

## DİSİPLİNLERARASI İNTERAKTİF SANAT AKTİVİTELERİNDE SANATÇI İLE KATILIMCI İŞ BİRLİĞİ

### ARTIST AND PARTICIPANT COLLABORATION IN INTERDISCIPLINARY INTERACTIVE ART ACTIVITIES

**Dr. Öğretim Üyesi Ebru DEDE**

Maltepe Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü,  
[ebrude@maltepe.edu.tr](mailto:ebrude@maltepe.edu.tr)

İstanbul / Türkiye

ORCID: 0000-0001-7403-8608

#### ÖZET

Bu çalışmada disiplinlerarası yöntemleri ve iş birliğini gerektiren interaktif sanatta, estetiğin tanımı ve sanatçı ve izleyici/katılımcı rolleri irdelenmektedir. Bu kapsamda performans sanatı ve dijital sanat gibi pek çok alt başlıkla ilişkilendirilen interaktif sanatla ilgili kitap, makale ve bildiri gibi yayınlar araştırılmıştır. Elde edilen bulgular 2000'li yıllardan bu yana gerçekleştirilen performanslar, enstalasyonlar, dijital sanat ve oyun örnekleri üzerinden yorumlanmıştır. İnteraktif sanat, tamamlanmamış sanatsal formları, disiplinlerarasılığı, toplumu, iletişimi, çevreyi ve yeni medya teknolojilerini kapsamaktadır. İnteraktif sanatta sanatçının dehası yerine katılımcının etkisiyle değişebilir anlamlara açık insan merkezli tasarım planlayıcısından söz edilmektedir. Ancak interaktif sanatta sanatçı katılımcının neyi algılayacağını ve neye tepki vereceğini planlamaktadır. Bu plan disiplinlerarası iş birliği ile yapılmakta ve katılımcının katkısıyla belirsiz oluşumlar göstermektedir. Yaratıcılığın, sanatın, sanat estetiğinin ve sanatçının tanımları yapıbozuma uğrayarak evrensel, akışkan ve belirsiz bir nitelik kazanmıştır. Disiplinlerarasılığı, toplumu, iletişimi ve çevreyi kapsayan interaktif sanatta, tamamlanmamış sanatsal formlarından ve sanatçı dehası yerine katılımcının etkisiyle değişebilir anlamlara açık insan merkezli tasarım planlayıcısından söz edilmektedir.

**Anahtar kelimeler:** İnteraktif sanat, performans sanatı, dijital sanat

#### ABSTRACT

In this study, definition aesthetic and roles of artist and audience/participant in interactive art, requiring interdisciplinary methods and cooperation have been examined. In this context publications such as books, articles and papers related to interactive art, which is associated with many sub-titles such as performance art and digital art have been searched. The findings have been interpreted through performances, installations, digital art and game examples since the 2000s. Interactive art encompasses incomplete artistic forms, interdisciplinarity, society, communication, the environment and new media technologies. In interactive art, open to changeable meanings with the influence of the participant, a human-centered design planner has been mentioned instead of the genius of the artist. However, in interactive art, the artist plans what the participant perceives and reacts to.

This plan is made with interdisciplinary cooperation and shows uncertain formations with the contribution of the participant. The definitions of creativity, art, aesthetics of art and the artist have been deconstructed and have gained a universal, fluid and indefinite quality. In interactive art, which includes interdisciplinarity, society, communication and the environment, incomplete artistic forms and human-centered design planner open to changeable meanings with the influence of the participant, rather than the genius of the artist, have been mentioned.

**Keywords:** Interactive art, performing arts, digital art

## 1. GİRİŞ

Günümüzde galerilerde, sanat kurumlarında, müzelerde ve kamuya açık alanlarda ziyaretçinin dâhil olduğu, etkileşim kurduğu, sanat fikrinin ortaya konmasında sanatçı kadar etkisi olduğu gözlenmektedir. Aynı zamanda pasif izleyici konumunun sürdürüldüğü sergiler varlığını sürdürürken, interaktif sergilerde ziyaretçiler aktif rol oynamakta ve bu karşılıklı etkileşim onları ilgili konuların içine daha fazla çekmektedir.

Bu çalışmada interaktif sanat, sanat estetiği, sanatçı, izleyici/katılımcı rolleri ve tanımları irdelenecektir. İnteraktif sanat oluşumlarında sanatçı ile izleyici/katılımcı arasındaki etkileşim nedeniyle rollerin değişimi araştırılacaktır. Sanatçı ve katılımcı iş birliğiyle önceden sonucu tam olarak planlanamayan sanat fikri gerçekleştirildiğinde, bu yeni sanat oluşumlarının eser ya da yapıt yerine nasıl adlandırılacağı ve estetik ölçütlerin nasıl belirleneceği konuları tartışılacaktır. Sanatın topluma yararlı olup olmaması bakımından, sanat fikrinin katılımcıyı etkileme potansiyeli üzerinde durulacaktır.

İnteraktif sanatın araştırıldığı bu çalışmada yayın taraması yöntemi kullanılmıştır. Çağdaş sanat kapsamında performans sanatı ve dijital sanat gibi pek çok alt başlıkla ilişkilendirilen interaktif sanatla ilgili kitap, makale ve bildiri gibi yayınlar taranmıştır. Elde edilen bulgular 2000’li yıllardan bu yana gerçekleştirilen performanslar, enstalasyonlar, dijital sanat ve oyun örnekleri üzerinden, yorumlanmıştır.

## 2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

### 2.1.İnteraktif Sanatta Oluşumlar, Roller ve Tanımlar

1960’lı yıllardan itibaren gerçekleştirilen çağdaş sanat aktivitelerinde sanatçının sanat fikrini bilinçli olarak bütünüyle kontrol etmediği, bunun yerine toplum karşısında geribildirim olarak etkileşim sağlamayı amaçladığı ve sonucu sosyal sürecin rastlantısallığına bıraktığı görülmektedir (Fischer-Lichte, 2016: 64-65). Böylece bugün artık adına interaktif sanat denilen daha geniş kapsamlı yeni bir önerme ortaya çıkmıştır.

Artık edilgen olmayan izleyicinin rolü bu durumda değişmekte ve sanat ortamında adına “katılımcı” ya da “kullanıcı” denilebilecek yeni bir kimlik oluşmaktadır. İnteraktif sanat, sanatçının izleyiciyi dâhil ettiği, onun katılımını planlayabildiği ölçüde gözettiği bir çeşit insan merkezli bir tasarımdır.

İnsan merkezli tasarım, dâhil edilecek çevrenin, katılımcı ya da kullanıcının ve görevlerinin açık ve net bir şekilde belirlenmesine dayanmaktadır. Belirlenen sanat fikrine ve buna dayalı kurguya göre insanlar birbirleriyle ya da eser veya ürünle karşılıklı etkileşime girebilecektir (Entwistle vd., 2017: 577). Sanat fikri ve kurgusu ziyaretçi profiline dayalı olarak esnek ve farklı değişkenlere bağlı sonuçlara ulaşabilmektedir. Bu bağlamda farklı sanat disiplinleri ile sanatın dili arasındaki boşluklar ortadan kalkmakta, sanat eskisinden çok daha fazla sosyal ve kültürel konularla iç içe olmaktadır. Katılımcının psikolojisi ve ilgili sanat pratiğine karşı duygu durumu da bu karşılıklı etkileşim sürecinde önemli bir faktördür (Entwistle vd., 2017: 580). Dolayısıyla artık sanatçının ruhsal yapısı, hayat öyküsü ve anlık dışavurumları sanat çalışmasındaki etkisini yitirmektedir.

