

DİJİTAL TASARIMDA KULLANICI DENEYİMİ SUNAN PSİKEDELİK YAKLAŞIMLAR

Dr.Öğr.Üyesi. Başak Çakmak*

Özet: Kullanıcı deneyimi sunan web sayfaları gerçekten de kullanıcısının ruhsal ve psikolojik büyüme arzusuna etki edebilir mi? Zihin ve ruhun tezahür etmesini sağlayan halüsinasyonlar gibi web sayfaları da bunun gerçekleşmesini sağlayabilir. Rüyaların hayal gücünün yakıtı olması gibi psikedelik sanat da dijital tasarımın katalizörüdür. Dijital tasarım, doğrusal süreklilikte olan bilinç durumunu değiştirmek için psikedelik sanattan ilham alır. Tasarım, bilincin gerçeklik algısı ve ruh halini değiştirmekle de ilgilidir ve teknolojinin olanaklarını kullanırken sanatın psikedelik çağrışımlarından da yararlanır. Sarmal desenler, parlak renkler, modern akışkan görünümlü tipografik öğeler ve ayrıntılar içeren fantastik konular, kullanıcı deneyimi sunan web sitelerinin görsel unsurları arasındadır. Bu sayfaların kullanıcısına sunduğu halüsinatif görsel çağrışımlar, karmaşık duyguları hedef alan “dijital psikedelik madde” gibidir. Bu doğrultuda çalışmada, ilk olarak bilincin ve zihnin temel yapısı ve psikedeliklerin etkileri ele alınmıştır. İkinci olarak psikedelik kullanımıyla gelişen psikedelik sanatın özellikleri ve tasarıma etkileri üzerinde durulmuştur. Son olarak, zihin durumlarını değiştiren, yaratıcı beklenti üzerinden kullanıcısının bunu deneyimlemesini olanaklı hale getiren ve sanal gerçeklik yaratan web sayfalarının tasarım özellikleri incelenmiştir. Kullanıcı deneyimi sunan üç farklı web sitesi analizi içeren bu çalışma, günümüzde kullanılan web sayfalarının psikedelik deneyimsel yönünü tartışmaktadır. Elde edilen bulgular, bu nitelikteki tasarımların psikedelik görsel halüsinasyonlarla sezgisel benzerlikler taşıdığı yönündedir.

Anahtar Kelimeler: Bilinç, Dijital Tasarım, Psikedelik Sanat, Zihin.

PSYCHEDELIC APPROACHES OFFERING USER EXPERIENCE IN DIGITAL DESIGN

Asst. Prof. Başak Çakmak*

Abstract: Do web pages that offer user experience really affect the user's desire for spiritual and psychological development? Web pages like hallucinogens that allow the mind and soul to manifest can do this. Psychedelic art is the catalyst for digital design, just as dreams fuel the imagination. Digital design is inspired by psychedelic art to alter the linear continuity of consciousness. While using the possibilities of technology, design also makes use of the psychedelic connotations of art. Common visual elements of websites that offer user experience; spiral patterns, bright colors, modern flowing typographic elements and detailed fantastic subjects. Visual hallucinations presented to the users of these pages are like a "digital psychedelic drug" that targets complex emotions. In this direction, firstly, the basic structure of consciousness and mind and the effects of psychedelics were discussed in the research. Second, the features of psychedelic art developed with the use of psychedelics and its effects on design are emphasized. Finally, the design features of web pages that change the state of mind and create and virtual reality are examined. This study, which includes three different website reviews providing user experience, discusses the psychedelic experiential aspect of web pages used today. The findings show that designs of this nature have intuitive similarities with psychedelic visual hallucinations.

Keywords: Consciousness, Digital Design, Mind, Psychedelic Art.

1. GİRİŞ

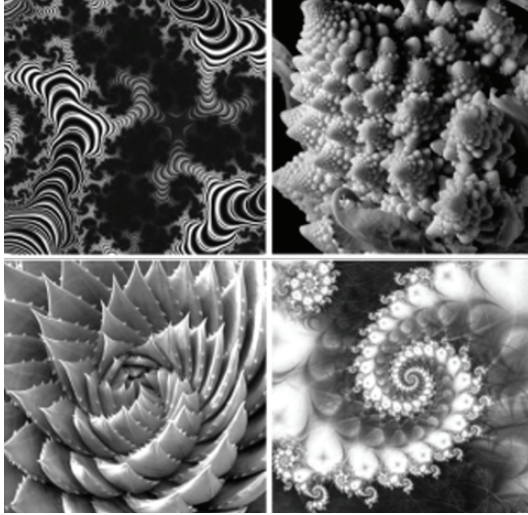
Doğrusal bir aralıkta var olan insan bilinci; odaklanır, uyanık kalır, derin uykuda olur ve rüyaya dalar. Çoğu bilinç durumu, doğrusal süreklilikte ve birbirinden bağımsız olarak deneyimlenir. Örneğin; uyurken aynı anda uyanık olmazsınız, bir konuya odaklandığınızda rüya görmezsiniz, ruh haliniz ya huzursuz ya da değildir. Bunların hiçbiri eş zamanlı gerçekleşmez. Bilincin her seferinde tek bir durumda olması, sistemin doğrusal ve kararlı olduğunun bir göstergesidir. İki farklı bilinç durumunun aynı anda çalışması, sistemin kararsız olduğunu gösterir. Farklı bilinç durumlarının örtüşmesi patolojiktir (Kent, 2010: 6). Yani böyle bir bozukluğun tipik özellikleri ilaç tedavisi gerektirebilir. Bununla birlikte çift yönlü düşünen bir zihnimiz vardır: Birincisi analiz eden, seçen ve karşılaştıran bir zihin, ikincisi ise yaratıcı zihin. Yaratıcı zihin; öngörür, görselleştirir ve üretir. Eyleme geçmek için de hayal gücümüzü kullandığımızı söyleyebiliriz (Osborn, 2009: 2).

