalışmaları da teknolojik

uygulamalar aracılığıyla izleyicinin mekânla kurduğu ilişkiyi ve mekânın algılanmasını dönüştürmekte ve yeni bir mekânsal gerçeklik katmanı üretmektedir. Her iki dönemde de mekân, çift katmanlı bir ilişkide tanımlanır. Birincisi hem resmin hem de dijital çalışmanın uygulandığı gerçek mekandır. İkincisi ise hem resmin tariflediği hem de dijital çalışmalarda tasarlanan temsili mekandır. Dolayısıyla bu çift katmanlı ilişki, mekânın nasıl algılandığını ve anlam kazandığını anlamak için bir temel sunmaktadır. Hem tarihsel hem de güncel bağlam, mekân algısının dönüşümünü değerlendirmek açısından önemlidir.

3.3. Dijital Çalışmalarda Mekân Algısının Dönüşümü

Günümüzde dijital teknolojilerin kültürel üretim alanlarında kullanılmaya başlaması, sanatın üretim, sunum ve deneyimlenme biçimlerinde köklü değişimlere yol açmaktadır. Özellikle müze ve sergileme mekânlarında gözlemlenen bu dönüşüm, mekânın yalnızca eserlerin yerleştirildiği fiziksel bir arka plan olmaktan çıkarak deneyimin aktif bir bileşeni haline gelmesine neden olmuştur. Bu süreçte izleyici, pasif bir gözlemci konumundan çıkarak mekânla etkileşime giren, hareketi ve varlığıyla deneyimi dönüştüren bir özneye dönüşmüştür.

Dijital teknolojilerin kullanımı, mekânın algılanma biçimini doğrudan etkilemekte; ışık, ses, projeksiyon, hareket algılama sistemleri ve etkileşimli yazılımlar aracılığıyla fiziksel mekânın sınırları algısal olarak dönüştürülmektedir. Bu durum, mekânın temsili bir yüzey olarak değil, süreç içinde oluşan ve izleyici katılımıyla sürekli yeniden üretilen bir deneyim alanı olarak ele alınmasına zemin hazırlamıştır. Özellikle “immersive” olarak tanımlanan sürükleyici mekân deneyimleri, izleyiciyi çevreleyen, duyusal olarak kuşatan ve mekânın sınırlarını algısal düzeyde çözümleyen yapılar üretmektedir.

Bu dönüşüm en görünür biçimde müze ve sergi mekânlarında ortaya çıkmıştır. Geleneksel sergileme anlayışının yerini, izleyicinin mekânla etkileşime girdiği, hareketine tepki veren ve deneyimi zamansal olarak dönüştüren dijital uygulamalar almaya başlamıştır. Son yıllarda müzelerde, deneyim merkezlerinde ve gerçek mekâna uygulanan dijital çalışmalarda görülen bu uygulamalar, gerçek mekân ile temsili mekân arasındaki ilişkiyi yeniden kurgulamaktadır.

Bu çalışmada tamamen sanal ortamlarda üretilen çalışmalar değil; gerçek bir mekâna uygulanan ve mevcut mekânsal parametreleri dönüştürmeye yönelik olarak kurgulanan dijital örnekler tercih edilmiştir. Bu tercih, gerçek mekân ile temsili mekân arasındaki ilişkinin doğrudan incelenebilmesine olanak sağlamaktadır. Böylece dijital çalışmaların mekân algısını nasıl dönüştürdüğü, tarihsel bağlamda Rönesans döneminde yanılsama teknikleri aracılığıyla üretilmiş duvar resimleriyle kavramsal düzeyde değerlendirilebilir hale gelmektedir.

Bu bölümde, dijital teknolojilerin müze ve sergileme mekânlarında yarattığı dönüşüm ele alınacak ve ardından fiziksel mekâna uygulanan dijital çalışmalar üzerinden mekân algısının hangi araçlar aracılığıyla dönüştürüldüğü değerlendirilecektir. Böylece analiz bölümünde incelenecek örnekler için kavramsal bir çerçeve oluşturulması amaçlanmaktadır.

3.3.1. Sergileme pratiklerinde dijital dönüşüm

Dijital teknolojilerin kültürel üretim alanlarında kullanılması, yalnızca sanatın üretim süreçlerini değil, sergileme biçimlerini de dönüştürmüştür. Özellikle müze ve sergi mekânlarında gözlemlenen bu dönüşüm ile mekân, eserlerin yerleştirildiği sabit bir alan olmaktan çıkarak deneyimin aktif bir bileşeni haline gelmiştir. Bu bağlamda müze kavramının tanımı, tarihsel gelişimi ve sergileme anlayışındaki değişimlerin incelenmesi, dijital dönüşümün mekânsal etkilerini anlamak açısından önem taşımaktadır. Müzelerin koleksiyon odaklı, statik sergileme anlayışından deneyim odaklı, katılımcı ve etkileşimli bir anlayışa yönelmesi, mekân algısının dönüşümünde belirleyici bir rol oynamıştır. Bu nedenle dijitalleşme sürecinin sergileme pratiklerine yansımasını değerlendirebilmek için öncelikle müze kavramının ve müzelerde teknolojinin kullanımının ele alınması gerekmektedir.

3.3.1.1 Müze tanımı

Araştırmalarda müze kavramına ilişkin çeşitli tanımlar öne sürülmüştür. Müze kavramı, Türk Dil Kurumu Sözlüğünde, “sanat ve bilim eserlerinin veya sanat ve bilime yarayan nesnelerin saklandığı, halka gösterilmek için sergilendiği yer” olarak tanımlanmıştır (Türk Dil Kurumu, t.y.). Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü tanımına göre ise müze; sanat,

kültür, bilim ve teknik yapıtlarının görülüp yararlanılması amacıyla korunup sergilendiği yerdir (Hasol, 2008). Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın Müzeler İç Hizmetler Yönetmeliği madde 4'teki tanımıyla müze, "Kültür varlıklarını tespit eden, ilmi metotlarla açığa çıkaran, inceleyen, değerlendiren, koruyan, tanıtan, sürekli ve geçici olarak sergileyen, halkın kültür ve tabiat varlıkları konusundaki eğitimini, bedii zevkini yükselten, dünya görüşünü geliştirmede tesirli olan daimî kuruluş" olarak tanımlanmaktadır (Kültür ve Turizm Bakanlığı, t.y., md. 4). Desvallées ve Mairesse (2010) müze terimini, en genel haliyle insan ve çevresine ait maddi ve maddi olmayan kanıtları seçmek, incelemek ve sergilemek için tasarlanmış kurum, kuruluş ve yer olarak açıklamışlardır.

Uluslararası Müzeler Konseyi (ICOM), dünyanın doğal ve kültürel mirasını, araştırılmasını, korunmasını, sürdürülmesini ve topluma iletilmesini sağlayan, 1946 yılında kurulan uluslararası bir kuruluştur. Kurulmasından günümüze kadar olan sürede, gerekli eklemeler ve değişiklikler yapılarak çeşitli müze tanımları yapılmıştır. 1946 yılında yapılan tanımda, müzenin koleksiyon ilişkisi üzerine yoğunlaşırken, 1951 yılında yapılan tanımda ise insanlığın ortak çıkarı için korumanın önemi, halka haz verme amacıyla sergilenmesi, eğitimsel rolünün vurgulanması ve sürekli bir kuruluş olması gibi konular açısından genişletilmiştir (ICOM, 1946; ICOM, 1951). 1961 yılında yapılan tanımda, koruma işlevine ek olarak, toplama, araştırma, sergileme gibi diğer işlevlerine değinilerek kâr amacı gütmeyen kalıcı bir kuruluş olarak açıklanmıştır (ICOM, 1961). 1974 yılında Danimarka'daki yapılan tanımında, "müze, insanoğlunun ve çevresinin kesin kanıtlarını, eğitim, çalışma ve insanlığın estetik hazzı için toplayan, koruyan, araştıran, ileten ve sergileyen, halka açık, toplumun ve toplumun gelişiminin hizmetinde olan kâr amacı gütmeyen kalıcı bir kuruluş" olarak değiştirilmiş ve uzunca yıllar bu tanım kullanılmıştır (ICOM, 1974). 2007 yılına kadar kullanılan bu tanımın artık yetersiz kaldığı ve eklemeler yapılması gerekliliği vurgulanarak 2007 yılında Viyana'da yeni bir tanım kabul edilmiştir. Yeni tanıma göre, şimdiye kadar doğal ve somut kültürel mirasa odaklanan müzenin içeriğine somut olmayan kültürel miras ifadesi eklenerek genişletilmiştir. (ICOM, 2007) (Madran, 2022). Yıllarca süren tartışmalardan sonra 2022 yılında Prag'da kabul edilen ve günümüzde de kullanımına devam edilen yeni tanımına göre müzeler; toplumun hizmetinde olan, kâr amacı gütmeyen ve kalıcı bir kurum olarak tanımlanmaktadır. Halka açık, çeşitliliği ve sürdürülebilirliği teşvik eden müzeler, toplulukların katılımıyla çalışır ve iletişim kurar; eğitim, eğlence ve bilgi paylaşımı için çeşitli deneyimler sunar. (ICOM, 2022).

Erbay (2022), müzeleri toplumun bilimsel ve kültürel geçmişini yansıtan, aynı zamanda geleceği şekillendiren ögeleri sanat ve kültürle birleştiren eğitim kurumları olarak tanımlamakta ve müzelerin eğitim kurumu olarak kabul görülmesinin 1980'li yıllara dayandığı belirtmiştir. Baki Nalcıoğlu (2023) da günümüzde müzeleri tanımlarken; müzelerin yalnızca geçmişi yansıtan kurumlar olmaktan çıkarak, çeşitli sergiler ya da uygulamalar ile günümüzle ilişki kuran, değişime ve yeniliklere açık olan bir hale geldiğini belirtmiştir. Müzeler, toplumun geçmiş aracılığıyla bugünü fark etmesi ve sorgulamasını, aynı zamanda yaşanabilir bir gelecek için yönlendirici çalışmaların yürütülmesini kapsamaktadır. Müzelerin tarihsel sürece bakıldığında farklı şekillerde tanımları yapılmıştır. Zamanla yaşanan yeni gelişmeler ile mevcut tanımların yetersiz veya eksik kalan kısımları yeniden değerlendirilmiş; bu doğrultuda eklemeler ya da gerekli değişikler yapılmıştır.

3.3.1.2. Müzelerde teknolojinin kullanımı

21. yüzyılda teknolojik gelişmelerin çok hızlı bir şekilde gerçekleştiği ve giderek artış gösterdiği görülmektedir. Bu gelişmelere uyum sağlayan kurumlardan biri olan müzeler, ziyaretçilere daha etkileşimli ve ilgi çekici deneyimler sunmak içi teknolojik gelişmelerden yararlanmaya başlamıştır. Geleneksel yöntemlerin kullanıldığı müzeler varlıklarını sürdürmeye ve ziyaretçiler tarafından tercih edilmeye devam edilse de teknolojik gelişmelerin kullanıldığı müzelerin sayısı dünya genelinde hızla arttığı görülmektedir (Soydaş, 2025). Müzelerde teknolojinin kullanımı, 1960'lı yıllarla birlikte başlayarak günümüzde giderek artmaya devam etmiştir. Müzeler hem çağın hem de yeni neslin ihtiyaçlarına göre teknolojiden oldukça fazla yararlanmaktadır. Sunar ve Ateş (2025), müzelerin dijital kültürdeki gelişmeleri dikkate almasının, ziyaretçilerin beklenti ve ihtiyaçlarını karşılamada giderek daha da gerekli olduğunu belirtmişlerdir. Özellikle internet kullanımın bu denli artması ve dijital ortamların insanların günlük yaşamlarına olan etkilerinin artması, bu durumu daha da önemli hale getirmektedir. Bu uygulamalar müzeleri yalnızca pasif sergi alanları olmaktan çıkarıp, dinamik, etkileşimli ve yenilikçi öğrenme merkezlerine dönüştürmektedir. Bu dönüşüm, kültürel mirasın daha geniş kitlelere ulaştırılmasını, korunmasını ve yeni nesil ziyaretçiler için erişilebilir hale getirilmesini mümkün kılmaktadır.

Müzelerin çağın getirdiği yeni gelişmeleri benimsediği ve birçok müzenin teknolojiyi dahil ettiği görülmektedir. Teknolojide yaşanan gelişmeler ile modern müzecilik uygulamaları benimsenmeye başlamıştır. Durağan mekân algısından uzaklaşılarak, çağdaş sergileme yöntemleri kullanılmaya başlanmıştır. Daha çok ziyaretçi odaklı ve etkileşimli sergileme mekanlarını benimseyen müzeler, ziyaretçilerin ilgisini dinamik tutmak için çeşitli yöntemler ve sunum teknikleri kullanmaktadır. Katılımcı ile sanat yapıtının, mekânın ve anlatının arasındaki iletişim ve etkileşimin güçlü tutulmasının önemi vurgulanmıştır. Müzelerinin ziyaretçi alışkınlıklarının değiştiği, monoton deneyimlerden uzak, çağdaş bir sunum anlayışı içinde yeni anlatı ve sergileme yöntemlerinin kullanıldığı süreçte teknoloji ve sunduğu olanaklar kritik bir rol oynamaktadır. Çok yönlü teknolojik uygulamaların müze sunumlarına ve eserlerle etkileşime dâhil olduğu; eser-mekân-ziyaretçi iletişiminin güçlendiği, öğrenme süreçlerinin gerçekleştiği ve mekân algısının değişip sanal ve yapay mekân fikirlerinin benimsendiği bu süreç, modern müzeciliği teknolojiyle şekillenen dinamik bir kavram hâline getirmektedir (Kalyoncu Fırat ve Gülaçtı, 2022).

1980'lerin sonlarından bu yana, sözleşme kültürü, müze bütçelerindeki azalma ve müşteri memnuniyeti yönetimine dayalı performans ölçümlerinin uygulanması gibi faktörler nedeniyle müzeler, daha geniş ve daha çeşitli bir ziyaretçi grubuna hitap edebilmek için mevcut cazibelerini artırmalarına yönelik artan bir baskı altındadır (Chan, 2009; Goulding, 2000). Son yıllarda müzeler, ziyaretçilere daha dinamik, bilgilendirici ve sürükleyici deneyimler sunmak için amaçlarını değiştirerek “ziyaretçi odaklı” (visitor-oriented) bir anlayışa yönelmiştir (Kamariotou vd., 2021; Elgammal vd., 2020). Müzeler bu değişim sürecinde, tek yönlü iletişimden farklı kullanıcı kitlelerinin katkıda bulunması sağlayarak çift yönlü bir iletişime geçmeyi başarmıştır. (Lo Turco & Calvano, 2019: Kamariotou vd.’dan (2021)). Benzer şekilde Elgammal vd. (2020) müzelerin giderek daha yenilikçi ve ziyaretçi odaklı bir yaklaşımla yönetilmeye başladığını belirtmişlerdir. Bu sebeple de yöneticiler ve bu alandaki uzmanlar, ziyaretçilerin geçmişlerini, ziyaret sırasındaki kişisel duygularını, ziyaret sonrası memnuniyet düzeylerini ve algıladıkları değeri analiz etmeye çalışmaktadırlar. Müzeler ziyaretçi odaklı hale geldikçe, bu konudaki literatürde odağını ziyaretçi deneyimlerine yönelterek, bu alanda güncel birçok araştırma yürütülmüştür. Bununla birlikte izleyici, sanat yapıtı karşısında edilgen bir konumdan çıkıp, yapıtın oluşum sürecini belirleyen etken bir konuma geçtiği interaktif eğilimlerle birlikte; mekân, zaman ve gerçeklik kavramlarının sıkça tartışıldığı bir süreç ortaya çıkmaktadır (Özdemir, 2010).

Araştırmalarında müzelerde sanal ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinin kullanımına yoğunlaşan Wojciechowski vd. (2004), müzelerin koleksiyonlarının tamamını sergileyebilmek için yeterli alana sahip olmadığını ve bazı sergilenecek nesnelerin yapısı ve kırılganlığı nedeniyle müze küratörlerinin bu eserlerin halka sunulmasını engellediğini belirtmişlerdir. Ayrıca ziyaretçilerin sergilenen nesnelerle olan etkileşimi de oldukça sınırlı olduğundan eserleri her açıdan göremez, karşılaştıramaz ya da farklı bağlamlarda inceleyememektedirler. Bu durum için hem sanal hem de gerçek ortamlarda görselleştirilmesini sağlayan çözümler sunan sanal ve artırılmış gerçeklik uygulamaları büyük bir katkı verebilir ve ziyaretçilerin bu uygulamalarla çeşitli şekillerde etkileşime girmesine de olanak tanımaktadır.

Mohd Noor Shah ve Ghazali (2018), günümüzde müzelerde ziyaretçilerin deneyimini arttırmak amacıyla akıllı telefon, tablet, kinect (hareket algılayıcı kamera), Head Mounted Display (HMD) (başa takılan ekran), multimedya unsurları, dokunmatik ekran ve masaüstü ekran gibi çeşitli dijital teknolojilerin kullanıldığını belirtmişlerdir. Bu yeni teknolojilerin kullanımıyla müzelerin ziyaret edilme biçiminde yalnızca eserleri uzaktan bir şekilde görebilmelerinden, ziyaretçilerin eserlere dokunabildiği, etkileşim kurabildiği ve sürükleyici bir deneyim yaşayabildiği bir hale dönüşmüştür.

Akça'nın (2020) Türkiye'de müzeler üzerine uyguladığı anket çalışmasının sonuçları, Kültür ve Turizm Bakanlığı'na bağlı müzelerde koleksiyonların sergilenmesinde teknolojik gelişmelerin ve yeni medya olanaklarının yeterince kullanılmadığını ortaya koymaktadır. Sosyal medya kullanımının dahi sınırlı düzeyde olduğu düşünüldüğünde, müzelerde çağdaş teknolojik uygulamaların kullanımından bahsetmenin mümkün olmadığını belirtmektedir. Bu durum, müzelerin koleksiyonlarını tanıtmada ve görünürlüğünü arttırmada eksiklikler yaşadığı, gerekli teknolojik alt yapı ve uygulamaların yeterince kullanılmadığını göstermektedir.

Müzelerdeki öğrenme sürecinin modernizasyonu ile dijital teknolojiler arasındaki bağlantıya odaklanan Pavlović (2021), müzelerde öğrenme süreçlerinde kullanılan yeni teknolojilerin kronolojik bir bakış açısıyla bir sınıflandırmasını yapmıştır. 2000−2005 yılları arasını kapsayan ilk dönem yapılan araştırmalarda, teknolojilerin kullanımına dair

tutumlardan çok, dijital teknolojilerin çeşitli potansiyellerine ve tasarımlarına yoğunlaşılmıştır. 2006-2010 yılları arasını kapsayan ikinci dönemde, bilgisayarların sergilere ve yeni ortamlara entegre edilmesini mümkün kılan yeni paradigma ve yazılım teknolojilerine ilişkin çalışmalar yürütülmüştür. 2011-2015 yılları arasını kapsayan üçüncü dönemde, dijital teknolojiler alanındaki yeni gelişmelere odaklanmakta ve özellikle 2004'te yaratılan, 2010'da geniş ölçekli kullanımına başlanan Web 2.0 teknolojilerinin kullanımına ilişkin çalışmalar yürütülmüştür. 2016-2020 yılları arasını kapsayan dördüncü dönemde, müzelerde dijital teknolojilerin kullanımı ile ilgili araştırmalar belirgin bir artış görülmekte ve özellikle gelişen teknolojiler ile sanal müzeler oldukça popülerleşmeye başlamıştır.

Más ve Monfort (2021) geleneksel ve sosyal müze kavramlarının gelişimini inceleyerek sosyal müze kavramının dijital teknolojiler ve yeni gelişmeler ile dijital sosyal müze kavramına ilişkin kavramsal değişimini analiz etmektedir. Ziyaretçi deneyimine odaklanan müzelerin bu yeni rolü ile ziyaretçilerin analizinin önemi artarak onların beklentilerine, memnuniyet düzeylerine ve ihtiyaçlarına göre müzelerin misyonlarını yeniden değerlendirmesinin önemi vurgulanmıştır.

Çizelge 3.3. Geleneksel müze ile sosyal müze kavramlarının karşılaştırılması (Llerena, 2015, s. 37 ve Más ve Monfort, 2021, s.12'den uyarlanmıştır.)

	Geleneksel müze	**Sosyal müze**
Müzeler kimler için uygun yerlerdir:	Uzmanlar.	Herkes. Ziyaretçilerin kurumlara fikir ve önerilerle katkıda bulundukları, diyalog ve sosyalleşmenin teşvik edildiği bir alan yaratılır.
Sergi şuna dayanır:	Küratörlerin ve bilim insanlarının otoritesine.	Ziyaretçilerle yapılan kamu araştırmaları aracılığıyla yürütülen işbirlikçi sürece.
Serginin odak noktası şudur:	Nesnelerin sergilenmesi. Ziyaretçi deneyimi göz ardı edilir.	Ziyaretçilerin katılımı ve deneyimi, temel unsurdur.
Etkinliğin odak noktası şudur:	Sergi ve araştırma	Ziyaretçiler
İletişim anlayışı:	İletim: Nesneler, ziyaretçinin alması gereken bilgileri aktarır.	Kültürel: Nesne ve özne arasında sürekli bir etkileşim vardır.
Bilgi şudur:	Tekil ve kapalıdır. Müze bilgiyi yeniden düzenler ve yorumlama imkânı vermeden sunar.	Çoğul, açık ve farklı yorumlara izin verecek şekilde sunulur.

Bilgi şu kaynaklardan elde edilir:	Bireyin dışından.	Aktif ve katılımcı bir şekilde etkileşimde bulunan bireyden.
Halk, şu şekilde tanımlanır:	Müze tarafından daha önce geliştirilen bir bilginin alıcısı.	Öğrenimin, deneyimlerin ve bilginin geliştiricisi.
Öğretmen şu şekilde görülür:	Müzenin sahip olduğu bilginin basit bir aktarıcısı ve yeniden üreticisi.	Müzenin sunduğu bilginin oluşturulmasına katılan bir kolaylaştırıcı ve arabulucu.
Öğrenme yaklaşımı:	Pozitivist ve davranışçı. Öğrenme, dışsal bir etken tarafından iletilen bilgilerin toplamı aracılığıyla biriktirilir ve özümsenir. Toplum, yalnızca pasif bir tüketicidir.	Yapılandırmacı. Öğrenme aktiftir; öğrencinin zihinsel çerçevesinin yeniden yapılandırılmasını içerir. Öğrenme katılımcı ve diyalojiktir. Toplum, sosyal karşılaşma ve bilgi alışverişi için bir alanın aktif bir parçasıdır.
Değerlendirme şu şekilde yapılır:	Bu düşünme alanı mevcut değildir.	Potansiyel izleyicileri belirler ve geliştirir, topluluklarla iletişim kurar ve izleyicilerin müzeyi nasıl deneyimlediklerini ve müzeye dair algılarını anlar. Katılımcıların davranışlarına ve eylemlerinin etkisine, yani ne yaptıklarına ve bu deneyimin sonucunda ne olduğuna odaklanır.
İletişim/konuşma şu şekildedir:	Sadece çalışmanın yayılması ve kendi tanıtımı için tek yönlü bilgi sağlama.	Çift yönlü: Bu alanları etkileşim mekanları olarak anlamak
İletişim ve müze tercüme hizmetleri	Müzenin iç mekanıyla sınırlıdır.	Her yerde bulunur.

Çizelge 3.3'te, geleneksel müze ile sosyal müze arasında karşılaştırma yapılmıştır. Geleneksel müze küratörlerin ve bilim insanlarının otoritesine dayanan, nesne merkezli, ziyaretçiyi pasif bir bilgi alıcısı konumuna yerleştiren kapalı bir yapıya ve tek yönlü bir iletişim anlayışına sahiptir. Sosyal müze ise ziyaretçi odaklı bir yaklaşımı esas alan, çift yönlü iletişim ve etkileşime dayanan bir anlayışına sahiptir. Sosyal müzede sergiler, ziyaretçi deneyimi ve katılımı etrafında şekillenir; bilgi çoğul, açık ve farklı yorumlara izin verecek biçimde sunulur.

Müzelerde teknoloji ve yapay zekâ kullanımı ile ilgili yapılan çalışmaları analiz eden Sunar ve Ateş (2025), teknolojinin müzeler üzerindeki etkisinin giderek arttığını belirtmişlerdir. 2016 yılı öncesi çalışmaların, geleneksel müzecilik, ziyaretçi deneyimleri, müzecilik yönetimi ve pazarlama konularına odaklandığı; 2016–2021 yılları arasında yapılan çalışmaların ise dijitalleşme kapsamında dijital inovasyon, dijital arşivleme ve sosyal medya pazarlaması gibi konulara yoğunlaşıldığı açıklanmıştır. 2022 yılı ve sonrası

yapılan çalışmalarda, yapay zekâ, nesnelerin interneti, metaverse, sosyal robotlar gibi ileri teknoloji temaları ön plana çıkmaktadır. Müzeler ile ilgili yapılan çalışmaların gelişimine bakıldığında teknolojik ilerlemelerle paralel bir seyir izlediği vurgulanmıştır.

Müzelerde artırılmış gerçeklik (AR) ve oyunlaştırma teknolojilerinin birlikte kullanılmasını analiz eden Akalın vd. (2025), İstanbul Oyuncak Müzesi'nde hem geleneksel müze yöntemleri ile elde edilen müze deneyimlerini hem de oyunlaştırılmış AR uygulaması aracılığıyla elde edilen müze deneyimlerini karşılaştıran bir çalışma yürütmüşlerdir. Katılımcıların iki eşit gruba ayrıldığı saha çalışmasında, bir grup müzeyi oyunlaştırılmış AR uygulamasıyla deneyimlerken, diğer grup ise geleneksel broşür yöntemiyle deneyimlemiştir. Sadece sunum yönteminin değiştirildiği bu çalışma sonucunda, AR uygulaması ile deneyimleyen katılımcı grubunun bilgi edinme düzeyinin ve müze deneyimlerinden duydukları memnuniyetin daha yüksek olduğu görülmüştür. Ayrıca bu grup, AR uygulaması ile müze deneyiminde geleneksel müze yöntemlerine kıyasla, daha aktif bir rol aldıkları vurgulanmıştır.

3.3.1.3. Müzelerin dijital teknolojileri kullanma amaçları

Müzelerde dijital teknolojilerin kullanımı, çağın şartlarına ve ihtiyacına yönelik yeni sergileme yöntemlerinin uygulanması, ziyaretçilerin aktif katılımının teşvik edilmesi, deneyimlerin zenginleştirilmesi ve farklı kitlelere hitap edebilme amacıyla gerçekleştirilmektedir. Müzelerde dijital teknolojilerin kullanım amaçları, birçok çalışmada detaylı bir şekilde ele alınmıştır.

Bollo (2010), yeni dijital araçlar kullanmanın, müze ile kullanıcılar arasında daha spontane ve yakın bir ilişki kurduğunu belirtmiştir. Müzelerin teknolojiyi kullanma amaçlarını şu şekilde özetlemiştir:

- Geleneksel iletişimin çeşitlendirilmesi ve “hafifletilmesi”;
- Sosyal tabanın genişletilmesi ve yeni kitlelerin kazanılması;
- Ziyaret deneyiminin yoğunlaştırılması;
- Dinleme ve konuşma becerilerinin geliştirilmesi;
- Dijital ve gerçek “toplulukların” oluşturulması;

- İçerik ve fikirlerin paylaşımı ve katılımın güçlendirilmesi;
- Koleksiyonlara ve "gizli" ve "görünmez" mirasa erişilebilirliğin iyileştirilmesi.

Millî Eğitim Bakanlığı'nın (MEB, 2019) yayımladığı "Müze Eğitimi" kitabında müzelerde teknoloji kullanımın neden gerekli olduğu şu şekilde açıklanmıştır:

- Genç ve dijital odaklı bir kitleye hitap etmek,
- Müzeyi herkese erişebilir kılmak,
- Eğitim misyonu kapsamında herkes için daha anlaşılır kılmak,
- Sergileri tek anlatımlılıktan çıkararak daha çeşitli, çok yönlü bir deneyimleme haline dönüştürmek

Gürbüz (2021) ise tezinde, müzelerde teknoloji kullanımını artıran önemli bir faktör olarak, günümüzde birçok alternatif eğlence ve kültürel etkinliğin bulunduğu rekabet ortamında ziyaretçi çekebilmek ve müzenin sahip olduğu bilgi birikimini aktarabilmek için rekabetçi yöntemler geliştirmenin gerekliliğine dikkat çekmiştir. Ayrıca müzelerin teknolojiyi kullanma amaçlarını şu şekilde aktarmıştır:

- İletişim
- Bilgi vermek
- Müzelere Talebin Arttırılması
- Katılımcılığın Artırılması
- Deneyim Kazandırma
- Sergi Ögesinin Anlaşılırlığının Artırılması
- İçeriğin Zenginleştirilmesi

Vargün (2022), müzelerde dijital teknolojilerin kullanılmasının asıl amacının yeni teknolojileri kullanmak değil, çağın şartlarına uygun sanat eserlerini en etkili biçimde sunmak ve bilgiyi de en iyi şekilde yansıtmak olmasının gerekliliğini vurgulamıştır.

Yukarıdaki açıklanan bilgiler ışığında, genel olarak müzelerde teknoloji kullanılmasının amaçlarını; ziyaretçi deneyimini yükseltmek, yeni nesil ve kitleler ile

iletişim kurmak, çok yönlü bir deneyim kazandırmak, sergileme tekniklerini çeşitlendirmek ve içeriği zenginleştirmek, müzelere olan katılımın arttırılmasını sağlamak, müzeyi herkes için erişilebilir ve anlaşılır hale getirmek şeklinde özetlemek mümkündür.

Dijital teknolojilerin müzelerde kullanılması, sergileme anlayışında yalnızca araçsal bir değişim yaratmamış, aynı zamanda ziyaretçi deneyimini de dönüştürmüştür. Bu dönüşüm, fiziksel mekânın algılanma biçimini yeniden tanımlayan ve izleyiciyi çevreleyen deneyimsel ortamlar üretme eğilimini beraberinde getirmiştir. Bu kapsamda, sürükleyici (immersive) mekân anlayışının kuramsal olarak ele alınması gerekmektedir.

3.3.2. Sürükleyici Mekân Deneyimi

Sürükleyici (immersive) kavramı, izleyiciyi sarmalayan, kuşatan ve onu mekânsal deneyimin merkezine yerleştiren ortamları tanımlamak için kullanılmaktadır. Sürükleyici Mekânlar, sanat ve sergileme bağlamında izleyicinin yalnızca pasif bir gözlemci olarak değil, bedensel varlığıyla mekânın bir parçası hâline geldiği deneyimleri sağlamaktadır. Grau'ya göre (2003) sürükleyicilik (immersion), izleyicinin temsil edilen dünya ile arasındaki eleştirel mesafenin azalması ve duygusal katılımının artmasıyla karakterize edilen zihinsel bir süreçtir. Bu süreç, bir zihinsel durumdan diğerine geçiş olarak tanımlanır. İzleyici, temsil edilen dünya ile arasındaki mesafeyi azaltırken, kendisini o dünyanın içinde hisseder. Bu bağlamda sürükleyici mekân, temsili mekân ile fiziksel mekân arasındaki sınırların algısal düzeyde belirsizleştiği bir deneyim üretmektedir.

Görsel temelli sanal ortamlar, izleyiciyi dış dünyadan görsel olarak izole ederek, bütüncül bir deneyim alanı oluşturmayı amaçlamaktadır. Bu tür ortamlarda görüntüler, izleyicinin görüş alanını bütünüyle kaplayarak 360 derecelik bir yanılsama alanı veya sürükleyici bir alan üretir (Grau, 2003). Böylece zaman ve mekân birliği içinde, alternatif bir gerçeklik deneyimi sunulur. Sürükleyici bir mekân, her şeyi saran (all-embracing), kendi içinde kapalı ve bütünlüklü bir dünya kurar. Ancak bu yaklaşımın çoğunlukla izleyiciyi fiziksel mekândan koparan, hermetik (kapalı) ortamları esas aldığı görülmektedir. Oysa güncel dijital sergileme pratiklerinde sürükleyicilik, çoğu zaman tamamen fiziksel mekândan kopuk bir temsili mekân yaratmaktan ziyade, mevcut fiziksel mekânın algısal olarak dönüştürülmesi üzerinden gerçekleşmektedir. Bu tür dijital çalışmalarda izleyici,

fiziksel mekânın varlığını bütünüyle yitirmeden fiziksel mekân ile temsili mekân arasında kurulan gerilim üzerinden çift katmanlı bir mekânsal deneyim yaşar. Bu durum, sürükleyicilik kavramını yalnızca "alternatif bir gerçekliğe geçiş" olarak değil, gerçek mekân içinde alternatif bir algısal katman üretmek olarak yeniden düşünmeyi gerektirir.

İzleyici, içinde bulunduğu mekânın varlığını bütünüyle yitirmese de algısal olarak dönüştürülmüş bir temsili mekânda konumlanır. Bu nedenle sürükleyici mekân, özne ile mekân arasındaki ilişkinin yeniden düzenlenmesini de kapsar. Bu noktada sürükleyicilik kavramı, karmaşık ve katmanlı bir mekânsal deneyim biçimine işaret eder. Mekânın dönüştürülmesi, izleyicinin algısal ve duygusal katılımı ile gerçekleşir. Bu bağlamda sürükleyici mekânlar, mekânsal sınırların algısal olarak çözülmesi, izleyicinin mekânın merkezine yerleştirilmesi ve atmosferin bütüncül olarak kurgulanmasıyla ilişkilidir. Dijital teknolojiler, ışık, ses ve hareketli ögeler aracılığıyla mekânın sabit karakterini dönüştürmekte, mekânı değişken ve izleyici varlığına bağlı dinamik bir deneyim alanı hâline getirmektedir.

Böhme'ye (2016) göre insan, dünyaya bedensel varlığı aracılığıyla katılır. Beden, dünyanın deneyimlenmesini mümkün kılar. Bu anlamda mekân, yalnızca fiziksel sınırlarla tanımlanan bir hacim değil, insanın o mekânı algılaması ile kurulan bir deneyim alanıdır. Atmosfer kavramı, mekânın nesnel özellikleri ile bireyin bu mekâna yönelik tepkileri arasında konumlanan bir ara katman olarak tanımlanmaktadır. Atmosfer teknik araçlar aracılığıyla üretilir; ancak etkisi fiziksel olarak o ortamda bulunma hâlinde ortaya çıkar. Bu kapsamda Atmosfer, mekânın izleyici üzerinde yarattığı etki üzerinden varlık kazanır. Mekânın izleyicide bıraktığı korku, rahatlık ya da gerilim gibi bedensel hisler, mekânın algılanma biçimini belirler ve bireyin bulunduğu çevreyle kurduğu ilişkiyi şekillendirir. Bu bağlamda, sürükleyici mekanlar, izleyicinin mekânın atmosferini bedensel olarak deneyimleyen bir özne olduğunu göstermesi açısından önem kazanır.

