

ANLATIDA İNTERAKTİFLİK OLGUSU: FARKLI SÖYLEM BİÇİMLERİNDE 'GERÇEK (ACTUAL) İNTERAKTİVİTE' VE 'ALGISAL (PERCEIVED) İNTERAKTİVİTE' DÜZEYLERİNİN YANSIMALARI



THE INTERACTIVITY CASE IN THE NARRATIVE: REFLECTIONS OF 'ACTUAL INTERACTIVITY' AND 'PERCEIVED INTERACTIVITY' LEVELS IN DIFFERENT DISCOURSE FORMATS

Neslihan UÇAR KARTOĞLU* - Ziyad GULİYEV - Kerim Emre ÖZERDEN*****

ÖZ: Bu araştırma anlatı geleneğindeki belirli alanların tarihsel gelişimlerle paralel dönüşümünü ve gelişimini ilgili örnekler üzerinden değerlendirerek kavramsal bir çerçeve sunmayı amaçlamaktadır. Bu bağlamda çalışma interaktiflik olgusunu iki boyutlu bir bakış açısıyla değerlendirmektedir: “algısal interaktiflik”, “gerçek interaktiflik”. Çalışma kapsamında bu iki interaktiflik boyutu sinema, tiyatro ve sergileme alanlarında incelenmiş ve anlatı yöntemlerindeki dijitalleşme düzeylerinin de bu alanlardaki interaktiflik boyutlarına etkileri taranmıştır.

Bulgular her üç alanda da iki interaktif boyutun etkin olduğunu, ancak dijital yöntemlerin kullanımlarının yaygınlaşması ile bu iki boyutun farklı uygulamalarla kullanıldığını göstermiştir. Bununla birlikte dijitalleşme süreci ile kültür endüstrisinin temel alanları alan sinema, tiyatro ve sergileme alanlarının anlatı pratiklerinde “gerçek interaktiflik” boyutu daha etkin kullanmaya başladığı gözlemlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: *Anlatı, İnteraktiflik, Algısal İnteraktivite, Gerçek İnteraktivite, Sinema.*

ABSTRACT: *This study aims to present a conceptual framework via examples about synchronical transformation and developing with historical processes of particular fields in tradition of narration. In this context, this study evaluates interactivity with two dimensional view: “perceptual interactivity” and “real interactivity”. In the research, these two dimensions were analysed in fields of theatre, cinema and exhibition and also affects of digitalization level in narration methods to dimensions of interactivity in these fields are examined.*

Findings presented that both of “perceptual interactivity” and “real interactivity” are active in three fields, but these dimensions have being used in by different practices with profilation of digital methods. Besides, it is observed that actors start to use “real interactivity” more

* Dr. Öğr. Üyesi, Nişantaşı Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi /İstanbul - neslihan.kartoglu@nisantasi.edu.tr (Orcid: 0000-0001-5604-8044)

** Dr. Öğr. Üyesi, Nişantaşı Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü / İstanbul - ziyad.guliyev@nisantasi.edu.tr (Orcid: 0000-0003-0720-3698)

*** Dr. Öğr. Üyesi, Nişantaşı Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü / İstanbul - kerimemre.ozerden@nisantasi.edu.tr (Orcid: 0000-0002-9247-8014)

effectively in practices of narration in fields of theatre, cinema and exhibition, which are basic fields of cultural industry, by digitalization process.

Keywords: *Narrative, Interactivity, Actual Interactivity, Perceived Interactivity, Cinema.*

Giriş

Anlatılar iletişim mecralarının yapısına göre biçim kazanmaktadır. Bu anlamda farklı medyaların yapısal özelliklerine göre kullanıcı ve içerik arasındaki etkileşim düzeyi değişmektedir. Tüm tarih boyu içeriği tüketmekle sınırlı etkileşimde olan kullanıcı, 20. Yüzyıldaki teknolojik gelişmelerin fonunda tüketmek/üretmek boyutunda da aktif bir şekilde yer edinmektedir. Bu çalışma kapsamında ise farklı anlatı yapılarının özelliklerine ve anlatı biçimlerine göre oluşan etkileşim düzeyi "gerçek interaktivite" ve "algısal interaktivite" olguları bağlamında incelemektedir.