Umberto Eco, 1962’de Açık Yapıt (Opera Aperta) başlıklı kitabında, sanatçı tarafından henüz tamamlanmamış sanat yapıtının, katılımcının kültürel deneyimleriyle şekillenmiş öznel eğilimleri, gerek kendi varlığını gerekse çevresini algılama biçimiyle ilişkili önyargıları ve duygusal tepkileri ile son halini aldığını belirtmiştir.

İzleyicisiyle henüz karşılaşmamış ve katılımcısının müdahalesine uğramamış sanat yapıtı, sanatçının eseri olurken, katılımcının performansı ile değişime uğramakta ve başka katılımcıların yorumuna da halen açık olmaktadır. Roy Ascott ise sanat fikrinin izleyiciye sunumu aşamasında mümkün olduğunca belirsizlik içererek katılıma açık olması görüşündedir ve bu kapsamda geri beslemeyle şekillenen interaktif sanat için “yaratıcı katılım” şeklinde farklı bir terim önerisinde bulunmuştur (Eco 2001’den aktaran Sezen, 2013: 132). Ancak katılımcının ne ölçüde sanatsal sürece dâhil olacağı ve dolayısıyla ne derece yaratıcılığını ortaya koyabileceği, sanatçının planı kapsamında değişkenlikler göstermektedir.

İnteraktif sanatta oluşturulan görüntü katılımcının tepkisini belirler, katılımcının tepkisi de görüntünün değişimini sağlar. İnteraktif sanatta bu etkileşimlerin artması katılımcının deneyimlerini geliştirir (Oh ve Shi, 2013: 558). İnteraktif sanat fikrine göre katılımcı nesnel (pasif) veya öznel (aktif) rol oynayabilir. Katılımcı bazen kurguyu doğrudan oluşturan veya yönlendiren konumda iken bazen de dönüştüren rolü üstlenebilir (Oh ve Shi, 2013: 559-560).

Yine de interaktif sanatta katılımcının algısı, ortaya konulan sanat fikri ya da sorunsalıyla bağlantı kurmada büyük rol oynamaktadır. İnsan algısı çoğunlukla gözün görebildiği her şeyi aynı anda algılayamamaktadır. Kültürel ve temel bilgi düzeyi, ilgi alanları katılımcının karşı karşıya kaldığı görüntüleri ve bilgileri ne şekilde süzgeçten geçireceğini etkilemektedir. Görüntünün karmaşıklığına rağmen ilgi alanına uygun bir kısmını seçerken diğerlerini elemiş olmaktadır (Bo, 2019: 288). Renkler, formlar, metaforlar insan psikolojisini ve duygularını etkileyerek algıda seçiciliğinde ve dolayısıyla diğer tüm sanat pratiklerinde olduğu gibi interaktif sanatın da temel unsurlarını oluşturmaktadır (Bo, 2019: 289).

Bunlara ilave olarak interaktif sanatta katılımcı ile sanatçı ve kullanıcı ile tasarımcı arasında zaman zaman provokasyona, çekişmeye ya da uzlaşmaya dayalı “rıza dayalı iş birliği”nden söz edilmektedir (Knutz ve Markussen, 2020: 60). Bourriaud, katılımcı ile sanatçı veya sanat fikri arasındaki ilişkiyi simetrik olarak görmektedir. Bu görüş de sanat fikrinin gerçekleştirilmesi için performans paylaşımının, kontrolün ve otoritenin her iki tarafta eşit olduğu anlayışına dayanmaktadır. Ancak bu eşitliğin demokratik bir ortam sağlayıp sağlamadığı tartışılmaktadır. Rosalyn Deutsche’a göre demokrasi sadece katılımcı olmayanların da gözetildiği durumlarda geçerli sayılabilmektedir (Deutsche, 1996’dan aktaran Knutz ve Markussen, 2020: 62). Katılımcının sınırlı sayıda olması sanat fikrinin ortaya konuşunda bilimsel araştırmalardaki anket çalışmalarının sonucuna benzer şekilde değerlendirilebilir.

İnteraktif sanatta sanatçının belirli bir kurgusu ve dolayısıyla yönlendirmesi olsa da katılımcıların etkileşimleriyle gelişmekte ve kesin sonuçlar öngörülememektedir. Dolayısıyla sanatçı kurguyu planlarsa da belirli stratejiler izleyememekte ve kontrolü elinde tutamamaktadır (Kluszczyński, 2010: 3). Yine de kurgunun planına göre ziyaretçilerin etkileşimine belirli sınırlılıklar getirmek mümkün olabilmektedir. Sanatçı planladığı her interaktif sanat fikrinde etkileşimin boyutuna ve sonucun ne ölçüde belirsizleşeceğine karar vermektedir. Her çalışmada sanatçı ile katılımcı arasındaki roller değişime uğramaktadır.

İnteraktif sanatta izleyici, sanatçı ile arasındaki rol ayrımlarının ve sınırların ortadan kalktığı karşılaşmalarda katılımcı da sürekli karar vermek durumunda kalmaktadır. İnteraktif sanat, eyleme katılmak, sakin kalmak, reddetmek, tepki göstermek, müdahale etmek, kriz yaşamak, eziyet çekmek, gülünç duruma düşmek gibi çeşitli iletişim olasılıklarını içinde barındırmaktadır (Fischer-Lichte, 2016: 79-80). Sanatçı ortaya koymak istediği sanat fikrinde ziyaretçinin etkileşimine ne kadar olanak tanırsa da katılımcının algılama biçimi ve ne kadar tepki vermek isteyeceği psikolojik, sosyolojik ve kültürel etkenlerle anlık değişkenlikler gösterebilir.

İnteraktif sanatta zaman, mekân ve uygulama biçimleri planlanabilirken, uygulamanın süreci ve sonucu belirsizlik içermektedir. Sürekli tekrarlanan unsurlara karşın her bir uygulama birbirinden farklılık göstermektedir. Her bir etkileşim geribildirimle gerçekleşmekte ve asla tekrar edilememektedir (Fischer-Lichte, 2016: 84-85). Dolayısıyla interaktif sanat çalışmasının sonucunda neyin belgeleneceği konusu da çözümlenmesi gereken bir sorunsal olarak karşımıza çıkmaktadır.

Nesne olarak nitelendirilebilecek bir sanat yapıtından ziyade performansa ve sürece bağılı yeni bir sanat dalı oluşmaktadır. Sanatçının üretip imzaladığı ve perde arkasında tek başına durduğu bir sanat yapıtı yerine, katılımcı olarak nitelendirdiğimiz insanın belirli bir ortamda hem sanatın öznesi olarak deneyimsel bir süreç yaşadığı hem de sanat fikrinin içine dâhil edilen bir denek olduğu söylenebilir (Sztabiński, 2018: 52). Dolayısıyla farklı deneyimleri yaşayan sadece katılımcı değil, aynı zamanda sanatçıdır. Bu farklı deneyimlerden birisi sanatın aurası ve estetiğidir.