İlk kez Humphry Osmond tarafından kullanılan, “psikedelik” terimi zihin tezahürü anlamına gelmektedir (Masters ve Houston, 1966: 2) ve bu çalışmada “halüsinojenik” etkileri olan LSD, psilosibin ve meskalin gibi maddeler psikedelikler olarak ifade edilecektir. İnsanın gördüğü rüyalar gibi, psikedelikler de hayal gücünün katalizörüdür. “Bu bilginin kaynağında: Bilinçaltı, bastırılmış duygular, kolektif bilinçdışı (kültürel aktarım), genetik hafıza, sinir uyarımından gelen önemsiz veriler” yer alır (Kent, 2010: 21). Psikedelik kelimesi eski Yunanca “psişe” (ruh) ve “delos” (göze görünen) kelimelerinden oluşmuştur. Daha açık anlamıyla psikedelik, zihin ve ruhun tezahür etmesidir (Heller, 2017: 14). Psikedelik deneyim, sınırlandırılmamış biliş, çarpık duyuşsal algı ve kişinin zaman, mekân ve benlik algısındaki derin değişiklikleri içerir. Psikedelik deneyim anlaktır ve kendi kendine gelişir. Bu spontane beyin aktivitesinin önemli bir

özellığı dinamik doğasıdır. Beyin doğadaki diğer kendi kendine organize olmuş sistemlere benzer şekilde çalışır (Enzo; Carhart-Harris; Leech; Nutt ve Chialvo, 2014: 5443). Psikedelikler, psikolojik iyileşme ve ruhsal büyüme için kullanılmıştır. Fakat “yaratıcılığa” da katkıları olmuştur. “Yapılan çalışmalarda ve Psychedelic Explorer’s Guide’da önerilen şekilde kullanılan düşük ve orta dozlarda LSD’nin yaratıcılığı artırabileceği kanısına varılmıştır” (Rhead, 2014: 348).

LSD, psilosibin ve meskalin gibi psikedelikler; algısal değişikliklere, zaman çarpıklıklarına, sıklıkla kararsız bir ruh haline, duyarsızlaşmaya ve rüya benzeri duygulara neden olabilir (Baggott, 2015: 2). Psikedelik maddeler karmaşık duyguları hedef alır. Bu duygular algıya, hafızaya, sembollere ve kavramlara bağlıdır (Kent, 2010: 15). Psikedelikler, algının değişmesini, gerçekliğin halüsinaatif bir şekilde sürdürülmesini sağlarlar (Slattery, 2008: 9) ve bunu bilincin temel işlevini bozarak yaparlar. Bilinç, çevre ile bağlantılı bir şekilde etkileşimde bulunmak için beş temel işlevi kullanır. Bilincin beş temel işlevinden biri bozulduğunda; yarı bilinçli, bilinçaltı veya bilinçsiz durumlara geçiş yapar. Bu durumda bilincin; algısal girdi, algılamadan elde edilen tanıma, gelen verilerin eşleştirildiği hafıza, nihai bir karara varmak için geri çağırma ve girdiye dayalı davranış geliştirme özelliklerinden birini veya daha fazlasını kullanma yeteneği kararsız hale gelir (Kent, 2010: 29-30). Halüsinyasyon görmek böyle bir zihnin özelliğidir. Algısal bozulmalarla, nesnelere dalgalanıyormuş gibi görünür ve ana hatları belirsizleşir. Yansımalar oluşur, renkler rahatsız edici bir şekilde değişir, sürekli form değişimlerine uğrayan fantastik görüntüler oluşur ve sesler boyut kazanır (Masters; Houston, 1966: 36). Halüsinojenler gerçeklik algısını ve benlik duygusunu etkileyerek bilinç durumunu değiştirir (Preller ve Vollenweider, 2018: 222). Görülenler doğanın organik formlarını temsil eden temel özelliklere sahiptir. Psikedelik kaynaklı görseller (Görsel 1)

genellikle fraktaller¹, spiraller, örümcek ağları, geometrik desenler şeklindedir ve bazen de karmaşık halüsinasyonları içerir (http1).



Görsel 1. Fraktaller², *Psychedelic Information Theory: Shamanism in the Age of Reason*, 2010:8.

İnsan doğadan esinlenerek gelişimine yön vermiştir. Datura bitkisi şekilsel olarak (Görsel 2) fraktaldır ve tarih öncesi çağlardan günümüze kaya sanatıyla ilgili izler bırakmıştır. Büyük olasılıkla mağara çevresinde yetiştiği için tüketilen bu güçlü halüsinojenik bitki, sanatçısının da yorumuyla mağara tavanında topluluk ritüellerini temsil etmiştir (Robinson ve diğerleri, 2020: 26).



Görsel 2. Pinwheel Mağarası, Kaliforniya .

Psikedelik ilaçların diğer canlılar üzerinde var olan etkisine yönelik yapılan bilimsel

çalışmalarda da insanlarda görülen etkilerine rastlanılmıştır (Jacobs ve diğerleri, 1977: 309). Fakat “maymunlar, köpekler ve kediler gibi daha yüksek türler veya kemirgenler gibi daha düşük hayvanlar arasında davranış bakımından farklılıklar” bulunmuştur”. Davranış paleti çeşitli olan hayvan türlerinde, insanlarda gözlemlenen etkilerin benzer bir temsili görülmüştür. Dolayısıyla psikedeliklerin, halüsinojenik deneyimleri sadece insan türüne has bir özellik değildir (Kozlenkov ve González-Maeso, 2012: 256).