Etkileşim (*interaktivite*) kavramı etimolojisi bakıldığında iki ayrı kelimedenden türemiş olduğu görülmektedir. Kökeni Latince'den gelen 'inter' kelimesi 'arasında' ve 'süresinde' anlamına gelmektedir. 'Active' kelimesinin kökeni ise 'agere' fiil kökünden gelmekle birlikte anlamı 'doğal bir durum durağan gidişatını değiştirme' olarak ifade edilmektedir. Bu iki kelimenin birleşmesi de "*interactive*" kelimesini oluşturmaktadır (Sayın, 2007:5). İnteraktif kelimesi temelde iki taraflı bir aktivitenin var olduğunu ve her iki tarafın da bu oyun sürecine dahil olması gerektiğini anlatmaktadır. Bu bağlamda, katılımcının anlatıyla ilişkisi, ağırlıkla, yukarıda bahsi geçen iki düzeyde kategorize edilebilir. Bu araştırma kapsamında da anlatı geleneğindeki belirli alanların tarihsel gelişimlerle eş zamanlı gelişimini ilgili örnekler üzerinden değerlendirerek kavramsal bir çerçeve sunma kaygısı gütmektedir. Her iki interaktiflik boyutu sinema, tiyatro ve sergileme alanlarında incelenmiş ve anlatı yöntemlerindeki dijitalleşme düzeylerinin de bu alanlardaki interaktiflik boyutlarına etkileri taranmıştır.

Geleneksel anlatı yapıları '*algısal interaktiflik*' düzeyinde etkileşime sınırlı biçimde olanak sağlamaktadır. Yalnız '*gerçek interaktiflik*' katılımcı ve yapı arasındaki sınırların ihlaline müsaade etmektedir. Geleneksel anlatı yapılarının '*algısal interaktiflik*' düzeyinden '*gerçek interaktiflik*' boyutuna geçişini sağlayan söylem biçimlerinden en önemlisi ise 'Maceranı Kendin Seç' türündeki romanlardır. Burada okur anlatı sırasını, olay örgüsünü tek bir çizgiden izlemek yerine, sunulmuş alternatifler arasından izlemek olanağı elde etmektedir. Buradaki anlatıların her birisi okur için alternatifler sunularak ilerleyen bir yapı içermektedir (Kurt ve Kurt, 2019).

Algısal interaktifliğin inşası bireyin kendi hayal dünyası, birikimleri ve okumaları ekseninde oluşmaktadır. 'Maceranı Kendin Seç' türünden anlatılarda ise anlatı yapısı içerisinde sunulan alternatifler arasından okur kendisi uygun olay sırasını belirlemektedir; bu anlamda anlatıyı tasarlamak ve kendi okuma sürecinde izleyeceği yolu belirlemek belirli düzeyde okurun egemenliğindedir.

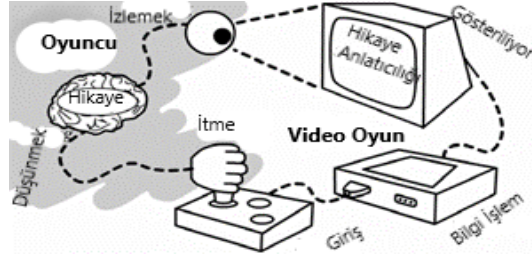
İnteraktiflik boyutları sinemasal anlatılarda farklı düzeylerde yansımaktadır. Birinci şahıs bakış açısından (POV-Point of View) yapılan çekimler ve oyuncunun kamera merceğine bakarak oyun sergilemesiyle gerçekleşen etkileşim düzeyleri inşa edilmektedir. Bu şekilde izleyici ve oyuncu arasında göz-göze gelme durumu izleyici için anlatı ile arasındaki dördüncü duvarın yıkılmasına olanak sağlamaktadır. Geleneksel olarak filmleri üçüncü şahıs bakış açısından izleyen seyircilerin katılımcı olarak anlatının bir parçasına dönüşmesinin teknik olarak inşasını tetikleyen söylem oluşturma yönündeki ilk film Robert Montgomery tarafından 1947 yapımı '*Lady in the Lake*' filmidir. Bu filmde sinema ilk defa olarak 'algısal interaktivite' olgusunu kullanarak seyirciyi anlatıya dahil etmeye çalışmıştır.

Araştırma kapsamında tiyatro, sinema ve sergileme alanlarında algısal ve gerçek interaktivite olgusunun yansıma biçimleri genel olarak tanımlanmış, analiz edilmiştir. Bulgular her üç alanda da iki interaktif boyutun etkin olduğunu, ancak dijital yöntemlerin kullanımlarının yaygınlaşması ile bu iki boyutun farklı uygulamalarla kullanıldığını göstermiştir. Bununla birlikte dijitalleşme süreci ile kültür endüstrisinin temel alanları alan sinema, tiyatro ve sergileme alanlarının anlatı pratiklerinde "gerçek interaktiflik" boyutu daha etkin kullanmaya başladığı gözlemlenmiştir.