## 2.2.İnteraktif Sanatın Aurası ve Estetiği

Sanat artık katılımcısıyla birlikte şekillenmekte ve yaratıcılık, sanat formu ve sanat estetiği gibi terimlerin bilinen anlamları değişime uğramaktadır. Bu süreçte sanatçı ile katılımcı ve sanatçı ile alıcı arasındaki ilişkiler bulanıklaşmaktadır. Neyin sanat olduğu ve neyin estetik kabul edilebileceği tartışmaları sanat piyasasının gündemini daha fazla meşgul etmektedir. Sanat karşıtı, anti-sanat, post-sanat gibi yeni söylemler dâhilinde sanatçının rolü gittikçe daha az etkili olmaktadır (Sztabiński, 2018: 43-44). Sanatçının rolü, ortaya koymak istediği fikri yaratıcılığını ve üretkenliğini etkilerken, tamamlanmamış yapıtındaki imzası ve dehası gibi geleneksel bakış açılarıyla bilinen terimler günümüzde eski anlamlarını yitirmektedir.

İnteraktif sanatta sanatçının dehasının yerini katılımcının fiziksel, zihinsel ve duygusal tepkileri almaktadır. Böylece başlangıçta sanatçı tarafından ortaya atılan sanat fikrinin gerçekleşme süreci ve sonucu artık geleneksel bulunan estetik değerlerin sınırlarının dışına çıkmakta ve bu estetik ölçütler belirsizlik içermektedir. Rancière, estetik değerlerin belirsizleşen bu durumunu Estetiğin Huzursuzluğu adlı kitabında tartışmış ve tüm ayrımların bir araya gelerek insanları ortak noktada birleştirmesinin önemine değinmiştir. Halkın dehası kapsamındaki görece estetik farklılıkların eleştirel değil ironik ve oyunsu bir şekilde bağ kuracak ölçüde değerlendirilmesiyle daha geniş bir perspektiften ele alınmasını önermektedir (Rancière, 2012'den aktaran Koşar, 2020: 178). Bu bağlamda sanat estetiğini interaktif sanatı da kapsayacak ölçüde geniş ele alan estetik kuramlarına bakmak yararlı olacaktır.

Örneğin estetik çalışmalarını algı üzerinde yoğunlaştıran Merleau-Ponty'e göre, beynin beden duyumlarını, renkleri, formları, sesi ve ritmi aynı anda algılamak yetisi sınırlıdır (2005: 266). Karmaşık bir eylem, farklı amaçlar, formüller ve temsiller içeren hareketlerin bileşimidir. Bilinç, bu eylemlerin dünyada neyi temsil ettiği bilgisini anlamaya koşulludur. Beden ile hareket arasındaki temsil ilişkisini daha iyi anlamaya ihtiyacımız bulunmaktadır. Bunun için bedenimiz ile bilincimiz arasında ayırım yapmaktan vazgeçmemiz gerekmektedir. (2005: 160). Merleau-Ponty'nin sanat estetiği, algı ve bedensel deneyim yorumlarına dayanarak interaktif sanat üzerinde çalışan Attarian ve Marasy, karşılıklı etkileşim ile görsel estetiğin değişkenlik göstermesinin, sanatçı ile katılımcı, sanat fikri ile dünya arasındaki deneyimsel algının çok boyutluluğu ve esnekliği sayesinde sanatın giderek zenginleşen içeriğe büründüğünü belirtmişlerdir (Attarian ve Marasy, 2018: 266). İnteraktif sanatın içeriğinde performans, enstalasyon, bilişim sistemleri ve yeni medya teknolojileri gibi halen genişlemeye devam eden bir yelpaze bulunmaktadır. Sanat fikrini pasif olarak izlemek yerine aktif olarak içerisinde yer alan ve kendisinden tepki vermesi beklenen katılımcının algılamak yetisinin sınırlarını zorlayacağı düşünülmektedir.

Bilimin ve yeni medya teknolojilerinin katkısıyla tasarlanan ve izleyicinin katılımıyla gerçekleştirilen interaktif sanatta sanat ve tasarım arasındaki sınırlar giderek bulanıklaşmaktadır. Dijital estetik, iletişim estetiği ve bilgi estetiği gibi estetiğin farklı açılımlarının araştırıldığı ve keşfedilmeye başlandığı bu süreçte, sosyal koşulların etkisiyle insanın yapabilecekleri yeniden düşünülmektedir. Sanatta etkileşim artarken izleyicinin algılarına karşı duyarlılık interaktif sanatın planlanma aşamasında önemli bir unsur olmaktadır. Sanat artık sanatçının dünyaya karşı içsel duyarlılığından ziyade evrensel boyutta bir duyarlılık kazanmaya başlamıştır (Xiaobo ve Yuelin, 2014: 166). Nitekim katılımcıların toplumsal meselelere ve ekolojik çevreye karşı duyarlılık düzeyleri ile sanatçının başlangıçtaki önermesinin bu duyarlılığı ne ölçüde genişletebildiği sanatın anlamını ve aurasını etkilemektedir.



Bourriaud'a göre sanatın aurası artık eserin kendisinde ya da neyi temsil ettiğinde değil, sergilenme ve izleyici/katılımcı karşısında onunla iletişime geçme sürecindeki çeşitli olasılıkları içeren üretken kolektif yapıda bulunmaktadır (Bourriaud, 2005: 98). Bourriaud: *"Yapıtın anlamı, sanatçı tarafından konulmuş işaretleri birbirine bağlayan hareketten, ama aynı zamanda sergi alanlarındaki bireylerin iş birliğinden doğuyor"* (Bourriaud, 2005: 132). Bourriaud, sanatın ışık tutmayı hedeflediği göstergenin algısal önyargıları aşarak uzlaşımçı bir noktada bulunması gerektiğini düşünmektedir. İnteraktif sanat da sadece sanatçının otoritesinde olmayan karşılıklı eylemsellik sonucunun ürünü olması bakımından daha fazla uzlaşımçı bir sanat türüdür. Bu durum bir bakıma sanatçının katılımcıyla paylaştığı düşünsellik ya da eylemsellik boyutlarında daha az düşünmesine veya hissetmesine ve dolayısıyla daha az çalışmasına neden olabilmektedir (Bourriaud, 2005: 130-131). Dolayısıyla artık sanatçı 'ben böyle hissediyorum/düşünüyorum' şeklinde dışavurumcu bir ifade kullanmak yerine izleyiciye 'sen ne hissediyorsun/düşünüyorsun' sorusunu yönelterek karşılıklı etkileşimdeki aktif/pasif dengesini değiştirmektedir. Bu iletişim dengesinin siyasi bir yönü de bulunmaktadır.

İnteraktif sanat estetiği, insanların karşı karşıya gelerek kurdukları iletişim nedeniyle sosyal ve politik alanlarla ayrılmaz haldedir (Fischer-Lichte, 2016: 71-72). İnsanlar fiziksel veya sanal olarak karşı karşıya gelebilmekte ve birbirleriyle etkileşime geçebilmektedir.

