

DUYULARDAN ALGILARA KODLANAN SANAT: İTERAKTİF ENSTALASYON SANATI

Ayşe KARATAY

Yaşar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım, Sanatta Yeterlik Öğr., aysekaratay(at)gmail.com

Karatay, Ayşe. “Duyulardan Algılara Kodlanan Sanat: İteraktif Enstalasyon Sanatı”.
ulakbilge, 39 (2019 Ağustos): s. 511-518. doi: 10.7816/ulakbilge-07-39-01

Öz

Sanat varoluşunun yapısı itibari ile etki ve etkileşimde duysal, görsel ve algısal bir aracı ve/veya araç olmuştur. Sanat, duysal algıları estetik bir bakış ile artırandır. Sanatçı, eserini hitap ettiği kitleye sunarak etkileşim sağlar. Sanatın yaratılması ve sunulması bağlamında hizmet eden medya, çağlar boyunca yeni olanla etkileşim içine girer. Sanat eseri, izleyicisiyle etkileşimdedir. Fakat bu etkileşim çoğunlukla tek yönlüdür. Zaman içinde evrilerek çoğulcu yapı içinde algılara ve duyulara hitap şekli ve yordamları da dönüşmüş ve yeniden yorumlanmıştır. Sanatın varlığı, varlık sürecinin kaynağına ve insana dair etkileşim araçlarının çoğulluğu itibariyle, çoğul bir yapıya bürünmüştür. Sanat varolduğu disiplinin içinden kendisine yeni yollar açarken, multidisipliner yapının kanallarını da kullanmaya başlamış ve kodlamalar, yazılım ve elektronik yapıları bünyesine entegre etmiştir. Yeni ve yenilenen teknolojiler, bilgi çağının hız kesmeyen gelişimi ve kitle iletişimlerinin etkileşimli bir ağa bağlı olarak ilerlemesi gibi pek çok gelişim ile birlikte, sanat ve sanata ait kavramlar da güncellenmektedir. Yeni medya sanatının bir alt yaratı alanı olan etkileşimli sanat, izleyici, sanatçı, sanat eseri ve eserin temelinde kullanılan teknolojik bileşenlerin tümü veya birden fazlasının etkileşimli olduğu yeni bir form inşa eder. Yeni/lenen mesajların, yaratı yoluyla yorumlanması ve artırılmasıdır. Etkileşimli sanat, an ve uzama dair dinamik kurgular üretir ve izleyiciye bambaşka bir varoluş biçemi sunar. Bu çalışmada enstalasyon sanatının, kodlama ve teknolojik alt yapıları kullanarak sunduğu yeni bir etkileşim ortamı ve sanat türü olan etkileşimli enstalasyon sanatı incelenmiştir. Dijital dünyanın dinamiklerinin, sanatsal varoluş sürecinde kullanım biçemlerinin incelendiği bu çalışmada, dünyanın farklı alanlarında yaratılmış interaktif enstalasyon çalışmaları derlenmiştir. Etkisel alanları, tepki boyutları ve estetize algıları dijital dinamikler bağlamında sentezlenmiş ve yorumlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Etkileşimli Sanat, İteraktif Sanat, Yeni Medya Sanatı, İteraktif Enstalasyon Sanatı

Makale Bilgisi
Geliş: 11 Ocak 2019

Düzeltilme: 14 Mart 2019

Kabul: 6 Mayıs 2019

Giriş

Yeni medya çoğunlukla, herhangi bir dijital cihazdan erişilebilen, genellikle etkileşimli kullanıcı geri-bildirim ve yaratıcı katılım sağlayan internet üzerinden erişilen isteğe bağlı içeriği ifade eder. Yeni medyaya ait başlıca örnekler, online gazeteler, bloglar veya wiki’ler, video oyunları ve sosyal medyadır. Yeni medyayı tanımlayan karakteristik “diyalog”dur. Yeni medya içeriği iletişim ve görüşme ile iletir. Dünyanın her yerinden insanların geniş yelpazede konuları paylaşma, yorumlama ve tartışmasına olanak sağlar. Eski teknolojilerin aksine, yeni medya etkileşimli iletişim üzerine temellendirilmiştir (Vogt, 2011).