1. Algısal (Perceived) ve Gerçek (Actual) İnteraktivite Olgusu

Olguların nesnel ve öznel boyutlarına göre etkileşim düzeyi 'gerçek interaktivite' ve 'algısal interaktivite' olarak ikiye ayrılmaktadır. 'Algısal İnteraktivite' okurun/izleyicinin kendi hayal dünyasında inşa edeceği, yarım kalmış ve bitmemiş hikâye sonluğunu tamamlaması veya bir dizde ima edilen metaforun ima ettiği ideanın kesin olmaması ve okurun kendi hayaline bırakılması sürecidir. Genelde hikayeler algısal interaktiflik olgusuna temellenmektedir. Çünkü okur burada her şeyi kendi imgelemi sayesinde hayal etmesi gerekmektedir (Kurt, 2019). 'Gerçek interaktivite' boyutunda ise izleyici/kullanıcının içeriği etkiler ve içerikte belirgin değişimler yaratır. İçeriğe yapılan müdahale onu kullanıcı tarafından oluşturulmuş 'biricik' bir yapıya dönüştürmektedir. Aynı zamanda içeriğe yapılan müdahale sonucu ortaya çıkan söylemde kullanıcının yaptığı değişimler somut olarak gözlemlenmektedir. Bu boyut tiyatro ve performans sanatlarının birçok biçiminde dijitalleşmeye kadar belirgin bir şekilde görülmektedir. Örneğin, doğaçlama oyunlarında oyuncular izleyicilerle etkileşimde bulunmakta, onlardan gelen soru ve önermeler doğrultusunda kendi hikayelerini yönlendirmektedir, böylece her yeni oyunda öncesinde anlatı sırası belirlenmemiş farklı ve yeni bir anlatı ortaya çıkmaktadır. Gerçek interaktivite etkileşimine dijital anlatılarla birlikte interaktif sinema da örnek gösterilebilir. İlk aşamada algısal interaktivite boyutunda varlığı inşa edilen sinemanın dijitalleşme ile interaktiflik düzeyi gerçek interaktivite boyutuna doğru ilerletilir.

Chris Crawford (2003) 'İki aktifmecranın dönüşümlü olarak (ve mecazi olarak) dinlediği, düşündüğü ve konuştuğu döngüsel bir süreç' olarak tanımladığı 'gerçek interaktivite' olgusunu video oyun ve oyuncu döngüsünü betimleyen bir resimle görselleştirmektedir.



Görsel 1. Crawford, C. (2012). Chris Crawford on interactive storytelling. New Riders.

Video oyun anlatı dizilimi ile sinemasal anlatı dizilimi arasındaki farklar 'gerçek interaktivite' olgusu bağlamında değişmektedir. Frasca'ya göre (2013), video oyun yapıları içerisinde hikâye anlatımı etkileşimli anlatının sonucu olarak ortaya çıkar, filmde ise gösteri süresinde önceden belirli bir koşulları olan ve yazılmış anlatı akışı vardır.

Tüm anlatı yapılarında interaktiflik olgusunun yaratılması ve izleyicinin anlatı içerisinde interaktif bir şekilde etkileşimde bulunmasında anlatıcının bakış açısı da çok önemli bir konu olarak değerlendirilmektedir. Literatürde -genellikle- odaklanma (*focalization*) olarak bilinen 'bakış açısı' kavramı; anlatı yapılarındaki olayların ve eylemlerin kimin algısıyla kime sunulduğuna işaret eden bir kavramdır. Chatman (1990: 139), bakış açısının iki unsuru kapsadığını ifade etmektedir: burada ilki bakışın 'şey'lere olan konumu, ikinci yaklaşım izleyicinin anlatıya karşı mesafe ve zihinsel duruşudur.

Konuşanın varlığı anlatıda anlatıcıyı oluştururken, algılayan ve görenin varlığıysa bakış açısının oluşmasını sağlamaktadır. 'Bakış açısı' anlatıcının kendi üslubuyla yaratılmış olsa da interaktif anlatılarda bu durum değişmektedir. İnteraktif anlatıda alımlayıcının konumu, anlatıcının konumuyla bağıntılıdır. Bu bağlamda Gerard Genette bakış açısıyla ilgili bir tipoloji önerisi (sıfır, dışsal ve içsel odaklanma) getirmektedir (Dervişcemaloğlu, 2007).