2. PSİKEDELİKLER VE DUYGUDURUM

Psikedelik maddeler; algı, duygu, biliş, beden farkındalığı ve kişinin benlik duygusuna dair tüm zihinsel işlevlerini etkileyebilir (Brown, 2008: 68). Bir yandan LSD, psilosibin, ketamin gibi psikedelik ilaçların sonuçlarının nasıl üretildiğini yöneten nöral mekanizmalar hakkındaki pek çok şey belirsizliğini korusa da insan psikolojisini tedavi edici etkileri üzerine çalışmalar sürmektedir (Brown, 2008: 67). Son yıllarda psikedelikler; psilosibin ve liserjik asit dietilamid (LSD) kullanımı ve duygudurum bozuklukları gibi farklı psikiyatrik durumların tedavisinde güvenliği ve etkinliği için yeni bulgulara ulaşılmıştır (Mertens ve Preller, 2021: 1). New England Journal of Medicine’de yayınlanan bir makalede, psilosibinin depresyonu tamamıyla tedavi edici etkilerinden bahsedilmektedir (Gründer, 2021: 149). Halberstadt ve Geyer’in elde ettiği sonuçlara göre psikedeliklerin, hem duygusal anılar hem de duygudurum açısından, duygusal deneyimi yoğunlaştırdığı ve genişlettiği görülmüştür. Şifa amaçlı kullanılan, Ayahuasca alımı sırasında; güçlü bir özgüven duygusu, yeni bir bakış açısı ve intrapsişik (ruh ve akılla birlikte varolan) çatışmalar, rapor edilen bazı psikolojik etkiler arasında yer almış ve psikoterapiyi kolaylaştırma olasılığı üzerinde durulmuştur (Hamill ve diğerleri, 2018: 4). Forstmann ve

¹Fraktal kelimesi Latince “fractus” kelimesinden gelmektedir ve “düzensiz, kırıklı, karmaşık” yapıları ifade etmek için kullanılır (Mandelbrot, 1983).

²Bilgisayar programları ve doğa tarafından üretilen fraktallar, psikedelik halüsinasyonlarla benzer biçimlere sahiptir.

³ Datura bitkisi ve mağara sanatına yansması.

diğerlerinin (2020), demografik deęişkenleri ve psikedelik madde kullanımını kontrol ederek yaptıkları arařtırmada, bu maddelerle pozitif ruh halinin iliřkili olduęunu bulmuřlardır (Forstmann ve dięerleri, 2020: 7). Evlilik sorunları, alkolizm, kiřilik bozuklukları ve nevroz gibi sorunları olan kiřiler üzerinde yapılan bir çalıřmada, LSD ve meskalin kullanan vakaların %84'ünde iyileřme olduęu rapor edilmiřtir (Rucker ve dięerleri, 2016: 4).

3. PSİKEDELİK KULLANIMI VE GÖRSEL ALGI

LSD'nin neden olduęu kimyasal deęiřiklikler algılamayı etkiler, dolayısıyla bu durum görsel algıda da birtakım deęiřikliklere neden olmaktadır: "Renkler abartılıdır ve řekil-zemin iliřkilerinde kayma gözlemlenir" (Krippner, 1985: 243). Özellikle psilosibin kullanımında illüzyonlardan halüsinasyonlara kadar deęiřen görsel deęiřiklikler en belirgin özelliktir. Görsel algıda ortaya çıkan fenomenler sıklıkla řu řekilde tanımlanmaktadır: "Yoęun renk ve dokulara eřlik eden geometrik řekiller, büyüyen ve küçülen nesnelerin ritmik hareketleri, hayvanların veya mevcut olmayan nesnelerin görüntülerini içermektedir" (Preller ve Vollenweider, 2016: 232-233). Bazı halüsinojenler, kiřinin içinde bulunduęu çevreyle gerçek fiziksel yapısının artan bir uyumsuzluk ile karakterize edildięi çeřitli görsel algılar yaratmaktadır (Kometer ve Vollenweider, 2016: 259). Örneęin, "Meskalin etkisi altındaki insanın düzenli bir řekilde duyduęu seslere sesin yoęunluęu ve perdesiyle birlikte görsel olarak deęiřen renk lekeleri de eřlik etmektedir" (Szummer ve dięerleri, 2017: 60). Aday ve Davoli'nin elde ettięi bulgularda, psikedelikler ve sanal gerçeklik durumları arasında da çok sayıda baęlantı yer almaktadır (Aday ve Davoli, 2020: 6). Sanal gerçeklikteki süreçle ilgili çarpıcı olan řey, ortaya çıkan görüntülerin genellikle belirgin bir řekilde halüsinasyon özellięine sahip olması ve çok çeřitli kanıtlanmış psikedelik görsel halüsinasyonlarla

sezgisel benzerlikler taşımasıdır (Suzuki ve dięerleri, 2017:2).

4. PSİKEDELİK TASARIM

Hayal gücü, tasarım faaliyetini önemli ölçüde yönlendiren bir faktördür. Hayal gücünü halüsinojenlerle genişletmek de mümkündür. Halüsinojenik ilaçlar kullanarak algıyı deęiřtirme yolunu pek çok sanatçı denemiřtir. Bu tür maddeler, serotonin reseptörünü harekete geçirerek beynin görsel iřleme kabiliyetini yüksek seviyelere çıkartırlar (http2). Tarihte rahatsızlıklarından (řizofreni gibi) dolayı kullandıkları ilaçların psikedelik etkileriyle eser üretmiř sanatçıların çalıřmalarında dönen, kaleydoskopik görüntüler dikkat çeker.



Görsel 3. Isaac Abrams, "Psikedelik Bir Güzlem II", 2007, Tuval Üzerine Yaęlıboya, 101.5cm x 122cm.

Bu eserlerde bazı temel özellikler bulunur: Sarmal desenler, parlak renkler, modern akıřkan görünümlü tipografik öğeler ve ayrıntılar içeren fantastik konular (http3). Psikedelik tasarım, mor ve kırmızı gibi sıcak renklerle oluşturulan transandantal form ve harf desenleri olarak da ifade edilebilir. Buna ek olarak sarı, mavi, yeřil, turuncu ve pembe gibi renklerle ve sıklıkla da

eğrisel şekiller oluşturabilir (Gaddy, 2006: 64). Organik desenlerin, sürekli değişen dokular ve dalgalı yazıların yoğun renklerle oluşturulduğu grafik bir dildir psikedelik tasarım, aynı zamanda karmaşık kompozisyonlar ve çiçek formlarının renkli dokularına sahiptir (Duque, 2019:26). 1960'lı yıllarda ortaya çıkan ve psikedelik sanat olarak bilinen bu akım çağdaş görsel kültürün üzerinde önemli bir etkiye sahip olmuştur (Design Week, 2005: 18).