Yeni medya terimi geleneksel medyadan (kitap, radyo, televizyon) farklı olarak sayısal medyayı, özellikle etkileşimsel medyayı, internet ağlarını ve sosyal iletişim medyasını nitelemek için kullanılmaktadır. Böylece bu terim “bilgi ve iletişim teknolojileri ile bunlarla bağlantılı sosyal bağlamları, iletişim becerilerini arttıran cihazları, bu cihazları kullanarak geliştirilen iletişim etkinlikleri ile pratiklerini ve bu cihazlarla pratikler etrafında şekillenen sosyal düzenleme veya örgütlenmeleri kapsamaktadır” (Savcı, 2015).

Manovich’e göre, “yeni medya”, bilgisayarların ilk olarak yalnızca üretim için değil, ayrıca içeriği depolamak ve dağıtmak için kullanıldığı zaman kavramsal bir kategori haline gelmiştir. Yeni medya, bu nedenle, aynı zamanda ortaya çıkan iki teknolojinin karşılaşmasının bir sonucudur: kitle iletişim araçları ve bilgi işleme. Bu karşılaşma kitle iletişim araçlarının kimliğini değiştirmiştir; tıpkı bilgisayarın basit bir hesaplayıcıdan bir medya işlemcisine dönüşmesi gibi (Quaranta, 2013:11).

Kavram olarak yeni, kullanım ve etki süreci 20. Yüzyılın (Dietrich ve Adelstein, 2015) başlarına dayanan yeni medya, varolan multi-disipliner bilgi teknolojisinin medya üzerinde aktif rol alması bağlamında değerlendirilmektedir. Teorisyen Mark Poster eski ve yeni medya arasındaki temel ayrımın, eski medyanın pasif yeni medyanın aktif olması olarak ifade etmiştir (Çaşkurlu, 2014).

Gerek doğrudan medya üzerine yapılan çalışmalarda, gerekse dolaylı olarak medya ile ilişkilendirilmiş araştırmalarda yeni medyanın karakteristik özellikleri farklı şekillerde sınanmaya çalışılmış, yeni medya tanımlarının sınırları sürekli yeniden yapılandırılır olmuştur (Erlevent, 2013). Yeni medyanın iç dinamiklerinden ortaya çıkan sosyal medya da göz önünde bulundurulduğunda, yeni medya hibrit bir yaratı ortamı oluşturmakta, post-endüstriyel toplum içinde sıradan bir bireye erişim ve yaratı gücü vermektedir, denilebilir.

Yeni Medya Sanatı

“...elektronik medya teknolojileri kullanılarak yapılmış, etkileşim, bağlantısallık ve hesaplanabilirlik özelliklerinin birini veya hepsini, herhangi bir kombinasyonda kullanan sanattır”(Cook ve Graham, 2010).

Yeni medya sanatı sürekli evrilen bir alandır. Bu sebeple, sanat formları için uygun taksonomi geliştirilmesi çok tartışılan ve ulaşılmaması zor bir hedeftir (Paul, 2007). Yeni medya sanatı genel olarak, yeni medya araçları kullanılarak ortaya çıkarılan ve farklı ortamlarda üretilerek, farklı sanat türlerini barındırabilen bir sanat çatısı olarak ifade edilebilir. Yeni medya sanatı, iletişim ve teknoloji bileşenlerinin çalışmalara ve eser üretimine katkı sağlaması yordamıyla tasarlanmaktadır. Yeni medya sanatı, dijital grafik, animasyon, enstalasyon, müzik, film, dans gibi sanatın her bir alanında örneklemelerine rastlamak mümkündür.

Yeni medya sanatını karakterize etmek için kullanılan tanımlayıcı sıfatlar, süreç odaklı, zaman, tabanlı dinamik ve gerçek zamanlı; katılımcı, işbirlikçi ve performatif; modüler, değişken, özelleştirilebilir ve üretkendir. Dijital medyumdaki her bir ayırt edici özellik - hepsinin bir çalışmada görülmesi gerekmez ve genelde çeşitli kombinasyonlarla kullanılırlar- kendine ait zorluk dizisini oluşturuyor gibi görünmektedir (Paul, 2007).