Video oyunların anlatı biçimi ve hikâye yapısı etkileşime farklı düzeylerde ve biçimlerde izin vermektedir. Bu anlamda özellikle de etkileşimin değişen biçimleri, inşa edilen farklı bakış açılarına (POV) göre farklı oyun türleri vardır. Keza, hikâye odaklı oyunlar, macera, araştırma, rol yapma ve açık dünya türünden oyunlar bu anlamda çok önemlidir. Bazı oyunlarda bu türlerin hepsi kullanılıyorken, bazılarında sadece bir

kısının kullanıldığı görülmektedir. Genelde tüm interaktif ve rol yapma deneyimine odaklı video oyunları açık dünya sistemi sunarak oyuncuya istediği eylemi ve seçimi yapma olanağı vermektedir. Açık Dünya Oyunları oyuncunun rahat hareketine olanak tanıyan bir biçimdedir. Genelde yapısal olarak FableII (Lion head Studios, 2008) Fallout (Bethesda, Obsidian, 1997-2016), Skyrim (Bethesda,2012), Stalker (x-ray Engine, 2007), Witcher2,3 (CdProjectRed, 2011-2016) gibi oyunlar Açık Dünya Oyunları olarak değerlendirilmektedir. Bu tür oyunlardaki anlatı yapısı 'gerçek interaktivite' üzerinde kuruluyken, anlatıcının bakış açısı (POV) oyuncunun tercihine göre değişkenlik göstermektedir, böylece anlatıcının inşa edilen bakış açısına (POV) dair seçim yapma olanağı kısıtlanmaktadır. Keza, oyuncu Grand Theft Auto ve benzeri Açık Dünya Oyunları'nda kahramanın ve karakterlerin fiziksel özelliklerine, yeteneklerine ve başka özelliklerine müdahale etmek, yeniden oluşturmak ve alternatifler arasından seçimler yapmak olanağına sahiptir. Belirli anlamda oyuncu kendi anlatısında olaylar sırasını, eylemler dizilimini kendisi tasarlayabilmekte ve yönlendirebilmektedir.

2. Sinemada Algısal ve Gerçek İnteraktiflik Olgusu

Hikâyenin deneyimlenmesi sürecinde okur/izleyicinin pasif konumdan aktif konuma geçerek yeni deneyim biçimleri edinmesinde hikâyenin aktarıldığı ortamın önemli katkıları vardır. Anlatılan hikayelerin etki düzeylerini arttırmak ve gerçeklik algısını yükseltmek için çok farklı çalışmalar yapılmıştır. Örneğin 'Maceranı Kendin Seç' türünden hikâye yapılarında yazarın okuyucuları sayfalar arasında bir seyahat yapmaya yönlendirdiği gözlemlenmektedir. Sinemada ise zamanla kamera açılarında değişimlerle beraber merceğe bakarak dördüncü duvarı yıkmaya çalışan oyuncu eylemleri (örneğin: Laydinthe Lake filmi) ve hikâye yapısına müdahale edilmesi sonucunda vuku bulan (örneğin: *Black Mirror: Bandersnatch*) alternatifler içinde izleyiciyi kendi hikâyesini yazmaya yönlendiren film örnekleri bulunmaktadır.

İnteraktiflik olgusunun inşası Phillip Marlow karakterinin yerine geçen seyircinin filmde izleyici/oyuncu kimliğine bürünmesi ile vuku bulmaktadır. Bu anlatıda interaktiflik duygusunu yakalamakta yardımcı bir faktör olmuştur. Bu filmde sonra da birçok farklı deneysel filmle seyirciyi anlatının içinde dahil etmeye ilişkin çalışmalar yapılmıştır. Gerçek interaktif filmin babası olarak bilinen Çek Yönetmen Raduz Cincera'nın '*One Man and His House*' (1967) (Bir Adam ve Evi) isimli filmin temelinde yer alan 'Kinoautomat' enstalasyonu bu bağlamda örnek gösterilmektedir. Filmin son sahnelerinde yönetmen sahneye çıkarak kahraman Novak'ın karşısındaki iki seçimden birisini tercih etmesini seyirciden istemektedir. Seyirciler düğmeleri basarak eşzamanlı olarak seçimlerinin yansıdığı ekrandaki ışıklarla seçimlerini yapmakta ve filmi yönlendirmektedir. Bununla da anlatıdaki gerçek interaktiflik olgusu deneyimlenmiş olur. Böylelikle, sinemada interaktifliğin ilk örneklerinden olan '*Lady in the Lake*' filmi 'algısal İnteraktiflik' olgusu ve 'gerçek İnteraktiflik' arasında bir

düzeyde kendine yer edinirken, 'One Man and His House' filmi 'gerçek interaktiflik' olgusunun anlatıda bütünüyle var olduğunun iddia edilebileceği bir yapıdadır.