Güncel araştırmalar da sürükleyici mekanların bu duyusal ve duygusal boyutunu desteklemektedir. Statik sergileme anlayışına sahip geleneksel müzelere kıyasla ziyaretçiye sürükleyici ve çok boyutlu bir deneyim imkânı sunar (Guo vd., 2021). Dijital ortamlar, ziyaretçiyi pasif bir gözlemci olmaktan çıkararak etkileşim ve fiziksel katılım yoluyla deneyimin aktif bir bileşeni hâline getirmektedir. Çoklu duyusal uyarıcılar, mekânın fiziksel

sınırlarını değiştirmeden mekânın algılanmasını dönüştürür. Görsel ve işitsel müdahaleler, izleyicinin mekânı algılamasını etkileyerek bu mekân içinde alternatif bir deneyim alanı yaratır. Bu durum, sürükleyici mekânın çok katmanlı yapısını ortaya koymaktadır. Fiziksel mekân, dijital müdahale ve bedensel deneyim aynı anda varlığını sürdürür. Dolayısıyla sürükleyicilik kavramı burada, fiziksel mekândan koparan, kapalı bir ortam üreten değil; mevcut mekânın atmosferini dönüştüren ve izleyiciyi bu dönüşümün aktif bir parçası hâline getiren bir strateji olarak tanımlanabilir.

Bu bölümde sürükleyicilik kavramı, mekânın algısal ve bedensel deneyimi bağlamında ele alınmış; atmosfer, bedensel ve duyusal katılım üzerinden dijital mekânın dönüşümü tartışılmıştır. Sürükleyici deneyimin, fiziksel mekânın teknik müdahaleler aracılığıyla algısal olarak yeniden kurgulanmasına dayandığı belirtilmiştir. Bu çerçeve doğrultusunda, dijital çalışmalarda kullanılan teknolojik araçların yalnızca teknik değil, aynı zamanda mekânın algılanmasını da etkilediği açıktır. Bu nedenle bir sonraki bölümde, bu teknolojiler kısaca ele alınacaktır.

3.3.3 Mekânsal deneyim üretiminde kullanılan dijital teknolojiler

Dijital teknolojiler, günümüzde mekânsal deneyimin kurulmasında etkin rol oynayan ve mekân algısını etkileyen tasarım bileşenleri olarak kullanılmaktadır. Özellikle etkileşimli ve sürükleyici mekânlarda teknoloji, fiziksel mekânın üzerine sonradan eklenen bir katman olmaktan çıkarak mekânın algılanmasını ve izleyici ile kurduğu ilişkiyi doğrudan etkileyen bir araca dönüşmektedir. Bu durum, mekânın ışık, ses, hareket ve zaman temelli bileşenler aracılığıyla bütüncül bir biçimde kurgulanmasına olanak tanımaktadır.

Bu kapsamda dijital uygulamalar, müzeler, sergi mekânları, enstalasyonlar ve deneyim mekanları gibi farklı çalışmalarda benzer algısal etkiler üretmekte; izleyicinin mekân içindeki konumunu, hareketini ve algısal süreçlerini yeniden tanımlamaktadır. Dolayısıyla teknolojileri yalnızca kullanım alanlarına göre sınıflandırmak yerine, mekânsal deneyime nasıl katkı sundukları açısından değerlendirmek bu çalışma için daha açıklayıcıdır.

Bu bölümde ele alınan teknolojiler, mekânsal atmosferin, etkileşimin ve algısal sürekliliğin kurulmasını sağlayan araçlar olarak incelenmektedir. Aşağıda, dijital

çalışmalarda sıklıkla kullanılan teknolojiler kısaca tanıtılmakta ve mekân üzerindeki etkileri bağlamında açıklanmaktadır. Bu açıklamalar, ilerleyen bölümde yapılacak örnek analizlerinin kavramsal ve teknik altyapısını oluşturmayı amaçlamaktadır.

Projeksiyon teknolojisi, sayısal görüntünün yüksek ışık gücüne sahip projektörler aracılığıyla fiziksel bir yüzeye aktarılması şeklinde tanımlanmaktadır. Projeksiyon haritalama (projection mapping) ise, genellikle düzensiz forma sahip nesnelerin video projeksiyonu için bir görüntüleme yüzeyine dönüştürerek kullanılan bir projeksiyon tekniğidir. Bu yöntemde iki ya da üç boyutlu dijital içerik, gerçek mekânın geometrisinin simüle edildiği yazılımlar aracılığıyla yüzeye uzamsal olarak eşlenir ve böylece görüntü fiziksel formu takip edecek biçimde yüzeye yerleştirilir. Çoğunlukla ses ile kullanılarak görsel-işitsel bütünlüklü bir şekilde oluşturulur (Vargün, 2022). Projeksiyon haritalama, mimari yüzeyi sabit bir taşıyıcı olmaktan çıkararak dinamik bir görsel katmana dönüştürür. Duvar, zemin ya da tavan artık yalnızca sınır tanımlayan elemanlar değil, sürekli yeniden üretilen ve dönüştürülen bir görüntü alanı haline gelir. Bu durum izleyicinin mekânı zamansal olarak değişen görüntü akışları üzerinden algılamasına neden olur. Yüzeylerin akışkan hale gelmesi, derinleşmesi ya da hareket ediyormuş gibi görünmesi mekânın fiziksel ölçeğini ve sınırlarını belirsizleştirir, böylece izleyici bulunduğu mekânı sabit bir hacim olarak değil, dönüşüme uğrayan ve sürekli yeniden tanımlanan bir ortam olarak deneyimler. Sonuç olarak projeksiyon haritalama, mimari mekânı temsil edilen bir arka plan olmaktan çıkarıp deneyimin aktif bir bileşeni haline getirerek sürükleyici bir mekân algısının oluşumunda temel bir rol oynamaktadır.

Artırılmış gerçeklik (AR), gerçek dünyayı tamamen değiştirmek yerine, ona ek bilgilerle destekleyen bir yaklaşım sunmaktadır. Bu teknoloji, fiziksel nesnelerin üzerine görsel, işitsel, dokunsal veya kokuya dayalı içeriklerin gerçek zamanlı olarak üst üste bindirilmesiyle uygulanmaktadır (Feiner vd., 1997; Serravalle vd., 2019). Artırılmış gerçeklik, müzelerde şu an var olmayan veya yarım olan nesnelerin üç boyutlu dijital modellerini oluşturulması ve uygun arayüzler aracılığıyla gerçek mekâna entegre edilmesidir. Nesne odaklı bir teknoloji olan AR, gerçek mekândan kopmadan yeni bir gerçeklik sunmaktadır. Mobil arayüzler aracılığıyla 3D sanal nesneler veya karakterler canlanarak müze mekânı içinde hareket edebilmekte ve sesli bilgilerle desteklenebilmektedir (Vargün, 2022). Izzo vd. (2023) artırılmış gerçekliğin müzelerde iç iletişim süreçlerini

incelemek için en umut verici teknolojik seçeneklerden biri olarak değerlendirmektedir. Artırılmış gerçeklik, farklı ihtiyaç ve sergi koşullarına uyum sağlayabilme (çok yönlülük), farklı dijital kaynaklarla bilgi katmanları sunabilme (derinlik), genç nesil için daha ilgi çekici bir deneyim yaratma (çekicilik), mobil cihazlarla erişilebilir olması (çoklu medya potansiyeli) ve fiziksel kurulum gerektirmeden kullanılabilmesi (düşük müdahale düzeyi) gibi özellikleri ile sergileme mekanlarda etkili bir araç haline gelmektedir. Artırılmış gerçeklikte mekân fiziksel olarak değişmez; ancak izleyici algısal olarak aynı anda hem mevcut mekânı hem de dijital olarak eklenen katmanları deneyimler. Böylece mekân tekil bir gerçeklik olmaktan çıkarak üst üste binen farklı gerçeklik düzlemlerinin birleştiği hibrit bir ortama dönüşür. Sonuç olarak artırılmış gerçeklik, fiziksel sınırları değiştirmeden mekânsal derinliği artırır ve izleyici ile mekân arasındaki ilişkiyi bilişsel düzeyde yeniden kurarak algısal sürecin zihinsel boyutunu güçlendirir.

Sanal Gerçeklik (VR), gerçek dünyadaki belirli bir deneyimin temsili değil, çeşitli duyusal ve hayali deneyimlerin bir araya getirildiği yeni bir deneyim biçimi olarak tanımlanmaktadır. Sanal gerçeklik teknolojisinin, fiziksel bir ortamda gerçekleşmesi mümkün olmayan deneyimler oluşturarak bireye yeni deneyimler sunduğu ve bireyin doğal deneyim alanını genişlettiği vurgulanmıştır (Yoh, 2001). Grau'ya (2003) göre sanal gerçeklikte temel amaç, izleyicinin yalnızca bir görüntüye bakması yerine, izleyicinin tüm görüş alanını tümüyle dolduracak şekilde hayali bir dünya yaratmaktır. Sanal gerçeklik, kullanıcıda "bulunma" (presence) hissi yaratmayı hedefler; birey, temsili görüntülerin oluşturduğu ortamı dışarıdan izlemek yerine o mekânın içinde bulunduğunu algılar. Pavlović (2021) sanal gerçeklik ile artırılmış gerçeklik arasındaki farkı, sanal gerçekliğin tamamen yeni ve ayrı bir deneyim ortamı yaratması, artırılmış gerçekliğin ise fiziksel ortama sanal bir ekleme yapılması olarak açıklamaktadır. Sanal gerçeklikte birey, yeni bir dünyayı deneyimlerken, artırılmış gerçeklikte ise mevcut ama geliştirilmiş gerçekliği deneyimlemektedir. Sanal gerçeklik teknolojisi, mekânın fiziksel sınırlarına bağlı algılanma biçimini dönüştürmektedir. Mekân deneyiminde birey, bedeninin bulunduğu konuma bağlı olarak mekânı algılarken, sanal gerçeklikte ise algılama süreci fiziksel konumdan bağımsız hâle gelmektedir. İzleyici, bedensel olarak bulunduğu yerden farklı bir ortamda varlık hissi yaşayarak mekânı duyusal olarak deneyimler. Sanal gerçeklikte ölçek, yön, mesafe ve derinlik gibi kavramlar fiziksel gerçekliğe bağlı olmadan yeniden üretilir. Bu nedenle mekânın sürekliliği, geçirgenliği ve sınırları değişken hâle gelmektedir.

Müzelerin internet siteleri hem tanıtım faaliyetlerinin yürütülmesinde hem de kurumsal kimliğin yansıtılmasında önemli bir araç olarak işlev görmekte ve uluslararası düzeyde geniş kitlelere ulaşabilmektedir. Ayrıca, müzelerin zengin içerikli internet sayfalarının bir araya gelmesiyle oluşturduğu dijital iletişim ortamının, yeni iletişim ağlarını oluşturduğu vurgulanmıştır (Erbay, 2016). Sosyal medya, müzelerin aktarmak istediği mesajın yayılmasını ve görünürlüğünün artmasına katkıda bulunmasının yanı sıra, çift yönlü etkileşim sağlayan bir iletişim kanalıdır. Hem müzeye geri bildirim sunmakta hem de kullanıcıların sürece aktif olarak katılmasını sağlamaktadır (Martínez-Sanz, 2012). Bu tür dijital iletişim ortamları, ziyaret öncesinde zihinsel bir ön-mekân deneyimi oluşturur. Ziyaretçi, mekânla karşılaşmadan önce onun hakkında bir beklenti, ön yargı ve algısal çerçeve geliştirir. Böylece mekân algısı yalnızca karşılaşma anında oluşmaz, dijital temaslar aracılığıyla önceden şekillenmeye başlar.

Müzelerde dijital oyun uygulamalarının kullanımı, ziyaretçilerin yalnızca sergileri izlemelerine değil, aynı zamanda onlarla etkileşime girmelerine, farklı biçimlerde deneyimlemelerine ve sergilenen eserlerle kişisel bir bağ kurmalarına imkân tanımaktadır (Vargün, 2022). Marczewski (2013) oyunlaştırmayı, davranışları etkilemek, motivasyonu artırmak ve katılımı güçlendirmek amacıyla oyun metaforlarının gerçek yaşam görevlerine uygulanması olarak tanımlamaktadır. Bu bağlamda müzelerde kullanılan oyunlaştırma uygulamaları, sergilerde aktarılan bilginin ziyaretçi tarafından deneyimlenerek algılanmasına katkı sağlamakta ve ziyaretçinin etkin katılımını artırmaktadır (Çetin, 2020). Çetin (2020) ayrıca dijital ve dijital olmayan oyunlaştırma uygulamalarını hedef kitle açısından ayırarak, dijital uygulamaların özellikle genç ziyaretçiler üzerinde daha güçlü bir ilgi oluşturduğunu belirtmektedir. Oyunlaştırma uygulamalarıyla birlikte ziyaretçi, mekânda pasif bir gözlemci konumundan çıkarak aktif bir özneye dönüşür. Görevler, yönlendirmeler ve etkileşimli kararlar aracılığıyla mekân, keşfedilen, çözülen ve deneyimlenen bir hale dönüşmektedir. Böylece mekân algısı sadece görsel olarak değil, eylem ve katılım üzerinden de kurulmaya başlanır.

Dijital müze, yüksek çözünürlüklü tarama, fotoğraflama, 3D modelleme ve diğer tekniklerin kullanılmasıyla dijitalleştirilip depolanan eserler, örnekler ve belgelerden oluşan; fiziksel müzeler tarafından sergileme, koleksiyon oluşturma, eğitim ve araştırma işlevleri

açısından tamamen sunulacağı bir koleksiyon olarak tanımlanmaktadır (Huang ve Lv, 2021). Bu kapsamda sanal gerçeklik teknolojileri, dünyanın farklı bölgelerinden insanların müze koleksiyonlarını ve sergilerini çevrimiçi ortamda keşfetmesine imkân tanıyan sanal turlar oluşturulmasına olanak sağlamaktadır. Bu uygulamalar sayesinde ziyaretçiler, müzelerde dolaşabilmekte, eserleri daha yakından inceleyebilmekte ve geleneksel sergilerde mümkün olmayan bir şekilde dijital içerikle etkileşim kurabilmektedir. (Li vd., 2024) Erişilebilirliğinin kolay olması nedeniyle bu tür sanal müzecilik uygulamaları hem mekânların sanal ortamda gezilmesine hem de öğrenme süreçlerinin desteklenmesine katkı sağlamakta; ayrıca internet üzerinden sağladığı erişim kolaylığı sayesinde sanal turlar cazip bir seçenek hâline gelmektedir. (Erbay, 2016). Dijital müze uygulamalarında mekân fiziksel olarak bulunulan yer olmaktan çıkarak erişilebilen bir veri ortamına dönüşür. Kullanıcı, mekânı bedensel hareket yerine arayüz üzerinden deneyimler; yönelim, ölçek ve mesafe algısı fiziksel referanslara değil, ekran içi navigasyon ve bakış yönüne bağlı olarak kurulur. Böylece mekân, sabit bir konum olmaktan çok, erişim anında var olan ve kullanıcı tarafından her seferinde yeniden kurulan bir deneyim alanı hâline gelir.

Diorama, gerçek ya da kurgusal bir olayın ışık oyunlarıyla üç boyutlu bir şekilde modellenmesine dayalı bir tekniktir. Üç boyutlu tablo olarak da bilinen dioramalar, dijital teknolojiler ve ses yardımıyla müzelerde yaygın bir şekilde kullanılmaktadır (Vargün, 2022). Dioramalar, kimi zaman gerçek boyutlarında kimi zaman ise belli ölçeklerde küçülterek hazırlanabilmektedir. Bir olay ya da anın canlandırılmasına odaklanıldığı için dioramalarda birden fazla eser, belirli bir kompozisyon oluşturacak şekilde yer alır (Erbay, 2022). Diorama, gerçek mekân ile temsili mekân arasında eş zamanlı bir algı oluşturarak bakılan alanı bir sahneye dönüştürür. İzleyici, fiziksel olarak içinde bulunmadığı bir mekânı görsel süreklilik ve perspektif aracılığıyla algılar. Böylece izleyici, dışarıda konumlanmasına rağmen zihinsel olarak sahnenin içine yerleşir.

Perspektif kullanma sanatı olarak bilinen skenografi, sahne tasarımında, müzelerde küratörler tarafından tercih edilen yöntemlerden biri olarak öne çıkmaktadır. Disiplinler arası temele dayanan, yeni medya vb. melez anlatımların uygulandığı bir iletişim biçimi olarak tanımlanan skenografinin, izleyiciyi aktif konuma getirdiği, hatta serginin öznesi hâline getirdiği vurgulanmaktadır. (Vargün, 2022). Skenografik düzenlemelerde mekân yalnızca eserlerin bulunduğu bir yer değil, deneyimin kurgulandığı bir mekân hâline gelir. Böylece

mekân sabit bir arka plan olmaktan çıkarak izleyiciyle birlikte değişen, deneyim sırasında yeniden şekillenen bir yapı kazanır.

Holografi, lazer ışınlarına dayanılarak gerçekleştirilen üç boyutlu görüntüleme tekniği olup, cisimlerden gelen dalga boylarındaki bilgileri depo edip, bu bilgiyi hiçbir kayıp olmadan tekrar ortaya çıkartmayı sağlayan bir yöntem olarak tanımlanmaktadır (Erbay, 2022). Holografik görüntüler, fiziksel bir yüzeye bağlı olmadan mekân içinde belirebildiği için izleyicinin gerçek ve temsil arasındaki ayrımın algılanma biçimini dönüştürmektedir. Holografide nesne, mekânın boşluğu içinde bir varlık kazanır ve izleyici, fiziksel bir nesneyle karşılaşmadığını bilmesine rağmen algısal olarak onu mekânda yer kaplayan bir varlık olarak deneyimler.

Hareket algılama ve sensör tabanlı etkileşim sistemleri, kullanıcının hareketlerini algılayarak dijital içeriğin eş zamanlı olarak değişmesini sağlayan teknolojilerdir. Bu sistemler ile izleyicinin konumu, yönü ve bedensel hareketleri sisteme veri olarak aktarılır ve buna bağlı olarak görsel ya da işitsel çıktı yeniden üretilir. Bu sistemlerde içerik, kullanıcı etkileşimine göre sürekli güncellenen dinamik bir yapıdadır. Bu tür sistemlerde mekân, yalnızca içinde bulunulan bir ortam olmaktan çıkarak tepki veren bir ortama dönüşmektedir. Görsel ögelerin izleyiciye göre değişikliğe uğraması ve yaklaşma-uzaklaşma ilişkisine bağlı olarak dönüşmesi, mekânın izleyicinin hareketine bağlı olarak oluşan bir yapı olarak deneyimlenmesini sağlar. İzleyici, artık mekânı izleyen değil, mekânı kuran bir unsur hâline gelir.

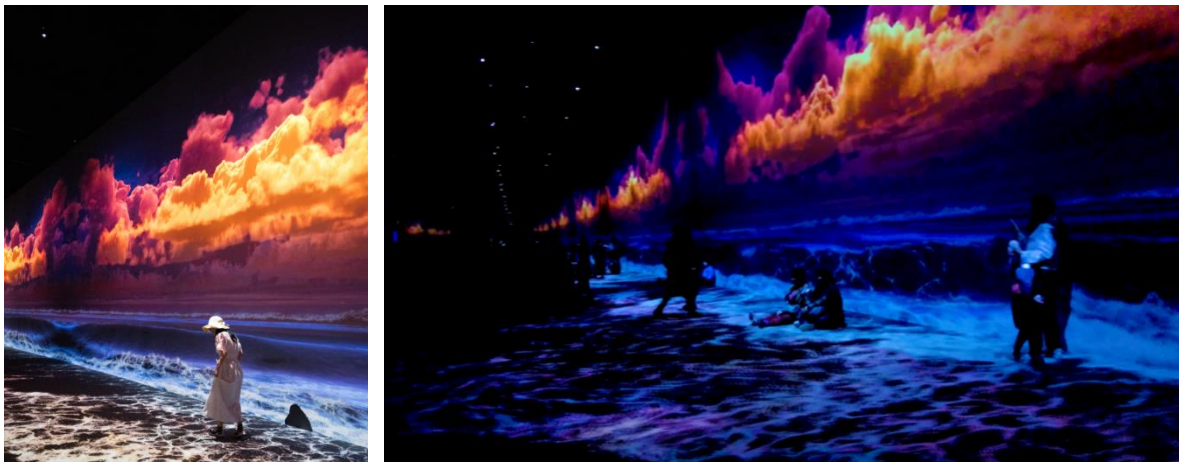
3.3.4 Gerçek mekâna uygulanan ve mekân algısını dönüştüren örnekler

Gerçek bir mekâna uygulanan deneyim müzeleri, enstalasyonlar, interaktif duvarlar, sürükleyici (immersive) deneyim mekânları gibi çalışmalarda mekân ilişkisi, dijital uygulamanın gerçekleştiği, dijital çalışmanın üretiminin ona göre hazırlandığı bir gerçek mekân ve teknolojik araçlar aracılığıyla üretilen bir yeni mekân (temsili mekân) olmak üzere iki durumda ele alınmaktadır. Bu iki durum birbirinden ayrı şekilde düşünülmemelidir. Buradaki temsili mekân üretimi, gerçek mekâna ve özelliklerine göre tasarlanmakta ve ona entegre olacak şekilde oluşturulmaktadır. Örnek dijital çalışmalara bakıldığında, gerçek

mekân ile temsili mekân arasında ayrımın belirsizleştiği ve mekânın algılanmasının dönüştürüldüğü görülmektedir.

Özdemir (2010), dijital teknolojilerin sunduğu yeni imkanlarını kendi sanat anlayışlarına uyarlayan bir sanatçı kuşağının öne çıktığını vurgulamaktadır. Bu bağlamda teknolojik verilerden hareketle günümüz insanını daha önce tahayyül edemediği bir zamansallık ve mekân algısıyla baş başa bırakmakta, onu pasif bir halden aktif bir hale dönüştüren yeni bir estetik anlayış ortaya çıkmaktadır. Günümüzde elektronik ve dijital sanat, çoklu araç ve disiplinler aracılığıyla algıya dair tüm deneyimleri harekete geçirmektedir. Bu teknolojilerin interaktif sanat uygulamalarında kullanılmasıyla ve bu dijital çalışmaların ve sanat yapısının tamamen izleyiciye odaklanması bunu yoğun şekilde tetiklemektedir.

Artırılmış gerçeklik teknolojisi, sürükleyici sahneleri zenginleştirerek kullanıcıları sanal bir ortama kolay bir şekilde taşıyabilmektedir. Örnek olarak bir çayırın 3 boyutlu görüntüsü ve çimenin kokusu gibi sürükleyici duyusal girdiler ekleyerek oluşturulan bir artırılmış gerçeklik ekranı, kullanıcıları geçici olarak bir çayırda bulunuyormuş gibi hissettirebilmektedir (He vd., 2018). Arte Museum Jeju (t.y. -a), d'strict tarafından 2020 yılında Jeju Aewol bölgesinde açılan ilk kalıcı sürükleyici medya sanat sergisidir. Daha önce sanayi amaçlı kullanılan bir fabrikanın yeniden işlevlendirilmesiyle oluşturulan bu mekân, ada konsepti altında ışık ve sesle tasarlanmış 16 farklı medya sanat çalışmasını bir araya getirmektedir. Bu çalışmalardan biri olan "Beach" (Şekil 3.9), hareketli bulutlar, kıyıya vuran dalgalar ile bir gün batımı teması oluşturur. Hareketli bulutların pembeleşmesi, kıyıya vuran dalgaların zeminde de yer alması ve o dalga seslerinin duyulması, izleyicinin sanki ayaklarını suyun içinde ve sahilde yürüyormuş gibi bir hissettirmekte ve eşsiz bir deneyim yaratmaktadır.



Şekil 3.9. Arte Museum Jeju'daki *"Beach"* (Beach Cloud- Aurora) adlı serginin iki farklı andaki görünümü (URL-08 ve URL-09)



Şekil 3.10. Refik Anadol'un "*Sense of Healing"* (Şifanın Algısı) adlı çalışmasının iki farklı andaki görünümü (Yazar tarafından fotoğraflanmıştır.)

94. İzmir Enternasyonal Fuarı (İEF) kapsamında Kültürpark Atlas Pavyonu'nda 29 Ağustos 2025 – 30 Eylül 2025 tarihleri arasında, Folkart'ın desteğiyle sunulan "Sense of Healing" (Şifanın Algısı) ve "Machine Hallucinations – Aegean" (Makine Rüyaları: Ege), sanatçının insan ve doğa merkezli çalışmalarının iki güçlü örneğini sunmaktadır. *Şifanın Algısı* (Şekil 3.10), ruh sağlığı tedavisi gören bireylerin beyin verilerini kullanarak empati ve şefkat uyandıran bir yapay zekâ veri heykeli olarak tanımlanmaktadır. *Makine Rüyaları: Ege* ise Ege Denizi'ne ait çevresel verileri dijital pigmentlere dönüştürerek, duyusal bir deneyim ile doğayla yeniden bir bağ kurmaya teşvik etmektedir (Refik Anadol, t.y.).

“Makine Rüyaları: Ege” (Şekil 3.11) çalışmasında, izleyici platforma adım atıp sürecin bir parçası hâline geldiğinde, kendisini sonsuz bir mekandaymış gibi hissetmesini sağlayan bir deneyim yaratılmaktadır. Zeminin ve tavanın da bu görsel deneyime dahil olmasıyla mekânın sınırları belirsizleşmekte, bu durum izleyiciye algısal açıdan, sonsuzluk hissini pekiştiren yeni bir gerçeklik deneyimi yaşatmaktadır.



Şekil 3.11. Refik Anadol’un *“Machine Hallucinations – Aegean”* (Makine Rüyaları: Ege) adlı çalışmasının iki farklı konumdan görünümü (Yazar tarafından fotoğraflanmıştır.)

Günümüzde dijital deneyim mekânlarında ve müzelerdeki dijital çalışmaların, tıpkı tarihsel örneklerde olduğu gibi, dijital çalışmaların bulunduğu gerçek mekân (fiziksel mekân) ile çalışmanın kendi içinde ürettiği yeni mekân (temsili mekân) arasında çift katmanlı bir ilişki söz konusudur. Dijital çalışmalar, mekânın algılanışını değiştirmek ve dönüştürmek, izleyicinin algısını ve deneyimini yönlendirmek amacıyla hem fiziksel mekânın özelliklerini hem de dijital çalışmada üretilen yeni mekânı birlikte kullanmaktadır. Bu çift katmanlı ilişki, mekân algısının nasıl şekillendiğini kavramsal olarak anlamak için önemli bir temel sunmaktadır. Bu bağlamda, Rönesans dönemi yanılsama tekniklerinin kullanıldığı duvar resimleri de resmin bulunduğu gerçek mekân (fiziksel mekân) ile resmin tariflediği mekân (temsili mekân) arasındaki ilişkiyi incelemek için tarihsel bir bakış açısı sunmaktadır. Dolayısıyla, Rönesans dönemi örnekleri ve günümüzdeki dijital çalışmalar, mekânın algılanışı ve mekânı dönüştürme potansiyelleri açısından analizler için bir değerlendirme çerçevesi sunmaktadır.

4. BULGULAR VE TARTIŞMA

Çalışmanın bu bölümü, Rönesans dönemi yanılsama tekniklerinin kullanıldığı duvar resimleri ile güncel dijital sanat çalışmalarında mekân algısının nasıl kurgulandığını ve dönüştürüldüğünü incelemektedir. İlk olarak araştırma örneklemindeki her bir örnek; biçim / ölçek / mekânın fiziksel parametreleri, ışık, renk / malzeme / doku, izleyici konumu / etkileşim / hareket, teknik / araç / yöntem, sınırlar / mekânsal kurgunun dönüştürülmesi, atmosfer ve anlam olmak üzere sekiz faktör üzerinden analiz edilmiştir. Öncelikle analizde kullanılan bu faktörler, tanımlanmış ve kavramsal çerçeve oluşturulmuştur. Her örnek, belirlenen faktörler doğrultusunda kendi bağlamı içinde ayrı ayrı incelenmiştir. Her örnek için faktör kodlama tabloları hazırlanmış ve ayrıntılı çözümlemeler ekler bölümünde sunulmuştur. Son aşamada ise seçilen örnekler, tanımlanan faktörler üzerinden mekân algısı bağlamında birlikte değerlendirilerek iki farklı dönem arasındaki benzerlik ve farklılıklar ortaya konmuştur. Bu değerlendirme, örneklerin doğrudan karşılaştırılmasından ziyade, ortak analiz çerçevesi üzerinden dönemsel eğilimlerin okunmasına dayanmaktadır.

Araştırmanın örneklemi, amaçlı örnekleme yöntemiyle belirlenmiştir. Rönesans dönemi için yanılsama teknikleri aracılığıyla mekânın algılanmasını dönüştüren ve izleyiciyi mekânsal kurguya dahil eden örnekler seçilmiştir. Bunlar, Andrea Mantegna'nın *Camera degli Sposi*, Baldassarre Peruzzi'nin *Sala delle Prospettive* ve Giulio Romano'nun *Sala dei Giganti* adlı çalışmalarıdır (Çizelge 4.1). Günümüzdeki dijital çalışma örnekleri için izleyicinin mekânsal deneyime aktif olarak katılıp etkileşime girdiği, çeşitli teknolojik araçlar ve yöntemler ile mekânın algılanmasının yeniden kurgulandığı örnekler seçilmiştir. Bunlar, *teamLab Borderless*, *Arte Museum Jeju* ve *Perplexiplex* adlı çalışmalardır (Çizelge 4.2). Örnekler, Mekân algısını dönüştürücü bir etkiye sahip olmaları, izleyicinin mekânla etkileşime girmesi, temsili mekân ile gerçek mekân arasındaki ilişkinin analiz edilebilir olması ve mekânın algılanmasını etkileyen faktörler üzerinden sistematik olarak incelenebilir nitelikte olmaları gibi unsurlar dikkate alınarak belirlenmiştir.

Çizelge 4.1. Rönesans dönemi için seçilen örnekler

	Yapılış tarihi	**Yer**	**Mekân içindeki konumu (Duvar, zemin/ tüm mekân)**
Andrea Mantegna, Camera degli Sposi	1465-1474	Palazzo Ducale, Mantova	Tavan ve iki duvar
Baldassarre Peruzzi, Sala delle Prospettive	1516-1518	Villa Farnesina, Roma	Tüm mekân
Giulio Romano the Sala dei Giganti	1532-1535	Palazzo del Te Mantova	Tüm mekân

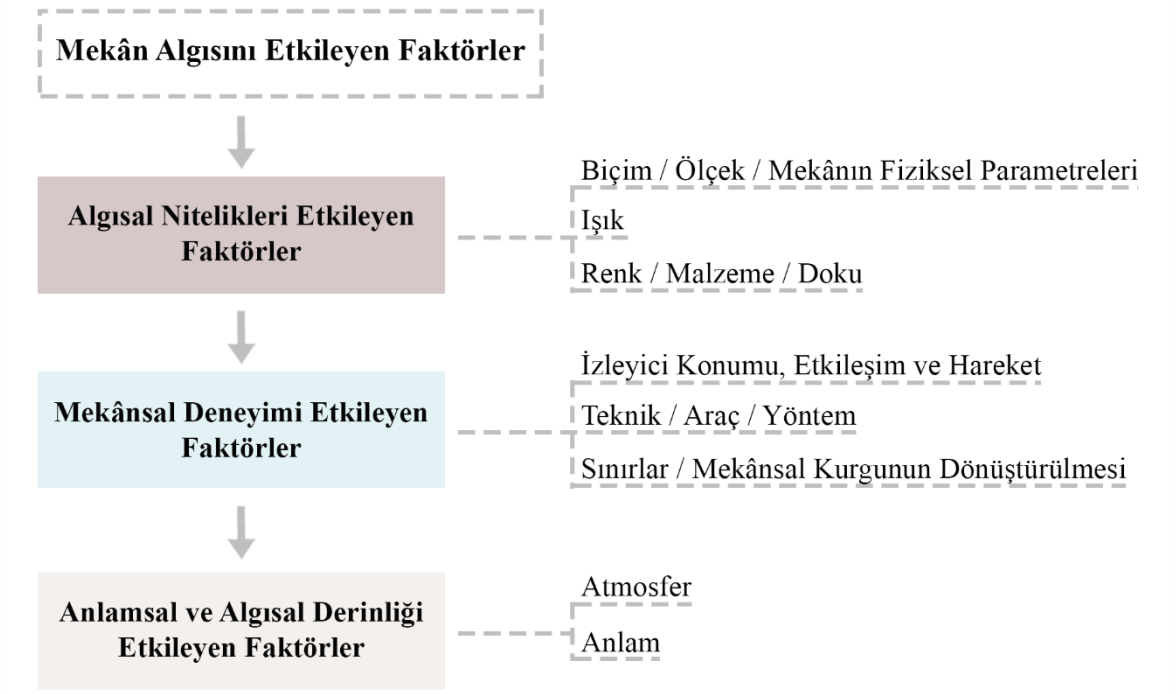
Çizelge 4.2. Günümüzdeki dijital çalışmalar için seçilen örnekler

	Açılış tarihi ve yeri	**Durumu (Kalıcı / geçici)**	**Mekân içindeki konumu (Duvar, zemin/ tüm mekân)**
teamLab Borderless teamLab	21 Haziran 2018- 31 Ağustos 2022 Aomi Station, Odaiba, Tokyo	Geçici (09 Şubat 2024'te Azabudai Hills'te yeniden açılmıştır.)	Tüm mekân (birçok mekân)
Arte Museum (Jeju) d'strict	Jeju, Güney Kore, 2020	Kalıcı	Tüm mekân (birçok mekân)
Perplexiplex, Meow Wolf Moment Factory	Denver, ABD, 2021	Kalıcı	Tüm mekân

4.1. Analizde Kullanılan Faktörlerin Tanımlanması

Kuramsal bölümde mekân algısını etkileyen faktörler; algısal nitelikleri etkileyen faktörler, mekânsal deneyimi etkileyen faktörler ile anlamsal ve algısal derinliği etkileyen faktörler olmak üzere üç ana kategori altında ele alınmıştır. Bu bölümde ise söz konusu kuramsal çerçeve, seçilen örneklerin sistematik biçimde analiz edilebilmesi amacıyla yeniden yapılandırılarak sekiz analitik faktöre dönüştürülmüştür. Bu sekiz faktör, kuramsal bölümde tanımlanan üç ana kategorinin bir açılımı niteliğinde olup, mekân algısının çok katmanlı yapısını çözümlemeye yönelik analitik bir araç olarak kurgulanmıştır. Böylece

kuramsal çerçeve ile analiz arasında metodolojik bir süreklilik kurulması amaçlanmıştır (Şekil 4.1).



Şekil 4.1. Mekân Algısının Analizinde Kullanılan Faktörlerin Kavramsal Diyagramı

Analiz kapsamında ele alınan sekiz faktör, aşağıda kısaca açıklanmaktadır. Bu faktörler, her iki döneme ait örneklerin aynı kavramsal çerçeve içerisinde değerlendirilebilmesi amacıyla belirlenmiştir. Seçilen faktörler, mekân algısının farklı katmanlarını görünür kılmayı hedeflemektedir.