Fischer-Lichte, interaktif sanat estetiğini anlamaya çalışırken sanat fikrinin oluşumundaki üç temel aşamaya odaklanmaktadır. Bunlardan ilki katılımcının geri bildiriminde söz konusu olan muamma, ikincisi sanatçı ile katılımcı arasındaki karşıtlıkların ortadan kalkarak sınırların belirsizleşmesi ve üçüncüsü katılımcının dâhil olduğu süreç boyunca yaşadığı dönüşümlerdir (Fischer-Lichte, 2016: 276). Bu bakış açılarından yola çıkarak sanat estetiğinin kriterlerinin yapıbozuma uğramakta olduğu geçiş sürecinde estetiğin tarihteki izlerinin sürülerek yeni medya ve interaktif sanat ortamına göre yeniden şekilleneceği ya da her zaman tartışmaya açık kalacağı söylenebilir.

### 3. İNTERAKTİF SANAT ÖRNEKLERİ VE YORUMLAR

#### 3.1.Etkileşimli Performans Sanatı

Halkın aktif katılımını da sağlayan ilk performanslar 1910'lu yıllarda Filippo Tommaso Marinetti'nin önderliğinde gerçekleştirilen ve varyete tiyatrosunu çağrıştıran "Fütürist Akşamlar" etkinlikleri olmuştur. Birinci Dünya Savaşı'ndan önce İtalya'da halkın milliyetçilik duygularını harekete geçirmek ve dönemin hızla gelişen şehirleşme ve makineleşme etkileriyle yaşanan gürültü kirliliğini vurgulamak gibi amaçlarla gerçekleştirilen bu etkinlikler genellikle halkın yuhalamasıyla veya polisin durdurmasıyla sonuçlanmıştır (Antmen, 2008: 68-69).

1960'lı yıllardan itibaren günümüzde halen varlığını sürdüren Performans Sanatı ya da Beden Sanatı başlığı altındaki performanslar sanatçının bedeninin bireyselliği ve toplumla ilişkisi bağlamlarında ele alınmış ve böylece sanatçı ile izleyici arasındaki etkileşimler artmıştır (Antmen, 2008: 225). Kavramsal sanat, çağdaş sanat ve postmodern sanat başlıkları altında sanatçılar kimlik sorunlarına odaklanırken bu konuyu kimi zaman plastik sanatlar, fotoğraf, video gibi tekniklerle kimi zaman kendi bedenleriyle kaydedilebilir ve izlenebilir performansa dönüştürerek ele almışlardır. Bedenin rolü ortaya konulan sanat fikrinde büyük önem taşımakta ve performans sanatı aynı zamanda beden sanatı olarak da adlandırılmaktadır.

Heidegger insanın dünyayı algılamasında bedeninin önemli bir rolü olduğunu düşünmektedir. Algı Fenomenolojisi üzerine çalışan Merleau-Ponty ise dünyayı anlamının, nesnelere etkileşim kurmanın, bilgiyi işlemenin ve deneyimlemenin bedenle mümkün olduğuna inanmaktadır (Merleau-Ponty, 2001'den aktaran Xiaobo ve Yuelin, 2014: 166). Performans sanatı her zaman izleyicinin de dâhil olup etkileşim kurabileceği şekilde değil bazen çevreyle, nesneyle veya başka bir performans sanatçısıyla birlikte eylem gerçekleştirilmektedir (Sztabińska, 2018: 185). Fischer-Lichte'nin de belirttiği üzere, izleyicinin de dâhil olduğu performans sanatında dokunmak, vurmak, sarsmak gibi bedensel eylemler söz konusu olabilmekte ve performans sanatı tepkisellik ve geri besleme yoluyla kendi içinde döngüsellik barındırmaktadır.

Bu süreç öngörülemez olup çok değişken sonuçlar doğurabilmektedir (Sztabińska, 2018: 195). Bununla birlikte ziyaretçinin katılımında tam anlamıyla özgür olduğu, konuyu istediği şekilde yönlendirebileceği söylenemez. Ziyaretçi çoğu zaman şaşkın bir tavırla sanatçının kendisinden istediği şeyi yapmak veya önündeki seçeneklerden birisini tercih etmek zorunda kalmaktadır.

Fluxus eylemleri ve performanslarıyla birlikte izleyicinin de katılmaya başladığı sanat pratiklerinde algılama, düşünsellik, karşılıklı eylemsellik kültürü, sanatı her zamankinden daha fazla iletişim alanına dâhil ederken, Bourriaud'ın deyişiyle gösterenlerin yerine figüranların topluluk olarak yer aldığı 'demokrasi yanılması' denilen yeni iletişim kanalları ortaya çıkmaktadır (Bourriaud, 2005: 41-42).

Sergi ziyaretçisinin katılım gösterme, iletişim kurma, dokunma ve benzeri yollarla etkileşim sağlama hakkı ve kararı bulursa da hangi fikre ne ölçüde katılacağına sınırlarının belirlenmiş olması nedeniyle yeterince demokratik olmadığı söylenebilir. Çünkü çeşitli nesnelere, teknolojik araçlarla veya performansla ziyaretçiyi yönlendirecek belirli işaretler söz konusudur. Ayrıca ziyaretçi önce bir algılama süreci yaşamakta daha sonra belirli bir şeye nasıl tepki vereceğini düşünmek durumunda kalmaktadır. Planlama sanatçı tarafından yapılmıştır. Katılımcı halen ziyaretçi vasfını korumakta ve karşılaştığı sürprize odaklanarak onu algılamaya çalışmaktadır. Katılımcının tepkisi, algıladığı şeye karşı bir cevap niteliğindedir.

**Resim 1:** Clare Gosling, "Postcard Balloons 1/Kartpostal Balonları 1" 2010 Londra (Fotoğraf: Laura El-Tantawy)



(<http://cargocollective.com/claregosling/Performance-Art-Projects> Erişim Tarihi: 23.08.2021)

Örneğin Resim 1'deki Clare Gosling'in "Kartpostal Balonları 1" adlı interaktif performans çalışmasında, 'bu mesajı alırsan lütfen bana postala, teşekkür ederim' yazılı kartpostalın balonla havaya uçurulduğu görülmektedir. Bu çalışma iletişim alanında hem nostaljik göndermeleri olan hem de çağımızın iletişim sorunlarına değinen bir etkileşim sağlamaktadır. Uçup giden balonlarla iletişimdeki ve dolayısıyla ilişkilerdeki gelip geçiciliğe vurgu yapılmaktadır. Günümüzde sanal iletişim ile haberleşmenin kolaylaşarak önemsizleşmesi söz konusudur. İnsanlar artık birbirlerine özel mesajlar yazmak yerine sosyal medya aracılığıyla herkese açık mesajlar göndermektedir. Bu da daha sağlıklı olduğu bilinen karşılıklı iletişim yerine tek yönlü iletişimi geliştiren bir durum yaratmaktadır. İnsanlar artık birbirlerinden yardım istemek yerine 'evrene mesaj gönderme' modasını takip etmektedirler.