Terim olarak kitlelerin gündelik hayatına girmesi oldukça yeni olmasına karşın, yeni medya sanatı kavramsal ve deneysel kökenlerini 20. yüzyıl başı avangard’ından alır (Yetişkin, 2012). Yeni medya sanatının köklerinin 1920’lerde Dadaizm sanat akımına dayanmakta olduğu görülür. Marcel Duchamp, Tristan Tzara gibi Dadaist sanatçı ve düşünürler, Birinci Dünya Savaşı’na, endüstrileşmeye ve burjuvaziye duydukları tepkiyle yeni fikirlerini deneysel ve anti-estetik bir tarzla ortaya koymuşlardır. Mark Tribe, fotomontaj, kolaj, hazır nesne, politik eylem ve performans içeren birçok Dadaist stratejinin yeni medya sanatında yeniden görüldüğünü belirtmektedir (Çaşkurlu ve Erkayhan, 2014).

Lovink, “yeni medya sanatları, en iyi ifade ile, bir geçiş, melez bir sanat formu, bir multi-disipliner mikro-pratik “bulut”u olarak tanımlanabilir.”; bir diğer pasajda, “yeni medya sanatı üretmeyen fakat (gelecek) nesillerin faydası için (geleceğin) artistik ortamlarını keşfeden ve deneyen bir topluluk” şeklinde tanımlamıştır (Quaranta, 2013). Yeni Medya sanatı iki geniş kategorinin bir alt kümesi olarak konumlandırılmaktadır: Sanat ve Teknoloji ve Medya sanatı. Sanat ve Teknoloji, Elektronik sanat, Robotik sanat ve Genomik sanat gibi yeni ama medyayla ilgisi olan teknolojileri kullanan uygulamaları kapsar. Medya sanatı, Video sanatı, İletim sanatı ve Deneysel Film sanatı gibi 1990’larda artık yeni olmayan medya teknolojilerini kullanan formları içermektedir. Yeni Medya sanatı ise bu iki alanın kesişimi demektir (Tribe, 2006).

Steve Dietz, “Bir yandan “fotoğraf”ın yeni medyası, hem resimde estetik anlayışı hem de (sabit) zaman ve sunuma dair kültürel anlayış yaratımına katılımı değiştirmiştir. Diğer yandan, “video”nun yeni medyası, (gerçek) zaman ve uzaklığa dair kültürel anlayışın yaratımında TV ile iştirak ederken, filme dair estetik anlayışı da değiştirmiştir. Son olarak “yeni medya” olarak bilinen sanat, bilişimsel etkileşim ve ağ bağlantılı katılıma ait kültürel anlayışın yaratımında iştiraki sebebiyle, çağdaş sanat davranışları anlayışımızı açıkça değiştirmiştir. Diğer bir deyişle, yeni medya yüzünden, yeni medyadan sonraki sanat farklıdır- yeni medya “gelecek” olduğu için değil, tavırları teknoloji çağının tavırları olduğu için” (Quaranta, 2013).

Sanatta Etkileşim, Etkileşimli Sanat

Etkileşimli sanat, izleyicilerin bir çıktı üretmek için belirli şekillerde giriş yaparak katılım sağladığı bir sanat türüdür (Paul, 2003).

Manovich’e göre, sanat ve medya, sanatçıların ve geliştiricilerin yakın iletişim içinde çalıştıkları tekil bir alanın ürünüdür (Quaranta, 2013). Etkileşimli sanat, izleyicilerin bir çıktı üretmek için belirli şekillerde giriş yaparak katılım sağladığı bir sanat türüdür. Geleneksel sanat formlarının aksine, izleyicinin etkileşimi sadece zihinsel bir olay değildir. Etkileşim, sanat eserine çeşitli şekillerde yönlendirme, montaja ve/veya katkıya izin vererek tamamen psikolojik bir aktivitenin ötesine geçer (Paul, 2003). Bir ortam olarak etkileşim, anlam üretir (Muller, Edmonds ve Connel, 2006).

