

Received-Makale Geliş Tarihi 13.04.2026
Published-Yayınlanma Tarihi 31.05.2026
Volume-Cilt (Issue-Sayı), ss/pp 13 (131),885-895

Research Article / Araştırma Makalesi
10.5281/zenodo.20500602

Ebru Konal

<https://orcid.org/> <https://orcid.org/0009-0007-3925-3127>

Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi/ Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul / TÜRKİYE
ROR Id: <https://ror.org/0547yzj13>

Doç. Dr. Ertan Toy

<https://orcid.org/> <https://orcid.org/0000-0002-7959-7967>

Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi/ Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul / TÜRKİYE
ROR Id: <https://ror.org/0547yzj13>

Deneyim Olarak İnteraktif Sanat: İzleyici Etkileşiminin Dewey'nin Deneyim Felsefesi Bağlamında Değerlendirilmesi¹

Interactive Art As Experience: Audience Interaction Through Dewey's Philosophy Of Experience

ÖZET

Modern sanat; dinamik ve katılımcı yapısıyla geleneksel sanatın nesneliliğini kırarak sanatın ve sanatta izleyici rolünün sorgulanmasına sebep olmuştur. İzleyiciyi pasif gözlemci konumundan çıkararak eserin yaratım sürecine aktif bir katılımcı olarak dahil eden İnteraktif Sanat pratiği, modern sanatın davranışçı vizyonunu yansıtmaktadır. İnteraktif sanatta, izleyici davranışı eserin anlamına katkı sunmakta ve izleyici daha önce olmadığı kadar eser üzerinde etki sahibi olarak konumlandırılmaktadır. İzleyicinin sanatsal bağlama katılımını savunan filozof, eğitimci ve sosyal reformcu olan John Dewey, *Deneyim Olarak Sanat* adlı kitabında sanat deneyiminin izleyici olmadan eksik kaldığını öne sürmektedir. Bu araştırma, interaktif sanat enstalasyonları ile izleyici arasında kurulan çift yönlü bağı, John Dewey'nin deneyim felsefesi ve "yapma ve maruz kalma" diyalektiği üzerinden değerlendirmeyi amaçlamaktadır. Çalışmanın teorik altyapısı; Roy Ascott'un "geribildirim döngüsü", "televarlık" ve "çift bilinç" kavramları ile desteklenerek, izleyicinin eserle kurduğu etkileşimde beş duyu organı ile beraber hissettiği propriyosepsiyon ve interosepsiyon gibi çoklu duyuşal ve bedensel farkındalık süreçlerine değinilmiştir. Araştırma kapsamında *Wooden Mirror*, *The Treachery of Sanctuary* ve *Origins of Imagination* gibi örnek enstalasyonlar John Dewey'in deneyim felsefesi bağlamında değerlendirilerek; izleyici katılımının deneyimin inşasına olan etkisi incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: İnteraktif Sanat, John Dewey, Deneyim Olarak Sanat, Sanatsal Deneyim, Roy Ascott

ABSTRACT

Modern art, with its dynamic and participatory structure, has broken the objectivity of traditional art, leading to a questioning of art and the role of the viewer in art. The practice of Interactive Art, which involves the audience as an active participant in the creation process rather than a passive observer, reflects the behavioral vision of modern art. In interactive art, the viewer's behavior contributes to the meaning of the work, and the viewer is positioned as having more influence over the work than ever before. The philosopher, educator, and social reformer John Dewey, who advocates for the audience's participation in the artistic context, argues in his book *Art as Experience* that the art experience is incomplete without the audience. This research aims to evaluate the bidirectional connection established between interactive art installations and the audience thru John Dewey's philosophy of experience and the "doing and undergoing" dialectic. The theoretical foundation of the study is supported by Roy Ascott's concepts of "feedback loop," "televpresence," and "double consciousness," addressing the multiple sensory and bodily awareness processes, such as proprioception and interoception, that the viewer experiences thru their interaction with the artwork, alongside the five senses. Within the scope of the research, example installations such as *Wooden Mirror*, *The Treachery of Sanctuary*, and *Origins of Imagination* were evaluated in the context of John Dewey's philosophy of experience; the impact of audience participation on the construction of experience was examined.

Keywords: Interactive Art, John Dewey, Art as Experience, Artistic Experience, Roy Ascott

¹ Bu makale, Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Yüksek Lisans Programında Doç. Dr. Ertan TOY danışmanlığında yürütülmekte olan "İnteraktif Sanat Yerleşmelerine Sinestezik Bir Yaklaşım" adlı tezden türetilmiştir.

1. GİRİŞ

Küresel çaptaki siyasi, kültürel ve teknolojik değişimler; sanatta farklı kavramlar ve pratikleri hayatımıza getirmiştir. Gelişen teknoloji ile birlikte sanat dünyasında yaygınlaşan interaktif sanat yerleştirmeleri; teknolojiyi yalnızca üretimde değil, izleyiciyi pasif gözlemci rolünden çıkarıp eserin yaratım sürecine dahil eden çok boyutlu bir ortam olarak kullanmaktadır (Takala, 2023). Modern sanattan önceki dönemlerde sanatın baskın özelliği, sanatçıdan gelen sabit bir mesajın pasif konumdaki izleyiciye tanıtılmasıydı. Modern sanat; Ascott (2003)'un perspektifine göre, nesnel bakış açısından kurtularak davranışa yönelmiştir. "Davranış"tan kasıt, hareket, dinamizm ve eylemseliktir. Kamera, video kayıt cihazları ve bilgisayar gibi icatlar ışığında hareket kazanan sanat dünyası için resim ve heykel gibi görsel formlara ek olarak, artık ses ve dokunma bağlamlarının da sanatsal amaçla kullanımı söz konusudur. Özellikle yeni medya sanat pratiklerinde rastladığımız bu gelişmeler; interaktif sanatın izleyiciyi dahil eden yapısıyla harmanlandığında sanatçı, eser ve izleyicinin davranışsal bağlamda birbirlerinden beslendiği ve tek bir bütün olarak hareket ettiği dinamik etkileşim ortamlarını ortaya çıkarmaktadır (Ascott, 2003). İnteraktif sanatta izleyicinin eserin bir parçası olarak konumlanması, eserin deneyimi esnasında bir etki olarak konumlandırılmasıdır. Bu etki, sanatçının tasarımı bağlamında gerçekleşmektedir.