**Resim 2:** Gia T. Cacalano ve Oreen Cohen, “Somatic Automatic”, 2019 (Fotoğraf: Isabella Rozalia Cacalano Jordan)



(<https://www.pittsburghcurrent.com/somatic-automatic-creates-interactive-healing-arts-performance/> Erişim Tarihi: 23.08.2021)

Cultural Trust’s 937 Gallery’de 50 kişiyle sınırlandırılmış ziyaretçinin katılımına açık olan “Somatic Automatic” performansı (Resim 2), dans ve sanatın terapi gücüne odaklanılmış interaktif bir sanat çalışmasıdır. Bir saat süren etkileşimli çalışmanın başlangıcında ziyaretçiyi meditasyon hareketlerine alıştırmak için rehberlik hizmeti verilmektedir. Ziyaretçinin bedenini iyileştirme seanslarına eşlik eden çizimler, çalışmanın hem sürecini hem de kalıcı sonucunu belirlemektedir (Sucato, 2019).

Bu çalışmada, katılımcının hareket ve çizim alanı sanatçı tarafından sınırlandırılmış durumdadır. Etkileşimin büyük ölçüde sanatçının kontrolü altında olmasına olanak tanıyan bir çalışmadır. Bununla birlikte meditasyonun önem kazandığı günümüzde sanat terapisinin sakinleştirici etkisi kişiden kişiye değişebilecek, ayrıca araştırılması gereken bir fenomen gibi görünmektedir. Dolayısıyla katılımcının algıları, tepkileri, gerçekleştireceği çizim ve ne ölçüde sakinleşeceği farklılıklar gösterebilir.

### 3.2.Etkileşimli Enstalasyon Sanatı

Enstalasyon sanatı her zaman bulunduğu mekânla, kullanılan malzeme ve teknolojiyle, izleyiciyle kurduğu ilişkiyle birlikte ele alınan çok disiplinli bir çalışma olmuştur. Kimi zaman hazır yapımlar, kimi zaman doğadan gelen ürünler değişime uğrayabilecek veya bozulabilecek nitelikte olabilmektedir (Renkçi Taştan, 2016: 473). Bu özellikleriyle enstalasyon sanatının izleyiciyle kurduğu etkileşim her zaman söz konusu olmuştur. Bununla birlikte bazı enstalasyonlar ziyaretçilerin doğrudan katılımıyla gerçekleşecek şekilde tasarlanmaktadır.

**Resim 3:** Caitlind R.C. Brown ve Wayne Garrett, “Cloud/Bulut”, Ocak 2013



(<https://incandescentcloud.com/2013/01/06/moscloud-cloud-at-garage-center-for-contemporary-culture/> Erişim Tarihi: 23.08.2021)

Resim 3’teki Wayne Garrett ve Caitling R.C. Brownd iş birliğiyle kurgulanan “Bulut” adlı enstalasyon çalışması Moskova’da Garage Center for Contemporary Culture mekânındaki ikinci kez tekrarıdır. Etkileşimle belirli biçimsel dönüşümlere uğrayan bu enstalasyonun insan merkezli bir tasarım olduğu ve katılımcıların aktif rol oynamaktan keyif aldıkları gözlenmektedir. Yapay bulut, doğada olamayacağı kadar insan kontrolü altına girmekte ve müdahaleye açık bir şekilde yakından izlenebilmektedir. Günümüz yaşayan müzecilik olgusunda olduğu gibi sergi ziyaretçilerinin aktif rol oynayabilecekleri biçimde düzenlenmiş bir etkinlik gibi değerlendirilebilecek enstalasyonda, katılımcının etkileşim olanakları sanatçının tasarımı çerçevesinde planlanmış görülmektedir.

**Resim 4:** Matthew Mohr, “As We Are/Olduğumuz Gibi”, 2017



(<https://theinspirationgrid.com/as-we-are-interactive-art-installation-by-matthew-mohr/> Erişim Tarihi: 23.08.2021)

Resim 4’te sanatçı Matthew Mohr’un 'As We Are/Olduğumuz Gibi' isimli 3 boyutlu LED ekranlardan oluşan baş biçimli enstalasyonu, etkileşime geçtiği ziyaretçilerin yüzlerini yansıtmaktadır. Yerleştirmede boynun arkasında üç boyutlu fotoğraf çekebilen bir fotoğraf kabini yer almaktadır.



Kendisini görüntülemek isteyen ziyaretçi bu kabinde fotoğrafını çektikten sonra dışarıya çıktığında yerleştirme üzerinde kendi fotoğrafını devasa büyüklükte üç boyutlu olarak görebilmektedir. Yunan mitolojisindeki Narkissos'un sanat tarihinde bir tema olarak kullanılması, psikolojideki narsizm teriminin mitolojiye atıfta bulunması ve günümüz reklamlarında insanların kendini izleme ihtiyacının kullanılması gibi günümüz sanatında da ayna yerleştirmelerine rastlanmaktadır. Bu enstalasyonda ise boyut büyümekte ve üç boyutlu kafa yapısının üzerinde yansıtılmaktadır. Bu tasarım insanın kendisini sadece izleme değil aynı zamanda yüceleştirme ihtiyacını da karşılamaktadır. Böylece katılımcıların daha çok ilgisini çekebilecek bir insan merkezli tasarıma dönüşmektedir.

### 3.3.Etkileşimli Yeni Medya Sanatı

1960 ve 70'li yıllardan itibaren bilgisayarların sanat ortamına dâhil olmaya başlamasıyla birlikte izleyici ile enformasyon ilişkisi önem kazanmaya başlamıştır. 1969'da Howard Wise Gallery'de düzenlenen "TV as Creative Medium/Yaratıcı Ortam Olarak Televizyon" başlıklı sergisi bunun örneklerinden birisidir. İlerleyen dönemde sanatçılar katılımcıların etkileşimi ile değişkenlik gösterebilecek yapıtlar üretmeye başlamışlardır (Tuğal, 2018: 245). Bilgisayarların, internetin ve akıllı telefonların günlük hayatta ve mesleki her alanda yaygın ve önemli olması ve çağdaş sanatın disiplinlerarası pratiklere açık yapısı ile dijital ya da yeni medya sanatı denilen yeni bir sanat alanından söz edilmektedir.

İnteraktif dijital sanat, sanatçının oluşturduğu bir kurguya izleyicinin de isterse istediği zaman dâhil olup deneyimleyebileceği, sanatçı ile izleyici (katılımcı) arasındaki karşılıklı iletişim süreçlerini içermektedir. Katılımcı izleyici dilerse sanatçının görüşüne katılabilir dilerse onun sanat fikrine karşı bir söylem geliştirebilir. Her iki durumda da çok sayıda farklı değişkenler oluşur. Buna ilave olarak, interaktif dijital sanat sadece profesyonel sanatçı tarafından kurgulanmamaktadır. Günümüzde bilgisayar bilimcileri, psikologlar, sosyologlar, yazarlar, şairler veya pek çok farklı disiplinde uzmanlığını geliştirmiş, interaktif dijital sanat projesi geliştiren insanların iş birliğiyle tasarlanan projeler katılımcının etkileşimine ve deneyimine sunulmaktadır (Eiserman ve Hushlak, 2014: 187-188).

Yeni medya sanatı, bilgisayar grafikleri, ses düzenlemeleri ve internet yazılımları aracılığıyla zaman veya mekân sınırı olmadan herkesin ulaşarak katılım sağlayabileceği bir sanat türü olarak interaktif sanatla bağlantılıdır. Bu sanat türünde hem katılımcıların hem de yaratıcılığın sınırsız olması, kurgu ve değerlendirme ölçeklerine çok geniş yeni açılımlar getirmektedir. Bu yönüyle yeni medya sanatı aynı zamanda öznenin postmodern süreçteki akışkan konumlanışında büyük rol oynamaktadır (Tokdil, 2018: 169-170). Akışkan özne, bazen bedenini kendi içinde ruhsal arzularına yönelik olarak, bazen başka türden canlılarla veya makinelerle dönüşüme uğrama olasılıklarını içermektedir. Etkileşimli yeni medya sanatının uygulama pratiklerine kattığı yeniliklerle öznenin akışkan süreçlerine şahit olunmaktadır.