- "Biçim / Ölçek / Mekânın Fiziksel Parametreleri" faktörü, mekânın mimari düzeni, sınırları, oran-ölçek ilişkileri ve fiziksel boyutunun algılanma biçimi üzerinden incelenir. Rönesans örneklerinde bu faktör, resim aracılığıyla mimari mekânın genişletilmesi veya dönüştürülmesi açısından ele alınırken; dijital çalışmalarda ise teknolojik araçlar yoluyla fiziksel sınırların aşılması ve mekânın yeniden algılanması üzerinden değerlendirilir.
- "Işık" faktörü, doğal ve yapay ışık kullanımının yanı sıra, yanılsama yoluyla üretilen ışık etkilerini de kapsar. Rönesans'ta ışık çoğunlukla resim yüzeyi aracılığıyla temsil edilirken; dijital çalışmalarda ışık, doğrudan mekânı kuran, sınırları dönüştüren ve algıyı şekillendiren aktif bir bileşen haline gelir.

- “Renk / Malzeme / Doku” faktörü, mekânın görsel ve duyusal özelliklerinin algısal etkisini inceler. Rönesans örneklerinde yanılsama teknikleri aracılığıyla gerçek mekânın özelliklerinin devamıymış gibi görünmesi amaçlanırken; dijital çalışmalarda ise teknolojik araçlar ile mekânın görsel nitelikleri yeniden üretilir. Bu faktör, mekânın ilk bakışta yarattığı algısal nitelikleri anlamak açısından önemlidir.
- “İzleyici Konumu, Etkileşim ve Hareket” faktörü, izleyicinin mekân içindeki bedensel konumunu, mekânla kurduğu ilişkiyi ve mekân içerisindeki hareket biçimini kapsar. Rönesans örneklerinde bu faktör, belirli bakış noktasına yönlendirilmiş ve daha sınırlı bir hareket alanı içinde konumlandırılırken; dijital çalışmalarda ise izleyici, mekânı dönüştüren ve etkileşim yoluyla deneyimi şekillendiren aktif bir özne haline gelir.
- “Teknik / Araç / Yöntem” faktörü, mekân yanılsamasının ve mekânın dönüştürülme çabasının hangi üretim araçları ve yöntemleri aracılığıyla gerçekleştirildiğini inceler. Rönesans’ta yanılsama teknikleri temel araçlar iken; dijital çalışmalarda ise teknolojik araçlar öne çıkar.
- “Sınırlar ve Mekânsal Kurgunun Dönüştürülmesi” faktörü, gerçek mekânın fiziksel sınırlarının (duvar, tavan, zemin) temsili mekân aracılığıyla nasıl yeniden tanımlandığını ve mekânın nasıl dönüştürüldüğünü ele alır. Rönesans örneklerinde bu dönüşüm resim aracılığıyla üretilen mekân yanılsaması ile sağlanırken; dijital çalışmalarda ise sınırlar, algısal olarak ortadan kaldırılarak yeni bir mekânsal deneyim alanı oluşturulur.
- “Atmosfer” faktörü, mekânın izleyici üzerinde oluşturduğu bütüncül duygusal ve algısal etkiyi inceler. Işık, renk, ölçek, hareket ve ses gibi diğer faktörlerin birleşimiyle oluşan bu atmosfer, her iki dönemde de mekân algısının önemli bir bileşenidir. Dijital çalışmalarda ise atmosfer, izleyici etkileşimiyle değişkenlik göstermektedir.
- Son olarak “Anlam” faktörü, mekânın taşıdığı düşünsel çerçeveyi ve izleyiciyle kurduğu kavramsal ilişkiyi değerlendirir. Rönesans örneklerinde anlam, genellikle güç, itibar, otorite gibi kavramlarla ilişkilendirilirken; dijital çalışmalarda ise anlam, beden, zaman, hareket, etkileşim ve deneyim gibi kavramlar açısından incelenir.

Bu sınıflandırma, faktörleri birbirinden kesin sınırlarla ayırmak yerine, mekân algısının doğası gereği iç içe geçen ve birbirini etkileyen çok katmanlı yapısını

vurgulamaktadır. Tanımlanan bazı faktörler, birden fazla başlıkla ilişkilendirilmektedir. Örnek olarak ışık, renk ve atmosfer kaynaklarda genellikle birlikte değerlendirilmiş ve bu faktörlerin birbiri ile ilişkisine değinilmiştir. Ayrıca izleyici konumu, hareket ve etkileşim faktörü, diğer tüm faktörlerle örtüşen bir yapıya sahiptir. Örnek olarak izleyicinin etkileşimi, anlam faktörünü etkilemekte ya da izleyicinin konumu ve hareketi, mekânın sınırlarının algılanmasını da dönüştürmektedir. Bu yüzden kaynaktan alınan bir veri, birkaç faktörü çeşitli düzeylerde etkileyebilmektedir. Bu nedenle kodlama tablosundaki her veri, birincil etkisinin en belirgin olduğu faktör altında ele alınmıştır.

Bu tezde incelenen hem Rönesans dönemi örnekleri hem de dijital çalışmalarda, ele alınan örneklerdeki temsili mekanların (duvar resimlerinde ve dijital yüzeylerde) ikonografik, sembolik ve anlamsal içerikleri detaylı olarak çözümlenmemiştir. Bu nedenle temsili mekânın içerikleri, yalnızca mekân algısına etkisini anlamaya yetecek ölçüde ele alınmış, detaylı çözümlemeleri çalışmanın kapsamı dışında bırakılmıştır.

4.2. Seçilen Örneklerin Analizi

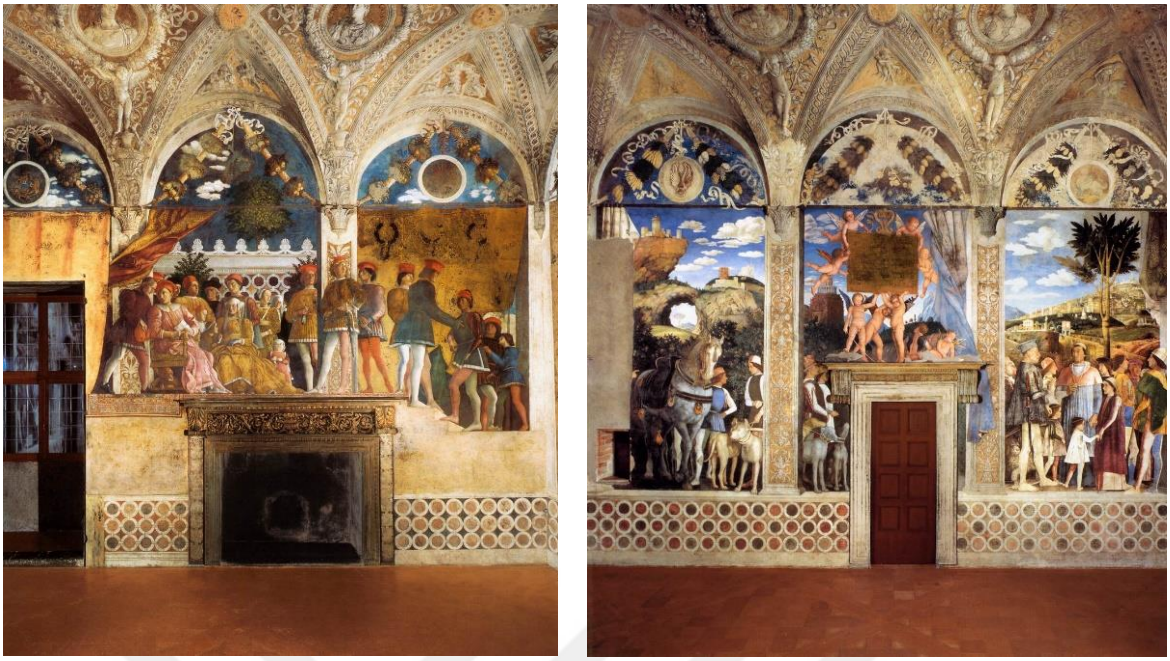
4.2.1. Camera degli Sposi

Andrea Mantegna tarafından 1465 ile 1474 yılları arasında Mantova'daki Düklük Sarayı'nda (Palazzo Ducale) gerçekleştirilen Camera degli Sposi (Şekil 4.2), Rönesans döneminde resim aracılığıyla mekânın algılanmasını dönüştürme başarısının görüldüğü örneklerinden biridir. Bu oda Marki Ludovico Gonzaga için hem yatak odası hem de kabul salonu olarak tasarlanmıştır. İlk olarak Camera Picta (Boyalı Oda) olarak adlandırılmış, daha sonra Camera degli Sposi (Gelin Odası) olarak anılmıştır (Christiansen, 2009). Camera degli Sposi, 8,1 × 8,1 m (26 × 26 inç) boyutlarında ve 3,9 m (13 ft.) yüksekliğinde nispeten küçük bir oda olmasına karşılık, uygulanan teknikler ve gerekli düzenlemeler ile bu odanın algılanmasını etkileyen bir nitelik kazanmıştır (Montenegro & Ushenko, 2023). Küçük ölçekli bir mimari mekân olan Camera degli Sposi, kullanılan yanılsama teknikleri (trompe-l'oeil) aracılığıyla izleyicide algısal olarak genişleyen, yukarı doğru açılan ve gerçek mekânın sınırlarının belirsizleştiği bir mekân deneyimi üretir. Bu deneyim, resim yoluyla üretilen mekânsal derinlik ve yanılsama sayesinde mekânın fiziksel sınırlarının ötesine geçen bir mekân algısı oluşturur.



Şekil 4.2. Andrea Mantegna, *Camera degli Sposi* (Gelin Odası), 1465-1474: a) Odanın genel görünümü, b) Tavan görünümü. (URL-10 ve URL-11)

Mahkeme sahnesinin duvarlarında, geriye doğru çekilen pencere, mekâna doğal aydınlatma sağlamış ve bu alan da ek motiflerle boyanmıştır. Odanın girişinde ve çıkış kapısında, duvardan çıkıntı yapan bir eşik yapısı vardır (Montenegro & Ushenko, 2023). Mekânda ışık kullanımı, hem gerçek mekânın yapısal özelliklerinden gelen doğal ışık hem mekâna konulan yapay aydınlatma hem de resimdeki temsili mekânda kurgulanan illüzyonist ve renk temelli ışık üzerinden çok katmanlı bir şekildedir. Gerçek mekandaki mimari elemanlar, pencere açıklıkları, giriş ile çıkış kapısındaki eşikler, duvarlardaki ve tavandaki düzen gibi bileşenler (Şekil 4.3), resimde tariflenen yeni temsil mekânında da devam ettirilerek temsili mekân ile gerçek mekân arasında bütünleşen bir yapı kurgulanmıştır.



Şekil 4.3. Andrea Mantegna, *Camera degli Sposi* (Gelin Odası), 1465-1474: a) Kuzey duvarı, *The Court of Gonzaga,* b) Batı duvarı, *The Meeting* (URL-12 ve URL-13)

Camera degli Sposi'de izleyici konumu ve izleyiciyle kurulan ilişki, literatürde sıklıkla ve farklı şekillerde ele alınan bir konudur. Christiansen'e (2009) göre Mantegna, odayı ziyaret edenlerle etkileşimli bir ilişki kurmayı hedeflemiştir. Bu odayı, "mermer kaplı alçak bir duvar üzerinde yükseltilmiş hayali bir pavyona" dönüştürmüş, izleyicinin konumunu ve deneyimini hayal ederek izleyiciyi de pavyonun içine yerleştirmiştir. Kendi yarattığı kurguların içinde yaşadığını düşünen bir zihne sahip olan Mantegna, izleyiciyi de aynı şekilde bu kurgulara davet etmektedir. Çalış ve Bilginer (2024) ise Mantegna'nın eserinin ancak odanın ortasında duran ve doğrudan yukarı bakan bir izleyici açısından tamamen başarılı olduğunu belirtmişlerdir. İzleyici, perspektif aracılığıyla kontrol edilerek sabitlenmektedir. Sanatçı, izleyici ile eseri arasındaki mesafeyi de yanılsamaya dahil ederek boyut algısındaki kırılmaları en aza indirmeye çalışmıştır. Campbell (2014) bu mekandaki resmedilen figürlerin sessizliği, hareketsizliği ve farkında olmama halinin, egemen gücün ve otoritenin etkilerini aslında yoğunlaştırabileceğini belirtmiştir. Figürler, odadaki izleyicinin varlığını bilinçli bir şekilde görmezden gelmeye çalışır. Leon Battista Alberti'nin De Pictura'da (1435) savunduğu, figürlerin izleyiciyi jestlerle ve bakışlarla resmin içine davet eden anlayışın aksine, Mantegna bu figürlerin yanılsamalı varlığının, izleyiciyi tanımayı reddetmesiyle daha da güçleneceğini düşünmektedir. İzleyici, varlığının sorgulanıyor gibi görünmesi yüzünden, kendi varlığının daha yoğun bir şekilde farkına varabilir. Sonuç olarak

Mantegna, Camera degli Sposi'de izleyiciyi de kurgunun içine yerleştirerek mekânın bir parçası haline getirirken; resmedilen figürler ise izleyiciyle bilinçli biçimde göz teması kurmaması yoluyla izleyiciyi aynı anda dışarıda bırakır. Bu yaratılan iki durum hem izleyiciyi mekânın içine çeken hem de bu izleyiciye dışlanma duygusu yaşatan bir karşıtlık oluşturur. Bu karşıt durumda izleyici, fiziksel olarak resmin içinde konumlandırılırken, psikolojik olarak temsil edilen dünyanın dışında tutulur. Aslında Campbell'in değindiği gibi mekânda izleyicinin kendi varlığının sorgulanmasını hissetmesi, mekandaki varlığının daha güçlü şekilde farkında olmasını sağladığı için bu durum, mekânın algılanmasında gerilimli bir deneyim yaşatır.

Tavanın mimari düzeni (Şekil 4.4), kullanılan yanılsama teknikleri ile mekânın gerçek sınırlarının dışına taşacak şekilde kurgulanmıştır. Burada, "Roma'nın geçmiş ihtişamının anıtsal ciddiyetinin sembolik olarak yansıtılması" amacıyla trompe l'oeil tekniğinin ustaca kullanımı görülmektedir (Montenegro & Ushenko, 2023). Camera degli Sposi'de tavanın merkezinde madalyonların çevrelediği ve tavanın önemli bölümünü kaplayan bir oculus yer almaktadır. Oculus, dairesel ya da oval küçük bir pencere veya bir kubbenin merkezinde ya da duvarda yer alan dairesel açıklık olarak tanımlanmaktadır (Britannica, 1998). Bu açıklık, aşağıdan yukarıya bakışa göre kurgulanmış *di sotto in su* (aşağıdan yukarıya) tekniğiyle yapılmıştır. Açıklıktaki bu yanılsama, mavi gökyüzünü gösteren ve sembollerin karakterlerle etkileşime girdiği bir kurgusal durumu tarifleyen açık bir pencere etkisi yaratır (Montenegro & Ushenko, 2023). Tavandaki açıklığın mimari mekânın devamı gibi algılandığı, Mantegna'nın dışa açılan bir pencere izlenimi yaratarak resmedilen figürlerle bu yanılsamayı daha da güçlendirdiği ifade edilmektedir (Dartar, 2023). Gerçek mekânın algılanması, resim sayesinde yukarı doğru genişleyen bir yanılsamaya dönüşür. Kullanılan yanılsama teknikleri ile temsili mekân, gerçek mekânla bütünleşir ve izleyici, gerçek mekânı bir "hayali pavyonunun içi" gibi deneyimler. Gerçek mekânın sınırları, temsili mekân ile belirsizleşir ve gerçek ile kurgusal olan arasında yeni bir mekânsal deneyim alanı oluşur.



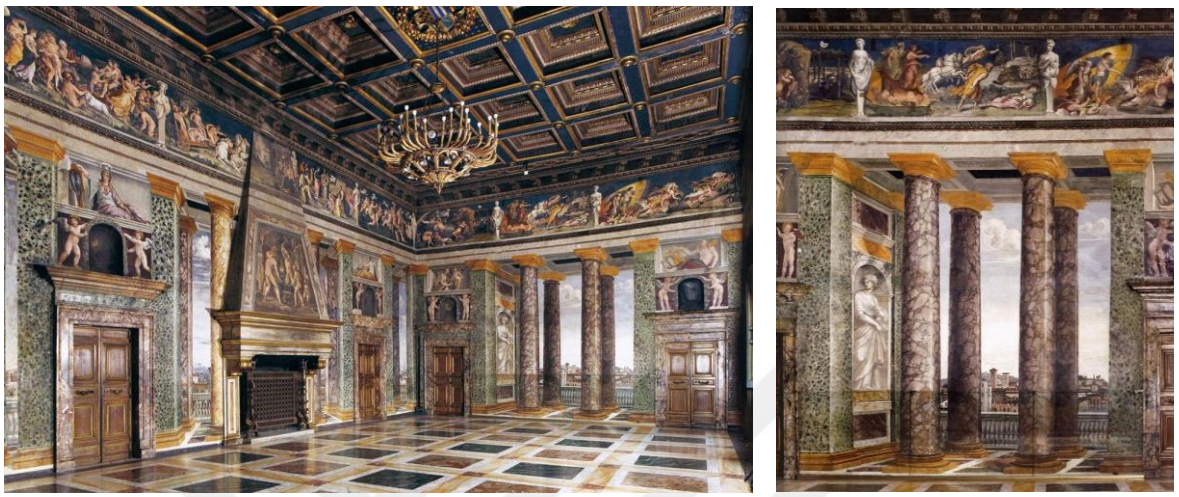
Şekil 4.4. Andrea Mantegna, *Camera degli Sposi* (Gelin Odası), 1465-1474: a) Güney ve doğu duvarlarının görünümü, b) Tavanın görünümü (URL-14 ve URL-15)

Sonuç olarak Camera degli Sposi'de, küçük ölçekli bir gerçek mekân içinde; ışık, renk, atmosfer, anlam, kullanılan teknikler, izleyicinin konumu ve izleyiciyle kurulan etkileşimler gibi birçok faktör aracılığıyla algısal olarak genişleyen, sınırlarını aşan ve izleyicinin mekân deneyimini önemli ölçüde dönüştüren bir temsili mekân kurgulanmıştır. Bu eser, Rönesans döneminde resim aracılığıyla gerçek mimari mekânın nasıl yeniden tanımladığını ve algının nasıl yönlendirilerek dönüştürüldüğünü açık bir şekilde ortaya koymaktadır.

4.2.2. Sala delle Prospettive

Sala delle Prospettive, mimar ve ressam Baldassare Peruzzi tarafından 1516 ile 1518 yılları arasında, Roma'daki Villa Farnesina'da Agostino Chigi'nin isteği üzerine gerçekleştirilmiş ve Rönesans döneminin resim aracılığıyla mekânın algılanmasını dönüştürme başarısının görüldüğü yanılsamalı mekân örneklerinden biridir. Agostino Chigi'nin isteği doğrultusunda Peruzzi tarafından tasarlanan Sala delle Prospettive'de, resim aracılığıyla Chigi'nin itibarını ve sosyal statüsünü antik bir görkemle yüceltmek amaçlanmıştır (Grau, 1999). Peruzzi, mekânın tüm duvarlarını kaplayan resimlerinde trompe l'oeil tekniğini kullanarak, yüksekten bakıldığında görünen hayali bir antik Roma manzarası sunmaktadır (Munoz-Vera, 2018). Peruzzi bu mekânda (Şekil 4.5), yanılsama teknikleri kullanarak tüm duvarları kapsayan, izleyiciyi çevreleyen, mekânın yeniden tanımlanmasına imkân tanıyan ve gerçek mekânın mimari sınırlarını aşan bir temsili mekân yaratmıştır.

Duvar resimlerinde yaratılan hayali mimari elemanlar, gerçek mekânın mimari ögeleriyle bilinçli bir şekilde bütünleşir. Resimlerde kurguladığı yeni mimari kurgu ile izleyiciye hayali bir antik Roma manzarası sunar.



Şekil 4.5. Baldassarre Peruzzi, *Sala delle Prospettive* (Perspektif Salonu), 1516-1518: a) Salonun genel görünümü, b) Duvar resminin detay görünümü (URL-04 ve URL-05)

Villa Farnesina'daki diğer odaların aksine Sala delle Prospettive'de, mimari özelliklerinin ve arka plan manzarasının ana karakter rolünü üstlendiği bir temsili mekân yaratılmıştır. Villanın diğer odalarında esas olarak kullanılan insan veya tanrısal karakterler yerine, bu mekânda mimari ve manzara ön plana çıkarılmıştır (Munoz-Vera, 2018). Temsili mekânın getirdiği yeni mekân kurgusu ile duvarlar artık yapısal bir sınır değil, aksine kullanılan yanılsama teknikleri ile algısal olarak genişleyen bir kurgu yaratır. Duvarlar resimler aracılığıyla algısal olarak gerçek mekânın sınırı olmaktan çıkıp manzaraya açılan yüzeylere dönüşür. Bu nedenle de mekâna giren izleyici, kendisini gerçek bir iç mekânda bulunmaktan çok, yeni yaratılan temsili mekânın içinde bulunuyormuş gibi algılar.

Sala delle Prospettive'de gerçek mimari elemanlar, Peruzzi'nin kurguladığı mekân yanılsamasına dahil edilerek hem gerçek mimari elemanlar hem de yarattığı temsili mekânın mimari unsurları bir bütün olarak çalışır. Kapılar, pencereler, tavan ve zemin gibi mimari özelliklerin resimsel kompozisyona entegre olduğunu belirten Munoz-Vera (2018), bu mekandaki pencereler ve duvarlardaki değişen mimari karakterlerini açıklamaktadır. Bu mekandaki pencereler, artık iç mekândan dış mekâna açılan açıklıklar olarak değil de temsili yaratılan tapınak sahnesinden tamamen kopuk (yanılsamayı kısmen kesintiye uğratan yüzeyler) bir düzlemi temsil eder. Normal şartlarda katı ve opak bir yüzey olan duvarlar ise,

burada Roma manzarasına açılan şeffaf, illüzyonist eşiklere dönüştürülmüştür. Burada duvar yüzeyleri, resim aracılığıyla ışığı geçiren ya da yansıtan, şeffaf mimari elemanlar gibi algılanır. Pencerelerin ve duvarların bu şekilde işlevlerinin değiştirilmesi (Şekil 4.6), gerçek mekân ile temsili mekân arasında algısal bir belirsizlik üreterek izleyicinin mekânın sınırlarını ayırt etmesini bilinçli bir şekilde zorlaştırır.



Şekil 4.6. Baldassarre Peruzzi, *Sala delle Prospettive* (Perspektif Salonu), 1516-1518. (Lapenta ve Vicenzi (Ed.), 2019)

Sala delle Prospettive'deki en ikna edici yanılsama, mekâna güneybatı kapısından girildiği anda ortaya çıkar (Şekil 4.7). Bu mekanla ilk karşılaşmada yaşanan yoğun yanılsama etkisi, izleyicinin bu konumdaki ideal bakış noktasından uzaklaşmasıyla giderek kaybolur. Bu noktadan sonra duvarlar işlevlerini kaybederek, yalnızca resim olarak algılanmaya başlar. (Munoz-Vera, 2018). Peruzzi'nin yanılsama teknikleri ile yarattığı mekân kurgusu, mekânın her noktasında eşit bir şekilde gerçekleşmez. Mekân, izleyicinin doğru noktadan bakmasıyla, anlamını tam olarak sunabilen bir temsil mekanına dönüşür. İzleyicinin mekânla ilk karşılaşmasında ve belirli bir konumda bulunmasını varsayan bir yanılsama üretilir. İzleyicinin ideal bakış noktasından uzaklaşmasıyla birlikte yanılsamanın giderek kaybolması, izleyicinin yanılsamayı fark etmesini sağlar. Bu nedenle de Sala delle Prospettive'de izleyicinin sürekli bir yanılsamanın içinde bırakılması yerine, yanılsamanın etkisinin kısa süreliğine yoğun olarak yaşandığı, giderek çözüldüğü ve yeniden kurulabildiği bir mekân kurgusu yaratılır.



Şekil 4.7. Baldassarre Peruzzi, *Sala delle Prospettive* (Perspektif Salonu), 1516-1518. (URL-16)

Sonuç olarak Peruzzi Sala delle Prospettive'de, gerçek mekânın fiziksel sınırlarını aşan bir temsil mekânı üretir. Duvar resimleri, izleyicide gerçek bir mimari mekânın içinde bulunma hissi uyandıracak şekilde tasarlanarak mekânın bir bütün olarak algılanması sağlanır. Mekân, izleyiciyi dahil eden kurgusal bir sahneye; izleyici ise bu sahnenin aktif bir parçası haline gelir. Bu nedenle Sala delle Prospettive, Rönesans'ta mekânın algılanmasının nasıl yönlendirildiğini ve temsili mekân ile gerçek mekân arasındaki sınırların bilinçli olarak nasıl belirsizleştiğini göstermesi açısından öncü bir örnektir.

4.2.3. Sala dei Giganti

Sala dei Giganti, 1532 ile 1535 yılları arasında Mantova'daki Palazzo del Te içerisinde, Gonzaga ailesinin isteği üzerine Giulio Romano tarafından tasarlanmıştır. Yapıldığı dönemde, mekânın mimari sınırlamalarını ortadan kaldırmayı amaçlayan ve kullandığı tekniklerle mekân yanılsaması yaratan önemli örneklerden biridir (Şekil 4.8). Sala dei Giganti, Ovidius'un *Metamorfozlar* adlı eserinde anlatılan Devlerin Düşüşü (Caduta dei Giganti) anlatısını konu alır. Vasari (1912–1915), 1541 yılında ziyaret ettiği Sala dei Giganti için kitabındaki açıklamasında "hiç kimse bu fırça darbesinden daha korkunç, daha ürkütücü

veya daha doğal bir eser olduğunu düşünmemesi gerektiğini" belirterek eserin yarattığı korkutucu atmosferini özellikle vurgulamıştır. Mekâna giren izleyici, pencerelerin, kapıların ve diğer mimari ögelerin eğrilmiş, düşmek üzereymiş gibi algıladığında, tüm bunların üzerine düşeceği korkusunu yaşar.



Şekil 4.8. Giulio Romano, *Sala dei Giganti* (Devler Odası), 1532-1535: a) Güney ve batı duvarlarının görünümü, b) Batı ve kuzey duvarlarının görünümü. (URL-17 ve URL-18)

Giulio Romano, mekandaki tüm yüzeyler arasındaki sınırları gizleyerek, mekânda kesintisiz bir bütünlük oluşturan bir kurgu yaratır (Şekil 4.9). Vasari (1912–1915), Sala dei Giganti'nin, bir başlangıcı ya da sonunun olmadığını belirterek herhangi bir bölücü unsur, çerçeve ya da sınır olmadan, bütünüyle birbirine eklemlenen şekilde tasarlandığını açıklamıştır. Giulio, mekânın zeminini gerçek taşlardan inşa ederek resmin alt kenarlarında tariflenen taşlarla bütünleştirmiş ve güçlü bir mekân yanılsaması yaratmıştır. Ancak on sekizinci yüzyılda bu zemin dokusunda bozulmalar görülmüş ve günümüzde görülen mevcut desenle değiştirilmiştir (Carabell, 1997). Bu bağlamda köşelerin yumuşatılması, duvar ile tavan arasındaki sınırların belirsizleştirilmesi ve özgün hâlinde taşlardan oluşan zeminin resimsel kompozisyon ile bütünleştirilmesi, gerçek mekânın sınırlarını algısal olarak belirsizleştirir.



Şekil 4.9. Giulio Romano, *Sala dei Giganti* (Devler Odası), 1532-1535: a) Batı duvarı görünümü, b) Doğu duvarı görünümü. (URL-19 ve URL-20)

Sala dei Giganti'de temsili mekân, izleyiciyi çevreleyerek onu sahnenin bir parçası hâline getirecek şekilde kurgulanmıştır. Carabell'in (1997) de vurguladığı gibi sınırları belirsiz ve kurgusal bir dünya tarafından çevrelenen izleyici, kendisini sahnelenen bu dinamik çatışmanın odağında bulur. Bu mekânda izleyici, yalnızca "gören" değil, aynı zamanda bu temsili mekân içinde "görülen" bir özneye de dönüşür. Bu mekân kurgusunda izleyici, sahneyi dışarıdan gözlemleyen olarak değil, olayın tam ortasında konumlanarak sahnenin parçası hâline gelir. Bir yanda yıkılmakta olan mimari elemanlar bir yanda kendini kurtarmaya çalışan devasa figürlerin olduğu bir ortamda izleyici, kendini bu çöküşün ve kaosun bir parçası olarak bulur (Şekil 4.10).



Şekil 4.10. Giulio Romano, *Sala dei Giganti* (Devler Odası), 1532-1535: a) Güney duvarı görünümü, b) Kuzey duvarı görünümü. (URL-21 ve URL-22)

Sala dei Giganti'de izleyicinin mekân deneyimi, birçok duyuya hitap edecek şekilde kurgulanmıştır. Mekânın yarattığı atmosferin etkisi, sadece görsel olarak değil, diğer duyuların da uyarılmasıyla güçlendirilmiştir. Vasari'nin kitabında da belirtildiği üzere, özgün halinde yer alan şömine, mekânın ışık koşullarını değiştirerek sahnenin etkisini artırmıştır. Aynı zamanda şömine ateşi, diğer duyuların da uyarılmasını sağlar. Yanan odunlar, kokusunu tüm odaya yayarak koku duyusunu, yanan odunun çıtırtıları ve hışırtısı ile işitme duyusunu, ateşin ortamı ve ziyaretçiyi ısıtması ise dokunma duyusunu uyarır (Corrain, 2023). Günümüzde de kullanılmasa da tasarlandığı dönemde şöminenin mekânın tedirgin edici ve korkutucu atmosferini daha da arttırıcı bir etkisinin olduğu belirtilmiştir.



Şekil 4.11. Giulio Romano, *Sala dei Giganti* (Devler Odası), 1532-1535, The Assembly of Gods around Jupiter's Throne (URL-23)

Sonuç olarak Sala dei Giganti, izleyicinin mekânı algılamasını bilinçli bir şekilde dönüştüren ve izleyicide mekâna girdiği anda huzursuz ve korkutucu bir atmosferde olduğunu hissettiren bir mekân deneyimi sunar. Bu oda (Şekil 4.11), gerçek mekân ile temsili mekân arasındaki ayrımın bilinçli olarak belirsizleştiği ve izleyiciyi temsili mekân ile yaratılan sahnenin içine yerleştiren bir kurguya dayanır. Bu nedenle de Sala dei Giganti, yalnızca yanılsama yaratma amacı olan bir resim değil de izleyiciyi hem psikolojik hem de mekânsal açıdan kuşatan ve mekânı algılamasını etkileyen bir mekânsal deneyim yaratır.

4.2.4. teamLab Borderless

Uluslararası bir sanat kolektifi olarak 2001 yılında kurulan teamLab, iş birliği içinde sanat, bilim, teknoloji ve doğal dünyanın kesişiminde yürütülen çalışmalar yapmaktadır. Sanatçılar, mimarlar, matematikçiler, programcılar ve mühendislerden oluşan disiplinler arası uzman grubuyla kolektif, insanın kendisiyle dünya arasındaki ilişkisini sorgulayan ve algının yeni biçimlerini ortaya koymayı amaçlayan dijital sanat deneyimleri üretmektedir (teamLab, t.y. -a). teamLab, çalışmalarında algı, mekân ve bedensel deneyim üzerine kurulan ve ziyaretçinin etkileşimi ile gerçekleşen ekran tabanlı ortamlar tasarlayarak yeni bir dünya yaratır. teamLab'in bu üretimlerinde izleyici, pasif bir gözlemci olmak yerine mekân deneyiminin aktif bir parçası haline getirilir.

Bu tezde teamLab'in en kapsamlı çalışmalarından biri olan teamLab Borderless seçilmiştir. teamLab Borderless, yaklaşık 60 eserden oluşan, mekânın sınırlarını aşarak mekânlar arasında özgürce hareket eden ve izleyici ile etkileşime giren yeni bir dünya yaratır. teamLab Borderless'ta, izleyicinin sanat eseri ile olan ilişkisinin Japon sanat tarihine dayandığı belirtilir (Haslem, 2020). teamLab Borderless, hem dijital uygulamalar ile şekillenen yeni bir mekânsal deneyimi hem de izleyici odaklı algısal yaklaşımların çağdaş bir yeniden yorumunu içerir. Buradaki çalışmalar, mekanlar arası hareket eden, birbirine karışan, izleyici ve diğer eserlerle etkileşim kuran sınırları olmayan bir dünya yaratma amacı taşır. teamLab'in web sitesindeki tanımda da belirtildiği gibi teamLab Borderless (teamLab, t.y. -b), bireyin varlığına göre dönüştüğü ve birey bu yaratılan dünyaya kendini kaptırıp daha da içine girdikçe, kendisi ve dünya arasındaki sürekliliğine dair yeni anlayışları keşfettiği sanat eserlerinden oluşmaktadır.

teamLab Borderless, birçok farklı ülkede ve şehirde gerçekleştirilen büyük ölçekli bir çalışmadır. Bu çalışma ilk olarak Tokyo'da hayata geçirilmiş, sonrasında Cidde (10 Haziran 2024 – Kalıcı) ve Şanghay (5 Kasım, 2019 – 29 Şubat 2024) gibi farklı coğrafyalarda da uygulanmıştır. Yakında da Hamburg'da gerçekleştirilecektir. teamLab Borderless Tokyo'da ilk olarak, 21 Haziran 2018'de Odaiba'daki Aomi Station'da açılmış ve 31 Ağustos 2022'de kapatılmıştır. 09 Şubat 2024'te Tokyo'daki yeni yerleşimi olan Azabudai Hills'te yeniden açılmıştır. Ancak bu tezde ele alınan ve incelenen örnek, Odaiba'daki Aomi Station'da konumlanan teamLab Borderless'tır. Bunun nedeni,

araştırmada kullanılan akademik metinler ve görsel kaynakların büyük bölümünün Odaiba'daki mekânda gerçekleştirilen deneyime dayalı olmasıdır. Bu nedenle, Odaiba'daki Aomi Station'daki teamLab Borderless tercih edilmiştir.



Şekil 4.12. teamLab Borderless, *Forest of Flowers and People: Lost, Immersed and Reborn* (URL-24)

teamLab Borderless'ın içindeki çalışmalardan biri olan "Forest of Flowers and People: Lost, Immersed and Reborn" (Şekil 4.12), çiçeklerin büyüme ve çürüme döngüsünün görüldüğü ve bu döngünün ziyaretçi etkileşimi ile sürekli değişime uğradığı bir çalışmadır. Ziyaretçi bu mekâna girdiğinde, kendini etrafı tamamen çiçeklerle çevrili bir dünyada bulur. Çiçekler, tomurcuklanır, büyür, çiçek açar ve en sonunda yaprakları solmaya başlayarak tamamen yok olur. Ziyaretçi hareketsiz kaldığında, yakınındaki çiçekler büyümeye başlayarak çiçek açar; çiçeklerle etkileşime girip dokunduklarında, yapraklarını dökerek solmaya başlar. teamLab'in (2018) vurguladığı gibi bu çiçeklerde, "gerçek zamanlı olarak hesaplanan, asla tekrar etmeyen ve hiçbir anı yeniden üretilmeyen" bir sistem uygulanır. Bu nedenle mekân sadece görsel yanılsama yapan bir mekân yerine, izleyici deneyimiyle var olan ve ziyaretçinin bedensel varlığıyla birlikte değişime uğrayan bir mekân haline gelir.