İzleyicinin sanat deneyimine aktif olarak katılmasının öneminden bahseden John Dewey, sanatın deneyim olduğunu belirtmiştir (Dewey, 2021). Dewey pragmatizmine göre organizma, çevresiyle her zaman etkileşim içerisindedir. Bu etkileşimden deneyim doğmaktadır ve hayatın her alanı ile beraber sanat da bir deneyimdir (Dewey, 2021). Riedler (2024)'den özetle, Dewey sanatın müzelere veya galerilere hapsedilmesini reddetmiştir. Sanatın, donuk nesnelere aksine dünyayla kurulan canlı deneyimin kendisi olduğunu savunmuştur. Onun için deneyim ve sanat; insanın dünyayla sürdürdüğü karşılıklı etkileşimdir. Dewey, sanatçının aktif yaratımıyla izleyicinin pasifliği arasındaki ayrımı reddetmiştir. Bu görüşünü daha ileriye götürerek sanat ürünlerinin, ancak zeki ve aktif bir izleyicinin tam anlamıyla katılımıyla sanat eserine dönüştüğünü belirtmiştir (Field, 2021).

Araştırmanın amacı, interaktif sanat ile izleyici arasında kurulan bağın John Dewey'nin deneyim anlayışı üzerinden değerlendirilmesidir. Araştırma kapsamında John Dewey'nin sanata olan bakış açısı, deneyim felsefesi ve kendisinin "yapma ve maruz kalma" adını verdiği sanat felsefesi irdelenmiştir. İnteraktif Sanatın tarihçesi ve kavramsal arka planına yer verilmiştir. İzleyicinin interaktif sanat bağlamında pasif gözlemciden aktif katılımcıya geçişi örnekler üzerinden incelenmiştir. Dewey'nin deneyim anlayışının interaktif sanattaki yansımaları değerlendirilmiş ve araştırılma özetlenerek sonuç kısmına değinilmiştir.

2. JOHN DEWEY VE DENEYİM FELSEFESİ

Psikolog, eğitimci ve politikacı olarak tarihe geçen John Dewey, William James, G. Herbert Mead ve C. Sanders Pierce ile birlikte Amerikan Pragmatizminin kurucularındandır (Aydın, 2015).

20 Ekim 1859'da Amerika'nın Vermont eyaletinde doğan John Dewey; 1 Haziran 1952'de New York'ta vefat etmiştir. Yazdığı kitaplar, verdiği dersler ve söylemleriyle dünyada felsefe ve eğitim alanlarını etkilemiştir. 1879'da Vermont Üniversitesi'nden mezun olduktan sonra 1882'de Johns Hopkins Üniversitesi Felsefe bölümünde lisansüstü eğitimine başlamış ve 1884'te doktorasını tamamlamıştır. 1884 ve 1894 yılları arasında Michigan Üniversitesi'nde çalışan Dewey, 1894'te Şikago Üniversitesi'nde Felsefe, Psikoloji ve Pedagoji Bölümlerinin başkanı olmuş ve burada kendisinin geliştirdiği eğitim felsefesine uygun olarak İşleyen Laboratuvar Okulu'nu kurmuştur. 1904'ten 1930'a kadar Kolombiya Üniversitesi'nde ders vermesinin yanı sıra yaşamına kırk kitap ve yedi yüz makale sığdırmıştır. Onun için bilimsel yöntem esastır ve yazdığı kitaplarda bilimin insan deneyimini yönlendirmek için kullanılabileceğini savunmuştur (Pickens, 2022).

Japonya, Çin ve Türkiye gibi ülkelerin eğitim sistemleri hakkında danışmanlık yapan Dewey'nin yazdığı "1924 Türkiye Raporu", öğrencinin mümkün oldukça katılımcı olmasını savunan bir anlayışla geliştirilen köy enstitülerinin geliştirilmesinde önemli rol oynamıştır (Gündüz, 2021). Dewey; eğitimde, siyasette ve sanatta pasif ve edilgen bir tutum yerine aktif katılımın önemini savunmuştur.

Dewey'nin sanatla ilgili görüşlerini belirttiği eserinin adı *Deneyim Olarak Sanat*'tir. Riedler (2024)'ın araştırmasına göre, *Deneyim Olarak Sanat* adlı eseriyle Dewey, sanatı müze ve galerilerin içerisine hapseden eski dünyaya ait görüşlere başkaldırmıştır. Sanatın katı objelerden ibaret olmadığını, dünyayla kurulan deneyimin canlılığıyla yoğurulan bir süreç olduğunu savunmuştur. Dewey için deneyimi açıklayan üç temel ilke: etkileşim kurmak, süreklilik ve dolaylıdır. Doğadaki her organizma, durmaksızın birbiriyle etkileşim içerisindedir ve bu etkileşim; deneyimdir. Küçük bir tohumun her defasında ağaca

dönüşmesi ve cinslere özgü izlerin takip edilebilmesi süreklilik kavramını ifade etmektedir. Süreklilik ilkesi, Dewey için deneyimin ana ilkesidir (Aydın, 2015). Bahsedilen ilke, doğanın kendini pragmatist olarak yeniden düzenlemesi olarak açıklanmaktadır. Buna göre doğa, var olan maddeyi düzenli olarak teste tabii tutmaktadır. Dewey (2021) için sanat üretimi ve tüketimi de benzer bir süreci takip etmektedir. Bu süreçte yaratım ve yıkım ikililiğinin “yapma ve maruz kalma” döngüsü ile sürdürüldüğünü belirtmiştir (Dewey, 2021).

2.1. John Dewey'nin Yapma ve Maruz Kalma Anlayışı

John Dewey, deneyimi yalnızca bilginin bir aracı olarak gören geleneksel felsefi tutumları reddederek, felsefenin soyut tartışmalardan sıyrılıp insanların somut sorunlarına odaklanması gerektiğini savunmaktadır. Bu bağlamda Dewey, deneyimi öncelikle zihinsel ve soyut bir olgu olarak değil, bireyin çevresiyle kurduğu somut etkileşim sırasında gerçekleşen "yapma ve maruz kalma" eyleminin kendisi olarak tanımlamıştır (Aydın, 2015).