Psikedelik tasarım biçimi, Art Nouveau, Viyana Ayrılığı ve Sürrealizm gibi kendinden önceki akımların izlerini taşır. Psikedelik renkler tipik olarak parlak ve kontrastı yüksektir, ancak

siyah ve beyaz kullanımı da yaygındır (http4). Tipografi çok akıcı ve hareket ediyormuş gibi hatta çoğunlukla okunaksızdır. Pop-art ve Optik sanatta olduğu gibi anlaşılması zor biçimlerin, geometrik ve amorf formların izlerini bulmak mümkündür. Bu akımın öncülerinden (Görsel 4) Rick Griffin, illüstratör Gustav Doré'den, Wes Wilson ise Alman dışavurumculuğundan etkilenmiştir (Ensminger, 2015: 17). Wes Wilson, posterlerinde kullandığı yazı stiliyle psikedelik yazı tipini bulan sanatçı olarak bilinir (http4). Zıt renklerin optik titreşimlerini benzer değerlerde kullanan Victor Moscoso (Ensminger, 2015: 17) ise geleneksel tasarımın



Görsel 4. Psikedelik sanatın öncüleri.

Rick Griffin, Victor Moscoso, Wes Wilson gibi dönemin sanatçıları, kısmen halüsinasyonların etkisinde yeni bir grafik dil geliştirmiş ve görsel çağrışımlarını yeniden yorumlamışlardır. Onların çalışmaları aynı zamanda psikedelik sanat ve tasarımın temellerini oluşturmuştur. Bu dönemde kromozomal hasar ve psikoz korkusuna rağmen LSD kullanımı, alternatif kültürün; müzik, film, moda ve grafik tasarımın gelişimini önemli ölçüde etkilemiştir (Heller, 2017: 14-15). Bundan

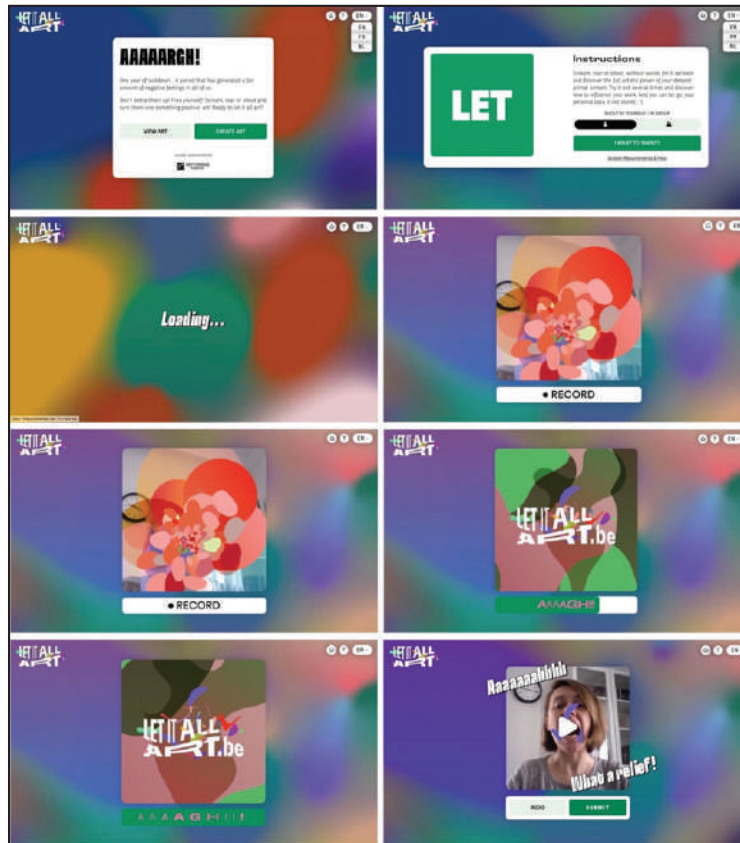
sonra psikedelik üretim dijital tasarımın sinyallerini veren buluşlara yol açmıştır.

5. PSİKEDELİK DİJİTAL TASARIM

Çoğu zaman yeni bir tasarıma başlamadan önce onun nasıl olması gerektiğiyle ilgili endişe yaşanır. Endişe ise yaratıcı olmayan bir hayal gücü biçimidir (Osborn, 2009:10). Bu noktada öngörülü hayal gücünden yararlanmak işleri biraz daha kolaylaştırabilir.

Çoğu zaman yeni bir tasarıma başlamadan önce onun nasıl olması gerektiğiyle ilgili endişe yaşanır. Endişe ise yaratıcı olmayan bir hayal gücü biçimidir (Osborn, 2009:10). Bu noktada öngörülü hayal gücünden yararlanmak işleri biraz daha kolaylaştırabilir. Bu, yaratıcı beklentinin gerçekleştirilmesi demektir. Hayal gücünü karşı tarafın gereksinimlerini tahmin ederek ortaya koyan tasarımlar, kullanıcı deneyimi sunar ve kullanıcının gerçek olmasını istediği şeye odaklanır. Son zamanlarda bazı web sayfası tasarımlarında kullanıcının hayal dünyasına yönelik görsel bir dil kullanılmaktadır. Bu tasarımlar, zihin durumlarını değiştirerek sanal gerçeklik yaratan tasarımlardır. Hayal gücünü karşı tarafın gereksinimlerini tahmin ederek ortaya koyan tasarımlar, kullanıcı deneyimi

sunar ve kullanıcının gerçek olmasını istediği şeye odaklanır. Son zamanlarda bazı web sayfası tasarımlarında kullanıcının hayal dünyasına yönelik görsel bir dil kullanılmaktadır. Bu tasarımlar, zihin durumlarını değiştirerek sanal gerçeklik yaratan tasarımlardır. Bilindiği gibi algılama koşulları, farklı teknolojiler kullanarak belirlenen bir süre içinde değiştirilebilir (Slattery, 2008: 15). Bu teknolojilerden faydalanan web sayfaları zihnin durumunu psikedelik imgelerle değiştirip kullanıcıya farklı bir gerçeklik deneyimi yaşatmaktadır. “Let It All Art” isimli web sitesi (Görsel 5) kullanıcıya altı saniye boyunca çığlık attırarak bu çığlığın şiddetini karakterize etmektedir (http5). Çıkan sesle birlikte, parlak kontrast renkler ve psikedelik şekiller de belirir.