Bilgisayar teknolojisinin sunduğu yeni ifade biçimlerinin devreye girmesiyle birlikte, güçlükle elde edilen ifade biçimleri, çok daha kolay elde edilebilmiştir. Bu durum sanatçının, sanat eğitimcisinin, dijital sanat üretim türleriyle etkileşiminin artmasına neden olmuştur. Her alanda ve her düzeyde bu etkileşimler, sanatsal üretimde ön plana çıkmıştır (Türkmenoğlu, 2014).

Etkileşimli sanatı değerlendirirken, en önemli kriterlerimizden biri tatmin seviyesi veya etkileşimli deneyime bağlanmadır. Etkileşim adımlarında ne kadar bilgiyle iletişim kurulduğu ve etkileşimli sanatın bağ kuran kişi için ne kadar anlam içerdiği, başarı veya başarısızlığını değerlendirme sürecindeki asıl kaygılardır (Wong, Jung ve Yoon, 2009).

Etkileşimli sanatın farklı formları bulunmaktadır. Bu formlar etkileşimli dans, müzik hatta drama gibi geniş bir yelpazede yer alır. Yeni teknoloji, öncelikle bilgisayar sistemleri ve bilgisayar teknolojisi, bu yeni tür etkileşimli sanatı mümkün kılmıştır (Dannenberg ve Bates, 1995).

Etkileşim Yordamları

İnteraktif sanat bağlamında etkileşim, teknolojinin farklı bileşenleri ve bu bileşenlerin kullanım yordamları açısından sınıflandırılması gerekliliği ortaya çıkmıştır. Ars Electronica’nın varolan arşivi, yarışmaları ve uzmanların geribildirimlerini de göz önünde bulundurarak bir interaktif sanat taksonomisi geliştirilmiştir. 2008 yılında sunulan taksonomide, dokuz anahtar kelime kategorisi etkileşimli eserleri tanımlamaya hizmet etmektedir. Etkileşim öncelikle etkileşim ortakları tarafından, ziyaretçi/katılımcının yaptığı ve projenin/eserin yaptığı şeklinde belirtilmiştir (Schraffenberger ve Heide, 2011).

Katılımcının / sanatçının eylemleri için anahtar kelimeler şunları içerir: gözlemlemek, keşfetmek, etkinleştirmek, kontrol etmek, seçmek, katılmak, içinde gezinmek, iz bırakmak, yaratım sürecine katkıda bulunmak, işbirliği yapmak, bilgi alışverişi yapmak ve oluşturmak. Üretilen eser/proje şunları göz önünde bulundurur: izleme, bir araç olarak hizmet verme, belgeleme, algıyı geliştirme, bir oyun sunma, iletişimi etkinleştirme, görselleştirme, seslendirme, dönüştürme, saklama, dalma, işleme, aracılık etme ve anlatma / hikayeleştirme (Schraffenberger ve Heide, 2011).

Costello, etkileşimli sanatın yaratımında, oyun doğasının önemli bir rolü olduğunu ve bunun bir “zevk çerçevesi” adının verdiği onüç kategorilik taksonomisi ile en iyi şekilde anlaşılabileceğini savunur (Costello, 2007). Costello çalışmalarında, bu çerçeveyi interaktif sanat eserlerinin tasarım ve geliştirilmesinde uygulamıştır. Onun için, oyun ve zevk, sanat yapının hedeflerini veya en azından, ele alınan etkileşimli deneyimin doğasını oluşturmuştur (Costello, 2009).

Costello, zevk kategorilerini şu şekilde tanımlar: Yaratma, Yaratıcı İfade, Keşif, Zorluk, Rekabet, Tehlike, Büyülenme, Hissiyat (Duyum), Sempati, Simülasyon, Hayal, Arkadaşlık, Altüst etme (Costello ve Edmonds, 2007). Her bir zevk kategorisi, kendi özellikleriyle bir etkileşim biçimidir. Her bir kategori uygun etkileşim tasarımıyla başlı başına irdelenmelidir.

Enstalasyon Sanatı ve Etkileşimli Enstalasyon Sanatı

Enstalasyon kavramı, varolduğu süreç içerisinde farklı yorumlamalar ve tanımlamalarla ifade edilegelmiştir. Kavramsal olarak kökeni İngilizce “installation”, eylem olarak mekan, obje ve katılımcının birer bileşen olarak gerçekleştirdiği deneyimlenen sanat olarak ifade edilebilir.