Sanat anlayışını natüralist ve pragmatist bir temele oturtan Dewey (2021)'in perspektifine göre sanat, sanatçının her eylemi ile kendi doğasına daha çok yaklaştığı, çok katmanlı bir süreçtir. Sanatçıyı kendi doğasına yaklaştıran bu süreç; “yapma ve maruz kalma” anlayışı ile somutlaşmaktadır. Bu anlayışın sanatçı için belirtilen boyutuna göre, üretim aşamasının ilk başında sanatçı kendi yaratıcılığını eyleme dökmektedir. Ardından geri çekilip eseri gözlemleyerek eylemin etkisini eleştirmekle yükümlüdür. Sanatçının yaptığı eylemi pasif bir gözlemci olarak tartma yeteneği, bir sonraki müdahalenin kalitesini belirlemektedir. Zihinsel eleştiriler ve eser ile olan içsel tartışma, sanatçının kendi estetik doğasının en üst boyutuna ulaşma çabasıdır. Bu amaçla her yaptığı biraz töpüler, yontar ve değiştirir. Sanatsal üretimde yapmak ve yapılanın gözlemi arasında birbirini takip eden döngüsel bir süreç bulunmaktadır. Bu düalist döngü, süreklilik ilkesine uygun olarak durmaksızın eser tamamlanana kadar devam etmektedir. Sanatsal deneyimin başarısı, sanatçının eser üretme sürecinde gözettiği bütünlük niteliği ile açıklanmıştır. Buna göre; sanatçının esere bir bilim insanı gibi hassas ve düşünceli yaklaşırken geçirdiği “maruz kalma” anlarının, bir yandan da kendi benliğinin çocukça serbest bırakıldığı “yapma” anlarıyla olan dengesi önemlidir. Sanatçının denetlemeden harekete geçmesi ve üretmekten daha sık olarak esere maruz kalması, eserin algısını bozmaktadır. Yazara göre sanatçı; tıpkı felsefeci veya bilim adamı gibi, yaptığı işi yakından inceleyerek ondan daha iyisini yaratma çabasında olmalıdır. Ek olarak sanatçının, ürettiği eserle yüzleşen ve bu yüzleşmeden sonuç çıkararak daima daha iyisini yaratmak için çabalayan kişi olduğu belirtilmiştir (Dewey, 2021).

McClelland (2005)'in araştırmasına göre Dewey, estetik deneyim ve sanat eserlerinin özünün ve nihai varış noktasının ortak olduğunu savunmaktadır. Sanatçının bir vizyondan başlayarak, üretim sırasında bu vizyonun şekillendirilmesiyle estetik bir sonuca doğru ilerleyen karmaşık hareketinin, sıradan insan için dünyayı nasıl deneyimlediğinin örneğini teşkil eden bir süreç olduğunu ileri sürmektedir. Dewey (2021)'e göre sadece sanatçı için değil, alımlayıcı için de yapma ve maruz kalma dengesi söz konusudur. Alımlayıcı bir sanat eseriyle karşılaştığında eğer sadece pasif bir tanık olarak kalırsa, bu durum gerçek bir deneyim olarak değil, etkileşimden kopuk bir donukluk olarak değerlendirilmektedir. Gerçek bir deneyime ulaşmak için, izleyicinin pasif tanıklığın ötesine geçerek aktif bir şekilde eseri içselleştirmesi gerekmektedir. Bu süreçte izleyici, esere duygusal, düşüncesele veya farklı tepkiler üretebilir. Dewey'e göre sanat; ancak izleyicinin de “yapma ve maruz kalma döngüsü”ne katılmasıyla birlikte, tıpkı hayatın kendisi gibi, organizma ve çevre arasındaki etkileşimle şekillenen, canlı ve dinamik bir deneyime dönüşmektedir.

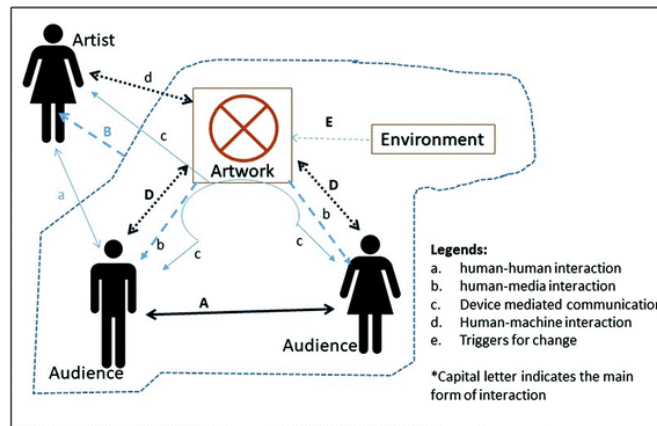
3. İNTERAKTİF SANATTA İZLEYİCİ ETKİLEŞİMİ

İnteraktif sanat; izleyicinin pasif bir tanıktan, eserin yaratım sürecine ve anlamına doğrudan müdahale eden aktif bir katılımcıya dönüştüğü, teknolojik ve sanatsal edinimlerin birleşimiyle oluşan dinamik bir sanat pratiğidir (Takala, 2023).

Yeni medya interaktif enstalasyon sanatı, Liu & Kim (2024)'den özetle, kendine özgü bir sanat formu olarak 1980'lerde oluşmaya başlamıştır, ancak bu sanatın temel özelliği olan "etkileşim" kavramı, kökenlerini Teknolojik Makine Çağı ve Elektronik Bilgi Çağı boyunca gerçekleşen birbirinden farklı sanat akımlarından almaktadır. Teknolojik Makine Çağı'nda, *Fütürizm* ve *Kübizm* gibi modern akımlar tekdüzeliği bozan görsel oyunlarla dünyanın değişen bakış açısını vurgulamış, *Bauhaus Okulu* sanat ve teknolojinin birleşmesi gerektiğini savunmuştur. Aynı dönemde ortaya çıkan *Kinetik Sanat*, eserlere dinamizm katarak izleyiciyi pasif gözlemciden aktif katılımcıya dönüştürmüş, *Happening* ve *Fluxus* hareketleri ise izleyici katılımını destekleyerek sanatta geri döndürülemez değişimleri tetiklemişlerdir. Teknolojinin gelişimiyle birlikte sanatta izleyici katılımı yeni bir boyuta ulaşmıştır. Elektronik Bilgi

Çağı'nda, Jeffrey Shaw gibi öncüler, interaktif cihazları sanat enstalasyonlarına dahil etmiş ve 1970'lerde video eserleri canlı performanslar sırasında gerçek zamanlı etkileşim sağlamak için kullanılmıştır. Bu süreçte, medya sanatı öncüsü Roy Ascott, etkileşim olgusunu tanımlayarak sanatsal, teknolojik ve bilişsel perspektifleri derleyerek yeni bir teorik çerçeve oluşturmuştur. 1980'lere gelindiğinde ise bilgisayar kontrollü ışık sanatı gibi eserlerle interaktif enstalasyon sanatı daha da somutlaşmıştır. İlerleyen dönemlerde, 1990'lardan itibaren *Yapay Zekâ* (AI) ve veri algılayıcı sensör gibi teknolojiler izleyiciyle makineler arasındaki iletişimi geliştirmiş ve *Artırılmış Gerçeklik* (AR) ve *Sanal Gerçeklik* (VR) teknolojilerinin kullanımı interaktif sanat deneyimlerini zenginleşmiştir (s. 515-518).