Görsel 5. “Her şeyin sanat olmasına izin ver”, Web. sitesi, 2021.

Aynı zamanda kullanıcıya bu deneyimini kayıt altına alma imkânı sunmaktadır. “Let It All Art”, BNP PARIBAS FORTIS’in “Yüksek sesle sponsorluk” sloganıyla yarattığı bir kolektif sanat platformudur. Güzel bir haykırış, “bağırmanın büyüü” şeklinde ifade edilmiştir. Büyülü haykırışı, dünyanın yaşadığı salgın sürecinde iş birliğine dayalı bir sanat eseri yaratmak için kullanma imkânı sunmaktadır. Bu web sitesi, üç farklı dilde sanat eseri üretme ve bu eseri sosyal medya üzerinden paylaşarak olumlu bir mesaj yayma vaadinde bulunmaktadır. Attırılan çılgılık, Covid-19 salgınının kısıtlamalarına maruz kalan insanların olumsuz duygu ve hayal kırıklıklarının bir dışa vurumudur. Ona eşlik eden canlı renkler ve tesadüfi beliren şekiller ise zihnin psikedelik değişken durumlarını yansıtmaktadır. Dolayısıyla kullanıcı değişen algılama koşullarında kişisel gerçekliğini yaratmaktadır. “Kevin Kelly, “gerçek, sahip olacağımız en göreceli kelimelerden biri olacak” der (Slattery, 2008: 8). Burada yaratılan gerçeklik Kevin Kelly’i haklı çıkaran türden kullanıcıya özgüdür ve görecelidir. Kullanıcının ne hissettiğine odaklıdır, empati kurar ama bir başkasının kişisel deneyimini tahmin etmekle yetinir. Bu anlamda eşsizdir. Algıyı psikedelik madde olmadan değiştirdiği ve bu deneyimi kişisel bazda yaşattığı için eşsizdir. Buradaki gerçeklik bir halüsinasyona benzetilebilir. “Halüsinasyonlar, gerçek algılar gibi görünen yanlış veya çarpıtılmış duyuşal deneyimler olsa da bu duyuşal izlenimler, herhangi bir dış uyaran yerine zihin tarafından üretilir ve görülebilir, duyulabilir, hissedilebilir ve hatta koklanabilir veya tadılabilir” (Slattery, 2008: 8). Burada bir uyaran olmaksızın görülen şey, bu deneyim başa alındığında tekrar görülen şeyle aynı değildir. Dolayısıyla gerçekten görülüp görülmediği ya da zihnin bir oyunu olup olmadığını düşündürebilir. Daha da önemlisi “Let It All Art”, kolektifin kısıtlanma hissiyatının ışığında sanat üretimini küçük bir topluluktan büyük bir kitlenin üretimine dönüştürmekte ve zihnin uyaran olmadan ürettiği halüsinasyonun

gerçeklik olup olmadığını sorgulatmaktadır. Joshua White tarafından yaratılan ve “Joshua Light Show” (Görsel 6) olarak bilinen sıvı ışık gösterisi, 60’lı yılların sonu 70’li yılların başlarında Fillmore sahnesindeki grupların performanslarında sayısız aydınlatma fonu üretmiştir. Bu gösterilerde görsel efektleri elde etmek için birçok malzeme kullanılmış ve bir projeksiyon sistemi tasarlanmıştır. Aynı zamanda bu görüntülerde ritimlere eşlik eden bir düzenek planlanmıştır. “Renkli çarklar, alüminyum folyo gibi malzemelerden yapılmış motorlu reflektörler, mylar ve kırık aynalar, saç kurutma makinesi, suluboyalar, yağlı boyalar, alkol ve gliserin, kristal kül tablası ve şeffaf saat camları” kullandıkları malzemeler arasındadır.



Görsel 6. Frank Zappa , 1967, Fillmore Sahnesi.

Normal şartlarda psikedelik ilaçların etkisiyle oluşan imgeler, bu araçlarla üretilen ışık gösterisini yansıtan projeksiyon sayesinde gerçekleşmiştir (Zinman, 2008: 18-19). 60’lı yılların sonlarında kullanılan bu analog tekniğin yarattığı canlı sinema, dijital sanatın erken dönem örneği olarak görülebilir (http6). Şimdiki üretimler bu analog tekniğin dijital yaklaşımlarını içermektedir. Dijital uygulamalar insan beynindeki süreçleri kontrol eder ve insanın kendi dijital gerçekliğini yaratmasını sağlar. 60’lı yıllarda gerçekliği genişletmek için kullanılan LSD gibi psikedelik maddeler günümüzde yerini bunu yapan bilgisayarlara ve dijital uygulamalara bırakmıştır (Bukatman 1993: 139). Ken Johnson bunu şu şekilde sorgular:

⁴Frank Zappa; Fillmore sahnesinde Joshua Light’in ışık gösterilerinden birinin önünde performans sergilerken.

“Bugünün sanatı, bilinci değiştirmek ve bunu geniş çapta yapmak hakkındaysa, bunu başarmak için bilgisayarlardan ve internetten daha iyi bir araç milyonlara ulaşabilir mi?” (Johnson, 2011: 101). Psikedelik sanatın biçimsel özellikleri; kaleydoskopik ve fraktal desenler, detaylardaki derinlik algısı, nesnelerin ani dönüşümü, parlak ve zıt renkler, tekrar eden desenler ve akışkan yazı tipleri bilgisayar sanatında da benzersiz bir şekilde üretilebilir. Günümüzde iki boyutlu ve

üç boyutlu grafik yazılımlar halüsinatif görüntü üretimini çeşitlendirmek için kullanılmaktadır.