Yerce, enstalasyon sanatını “Geleneksel sanat eserlerinin aksine çevreden bağımsız bir sanat nesnesi içermeyip belirli bir mekân için yaratılan, mekânın niteliklerini kullanıp irdeleyen ve izleyici katılımının temel bir gereklilik

olduğu bir sanat türüdür", şeklinde ifade eder (Yerce, 2007:7).

Kökleri kavramsal sanata ve hatta 20. yüzyılın başlarında, Marcel Duchamp'ın hazır nesnelere ve Kurt Schwitters'e kadar giden enstalasyon, diğer adıyla yerleştirme sanatı, çağdaş sanatta mimarlık ve performans dışında birçok başka görsel sanat disiplininin de destek alan melez bir tarzdır.

Marcel Duchamp'ın hazır-yapımları ve Dada Hareketi, sanat nesnesine, onun temsili değerlerine müdahale etme durumu, geleneksel olanın sınırlarını zorlamaya başlamıştır. Schwitters, 'Merz Yapısı' ile 1923'te kendi evinde, eski eşyalardan ve artık malzemelerden oluşan bir sergi yapmıştır. Yeni ve daha iyi bir dünya kurmayı hedefleyen Dada sanatçılarından Kurt Schwitters'in Merz işleri, enstalasyonun oluşum aşamasının yapı taşlarındandır (Sarıkartal, 2000).

Enstalasyon Sanatı bağlamında, sanat üretiminde öncü olarak görülen sanatçılar arasında Marcel Duchamp, Lissitzky, Alan Kaprov, Tracy Emin, Nam Jun Paik, Joseph Kosuth sayılabilir. Enstalasyon sanatının hibrit bir alan olması, farklı sanat akımlarının öncülerinin Enstalasyon sanatı bağlamında da işler üretmesine kapı açmıştır.

Marcel Duchamp'ın 1938 yılında Paris'te "Exposition Internationale du Surréalisme" sergisinde yer alan "1200 Çuval Kömür" enstalasyonunda kömür çuvallarıyla, farklı bir atmosfer yaratmıştır. Tamamen karanlık mekanda Man Ray tarafından tasarlanan el fenerleri izleyicilere bir keşif ve aydınlatma olanağı sağlamıştır (Hopkins, 2014).



Resim 1: 1200 Bags of Coal, 1938

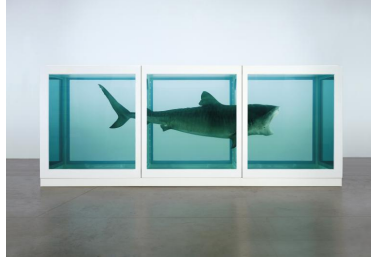
Kaynak: <http://www.tate.org.uk/sites/default/files/images/expositioninternationaleusurrealismeparis19382.jpg>, 2018

Çinli aktivist sanatçı Ai Weiwei'nin İngiltere-Tate Modern'de 2010'da gerçekleştirdiği "Sunflower Seeds" isimli enstalasyon; 1000 metre karelik salonda kalın bir halı gibi serilmiş ay çekirdeklerinden oluşmaktadır. Her bir porselen çekirdeğin, çocuk ve kadınlardan oluşan yüzlerce Çinli köylünün çekirdek formundaki porselenlere çekirdek deseni çizmiştir. Sanatçı bu enstalasyonda "Made in China" imgesine göndermede bulunmuştur. (Tate Modern 2010).



Resim 2: Sunflower Seeds, 2010 Kaynak: <http://www.agroportal.hr/vijesti/18572>, 2018.

Britanyalı sanatçı Damien Hirst, geleneksel malzemelerden uzak ve çağdaş araçlar kullanımı ile enstalasyon sanatında önemli bir yere sahiptir. Sanatsal çalışmalarında farklı disiplinleri bir araya getiren Hirst, 1991'de kırk kimyagerle çalıştığı 'Yaşayan Birinin Zihninde Ölümün Fiziksel İmkânsızlığı' adlı çalışmasında koruyucu bir sıvı içinde yüzen ölü bir Kaplan köpekbalığını sergilemiştir. Bu düzenlemede köpekbalığı tankın tam ortasında yer almaktadır (Hirst, 1991).