Yeni medya teorisyeni Roy Ascott'un katkıları, interaktif sanatın kavramsal zeminini oluşturmaktadır. Ascott (2003); modern sanatın vizyonunun geleneksel sanatın nesneliliğinden sıyrılarak davranış alanına kaydığını öne sürer. Bu yaklaşıma göre sanat eseri, sonlanmış bir nesne değil, bir süreçtir. Gerçek zamanlı hareket eden altyapısıyla izleyiciye sergi esnasında yanıt veren interaktif sanat yerleştirmelerinin çalışma prensibi, geribildirim döngüsü ile şekillenmektedir. Geribildirim döngüsü; Roy Ascott (2003)'a göre, "etkileşim" kavramının temel ilkesidir. Geleneksel sanatın, sonuçları önceden belirli deterministik yaklaşımının aksine, geribildirim döngüsü; sanatçı, eser ve gözlemcinin birbirlerinin davranışlarından etkilendiği siberetik bir sistem oluşturmaktadır. Sanatçı, eser ve izleyici devamlı olarak birbirine yanıt vermektedir ve bu yüzden sistemde tek bir bütün olarak faaliyet gösterirler. İnteraktif sanat, nesneden çok eylem özelliği göstermektedir ve izleyici, yaratım sürecinin aktif bir parçası olarak esere dahil edilir. İnteraktif sanatta katılımcıların sanal temsili "televarlık" ve katılımcıların hem sanal temsilinin hem de kendi hareketlerinin farkında olması "çift bilinç" kavramlarıyla tanımlanmıştır (Ascott, 2003). Bu kavramların ifade ettiği üzere katılımcı; gerçek bir ortamda bedenini kontrol ederken, aynı zamanda sanal bir ortamdaki değişikliği yönlendirebildiği düalist bir düzlemde. Krueger (1977)'e göre katılımcının eseri gözlemleyerek farklı tepkiler vermesi eserde oluşan bir sonraki değişikliği tetikleyerek geri bildirim döngüsünün devam ettirilmesine katkıda bulunmaktadır. Eser ortamı sürdürüldüğü müddetçe katılımcı bu bağlam içinde bir sonraki eylemini seçebilir veya ortamın vereceği tepkiyi tahmin etmeye çalışabilir. Eğer sistemden gelen tepki beklenmedikse, ortam bağlamı değiştirmiş demektir ve katılımcı beklentilerini yeniden gözden geçirerek yeni bir eylemde bulunmak durumundadır. Etkileşim olgusunu oluşturan etmen olan geri bildirim döngüsü hiç sonlanmamaktadır (Ascott, 2003). Bunun nedeni, Ahmed (2018)'e göre, klasik bilgisayar işlemlerinde kullanıcının oluşan çıktıya müdahale etmezken; interaktif işlemlerde kullanıcının çıktıyı etkileyerek sonu olmayan bir süreci devam ettirmesidir. Buna göre eser izleyicinin hareketi kadar, hareketsiz gözlemine de yanıt vermektedir. İzleyicinin davranışı, sistemdeki değişikliği tetikleyen ana unsurdur ve bu davranış, veri olarak kaydedilerek sisteme aktarılır. Bunun için; bilgisayar ve yazılım teknolojileri, sensörler, görüntü, ses ve video işleme kabiliyeti olan modern teknolojik cihazlar kullanılmaktadır. Bu cihazlar izleyicinin özelleştirilmiş verilerini kaydederek eser içerisinde yeniden işlem görmesini sağlamaktadır. Krueger (1977)'dan özetle, interaktif yerleştirmelerde sanatçı, katılımcının hareketi ile algılanan verilere müdahale edebilir. Örneğin katılımcının hareketi ses çıkarabilir veya bilgisayar tarafından yönlendirilen görsel bir ortamda hareket ettirilebilir. Önemli olan, izleyici eylemiyle makine tepkisinin etkileşimidir. Bu tepkinin estetik boyutu ise ikinci plandadır. Sistem; katılımcının pozisyonuna, ses yüksekliğine veya hareketten sonra geçen süreye yanıt verebilir. Odadaki insanların birbirlerine olan mesafesine, konumlarının ortalamasına veya bilgisayarın bunları çözümüleme yeteneğine göre farklı çıktılar oluşturabilir.



Şekil 1. Salah Uddin Ahmed tarafından "Dijital Sanat Yerleştirmelerindeki Etkileşimler" adıyla yayımlanan görsel şema (Ahmed, 2018)

İnteraktif Dijital Sanat Yerleřtirmeleri; ziyaretçiler arasındaki etkileşimi, ziyaretçi-medya etkileşimini, cihaz destekli iletişimi ve insan ve makine arasındaki etkileşimi sağlarken çevre ise deęişim için gerekli tetiklenmeleri sağlar (Ahmed, 2018). Etkileşim sadece eser ve izleyici ile sınırlı deęildir. İzleyicilerin kendi arasında ve sanatçı ile eser arasında, dolaylı olarak sanatçı ile izleyici arasında da mevcuttur (Bkz. Şekil 1). Bu bağlamda sanatçının rolü farklılaşmaktadır. Toy (2017)'a göre, interaktif sanat alanında üretim yapan sanatçılar, geleneksel sanatçıların aksine eserin üreticisi yerine tasarımcısı veya yönetmeni gibi farklı roller üstlenmektedir. Sanatçı, katılımcı ile yaratıcı teknolojilerin etkileşim sınırlarını tasarlayan ve yönlendiren kompozör görevini alabilmektedir. İnteraktif sanat yerleřtirmelerinde izleyicinin rolü ise—geleneksel sanattaki izleyici ile kıyaslandığında kavramsal ve davranışsal olarak deęiřmiştir.

