

BİR SİBERNETİK ETKİLEŞİM ARACI OLARAK OTOMOBİL GALERİLERİNDE IŞIK

ÖZET

Evrenin başlangıcından bugüne kadar insan ile sürekli bir etkileşim içerisinde olan ışık, insanlığın kültürel ve teknolojik gelişimi içeriden sürekli araştırılan ve keşfedilmeye çalışılan bir konu olmuş ve bu gelişimin bir parçası olmuştur. Potansiyeli ortaya çıktıkça ışığın kullanılış biçimleri de sürekli olarak evrilmiş ve zenginleşmiştir.

Başlangıçta salt aydınlatma aracı olarak kullanılmaya başlanan ve tek kaynağının güneş olduğu düşünülen ışık, keşfedildikçe çok farklı kaynaklar tarafından sağlanabilir ve çok geniş bir spektrum içerisinde farklı özelliklere sahip olabilir olduğu anlaşılmıştır.

Işığın bugünün dünyasında etrafımızı çevreleyen tüm medya ve iletişim araçlarında ya bir veri kaynağı ve veri aktarım aracı ya da işlenen verilerin ortaya konmasında kullanılan bir medya aracına dönüşmüş olduğu görülmektedir. Bu durum insan ile etkileşiminde bir dönüm noktası yaratmıştır.

İnternetin, kablosuz iletişim araçlarının ve mobil iletişim cihazların keşfinden sonra bu teknolojilerin mümkün kıldıkları yeni deneyim biçimleri, beden, mekân ve zaman olgularını üzerinden insan iletişimi ve etkileşiminde yeni paradigmaların tartışmaya açılmasına neden olmuştur. Bu bağlamda gündelik hayatın bir parçası olan bu yeni medya ve iletişim teknolojileri bedenimizin uzantıları olan araçlara dönüşmüştür. Bu durum da algı ve etkileşimin biçiminin de evrilmesine neden olmuştur.

Reklam panoları sonrasında sinema ve televizyon ile başlayan medya arayüzleri daha sonra bilgisayarlar, dijital ekranlar, tabletler, akıllı telefonlar ve 3 boyutlu ortam gözlükleri gibi teknolojilere karşımıza çıkmaktadır.

Bu tez yeni teknolojilerle dönüşüm geçiren beden ve mekânın, iletişim teknolojileri ve yeni medya teknolojileri ile girdiği siberetik etkileşimi incelemektedir.

Zaman-mekân, gerçeklik-sanallık, çok boyutluluk, algı, deneyim ve psikoloji gibi başlıklar üzerinden sibernetik medya araçlarının bugünkü kullanım şekli ve kullanım alanlarına değinmektedir. Örnek çalışma olarak bu sibernetik etkileşim araçlarının otomobil galerilerindeki kullanımı seçilmiştir.

LIGHT AS A CYBERNETIC INTERACTION MEDIUM IN AUTOMOBILE GALLERIES

ABSTRACT

The light, which is constantly interacting with the human being from the big bang to the present day, has become a part of cultural and technological development of mankind and this development. As the potential emerges, the ways in which light is used are constantly evolving and enriched.

Initially it thought to be used as a mere means of illumination and the only source of it is the sun. It has been understood that the light can be provided by many different sources as it is discovered and it has different properties within a very wide spectrum.

In today's World, light seems to have transformed into a media vehicle that is used as a media or communication medium that surrounds us, either as a data source or as a data transfer medium, or as a representation of processed data. This has created a break point in interaction with people.

After the discovery of the Internet, wireless communication devices and mobile communications devices, these technologies have enabled the debate of new paradigms in human communication and interaction through experience, body, space and time. In this context, these new media and communication technologies, which are part of everyday life, have become tools that are extensions of our bodies. This has also led to the evolution of the form of perception and interaction.

Media interfaces that start with cinema and television and advertising billboards are then confronted with technologies such as computers, digital screens, tablets, smartphones and 3D media glasses.

This thesis examines the the transformation and cybernetic interaction of body and space with new communication and media technologies.

It refers to the current forms and uses of cybernetic media tools through topics such as time-space, reality-virtuality, multidimensionality, perception, experience, and psychology. As a case study, the use of these cybernetic interaction tools in automobile galleries has been chosen.