**Resim 5:** *Maurizio Bolognini, İsimlessiz, 2005*

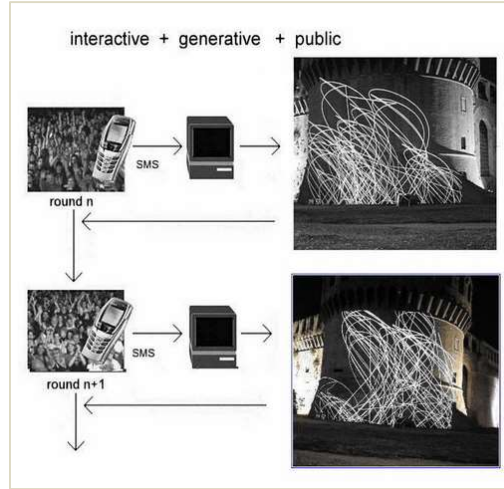


(<https://www.bolognini.org/intro.htm>, Erişim Tarihi: 23.08.2021)

Maurizio Bolognini'nin 2000'li yıllardan itibaren yaptığı enstalasyon çalışmaları farklı ve uzak lokasyonlardan birbirlerine cep telefonu ile dijital olarak bağlanmış, izleyiciyle etkileşim kuran interaktif ve kuramsal sanat çalışmalarıdır (Resim 5 ve 6). Bolognini izleyicinin katılımıyla görüntüsel değişime uğrayan bu çalışmaları "dijital demokrasi" olarak nitelendirmektedir (Bolognini, 2012'den aktaran Tuğal, 2018: 212).

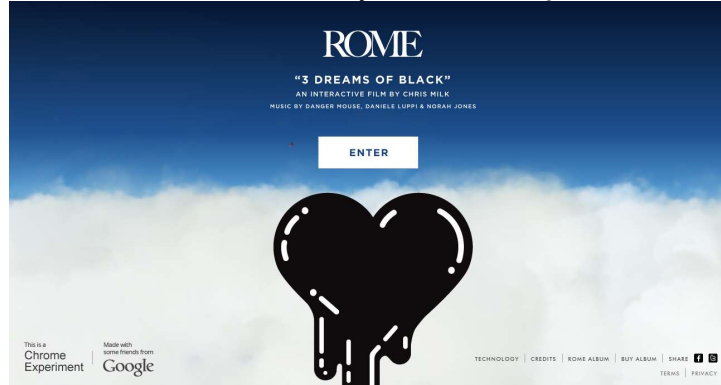
Bolognini, kendi profesyonel web sitesinde çalışmaları hakkında şunları belirtmiştir: 2000 yılında bu bilgisayarlardan bazılarını cep telefonu şebekesine (SMS-SMS aracılığıyla ve CIMS-Collective Intelligence Machines-Kolektif Zekâ Makineleri ile) bağlamaya başladım. Bu da çeşitli lokasyonları birbirine bağlayarak interaktif ve çoklu kurulumlar yapmamı sağladı. Bu durumda, görüntülerin akışı büyük ölçekli video projeksiyonları ile görünür hale getirildi ve izleyiciler kendi telefonlarından sisteme girerek eşzamanlı olarak değişiklik yapabildiler. Bu, dijital demokraside kullanılan belirli uygulamalara benzer şekilde yapıldı. Aklımdaki şey üretken, etkileşimli ve kamusal olan sanattı... (Bolognini, t.y.).

**Resim 6:** Maurizio Bolognini, Farklı mekânlardaki enstalasyonların sms ile eşzamanlı bağlantı şeması.



(<https://www.bolognini.org/intro.htm>, Erişim Tarihi: 23.08.2021)

**Resim 7:** Chris Milk, *Three Dreams of Black*, Etkileşimli Video Giriş Sayfası



([www.ro.me](http://www.ro.me) Erişim Tarihi: 23.08.2021)

**Resim 8:** Chris Milk, *Three Dreams of Black*, Etkileşimli Video Görüntülerinden Bir Kare

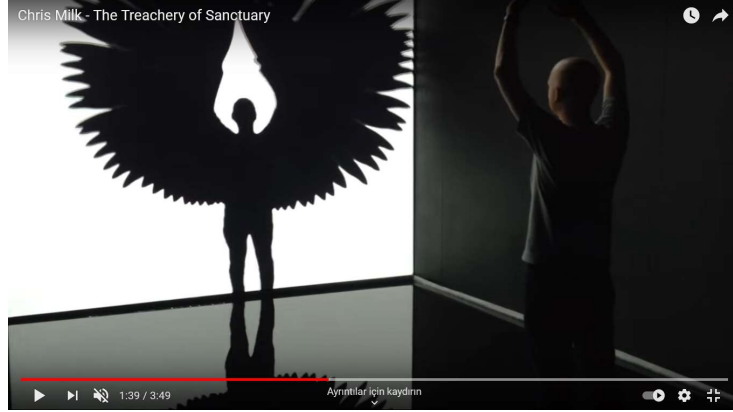


(<http://milk.co/rome.html> Erişim Tarihi: 23.08.2021)

Resim 7'deki bağlantı sayfasından katılım sağlanan ve Resim 8'de bir karesi görünen Danger Mouse, Daniele Luppi ve Norah Jones'un "Black" şarkısının kullanıldığı çalışma, WebGL tekniğinin yaratıcı potansiyelini sergileyen etkileşimli bir film. Ücretsiz erişimle dünyanın her yerinden bağlanarak izlenebilen filmde mouse hareketiyle görüntüler üç boyutlu döndürülerek etkileşim sağlanabilmektedir. Katılımcı bu filmde izleyeceği açıyı değiştirebilmekte ve farklı perspektiflerden farklı görüntülerle karşılaşabilmektedir.

Filme müdahalenin sınırlı bir şekilde tasarlanmış olması, çalışmayı üç boyutlu sanal gezintilerle benzer kılmakta ve sanatçıların rolünün katılımcılardan çok daha fazla olmasını sağlamaktadır.

**Resim 9:** *Chris Milk, Sığınmanın Hali (The Treachery of Sanctury). Etkileşimli Video Görüntülerinden Bir Kare, Barbican, Londra - Temmuz 2014*



(<https://www.youtube.com/watch?v=ehjklqL6g84> Erişim Tarihi: 23.08.2021)

Resim 9'daki Chris Milk'in "Sığınmanın Hali" başlıklı etkileşimli video çalışması ise insan-hayvan bileşimi hibrit bedene ve dolayısıyla posthümanizmin akışkan kimlik olgusuna gönderme yapmaktadır. Katılımcı kendisini bir silüet şeklinde aynalarken bedeninin başka canlılarla karışarak nasıl dönüştüğünü gözlemleyebilmektedir. Bedenin farklı formlarıyla tanışan insanın bireyselliğinin ve kimliğinin sınırlarını sorgulayabileceği bu çalışmada, sanatçının kurgusu ile katılımcının rolü dengeli biçimde karşılıklı etkileşim halindedir.