3.1. İnteraktif Sanatta İzleyicinin Pasif Gözlemciden Aktif Katılımcıya Geçiři

İnteraktif sanat yerleřtirmeleri; izleyicinin hareket, görüntü, ses, yakınlık-uzaklık ve çeşitli verilerini eser içerisinde kullanarak izleyiciyi eserin parçası olarak konumlandırmaktadır. Kelomees (2023)'in bakış açısına göre; interaktif eserdeki görüntü izleyiciyi içermektedir ve izleyicinin davranışı ile deęişim göstermektedir. Eğer eser görüntüsü izleyici davranışını ifade ediyorsa, o zaman izleyicinin “görüntü” olduđu söylenebilir. Bu; izleyici ile gözlemlenen veya izleyici ile sanat eseri arasında hiçbir ayrımın olmadığı, paradigmatik bir durum olarak ifade edilmiştir.

İnteraktif sanatta izleyici eser ile beraber kendi davranışını gözlemlemektedir. İzleyicinin hem gözlemlemesi hem de eylemde bulunması onu aktif bir katılımcı haline getirmektedir. Wanjiku (2024)'ya göre, izleyicinin duygusal açıdan sürece dahil olmuş, aktif ve odaklanmış olması önemlidir. Bunun için sanatçının izleyiciden beklenen tepkinin ana hatlarını tanımlaması gerekmektedir. Gerçekleşen etkileşimin temelinde seyircinin; gözlem, iletişim kurma ve geri bildirimleri dikkate alma döngüsü yatmaktadır. Gözleme sırasında geçirilen zamanın eser üzerinde yarattığı gerçek zamanlı etki; sanatsal yapının, gözlemcinin ve sanatçının birbiriyle aynı zamanı paylaşmasına sebep olmaktadır. Glanville (1999)'in araştırmasına göre gözleme eylemi, zamanın doğasıyla yakından ilişkili, dinamik ve çift yönlü bir süreçtir. Zaman, gözlemleyen ve gözlemlenen olarak adlandırılan iki nesnenin eş zamanlanmasından ortaya çıkmaktadır. Bu eş zamanlama, iki tarafın kendi zamanlarını ve evrelerini etkileşime girmek üzere bir araya getirerek onları birleřtirir. Bu birleşme neticesinde gözlem meydana gelmektedir. İnteraktif sanat yerleřtirmelerinde eseri gözlemek, onun oluşumuna şahitlik ve aracılık ederek onunla aynı zamanı paylaşmaktır. İzleyici eseri gözlemlerken kendi hareketinin yarattığı etkiyi de eser aracılığıyla fark etmektedir. Bu farkındalık; performansa eşlik etmeyi, sanatsal işin içerisinde rol almayı, katılımcının kendi vücut hareketlerini işi etkileme motivasyonu ile kullanmasını gerektirmektedir. İzleyici müdahalesiyle deęişen eserler kurgulayan Ascott (2003), izleyicinin hem fiziksel hem de zihinsel veya duygusal olarak işe tamamen dahil olabileceğini söylemiştir. Katılımcı, eser ile olan etkileşimiyle biçimsel ilişkileri deęiřtirmekte ve aynı zamanda sanat eserinin anlamının genişlemesinden de sorumlu hale gelmektedir.

3.2. İnteraktif Sanatta Bedensel Farkındalık ve Çoklu Duyu Kullanımı

İnteraktif yerleřtirmelerde katılımcı, eserin gözlemi sırasında kendi pozisyonunu ve hareketlerini yönlendirerek eser ile etkileşime geçebilir. Bu etkileşim; çoğunlukla bedensel, dokunsal, ses veya koku gibi bazı özelleşmiş insan verilerinin eserle bütünleşmesi neticesinde gerçekleşmektedir.

Obrist ve Velasco (2025) ‘nun arařtırmalarına göre, görme, işitme, dokunma, tatma, koklama duyularının yanı sıra vücut pozisyonu ve hareketinin farkındalığı anlamına gelen propriosepsiyon ve vücudun içsel durumunun algılanması olarak özetlenen interosepsiyon gibi ek duyular da mevcuttur. Bu duyular; interaktif eserin deneyimi bağlamında önem kazanmaktadır. İnteraktif sanat bağlamında interosepsiyon, kullanıcının teknolojiyle bütünleşmiş bir ortamda kendi kalp atışı, nefesi gibi içsel süreçlerini fark etmesi ve bunun sanat deneyiminin bir parçası haline gelmesi anlamına gelir. Propiosepsiyon ise Kelomees (2023)'den özetle, kişinin kendi vücut pozisyonunu algılamasıdır ve bu durum, vücudun mekandaki konumuna dair sezgisel bir kavrayışı ifade eder. Tam anlamıyla duyu olarak tanımlanması zor olsa da bir tür duysal sistem veya içsel algı mekanizması olan propiosepsiyon, insan sinir sistemine dayalı bir iç koordinasyon habercisidir. Bedendeki iç sinir ağlarının beyne vücudun mekandaki konumu hakkında bilgi sağladığı bu süreç, kişinin burnuna dokunması veya ayakkabılarını giymesi gibi fiziksel aktiviteleri sırasında genellikle içgüdüsel şekilde gerçekleşmektedir (s. 181-182).

İnterosepsiyon algısını harekete geçiren yerleştirmelere örnek olarak *Rain Room*; Random International tarafından ilk defa 2012 yılında *The Curve Galeri*, Londra’da sergilenen ve çok ilgi görerek 2013 yılında *The Museum of Modern Art*’da ve daha sonra Los Angeles, Şanghay ve Birleşik Arap Emirlikleri’nde farklı galeriler ile iş birliği neticesinde tekrardan halka sunulan interaktif yerleştirmedir (Bkz. Şekil 2). 100 m²’lik karanlık, sessiz bir odada yağın yağmurun altından yürüyen katılımcıların hareketi, yağmuru geçici süreliğine durdurmaktadır. Bu da katılımcılarda yağın yağmurun kontrolü hissini uyandırmaktadır. Eserde 3.000 litre sürekli geri dönüştürülen su, 3D hareket sensörleri, suyun her bir damla noktasında gerçek zamanlı olarak durdurulmasını sağlayan yazılım kullanılmıştır (Random International, 2012). Yağın yağmurun altından yürüyen katılımcıların hareket sırasında kendi vücutlarını, hareketlerini, yağın yağmurun vücutta bıraktığı ıslaklık veya kuruluk hissini algılamaları, proprioepsiyon ve interosepsiyon algısının interaktif yerleştirme deneyimi sırasında hissedilmesine örnek olarak gösterilebilir.