Şekil 4.13. teamLab Borderless, *Universe of Water Particles on a Rock where People Gather* (URL-25)

Benzer şekilde “Universe of Water Particles on a Rock where People Gather” (Şekil 4.13) adlı çalışmada da dijital mekân, ziyaretçi ile etkileşim kurmaya devam eder. Mekânda zemin yüzeyine bir kayanın üzerinde duruyormuş gibi bir yanılsama yaratan mimari öge eklemesi yapılmıştır. İzleyicilerin toplandığı bu eğimli kaya parçasına düşen su, simüle edilerek suyun akışı şelalenin şeklini çizer. İzleyici kayanın üzerine çıktığında veya şelaleye dokunduğunda (Şekil 4.14) suyun akışı, insanların etkileşimi ile gerçek zamanlı olarak değişmeye devam eder (teamLab, 2018).



Şekil 4.14. teamLab Borderless, *Universe of Water Particles on a Rock where People Gather* (URL-25)

teamLab Borderless'ın görsel deneyiminin temelini, "insanın görme yetisinin sınırlarını aşan simüle edilmiş bir dünya yaratmak" oluşturur. Bu durum mekânı deneyimleyen insana, birçok perspektiften her şeyi görebilen ve her şeyi bilen bir bakış açısı sunar. İzleyici, yaratılan bu sınırsız dünyanın bir parçası olduğu bir yanılsama etkisinde kalır

(Haslem, 2020). Bu nedenle de bu yanılsama etkisi, gerçek mekânın fiziksel sınırlarının tamamen belirsizleştiği ve iki mekân arasında ayrım yapılamadığı bir durum yaratır. Dijital olarak yaratılan yeni temsili mekân, gerçek mekânın bir devamı gibi olan ya da onunla bütünleşen bir mekân algısı yaratmak yerine, gerçek mekânın algısal sınırlarını aşarak yeni bir temsili mekân yaratır.

4.2.5. Arte Museum Jeju

Arte Museum, uluslararası ölçekte tanınan dijital tasarım şirketi d'strict tarafından geliştirilen, sürükleyici (immersive) medya sanatı sergi salonudur. İlk olarak 2020 yılında Jeju Adası'nın Aewol bölgesinde açılan Arte Museum'da (t.y. -b), "Eternal Nature" teması etrafında şekillenen sergiler gerçekleştirilmiştir. Zaman içerisinde Kore'de ve yurtdışında farklı kentlere yayılan Arte Museum yapıları (Jeju, Yeosu, Gangneung, Busan, New York, Las Vegas ve Dubai), her biri bulundukları coğrafyanın doğal ve kültürel özelliklerine uygun olacak biçimde tasarlanmıştır. Bu çalışma kapsamında ele alınan Arte Museum Jeju, d'strict'in ilk kalıcı olarak tasarlanan sürükleyici medya sanat sergisi olma özelliğini taşımaktadır. 2020'de Eylül ayında açılan Arte Museum, daha önce hoparlör üretim fabrikası olarak kullanılan bir yapının yeniden işlevlendirilmesiyle oluşturulmuştur. Arte Museum Jeju içerisinde on altı sürükleyici medya sanatı sergisi yer almakta ve her biri, ışık ve ses temelli dijital araçlar aracılığıyla kurgulanmıştır. Sergiler, yer aldığı bölge olan Jeju Adası'ndan ve özelliklerin yola çıkılarak hazırlanmıştır (Arte Museum, t.y. -a). Jeju Adası'nın kendine özgü doğası, karakteri ve özellikleri, dijital temsiller aracılığıyla mekânsal bir deneyime dönüşür. Bu nedenle de Arte Museum Jeju, bu mekânı deneyimlemeye gelen izleyiciye bedenini, hareketini ve algısını merkeze alan bütüncül bir deneyim imkânı sunar.

Arte Museum Jeju'daki yer alan sergiler, izleyiciyi tüm duyularına hitap edecek şekilde mekânın içine dâhil eden bir kurguyla tasarlanmıştır. Kurumun kendi tanıtım metinlerinde de açıklandığı üzere sergi mekânları, etkileyici görsel deneyimler sunmasının yanı sıra, her sergi alanına özgü sesler ve kokularla izleyicinin görme, işitme ve koku duyularını aynı anda harekete geçiren bütüncül bir deneyim üretir (d'strict, t.y.). Bu bağlamda Arte Museum Jeju, izleyicinin mekânla kurduğu ilişkiyi çok duyulu ve bütüncül bir deneyime dönüştüren bir sergi ortamı sunar.



Şekil 4.15. Arte Museum Jeju, *"Beach" (Beach Cloud- Aurora),* (URL-26)

Arte Museum Jeju'daki yer alan sergilerden biri olan "Beach" (Beach Cloud-Aurora), izleyiciyi bir deniz manzarasının içine yerleştiren bir temsili mekân sunar (Şekil 4.15). Gün batımı, dalga hareketleri ve bulutlar, hem duvar yüzeylerine hem de zemin yüzeyine yansıtılarak izleyicinin tümüyle çevrelendiği bir deneyim yaşatır. Özellikle zeminde de devam eden dalgaların hareketi, izleyicide ayaklarının suyun içinde olduğu hissini uyandırarak mekânsal deneyimin etkisini güçlendirir ve izleyici-mekân ilişkisini bedensel bir boyuta taşır (Şekil 4.16). Görüntülerin sürekli hareket hâlinde olduğu ve sesle desteklendiği bu mekân, gerçek mekânın fiziksel sınırları algısal olarak geri plana iter. Bu nedenle izleyici, kurgulanan temsili mekânın bir parçası haline gelir.



Şekil 4.16. Arte Museum Jeju, *"Beach" (Beach Cloud- Aurora),* (URL-27)

Arte Museum Jeju'daki yer alan sergilerden bir diğeri ise "Flower" adlı sergidir. Bu sergide, tüm mekânı kaplayan çiçekler ve uçuşan kelebeklerden oluşan bir mekân kurgusu vardır (Şekil 4.17). Mekânda ayna kullanımı, gerçek mekânın sınırlarını belirsizleştirerek

izleyicinin sonsuz bir mekandaymış gibi algılamasını sağlar. Çiçek yapraklarının hareketleri, havada uçuşan kelebekler ve arkadan gelen kuş sesleri ile mekân, izleyiciye sürekli dönüşüme uğrayan bir atmosfer sunar (Şekil 4.18). İzleyicinin mekân içindeki hareketiyle birlikte mekânı algılaması da değişmekte ve yansıyan ögeler, mekânın her noktasında farklı deneyimler üretmektedir.



Şekil 4.17. Arte Museum Jeju, *"Flower",* (URL-28)



Şekil 4.18. Arte Museum Jeju, *"Flower",* (URL-29)

Bu iki sergi alanı birlikte ele alındığında, Arte Museum Jeju'daki çalışmaların mekânsal kurgusunun temelinde izleyiciyi pasif bir gözlemci olmaktan çıkaran, onu tasarlanan mekânın önemli bir parçası hâline getiren bir anlayış görülür. Gerçek mekân ile üretilen yeni temsili mekânın ilişkisinde, gerçek mekânın fiziksel sınırların algısal olarak aşılarak izleyicinin temsili mekânın bir parçasıymış gibi mekânı deneyimlemesi sağlanır. İzleyici, mekânı belirli bir sınırların içinde değil de sınırları olmayan bir mekânın parçası olarak deneyimler.

4.2.6. Perplexiplex

Perplexiplex, Meow Wolf Denver'daki Convergence Station içerisinde yer alan, Meow Wolf ile Moment Factory iş birliğiyle tasarlanmış, projeksiyon haritalama ve etkileşimli dijital sistemler aracılığıyla çalışan bir performans ve deneyim mekânıdır. 2001 yılında kurulan Moment Factory, sürükleyici mekanların tasarımı, yaratılması ve üretimi konusunda uzmanlaşmış ve izleyiciyi davet eden bütüncül deneyimler sunmayı amaçlayan çok disiplinli bir stüdyodur (Moment Factory, t.y. -a). Meow Wolf ise, 2008 yılında Santa Fe'de, eserlerini sergilemek ve üretim süreçlerini birlikte geliştirmek isteyen sanatçıların bir araya gelmesiyle ortaya çıkan küçük bir kolektif olarak kurulmuştur (Meow Wolf, t.y. -a). Bu iki tasarım grubunun iş birliği doğrultusunda tasarlanan Perplexiplex'te, izleyicinin etkileşimiyle şekillenen ve sürekli dönüşen bir mekânsal deneyim kurgulanmıştır.



Şekil 4.19. Meow Wolf ve Moment Factory, *Perplexiplex, "Fungi Sensation",* (URL-30)

Perplexiplex, izleyicinin mekân içindeki hareketleriyle etkinleşen, "Fungi Sensation","Spectral Vision", "Neon Intrusion" ve "Palette Obsession" olmak üzere dört farklı sahne üzerinden kurgulanmıştır. İlk sahne olan *Fungi Sensation* (Şekil 4.19), izleyicinin duvar yüzeylerine yaklaşmasıyla mantarların filizlendiği ve büyümeye başladığı bir deneyim sunar. Daha sonra *Spectral Vision* (Şekil 4.20) sahnesinde, renklerle kaplanmış yaprakların ve ağaçların arasında izleyicinin etkileşime girmesiyle beraber sahnede parçalanmalar ve bozulmalar görülmeye başlanır. Fütüristik bir atmosfer sunan *Neon Intrusions* (Şekil 4.21) sahnesinde ise, ormanın içinde neon dikdörtgenler, üçgenler gibi geometrik şekiller belirir ve izleyici ortamı neon ışıklarla renklendirir. Son sahne olan *Palette Obsession* (Şekil 4.22) ise ormanı soyut bir tablo haline getirerek duvar

yüzeylerindeki tüm şekillerin etrafındaki dış hatları çizilmiş bir biçimde başlar ve daha sonra izleyicinin hareketiyle bu şekiller dolmaya başlar. İzleyici, mekânda dolaşırken sanki resim yapıyormuş gibi bir deneyim yaşar (Moment Factory, t.y. -b). Bu dört sahnelik kurgu ile Perplexiplex, izleyicinin önceden tasarlanmış ve tekrar tekrar oynatılan bir mekân içinde bulunması yerine izleyicinin mekandaki hareketi ve etkileşimi ile eş zamanlı şekillenen ve yeniden üretilen dinamik bir deneyim mekânı olarak tasarlanmıştır. Bu nedenle izleyici, hareket ve etkileşim aracılığıyla mekânın sürekli yeniden üretilmesini sağlar ve böylece bu mekânın algılanma sürecinin aktif bir parçası hâline gelir.



Şekil 4.20. Meow Wolf ve Moment Factory, *Perplexiplex, "Spectral Vision"* (URL-31)



Şekil 4.21. Meow Wolf ve Moment Factory, *Perplexiplex, "Neon Intrusion"* (URL-32)



Şekil 4.22. Meow Wolf ve Moment Factory, *Perplexiplex, "Palette Obsession"* (URL-33)

Perplexiplex, projeksiyon haritalama, etkileşimli yazılımlar, eş zamanlı kullanıcı takip sistemleri ve Moment Factory Ar-Ge ekibinin geliştirdiği özel yazılımlar aracılığıyla tasarlanmıştır. İzleyicilerin hareketleri ve konumları algılanarak anlık olarak işlenir ve görsel tepkiler üretilir. Bu teknikler mekândaki yüzeyleri, sabit bir arka plan değil de izleyici bağlı olarak sürekli değişen dinamik bir hale getirir. Perplexiplex'te, mekânın fiziksel sınırları algısal olarak belirsizleşmekte ve birbirinden farklı sahne kurguları yaratılmaktadır. Mekân, izleyicilerin etkileşimleri ile eş zamanlı olarak şekillenmesiyle birlikte, mekânın sınırları sürekli yeniden tanımlanır ve değişime uğrar. Tasarımcıların belirttiği üzere Perplexiplex, "sürükleyici, heyecan verici ve dinamik" bir atmosfer üretme amacı taşır (Moment Factory, t.y. -c). İzleyici mekânda dolaştıkça, kendini neyle karşılaşacağını önceden bilemediği bir atmosferin içinde bulur ve bu mekânı keşfetme hissine kapılır. Mekânın atmosferi, kurgulanan sahnelerin izleyiciye bağlı olarak dönüşen yüzeyleri aracılığıyla sürekli yeniden kurulan ve algılanan bir ortam yaratır.

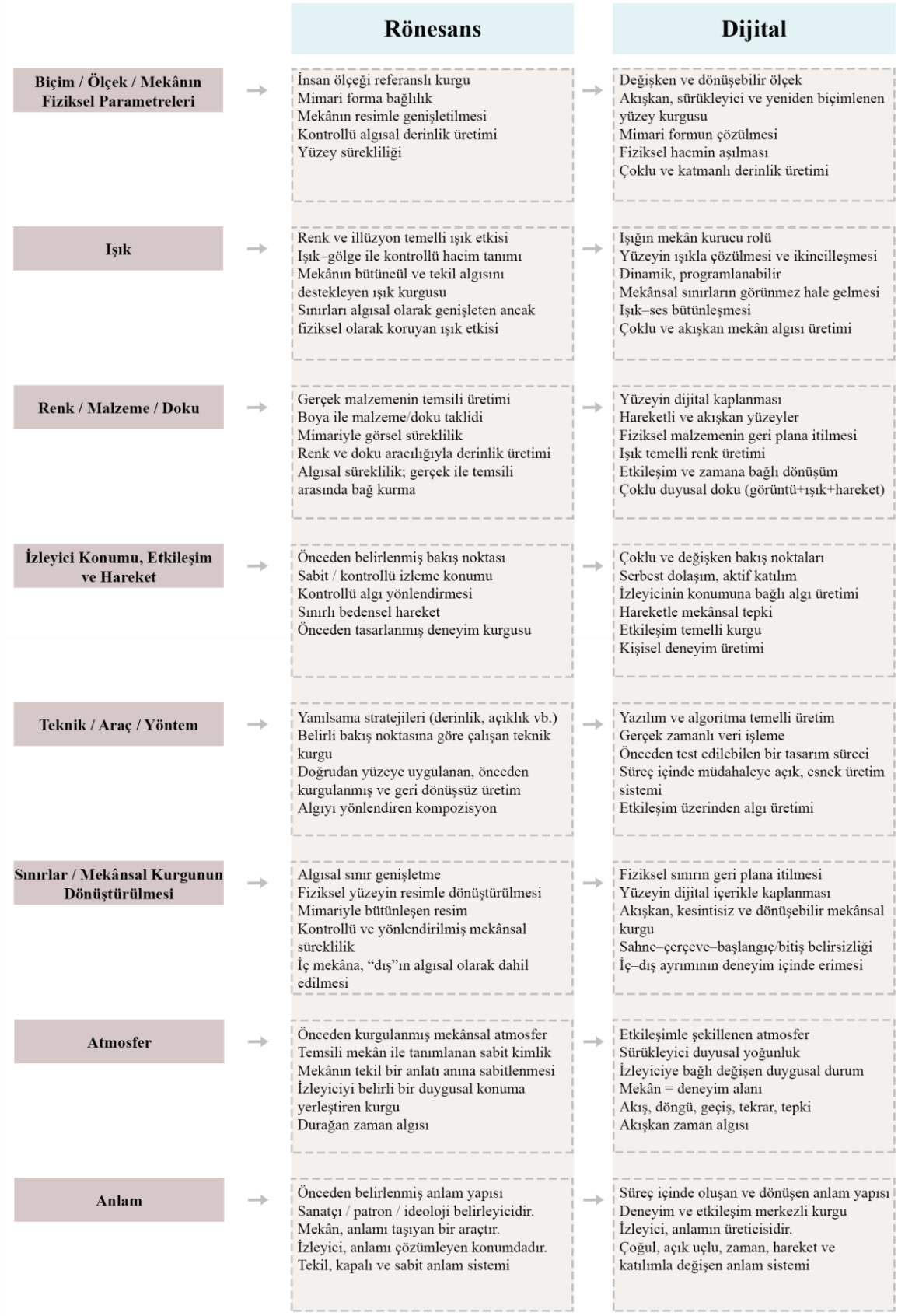
Perplexiplex, çok amaçlı kullanıma açık bir şekilde tasarlanmıştır. Ayrıca, Meow Wolf Convergence Station mekanının tamamı kiralanabilmektedir. Kullanılan teknolojiler sayesinde mekânda, her türlü etkinliğin gerçekleştirilebileceği, kullanıcının isteği doğrultusunda her şeye dönüşebilecek esnek bir mekân deneyimi yaratılır (Meow Wolf, t.y. -b). Canlı konserler, performans sanatları, yoga seansları, film gösterimleri vb. birçok farklı etkinliğe ev sahipliği yapabilen mekân, her kullanımda farklı bir atmosfer ve her kullanıcı için farklı anlamlar üretir. Sonuç olarak Perplexiplex, dijital teknolojiler aracılığıyla gerçek mekân ile temsili mekân arasındaki sınırların belirsiz bir hale gelip algısal olarak ayrımın

yapılamadığı, izleyicinin hareketi ve etkileşimine bağlı olarak mekânın yeniden tanımlandığı çok katmanlı bir mekân deneyimi sunar.

4.3. Mekân Algısını Etkileyen Faktörler Üzerinden Değerlendirme

Önceki bölümde seçilen örnekler, belirlenen sekiz faktör doğrultusunda ayrı ayrı incelenmiş; her bir örnek için faktör kodlama tabloları hazırlanarak analiz süreci sistematik bir biçimde yürütülmüştür. Bu analizlerde her faktör eşit bir değerlendirme çerçevesi içerisinde ele alınmış, ancak mekân algısını doğrudan dönüştüren mekânsal kurgu, sınırların yeniden tanımlanması ve izleyici konumu gibi unsurlar bu süreçte daha öne çıkmaktadır.

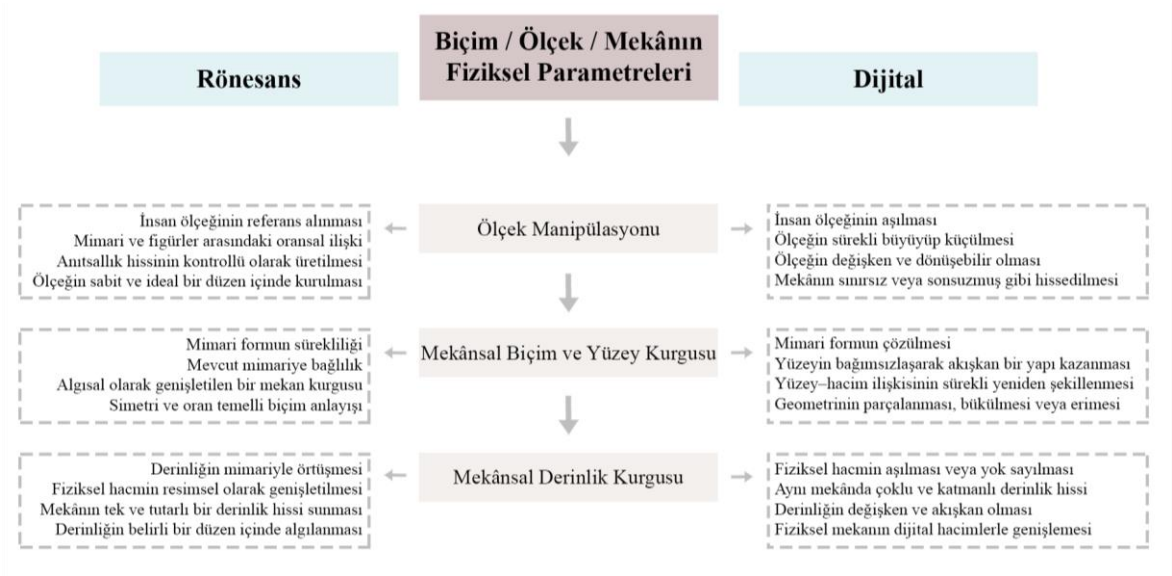
Bu bölümde ise, önceki analizlerden elde edilen bulgular, mekân algısını etkileyen sekiz faktör üzerinden bütüncül bir değerlendirme çerçevesinde ele alınmaktadır. Hazırlanan genel tablo (Şekil 4.23), seçilen örneklerin aynı analitik sistem içerisinde okunabilmesini sağlamakta ve biçim / ölçek / mekânın fiziksel parametreleri, ışık, renk / malzeme / doku, izleyici konumu / etkileşim / hareket, teknik / araç / yöntem, sınırlar ve mekânsal kurgunun dönüştürülmesi, atmosfer ve anlam faktörlerinin dönemler arası farklılaşma ve sürekliliklerini görünür kılmaktadır. Tablonun ardından, söz konusu faktörler tek tek ele alınarak değerlendirilecektir.



Şekil 4.23. Rönesans dönemi duvar resimleri ve dijital sanat çalışmalarının mekân algısı bağlamında sekiz faktör üzerinden değerlendirme tablosu

4.3.1. Biçim / ölçek / mekânın fiziksel parametreleri

Mekânın mimari düzeni, biçimi, oran-ölçek ilişkileri ve fiziksel parametreleri, mekân algısını etkileyen unsurlar arasında yer almaktadır. Rönesans dönemi duvar resimlerinde bu faktör, resim aracılığıyla mimari mekânın algısal olarak genişletilmesi ve dönüştürülmesi üzerinden ele alınırken; dijital sanat çalışmalarında fiziksel sınırların teknolojik araçlar aracılığıyla yeniden tanımlanması söz konusudur. Bu bağlamda hazırlanan diyagram, bu faktörün değerlendirilmesini şematik olarak ortaya koymaktadır (Şekil 4.24).



Şekil 4.24. "Biçim / ölçek / mekânın fiziksel parametreleri" faktörü bağlamında Rönesans dönemi duvar resimleri ve dijital sanat çalışmalarına ilişkin değerlendirme diyagramı

Rönesans dönemi duvar resimlerinde, gerçek mekânın biçimi, ölçeği ve fiziksel sınırlarının, duvar ve tavan yüzeylerinde uygulanan yanılsama teknikleri aracılığıyla algısal olarak dönüştürülmeye çalışıldığı görülmektedir. Bu dönemde mekânın mimari formu korunmakta; ancak mevcut yüzeyler, temsili mekandaki açıklıklar ve kurgusal derinlikler aracılığıyla genişletilerek izleyiciye algısal olarak olduğundan daha geniş ve geçirgen bir mekânsal yapı sunulmaktadır. Bu bağlamda mekânsal biçim, gerçek mimari geometriye bağlı kalmakla birlikte, algısal olarak yeniden şekillenmektedir.

Rönesans dönemindeki örneklere bakıldığında genel olarak, gerçek mekandaki yüzeylerin, resimlerde kullanılan yanılsama teknikleri aracılığıyla dönüştürülmeye ve mekânın sınırlarının algısal olarak belirsizleştirilmeye çalışıldığı görülür. Camera degli

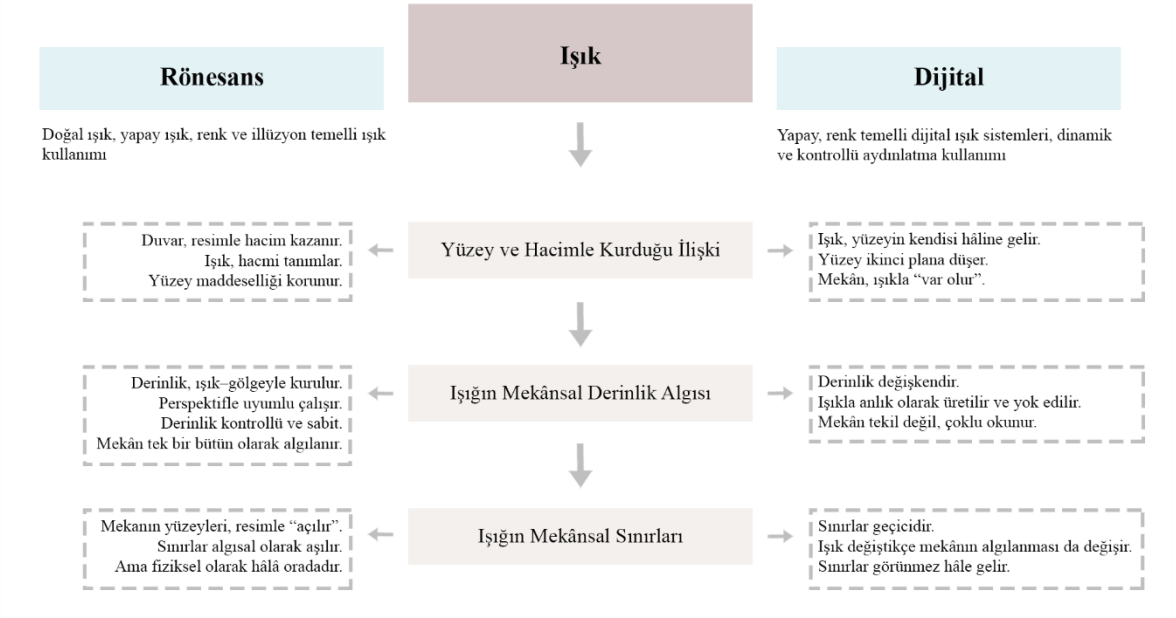
Sposi'de küçük ölçekli ve kapalı bir mekân, Mantegna'nın duvar ve tavan yüzeylerinde uyguladığı teknikler aracılığıyla tasarladığı açıklıklar sayesinde dışarıya açılıyormuş gibi algılanır. Tavan yüzeyinde oluşturulan açıklık, mekânın üst sınırını belirsizleştirerek mekânı dikey yönde genişletir ve algısal olarak daha derin bir hacim hissi üretir. Peruzzi'nin Sala delle Prospettive'de ise temsili mekân, Roma'ya açılan manzaralar sunan sanal sütunlu bir mekân olarak kurgulanmıştır. Duvar yüzeylerinde resmedilen sanal sütunlar ve açıklıklar ile mekânın fiziksel sınırlarını yatay doğrultuda genişleterek, gerçek mekânın olduğundan daha geniş ve geçirgen bir şekilde algılanması amaçlanır. Ancak bu iki örnekte de bu mekânın algısal olarak genişlemesi, izleyicinin mekandaki konumuna göre kontrollü ve tutarlı bir biçimde gerçekleşmektedir. Sala dei Giganti'de ise mekânın biçimi, ölçeği ve derinliği daha bütüncül bir yaklaşımla ele alınır. Mekânın bütün duvarları ve tavanı hiçbir kesintiye uğramadan tüm mekân tek bir temsili kurguya dönüştürülür. Gerçek mekânın sınırları, diğer iki örneğe göre neredeyse tamamen belirsizleştirilir. Resmedilen figürlerin ölçeğinin izleyiciye göre daha büyük boyutta tasarlanması, izleyiciyi mekân içinde daha küçük ve kuşatılmış gibi hissettirerek temsili mekânın içine çekmeye çalışır. Bu örnekte ölçek manipülasyonu, mekân algısını dönüştüren temel unsurlardan biri hâline gelerek mekân, izleyici üzerinde güçlü bir algısal etki oluşturmaktadır.

Dijital çalışmalarda ise biçim / ölçek / mekânın fiziksel parametreleri, sabit ve tanımlı bir yapıdan ziyade gerçek mekânın sınırlarını aşarak sürekli dönüşen ve yeniden kurgulanan dinamik bir yapıdadır. teamLab Borderless'ta mekânın zemine eklenen eğimli mimari ögeler, temsili mekandaki dijital ögelerle bütünleşerek izleyicide bir kayanın üzerinde duruyormuş gibi bir yanılsama yaratır. Bu bütünleşme sayesinde izleyici, fiziksel mekânın geometrik yapısını algılamakta zorlanır. Arte Museum Jeju'daki sergilerde, yüzeylerinin tamamı temsili mekânın aktif bir parçası hâline gelir ve aynalarla da desteklenmesiyle mekân, algısal olarak çoğaltılarak çok katmanlı ve sonsuzmuş gibi algılanır. Bu iki örnekte de gerçek mekânın sınırları ve ölçüleri, algısal olarak arka plana itilmiş durumdadır. Ancak The Perplexiplex'te ise bu durumun etkisi daha fazladır. Tamamı projeksiyonla kaplanmış bu çok amaçlı mekân, kullanıcının talep ettiği farklı sahneler ve etkinlikler için yeniden kurgulanabilen bir yapıdadır. Mekânın kiralanabilir ve her etkinlik için dönüştürülebilir olması, diğer iki örnekten ayrılarak mekânın fiziksel sınırlarının daha da görmezden gelindiği ve kullanıcının isteğine göre farklı işlevler için sürekli değişen bir mekânsal deneyim sunar. Bu bağlamda dijital çalışmalarda mekânın biçimi, ölçeği ve derinliği,

önceden tanımlanmış fiziksel parametrelere bağlı kalmaksızın, sürekli yeniden üretilen bir hale dönüşmektedir.

4.3.2. Işık

Işık, mekânın algılanış biçimini belirleyen temel unsurlardan biridir. Rönesans örneklerinde ışık faktörü, resim aracılığıyla üretilirken; dijital çalışmalarda ise doğrudan mekânı kuran ve sınırları dönüştüren aktif bir bileşen haline gelmektedir. Aşağıdaki diyagramda, ışığın mekân algısı bağlamında değerlendirilmesi ele alınmaktadır (Şekil 4.25).



Şekil 4.25. "Işık" faktörü bağlamında Rönesans dönemi duvar resimleri ve dijital sanat çalışmalarına ilişkin değerlendirme diyagramı

Rönesans dönemi örneklerinde ışık kullanımı, fiziksel mekânın mevcut aydınlatma koşullarıyla resimdeki illüzyon ve renk temelli ışık etkisinin birlikte çalıştığı bir biçimde görülür. Işık, bu dönemde mekânın fiziksel sınırlarını doğrudan değiştiren bir unsur değil de yüzeylerin hacimsel olarak algılanmasını sağlayan ve temsili mekânın derinliğini güçlendiren bir araç olarak kullanılmıştır. Mekandaki yüzeyler, ışık kullanımı sayesinde derinlik hissi taşıyan hacimler gibi algılanır.

Camera degli Sposi'de doğal ışığın mekâna iki yönden girişi vardır. Tavanda yer alan açıklık aracılığıyla yaratılan illüzyonist ışık etkisi, gerçek mekândaki ışık koşullarıyla

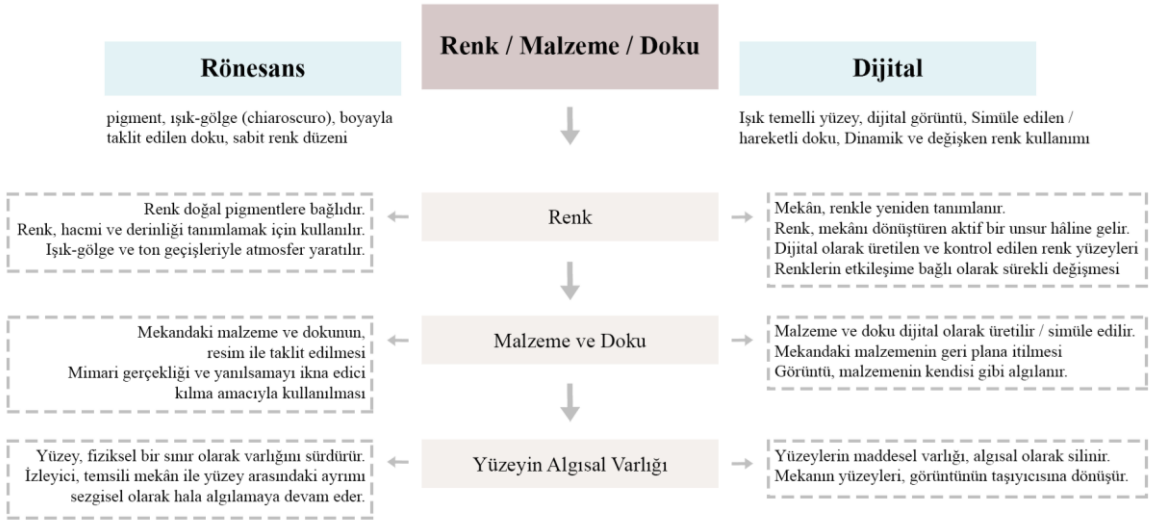
birlikte çalışarak mekânın yukarı doğru açıldığı yönünde güçlü bir algı oluşturur. Sala delle Prospettive'de ise ışık, doğrudan bir aydınlatma kaynağı olmaktan çok mimari yanılsamanın bir unsuru olacak şekilde kurgulanmıştır. Mekandaki gerçek pencereler, mekânın açıklıkları gibi bir işlevde değil, temsili mekân kurgusunun dışında kalan nötr yüzeyler gibi algılanır. Buna karşın duvar yüzeyleri ise, resimlerde tasvir edilen hayali sütunlar ve açıklıklar aracılığıyla manzaraya açılan şeffaf eşikler gibi algılanır. Sala dei Giganti'de ise ışık, izleyici deneyimini doğrudan yönlendiren bir unsur hâline gelir. Günümüzde kullanımı görülmese de tarihsel bağlamda mekânda bulunan şömine, düşük ve sınırlı bir aydınlatma sağlayarak mekânın genel atmosferini belirler. İzleyicinin dışarıdan şöminenin sağladığı zayıf ve düşük ışıklı ortama girişi ile yaşadığı ani ışık değişimi, gözün mekâna uyum sürecini bilinçli bir şekilde yavaşlatarak izleyicinin mekânı algısal olarak daha yoğun bir şekilde deneyimlemesine neden olur. Günümüzde şömine yerine yapay aydınlatmalar kullanılıyor olsa da mekânın karanlık atmosferi korunur. Bu örnekte ışık, yaratılan karanlık atmosfer ile mekânın bütüncül ve kuşatıcı bir hacim olarak algılanmasını sağlamaktadır.

Dijital çalışmalarda ise ışık, fiziksel mekânın mevcut koşullarına bağlı bir unsur olmaktan çıkarak, teknolojik araçlar aracılığıyla bilinçli ve kontrollü bir şekilde üretilen temel bir mekânsal bileşen hâline gelir. Işık kullanımı, teamLab Borderless, Arte Museum Jeju ve The Perplexiplex'te benzer şekildedir. Işık, yalnızca yüzeyleri görünür kılan bir unsur değil, izleyicinin mekânla kurduğu ilişkiyi yönlendiren, mekânın algılanmasını etkileyen temel bir unsurdur. Işık, mekandaki hareket ve izleyiciyle etkileşime bağlı olarak anlık olarak sürekli değişime uğrar ve mekânın yeniden tanımlanmasını sağlar. Işığın açılması, kapanması ya da dönüşmesiyle birlikte mekânın algılanan sınırları da sürekli olarak değişir. Bu nedenle ışık, Rönesans'ta olduğu gibi gerçek mekânın mevcut koşulları ile bütünleşmesi yerine, burada mekânı üreten bir unsur hâline gelerek izleyiciye sürekli dönüşen bir mekân deneyimi sunar.

4.3.3. Renk / malzeme / doku

Renk, malzeme ve doku, mekânın görsel ve duyusal niteliklerinin algısal olarak nasıl deneyimlendiğini belirleyen unsurlardır. Rönesans örneklerinde yanılsama teknikleri aracılığıyla mevcut mekânın devamıymış gibi bir bütünlük oluşturulurken; dijital çalışmalarda mekânın görsel nitelikleri teknolojik araçlarla yeniden üretilmektedir. Bu

doğrultuda oluşturulan diyagram, bu faktörün mekân algısı üzerindeki etkisini şematik olarak göstermektedir (Şekil 4.26).