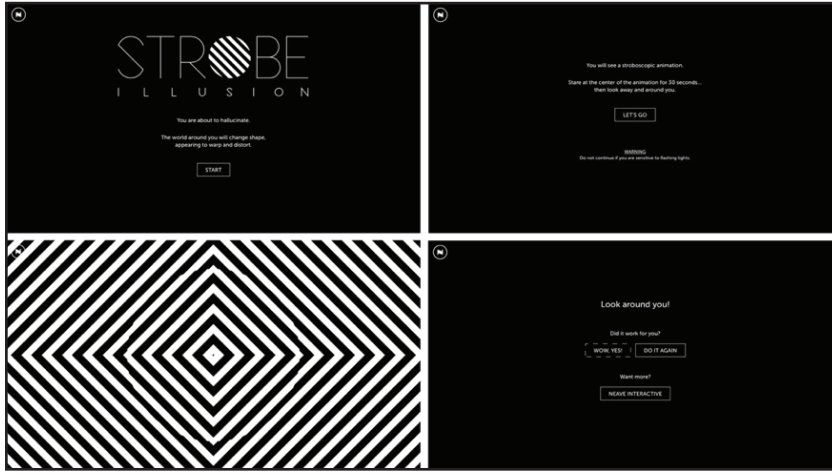
Bu çeşitlendirmelere örnek gösterilebilecek çalışmalardan biri de canlı duvar kağıtlarıdır. Android yazılım için canlı duvar kağıtları tasarlayan “The Zoomquilt” isimli web sitesi (Görsel 7) değişen derinlik algısıyla ilgili görüntülerin “Google Play” uygulaması üzerinden mobil cihazlara indirilmesini sağlamaktadır.



Görsel 7. The Zoomquilt, Canlı Duvar Kağıtları.

The Zoomquilt tasarımlarında, kullanıcıyı fantastik bir dünyayla karşılaştırmakta ve bu canlı duvar kağıtları zihnin psikedelik fenomenlerini çağrıştırmaktadır. “Hareket halindeki nesnelerin görüntüleri zaman zaman renk ve dokularla birleşmektedir. Geometrik şekillerin ve nesnelerin ritmik hareketlerinin mikropsi ve makropsisine ek olarak fantastik nesnelerin, hayvanların veya öznelere olduğu bir dünya yaratmaktadır” (Preller ve Vollenweider, 2018: 233). Bir yanılsamaya olan inanç, gerçeklik

deneyimimizi yaratır. İnternet sayfalarında yaratılan sanal gerçeklikler algısal sistemlerin koşullarını değiştirebilir ve dolayısıyla yeni gerçeklik deneyimleri yaşatabilirler (Slattery, 2008: 10). Benzer deneyimlerden birinin yaşanmasını sağlayan başka bir web sitesi tasarımı da Neave Interactive tarafından tasarlanan “Strobe Cool” dur. Bu site (Görsel 8) kullanıcıya halüsinasyon görmeyi vadetmekte ve yaşanan deneyim zihin eriten optik illüzyon olarak ifade edilmektedir.



Görsel 8. Neave: Strobe Cool, Halüsinasyon Gördüren Web sitesi.

“Strobe Cool” web ana sayfası açıldığı anda kullanıcıya bir mesajla karşılaşır: “Halüsinasyon görmek üzeresin. Çevrendeki dünya şekil değiştirecek, çarpık ve deforme olmuş gibi görünecek”. Sonraki aşamada, “Stroboskopik bir animasyon göreceksin” ifadesiyle kullanıcıya otuz saniye boyunca optik bir animasyon izletilmektedir. Animasyon sonlandığında kullanıcının başka bir tarafa bakması istenir ve tam o anda etrafta görülen şeyler bozulmaya uğrar. Dijital tasarımların psikedelik yansımalarının zihin açıcı maddelerin kullanımıyla ortaya çıkan görsel halüsinasyonlara benzediği söylenebilir. Halüsinasyonların neden olduğu görüntüler genellikle ritmik kaleydoskopik ve otomatik hareket içeren geometrik şekillerle tarif edilmiştir. Ayrıca bunlara eşlik eden, lekeler ve ışık parlamaları

da görülmektedir. Bunlar temel halüsinasyonlar olarak açıklanmaktadır. Daha fazla anlamsal içeriğe sahip karmaşık halüsinasyonlarda (Görsel 7), hayvanlar ve insanlar da yer almaktadır (Preller ve Vollenweider, 2018: 233-234).

SONUÇ

Gerçeklik algısını psikedelik yaklaşımlarla değiştiren dijital ara yüz tasarımları, 60’lı yılların psikedelik sanatına temellenmektedir. Bu asidik vizyonlar dijital tasarımın bu yöndeki gelişimine ışık tutmaktadır. Belirsiz formlar, dokular ve yanıp sönen renk düzenleri kullanıcının zihnini genişleten, doğrusal süreklilikten uzaklaştıran anlık deneyimler sunar. Bu özellikteki ara yüz tasarımlarının kişisel gerçeklikler yarattığı söylenebilir. Psikedelik dijital tasarımlar halüsinasyonların neden olduğu görüntüleri,