Şekil 2. *Rain Room* sergisinde yoğun yağmurun altından ıslanmadan geçen izleyicinin örnek görüntüsü (Random International, 2012).

İzleyicinin beden farkındalığı üzerinden deneyimlediği eserlere örnek olarak; *İnteraktif Bitki Yetiştirme* (*Interactive Plant Growing*) adlı enstalasyon Frankfurt’taki Yeni Medya Enstitüsü’nde üretilmiştir. 1992 yılında ilk kez Viyana’da, *Zeitschnitt 92: Aktuelle Kunst aus Österreich* sergisinde ve ertesi yıl Hamburg’daki *Mediale* festivalinde ve Kaliforniya, Anaheim’daki *SIGGRAPH*’te sergilenmiştir. Şekil 3’teki sergiye ait fotoğrafta görüldüğü üzere, bitkilere dokunan katılımcılar, dokunma eylemi ile eşzamanlı olarak ekranda büyüyen bitkileri gözlemlemektedir. Katılımcılar; sanal bitkilerin büyümesini durdurabilir, devam ettirebilir, deforme edebilir veya yeni bitkiler tasarlayabilirler. Sistem; katılımcının bedeni ile bitki arasındaki elektriksel voltaj farkını ölçerek çalışmaktadır. Dokunmanın etkisiyle kaydolan veriler, ekrandaki tasarımın hareket ettirildiği sisteme girdi olarak gönderilmektedir. Dijital ekrandaki bitkinin hareketi, izleyici davranışının verileşmesi ile sağlanmaktadır. *İnteraktif Bitki Yetiştirme*, gözlemcinin dokunma duyu organı aracılığıyla doğa ve teknoloji ile aynı anda etkileşim kurmasını amaçlayan çok boyutlu bir interaktif yerleştirmedir (Reichle, 2023).



Şekil 3. *İnteraktif Bitki Yetiştirme* yerleştirmesinde katılımcıların dokundukları bitkiler ile ekrandaki görüntüyü değiştirmeleri (Sommerer ve Mignonneau, 1992).

Geleneksel sanat eserlerinin aksine interaktif sanat yerleřtirmelerinde katılımcının ses, dokunma, koku ve diđer algılarla eserin hissiyatını pekiřtirmesi farklı farkındalıklara yol amıřtır. Katılımcı eser deneyimi ile aynı sırada kendi bedeninin ve duyularının da farkında olduđu, yeni bir sergi deneyimini keřfetmektedir.

4. İTERAKTİF SANATTA İZLEYİCİ ETKİLEŐİMİNİN JOHN DEWEY'NİN DENEYİM FELSEFESİ BAĐLAMINDA DEĐERLENDİRİLMESİ

İnteraktif sanatta eser ve izleyici etkileřimi, John Dewey'nin deneyim felsefesi bađlamında farklı interaktif sanat yerleřtirmeleri örnekleri üzerinden deđerlendirilecektir.

4.1 İnteraktif Sanatta İzleyici Etkileřiminin Dewey'nin Deneyim Felsefesi Bađlamında Deđerlendirilmesine Örnekler

4.1.1. Wooden Mirror

Wooden Mirror; Daniel Rozin'in 1999 yılında 830 adet kare tahta parası, motor sensörleri, kamera ve bilgisayar programı ile geliřtirdiđi, kamera sayesinde ona bakan kiřinin yüzünü algılayıp motor sensörler aracılıđıyla tahta paralarının mobilitesini yönlendiren ve ona bakan kiřinin yüzüne dönüřtüren eserdir (Rozin, 1999). Katılımcı yansıması, kare řeklindeki ađaçlardan yapılmıř pikselleřen görüntü ile etkileřim göstermektedir. řekil 4'te görüldüđu üzere, her deđiřen hareket algılanarak canlı bir aynada belirmektedir. Sanal ve fiziksel deneyim aynı anda keřfedilmektedir (Karatay, 2019). Katılımcı, hareket eden tahtalar üzerinde kendi yüzünü görmektedir. Yüz hareketlerini deđiřtirerek eser ile etkileřim kurmaktadır. Bu etkileřim, John Dewey'nin deneyim felsefesi bađlamında incelendiđinde, izleyici eserde kendi portresinin yarattıđı deđiřime maruz kalmakta ve gözlem neticesinde eylemde bulunmaktadır. Eserin deneyimi sırasında etkileřimin sürekliliđi mevcuttur.



řekil 4. *Wooden Mirror* yerleřtirmesine bakan bir katılımcının kendi yüzünü ađıř paralar üzerinde gözlemlemesi (Rozin, 1999).

4.1.2. The Treachery of Sanctuary

Chris Milk tarafından 2012 yılında The Creators Projesi kapsamında üretilen *The Treachery of Sanctuary*, izleyicinin kendi bedeninin yansımalarını kuř figürlerine dönüřtüren interaktif yerleřtirmedir. Tavandan sarkan yaklaşık 9 metre yüksekliđindeki üç beyaz panel ve izleyiciler ile ekranlar arasında yer alan sıđ bir yansımadan oluřan kurulumda, Kinect sensörleri ve Unity3D gibi yazılımlar aracılıđıyla katılımcıların gölgeleri dijitalleřtirilerek panellere yansıtılmaktadır ve burada 3 boyutlu modellenmiř kuřlarla etkileřime girmektedir (Milk, 2012.). řekil 5'te görüldüđu üzere, izleyicinin gölgesinin kanatlanıp uması veya kuř formuna dönüřmesi gibi gerek zamanlı dijital etkileřimlerle *The Treachery of Sanctuary* izleyiciyi pasif bir gözlemciden eserin aktif katılımcısı haline getirmektedir.



Şekil 5. *The Treachery of Sanctuary* yerleştirmesinin sergisinde kollarını çırpan bir çocuğun ekrandaki görüntüsünün kanatlanması ve yükselmesi (Milk, 2012).