### 3.4. Dijital Oyun Sanatı

İnteraktif sanat çok sayıda farklı disiplin aracılığıyla gerçekleştirilebilmektedir. Kullanıcının dâhil olabildiği internet sanatı da interaktif sanat kapsamında değerlendirilmektedir (Sağlamtimur, 2010: 225). Aynı zamanda yazılım, yapay zekâ ve robotik sistemler aracılığıyla katılımcının sesiyle ya da dokunuşuyla kinetik heykeller hareket etmekte veya mekânın kendi içinde farklı varyasyonlara dönüşen bir atmosfer oluşabilmektedir. Çeşitli uzmanlık alanlarından birer mühendislik ürünü olan bu sanat fikirleri katılımcının deneyimine hazır hale getirilecek şekilde tasarlanmaktadır (Sezen, 2013: 133). Dijital oyunların sanat sayılıp sayılamayacağı ise bir tartışma konusu olmuştur. Sanatçının sonlandırmadığı ve katılımcının kazanmak odaklı yaklaştığı oyunun sanat sayılamayacağına görüşler, diğer interaktif sanat türleri için de bir yaklaşım biçimi sayılabilir (Sezen, 2013: 131). Dijital oyunun, oyuncunun sadece eğlenmek ya da kazanmak için değil sanatsal etkileşime girmek amacıyla katılacağı ölçüdeki içeriğiyle, anlam üretimiyle ve estetik çözümlenmesiyle sorunsallaştırılarak tasarlanması, interaktif sanat kapsamında değerlendirilmesinde önemli bir etken olacaktır (Sayılğan, 2019: 327). Salt endüstriyel amaçlarla tasarlanmamış çeşitli dijital oyun türleri bulunmaktadır: Eleştirel oyun, bağımsız oyun, karşı oyun, ciddi oyun gibi oyunların yanı sıra sanat oyunundan söz edilmekte ve oyunun tasarlanma süreci, hedef kitlesi ve üretimi bu alt türlere bağlı olarak değişkenlik göstermektedir (Sayılğan, 2019: 336).

Günümüzde özellikle gelişim çağında olan çocukların ve gençlerin yoğun ilgi odağı haline gelen video oyunlarının içeriğinin olumlu ya da olumsuz yönlendirici olup olmaması birtakım tereddütler yaratmaktadır. Bu oyunların kurgularında neyin amaçlandığı büyük önem taşımaktadır. Amerika'da aynı zamanda bir oyun tasarımcısı olan Jane McGonigal, oyunların toplumu olumlu yönde etkileme gücüne sahip olduğunu belirtmektedir. Oyunlarda gösterilen karakterlerin ve kullanılan etkileşim stratejilerinin anlayış geliştirme ve problem çözme gibi öğretici tarafları kurgulanabilmektedir (McGonigal, 2010'dan aktaran Tuğal, 2018: 247).



Dijital video oyunlarını genel olarak interaktif sanat çerçevesinde değerlendirmek yerine, her çalışmayı kendi içinde ayrı ayrı tanımlamakta yarar vardır. Sanatçının oyunun içeriğini ve kurgusunu ne şekilde planladığı, oyuncularla hangi platformda buluşturduğu ve sanat eleştirmenlerinin görüşleri gibi faktörler her çalışmanın birbirinden bağımsız değerlendirilmesinde etkili olacaktır.

**Resim 10: *The Bridge* (PC), Tasarlayan: Ty Taylor ve Mario Castañeda, Yayımlayan: The Quantum Astrophysicists Guild, 2013**



(Patrick Hancock (2013), Review: *The Bridge*. <https://www.destructoid.com/reviews/review-the-bridge/> Erişim Tarihi:24.08.2021)

Escher'in tasarımlarının etkisinin izlendiği "The Bridge/Köprü" adlı bulmaca oyununda mekânların yansımaları kullanılmıştır. Farklı aşamalardan oluşan bu oyunu oynayan kişi, dünyayı döndürebilir ve oyundaki karakteri düşürebilir (Hancock, 2013). Oyunu oynayanın zekâsını görsel, sanatsal, fiziksel, algısal ve düşünsel açılardan geliştirecek potansiyele sahiptir. Bu ve benzeri görüntülerle dünyayı artık sanal biçimde algılayabildiğimize göre, bilimsel ya da sanatsal, yaratıcılığın gerektiği her alanda vizyonu geliştirmek mümkün olabilmektedir.

#### 4. SONUÇ

Tamamlanmamış sanatsal formları, disiplinlerarasılığı, toplumu, iletişimi, farklı görevleri ve çevreyi kapsayan interaktif sanatta, sanatçı dehası yerine katılımcının etkisiyle değişebilir anlamlara açık insan merkezli tasarım planlayıcısından söz edilmektedir.

İnteraktif sanatta katılımcının neyi algılayacağını ve neye tepki vereceğini planlayan sanatçıdır. Sanatçı bu aşamada adeta bir tasarımcı gibi çalışır. Çünkü tasarımcı da topluma yönelik belirli bir problemi çözmek amacıyla belirli bir hedef kitleye yönelik tasarım planlaması yapmaktadır. Sanat pratiklerinde sonucun işlevsel olmaması, insanları toplumsal bir problemi düşündürmeye yöneltme potansiyeli ve benzeri yönlerden uygulama aşamasında tasarımdan farklılıklar göstermektedir. Bununla birlikte interaktif sanatta katılımcının algılarının ve tepkilerinin ölçülebilme ve planlanma olasılığı tasarımdan daha düşüktür. Tasarımın işlevselliği ve endüstriyel yönü planlamanın sınırlarını belirlerken, sanatın konulara daha geniş perspektiften bakması ve felsefi yönü katılımcıyla etkileşime geçeceği süreçlerin sınırlarını daha belirsiz kılmaktadır.

Böylece interaktif sanat, sanatın tarihinden ve izleyiciyi pasif konumda bırakan günümüz pratiklerinden daha fazla felsefe alanıyla benzerlikler göstermekte ve sosyoloji, psikoloji ve iletişim alanlarıyla bağlantı kurularak çözülebilecek kuramsal içeriğe sahip olmaktadır. Bununla birlikte yeni medya teknikleri ya da dijital sanat bağlamında ele alınabilecek interaktif sanat çalışmalarının da mühendislik ve bilişim alanlarıyla ortaklaşa yürütülmesini gerekli kılmaktadır.

Dolayısıyla interaktif sanat disiplinlerarası iş birliğiyle planlanmakta ve katılımcının katkısıyla belirsiz süreçlerle oluşumlar göstererek yaratıcılığın, sanatın, sanat estetiğinin ve sanatçının tanımlarını bireysellikten evrenselliğe doğru genişletmektedir. Hem sanatçı kimliği hem de katılımcı izleyicinin kimliği evrensel açıdan akışkan bir süreç izlemektedir.