dış uyaran olmadan da bir fenomene dönüştürmektedirler. Buradaki tek fark; salt öznenin zihinsel süreci yerine dijital sürecin de kullanılmasıdır. Görsel halüsinasyon üretme sürecini dijital tasarım devralmıştır. Dolayısıyla burada önemli olan kullanıcının hayal gücünü ve beklentisini tahmin etmektir. Kullanıcı ne görürse heyecanlanır, hangi koşullarda ruhsal ve zihinsel genişleme yaşar? Psikedelik web sayfaları; kullanıcı beklentilerini tahmin eden, görsel entrikası olan, aynı zamanda farkındalık yaratan yapılardır. Psikedelikler gibi kullanıcının karmaşık duygularını hedef aldığından duygusal farkındalık yaratmaktadırlar. Özellikle kullandıkları renklerle ve formlarla dikkat çekici, akılda kalıcı görsel mesajlar yaymaktadırlar. Çalışmaya konu olan web sayfalarında kullanılan renkler, tipik olarak parlak ve kontrastı yüksektir, siyah ve beyaz kullanımı da yaygındır. Sayfa tasarımlarında yer alan formlar sıklıkla sarmal-optik desenler, akışkan görünümlü tipografik öğeler ve ayrıntılardan oluşmaktadır. “Let It All Art” sitesinde psilosibin kullanımıyla ortaya çıkan görüntülere benzeyen “yoğun renk ve dokulara eşlik eden geometrik şekiller, büyüyen ve küçülen nesnelerin ritmik hareketlerini içermektedir”. Ek olarak kaleyoskopik parlak renkler, amorf şekiller ve modern hareketli tipografik öğeler görülmektedir. “The Zoomquilt” isimli web sitesi, meskalin kullanımı sonrasında görülen halüsinojenik görüntülere benzeyen özellikler taşımaktadır; parlak ve zıt renkler, tekrar eden desenler, mikropsi ve makropsisine ek olarak fantastik bir dünya sunmaktadır. “Neave: Strobe Cool” sitesinde ise, siyah ve beyaz renklerle zihni bulandıran optik bir yanılsama yaratılmıştır ve LSD alımından sonra ortaya çıkan vizyonlardaki gibi “şekil-zemin ilişkilerinde kayma gözlemlenir”. Bu web sitelerinin kullanıcı üzerindeki etkisi, transandantaldır. Tarih öncesi kaya sanatından beri değişen bilinç durumları, görsel üretimi etkilemiştir. Günümüzde yaratılan dijital fenomenler, geçmişin zihin değiştiren

maddelerine ihtiyaç duymadan, kullanıcıya rasyonel kısıtlamaların olmadığı web sayfaları sunmaktadır. Bu nitelikteki tasarımlar psikedelik görsel halüsinasyonlarla sezgisel benzerlikler taşımaktadır. Dijital tasarımda kullanıcı deneyimi sunan psikedelik yaklaşımlarla ilgili bu çalışma nitel tespitlere dayanmaktadır. Gelecekteki araştırmalar, psikedelik dijital tasarımların kullanıcı üzerindeki etkisinin nicel bulgularını içermelidir.

KAYNAKLAR

- Aday, J. S., Davoli, C. C., & Bloesch, E. K. (2020). *Psychedelics and Virtual Reality: Parallels And Applications*. *Therapeutic Advances in Psychopharmacology*, 10, 204512532094835. doi:10.1177/2045125320948356
- Baggott, M.J. (2015). *Psychedelics and Creativity: a Review of the Quantitative Literature*.
- Bukatman, S. (1993). *Terminal Identity*. Durham: Duke University Press.
- Brown, D. J. (2007). *Psychedelic Healing? Scientific American Mind*, 18(6), 66-71. *Design Week*. (2005). *Trip Up*. *Design Week*, 20(21), s. 18-19.
- Duque, J. (2019). *Spaces in Time: The Influence of Aubrey Beardsley on Psychedelic Graphic Design*. *H-ART. Revista de historia, teoría y crítica de arte*, 5, 15-38.
- Ensminger, D. (2015). *Black Light Panthers: The Politics of Fluorescence*. *Art in Print*, 5(2), 16-19.
- Enzo, T., Carhart-Harris, R., Leech, R., Nutt, D., & Chialvo, D. (2014, 03 Temmuz). *Enhanced Repertoire of Brain Dynamical States During the Psychedelic Experience*. *Human Brain Mapping*, 35(11), s. 5442-5456.
- Forstmann, M., Yudkin, D. A., Prosser, A. M. B., Heller, S. M., & Crockett, M. J. (2020). *Transformative Experience And Social Connectedness Mediate The Mood-Enhancing Effects Of Psychedelic Use In Naturalistic Settings*. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 201918477. doi:10.1073/pnas.1918477117
- Gaddy, J. (2006, Eylül-Ekim). *Technicolor Dreamcoats*. *Print*, 60(5), 62-67.
- Gangnes, M. B. (2016). *Editorial*. *Studies in Comics*, 7(1), 3-6.
- Gründer, G. (2021). *Psychedelics: A New Treatment Paradigm in Psychiatry? Pharmacopsychiatry*, 54(04), 149-150. doi:10.1055/a-1520-5020
- Halberstadt, A. L., & Geyer, M. A. (2013). *Serotonergic Hallucinogens As Translational Models Relevant To Schizophrenia*. *The International Journal of Neuropsychopharmacology*, 16(10), 2165-2180. doi:10.1017/s1461145713000722
- Hamill, J., Hallak, J., Dursun, S. M., & Baker, G. (2018). *Ayahuasca: Psychological And Physiologic Effects, Pharmacology And Potential Uses In Addiction And Mental Illness*. *Current Neuropharmacology*, 16. doi:10.2174/1570159x1666618012
- Heller, S. (2017). *The Acid Aesthetic*. *Print*, 71(1), 14-15.
- Jacobs, B. L., Trulson, M. E., & Stern, W. C. (1977). *Behavioral effects of LSD in the cat: Proposal Of An Animal Behavior Model For Studying The Actions Of Hallucinogenic Drugs*. *Brain Research*, 132(2), 301-314. doi:10.1016/0006-8993(77)90423-1
- Kent, J. L. (2010). *Psychedelic Information Theory: Shamanism in the Age of Reason*. Seattle: PIT Press.
- Kometer, M., & Vollenweider, F. X. (2016). *Serotonergic Hallucinogen-Induced Visual Perceptual Alterations*. *Current Topics in Behavioral Neurosciences*, 257-282. doi:10.1007/7854_2016_461
- Kozlenkov, A., & González-Maeso, J. (2012). *Animal Models and Hallucinogenic Drugs*. *The Neuroscience of Hallucinations*, 253-277. doi:10.1007/978-1-4614-4121-2_14
- Krippner, S. (1985). *Psychedelic Drugs and Creativity*. *Journal of Psychoactive Drugs*, 17(4), 235-246. doi:10.1080/02791072.1985.1052
- Langlitz, N. (2013). *Are You Experienced? How Psychedelic Consciousness Transformed Modern Art by Ken Johnson*. Prestel, Munich, London, and New York, 2011. 232 pp., illus. ISBN: 978-3-7913-4498-0. *Leonardo*, 46(1), 102-103. doi:10.1162/leon_r_00506
- Mandelbrot, B. B. (1983). *The Fractal Geometry of Nature*. New York: W. H. Freeman and Co.
- Masters, R., & Houston, J. (1966). *The Varieties of Psychedelic Experience*. New York: Dell Publishing.
- Mertens, L. J., & Preller, K. H. (2021). *Classical Psychedelics as Therapeutics in Psychiatry – Current Clinical Evidence and Potential Therapeutic Mechanisms in Substance Use and Mood Disorders*. *Pharmacopsychiatry*, 54(04), 176-190. doi:10.1055/a-1341-1907
- Osborn, A. (2009). *Your Creative Power: How to Use Your Imagination to Brighten Life, to Get Ahead*. Maryland: Hamilton.
- Preller, K. H., & Vollenweider, F. X. (2016). *Phenomenology, Structure, and Dynamic of Psychedelic States*. *Current Topics in Behavioral Neurosciences*, 36, 221-256.
- Rhead, J. (2014). *The Psychedelic Explorer's Guide: Safe, Therapeutic and Sacred Journeys*. *Journal of Psychoactive Drugs*, 46(4), 347-348.