Üç farklı parçadan oluşan bu yerleştirmenin bir parçasında katılımcılar gölgelerinin uçtuğunu deneyimlemektedir. Milk'in resmi internet sitesinde yer alan eser videosunda, bir çocuk yerleştirmenin önünde ayakta durarak kendi dijital yansımına, bir diğer deyişle kendi televarlığına bakmaktadır. Süreç içerisinde çocuğun kollarını istikrarlı şekilde çırpmasıyla ekrandaki görüntü uçmaya başlamaktadır. John Dewey'nin deneyim felsefesi bağlamıyla ele alındığında çocuk, eserin gözlemine yanıt olarak kollarını hareket ettirmiş ve eserin bu tepkiye bağlı olarak değişmiş olduğu söylenebilir. Buna göre eserin gözlemi; "maruz kalma", çocuğun bu gözlem neticesinde düzenli kol çırpma hareketi ise; "yapma" halinin örnekleri sayılabilir. Çocuğun eserde oluşan forma yanıt vermesi, onu pasif gözlemciden aktif katılımcıya dönüştürmektedir.

4.1.3. Origins of Imagination

Dominic Harris tarafından Naturalis Biodiversity Merkezi'nde kalıcı olarak sergilenmek üzere tasarlanan *Origins of Imagination* adlı eserde, katılımcı oldukça özgün bir yöntemle eserle etkileşim kurmaktadır. Sergi alanında 8x2,5 metrelik bir ekran ve bu ekranın önündeki masada şablon kağıtlarla boya kalemleri bulunmaktadır. Şekil 6'da görüldüğü üzere katılımcı, şablon kağıttaki kelebeği özgün bir şekilde boyadıktan sonra kâğıdı enstalasyondaki tarama sistemine yerleştirmektedir.



Şekil 6. *Origins of Imagination* sergisinde yapılan örnek boyama görüntüsü (Harris, 2025).



Şekil 7. *Origins of Imagination* yerleştirmesi kapsamında yapılan boyamanın taranarak dijital kelebeğe dönüşmesi ve ekrandaki diğer kelebeklerin arasına katılması (Harris, 2025).

Şablon kağıttaki el çizimi taranarak, gelişmiş yapay zekâ ve makine öğrenimi teknolojileri ile üç boyutlu forma dönüştürüldükten sonra oluşan yeni dijital kelebek, ekrandaki diğer kelebeklerin arasına katılmaktadır (bkz. Şekil 7). Yerleştirme sistemine katılan her yeni kelebek, dijital ekranda sürekli artarak büyüyen canlı kelebek koleksiyonunun parçası haline gelmektedir. Ayrıca kelebekler zaman içerisinde hareket ederek değişim göstermektedirler (Dominic Harris Studio, 2025).

John Dewey'nin deneyim felsefesi bağlamında incelendiğinde, *Origins of Imagination* adlı yerleştirmede izleyici, bir sanatçı gibi boya kalemleriyle üretim gerçekleştirerek eserin oluşumunda oldukça aktif bir rol üstlenmektedir. Yerleştirme, her yeni izleyicinin tarattığı tasarımın ekranda canlanmasıyla beraber değişmektedir. Naturalis Biodiversity Merkezinde kalıcı olarak sergilenen yerleştirmenin çok katmanlı etkileşim süreci, John Dewey'nin “yaşayan bir varlık olarak sanat” anlayışına uygunluk gösterdiği söylenebilir. Bu düşünceye göre sanat, insanlarla etkileşime girdiği ölçüde canlılık göstermektedir (Dewey, 2021). McClelland (2005)'in araştırmasına göre, Dewey için sanat eseri eğer izleyici ile iletişim kurarak deneyimi dönüştürmeye devam ediyorsa canlılığını koruyan ve aktif olarak yaşayan bir varlık haline gelebilir, aksi takdirde koleksiyonlarda saklanan dilsiz ve ölü bir nesneye dönüşmektedir. *Origins of Imagination* adlı eserdeki etkileşimin, seyircinin yaratıcı çabasına bağlı olarak gelişmesi ve bu değişimin süreç içerisinde istikrarlı olarak devam etmesi, Dewey'nin canlı bir deneyim için belirttiği niteliklerle uyumluluk gösterdiği söylenebilir.

5. SONUÇ

Çalışma, interaktif sanat yerleştirmelerinde izleyici etkileşimini, John Dewey'nin deneyim felsefesi bağlamında ele almıştır. John Dewey'nin hayatı ile beraber kendisinin sanat deneyimi hakkındaki fikirlerine ve “yapma ve maruz kalma” diyalektiğine değinilmiştir. Dewey'nin pragmatist bakış açısına göre, izleyici olmadan sanat deneyimi eksik kalmaktadır (Dewey, 2021). Bu bakış açısını yansıtan bir yaklaşımla katılımcı, interaktif sanat için en önemli bileşen olarak kabul edilmektedir (Kelomees, 2023). İnteraktif Sanat bağlamında etkileşim kavramını daha iyi anlayabilmek için, interaktif sanatın tarihçesi ve kavramsal arka planı özetlenerek, izleyici etkileşiminin öneminden bahsedilmiştir. Yeni medya teorisyeni Roy Ascott (2003)'a göre, etkileşimin temel ilkesi geribildirim olgusudur. Sibernetik sistem üzerinde kullanıcının eserle karşılıklı olarak birbirlerine verdikleri yanıt mekanizması, “geri bildirim döngüsü” olarak tanımlanmaktadır. İnteraktif sanat yerleştirmelerinde izleyici esere tepki vermekte, eser de izleyici davranışına yanıt vermektedir. Eser izleyicinin hareketi kadar, hareketsiz gözlemine de yanıt verdiği için ötürü geri bildirim döngüsü hiç sonlanmamaktadır. Bu sonlanmayan döngüdeki yanıt, izleyici verileri üzerinden gerçekleştirilmektedir. İzleyici verilerinin eser ortamındaki sanal temsili “televarlık”, izleyicinin hem kendi bedeninin hem de sanal varlığının aynı anda farkında olması ise “çift bilinç” olarak kavramsallaştırılmıştır (Ascott, 2003). Katılımcı, interaktif eserle televarlığı üzerinden etkileşim kurarken bedeni, duyuları, propriyosepsiyon ve interosepsiyon gibi özel algı durumları tetiklenmektedir. Örneğin *The Treachery of Sanctuary* adlı eserde katılımcı çoğunlukla kolları aracılığıyla televarlığını etkilemiştir. Buna göre katılımcıdan hem kollarının ve bedeninin hem de eserin farkındalığını sürdürmesi beklenmektedir. Buna göre, eserin ve kendi vücudunun aynı anda farkında olan izleyici için Ascott'un ifade ettiği “çift bilinç” halinin mevcut olduğu söylenebilir. Benzer bir yaklaşımla Dewey; “yapma ve maruz kalma” anlayışında, yapma ve maruz kalmayı birbirinden farklı bilinç halleri olarak tanımlamıştır. Yazar için “yapma”, fiziksel veya herhangi bir şekilde esere olan müdahale ve “maruz kalma” ise eserin