Bob Jacob'un kurduğu *Cinemaware* (1985) tarafından bilgisayar ortamında yapılan interaktif filmler ise 'gerçek interaktiflik' olgusu taşıyan sinema için önemli bir çalışma olarak değerlendirilmiştir. *Cinemaware*'nin 'inertactivemovie' kavramını bularak içini doldurduğu çalışmalardan ilki 'Defender Of The Crown' olmaktadır. Jacob'un senaryo ekibine önem verdiği bu çalışmada hikâye ana karakterin izleyici tarafından yönetildiği aksiyon sekanslarıyla birbirine bağlanmıştır. Bir Sakson lordunun mücadelesinden bahseden filmde Normanlar Sakson leydisini kaçırdıklarında izleyici Leydi'yi kurtarmaya veya kurtarmamaya karar verebilmektedir. Norman Lordu olan pratagonist kahraman seyirciyi iki seçim arasında bırakır. Kahraman, Leydi'yi kurtarmaya kararı verilirse savaşır, Leydi'yi kurtarır ve onunla evlenir.

Cinemaware'in sunduğu deneyimin ardından karşılaşılan bir başka örnek *LucasArts* firmasından gelmektedir. George Lucas tarafından kurulan *Lucasart*'ın kurulmasındaki temel amaç filmlerle birlikte alternatif eğlence içerikleri üretmek olmuştur. Firma, interaktif film adına Christopher Cerf ve ünlü yazar Douglas Adams ile anlaşma yapmış; ilk etapta 'Labyrinth' yapıtıyla çıkış yapmışlardır. Firmanın en büyük başarısı SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion) sistemini kurduktan sonra 'Maniac Mansion' ve 'Zak McKracken and The Alien Mindbenders' yapıtlarıyla olmuştur. Bu şekilde farklı yapımların çalışmalarını listelemek mümkündür.

Birçok araştırmacının interaktif sinema yapısı bağlamında değindiği diğer konu ise 'Planlanmış İnteraktif Sinema' (Scripted İnteractive Cinema) olgusudur. Algısal interaktiflik izleyiciyi kendi başına bırakarak interaktif bir etkileşime geçmesi sürecini sadece sunulan anlatıdan aldığı bilgiler doğrultusunda anlık, geçici bir durum olarak gerçekleştirir. Oysa zaman geçtikçe bu olgu değişmeye başlamıştır: Birçok anlatıcı, anlatıdaki kısıtlı araçları izleyiciye sunarak, söz konusu hikâye evreni sınırları içinde, onlardan kendilerine yeni bir hikâye yazmasını ve o hikâyeyle sonuçları deneyimlemesini beklemektedir. Böylece gelişme ve sonuç kısımlarının farklı biçimlerde tamamlanmasına olanak sağlanmış olur. Ancak, interaktif sinemanın seyircinin katılımı için sunduğu seçimlerin sınırlılığı ona anlatının deneyimlenme sürecinde -sadece- belli bazı noktalarda etkileşim olanağı tanımakta, sonrasında ise seyirciyi yeniden pasif konuma taşımaktadır.

Anlatıdaki interaktiflik olgusuna başka bir yaklaşım da Lev Manovich'den (2002) gelmiştir: İnteraktif sinemanın aslında yeni medya araçlarını kullanarak var olduğunu ve bundan dolayı da yeni medya sineması olarak tanımlanması gerektiğini belirtmektedir. Manovich yeni

medyanın temel özelliklerini nümerik temsil, modularite, otomasyon, deęişkenlik, trans kodlama başlıkları altında kategorize etmektedir:

Kamera, interaktif anlatılarda çok önemli role sahiptir. Genelde interaktif sinema kavramından bahsedildiğinde bu bağlamda en çok kullanılan biçimin öznel kamera olduğu görülebilmektedir. Oyuncunun kamera merceğine bakması ve karşı karakterle konuşması seyircide kendini karşı karakter yerine koyma algısı yaratmaktadır. İkinci ve yaygın kullanılan yöntem ise nesnel ve seyirci görüş noktası kamera açılarıdır. Burada seyirci dinleyici gibi anlatılanları kenardan dinlemektedir. Etkileşimli sinemada nesnel kamera açılarını kullanmak öznel kamera açılarını kullanmaktan daha zordur. Yeni medya ortamlarında kameranın fiziksel bir nesne olarak var olmaması, ona çekim açılarını istediği şekilde deęiştirme olanağı sunmakta ve hareket özgürlüğü vermektedir. Bu da bir nevi özdeşleşme ve geniş interaktif anlatı oluşturma olanakları sağlamaktadır.