Resim 3: The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living, 1991

Kaynak: <http://www.damienhirst.com/the-physical-impossibility-of>, 2018.

Bulunduğumuz zaman bağlamında, enstalasyon sanatı melez bir fikrin ürünüdür. Çoklu disiplinler, mekan olgusu ve kavramının sanatın bileşeni olarak kullanımı, izleyicinin mekana ve esere olan biyolojik bağı dolayısıyla sanatın melez çocuğu olarak adlandırabileceğimiz Enstalasyon sanatı, var olan yapısına güncel etkileşim yöntemlerini de eklemiş ve Etkileşimli Enstalasyonlara açılan bir sürece girmiştir.

Londra'lı sanatçılar Stuart Wood, Florian Ortkrass ve Hannes Koch tarafından kurulan rAndom International, Rain Room adlı bir enstalasyon tasarladılar. Müze tarihinde en başarılı enstalasyon olarak görülen Rain Room, ziyaretçilere yağmur altında ıslanmadan durmayı sunuyor. Oda içindeki ziyaretçileri ve hareketleri algılayan sensörler kullanılarak, ziyaretçilere farklı bir yağmur deneyimi yaşıyor (Holmes, 2013).



Resim 4: Rain Room, 2012

Kaynak: <http://laughingsquid.com/rain-room-interactive-indoor-downpour-installation-now-at-moma-in-new-york-city>, 2018

Caitlin R.C.Brown ve Wayne Garrett tarafından tasarlanan, 6000 ampulden oluşan çok-yüzlü bulut kümesi, her biri birbirinden bağımsız, ampullerden sarkan ve bir yağmur görüntüsü oluşturan zincirlerle kontrol ediliyor (Lynch, 2012).



Resim 5: Cloud, 2012

Kaynak: <http://laughingsquid.com/cloud-an-interactive-sculpture-made-of-6000-light-bulbs>, 2018.

Wooden Mirror, yansımanın kare şeklindeki ağaçlardan yapılmış piksellerden oluşturulmuş etkileşimli bir heykel. Eser önünde değişen her bir hareket algılanarak, canlı bir animasyon şeklinde aynada görülebilmektedir. Mekanik aynalar, Rozin'e ait dijital ve analog arasındaki sınır ve kontrastın, sanal ve fiziksel deneyimin veya düzenin karşısındaki kaosu keşfedildiği bir platformdur (Rozin, 1999).



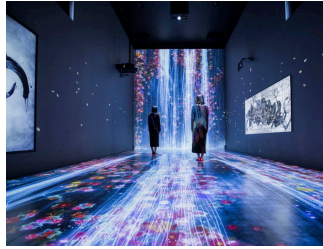
Resim 6: Wooden Mirror, 1999 Kaynak: <http://www.bitforms.com/rozin/wooden-mirror-1999>, 2018.

Tree Concert, Almanya'nın başkentinde azalan ağaçlarına karşı bilinç oluşturmaya yönelik tasarlanmış geçici bir enstalasyon çalışmasıdır. Berlin'de Montbijoupark'da muazzam bir kestane ağacının altı yeşil polimer yüzeyler ile kaplanmıştır. Her düşen kestane mebranları kırmızıya dönüştürürken yüzeyler üzerine düşmesi ile çıkan sesle harmoni oluşturulmuştur (Tree Concert, 2012).



Resim 7: Tree Concert, 2012 Kaynak: <http://www.arkitera.com/etiket/20285/tree-concert>, 2018.

TeamLab tarafından yaratılan enstalasyon, dijital sanatın rolünü, farklı sanat eserleri arasında varolan fiziksel ve kavramsal sınırları aşarak, çerçeveden arındırılmış bir işin görüntüsü ve bir başkasının alanına girme rolünü keşfetmektedir. Enstalasyonlar ayrıca, sanat eseri ile sergi mekânı arasındaki farkları da çözmekte ve izleyiciyi etkileşime dahil etmektedir (Team Lab, 2017).