Şekil 4.26. “Renk / malzeme / doku” faktörü bağlamında Rönesans dönemi duvar resimleri ve dijital sanat çalışmalarına ilişkin değerlendirme diyagramı

Rönesans dönemi örneklerinde renk, malzeme ve doku, temsili mekânda kurgulanan ile gerçek mekânın mevcut fiziksel ve mimari koşullarının bütünleşmesini sağlayacak biçimde ele alınır. Kullanılan renk tonları, malzeme ve dokuların taklitleri, temsili mekânın mimari ile uyumlu algılanmasını amaçlayan yanılsamanın bir parçası olarak işlev görür. Bu bağlamda renk, malzeme ve doku, mekânsal derinliği, yanılsamayı ve mimari sürekliliği destekleyen algısal araçlar hâline gelir.

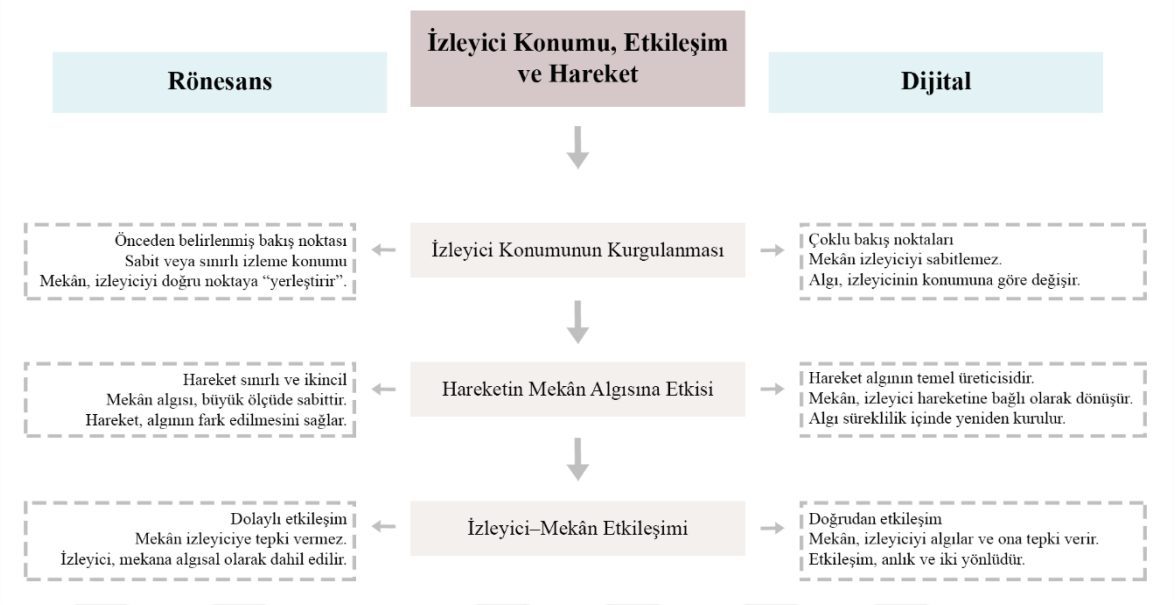
Camera degli Sposi’de kullanılan renkler ve mimari elemanları taklit eden yanılsama etkisi, hem sahnenin görsel derinliğini artırır hem de resmedilen temsili mekânın gerçek mimari yapı ile uyumlu biçimde algılanmasına imkân tanır. Resimlerde kullanılan renk tonları ve resmedilen mimari detaylar ile mekânın sınırlarını algısal olarak belirsizleştirerek izleyicinin mekânda bütüncül bir mekânsal deneyimle karşılaşması sağlanır. Sala delle Prospettive'de ise renk, malzeme ve doku, temsili mekânda kurgulanan hayali mimari düzenin ikna edici biçimde algılanması için kullanılır. Duvar yüzeylerinde kullanılan renk tonları, Roma mimarisini anımsatacak şekilde seçilirken; sütun, kemer ve mimari detaylar ise, taş ve mermer dokusuymuş gibi algılanacak biçimde resmedilmiştir. Bu resim ile elde edilen malzeme ve doku taklitleri, mekandaki yüzeylerin maddesel varlığını gizleyerek

mekânın olduğundan daha geniş ve geçirgen algılanmasını destekler. Ancak yanılsama, yine de yüzeyin fiziksel varlığını tamamen ortadan kaldırmaz. Yaratılan yanılsamadan anlık olarak etkilenen izleyici, yanılsamanın çözülmeye başlamasıyla temsili mekân ile gerçek mekân arasındaki ayrımın farkına varmaktadır. Sala dei Giganti'de renk, malzeme ve doku, mekânsal yanılsamayı çok duyulu bir deneyime dönüştürecek şekilde tasarlanmıştır. Mekânda şömine ateşinin varlığı, yalnızca görme duyusunu değil; koku, işitme ve dokunma duyularını da harekete geçirecek bir etki yaratır. Ayrıca Romano'nun zemini gerçek taşlarla inşa ederek, resimdeki taş dokularıyla bütünleştirmesi, güçlü bir mekân yanılsaması oluşturmuştur (Günümüzde bu zemin değiştirilmiştir.).

Dijital çalışmalarda ise renk, malzeme ve doku, fiziksel yüzeylere bağlı olmaktan çıkarak tamamen dijital olarak üretilen ve kontrol edilen hale dönüşür. Dijital olarak üretilen renkler ve dokular, mekânı tanımlar ve gerçek mekânın yüzeylerini neredeyse tamamen görünmez hale getirir. Bu bağlamda yüzey, artık bir sınır olmaktan çıkarak, dijital görüntünün aktarıldığı bir algı alanı hâline gelir. Bu seçilen üç örnekte de içerikleri ve temaları farklılaşsa da dijital ögelerin kullanımı benzerdir. Kullanılan dijital ögeler, izleyici etkileşimine bağlı olarak dönüşen dinamik ögeler hâline gelir. Çiçekler, kelebekler, suyun akışı gibi dijital ögeler, izleyicinin mekân içindeki hareketlerine tepki vererek yeniden şekillenir. İzleyici, dijital ögelerle kurduğu bu etkileşim sayesinde mekân deneyimini kişiselleştirmekte ve mekânın algılanmasını aktif olarak dönüştürmektedir.

4.3.4. İzleyici konumu, etkileşim ve hareket

İzleyicinin mekân içindeki konumu, hareketi ve mekanla olan etkileşimi, mekân algısının oluşumunda belirleyici bir rol oynamaktadır. Rönesans örneklerinde izleyici belirli bakış noktasına yönlendirilmişken; dijital çalışmalarda ise izleyici, etkileşim yoluyla deneyimi şekillendiren aktif bir özne haline gelmektedir. Bu bağlamda hazırlanan diyagram, bu faktörün değerlendirilmesini şematik olarak ortaya koymaktadır (Şekil 4.27).



Şekil 4.27. "İzleyici konumu, etkileşim ve hareket" faktörü bağlamında Rönesans dönemi duvar resimleri ve dijital sanat çalışmalarına ilişkin değerlendirme diyagramı

Mekân, izleyicinin mekân içindeki konumu, hareketi ve bedeninin mekânla kurduğu ilişki üzerinden algısal olarak deneyimlenir. Bu bağlamda izleyici, algısal deneyimin aktif bir bileşeni hâline gelir. Rönesans döneminde duvar resimleri ile kurgulanan temsili mekânlar, izleyicinin belirli bir bakış noktasından algılayacağı şekilde kurgulanmıştır. İzleyici, kullanılan yanılsama tekniklerinin etkisiyle algısal olarak temsili mekânda tasarlanan resimsel kurgunun merkezine yerleştirilir. Mekân, izleyicinin belirli bir konumda veya bakış noktasında ve bedenini sınırlı biçimde hareket ettirmesi üzerinden algılanır. İzleyici, resimsel kurgunun bir parçası hâline getirilse de izleyicinin bu deneyimi, önceden tasarlanmış bir bakış düzenine bağlı olarak gerçekleşir.

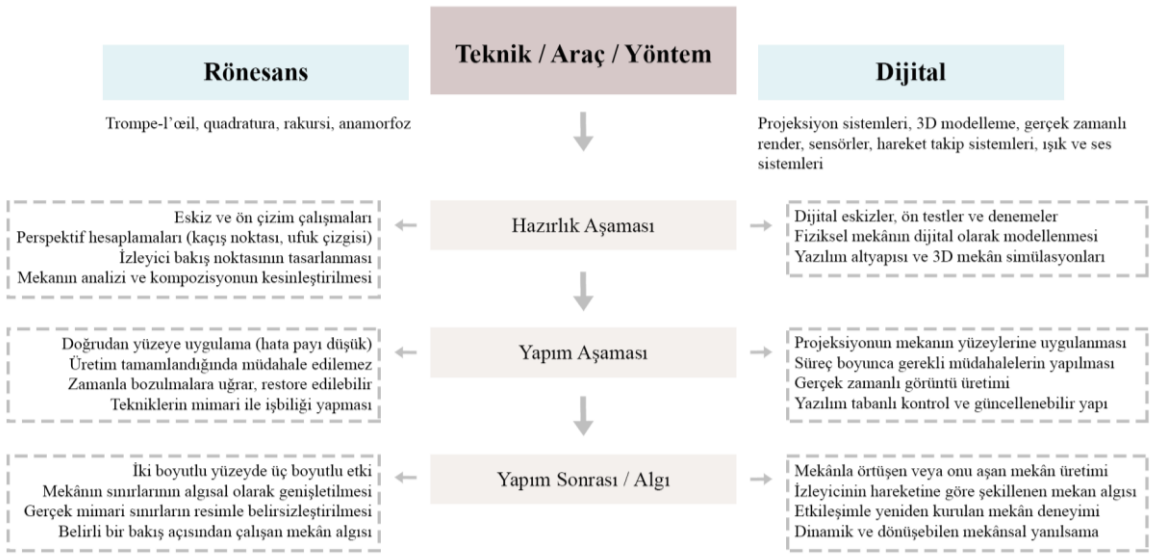
Camera degli Sposi'de izleyici, resimsel kurguya bilinçli olarak dahil edilerek izleyicinin bu mekanla etkileşim kurması amaçlanır. Tavandaki açıklık, izleyiciyi yukarı bakmaya yönlendirir ve izleyicinin kompozisyonu tümüyle algılayabilmesi için mekânda hareket etmesi gerekir. Sala delle Prospettive'de izleyici, manzaraya açılan sanal sütunlu bir salonun içine yerleştirilir ve hayali mimari düzenin merkezine alınır. Burada izleyiciye, gerçek mekân ile temsili mekân arasındaki sınırların belirsizleştiği bir deneyim sunulur. Sala dei Giganti'de ise izleyici, diğer iki örneğe göre daha etkili bir biçimde ele alınır. Temsili mekân, herhangi bir sınır, çerçeve ya da sahneler arası bölücü elemanlar olmadan, bütüncül olarak tasarlanmıştır. İzleyici, bu mekâna girdiği anda kendisini sınırları belli olmayan bir

dünyanın içinde bulur. Etrafını çevreleyen devasa figürler karşısında izleyicinin bu mekânda kendisini küçük, kuşatılmış ve sıkıştırılmış gibi hissetmesi amaçlanır.

Dijital çalışmalarda izleyici, mekânsal kurgunun yalnızca algısal değil; bedensel, etkileşimli ve hareketine bağlı olarak etkinleşen bir özne hâline gelir. İzleyici, mekân içinde serbestçe dolaşan, hareketleri ve etkileşimiyle mekânı şekillendiren ve dönüştüren bir unsurdur. İzleyici-mekân etkileşimi iki yönlü ve anlıktır. Mekân, izleyiciyi algılar ve ona anlık olarak tepki verir. Üç örnekte de izleyicinin ele alınış biçimi benzerlik gösterir. İzleyicinin mekandaki konumu, hareketi, dijital ögelerle etkileşime girmesi, onlara yaklaşması veya uzaklaşması, mekânın anlık olarak yeniden tanımlanmasını sağlar. Kullanılan teknolojik araçlarla izleyicinin mekânı algılaması, önceden tanımlanmış bir kurgu yerine, her izleyici için farklılaşan ve kendi deneyimine göre sürekli dönüşen dinamik bir yapıda gerçekleşir.

4.3.5. Teknik / araç / yöntem

Mekân algısının dönüştürülmesi, kullanılan üretim araçları ve yöntemlerle doğrudan ilişkilidir. Rönesans'ta yanılsama teknikleri; dijital çalışmalarda ise teknolojik sistemler ve yazılım temelli uygulamalar ön plana çıkmaktadır. Bu kapsamda hazırlanan diyagram, bu faktörün değerlendirilmesini şematik olarak ortaya koymaktadır (Şekil 4.28).



Şekil 4.28. "Teknik / araç / yöntem" faktörü bağlamında Rönesans dönemi duvar resimleri ve dijital sanat çalışmalarına ilişkin değerlendirme diyagramı

Rönesans dönemi duvar resimlerinde kullanılan teknik, araç ve yöntemler, izleyicinin konumu ve bakış noktası temel alınarak, mekânsal derinlik ve yanılsama üretme amacına yönelik önceden kurgulanmış sistemler üzerinden geliştirilmiştir. Trompe l'oeil, quadratura gibi yanılsama teknikleri, mekandaki yüzeylerin sınırlarını algısal olarak aşan temsili mekânlar üretmek üzere kullanılmıştır. Bu teknikler aracılığıyla iki boyutlu yüzeyler, üç boyutlu bir mekânsal algı yaratacak şekilde tasarlanmıştır. Duvar resimlerinin hazırlık aşamasında eskizler, perspektif hesaplamaları ve bakış noktası analizleriyle kesinleşen kurgular, yapım sürecinde hata payı düşük olduğu için büyük ölçüde değişmeden uygulanmıştır. Resim tamamlandıktan sonra sabit kalır ve değişmez. Zamanla bozulmalara uğrar ve gerektiğinde restore edilebilir. Mekân algısı, belirli bir noktadan ve ideal bakış açısından en iyi şekilde çalışmaktadır. Bu yüzden Yanılsama, izleyici mekânda hareket ettikçe bozulmaya ve çözülmeye başlar.

Camera degli Sposi'de Mantegna, tavandaki açıklıkta di sotto in su tekniğini kullanarak aşağıdan bakışa göre düzenlenmiş figürler tasarlamıştır. İzleyicide yukarıdan açılan bir açıklık aracılığıyla gökyüzünü izliyormuş bir yanılsama yaratarak mekânın sınırlarını aşan bir derinlik algısı üretir. Sala delle Prospettive'de Peruzzi, trompe l'oeil tekniğiyle tüm duvar yüzeylerini dönüştüren bir kurgu yaratmıştır. İzleyici, gerçek mekân ile temsili mekân arasındaki ayrımı algılamakta zorlanır. Kullanılan teknik, duvar yüzeylerini geçirgen bir hâle getirerek mekânın algısal olarak dışarıya açılmasını ve genişlemesini sağlar. Sala dei Giganti'de ise Romano, teknikleri daha bütüncül bir anlayışla ele alır. Mekânın sınırlarını, başlangıç ve bitiş noktalarını ortadan kaldırarak izleyiciyi çevreleyecek biçimde kurgulanır. Bu bütüncül yaklaşım, yanılsamayı mekânsal bir deneyime dönüştürme çabası taşır.

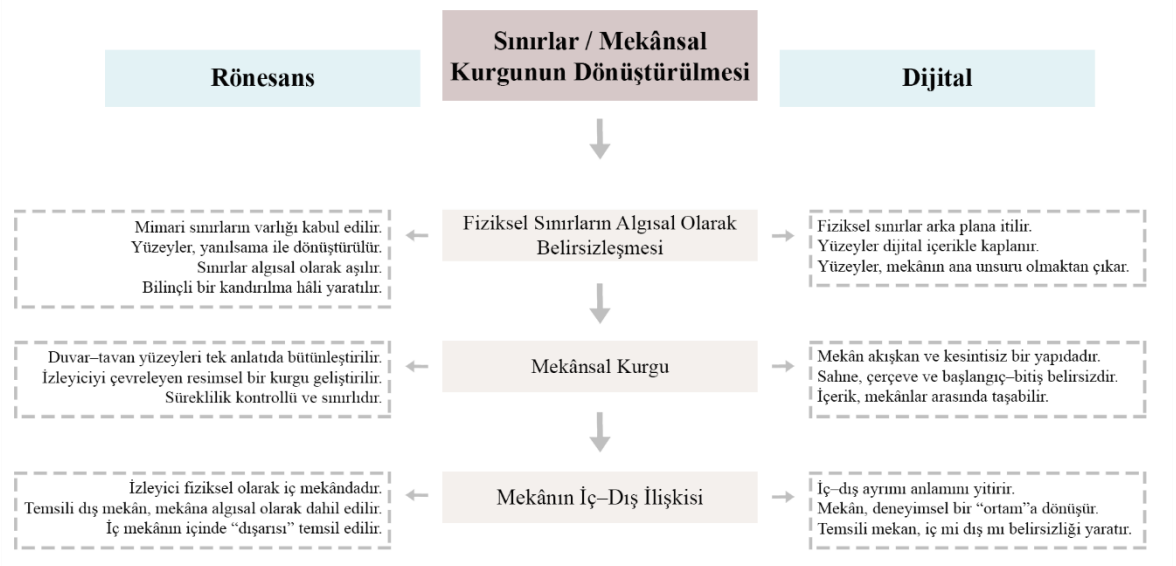
Dijital çalışmalarda ise teknik, araç ve yöntemler, artık sabit yüzeyler ve bakış noktaları yerine eş zamanlı verilerin işlenmesi, tepki verilmesi ve yeniden tanımlanması üzerinden kurulur. Projeksiyon sistemleri, gerçek zamanlı render, sensörler ve hareket takip sistemleri aracılığıyla mekân, statik bir yüzey olmaktan çıkarak dinamik ve değişken bir deneyim alanına dönüşmektedir. Hazırlık süreci, fiziksel mekânın dijital olarak modellenmesi, ön testler ve simülasyonlarla desteklenirken, yapım sürecinde ve sonrasında

ise bu kurgular izleyici etkileşimine bağlı olarak sürekli ve eş zamanlı bir şekilde güncellenmektedir.

teamLab Borderless'ta kullanılan sistemler, görüntülerin önceden kaydedilip tekrarlandığı döngüler hâlinde değil, izleyicinin hareketlerine ve etkileşimine bağlı olarak mekân algısının sürekli dönüştüğü ve yeniden üretildiği bir deneyim sunar. Arte Museum Jeju'daki sergilerde kullanılan projeksiyonlar, aynalar, ışık ve ses sistemleri, birçok duyuyu uyaran çok katmanlı bir mekânsal kurgu oluşturur. The Perplexiplex'te ise projeksiyon haritalama, etkileşimli yazılımlar ve eş zamanlı kullanıcı takip sistemleri gibi araçlar kullanılmıştır. Geliştirilen yazılımlar sayesinde izleyicilerin hareketlerini anlık olarak işlenerek dijital ortama yansıtılır. Bu sistemle mekân, çok amaçlı ve yeniden programlanabilir bir deneyim alanına dönüşür.

4.3.6. Sınırlar ve mekânsal kurgunun dönüştürülmesi

Mekânın sınırlarının nasıl yeniden tanımlandığı, mekân algısının dönüşümünde önemli bir etkendir. Rönesans örneklerinde bu dönüşüm, resimde üretilen yanılsamayla gerçekleşirken; dijital çalışmalarda ise sınırlar aşılarak yeni bir deneyim alanı oluşturulmaktadır. Bu diyagram, bu dönüşümün değerlendirmesini sunmaktadır (Şekil 4.29).



Şekil 4.29. "Sınırlar ve mekânsal kurgunun dönüştürülmesi" faktörü bağlamında Rönesans dönemi duvar resimleri ve dijital sanat çalışmalarına ilişkin değerlendirme diyagramı

Rönesans döneminde temsili mekân üretimi, mimari yüzeylerin dönüştürülmesi ve sınırların yeniden tanımlanması üzerinden şekillenir. Bu dönemde mekânsal kurgu, gerçek mekânın fiziksel sınırlarını tamamen ortadan kaldırmaktan ziyade, yanılsama teknikleri aracılığıyla algısal olarak belirsizleştirmeyi amaçlayan bütüncül bir anlayışla ele alınır. İzleyici, resimler aracılığıyla mekânın içine dâhil edilirken, temsili mekân ile gerçek mekân arasındaki ilişki çoğunlukla süreklilik üzerinden kurulur. Bu yaklaşım, Rönesans dönemi örneklerinde mekân algısının dönüştürülmesine yönelik farklı yoğunluklarda uygulanmıştır.

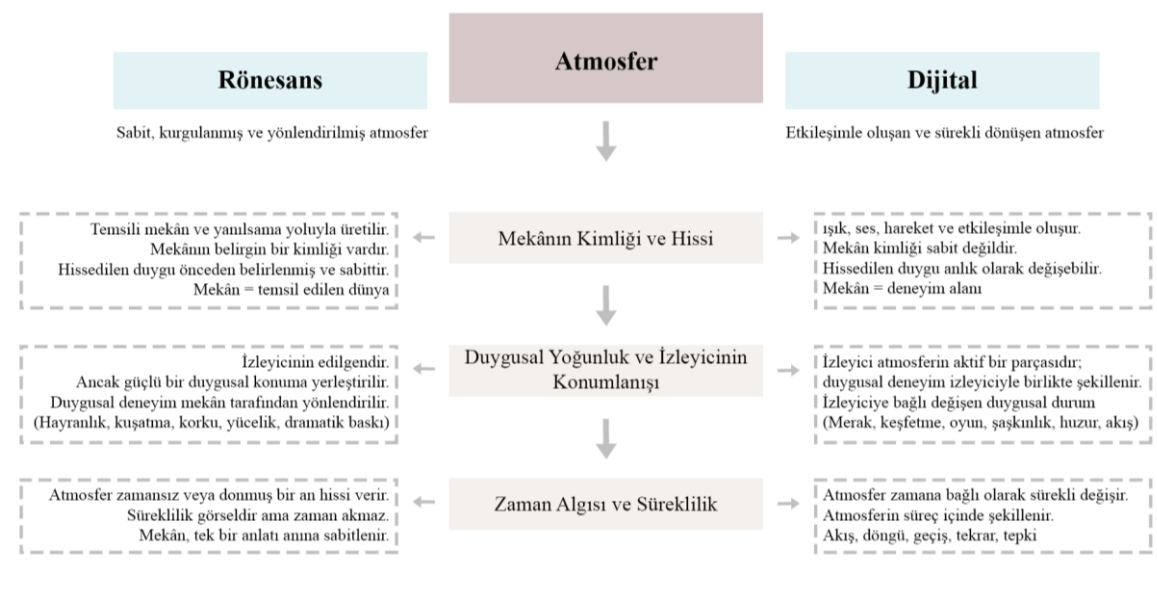
Camera degli Sposi'de Mantegna, mekânı hayali bir pavyon olarak kurgulayarak izleyiciyi mekânın içine yerleştirir. Tavandaki açıklık ile mekânın sınırları, yukarıya doğru genişliyormuş gibi algılanır. Bu örnekteki yaklaşımda sınırlar, fiziksel olarak korunmakla birlikte, genişleyen ve geçirgen hâle getirilen bir kurguda yeniden tanımlanır. Sala delle Prospettive'de ise mekânsal sınırların dönüşümü, mimari özelliklerin ve manzaranın ana karakterler hâline gelip bütüncül bir şekilde tasarlanması ile gerçekleşir. Duvar resimlerinde kurgulanan tapınak, gerçek mekânın mimari özellikleriyle birlikte işlenir. Gerçek mekandaki mimari elemanlar (kapılar, pencereler vb.), resimsel kurguya eklemlenerek gerçek mekân ile temsili mekân arasındaki ayrımın net biçimde algılanamadığı bir mekân deneyimi üretir. Sala dei Giganti'de mekânsal sınırların dönüşümü ise diğer iki örneğe kıyasla daha yoğun biçimde görülür. Mekânın yüzeylerinde herhangi bir çerçeve, sahne ayrımı ya da bölücü bir unsur bulunmaz. Temsili mekân, tüm yüzeylerde kesintisiz devam ederek gerçek mekânı bütünüyle kaplar. Buradaki mekânsal sınırlar diğer iki örnekteki gibi yalnızca genişletilmez. İzleyici, gerçek mekânın sınırlarının tamamen aşılarak kurgulanan temsili mekânın merkezine yerleştirilir.

Dijital çalışmalarda sınır kavramı, gerçek mekânın sınırlarından büyük ölçüde koparak algısal ve deneyimsel bir boyut kazanır. Temsili mekân, gerçek mekânın bir devamı ya da onunla bütünleşen bir mekân algısı yaratmak yerine, gerçek mekânın algılanış biçimini dönüştüren yeni bir deneyim alanı yaratır. Bu bağlamda mekân, sabit ve tanımlı sınırları olan bir yapı olmaktan çıkarak, izleyicinin etkileşimi ile sürekli değişen ve dönüşen dinamik bir ortam hâline gelir. Üç örnekte de sınırlar ve mekânsal kurgunun dönüştürülmesine yönelik yaklaşım benzer şekildedir. Duvar, zemin ve diğer yüzeylere yansıtılan dijital ögeler aracılığıyla oluşturulan temsili mekân, gerçek mekânın sınırlarını arka plana iterek yeni bir mekânsal gerçeklik üretir. İzleyici, artık yaratılan bu yeni mekânın bir parçasıdır. İzleyici,

mekânı belirli sınırlar içerisinde değil de sınırları belirsiz bir ortam olarak deneyimler. Örneklerde izleyiciye, deniz kenarında dalgaların arasında yürüyormuş ya da bir ormanda havada uçuşan kelebeklerin arasında dolaşıyormuş hissi uyandıran deneyimler sunulmaktadır. Mekân, kullanılan sistemler aracılığıyla anlık olarak yeniden tanımlanır. Farklı mekânsal kurgular, aynı gerçek mekânda deneyimlenir. İzleyicilerin hareketleri ve etkileşimleri, mekânsal algıyı doğrudan etkileyerek mekânın sınırlarının sürekli dönüşüme uğramasını neden olur. Bu nedenle de mekân, süreç içinde şekillenen bir deneyim mekânı haline gelir.

4.3.7. Atmosfer

Atmosfer, mekânın izleyici üzerinde oluşturduğu bütüncül duygusal ve algısal etkiyi ifade etmektedir. Işık, renk, ölçek, zaman, hareket ve ses gibi unsurların birleşimiyle oluşan bu yapı, her iki dönemde de mekân algısının önemli bir unsurudur. Diyagram, atmosfer faktörünün mekân algısı bağlamında değerlendirilmesini şematik olarak ortaya koymaktadır (Şekil 4.30).



Şekil 4.30. “Atmosfer” faktörü bağlamında Rönesans dönemi duvar resimleri ve dijital sanat çalışmalarına ilişkin değerlendirme diyagramı

Atmosfer, mekânın izleyici üzerindeki etkisini belirleyen temel unsurlardan biridir ve mekânın izleyicide nasıl bir his bıraktığı ile ilgilidir. İncelenen örneklerde de görüldüğü

gibi özellikle bu faktör diğer faktörlerden ayrı olarak düşünülemez. Atmosfer; ışık, renk, ses, hareket, zaman algısı, mekânsal kurgu gibi bileşenlerin bir araya gelmesiyle oluşur ve izleyicinin mekânla olan ilişkisini duygusal ve algısal olarak şekillendirir. Bu bağlamda atmosferin oluşum biçimi, tarihsel dönemlere ve kullanılan araçlara göre farklılık gösterir. Rönesans dönemi duvar resimlerinde atmosfer daha çok önceden kurgulanmış ve izleyiciyi yönlendiren bir yapıya sahipken; dijital çalışmalarda ise atmosfer, izleyici etkileşimiyle sürekli değişen ve dönüşen bir deneyim ortamı yaratır.

Rönesans dönemi örneklerinde atmosfer, genel olarak temsili mekân ve yanılsama teknikleri aracılığıyla oluşturulur. Camera degli Sposi'de Mantegna, izleyici ile resmin yüzeyleri arasında havanın ruhlarla dolu olduğu atmosfer kurgular. Tavandaki açıklıktaki figürlerin izleyiciye doğru bakışı, aşağı doğru eğilmeleri ve düşmek üzere olan nesnelerin bulunması, izleyiciyi içine çeken ve kurgulanan bu sahnenin aktif bir öznesi olarak görüldüğü bir ortamda olma hissi yaşatır. Sala delle Prospettive'de ise atmosfer, izleyiciye büyüleyici ve eğlenceli bir deneyim üretmesi için yaratılır. Temsili mekânda, hayali mekânsal kurgu ve dışarıya açılan manzaralar aracılığıyla bir dış mekân algısı kurgulanır. Kullanılan yanılsama tekniklerinin mekâna gelen davetliler için hayranlık uyandıran (yanılsamanın etkisine kapılması ile) ve keyif verici bir atmosfer sunması amaçlanır. Sala dei Giganti'de ise, Rönesans örnekleri arasında diğerlerinden farklı olarak izleyiciye korkutucu ve ürkütücü bir atmosfer görülür. İzleyici mekâna girdiğinde, kendisini çevreleyen mekandaki mimari elemanların eğrilmiş ve düşmek üzereymiş gibi algılar ve izleyiciye bu çöken dünyanın içinde kalacağı korkusunu yaşatır. Buradaki atmosfer, izleyiciye psikolojik olarak etkilendiği yoğun bir deneyim alanı sunar.

Rönesans örneklerinde görülen bu önceden kurgulanmış atmosfer anlayışı, dijital çalışmalarda yerini izleyiciyle birlikte şekillenen ve sürekli değişen atmosfer anlayışına bırakır. Dijital çalışmalarda atmosfer, genel olarak etkili ışık, ses kullanımı ve teknolojik araçlar aracılığıyla üretilir. Bu tür dijital çalışmalarda atmosfer yalnızca mekânsal değil, aynı zamanda zamansal olarak da deneyimlenir. teamLab Borderless'ta, izleyici etkileşimiyle sürekli değişen hareketli dijital ögelerin ışık ve ses kullanımıyla desteklenerek oluşan bütüncül bir atmosfer yaratılır. Arte Museum Jeju'daki sergilerde de diğer iki örneğe benzer yöntemlerin kullanılmasıyla oluşan atmosfer, daha sakinleştirici ve huzur verici bir deneyim sunacak şekilde tasarlanmıştır. Gün batımında yavaş yavaş hareket eden bulutlar, kıyıya

vuran dalgalar, etrafta uçuşan kelebekler ve kuş sesleri ile yaratılan atmosfer, izleyiciyi rahatlatan bir ortam sağlar. The Perplexiplex'te ise atmosferin sürükleyici, merak uyandırıcı ve öngörülemez bir deneyim sunması amaçlanır. Tasarlanan dört sahne boyunca izleyiciye, bir sonraki sahnede neyle karşılaşacağını önceden bilemediği bir belirsizlik hissettirilir. Bu yüzden de izleyiciye, bir sonraki sahnenin ne olduğu keşfetmek isteyeceği bir ortam sunulur.

4.3.8. Anlam

Mekânın taşıdığı düşünsel çerçeve ve izleyiciyle kurduğu kavramsal ilişki, anlam faktörü kapsamında ele alınmaktadır. Rönesans örneklerinde anlam daha çok belirlenmiş bir içerik üzerinden şekillenirken; dijital çalışmalarda ise bu süreç, etkileşim ve deneyim yoluyla oluşmaktadır. Aşağıdaki diyagram, anlam faktörünün değerlendirilmesini sunmaktadır (Şekil 4.31).



Şekil 4.31. "Anlam" faktörü bağlamında Rönesans dönemi duvar resimleri ve dijital sanat çalışmalarına ilişkin değerlendirme diyagramı

Anlam, sanat eserlerinin içerdiği düşünsel çerçeve, izleyicinin mekân içindeki varlığı, mekânın algılanması ve izleyicinin mekanla kurduğu ilişki üzerinden üretilir. Bu bağlamda anlam, mekânın yalnızca ne aktarmak istediği ile ilgili değil, izleyicinin bu mekânı nasıl okuduğu, yorumladığı ve deneyimlediğiyle ilişkilidir. Bu açıdan bakıldığında Rönesans döneminde izleyici, anlamı çözümleyen ve verilen anlatıyı okuyan bir

konumdayken; dijital çalışmalarda ise izleyici, anlamın ortaya çıkmasına doğrudan katkı sağlayan aktif bir özne hâline gelir.

Rönesans dönemi örneklerinde anlam, genel olarak güç, otorite ve temsili anlatılar üzerinden şekillenir. Camera degli Sposi'de anlam, resimdeki figürler ile izleyici arasında karşıt bir ilişki üzerinden inşa edilir. Mantegna, figürlerin izleyicinin mekandaki varlığını bilinçli biçimde yok saymaları ve izleyiciyle temas kurmayı reddetmelerinin mekandaki yanılsamanın etkisini arttırdığını düşünür. Mekânda yarattığı karşıtlık, izleyiciyi hem dahil eden hem de izleyiciye dışlanma duygusu yaşatan bir durum yaşatır. Bu yüzden izleyici bu mekânda yok sayıldığını ve dışlandığı hissederken, aynı zamanda kendi varlığının ve mekandaki konumunun daha güçlü bir şekilde farkına varır. Mekânın anlamı, izleyicinin psikolojik olarak algıladığı dışlanmışlık hissi üzerinden derinleştirilir. Sala delle Prospettive'de ise anlam, temsili mekân aracılığıyla statü ve prestijin yüceltilmesi amacıyla kurulur. Agostino Chigi için inşa edilen bu villada, resimler aracılığıyla Chigi'nin itibarını temsili mekânda kurgulanan antik Roma'nın görkemiyle ilişkilendirilir. Roma manzarasını seyretmek için bir sahne kurgulanan bu odada, villadaki diğer tarihsel ya da mitolojik temalara dayalı odalardan farklı olarak, ziyaretçiye büyüleyici ve keyif verici bir mekânsal deneyim sunmak amaçlanır. Sala dei Giganti'de anlam, izleyicinin mekânı algılamasını bilinçli biçimde sarsan bir karşıtlık üzerinden üretilir. Palazzo Te'deki diğer odalar izleyiciye pastoral sakinlik, erotik anlatılar ya da kahramanlık sahneleri gibi temalar sunarken, Sala dei Giganti'de ise izleyici kendisini hiç beklemediği şekilde bir anda kaos, korku ve yıkım temasının içinde bulur. Bu bağlamda Rönesans dönemi örneklerinde anlam, izleyicinin kişisel yorumuna açık bir yapı olarak değil de önceden belirlenmiş ve temsili anlatılar üzerinden sabitlenmiş bir çerçeve içerisinde sunulur.