saf gözlemidir (Dewey, 2021). Bu iki bilinç halinin eşzamanlı olarak interaktif sanat yerleştirmelerinde aktive edildiği söylenebilir. İzleyici, “yapma” eylemiyle eserin oluşumuna katkıda bulunur ve ardından esere “maruz kalarak” kendi tepkisini düzenleyebilmektedir. Buna göre Dewey’nin “yapma ve maruz kalma” anlayışının, interaktif sanatta etkileşimin temel ilkesi olan “geri bildirim” döngüsü ile somutlaştığı söylenebilir. Ek olarak interaktif sanat yerleştirmelerinde geri bildirim döngüsünün hiç sonlanmadan devam etmesi, Dewey’nin deneyim için belirlediği “süreklilik” ilkesiyle uyum sağlamaktadır.

Yapılan araştırmalar ışığında, interaktif sanat yerleştirmelerinde izleyici etkileşimi, John Dewey’nin deneyim felsefesi bağlamında, *Wooden Mirror* (Bkz. Şekil 4), *The Treachery of Sanctuary* (Bkz. Şekil 5) ve *Origins of Imagination* (Bkz. Şekil 6) örnekleri üzerinden değerlendirilmiştir. John Dewey’nin “yapma ve maruz kalma” anlayışı ve deneyim için belirlediği “etkileşim” ile “süreklilik” ilkelerinin bu eserlerde mevcut olduğu saptanmıştır. Ek olarak, *Origins of Imagination* adlı yerleştirmenin sergilendiği Naturalis Biodiversity Merkezine her yeni gelen izleyicinin boyayarak eklediği kelebeğin dijital ekrana katılmasıyla birlikte gelişim göstermesinin, John Dewey’nin “yaşayan varlık olarak sanat” görüşüyle paralel nitelikte olduğu söylenebilir.

KAYNAKÇA

- Ahmed, U. (2018). Interaction and interactivity: In the context of digital interactive art installation. *Lecture Notes in Computer Science*, 10902, 241–257. https://doi.org/10.1007/978-3-319-91244-8_20
- Ascott, R. (2003). *Telematic embrace: Visionary theories of art, technology, and consciousness* (E. A. Shanken, Ed.). University of California Press.
- Aydın, A. (2015). *Lived experience: Dewey's naturalistic conception* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Orta Doğu Teknik Üniversitesi. <https://open.metu.edu.tr/handle/11511/24305>
- Dewey, J. (2021). *Deneyim olarak sanat* (N. Küçük, Çev.). VakıfBank Kültür Yayınları.
- Dominic Harris Studio. (2025). *Origins of imagination*. <https://www.dominicharris.com/artworks/origins-of-imagination>
- Field, R. (2021). John Dewey. *Internet encyclopedia of philosophy*. Northwest Missouri State University. <https://iep.utm.edu/john-dewey/>
- Glanville, R. (1999). Acts between and between acts. R. Ascott (Ed.), *Reframing consciousness* içinde (ss. 11–15). Intellect Books.
- Gündüz, Y. (2021). Türkiye’de öğretmen okullarının ve köy enstitülerinin doğuşunda John Dewey etkisi. *Eleştirel Pedagoji*, 67, 81–86.
- Karatay, A. (2019). Duyulardan algılara kodlanan sanat: İnteraktif enstalasyon sanatı. *Ulak Bilge*, 39, 511–518.
- Kelomees, R. (2023). The image in interaction and proprioception. *Acta Academiae Artium Vilnensis*, 163–191.
- Krueger, M. W. (1977). Responsive environments. *Proceedings of the National Computer Conference*, 423–433.
- Liu, W., & Kim, H.-G. (2024). Dynamic interplay: Exploring the evolution and multifaceted interaction of new media installation art. *Asia-Pacific Journal of Convergent Research Interchange*, 10(8), 513–528. <https://doi.org/1047116>
- McClelland, K. A. (2005). John Dewey: Aesthetic experience and artful conduct. *Education and Culture*, 21(2), 44–62.
- Milk, C. (2012). *The treachery of sanctuary*. <http://milk.co/treachery.html>
- Obrist, M., & Velasco, C. (2025). Multisensory experiences: Formation, realization, and responsibilities. *Communications of the ACM*, 68(4), 50–59. <https://doi.org/10.1145/3699594>

- Pickens, D. K. (t.y.). John Dewey. *Salem Press biographical encyclopedia*.
- Random International. (2012). *Rain room*. Museum of Modern Art (MoMA). <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1352>
- Reichle, I. (2023). The artwork as a living system: Christa Sommerer's and Laurent Mignonneau's response to artificial life research. K. Ohlenschlager, P. Weibel, & A. Weidinger (Eds.), *Christa Sommerer & Laurent Mignonneau: The artwork as a living system 1992–2022* içinde (ss. 326–335). The MIT Press.
- Riedler, M. (2024). The artful life as transactional process: How John Dewey connects art, democracy, and everyday experience. *International Journal of Progressive Education*. <https://doi.org/10.29329/ijpe.2024.657.4>
- Rozin, D. (1999). *Wooden mirror*. <https://www.smoothware.com/danny/woodenmirror.html>
- Sommerer, C., & Mignonneau, L. (1992). *Interactive plant growing* [Dijital, etkileşimli biyolojik enstalasyon]. <https://zkm.de/en/artwork/interactive-plant-growing>
- Takala, G. B. (2023). The interactive creativity of the digital era: Exploring how media art redefines the relationship between audience and artwork. *Studies in Art and Architecture*, 2(3), 38–48. <https://doi.org/10.56397/SAA.2023.09.04>
- Toy, E. (2017). İnteraktif sanatın oluşum süreci ve günümüzdeki durumu. L. Mercin (Ed.), *Görsel iletişim tasarımı ve animasyon* içinde (ss. 108–120). Pegem Akademi Yayıncılık. <https://doi.org/10.14527/9786053186809>
- Wanjiku, N. J. (2024). Interactive installations: Engaging audiences through participatory art. *Research Output Journal of Arts and Management*, 3(1), 20–23.