Resim 8: Transcending Boundaries, 201

Kaynak: <https://www.feeldesain.com/transcending-boundaries-by-teamlab.html>, 2018.

Sonuç

Sanat, toplumsal dönüşüm ve yenilenmelerin aynaya yansıyan yüzüdür. Toplumsal dönüşümler, globalleşen kimlikler ve teknoloji örgüsü, sanatı da evrimleştirmekte ve yeni yaratılara ve sanat mecralarına alan oluşturmaktadır. Sanatın, bu yeni kimliği, varolduğu teknolojik altyapıyı kullanarak, sanatçı, eser, izleyici etkileşimini farklı seviyelerde tasarlayabilmektedir. İzleyici, eserin bir parçası, uzantısı veya çıktısı olarak tasarlanabilmekte, eser-izleyici arasında çok-yönlü bağlantılar ile sanatçının eserine yeni boyutlar kazandırabilmektedir.

Bu bağlamda yeni medya sanatı, etkileşimin farklı yordamlarla gerçekleşebildiği bir sanat formu olarak karşımıza çıkar. Etkileşimli sanat, bu kontekste yeni medyanın bir bileşeni ve/veya bir tamamlayıcısı olarak görülebilir. Sanatın mental bağlamda izleyicisiyle etkileşim kurmasından öte, fiziksel ve duyuşsal etkileşimlerin gerçekleşmesini sağlayarak, algı düzeylerini yükseltir. Burada göz ardı edilmemesi gereken nokta, sanatı bilgisayar tarafından üretilmiş bir tasarım olmaktan öteye geçirebilecek sanatsal kurguların, sanatsal bakış açısı ile aktarılabilmesi, sanatçı-izleyici-eser doku uyumunun gerçekleştirilebilmesidir.