Dijital çalışmalarda ise bu yapı köklü biçimde değişir ve anlam, önceden kurgulanmış sabit bir anlatıdan ziyade izleyicinin deneyimiyle birlikte ortaya çıkan dinamik bir sürece dönüşür. Dijital çalışmalarda anlam, tekil ve evrensel bir anlatı olarak sunulmaz; izleyicinin mekânla kurduğu etkileşime bağlı olarak sürekli değişen, çoğalan ve kişiselleşen bir yapı üzerinden kurulur. teamLab Borderless'ta anlam, izleyicinin hareketi, dijital ögelerle ve diğer izleyicilerle kurduğu etkileşimler sonucunda oluşur ve izleyici odaklı, dinamik ve her deneyimde yeniden üretilen bir nitelik kazanır. Arte Museum Jeju'da ise anlam, mekânın bulunduğu coğrafyaya bağlı olarak şekillenir. Sergilerde, Jeju Adası'nın kendine özgü

doğası ve atmosferi dijital araçlar aracılığıyla mekânsal bir deneyime dönüştürülerek izleyiciye sunulur. Perplexiplex'te ise anlam, izleyicinin mekânı keşfetmesi ve bu mekânın izleyiciyi nasıl hissettirdiği üzerinden üretilir. İzleyicinin mekân ile olan etkileşimi, anlamın izleyicinin deneyime bağlı olarak şekillenmesine imkân tanır. Bu nedenle dijital örneklerde anlam, izleyiciden bağımsız olarak var olan bir şekilde değil, izleyicinin mekânla kurduğu ilişki üzerinden sürekli yeniden üretilen bir yapı hâline gelir.

Sekiz faktör üzerinden yapılan bu değerlendirme, mekân algısının dönemsel üretim pratiklerine bağlı olarak farklı biçimlerde kurgulandığını göstermektedir. Rönesans dönemi duvar resimlerinde mekân, kullanılan teknikler aracılığıyla algısal olarak genişletilen ve izleyiciyi belirli bir bakış noktasına yönlendiren bir yapı olarak ele alınırken; dijital sanat çalışmalarında mekân, etkileşim ve süreç içinde yeniden kurulan bir deneyim alanı haline gelmektedir. Bu bağlamda mekân algısı, sabit, kontrollü ve önceden kurgulanmış bir temsil anlayışından, akışkan, dinamik ve katılımcı bir deneyim anlayışına doğru dönüşüm göstermektedir.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu tez, Rönesans döneminde yanılsama tekniklerinin kullanıldığı duvar resimleri ile günümüzde gerçek mekâna uygulanan dijital sanat çalışmalarını, mekân algısını etkileyen sekiz faktör üzerinden analiz etmekte ve dijital çalışmaların mekânın algılanmasını dönüştürme potansiyellerinin tarihsel öncülleriyle olan ilişkisini ortaya koymaktadır. Çalışma, günümüzdeki dijital çalışmaların mekânı dönüştürme potansiyelinin tamamen yeni bir olgu olmadığını göstermektedir. Her iki dönemde de üretilen temsili mekânın mekân algısını dönüştürmede merkezi bir rol oynadığını; ancak bu dönüşümün yapısal olarak farklı biçimlerde gerçekleştiğini göstermektedir. Bu çalışma kapsamında, Rönesans dönemi yanılsama tekniklerinin kullanıldığı duvar resimleri ile güncel dijital çalışmalar için seçilen örnekler, biçim / ölçek / mekânın fiziksel parametreleri, ışık, renk / malzeme / doku, izleyici konumu / etkileşim / hareket, teknik / araç / yöntem, sınırlar / mekânsal kurgunun dönüştürülmesi, atmosfer ve anlam olmak üzere sekiz faktör üzerinden analiz edilmiştir. Analiz sürecinde geliştirilen faktör temelli değerlendirme doğrultusunda oluşturulan şematik diyagramlar, mekânın sabit bir temsil yüzeyi olmaktan çıkarak izleyici katılımı ve teknolojik araçlar aracılığıyla süreçsel bir deneyim alanına evrildiğini ortaya koymuştur.

Rönesans dönemi örneklerinde resimde kurgulanan temsili mekân, genel olarak gerçek mekânın fiziksel sınırları içinde kalarak ve bu sınırları algısal olarak dönüştürmeye yönelik üretilmiştir. Camera degli Sposi ve Sala delle Prospettive'de mekânın sınırlarını, trompe-l'oeil, quadratura gibi yanılsama teknikleri ile belirsizleştirmeye çalışarak izleyicide mekânın daha büyük, daha geniş veya daha geçirgen bir şekilde algılanması sağlanmıştır. Sala dei Giganti'de ise bu yaklaşım daha yoğun bir biçimde uygulanarak duvar, tavan ve zemin arasındaki sınırların tamamen ortadan kaldırılarak bir temsili mekân kurgulanmış ve izleyici, kurgulanan bu mekânın merkezine yerleştirilmiştir. Bu nedenle, Rönesans dönemi örnekleri arasında temsili mekân kurgulanarak mekânın algılanmasını dönüştürme anlayışı, farklı yoğunluklarda ve etkilerde görülmektedir. Rönesans dönemi örneklerinde izleyici, resimde tariflenen temsili mekânın bir parçası haline getirilmeye çalışılarak mekânı deneyimlemektedir. İzleyicinin mekanla olan bu ilişkisi, sanatçı tarafından önceden kurgulanmış bir bakış düzenine bağlı olarak gerçekleşmektedir. Yanılsama teknikleri ile

kurgulanan bu temsili mekânın algısal olarak mekânı dönüştürme etkisi, yanılsamanın sona erdiği ana kadar gerçekleşmektedir. İlk anda yoğun olarak algılanan bu yanılsama etkisi, bir süre sonra izleyici tarafından çözülmeye başlayarak temsili mekân resim olarak algılanmaya başlayacak ve zihinde yeniden bir mekân kurgusu üretecektir. Yanılsama tekniklerinin kullanılmasının ve başarılı olabilmesinin amacı da budur. İzleyicinin bir süreliğine kandırılması ve daha sonra onun bir resim yüzeyi olarak fark edilmesi amaçlanmaktadır. Bu sayede izleyici mekandaki bu yanılsamanın nasıl yaratıldığına dair ipucu arayarak temsili mekânda yaratılan oyuna dahil olur. İzleyicinin Rönesans dönemi örneklerindeki deneyiminde, hem yanılsamanın etkisine kapılarak resimde tariflenen temsili mekânın içine dahil edilir hem de yanılsamanın etkisinin kaybolduğu zamanda onların bir resim yüzeyi olduğunun farkına varır. Bu nedenle de izleyici, bir süreliğine temsili mekânın içindeymiş gibi algılasa da gerçek bir mekânda olduğunun da farkındadır. Bu durum, mekân algısının kontrollü ve sanatçı tarafından önceden tasarlanmış bir düzen içinde daha sınırlı düzeyde gerçekleştiğini göstermektedir.

Dijital çalışmalarda ise üretilen temsili mekân, teknolojik araçlar aracılığıyla kurgulanmaktadır. Temsili mekân, gerçek mekânın bir devamı ya da onunla bütünleşen bir mekân algısı yaratmanın aksine, gerçek mekânın algısal sınırlarını aşarak yeni bir mekân kurgusu yaratır. teamLab Borderless, Arte Museum Jeju ve Perplexiplex örneklerinde yaratılan temsili mekân; projeksiyon haritalama, etkileşimli yazılımlar, ışık, ses ve kullanıcı takip sistemleri ile sürekli yeniden üretilen, dönüşen, dinamik ve genel olarak sınırları olmayan bir mekanmış gibi algılanacak bir yapı haline gelir. Bu mekânlarda sınırlar, dijital olarak çözümlenir ve gerçek mekân ile temsili mekân arasında ayrım yapılamaz hale gelir. Buradaki durum Rönesans dönemi örneklerindeki durumdan oldukça farklı olarak, gerçek mekânın sınırları aşılmaya çalışılır. Buradaki aşma, gerçek mekânın sınırlarını adeta görmezden gelecek şekilde gerçekleşir. Yeni üretilen temsili mekân, sınırları olmayan bir dünya yaratır. İzleyici ise örneklerde görülen orman, kumsal gibi bu yeni dünyaların bir parçası haline gelir ve o mekânı artık öyle algılamaya başlar. Bu bağlamda seçilen üç örnekte de görüldüğü üzere bu mekanlar, izleyicinin hareketleri ve etkileşimleriyle eş zamanlı olarak yeniden üretilen ve mekânın algılanması da sürekli dönüşen bir deneyim alanı olmaktadır. İzleyicinin mekândaki hareketi, mekânla olan etkileşimi, dijital yüzeylere yakınlaşması ya da uzaklaşması ile mekân sürekli yeniden tanımlanmakta ve anlık olarak dönüşüme uğramaktadır. Buradaki gerçek mekân ile temsili mekân ilişkisi, Rönesans döneminden

farklılaşır. Rönesans dönemindeki Yanılsama etkisinin bir süre sonra kaybolmaya başlamasıyla gerçek mekânda olduğunun farkına varması, burada farklıdır. İzleyici, algılamasını bozabilecek bir müdahale olmadığı sürece kendini temsili mekandaymış gibi algılamaya devam eder. Yanılsama etkisindeki kandırmacanın çözülmeye başlamasındaki başarı, burada karşıt durum yaratır. Aslında dijital çalışmalarda, bu temsili mekânda bulunma hissinin kaybolmaması amaçlanır. İzleyici algılamasını etkileyecek, dikkatini dağıtacak bir müdahalede, gerçek mekânda olduğunun farkına varır. Örnek olarak, mekânda farklı bir uyarıcı sesin yükselmesi, aniden elektriklerin kesilmesi ya da dikkatini dağıtan uyarıcıların varlığı gibi müdahaleler gereklidir. Diyagramlardan elde edilen veriler, özellikle izleyici konumu, atmosfer, hareket ve sınırlar faktörleri, dijital çalışmaların daha akışkan ve dinamik bir yapı ortaya koyduğunu göstermektedir. Mekân, sabit bir temsil yüzeyi olmaktan çıkarak süreç içinde oluşan bir deneyim alanına dönüşmektedir.

Ayrıca değinilmesi gereken önemli bir konu, dijital çalışmalar arasından özellikle gerçek mekâna uygulanan çalışmalar bilinçli bir şekilde seçilmiş ve sanal mekânda üretilen dijital çalışma kapsam dışında bırakılmıştır. Sanal mekânda üretilen dijital çalışmalarda, baştan itibaren gerçek bir mekânın varlığı olmadan yalnızca temsili bir mekân ya da sanal bir uzay kurgulanır. Gerçek mekâna uygulanan dijital çalışmalarda ise, gerçek mekânın varlığı sürecin başından itibaren kabul edilir ve kullanılan teknikler, bu mevcut mekânın parametrelerine göre şekillenmektedir. Gerçek mekâna uygulanan dijital çalışmalarda üretilen temsili mekânda, bilinçli bir karşıt gerilim yaratılmaya çalışılır. Hem gerçek mekânın parametreleri dikkate alınmakta hem de gerçek mekânın sınırları görsel, algısal ve deneyimsel olarak aşılmaya çalışılmaktadır. Bu durum, hem gerçek mekânın varlığını kabul eden hem de onu bilinçli biçimde dönüştürmeye çalışan bir mekânsal deneyim üretmektedir. Bu tezde ele alınan örneklerde, fiziksel mekânın parametreleri hem kabul edilmekte hem de algısal olarak dönüştürülmektedir. Bu durum, gerçek mekâna uygulanan dijital çalışmalar ve Rönesans döneminde yanılsama teknikleriyle üretilmiş duvar resimleri arasında kavramsal bir süreklilik zemini oluşturmuştur.

Sonuç olarak tez kapsamında, günümüzde müzelerde görülen dijital uygulamalar, deneyim müzeleri, dijital enstalasyonlar gibi gerçek mekâna uygulanan dijital sanat çalışmalarının mekân algısını dönüştürme potansiyellerinin tarihsel olarak bir arka plana sahip olduğu ortaya konmaktadır. Yapılana analizler doğrultusunda bu dönüşümün

teknolojik araçlar aracılığıyla yeni bir mekânsal deneyim anlayışına evrildiği anlaşılmaktadır. Mekân, temsil edilen bir yüzey olmaktan çıkarak izleyicinin hareketi, algısı ve etkileşimi ile yeniden üretilen dinamik bir yapı haline gelmiştir.

Bu tez belirli bir tarihsel bağlam ve coğrafyada, (Rönesans dönemi, 15. ve 16. yüzyıl, İtalya'da yapılan örnekler) sınırlı sayıda örnek üzerinden yürütülmüştür. Gelecekte farklı coğrafyaları ve dönemleri kapsayan daha geniş örneklemlerle yapılacak araştırmalar, mekân algısının dönüşümünü daha kapsamlı biçimde değerlendirme imkânı sunabilir. Ayrıca, izleyici deneyimine yönelik nicel araştırmaların sürece dâhil edilmesi, mekânın algılanmasını dönüştürmesi açısından ölçülebilir verilerle desteklenmesine katkı sağlayabilir. Ek olarak, sanal gerçeklik teknolojileri ile üretilen tamamen sanal mekanlar, gerçek mekân ile kurdukları farklı ilişki bağlamında ayrı bir araştırma alanı olarak ele alınabilir. Bu tez, bu tür çalışmalar için kuramsal bir zemin sunmaktadır.

KAYNAKLAR DİZİNİ

Akalın, B., Güleç Özer, D., & Akçay Kavakoğlu, A. (2025). Improving Museum Interaction with Gamified Augmented Reality: A Case Study of the Istanbul Toy Museum. *Gazi University Journal of Science*(Advanced Online Publication), 1-1. https://doi.org/10.35378/gujs.1772906

Akça, S. (2020). Teknoloji ve Bilgi Çağında Müzeler: Genel Bakış. *Türk Kütüphaneciliği*, 34(2), 263-274.

Alici, N., & Göker Paktaş, M. (2020). İç Mekânda Renk Algısı ve Psikolojiye Etkileri. *Modular Journal*, 3(1), 89-105.

Al Khalifa, H. E., & Jiwane, A. V. (2025). Visitors' Interactions with the Exhibits and Behaviors in Museum Spaces: Insights from the National Museum of Bahrain. *Buildings, 15*(8), 1324. https://doi.org/10.3390/buildings15081324

Asar, H. (2013). *Mimari Mekân Okumasında Algısal Deneyim Analizinin Bir Yöntem Yardımıyla İrdelenmesi*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Eskişehir Osmangazi Üniversitesi. Fen Bilimleri Enstitüsü. Eskişehir.

Avar, A. A. (2009). Lefebvre'in Üçlü -Algılanan, Tasarlanan, Yaşanan Mekân-Diyalektiği. *Dosya 17: Mimarlık ve Mekân Algısı,* 7-16.

Baki Nalcıoğlu, Z. S. (2023). Müzeler Değişiyor: Müzecilikte Yeni Yaklaşımlar. *Akademi Sosyal Bilimler Dergisi,* 10(29), 206-217.

Barış, G. (2012). Algılama ve ilgilenim. In Y. Odabaşı (Ed.), *Tüketici davranışları* (9. Baskı, ss. 45–65). Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Beyoğlu, A. (2016a). Resimde Mekân Kullanımına Başlangıç Örnekleri Olarak Ortaçağ ve Erken Rönesans Dönemi Resimleri. *The Journal of Academic Social Science Studies.* 52, 373-386.

Beyoğlu, A., & Akyürek, M. (2016b). Yüksek Rönesans Resim Sanatında Mekan Kullanımı, 1.Uluslararası Görsel Sanatlar ve Estetik Sempozyumu, In *1st International Visual Arts and Aesthetics Symposium* (pp. 391-422). Greece

Bollo, A. (2010). "Museums and the challenge of new digital World". In *Proceedings of the Kenneth Hudson Seminar* (pp. 30-35). (Ed. The European Museum Academy).

Böhme, G. (2016). *The Aesthetics of Atmospheres* (J.-P. Thibaud, Ed.) (1st ed.). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315538181

Campbell, S. (2014). Mantegna's Camera Picta. Visuality and Pathos. *Art History*, 37, 314-334. https://doi.org/10.1111/1467-8365.12077

Canetti Yaffe, Y., & Langenthal, E. (2025). Depth and Embodiment Being Present in Architectural Space as an Experience of Meaning. *Philosophies*, *10*(2), 33. https://doi.org/10.3390/philosophies10020033

KAYNAKLAR DİZİNİ

Carabell, P. (1997). Breaking the Frame: Transgression and Transformation in Giulio Romano's Sala dei Giganti. *Artibus et Historiae*, 18(36), 87–100. https://doi.org/10.2307/1483601

Chan, K.L.J. (2009) 'The consumption of museum service experiences: benefits and value of museum experiences', *Journal of Hospitality Marketing & Management*, 18(2), 173–196.

Ching, F. D. K. (2002). *Mimarlık: Biçim, mekân ve düzen* (S. Gökçe, Çev.). Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları.

Christiansen, K. (2009). The genius of Andrea Mantegna. *The Bulletin of the Metropolitan Museum of Art,* 67(2).

Corrain, L. (2023). Art and Artifice: The Machine of Immersivity in the Camera dei Giganti/Chamber Of The Giants. *AN-ICON. Studies in Environmental Images*, 2(I). https://doi.org/10.54103/ai/19938

Çakır, T. (2012). *Rönesans Resminde Mimarinin Kullanılışı*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Atatürk Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü. Erzurum.

Çalış, E., & Bilginer, O. (2024). Trompe L'oeil Sanatında Gerçeğe Öykünme Süreci ve İzlerin Rolü. *Sanat Yazıları* 50, 200-217. https://doi.org/10.61742/sanatyazilari.1390009

Çetin, Ö. (2020). *Müzelerde Oyunlaştırma Uygulamaları*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul

Dartar, S. (2023). Rönesans, Barok ve Rokoko Ekseninde Bir Teknik Olarak Yanılsama Kavramı. *Erciyes Akademi*, 37(3), 1418-1438. https://doi.org/10.48070/erciyesakademi.1332282

Demirkaya, H. (1999). *Mekân Kavramının Tarihsel Süreç İçinde İncelenmesi ve Günümüzde Mekân Anlayışı*, (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi. Fen Bilimleri Enstitüsü. İstanbul.

Desvallées, A., & Mairesse, F. (2010). *Key concepts of museology*. Armand Colin / ICOM.

Ebert-Schifferer, S. (2002). *Trompe l'oeil: The underestimated trick*. In S. Ebert-Schifferer (Ed.), *Deceptions and illusions: Five centuries of trompe l'oeil painting* (pp. 17–39). National Gallery of Art; Ashgate.

Elgammal, I., Ferretti, M., Risitano, M., & Sorrentino, A. (2020). Does digital technology improve the visitor experience? A comparative study in the museum context. *International Journal of Tourism Policy, 10*(1), 47–67.

Erbay, C. O. (2016). *Bilişim çağının müzecilik çalışmalarına etkileri*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul.

KAYNAKLAR DİZİNİ

Erbay, M. (2022). *Müzelerde Sergileme ve Sunum Tekniklerinin Planlanması* (2. baskı). Beta Basım Yayım.

Feiner, S., MacIntyre, B., Höllerer, T., & Webster, A. (1997). A touring machine: Prototyping 3D mobile augmented reality systems for exploring the urban environment. *Personal Technologies* 1, 208–217. https://doi.org/10.1007/BF01682023

Florenski, P. (2007). *Tersten perspektif* (Y. Tükel, Çev.). Metis Yayınları.

Goldstein, E. B. (2014), *Sensation and Perception* (9th ed.), Cengage Learning.

Gombrich, E. H. (1992). *Sanat ve Yanılsama*. (A. Cemal, Çev.). Remzi Kitabevi.

Gombrich, E. H. (1999). *Sanatın Öyküsü*. (E. Erduran & Ö. Erduran, Çev.). Remzi Kitapevi.

Goulding, C. (2000). The museum environment and the visitor experience. *European Journal of Marketing,* 34 (3/4), 261–278.

Grau, O. (1999). Into the Belly of the Image: Historical Aspects of Virtual Reality. *Leonardo*, *32*(5), 365–371. http://www.jstor.org/stable/1576818

Grau, O. (2003). *Virtual art: From illusion to immersion*. MIT Press.

Guo, K., Fan, A., Lehto, X., & Day, J. (2021). Immersive Digital Tourism: The Role of Multisensory Cues in Digital Museum Experiences. *Journal of Hospitality & Tourism Research*, *47*(6), 1017-1039. https://doi.org/10.1177/10963480211030319 (Original work published 2023)

Gürbüz, A. (2021). *Yakın gelecekte müzecilik alanında kullanılacak yeni teknolojiler ve teknoloji tabanlı yeni hizmetler*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul.

Hançerlioğlu, O. (2006). *Felsefe Sözlüğü* (15. baskı), Remzi Kitabevi.

Hansford, D., & Collins, D. (2007). Anamorphic 3D Geometry, *Computing* 79(2–4), 211-223. https://doi.org/10.1007/s00607-006-0199-6

Haslem, W. (2020). teamLab Borderless: Bridging Borders in Simulated Ecologies. *MAST: The Journal of Media Arts Study and Theory*, 1(2).

Hasol, D. (2008). *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü* (10. baskı), Yem Yayınları.

He, Z., Wu, L., & Li, X. (2018). When art meets tech: The role of augmented reality in enhancing museum experiences and purchase intentions. *Tourism Management, 68,* 127–139. https://doi.org/10.1016/j.tourman.2018.03.003

KAYNAKLAR DİZİNİ

Hisarlıgil, B. B. (2008). Martin Heidegger'de "Mekan" Düşüncesi: Hermeneutik-Fenomenolojik Bir Yaklaşım. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi.* (25), 23-35.

Huang, L., & Lv, N. (2021). Design and implementation of a digital museum system based on AR-VR hybrid technology. In *Proceedings of the 4th International Conference on Information Systems and Computer-Aided Education (ICISCAE 2021)* (pp. 2675–2679). ACM. https://doi.org/10.1145/3482632.3487493

Izzo, F., Camminatiello, I., Sasso, P., Solima, L., & Lombardo, R. (2023). Creating customer, museum and social value through digital technologies: Evidence from the MANN Assiri project. *Socio-Economic Planning Sciences, 85*, 101502. https://doi.org/10.1016/j.seps.2022.101502

Kamariotou, V., Kamariotou, M., & Kitsios, F. (2021). Strategic planning for virtual exhibitions and visitors' experience: A multidisciplinary approach for museums in the digital age. *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage, 21,* e00183. https://doi.org/10.1016/j.daach.2021.e00183

Kahvecioğlu, H. (1998). *Mimarlıkta İmaj: Mekânsal İmajın Oluşumu ve Yapısı Üzerine Bir Model*, Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi. Fen Bilimleri Enstitüsü. İstanbul.

Kalyoncu Fırat, Ö. & Gülaçtı, İ.E. (2022). Sergileme Mekân ve Teknolojilerinin Tarih Boyunca Dönüşümü. *International Social Sciences Studies Journal,*8(100), 2395-2411

Karasu, F. (2006). Resimde Çıplak Gövdeyi Algılama Bağlamı Olarak Mekân. Yüksek Lisans Tezi. Çukurova Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü. Adana.

Kaya, Y. (2023). *Bir Güncel Sanat Pratiği Olarak Anamorfik Uygulamalar*, Sanatta Yeterlik Tezi, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi. https://doi.org/10.13140/RG.2.2.25915.28969

Kuban, D. (1992). *Mimarlık Kavramları* (4. baskı), Yem Yayınları.

Lapenta, V. & Vicenzi, A. (Eds.). (2019). *The Villa Farnesina in Rome* (Mirabilia Italiae). Franco Cosimo Panini Editore.

Leppert, R. (2009). *Sanatta Anlamın Görüntüsü. İmgelerin Toplumsal İşlevi* (İ. Türkmen, Çev.; 2. baskı). Ayrıntı Yayınları.

Li, J., Zheng, X., Watanabe, I. & Ochiai, Y. (2024). A systematic review of digital transformation technologies in museum exhibition. *Computers in Human Behavior*, 161, 108407, https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108407

Little, S. (2004). *...Isms, Understanding Art*. Unıverse Publishing.

KAYNAKLAR DİZİNİ

Llerena, S. (2015). La Comunicación de los museos españoles en Twitter: análisis de la situación y establecimiento de buenas prácticas. Doktora Tezi, Unıversidad Carlos III de Madrid

Madran, B. (2022). Yüzyıllardır değişen tanımların son noktası: Müze nedir? *Mimarlık Dergisi*, 59(428), ss. 10-13.

Marczewski, A. (2013). *Gamification: A Simple Introduction*. New York University.

Marínez-Sanz, R. (2012) Estrategia comunicaiva digital en el museo. *El profesional de la información*, 21(4), 391-395.

Martyka, A. M., Rościecha-Kanownik, A., & Torres, I. F. (2025). Mural Painting Across Eras: From Prehistoric Caves to Contemporary Street Art. *Arts*, *14*(4), 77. https://doi.org/10.3390/arts14040077

Más, J. M., & Monfort, A. (2021). From the Social Museum to the Digital Social Museum. *aDResearch ESIC International Journal of Communication Research*. 24, 8–25. https://doi.org/10.7263/adresic-024-01

Meiss, P. V. (1990). *Elements of Architecture: from Form to Place*, Van Nosstrand Reinhold.

Merleau-Ponty, M. (2005). *Phenomenology of perception*. Routledge.

Mert, V. (2007). *Rönesans' tan Günümüze Resim Sanatında Mekân, Mekân Algılayışı ve Bakış.* Sanatta Yeterlilik Tezi. Marmara Üniversitesi. Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Michel, L. (1995). *Light: The Shape of Space: Designing with Space and Light*. Van Nostrand Reinhold.

Mohd Noor Shah, N. F., & Ghazali, M. (2018). A Systematic Review on Digital Technology for Enhancing User Experience in Museums. In: Abdullah, N., Wan Adnan, W., Foth, M. (eds) User Science and Engineering. i-USEr 2018. Communications in Computer and Information Science, vol 886. Springer, https://doi.org/10.1007/978-981-13-1628-9_4

Montenegro, A. R. & Ushenko, A. (2023). Andrea Mantegna's Wedding Chamber: An Early Renaissance Immersive Masterpiece Rendered as a Modern Extended-Reality Installation. *International Journal of Art, Culture, Design, and Technology*, 12(1), 1-25. https://doi.org/10.4018/IJACDT.316967

Morgan, C. T. (2011). *Psikolojiye giriş* (19. baskı; S. Karataş & R. Eski, Eds.). Eğitim Akademi Yayınları.

Munoz-Vera, G. (2018). Inhabiting the Stage: The Viewer inside Baldassare Peruzzi's Sala delle Prospettive. *The International Journal of the Image* 9 (1), 43-56. doi:10.18848/2154-8560/CGP/v09i01/43-56

KAYNAKLAR DİZİNİ

Özdemir, M. (1991). *Büyük Boyutlu Duvar Resmi (Fresco-Sıva üstü) Teknikleri ve Çağdaş Uygulamaları.* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü. İzmir.

Özdemir, Ö. (2010). *Çağdaş Sanatta Dijital Teknolojilerden Yararlanan İnteraktif Sanat*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Erciyes Üniversitesi. Güzel Sanatlar Enstitüsü. Kayseri.

Öznülüer, H. (2018). Mağara duvarından Yüksek Rönesans'a kadar figürün mekan içerisindeki seyri. *İdil Sanat ve Dil Dergisi, 7*(52), 1563–1571.

Öztürkler, C. (2024). Eşikteki İmge. *Sanat Yazıları* (51), 322-337. https://doi.org/10.61742/sanatyazilari.1430680

Panofsky, E. (2017). *Perspektif: Simgesel Bir Biçim* (Y. Tükel, Çev.). Metis Yayınları.

Pavlović, D. (2021). Digital tools in museum learning – A literature review from 2000 to 2020. *Facta Universitatis, Series: Teaching, Learning and Teacher Education, 5*(2), 167–178. https://doi.org/10.22190/FUTLTE211104013P

Sarcan, A. (2020). *Modern Resim Sanatında Soyut Mekân Kurguları ve Mekânsal Kavrayışa Dair Sorgulamalar*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Trakya Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü. Edirne.

Sariler, M. & Gürdallı, H. (2017). Max Ernst Resimlerinde Mekân. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*. 7(3)

Serravalle, F., Ferraris, A., Vrontis, D., Thrassou, A., & Christofi, M. (2019). Augmented reality in the tourism industry: A multi-stakeholder analysis of museums. *Tourism Management Perspectives,* 32, 100549. https://doi.org/10.1016/j.tmp.2019.07.002

Solomon, M. R., Askegaard, S., Hoog, M. K. & Bamossy, G. J. (2016). *Consumer Behaviour: a European Perspective* (6th ed.). Pearson Education Limited.

Soydaş, M. E. (2025). Müzelerde turist rehberliği ve teknoloji kullanımı. In F. Berber & M. S. Özkan (Eds.), *Sosyal ve beşerî bilimlerde araştırma, yöntem ve analiz 2025-II* (Bölüm 18, ss. 347–362). Livre de Lyon.

Sunar, H., & Ateş, A. (2025). Müzelerde Teknoloji ve Yapay Zekâ Kullanımı Üzerine Yapılan Çalışmaların İncelenmesi. *Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 18(1), 43-62. https://doi.org/10.18221/bujss.1666693

Tanrıkut, B. (2019). *Mekansal Algıyı Etkileyen Tasarım Parametreleri ve Marka Kimliği İlişkisi,* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Kültür Üniversitesi. Fen Bilimleri Enstitüsü. İstanbul.

Tanyeli, U. & Sözen, M. (1992). *Sanat ve Kavram Terimleri Sözlüğü*. Remzi Kitabevi.

KAYNAKLAR DİZİNİ

Taşçılar, H. (2022). Antikiteden Modernizme, Resim Sanatında Biçimsel Belirleyici Olarak Perspektif. *International Social Mentality and Researcher Thinkers Journal*, 8(63): 1687-1699.

Taws, R. (2019). At the National Gallery: Louis-Léopold Boilly, *London Review of Books*, 41(9).

Toprak, S. (2022). *Duyulara ve Deneyime Dayalı Mekan Algısının, İç Mekan Tasarımı Üzerindeki Etkilerinin İncelenmesi: Therme Vals Örneği*, (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Başkent Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü. Ankara.

Turani, A. (1975). *Sanat Terimleri Sözlüğü* (3. baskı). Toplum Yayınevi.

Turani, A. (2000). *Dünya Sanat Tarihi.* Remzi Kitabevi.

Uysal, M. A. (2009). *Sanatta Mekân Algısı (Mekânla Oynamak),* Sanatta Yeterlik Eseri Çalışması Raporu, Hacettepe Üniversitesi.

Ülker, D. (2014). *Mekân Yanılsamasından Resim Yüzeyine Espas*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Eskişehir Anadolu Üniversitesi. Güzel Sanatlar Enstitüsü. Eskişehir.

Vargün, Ö. (2022). Teknolojinin belirleyiciliğinde müzelerde dijitalleşme süreci ve insan odaklı tasarım yaklaşımları. *idil, 92*, 565–584. DOI: 10.7816/idil-11-92-09

Vasari, G. (1912–1915). *Lives of the most eminent painters, sculptors & architects* (Cilt 6). London: Macmillan. Internet Archive. https://archive.org/details/livesofmostemine06vasauoft/page/160/mode/2up

Weiten, W. (2007). *Psychology: Themes and Variations*. (7th ed.). Thomson Wadsworth

Wittkower, R. (1973). *Art and Architecture in Italy 1600 to 1750*, Pelican History Of Art.

Wojciechowski, R., Walczak, K., White, M., Cellary, W. (2004). Building virtual and augmented reality museum exhibitions. In Proceedings of the ninth international conference on 3D Web technology 135-144. ACM.

Xu, H., Zhao, J., Jin, C., Zhu, N., & Chai, Y. (2025). Research on the Multi-Sensory Experience Design of Interior Spaces from the Perspective of Spatial Perception: A Case Study of Suzhou Coffee Roasting Factory. *Buildings*, *15*(8), 1393. https://doi.org/10.3390/buildings15081393

KAYNAKLAR DİZİNİ

Yetim, E., & Elmalı Şen, D. (2023). Göz ve Bakış Diyalektiğinde Anamorfoz ve Zizek Perspektifinden Güncel Sanat Temsilleri Üzerine Bir İnceleme. *Yıldız Journal of Art and Design*, 9(2), 80-94. https://doi.org/10.47481/yjad.1203335

Yoh, M.-S. (2001). The reality of virtual reality. In *Proceedings of the Seventh International Conference on Virtual Systems and Multimedia* (pp. 666–674). IEEE. https://doi.org/10.1109/VSMM.2001.969726

Zevi, B. (1993). *Architecture As Space, How to Look at Architecture*, Da Capo Pres.

İNTERNET KAYNAKLARI

Arte Museum. (t.y. -a). *Arte Museum Jeju*. Erişim: 18 Temmuz 2025 https://artemuseum.com/JEJU

Arte Museum. (t.y. -b). *Arte Museum home.* Erişim: 18 Temmuz 2025 https://artemuseum.com/home

Britannica Editors (1998, July 20). oculus. Encyclopedia Britannica. https://www.britannica.com/technology/oculus

d'strict, (t.y.). *Arte Museum Jeju.* https://www.dstrict.com/ART/?q=YToxOntzOjEyOiJrZXl3b3JkX3R5cGUiO3M6MzoiYWxsIjt9&bmode=view&idx=8003295&t=board&category=4E8Sw06822

ICOM. (2022). Müze. Erişim: 12 Temmuz 2025 https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/

Kültür ve Turizm Bakanlığı. (t.y.). *Müzeler İç Hizmetler Yönetmeliği*. Madde 4. Erişim: 25 Ağustos 2025 https://teftis.ktb.gov.tr/TR-263865/muzeler-ic-hizmetler-yonetmeligi.html

Meow Wolf. (t.y. -a). *About Meow Wolf*. https://meowwolf.com/about

Meow Wolf. (t.y. -b). *Inside the Perplexiplex: Denver's Multiverse of Live Performance at Meow Wolf*. https://meowwolf.com/blob/the-perplexiplex

Millî Eğitim Bakanlığı [MEB], Öğretmen Yetiştirme ve Geliştirme Genel Müdürlüğü. (2019). *Müze eğitimi* (Ed. Sibel Akbıyık & Uğur Kılıç). Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları. ISBN 978-975-11-4894-0

Moment Factory. (t.y. -a). *About Moment Factory*. https://momentfactory.com/pages/about

Moment Factory. (t.y. -b). *Perplexiplex – Meow Wolf Denver*. https://momentfactory.com/products/perplexiplex-meow-wolf-denver

Moment Factory. (t.y. -c). Perplexiplex – Meow Wolf Denver [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=IIbwMDfTuvY

Refik Anadol. (t.y.). *Events.* Erişim: 9 Eylül 2025 https://refikanadol.com/events/

teamLab. (t.y. -a). *About*. Erişim tarihi: 1 Aralık 2025 https://www.teamlab.art/about/

teamLab. (t.y. -b). Borderless World. Erişim tarihi: 1 Aralık 2025 https://www.teamlab.art/concept/borderlessworld/borderless-odaiba/

teamLab. (2018). *Forest of Flowers and People: Lost, Immersed and Reborn*. https://www.teamlab.art/ew/flowerforest/borderless-odaiba/

teamLab. (2018). Universe of Water Particles on a Rock where People Gather. https://www.teamlab.art/ew/iwa-waterparticles/borderless-odaiba/

İNTERNET KAYNAKLARI

Türk Dil Kurumu. (t.y.). *Müze*. Türk Dil Kurumu Sözlüğü. Erişim: 25 Ağustos 2025 https://sozluk.gov.tr/

Türk Dil Kurumu. (t.y.). *Duvar Resmi*. Türk Dil Kurumu Sözlüğü. Erişim: 19 Eylül 2025 https://sozluk.gov.tr/

Türk Dil Kurumu. (t.y.). *Yanılsama*. Türk Dil Kurumu Sözlüğü. Erişim: 27 Eylül 2025 https://sozluk.gov.tr/

Türk Dil Kurumu. (t.y.). *Mekân*. Türk Dil Kurumu Sözlüğü. Erişim: 5 Ekim 2025 https://sozluk.gov.tr/

GÖRSEL KAYNAKLAR

URL-01. (10.11.2013). Giotto di Bondone, *Lamentation* (Ağıt), duvar resmi, 1303–05. https://tr.wikipedia.org/wiki/Giotto_di_Bondone#/media/Dosya:Giotto_-_Scrovegni_-_-36-_-_Lamentation_(The_Mourning_of_Christ)_adj.jpg adresinden alındı. Erişim: 15 Eylül 2025.