### Kaynakça

- Antmen, A. (2008). Sanatçılardan Yazılar ve Açıklamalarla 20.Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar, Sel Yayıncılık, İstanbul
- Attarian, M. & Marasy, M. (2018). “Body Performance Analysis in Interactive Art Based on Maurice Merleau-Ponty’s Views”, Journal of History Culture and Art Research Tarih Kültür ve Sanat Araştırmaları Dergisi, 7, 2: 265-279.
- Avcı Tuğal, S. (2018). Oluşum Süreci İçinde Dijital Sanat, Hayalperest Yayınevi, İstanbul.
- Bo, Y. (2019). “Emotion-based Interactive Art Design [Conference Text]”. IEEE 19th International Conference on Software Quality, Reliability and Security Companion (QRS-C), 22-26 July 2019, IEEE, 285-290, Sofia.
- Bolognini, M. (2012). Conversation on Art & Technology. Postmedia’dan aktaran: Avcı Tuğal, S. (2018). Oluşum Süreci İçinde Dijital Sanat, Hayalperest Yayınevi, İstanbul.
- Bolognini, M. (t.y.) SMSMS-SMS Mediated Sublime: From Interactivity To Democracy. Profesyonel Web Sitesi İçinde, <https://www.bolognini.org/intro.htm>
- Bourriaud, N. (2005). İlişkisel Estetik (S. Özen, Çev.), Bağlam Yayıncılık, İstanbul.
- Deutsche, R. (1996). Evictions: Art and Spatial Politics. MIT Press’ten aktaran: Knutz, E. & Markussen, T. (2020). “Politics of Participation in Design Research: Learning from Participatory Art”, DesignIssues, 36, 1: 59-76.
- Eco, U. (2001). Açık Yapıt (P. Savaş, Trans). Can Yayınları’ndan aktaran: Sezen, D. (2013). “Bir Sanatsal İfade Aracı Olarak Dijital Oyunlar”, İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, II, 45: 129-147.
- Eiserman, J. & Hushlak, G. (2014). “Keeping Interactive Art Interactive”, The International Journal of the Inclusive Museum, 6: 183-196.
- Entwistle, A.; Burrows, I.; Carroll, F.; Thomas, N.; Ware, M. & Loudon, G. (2017). “Affect and Dialogue in Collaborative Cross-Disciplinary Research: Developing Interactive Public Art on Cardiff Bay Barrage”, Open Cultural Studies, 1: 576–590.
- Fischer-Lichte, E. (2016). Performatif Estetik (T. Acil, Çev.), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Hancock, P. (2013, 22 Şubat). “Review: The Bridge” <https://www.destructoid.com/reviews/review-the-bridge/>
- Kluszczyński, R.W. (2010). “Strategies of Interactive Art”, Journal of Aesthetics & Culture, 2: 1-27.
- Knutz, E. & Markussen, T. (2020). “Politics of Participation in Design Research: Learning from Participatory Art”. DesignIssues, 36, 1: 59-76.
- McGonigal, J. (2010). “TED Talks: Oyunlar Dünyayı Daha İyi Bir Yer Haline Getirebilir” [www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world](http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world)’ten aktaran: Avcı Tuğal, S. (2018). Oluşum Süreci İçinde Dijital Sanat, Hayalperest Yayınevi, İstanbul.
- Merleau-Ponty, M. (2005). Phenomenology of Perception (J. Smith, Trans.), Taylor and Francis e-Library.
- Merleau-Ponty, M. (2014). Phenomenology of Perception. (J. Zhihui, Trans.). Commercial Press’ten aktaran: Xiaobo, L. & Yuelin, L. (2014). “Embodiment, Interaction and Experience: Aesthetic Trends In Interactive Media Arts”, Leonardo, 47, 2: 166-169.
- Oh, J. & Shi, C. (2013). “Categorisation of Audience Relationship between Action and Visualisation in Interactive Art Installations [Conference Text]”, 17th International Conference on Information Visualisation, 16-18 July 2013, IEEE, 555-560, London.

- Özel Sağlamtimur, Z. (2010). “Dijital Sanat”, *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10, 3: 213–238.
- Rancière, J. (2012). *Estetiğin Huzursuzluğu: Sanat Rejimi ve Politika* (A. U. Kılıç, Çev.), İletişim Yayınları’ndan aktaran: Koşar, Ö. (2020). “İzleyicinin Değişen Konumu: Katılımcı Sanat Pratikleri ve İktidarın Paylaşımı”, *GSED*, 26, 44: 170-180.
- Sayılgan, Ö. (2019). “Bir Sanat Formu Olarak Dijital Oyun”, *Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 9, 2: 322-339.
- Sezen, D. (2013). “Bir Sanatsal İfade Aracı Olarak Dijital Oyunlar”, *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, II, 45: 129-147.
- Sucato, S. (2019, 19 Şubat). “Somatic Automatic Creates Interactive Healing Arts Performance” <https://www.pittsburghcurrent.com/somatic-automatic-creates-interactive-healing-arts-performance/>
- Sztabińska, P. (2018). “Performance and Participatory Art”, *Art Inquiry, Recherches sur les arts*, XX: 185-201.
- Sztabiński, G. (2018). “Art, Participation and Aesthetics”, *Art Inquiry, Recherches sur les arts*, XX: 43-59.
- Renkçi Taştan, T. (2016). *Hazır Yapım (Ready-Made) Enstalasyon Üzerine Okumalar*. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC*, 6, 4: 471-478.
- Tokdil, E. (2018). “Yeni Medya, Temel Bileşenleri ve Sanatın Değişen Estetik Dili”, *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 47: 167-190.
- Xiaobo, L. & Yuelin, L. (2014). “Embodiment, Interaction and Experience: Aesthetic Trends In Interactive Media Arts”, *Leonardo*. 47, 2: 166-169.

### Görsel Kaynakçası

- Bolognini, M. (2005). İsimli [Etkileşimli dijital enstalasyon fotoğrafı]. <https://www.bolognini.org/intro.htm>
- Brown, C.R.C. & Garrett, W. (2013). *Cloud/Bulut* [Enstalasyon fotoğrafı] <https://incandescencecloud.com/2013/01/06/moscloud-cloud-at-garage-center-for-contemporary-culture/>
- Gosling, C. (2010). *Postcard Balloons 1/Kartpostal Balonları 1* [Performans fotoğrafı]. Fotoğraf: Laura El-Tantawy. <http://cargocollective.com/claregosling/Performance-Art-Projects>
- Milk, C. (t.y.). *Three Dreams of Black* [Etkileşimli video fotoğrafı]. <http://milk.co/rome.html>
- Milk, C. (t.y.). *Three Dreams of Black* [Etkileşimli video fotoğrafı]. [www.ro.me](http://www.ro.me)
- Milk, C. (2012). *The Treachery of Sanctury/ Sığınmanın Hali* [Etkileşimli video fotoğrafı]. <https://www.youtube.com/watch?v=ehjklqL6g84>
- Mohr, M. (2017). *As We Are/Olduğumuz Gibi* [Enstalasyon fotoğrafı]. <https://theinspirationgrid.com/as-we-are-interactive-art-installation-by-matthew-mohr/>
- Sucato, S. (2019). *Somatic Automatic* [Performans fotoğrafı]. <https://www.pittsburghcurrent.com/somatic-automatic-creates-interactive-healing-arts-performance/>
- Taylor, T. & Castañeda (2013). *The Bridge (PC)* [Dijital oyun]. <https://www.destructoid.com/reviews/review-the-bridge/>