Kaynaklar

- Çaşkurlu B.M., Erkayhan Ş., (2014). *Teknoloji ve Sanatın Etkileşimi: Yeni Medya Sanatı, Türkiye'de Güncel Durum ve Öneriler*. Gazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi. Cilt 1(14), ss 45-62.
- Cook, S., ve Graham, B., (2010), *Rethinking Curating*. MIT Press.
- Costello, B. (2007), "A Pleasure Framework". *Leonardo*, 40 (4). 370-1.
- Costello, B. (2009), *Gestural Interfaces that Stimulate Creative Play*. Doktora Tezi. University of Technology, Sydney.
- Costello, B., Edmonds, E.A. (2007). "A Study in Play, Pleasure and Interaction Design", in *Proceedings of Designing Pleasurable Products and Interfaces*, Helsinki, ACM Press, NY, ss 76-91.
- Croteau, D., Hoynes, W., (2003). *Media Society: Industries, Images, and Audiences*. Oaks: Pine Forge Press.
- Dannenberg, R., Bates, J., (1995), *A Model For Interactive Art*, in *proceedings Fifth Biennial Symposium for Arts and Technology*, 51(78:2).
- Dietrich, D., Adelstein F. (2015) , *Archival Science, Digital Forensics and New Media Art*, *Digital Investigation*. Cilt 14, ss 137-145.
- Erlevent, E.,(2013), *Yeni Medya Sanatı*, 18. Türkiye'de İnternet Konferansı, İstanbul.
- Fitzpatrick M. D., (2004), "The Interrelation of Art and Space: An Investigation of late Nineteenth and Early Twentieth Century European Painting and Interior Space". Washington State University Department of Interior Design, Washington, 2, 24-26.
- Hirst, D. (1991), The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living, <http://www.damienhirst.com/the-physical-impossibility-of>, (Erişim Tarihi: 04.04.2018).
- Holmes, K. (2013), *Step Inside MoMA's Rain Room*, <http://thecreatorsproject.vice.com/blog/random-international-moma-rain-room>, (Erişim Tarihi: 10.05.2018).
- Hopkins, D., (2014), "Duchamp, Childhood, Work and Play: The Vernissage for First Papers of Surrealism, New York, 1942", *Tate Papers*, no.22, <http://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/22/duchamp-childhood-work-and-play-the-vernissage-for-first-papers-of-surrealism-new-york-1942>, (Erişim Tarihi: 01.05.2018)
- Lynch, E.D.W.,(2012), *Cloud, An Interactive Sculpture Made of 6,000 Light Bulbs*, <http://laughingsquid.com/cloud-an-interactive-sculpture-made-of-6000-light-bulbs>, (Erişim Tarihi: 07.05.2018).
- Muller, L., Edmonds, E., Connel, M., (2006), *Living Laboratories For Interactive Art*, *CoDesign*, Cilt.2 Sayı 4:3.
- Paul, C., (2003). *Digital Art*, Thames & Hudson Inc, s.67.
- Paul, C., (2007), *The Myth of Immateriality- Presenting New Media Art*, *Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research*. Cilt.10, Sayı 2&3.
- Quaranta, D., (2013). *Beyond New Media Art*, Link Editions, Bresica, s.11.
- Rozin, D., (1999), *Bitforms Gallery*, <http://www.smoothware.com/danny/woodenmirror.html>, (Erişim Tarihi: 05.05.2018).
- B. (2015), *Yeni Medyada Hikaye Anlatıcılığına Doğru: Kişisel Blog Anlatılarında Vladimir Propp'un Biçimsel Analizi*. 20. Türkiye'de İnternet Konferansı, İstanbul.
- Schraffenberger, H., Heide, E., (2011), *Interaction Models for Audience-Artwork Interaction: Current State and Future Directions*. Arts and Technology, Second International Conference, ArtsIT.
- Tate Modern (2010), *The Unilever Series: Ai Weiwei: Sunflower Seeds*, <http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/unilever-series/unilever-series-ai-weiwei-sunflower-seeds>, (Erişim Tarihi: 23.04.2018).
- Team Lab, (2017), *Transcending Boundaries*, <http://pacelondon.team-lab.net>. (Erişim Tarihi: 20.04.2018).
- Türkmenoğlu, H., (2014), *Teknoloji ile Sanat İlişkisi ve Bir Dijital Sanat Örneği Olarak Instagram Ulakbilge*, Cilt 2, Sayı 4.
- Tree Concert (2012), *Tree Concert*, http://www.treeconcert.de/case_en, (Erişim Tarihi: 25.03.2018).
- Tribe M., Jena R., (2006), *New Media Art*, Taschen/Brown.
- Yetişkin, E. (2012), *Sular Artık Tersine Akıyor:Yeni Medya Sanatı Nasıl Okunabilir?* Art Unlimited, Temmuz 2012.
- Yılmaz, B., (2017), *Enstalasyon Sanatında Nesne: İşlevin İptali ve Hikayenin Doğrudan Aktarımı*, *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC*, Cilt 7: 3.
- Vogt, B., (2011), *The Church and New Media*, Our Sunday Visitor Inc. s.17.
- Wong, C., Jung, K., Yoon, J., (2009), *Interactive Art: The Art That Communicates*, *Leonardo*, Cilt. 42, No. 2, ss. 180-181.

ART CODED FROM SENSES TO PERCEPTIONS: ART OF INTERACTIVE INSTALLATION

Ayşe KARATAY

Abstract

It is known that social values that affect individuals' behaviors and goals play an important role in organizational activities and objectives. The employees of the corporation or the members of the organization adopt and internalize the corporate or organizational objectives when they are designed in accordance with their social values. It thereby strengthens the likelihood of realization of those goals. In this case, it is also easier to attract the attention of the target audience so as to make it both accept and participate in the activities conducted in harmony with their social values. In this context, “perception management” was generated by the concept of propaganda and looks like it on a large scale. Perception management essentially makes use of the basic data and findings of communication sciences and takes social values into consideration while it operates to change, shape and manage the perception of a religious group, an ethnic community or a whole people with regard to a particular issue. It is known that these kind of work carry out important functions for both international capitalist companies that have a great deal of a market share in different parts of the world and political parties so as to convince a group of people or a nation in a specific matter. The aim of this study which was carried out through the method of literature review is to reveal the importance of social values in perception management.

Keywords : Perception management, Social Values, Communication, Propaganda