URL-02. (tarih yok). Andrea Mantegna, *Camera degli Sposi* (Gelin Odası), 1465-1474. Batı ve kuzey duvarları ile tavanın görünümü https://www.wga.hu/html/m/mantegna/07/0sposi4.html adresinden alındı. Erişim: 20 Eylül 2025.

URL-03. (tarih yok). Andrea Mantegna, *Camera degli Sposi* (Gelin Odası), 1465-1474. Tavan görünümü. https://www.wga.hu/html/m/mantegna/07/3sposi04.html adresinden alındı. Erişim: 20 Eylül 2025.

URL-04. (tarih yok). Baldassarre Peruzzi, *Sala delle Prospettive* (Perspektif Salonu), 1516-1518. Salonun genel görünümü. https://www.wga.hu/html/p/peruzzi/farnesi4.html adresinden alındı. Erişim: 21 Eylül 2025.

URL-05. (tarih yok). Baldassarre Peruzzi, *Sala delle Prospettive* (Perspektif Salonu), 1516-1518. Duvar resminin detay görünümü. https://www.wga.hu/html/p/peruzzi/farnesi6.html adresinden alındı. Erişim: 21 Eylül 2025.

URL-06. (tarih yok). Raffaello Sanzio, *Scuola di Atene* (Atina Okulu), 1509-1511. Resmin genel kompozisyon görünümü. https://www.wga.hu/html/r/raphael/4stanze/1segnatu/1/athens.html adresinden alındı. Erişim: 22 Eylül 2025.

URL-07. (tarih yok). Raffaello Sanzio, *Scuola di Atene* (Atina Okulu), 1509-1511. Merkez figürlere ait detay görünümü. https://www.wga.hu/html/r/raphael/4stanze/1segnatu/1/athens02.html adresinden alındı. Erişim: 22 Eylül 2025.

URL-08. (03.12.2024). Arte Museum Jeju [artemuseum_jeju]. Instagram: https://www.instagram.com/p/DDG9vHESlSV/?igsh=QkFSRk5NblZSVw%3D%3D adresinden alındı. Erişim: 28 Ağustos 2025.

URL-09. (23.02.2025). Arte Museum Jeju. Let's Go Walking Tour [youtube]: https://www.youtube.com/watch?v=bDXzDuQ92yE adresinden alındı. Erişim: 28 Ağustos 2025.

URL-10. (tarih yok). Andrea Mantegna, *Camera degli Sposi* (Gelin Odası), 1465-1474. Odanın genel görünümü. https://www.wga.hu/html/m/mantegna/07/0sposi1.html adresinden alındı. Erişim: 1 Ekim 2025.

URL-11. (tarih yok). Andrea Mantegna, *Camera degli Sposi* (Gelin Odası), 1465-1474. Tavan görünümü. https://www.wga.hu/html/m/mantegna/07/3sposi01a.html adresinden alındı. Erişim: 1 Ekim 2025.

GÖRSEL KAYNAKLAR

URL-12. (tarih yok). Andrea Mantegna, *Camera degli Sposi* (Gelin Odası), 1465-1474. Kuzey duvarı, *The Court of Gonzaga.* https://www.wga.hu/html/m/mantegna/07/1sposi1.html adresinden alındı. Erişim: 1 Ekim 2025.

URL-13. (tarih yok). Andrea Mantegna, *Camera degli Sposi* (Gelin Odası), 1465-1474. Batı duvarı, *The Meeting.* https://www.wga.hu/html/m/mantegna/07/2sposi02.html adresinden alındı. Erişim: 1 Ekim 2025.

URL-14. (tarih yok). Andrea Mantegna, *Camera degli Sposi* (Gelin Odası), 1465-1474. Güney ve doğu duvarlarının görünümü. https://www.wga.hu/html/m/mantegna/07/0sposi3.html adresinden alındı. Erişim: 1 Ekim 2025.

URL-15. (tarih yok). Andrea Mantegna, *Camera degli Sposi* (Gelin Odası), 1465-1474. Tavanın görünümü. https://www.wga.hu/html/m/mantegna/07/3sposi01.html adresinden alındı. Erişim: 1 Ekim 2025.

URL-16. (tarih yok). Baldassarre Peruzzi, *Sala delle Prospettive* (Perspektif Salonu), 1516-1518. https://www.wga.hu/html_m/p/peruzzi/farnesi5.html adresinden alındı. Erişim: 8 Ekim 2025.

URL-17. (tarih yok). Giulio Romano, *Sala dei Giganti* (Devler Odası), 1532-1535. Güney ve batı duvarlarının görünümü. https://www.wga.hu/html_m/g/giulio/1pala_te/giganti/0view1.html adresinden alındı. Erişim: 12 Ekim 2025.

URL-18. (tarih yok). Giulio Romano, *Sala dei Giganti* (Devler Odası), 1532-1535. Batı ve kuzey duvarlarının görünümü. https://www.wga.hu/html_m/g/giulio/1pala_te/giganti/0view2.html adresinden alındı. Erişim: 12 Ekim 2025.

URL-19. (tarih yok). Giulio Romano, *Sala dei Giganti* (Devler Odası), 1532-1535. Batı duvarı görünümü. https://www.wga.hu/html_m/g/giulio/1pala_te/giganti/1west.html adresinden alındı. Erişim: 12 Ekim 2025.

URL-20. (tarih yok). Giulio Romano, *Sala dei Giganti* (Devler Odası), 1532-1535. Doğu duvarı görünümü. https://www.wga.hu/html_m/g/giulio/1pala_te/giganti/3east.html adresinden alındı. Erişim: 12 Ekim 2025.

URL-21. (tarih yok). Giulio Romano, *Sala dei Giganti* (Devler Odası), 1532-1535. Güney duvarı görünümü. https://www.wga.hu/html_m/g/giulio/1pala_te/giganti/2south.html adresinden alındı. Erişim: 12 Ekim 2025.

URL-22. (tarih yok). Giulio Romano, *Sala dei Giganti* (Devler Odası), 1532-1535. Kuzey duvarı görünümü. https://www.wga.hu/html_m/g/giulio/1pala_te/giganti/4north0.html adresinden alındı. Erişim: 12 Ekim 2025.

GÖRSEL KAYNAKLAR

URL-23. (tarih yok). Giulio Romano, *Sala dei Giganti* (Devler Odası), 1532-1535. The Assembly of Gods around Jupiter's Throne https://www.wga.hu/html_m/g/giulio/1pala_te/giganti/5vault.html adresinden alındı. Erişim: 12 Ekim 2025.

URL-24. (2018). teamLab Borderless, *Forest of Flowers and People: Lost, Immersed and Reborn.* https://www.teamlab.art/ew/flowerforest/borderless-odaiba/ adresinden alındı. Erişim: 23 Ekim 2025.

URL-25. (tarih yok). teamLab Borderless, *Universe of Water Particles on a Rock where People Gather.* https://www.teamlab.art/ew/iwa-waterparticles/borderless-odaiba/ adresinden alındı. Erişim: 23 Ekim 2025.

URL-26. (01.12.2020). Arte Museum Jeju, *"Beach" (Beach Cloud- Aurora).* d'strict [youtube]. Videodan alınan ekran görüntüsü (0:19). https://www.youtube.com/watch?v=athlev1JU-E&list=PLULaI1jLCXzyxoIvUt9xAeUn1Ot62xUT0&index=24 adresinden alındı. Erişim: 3 Kasım 2025.

URL-27. (03.12.2020). Arte Museum Jeju, *"Beach" (Beach Cloud- Aurora).* d'strict [youtube]. Videodan alınan ekran görüntüsü (0:12). https://www.youtube.com/watch?v=uwsEpyaeM8k&list=PLULaI1jLCXzyxoIvUt9xAeUn1Ot62xUT0&index=22 adresinden alındı. Erişim: 3 Kasım 2025.

URL-28. (03.12.2020). Arte Museum Jeju, *"Flower".* d'strict [youtube]. Videodan alınan ekran görüntüsü (0:09). https://www.youtube.com/watch?v=hgUZbQRaca8&list=PLULaI1jLCXzyxoIvUt9xAeUn1Ot62xUT0&index=23 adresinden alındı. Erişim: 3 Kasım 2025.

URL-29. (03.12.2020). Arte Museum Jeju, *"Flower".* d'strict [youtube]. Videodan alınan ekran görüntüsü (0:15). https://www.youtube.com/watch?v=hgUZbQRaca8&list=PLULaI1jLCXzyxoIvUt9xAeUn1Ot62xUT0&index=23 adresinden alındı. Erişim: 3 Kasım 2025.

URL-30. (27.09.2021). Meow Wolf ve Moment Factory, *Perplexiplex, "Fungi Sensation".* Moment Factory [youtube]. Videodan alınan ekran görüntüsü (01:49). https://www.youtube.com/watch?v=IIbwMDfTuvY adresinden alındı. Erişim: 15 Kasım 2025.

URL-31. (27.09.2021). Meow Wolf ve Moment Factory, *Perplexiplex, "Spectral Vision".* Moment Factory [youtube]. Videodan alınan ekran görüntüsü (02:12). https://www.youtube.com/watch?v=IIbwMDfTuvY adresinden alındı. Erişim: 15 Kasım 2025.

URL-32. (27.09.2021). Meow Wolf ve Moment Factory, *Perplexiplex, "Neon Intrusion".* Moment Factory [youtube]. Videodan alınan ekran görüntüsü (02:23). https://www.youtube.com/watch?v=IIbwMDfTuvY adresinden alındı. Erişim: 15 Kasım 2025.

GÖRSEL KAYNAKLAR

URL-33. (27.09.2021). Meow Wolf ve Moment Factory, *Perplexiplex, "Palette Obsession"*. Moment Factory [youtube]. Videodan alınan ekran görüntüsü (02:50). https://www.youtube.com/watch?v=IIbwMDfTuvY adresinden alındı. Erişim: 15 Kasım 2025.

EK AÇIKLAMALAR

Çizelge A.1. Camera degli Sposi Faktör Kodlama Tablosu

Faktör	Gözlem (Kaynağa Dayalı Veri, Betimleme)	Etki / Yorum	Kanıt / Kaynak	Güven
Biçim / Ölçek / Mekânın Fiziksel Parametreleri (Biçim, boyut, mimari düzen, mekânsal ölçüler)	"Camera degli Sposi'nin fiziksel boyutlarının (8.1 × 8.1 m ve 3.9 m yükseklik) küçük ölçekli bir mekân tanımı sunması, Mantegna'nın mekânı yanılsama teknikleri kullanarak genişletme çabasını daha görünür kılar (Montenegro & Ushenko, 2023: 14).	Duvarlarda yer alan geriye çekilen pencere ve mimari eşikler, gerçek mekânın sınırlarını belirlerken aynı zamanda duvar ve tavan yüzeyine taşınarak mekânsal kurguyu büyüten bir yanılsama yaratır. Sanatçı, odanın gerçek ölçülerini manipüle ederek izleyicide daha geniş, derin ve geçirgen bir mekân gibi algılanmasını sağlar.	(Montenegro & Ushenko, 2023: 14) (Sanal tur görüntüsü, 2025)	3
Işık (Doğal + yapay + illüzyon + renk temelli.)	Sanal turdan gözlemlendiği üzere, odaya iki yönden giren doğal ışık, resim yüzeyindeki yanılsamayı destekleyen yumuşak bir aydınlık sağlar (doğal ışık). Ayrıca odada müzeye ait sabit yapay ışık kaynakları da bulunmaktadır. Tavandaki oculus, yukarıdan gelen bir ışık etkisi oluşturarak mekânın fiziksel ışığını illüzyonist bir tepe ışığıyla birleştirir (illüzyonist ışık etkisi). Ayrıca resimlerde kullanılan açık mavi ve sıcak tonlu renkler, resim yüzeyinde de ek bir renk temelli ışık etkisi sağlar (renk temelli ışık etkisi).	Doğal ve yapay ışık ile gelen gerçek ışık ile resimlerde yaratılan kurmaca ışığın birleşmesi, mekânın hem fiziksel hem temsilî boyutunu aynı anda etkinleştirir ve izleyici bu iki ışık katmanını bütün olarak algılar.	(Sanal tur görüntüsü, 2025) video görsel inceleme (YouTube)	2
Renk / Malzeme / Doku	Mekânda resmedilen yüzeylerde mavi tonları, altın sarısı vurgular ve parlak renk geçişleri görülür. Tavandaki oculusta yaratılan yanılsamanın etkisi ve açık mavi tonlarının kullanılmasıyla gökyüzüne açılıyormuş gibi bir his yaratılır. Duvarlardaki figürlerin giysilerinde altın sarısı, kırmızı ve koyu mavi gibi parlak renkler görülmektedir. Gerçek mekandaki mimari elemanlara uyumlu biçimde kurgulanarak onlarla bütünleşen bir temsili mekân yaratma çabası görülür.	Resimlerde açık ve parlak renk kullanımı mekânın fiziksel sınırlarını algısal olarak hafifletmekte, ayrıca mekânın daha aydınlık ve geniş algılanmasını sağlamaktadır. Kullanılan bu renkler, Mantegna'nın gerçek mekânı "mermer kaplı alçak bir duvar üzerinde yükseltilmiş hayali bir pavyona" dönüştürmesine yönelik kurguladığı mekân yanılsamasına katkı sağlamaktadır. Resimlerin kapı, pencere açıklıkları ve mekandaki diğer mimari elemanlar ile uyumlu şekilde yerleştirilmesi, gerçek mekân ile temsili mekânın ilişkisini güçlendirerek mekânın algılanmasını etkiler.	(Sanal tur görüntüsü, 2025) video görsel inceleme (YouTube)	2
İzleyici Konumu, Etkileşim ve Hareket (Rönesans'ta "belli duruş noktası"; dijitalde "serbest hareket")	Mantegna, Camera Picta'da izleyiciyi, kendi oluşturduğu kurmacaların içine girmeye davet eder. İzleyiciyi sahnenin dışında değil içinde konumlandırır ve izleyicilerle etkileşim kurmayı amaçlamıştır. İzleyicinin konumunu ve deneyimini hayal ederek resmin karakterini yeniden tanımlamıştır (Christiansen, 2009: 27). Oculus, izleyiciyi yukarı bakmaya zorlayan bir düzenleme sunarak, izleyicinin aşağıya doğru bakan figürleri gözlemleyebilmesini sağlar. İzleyicinin tavandaki tüm kompozisyonu takip etmesi için bedenini hareket ettirmesi gerekir (Montenegro & Ushenko, 2023: 13). Mantegna'nın eseri ancak odanın ortasında duran ve doğrudan yukarı bakan bir izleyici açısından tamamen başarılıdır (Çalış ve Bilginer, 2024: 203).	İzleyicinin iç mekânsal düzene dahil edilmesi, mekân algılanmasını edilgen bir bakıştan etkin bir katılıma dönüştürür. Resim-mekân ilişkisi, "dâhil eden" bir kurguya evrilir. Mekân algısı yalnızca görsel değil, bedensel bir etkileşime dönüşür. Bu durum temsili mekânın "izlenen" değil "deneyimlenen" bir düzene dönüştüğünü gösterir.	(Christiansen, 2009: 27) (Montenegro & Ushenko, 2023: 13) (Çalış ve Bilginer, 2024: 203).	3

Teknik / Araç / Yöntem (Rönesans: kullanılan yanılsama teknikleri Dijitalde: kullanılan teknolojik araçlar)	Oculustaki figürler, aşağıdan bakışa göre düzenlenmiş *di sotto in su* tekniği ile resmedilmiştir. Oculustaki bu yanılsama, mavi gökyüzünü gösteren ve sembollerin karakterlerle etkileşime girdiği bir kurgusal durumu tasvir eden bir pencere etkisi yaratır (Montenegro & Ushenko, 2023: 16). Ressam, oculustaki figürlere kullandığı rakursi tekniği ile yüksekte duruyormuş ve tepeden bakıyormuş izlenimini vermiştir (Dartar, 2023: 1423).	Kullanılan yanılsama teknikleri, temsili mekânın gerçek mekânla bütünleşmesini sağlar. İzleyici, yukarıdaki açıklıktan gökyüzüne gerçekten bakıyormuş gibi algılar ve bu durum gerçek mekânın algılanmasını etkiler.	(Montenegro & Ushenko, 2023: 16) (Dartar, 2023: 1423)	3
Sınırlar / Mekânsal Kurgunun Dönüştürülmesi (trompe-l'oeil, quadratura, mekân yanılsaması, duvarın mekâna açılması vb.)	Mantegna, Camera Picta'da gerçek mekânı "mermer kaplı alçak bir duvar üzerinde yükseltilmiş hayali bir pavyona" dönüştürerek mekânı fiziksel sınırlarının ötesinde kurgular. Bu düzenleme izleyicinin sahnenin dışında değil, mekânın içinde konumlandığı bir kurgu yaratır (Christiansen, 2009: 27). Tavanın mimari düzeni özellikle tonoz üzerinde kullanılan yanılsamalı süslemelerle gerçek sınırların dışına taşacak biçimde kurgulanır. Bu resimde, tavanın sınırlarını genişlemiş gibi gösteren gelişmiş bir trompe-l'oeil tekniği kullanır (Montenegro & Ushenko, 2023: 6).	Bu yaklaşım, Camera degli Sposi'de temsili mekânın gerçek mekânı yeniden tanımladığını gösterir. İzleyici, gerçek mekânı bir "hayali pavyonunun içi" gibi deneyimler ve mekân algısı resimle bütünleşen bir hale dönüşür. Böylece mekânın sınırları, temsili mekân ile belirsizleşir ve gerçek ile kurgusal olan arasında yeni bir mekânsal deneyim alanı oluşur. Mekân algısı, resim sayesinde yukarı doğru genişleyen bir yanılsamaya dönüşür.	(Christiansen, 2009: 27) (Montenegro & Ushenko, 2023: 6)	3
Atmosfer (mekânın hissi)	Mantegna, izleyici ile boyalı yüzeyler arasında havanın ruhlarla dolu olduğu ve bunların bazılarının oculus ile aşağı indiği, bazılarının ise görsel çekiciliğin, baştan çıkarıcılığın (ve en azından yanılsamaların) odağına çekilerek veya gönderilerek ona doğru çekildiği bir kurgu sahnelemiştir (Campbell, 2014: 327).	Mantegna'nın mekandaki yarattığı bu atmosfer, izleyiciye sürekli bir tetikte olma, izlenme ve mekânın içinde aktif bir özne olma hissini yaratır. Özellikle bu durum, tavandaki oculusta bulunan figürlerde görülmektedir. Figürlerin izleyiciye doğru bakışı, aşağı doğru eğilmeleri ve düşmek üzere olan nesnelerin bulunması, bu mekânda canlı, hareketli, izleyiciyi içine çeken bir hissin oluşmasını sağlar.	(Campbell, 2014: 327)	2
Anlam (sanat eserinin içerdiği mesaj, temsil vb.)	Bu mekandaki resmedilen figürlerin sessizliği, hareketsizliği ve farkında olmama halinin, egemen gücün ve otoritenin etkilerini aslında yoğunlaştırabileceği belirtilmiştir. Figürler, odadaki izleyicinin varlığını bilinçli bir şekilde görmezden gelmeye çalışır. Leon Battista Alberti'nin De pictura'da (1435) savunduğu, figürlerin izleyiciyi jestlerle ve bakışlarla resmin içine davet eden anlayışın aksine, Mantegna bu figürlerin yanılsamalı varlığının, izleyiciyle temas kurmayı reddetmesiyle daha da güçleneceğini düşünmektedir. İzleyici, bu mekânda yok sayılmış gibi hissettiği için kendi varlığının daha yoğun bir şekilde farkına varabilir (Campbell, 2014: 318-320).	Mantegna, Camera Picta'da izleyici mekânın içine çekmeye çalışarak bir parçası hâline getirirken, resmedilen figürleri ise izleyicinin varlığını bilinçli bir şekilde görmezden gelmeye çalışır. Bu aynı anda yarattığı karşıtlık, mekandaki izleyiciyi hem dahil eden hem de bu izleyiciye dışlanma duygusu yaşatan bir durum yaşatır. İzleyici, fiziksel olarak resmin içine dahil olurken, psikolojik olarak iktidar ilişkisini hissettirerek temsil mekanının dışında tutulur. Dolayısıyla bu ikili durum, mekânın algılanmasında gerilimli bir deneyim yaşatabilir.	(Campbell, 2014: 318-320)	2

Not: Bu tablonun hazırlanmasında aşağıdaki dijital içeriklerden yararlanılmıştır:

- Sanal tur görüntüsü, 2025. https://www.ghelfi360.com/up/Mantegna/
- Video görsel inceleme, (2020, 12 Mart). Raffaella Arpiani (YouTube) https://www.youtube.com/watch?v=gtdUcW32d54

EK AÇIKLAMALAR

Çizelge A.2. Sala delle Prospettive Faktör Kodlama Tablosu

Faktör	Gözlem (Kaynağa Dayalı Veri, Betimleme)	Etki / Yorum	Kanıt / Kaynak	Güven
Biçim / Ölçek / Mekânın Fiziksel Parametreleri (Biçim, boyut, mimari düzen, mekânsal ölçüler)	Peruzzi, mekânı Roma ve çevresindeki kırsal alanın illüzyonist manzaralarını gösteren sanal bir sütunlu salon freskiyle tasarlamıştır (Grau, 1999: 366). Sala delle Prospettive'de mekandaki mimari özellikler ile kurgulanan temsili mekandaki resimsel unsurlar tamamen birleşerek yanılsamayı güçlendirir. Yanılsamanın etkisini kesintiye uğratmayan ve tavan, duvarlar ve zemin dahil olmak üzere tüm mekânı kapsayan yanılsama yaratılır (Grau, 2003: 39).	Peruzzi, izleyiciye manzaraya açılan sütunlu bir salondaymış gibi algılatacak bir mimari kurgu yaratarak, gerçek mekânın algısal olarak genişlemesine katkı sağlar. Resimlerde yarattığı mimari düzen ile gerçek mekânın mimari özelliklerini bütüncül bir şekilde ele alarak yanılsamanın etkisini yoğunlaştırır.	(Grau, 1999: 366) (Grau, 2003: 39). Video görsel inceleme (YouTube-claudia viggiani)-tüm video	3
Işık (Doğal + yapay + illüzyon + renk temelli.)	Bu mekandaki pencereler, artık iç mekândan dış mekâna açılan açıklıklar olarak değil de temsili yaratılan tapınak sahnesinden tamamen kopuk bir düzlemi temsil eder. Katı ve opak yüzey olan duvarlar ise, burada Roma manzarasına açılan şeffaf, illüzyonist eşiklere dönüştürülmüştür (Munoz-Vera, 2018: 48). Duvar resimlerinde tasvir edilen hayali sütunlar ve açıklıklar ile, sanki dış mekândan içeri süzülen bir ışık varmış hissi yaratılır (illüzyonist ışık etkisi). Ayrıca resimlerde kullanılan açık mavi tonlar ve gökyüzü betimlemeleri, resim yüzeyinde de bir renk temelli ışık etkisi sağlar (renk temelli ışık etkisi).	Mekânda doğal ışık, fiziksel olarak bulunmasına karşın, pencereler bu ışığı algısal olarak yönlendiren ana elemanlar olarak tasarlanmamıştır. Peruzzi, ışık etkisini pencerelerden değil de yarattığı temsili mekandaki hayali açıklıklar aracılığıyla üretir. Burada duvar yüzeyleri, ışığı geçiren ya da yansıtan, şeffaf mimari elemanlar gibi algılanır. Pencerelerin ve duvarların bu şekilde işlevlerinin değiştirilmesi, gerçek mekânın sınırlarını belirsizleştirerek mekânın yeniden tanımlanması sağlanır.	(Munoz-Vera, 2018: 48) Video görsel inceleme (YouTube-Gonzalo Muñoz)-3:12-3:36 arası Mekân fotoğrafı / Sala delle Prospettive genel görünüm	3
Renk / Malzeme / Doku	Gerçek mermer zemindeki desenlerin resimde de devam ettirilmesi, gerçek ile temsil arasındaki sınırı belirsizleştirerek yanılsamanın etkisini arttırır (Grau, 2003: 39). Mekânda kullanılan renkler, hayali olarak kurgulanan Roma mimarisini çağrıştıracak şekilde açık ve birbirini dengeleyen tonlardan oluşmaktadır. Duvar yüzeyleri, taş ve mermer dokusuymuş gibi algılanacak biçimde kurgulanmıştır.	Renk, malzeme ve doku, gerçek mekânın fiziksel özelliklerinden çok tasarlanan temsili mekanın mimari özellikleri üzerinden okunur. Duvar resimleri, izleyicide gerçek bir mimari mekânın içinde bulunma hissi uyandıracak şekilde tasarlanarak mekânın bir bütün olarak algılanması sağlanır.	(Grau, 2003: 39). Video görsel inceleme (YouTube-claudia viggiani)-tüm video Mekân fotoğrafı / Sala delle Prospettive genel görünüm	2
İzleyici Konumu, Etkileşim ve Hareket (Rönesans'ta "belli duruş noktası"; dijitalde "serbest hareket")	Peruzzi, izleyiciyi sanal bir sütunlu salon freskiyle çevrelemiştir (Grau, 1999: 366). Peruzzi, izleyicileri ana performans platformuna yerleştirerek onları kurgunun başlıca karakterlerine dönüştüren ve bu mekânı işgal etmelerini sağlayan bir sahne yaratır. Bu sahne (oda) yalnızca hayali bir sahneye doğru manzaralar sunmakla kalmaz, bunun yanı sıra bu hayali sahneden dört duvar, tavan ve zeminle sınırlı gerçek mekâna doğru içe doğru çöktüğü ("imploding") bir algı üretir (Munoz-Vera, 2018: 48).	Sala delle prospettive'de temsili mekân, tüm mekânı kapsayacak şeklide tasarlanmıştır. İzleyici, yaratılan bu temsili mekanla çevrelenmiştir. "İçe doğru çöktüğü bir algı üretimi" ile anlatılmak istenen, temsili mekânda tasarlanan mimari ve manzaranın, gerçek mekânın karşısında konumlanan ayrı bir görüntü olmaktan çıkarak, izleyicinin içinde bulunduğu gerçek mekân ile bütünleşir. Bu durum, izleyicinin hem temsili mekânın içinde yer aldığı hem de gerçek mekânın bu temsili mekân tarafından yeniden tanımlandığı çift yönlü bir mekânsal algı üretir.	(Grau, 1999: 366) (Munoz-Vera, 2018: 48)	3

Teknik / Araç / Yöntem (Rönesans: kullanılan yanılsama teknikleri Dijitalde: kullanılan teknolojik araçlar)	Peruzzi, mekânın tüm duvarlarını kaplayan resimlerinde trompe l'oeil tekniğini kullanarak, yüksekten bakıldığında görünen hayali bir antik Roma manzarası sunmaktadır (Munoz-Vera, 2018: 47).	Peruzzi bu hayali manzarayı yaratmak için yanılsama tekniklerinden yaralanmıştır. Bu yanılsamayla gerçek mekân ile temsili mekân bir bütün şekilde okunmaktadır. Gerçek mekânın sınırlarının belirsizleştiği bir durum yaratarak gerçek mekânda hayali açıklıklar oluşturur ve bu açıklıklardan kurguladığı manzarayı izleyiciye sunar.	(Munoz-Vera, 2018: 47) Video görsel inceleme (YouTube-claudia viggiani)-tüm video	3
Sınırlar / Mekânsal Kurgunun Dönüştürülmesi (trompe-l'oeil, quadratura, mekân yanılsaması, duvarın mekâna açılması vb.)	Villa Farnesina'daki diğer odaların aksine Sala delle prospettive'de, gerçek mekânın mimari özelliklerinin ve arka plan manzarasının ana karakter rolünü üstlendiği bir temsili mekân yaratılmıştır. Burada, villanın diğer odaların olduğu gibi, insan veya tanrısal karakterler esas olarak resmedilmemiştir. Mimari ve manzara ön plana çıkarılmıştır (Munoz-Vera, 2018: 47). İzleyici mekâna adım attığında, dağ tepesinde bir Roma tapınağında yaşıyor gibi hissettiği bir kurgu yaratılmak istenmiştir. Duvar resimleri aracılığıyla kurgulanan hayali bir tapınak, gerçek mimari unsurların yanı sıra hayal edilen unsurlar üzerine kurgusal olarak inşa edildi. Gerçek mekandaki kapılar, pencereler, tavan ve zemin gibi mevcut mimari özellikler kaçınılan ögeler değil; aksine mekânın resimsel kompozisyonuna bilinçli biçimde entegre edilmiştir (Munoz-Vera, 2018: 48).	Temsili mekânın getirdiği yeni mekân kurgusu ile duvarlar artık yapısal bir sınır değil, aksine kullanılan yanılsama teknikleri ile algısal olarak genişleyen bir kurgu yaratır. Duvarlar algısal olarak iç mekânın sınırı olmaktan çıkıp manzaraya açılan yüzeylere dönüşmüştür. Sala delle Prospettive'de gerçek mekânın sınırları, resim aracılığıyla yeniden tanımlanır. Gerçek mekandaki mimari elemanlar (kapılar, pencereler, zemin ve tavan vb.), resimsel kurguya eklemlenerek gerçek mekân ile temsili mekân arasındaki ayrımın yapılamadığı, birbiri ile bütünleşen bir mekânsal algı üretir.	(Munoz-Vera, 2018: 47-48) Video görsel inceleme (YouTube-claudia viggiani)-tüm video Mekân fotoğrafı / Sala delle Prospettive genel görünüm	3
Atmosfer (mekânın hissi)	Kullanılan teknikler ile kapalı mekân içinde yaratılan temsili mekânda, burayı deneyimleyen izleyici de büyülü bir eğlence yaratma çabası görülür (Munoz-Vera, 2018: 47). Sala delle Prospettive'de kurgulanan illüzyonist tapınak, bu mekandaki izleyiciye dağın zirvesinde konumlanmış, hayranlık uyandıran ve görkemli bir sığınak hissi sunar (Grau, 2003: 39).	Mekân, izleyicinin gündelik deneyiminin ötesinde, kurgulanan temsili mekân ile daha büyüleyici ve yüceltilmiş bir atmosfer üretir. Özellikle Chigi'nin itibarı açısından, villasında ağırlayacağı önemli davetlileri içinde böyle bir hedefinin olduğu açıktır.	(Munoz-Vera, 2018: 47) (Grau, 2003: 39).	2
Anlam (sanat eserinin içerdiği mesaj, temsil vb.)	Agostino Chigi için inşa edilen Villa Farnesina'da, resim aracılığıyla Chigi'nin itibarını antik bir görkemle yüceltmek için eserler yaratılmıştır (Grau, 1999: 366). Sala delle prospettive'de, hayali bir zirveden Roma manzarasının seyredilmesi için bir olimpik sahne tasarlanması amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda bu mekânın yalnızca tarihsel ya da mitolojik temsillere dayanmayan tek tematik oda olarak, villayı ziyaret edenleri bir tür büyülü eğlence ile memnun etme amacı görülür (Munoz-Vera, 2018: 47).	Mekânın anlamı, diğer örneklerin aksine burada içeriğinde aktarılan tarihi olaylar veya mesajlar açısından değil de izleyici yönelik tutumu açısından ele alınır. İzleyici mekânda en önemli parça haline gelerek yaratılan temsili mekân ile de izleyiciyi bu temsili mekânın içine çekerek onun burayı deneyimlemesi beklenir.	(Grau, 1999: 366) (Munoz-Vera, 2018: 47)	3

Not: Bu tablonun hazırlanmasında aşağıdaki dijital içeriklerden yararlanılmıştır:

- Video görsel inceleme, (2018, 12 Haziran). claudia viggiani (YouTube) https://www.youtube.com/watch?v=ORdzz8NgYio
- Video görsel inceleme, (2017, 30 Ekim). Gonzalo Muñoz (YouTube). 3:12-3:36 https://www.youtube.com/watch?v=1YSuVf3CY5M

EK AÇIKLAMALAR

Çizelge A.3. the Sala dei Giganti Faktör Kodlama Tablosu

Faktör	Gözlem (Kaynağa Dayalı Veri, Betimleme)	Etki / Yorum	Kanıt / Kaynak	Güven
Biçim / Ölçek / Mekânın Fiziksel Parametreleri (Biçim, boyut, mimari düzen, mekânsal ölçüler)	Resimde tasvirlenen figürler incelendiğinde, kahramanlar ile onları izleyenler arasındaki ölçek farkı dikkat çekicidir. Onları çevreleyen görüntü karşısında cüce gibi kalan izleyiciler, temsili mekâna dahil edilerek, mekânın benzersiz resimsel yapısını yansıtan bir ayrım yapılmayan duruma girerler (Carabell, 1997: 95).	Sala dei Giganti'de, resimde tasvirlenen küçük ölçekli figürler, izleyicinin mekân karşısındaki durumunu temsil eden bir araç olarak kullanılır. Bu ölçek kurgusu ile mekân, izleyicinin bu mekânda kendisini küçük, kuşatılmış ve sıkıştırılmış gibi hissetmesini sağlar.	(Carabell, 1997: 95) Video görsel inceleme (YouTube-Città di Mantova)-tüm video	2
Işık (Doğal + yapay + illüzyon + renk temelli.)	Sala dei Giganti'de izleyicinin mekân deneyimi, birçok duyuya hitap edecek şekilde kurgulanmıştır. Ortamın özel parlaklığı sebebiyle ziyaretçi, dışarıdaki yoğun aydınlıktan, şöminedeki ateşten gelen düşük ve zayıf ışık olan ortama girer. Bu ani değişim nedeniyle gözün bu yeni ortama uyum süreci yavaş ilerler (Corrain, 2023: 70). Carabell'in (1997: 89) de çalışmasında aktardığına göre şömine günümüzde bulunmamaktadır. Video incelemesinden sonra görüldüğü üzere, günümüzde yapay aydınlatma kullanımı vardır.	Sala dei Giganti'de ışık, izleyicinin bedeninin bu zayıf ve loş ışıklı yeni ortama uyum sağlamasını gerektiren ve izleyicinin bu ortamı algılamasında bir miktar zorlayabilen bir bileşen olarak görülmektedir.	(Corrain, 2023: 70) (Carabell, 1997: 89) Video görsel inceleme (YouTube-Città di Mantova)-tüm video	3
Renk / Malzeme / Doku	Şömine ateşi, görme duyusu harici, diğer duyuların da uyarılmasına neden olur. Yanan odunlar, kokusunu tüm odaya yayarak koku duyusunu, yanan odunun çıtırtıları ve hışırtısı ile işitme duyusunu ve ateşin ortamı ve ziyaretçiyi ısıtması ile dokunma duyusunu uyarır (Corrain, 2023: 70). Giulio, zemini gerçek taşlardan inşa ederek freskin alt kenarlarında resmedilen taşlarla bütünleştirmiş ve güçlü bir mekân yanılsaması yaratmıştır. Bu uygulama, yanılsama yaratmasının yanı sıra, izleyicinin algısını da etkileyerek onu resimde sahnelenen kavganın ortasında, daha korkutucu bir ortamdaymış gibi hissetmesine neden olmuştur. Ancak on sekizinci yüzyılda bu zemin dokusunda bozulmalar görülmüş ve günümüzde görülen mevcut desenle değiştirilmiştir (Carabell, 1997: 89).	Günümüzde şömine kullanımı olmasa da kullanıldığı dönemdeki mekânın algılanmasındaki etkisi yadsınamaz. Hem birçok duyuyu birden uyarması hem de zayıf ışık kullanımı, mekânın algılanmasını etkiler. Özellikle karanlık bir ortamın, mekânın gergin ve korkutucu atmosferini daha da arttırıcı bir etkisinin olduğu tahmin edilebilir.	(Corrain, 2023: 70). (Carabell, 1997: 89)	2
İzleyici Konumu, Etkileşim ve Hareket (Rönesans'ta "belli duruş noktası"; dijitalde "serbest hareket")	Sala dei Giganti, ne bir başlangıca ne de bir sona sahiptir. Hiçbir bölücü çerçeve ya da süsleyici sınır olmaksızın bütünüyle birbirine eklemlenen bir kurguda tasarlamıştır (Vasari, 1912–1915: 160). Mekâna giren izleyici, sınırları belirsiz ve kurgusal bir dünya tarafından çevrelenir ve kendini bu kurgusal dünyadaki dinamik bir çatışmanın odağında bulur. Bu açıdan izleyici, yalnızca "gören" değil, aynı zamanda bu temsilin içinde "görülen" bir özneye de dönüşür (Carabell, 1997: 95).	Sala dei Giganti'de temsili mekân, izleyiciyi çevreleyerek onu sahnenin bir parçası hâline getirecek şekilde kurgulanmıştır. Resmin çerçevesiz ve bütüncül yapısı, mekânın fiziksel sınırlarını belirsizleştirerek izleyicinin bu temsili mekânın içine çekilmesi ve dahil edilmesi amaçlanır.	(Vasari, 1912–1915: 160) (Carabell, 1997: 95)	3