- Robinson, D., Brown, K., McMenemy, M., Dennany, L., & Baker, M., Allan, P., Cartwright, C., Bernard, J., Sturt, F., Kotoula, E., Jazwa, C., Gill, M.K., Randolph-Quinney, P., Ash, T., Bedford, C., Gandy, D., Armstrong, M., Miles, J., Haviland, D., (2020). *Datura Quids at Pinwheel Cave, California, Provide Unambiguous Confirmation of the Ingestion of Hallucinogens at a Rock Art Site. Proceedings of the National Academy of Sciences*, 117(49), 31026-31037.
- Rucker, J. J., Jelen, L. A., Flynn, S., Frowde, K. D., & Young, A. H. (2016). *Psychedelics in the Treatment Of Unipolar Mood Disorders: A Systematic Review. Journal of Psychopharmacology*, 30(12), 1220-1229. doi:10.1177/0269881116679368
- Russeth, A. (2020). *High-Intensity Art. Art in America*, 108(7), 30-37.
- Slattery, D. R. (2008). *VR and Hallucination: A Technoetic Perspective. Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research*, 6(1), 3-18.
- Scott, F. D. (2006). *Acid Visions. Grey Room*(23), 22-39.
- Suzuki, K., Roseboom, W., Schwartzman, D. J., & Seth, A. K. (2017). *A Deep-Dream Virtual Reality Platform for Studying Altered Perceptual Phenomenology. Scientific Reports*, 7(1). doi:10.1038/s41598-017-16316-2
- Zinman, G. (2008). *The Joshua Light Show Concrete Practices and Ephemeral Effects. American Art*, 22(2), 17-21.
- Szummer, C., Horváth, L., Szabó, A., Frecska, E., & Orzói, K. (2017). *The Hyperassociative Mind: The Psychedelic Experience and Merleau-Ponty's "wild being." Journal of Psychedelic Studies*, 1(2), 55 64. doi:10.1556/2054.01.2017.006

İnternet Kaynakları

- *http1: Salerno, J. A. (2021, Mart 17). Psychotic-vs. Psychedelic-Induced Hallucinations: A Closer Look. https://psychedelicreview.com/psychotic-vs-psychedelic-induced-hallucinations-a-closer-look/ (Erişim tarihi: 07.04.2021)*
- *http2: Harvey, B. (2015, Haziran 24). Google's Psychedelic Art: This Is Your Computer Brain on Drugs. https://behavioralscientist.org/googles-psychedelic-art-this-is-your-computer-brain-on-drugs/ (Erişim tarihi: 08.04.2021)*
- *http3: Bigman, A. (2015). Tripping Out: The History of Psychedelic Design. https://99designs.com/: https://99designs.com/blog/design-history-movements/tripping-history-psychedelic-design/ (Erişim tarihi: 04.04.2021)*
- *http4: Legret, D. (2019, Haziran 18). Psychedelic Art: The Story That Will Make You Trip. https://displate.com/blog/psychedelic-art-the-story-that-will-make-you-trip (Erişim tarihi: 07.04.2021)*
- *http5: Bnp Paribas Fortis. (2021, Mart 18). Let it All Art: Shouting is good for you! https://www.bnpparibasfortis.com/positive-banking/pb-article/let-it-all-art-shouting-is-good-for-you (Erişim tarihi: 07.04.2021)*
- *http6: Network9. (2019) How The Psychedelic 60s Changed Design Forever... In A Groovy Kind Of Way. https://network9.biz/how-the-psychedelic-60s-changed-design-forever/ (Erişim tarihi: 07.04.2021)*

Görsel Kaynaklar

- *Görsel 1: Psychedelic Information Theory: Shamanism in the Age of Reason, 2010:8*
- *Görsel 2. Robinson, D., Brown, K., McMenemy, M., Dennany, L., & Baker, M. (2020). Datura Quids at Pinwheel Cave, California, Provide Unambiguous Confirmation of the Ingestion of Hallucinogens at a Rock Art Site. Proceedings of the National Academy of Sciences, 117(49), 31026-31037.*
- *Görsel 3. https://www.isaacabrams.com (Erişim tarihi: 02.04.2021)*
- *Görsel 4. https://www.moma.org/collection/?utf8=%E2%9C%93&q=rick+griffin&classifications=any&date_begin=Pre-1850&date_end=2021&with_images=1 (Erişim tarihi: 02.04.2021)*
- *Görsel 5. https://www.bnpparibasfortis.com/positive-banking (Erişim tarihi: 07.04.2021)*
- *Görsel 6. https://www.wsj.com/articles/SB1000087239639044442640457764558107 1081556 (Erişim tarihi: 08.04.2021)*
- *Görsel 7. https://www.zoomquilt.org/ (Erişim tarihi: 11.04.2021)*
- *Görsel 8. https://www.strobe.cool/ (Erişim tarihi: 11.04.2021)*