Teknik / Araç / Yöntem (Rönesans: kullanılan yanılsama teknikleri Dijitalde: kullanılan teknolojik araçlar)	Sala dei Giganti, hiçbir bölücü çerçeve ya da süsleyici sınır olmaksızın bütünüyle birbirine eklemlenen bir kurguda tasarlamıştır (Vasari, 1912–1915: 160). Sala dei Giganti, duvarları ve tavanı dahil tüm yüzeylerde kesintisiz bir sahne oluşturacak biçimde kurgulanarak bir mekân yanılsaması yaratılmıştır.	Sala dei Giganti'de duvarlar, tavan ve mimari elemanlar ayrı ayrı değil, herhangi bir kesinti olmadan bütüncül bir şekilde resmedilmiştir. Bu durum, izleyicinin mekânı bir bütün olarak algılamasını sağlar ve özellikle mekânda amaçlanan bu korkutucu ve hayrete düşürücü atmosferden izleyicinin daha fazla etkilenmesi beklenir.	(Vasari, 1912–1915: 160)	3
Sınırlar / Mekânsal Kurgunun Dönüştürülmesi (trompe-l'oeil, quadratura, mekân yanılsaması, duvarın mekâna açılması vb.)	Carabell'in (1997: 89) aktardığına göre Vasari, Sala dei Giganti'nin dört duvarı ve tavanında herhangi bir sınırın olmadan gerçekleştirildiği belirtir. Mekandaki yüzeylerde, kesintisiz bir bütünlük oluşturarak izleyiciyi tamamen çevreleyen bir mekân kurgusu yaratılmıştır.	Mekandaki bu kesintisiz bir bütünlük oluşturan kurgu, gerçek mekânın sınırlarını algısal olarak belirsizleştirir. Temsili mekân, izleyiciyi çevreleyen kurgusuyla, mekânın algılanmasını dönüştüren bir etki yaratır.	(Carabell, 1997: 89)	3
Atmosfer (mekânın hissi)	Vasari'ye göre bu eser, yapılmış en korkunç, en ürkütücü ve aynı zamanda en doğal eserlerden biri olduğunu belirtir. Mekâna giren izleyici, pencerelerin, kapıların ve diğer mimari ögelerin eğrilmiş, düşmek üzereymiş gibi algıladığında, tüm bunların üzerine düşeceği korkusunu yaşar. Ayrıca gökyüzündeki tanrıların da etrafta kaçıştığını görmesi, bu hissi daha da artırır (Vasari, 1912–1915: 160).	Mekânın sınırlarının belirsizleşmesi ve izleyiciyi tamamen çevreleyen kurgusu ile bu atmosfer, izleyicinin bu mekâna yönelik hissettiği duyguları yoğun bir şekilde etkiler. Korku ve dehşet hissi, bilinçli olarak yaratılmıştır. Sala dei Giganti, yalnızca yanılsama yaratma amacı olan bir resim değil, izleyiciyi hem psikolojik hem de mekânsal olarak saran bütüncül bir mekân kurgusu üretme amacı da taşır.	(Vasari, 1912–1915: 160)	3
Anlam (sanat eserinin içerdiği mesaj, temsil vb.)	Palazzo Te'deki Sala di Psiche, Sala dei Cavalli, Sala degli Stucchi gibi diğer odalar, pastoral bir sakinlik, erotik anlatılar ya da bazı kahramanlık sahneleri sunarken, Sala dei Giganti'ye giren izleyici ise beklenmedik bir şekilde korku, kaos ve yıkım temasıyla karşılaşır (Carabell, 1997: 89).	Sala dei Giganti, Palazzo Te'deki Sala di Psiche, Sala dei Cavalli, Sala degli Stucchi gibi diğer odalardan içerdiği anlam ve içeriği açısından belirgin biçimde ayrılmaktadır. Sala dei Giganti'deki bu karşıtlık, bu mekânı Palazzo Te içindeki diğer mekanlardan ayırarak izleyicinin algısını sarsmayı amaçlayan özel bir deneyim yaratır.	(Carabell, 1997: 89)	3

Not: Bu tablonun hazırlanmasında aşağıdaki dijital içeriklerden yararlanılmıştır:

- Palazzo Te - Camera dei Giganti a 360° sanal tur. (2016, 3 Temmuz). Città di Mantova (YouTube) https://www.youtube.com/watch?v=tc_bfR_QmBs&t=39s

EK AÇIKLAMALAR

Çizelge A.4. teamLab Borderless Faktör Kodlama Tablosu

Faktör	Gözlem (Kaynağa Dayalı Veri, Betimleme)	Etki / Yorum	Kanıt / Kaynak	Güven
Biçim / Ölçek / Mekânın Fiziksel Parametreleri (Biçim, boyut, mimari düzen, mekânsal ölçüler)	"Universe of Water Particles on a Rock Where People Gather" adlı eserdeki zemin yüzeyinde ek bir mimari bir öge eklemesi yapılmıştır. Bu çalışmanın olduğu mekandaki zemin yüzeyi hafif bir eğimle kademelendirilerek bir kayanın üzerinde duruyormuş gibi bir yanılsama yaratılmıştır (Haslem, 2020: 252).	Bu çalışmada bir kayanın üzerinde duruyormuş gibi bir yanılsama yaratan bir mimari öge eklemesi, dijital uygulamanın gerçekleştirildiği gerçek mekanla olan ilişkisini daha da arttırmaktadır. Çalışmanın, o gerçek mekâna özgü ve biricik olma durumunu yaratır.	(Haslem, 2020: 252).	3
Işık (Doğal + yapay + illüzyon + renk temelli.)	teamLab tasarladığı bu eserlerde ışık kullanımını ve kontrolünü, etkin bir şekilde gerçekleştirir. Çoğunlukla arka planda siyah renk kullanılarak mekân karanlık hale getirilir. Renk kullanımına bakıldığında, bu zemin yüzeyi üzerine parlak ve doygun renkler kullanıldığı görülür. Mekandaki ışık yansımaları, mekâna açık / koyu kontrastıyla bir derinlik sağlamaktadır. Işık hareketli ve etkileşim ile sürekli bir değişime uğrar. Işıkla birlikte, renkler ve biçimlerde değişir.	Mekandaki ışık kullanımı, temsili mekân yaratmak için izleyicinin algısını önemli bir şekilde etkiler. Gerçek mekân ile temsili mekân arasındaki sınırların belirsiz bir hale gelip ayrım yapılamaması gibi bir durum oluşması için, izleyicinin mekânı algılanmasında bir karışıklık yaratır.	Video görsel inceleme (YouTube-teamLab)-tüm video	2
Renk / Malzeme / Doku	"Forest of Flowers and People: Lost, Immersed and Reborn" adlı eserde, çiçeklerin büyüme ve çürüme döngüsü görülmekte ve bu döngü sürekli değişime uğramaktadır. Çiçekler tomurcuklanır, büyür, çiçek açar ve en sonunda yaprakları solmaya başlayarak tamamen yok olur. Mekandaki kişi hareketsiz kalırsa yakınındaki çiçekler büyür ve çiçek açar, izleyiciler çiçeklerle etkileşime girip dokunursa yapraklarını döker ve solmaya başlar (teamLab, 2018). Bu eser izleyiciyi arttırılmış ölçek, doygun renkler, arka planda siyah kullanımı ve görüntünün hareketinin birleşimi ile oluşan bu bahçenin içine çekiyor (Haslem, 2020: 248).	Bu eserde dijital olarak çiçeklerin gerçek zamanlı tasarlanması, izleyicinin ile etkileşimine bağlı olarak değişen büyüme ve yok olma döngüsü, mekânı yaşayan bir deneyim alanına dönüştürür. Bu deneyimin önemli bir parçası olan izleyici, çiçeklerin kendi hareketine göre şekillenmesi ve değişmesi ile bu mekân deneyimini kişiselleştirir ve bedensel varlığı ile mekânın algılanmasını etkiler. Eserde, tasarlanan çiçeklerin ölçülerinin büyümesi, derin siyah bir zemin üzerine doygun renklerin kullanımı, çiçeklerin gerçek zamanlı üretimi ve değişime uğraması, mekânda sonsuz bir derinlik yanılsaması oluşturur.	teamLab Official Website — "Forest of Flowers and People: Lost, Immersed and Reborn" açıklaması (2018) (Haslem, 2020: 248). Video görsel inceleme (YouTube-teamLab)-0:02-0:07 arası	3
İzleyici Konumu, Etkileşim ve Hareket (Rönesans'ta "belli duruş noktası"; dijitalde "serbest hareket")	teamLab, tasarladıkları ekran tabanlı dijital ortamlar aracılığıyla, ziyaretçiye benzersiz bir etkileşim sunar. Ziyaretçiler, kolektifin önemli bir parçası olarak kabul edilir ve sınırları olmayan bu dünyaya hem kendileri için hem de diğerleri için bu deneyime aktif olarak katılmaya davet edilir (Haslem, 2020: 246). "Forest of Flowers and People: Lost, Immersed and Reborn" adlı eserde, kişi hareketsiz kalırsa yakınındaki çiçekler büyür ve çiçek açar, izleyiciler çiçeklerle etkileşime girip dokunursa yapraklarını döker ve solmaya başlar (teamLab, 2018). "Universe of Water Particles on a Rock Where People Gather" adlı eserde ise, izleyici kayanın üzerine çıktığında veya şelaleye dokunduğunda suyun akışı, insanların etkileşimi ile gerçek zamanlı olarak değişmeye devam eder (teamLab, 2018).	teamLab, izleyiciyi pasif olmaktan çıkarıp mekandaki deneyimin aktif bir parçası hâline getirir. Eserin ziyaretçi ile olan etkileşimi, her ziyaretçiye göre değişeme uğradığı için mekandaki bu deneyim kişiye özel ve tekrarlanamaz hale gelir.	(Haslem, 2020: 246) video görsel inceleme (YouTube-teamLab)-0:31-0:35 arası teamLab-eserlerin açıklaması (2018) video görsel inceleme (YouTube-teamLab)-0:25-0:37 arası	3

Teknik / Araç / Yöntem (Rönesans: kullanılan yanılsama teknikleri Dijitalde: kullanılan teknolojik araçlar)	"Forest of Flowers and People: Lost, Immersed and Reborn" adlı eser, önceden kaydedilen ve tekrar tekrar aynı görüntünün oynatıldığı bir uygulama değildir. Eser, insanlar ile etkileşime girdikçe gerçek zamanlı olarak sürekli bir değişime uğrayacak şekilde tasarlanmıştır (teamLab, 2018). teamLab Borderless'ta uygulanan teknolojiler, ziyaretçiyi görür, algılar ve tepki verir. Dolayısıyla bu tasarımda görme, dokunma ve hareket iki yönlü (karşılıklı) bir şekilde gerçekleşir (Haslem, 2020: 252). "Universe of Water Particles on a Rock Where People Gather" adlı eserde ise, suyun akışı insanların etkileşimi ile gerçek zamanlı olarak değişmeye devam eder ve önceki görüntüler tekrarlanmaz (teamLab, 2018).	İncelenen iki eserde de benzer durum yaratılmıştır. İnsanların etkileşimi ile eş zamanlı olarak değişen ve dönüşen görüntüler, kopyalanmaz ve yeniden oynatılmaz. Bu kullanılan yöntem ile mekân deneyimi daha üst bir noktaya çıkmaktadır. İzleyiciye tekrar tekrar oynatılan bir mekân içinde bulunmak yerine izleyicinin etkileşimi ile değişen ve içinde bulunan insan ile aktif hale gelen bir mekânda bulunma deneyimini yaşatır.	teamLab-eserlerin açıklaması (2018) (Haslem, 2020: 252)	3
Sınırlar / Mekânsal Kurgunun Dönüştürülmesi (trompe-l'oeil, quadratura, mekân yanılsaması, duvarın mekâna açılması vb.)	teamLab Borderless'ın görsel deneyiminin temelini, "insanın görme yetisinin sınırlarını aşan simüle edilmiş bir dünya yaratmak" oluşturur. Bu mekânı deneyimleyen insana, birçok perspektiften her şeyi görebilen ve her şeyi bilen bir bakış açısı sunar. İzleyici, yaratılan bu sınırsız dünyanın bir parçası olduğu bir yanılsama etkisinde kalır (Haslem, 2020: 256).	Dijital olarak yaratılan yeni temsili mekân ile gerçek mekânın fiziksel sınırları tamamen belirsizleşerek iki mekân arasında ayrım yapılamaz hale gelir. Buradaki durumda temsili mekân, gerçek mekân bir devamı ya da onunla bütünleşen bir mekân algısı yaratmak yerine, gerçek mekânın algısal sınırlarını aşarak yeni bir temsili mekân yaratır. İzleyici gerçek mekânın değil de yaratılan yeni mekânın bir parçası haline getirilerek bir yanılsama yaratılır.	(Haslem, 2020: 256).	2
Atmosfer (mekânın hissi)	Yaratılan eserlerdeki atmosferler incelendiğinde, çalışmalardaki ışık ve ses kullanımı, izleyicinin etkileşimi ile değişen hareketli yüzeyler ve bunların oldukça kontrollü ve birbiri ile bütünleşen bir şekilde birleşimi ile atmosfer yaratılır.	Atmosfer, ışık, ses, etkileşim, hareket gibi tüm faktörlerin birlikte oluşturduğu ve mekânın algılanması oldukça etkileyen bir durum yaratır. İzleyicinin mekânı nasıl hissettiği ile ilgilidir.	Video görsel inceleme (YouTube-teamLab)-tüm video	2
Anlam (sanat eserinin içerdiği mesaj, temsil vb.)	teamLab Borderless'ta anlam, izleyicini bedensel deneyimi, mekandaki hareketi, diğer dijital ögelerle ve diğer kişilerle kurduğu ilişkiden oluşur. Eserler mekânlar arası akarken ve birbiriyle iletişim kurarken, izleyici de bu akışa katılır. Bu nedenle anlam, etkileşimli, izleyici odaklı, akışkan, dinamik ve sürekli yeniden üretilen bir nitelik taşır (teamLab, t.y. -b)	Bu çalışmada sabit bir anlatı ve herkes için geçerli bir mesaj yok. Anlam mekânın deneyimlenmesi sırasında beden, dijital ögeler ve diğer izleyiciler arasındaki etkileşimle beraber eş zamanlı bir şekilde oluşur ve sürekli yeniden üretilir.	teamLab-"Borderless World" açıklaması (t.y. -b)	1

Not: Bu tablonun hazırlanmasında aşağıdaki dijital içeriklerden yararlanılmıştır:

- Flower Forest Lost, Immersed and Reborn (2018, 20 Haziran). teamLab (YouTube) https://www.youtube.com/watch?v=IvLbFoIWClQ&list=TLGG-Ok6-VO1j1owOTEyMjAyNQ
- teamLab Borderless, Highlight Video (2018, 11 Haziran). teamLab (YouTube) https://www.youtube.com/watch?v=UYFWjUj4RPQ&list=TLGG-v22xbJ0l3MxMDEyMjAyNQ&t=4s
- Universe of Water Particles on a Rock where People Gather (2018, 20 Haziran). teamLab (YouTube) https://www.youtube.com/watch?v=iUSXVxOb4Hk&list=TLGGGUV7H_gQWQkxMDEyMjAyNQ

EK AÇIKLAMALAR

Çizelge A.5. Arte Museum Jeju Faktör Kodlama Tablosu

Faktör	Gözlem (Kaynağa Dayalı Veri, Betimleme)	Etki / Yorum	Kanıt / Kaynak	Güven
Biçim / Ölçek / Mekânın Fiziksel Parametreleri (Biçim, boyut, mimari düzen, mekânsal ölçüler)	Arte Museum Jeju'daki sergilerden biri olan "Beach" (Beach Cloud- Aurora), geniş ve karanlık bir mekân içinde tüm duvar ve zemin yüzeylerinin teknolojik araçlar yardımıyla kaplandığı bir temsili mekân üretir. Hem duvarlarda hem de zeminde de devam eden dalgaların yarattığı his, izleyiciye sürükleyici bir deneyim yaşatır. Arte Museum Jeju'daki sergilerden bir diğeri ise “Flower" adlı sergidir. Bu sergide kullanılan ayna elemanları ve dijital projeksiyonlar ile mekân, gerçek mekânın fiziksel sınırlarını aşan, çok katmanlı ve sonsuzmuş gibi algılanan bir mekâna dönüştürülmüştür.	Duvar ve zemin arasındaki süreklilik, mekânın fiziksel parametrelerini belirsizleştirerek mekânın olduğundan daha geniş ve derin algılanmasına neden olur. Bu durum, izleyiciye "Beach" adlı sergide sonsuza dek uzayan bir plajdaymış gibi algılatırken, "Flower" adlı sergide de benzer bir etki göstererek aynalar aracılığıyla da sınırı olmayan sonsuz bir mekânda bulunuyormuş gibi bir deneyim imkânı sunar.	Video görsel inceleme (YouTube-d'strict)-0:16-0:19 ile 0:30-0:34 arası Alınan ekran görüntüsü (0:19) d’strict proje açıklaması Ziyaretçi betimlemesi (TheOtherPaths) video görsel inceleme (YouTube-d'strict)-0:00-0:15 arası Alınan ekran görüntüsü (0:09)	2
Işık (Doğal + yapay + illüzyon + renk temelli.)	"Beach" sergisinde ışık, tamamen teknolojik araçlar yoluyla üretilir. Mekândaki ışık kaynakları, gün batımı ve bulutların renkleri ile dalgaların hareketiyle oluşan ışık yansımalarıdır. "Flower" sergisinde ışık kaynakları ise, renkli çiçek imgeleri ve havada uçuşan kelebeklerdir.	Her iki sergide de ışığın kullanımında amaç, mekânı aydınlatan bir unsurdan çok mekânın atmosferini ve algısını belirleyen temel bileşen olmasıdır. Renk geçişleri ve hareketli ışık yansımaları ile mekân, durağan bir mekân olmaktan çıkarak sürekli değişen aktif bir deneyim mekânı olarak algılanmasını sağlar.	Video görsel inceleme (YouTube-d'strict)-tüm video video görsel inceleme (YouTube-d'strict)-0:00-0:15 arası Alınan ekran görüntüsü (0:15)	2
Renk / Malzeme / Doku	"Beach" sergisinde renk kullanımı, ağırlıklı olarak pembe, mavi gibi pastel tonlarda ve gün batımı renklerindedir. Gerçek mekandaki yüzeyler, kendi özelliklerini değil de üzerine yansıtılan görüntülerin özelliklerini izleyiciye aktarır. "Flower" sergisinde çiçek yapraklarının renkli, yarı saydam ve hareketli dijital imgeleri ve uçuşan parıltılı kelebekler, mekânın tamamına yayılır. Ayna kullanımı ile bu dijital ögeler, mekânı katmanlı bir hale getirir.	Mekânda, tasarlanan bu temsili mekân ile kurgulanan dijital ögelerin algılanması görülür. "Beach" sergisinde gün batımı, bulutların ve dalgaların hareketi gibi ögeler ile mekandaki sürükleyici deneyimin daha da etkili hale gelmesini sağlar. "Flower" sergisinde ise, çiçeklerin ve kelebeklerin hareketi bu etkiyi yaratır.	video görsel inceleme (YouTube-d'strict)-tüm video Ziyaretçi betimlemesi (TheOtherPaths) video görsel inceleme (YouTube-d'strict)-0:00-0:15 arası	2
İzleyici Konumu, Etkileşim ve Hareket (Rönesans’ta “belli duruş noktası”; dijitalde “serbest hareket”)	"Beach" sergisinde izleyici, tasarlanan temsili mekân içinde serbestçe hareket ederek, bir denizin kıyısında yürüyormuş gibi algılar. Görüntülerin hem duvarlarda hem de zeminde yansıtıldığı için, dalgaların kıyıya vurmasıyla ayakların suyun içindeymiş gibi bir izlenim yaratılması, deneyimin etkisi daha da arttırır. Ayrıca ses kullanımı ile mekânın algılanması daha da etkili hale getirilir. "Flower" sergisinde izleyici, mekân içinde serbestçe dolaşarak sanki bir çiçek tarlasındaymış gibi algılar. Etrafında hareket eden çiçekler ve uçuşan kelebekler ile mekânı deneyimler. Ayrıca ses kullanımı ile mekânın atmosferi daha etkili olur.	Arte Museum'da izleyici, mekânın pasif bir gözlemcisi olmak yerine deneyimin aktif bir parçası haline gelir. Her iki sergide de izleyici, bu sınırları olmayan mekanları deneyimlemeye davet edilir ve bu mekanlarla etkileşime girmesi amaçlanır.	Video görsel inceleme (YouTube-d'strict)-tüm video Alınan ekran görüntüsü (0:12) Ziyaretçi betimlemesi (TheOtherPaths) video görsel inceleme (YouTube-d'strict)-0:00-0:15 arası	2

Teknik / Araç / Yöntem (Rönesans: kullanılan yanılsama teknikleri Dijitalde: kullanılan teknolojik araçlar)	Her sergiye özgü dijital projeksiyon sistemleri, hareketli ögeler, ayna kurulumu ve ses kullanılması ile çok katmanlı ve birçok duyuya hitap eden mekânsal kurgular oluşturulur.	Her iki sergide de kullanılan teknikler ile mekânın algılanması, herhangi bir kesinti olmadan sürdürülür. Hareketli görsel yüzeyler ve o kurguya özgü sesin birlikte kullanılması, izleyicinin mekânla kurduğu etkileşimi yalnızca görsel değil, duyusal bir deneyime dönüştürür.	d'strict- Arte Museum Jeju açıklaması (Arte Museum Jeju, 2020).	2
Sınırlar / Mekânsal Kurgunun Dönüştürülmesi (trompe-l'oeil, quadratura, mekân yanılsaması, duvarın mekâna açılması vb.)	"Beach" sergisinde gerçek mekânın fiziksel sınırları görünmez hâle gelerek, zemin ile duvar arasındaki sınırlar özellikle belirsizleştirilmiştir. "Flower" sergisinde ise ayna kullanımıyla mekânın sınırları çoğaltılarak belirsiz hale getirilmiş ve sonsuzluk etkisi yaratılmıştır.	Her iki sergide de gerçek mekânın sınırlarının belirsizleştirilmesi, izleyicinin mekânsal sınırları algısal olarak ayırt etmesini zorlaştırır. İzleyici, mekânı belirli bir sınırların içinde değil de sınırları olmayan bir mekânın parçası olarak deneyimler.	Video görsel inceleme (YouTube-d'strict)-tüm video d'strict proje açıklaması video görsel inceleme (YouTube-d'strict)-0:00-0:15 arası	2
Atmosfer (mekânın hissi)	"Beach" sergisinde, bulutların yavaş yavaş hareket etmesi, gökyüzünde oluşturulan renk geçişleri, dalgaların kıyıya vurması ve arkadan gelen dalga sesleri ile bu mekân, izleyiciye sakinleştirici ve rahatlatıcı bir atmosfer yaratır. "Flower" sergisinde de kullanılan renkler, yavaşça hareket eden çiçek imgeleri, uçuşan kelebekler ve arkadan gelen kuş sesleri ile, huzurlu bir atmosfer oluşturulur.	Arte museum'daki çalışmalarda genel olarak sürükleyici görsel deneyimler sunmakla beraber, ayrıca her sergiye özgü farklı ses sistemleri ve koku karışımları ile desteklenerek izleyicinin tüm duyularını harekete geçiren bütüncül bir atmosfer sunar.	Video görsel inceleme (YouTube-d'strict)-tüm video d'strict- Arte Museum Jeju açıklaması	2
Anlam (sanat eserinin içerdiği mesaj, temsil vb.)	Sergiler, yer aldığı bölge olan Jeju Adası'ndan ve özelliklerinden yola çıkılarak hazırlanmıştır (Arte Museum Jeju, 2020). Jeju Adası'nın kendine özgü doğası, karakteri ve özellikleri, dijital temsiller aracılığıyla mekânsal bir deneyime dönüşür.	O bölgeye ait imgeler, izleyicinin mekânı deneyimlemesini ve algılamasını yönlendiren bileşenler olarak tasarlanır. Mekân, izleyiciye belirli bir mesaj aktarması yerine izleyicinin mekânı deneyimlemesiyle bazı anlamlar kurması ve kişiye özgün çağrışımlar üretmesine imkân tanır.	Video görsel inceleme (YouTube-d'strict)-tüm video (Arte Museum Jeju, 2020). video görsel inceleme (YouTube-d'strict)-0:00-0:15 arası	1

Not: Bu tablonun hazırlanmasında aşağıdaki dijital içeriklerden yararlanılmıştır:

- ARTE MUSEUM Overview (2020, 1 Aralık). d'strict (YouTube) https://www.youtube.com/watch?v=athlev1JU-E&list=PLULaI1jLCXzyxoIvUt9xAeUn1Ot62xUT0&index=25
- ARTE MUSEUM – FLOWER (2020, 3 Aralık). d'strict (YouTube) https://www.youtube.com/watch?v=hgUZbQRaca8&list=PLULaI1jLCXzyxoIvUt9xAeUn1Ot62xUT0&index=24
- ARTE MUSEUM – BEACH (2020, 3 Aralık). d'strict (YouTube) https://www.youtube.com/watch?v=uwsEpyaeM8k&list=PLULaI1jLCXzyxoIvUt9xAeUn1Ot62xUT0&index=23
- Gaelle. (2024, 13 Ekim). *The Arte Museum of Jeju: A Dive into Immersive Digital Art*. The Other Paths. https://theotherpaths.com/arte-museum-jeju/

EK AÇIKLAMALAR

Çizelge A.6. Perplexiplex Faktör Kodlama Tablosu

Faktör	Gözlem (Kaynağa Dayalı Veri, Betimleme)	Etki / Yorum	Kanıt / Kaynak	Güven
Biçim / Ölçek / Mekânın Fiziksel Parametreleri (Biçim, boyut, mimari düzen, mekânsal ölçüler)	Meow Wolf Denver'daki Convergence Station yapısı içinde yer alan The Perplexiplex, projeksiyonla kaplanmış çok amaçlı bir deneyim mekânı olarak tasarlanmıştır. Mekân, izleyiciye her biri dört dakika süren dört farklı sürükleyici sahne sunar. Ayrıca mekân, kiralanabilmesi sebebiyle farklı etkinliklere uyarlanabilen esnek bir mekân deneyimi yaratır.	Mekânın fiziksel parametrelerini belirsizleştirerek algısal olarak mekânın sınırları, ölçeği ve biçimi, dijital projeksiyonlar sayesinde sürekli değişime ve dönüşüme uğrar. Mekân, çoklu sahne ve ortamlar üreten bir yapı hâline gelir.	Meow Wolf, web sitesi. Moment Factory, web sitesi.	2
Işık (Doğal + yapay + illüzyon + renk temelli.)	Mekânda ışık kullanımı, teknolojik araçlarla ve kontrollü bir şekilde gerçekleştirilir. Mekânın atmosferi, projeksiyon aracılığıyla tasarlanan ışık ve renk katmanları ile oluşur.	Işık, mekânın algılanması ve atmosferinin oluşmasını sağlayan ana unsur hâline gelir. Dinamik ışık kullanımı ile mekân, anlık olarak değişen bir atmosfer yaratır ve izleyiciye sürekli dönüşen bir mekân deneyimi sunar.	Meow Wolf, web sitesi. Moment Factory, web sitesi.	2
Renk / Malzeme / Doku	Mekânda yüzeyler, dijital görüntülerle tanımlanır. Tasarlanan dört sahnede yer alan dijital ögeler, projeksiyon haritalama aracılığıyla mekandaki yüzeylere yansıtılır.	Dijital ögeler, gerçek mekandaki yüzeylerin sınırlarını aşarak temsili bir mekânsal deneyim yaratır.	Meow Wolf, web sitesi. Moment Factory, web sitesi.	2
İzleyici Konumu, Etkileşim ve Hareket (Rönesans'ta "belli duruş noktası"; dijitalde "serbest hareket")	Ziyaretçiler, mekânda serbestçe hareket ederek bu kurgulanan sahneleri deneyimlemektedir. Ziyaretçilerin hem ortamla hem de diğer kişilerle etkileşime girebilmesi amaçlanmıştır. Perplexiplex, izleyicinin mekân içindeki hareketleriyle etkileşime girdiği, "Fungi Sensation","Spectral Vision", "Neon Intrusion" ve "Palette Obsession" olmak üzere dört farklı sahne üzerinden kurgulanmıştır. Kullanıcıların hareketleri ve konumları, mekân çevresine yerleştirilen takip sistemleri aracılığıyla eş zamanlı olarak işlenir.	İzleyici, mekânsal deneyimin aktif bir parçası hâline gelir. Mekânın algılanması, kullanılan araçlar aracılığıyla eş zamanlı olarak, ziyaretçilerin mekandaki hareketleri, konumları ve etkileşimleri ile şekillenmektedir.	Meow Wolf, web sitesi. Moment Factory, web sitesi. Moment Factory & Meow Wolf – Perplexiplex video röportajı (YouTube-Moment Factory).	2
Teknik / Araç / Yöntem (Rönesans: kullanılan yanılsama teknikleri Dijitalde: kullanılan teknolojik araçlar)	Perplexiplex, projeksiyon haritalama, etkileşimli yazılımlar, eş zamanlı kullanıcı takip sistemleri ve Moment Factory Ar-Ge ekibi tarafından geliştirilen özel yazılımlar aracılığıyla tasarlanmıştır. Kullanıcıların hareketleri ve konumları anlık olarak işlenerek dijital ortamda karşılık bulmaktadır.	Kullanılan teknikler ile mekân, önceden tasarlanmış bir sahne kurgusu yerine, ziyaretçilerin mekandaki etkileşimleri ile eş zamanlı şekillenen ve yeniden üretilen dinamik bir deneyim alanına dönüşür.	Moment Factory, web sitesi. Moment Factory & Meow Wolf – Perplexiplex video röportajı (YouTube-Moment Factory).	2
Sınırlar / Mekânsal Kurgunun Dönüştürülmesi (trompe-l'oeil, quadratura, mekân yanılsaması, duvarın mekâna açılması vb.)	Projeksiyonların mekandaki yüzeylere yansıtılmasıyla, mekânın fiziksel sınırları algısal olarak belirsizleşmekte ve birbirinden farklı sahne kurguları yaratılmaktadır. Ayrıca mekânın izleyicilerin etkileşimleri ile anlık olarak şekillenmesiyle birlikte, mekânın sınırları sürekli yeniden tanımlanır.	Mekânın sınırları, kullanılan teknikler aracılığıyla algısal olarak aşılmakta ve mekân sürekli dönüşen bir deneyim alanına dönüşür.	Meow Wolf, web sitesi. Moment Factory, web sitesi.	2

Atmosfer (mekânın hissi)	Tasarımcıların belirttiği üzere Perplexiplex, "sürükleyici, heyecan verici ve dinamik" bir atmosfer üretme amacı taşır. İzleyici mekânda hareket ettikçe, kendini neyle karşılaşacağını önceden bilemediği bir atmosferin içinde bulur. Kurgulanan dört sahne boyunca renk, ışık, hareket ve ses aracılığıyla atmosfer eş zamanlı olarak yoğunlaşır ve dönüşür.	Atmosfer, izleyici hareketleriyle şekillenen dijital araçlar aracılığıyla yaratılır. Bu nedenle mekân, sabit bir ortam olarak değil de yaşayan, tepki veren ve dinamik bir mekân olarak algılanır.	Meow Wolf, web sitesi. Moment Factory, web sitesi. Moment Factory & Meow Wolf – Perplexiplex video röportajı (YouTube-Moment Factory).	2
Anlam (sanat eserinin içerdiği mesaj, temsil vb.)	Perplexiplex, belirli bir anlatı ya da mesaj aktarmayı değil de izleyicinin mekânı keşfetmesi ve deneyimlemesi üzerinden bir anlam üretmeyi hedefler. Tasarımcılar, Perplexiplex'i mekânın "nasıl hissettirdiği" üzerinden tasarlamayı amaçlamışlardır.	Anlam, izleyicinin mekândaki etkileşimi ve bu etkileşimin sonucunda mekânda yarattığı anlık etkiler üzerinden üretilir. Bu nedenle anlam, her seferinde izleyici tarafından eş zamanlı olarak yeniden üretildiği için, mekânın deneyimlenmesi ve algılanması kişiye özeldir.	Meow Wolf, web sitesi. Moment Factory, web sitesi. Moment Factory & Meow Wolf – Perplexiplex video röportajı (YouTube-Moment Factory).	1

Not: Bu tablonun hazırlanmasında aşağıdaki dijital içeriklerden yararlanılmıştır:

- Meow Wolf. (t.y.). *Inside the Perplexiplex: Denver's Multiverse of Live Performance at Meow Wolf*. https://meowwolf.com/blob/the-perplexiplex
- Moment Factory. (t.y.). *Perplexiplex – Meow Wolf Denver*. https://momentfactory.com/products/perplexiplex-meow-wolf-denver
- Moment Factory & Meow Wolf – Perplexiplex (2021, 27 Eylül). Moment Factory (YouTube) https://www.youtube.com/watch?v=IIbwMDfTuvY