Sinemada interaktiflik bağlamında sunulacak bir dięer özellik kuşkusuz kurgu boyutudur. *'Görmenin Sanayileşmesi'* (Virilo, 2014) ile anlatılar, ısrarlı bir şekilde seyirciyi hikâye evrenine çekmektedir (Yengin ve Ormanlı, 2020). Günümüzde ise interaktif platformların sağladığı olanaklar ve yeni medya sineması seyirci için algısal interaktiflik yerine gerçek anlamda yapıta müdahale edilebilen ve eseri verili sınırlar içinde yer alan seçimler doğrultusunda yönlendirilebilen bir deneyim alanı haline getirmektedir. Özellikle Netflix'de yayınlanan *'Black Mirror: Bandersnatch'* filmi bu açıdan örnek gösterilebilir: Charlie Brooker'ın senaryosunu tasarladığı interaktif anlatı kurgusuna göre 1980'li yıllarda, annesini erken yaşta kaybetmiş, babasıyla yaşayan Stefan'ın video oyun tasarlama sürecinde yaşadıkları bu kapsamda değerlendirilebilir. Kristen Daly, *'Cinema 3.0: The Interactive Image'* (2010) makalesinde filmlerin seyirciyi karar verme eylemini kullanarak farklı sonuçlar ortaya çıkarmasına yardımcı olduğundan bahsetmektedir. Makalenin başka bir bölümünde Daly, *'Database Cinema'* (Veri tabanlı Sinema) kavramına değinmektedir. Bilgisayar teknolojilerinin gündelik hayatın her alanına yayılan kullanımı film üretim ve anlatımı tasarımı süreci seyircilerin alışkanlıklarına, zevk ve tercihleri doğrultusunda kendine özgü biçim kazanmaktadır (Yengin ve Ormanlı, 2020).

'Black Mirror: Bandersnatch' filmindeki anlatıya yerleştirilmiş olan interaktif olanaklara bakıldığında filmin seyri sürecinde seyirciden karakterin yerine çeşitli kararlar vermesi beklenmektedir. Özellikle yeme içme, iş seçimi, psikoloğa gitme sahnelerinde ikili seçenekler bulunmaktadır. Seyirci verilen sürede 'evet' ve 'hayır' seçeneklerinden birini tercih etmezse, filmde seçim otomatik olarak gerçekleşir ve onaylanan seçim doğrultusunda film devam eder. İnteraktifliğin karakterin belirli eylemleri çerçevesinde sunulması da bir anlamda hikâyenin genel yapısını ve seyrini etkilememektedir. Çünkü anlatıdaki interaktiflik boyutları belirli düzeyde hikâyenin gelişimini çok farklı yönlere doğru deęiştirebilir.

3. İnteraktif Tiyatro: Seyirciden Oyuncuya Dönüşüm

Tiyatro, oyuncu ve seyircinin karşılıklı etkileşimi üzerinden kendini ve oyun özelliğini inşa eder. Gündelik konuşma dilimizde de tiyatro eserinden "oyun" olarak bahsederiz. Seyircinin seyretmeye/dahil olmaya niyetlendiği bu yaratı türü oyunsudur.

Peter Brook, "Boş Alan" isimli kitabının girişine tiyatronun tanımını şu şekilde yapar: (Brook, 2010: 11). "*Bir adam bu boş mekânın ortasından yürüyerek geçer ve bir başkası da bu adamı gözleriyle izler, işte tiyatro etkinliği için bize gereken şey bu kadardır.*" Seyirci ve oyuncu arasındaki bu ilişkide seyircinin konumu zamanla değişmiştir; 20. yüzyıl seyircisi dördüncü duvarın yıkılmasıyla yetinmeyip bu iletişime duygusal, zihinsel, fiziksel olmak üzere yeni biçimlerle dahil olmuştur. Drama teorisyeni Augusto Boal (Boal, 2008: 151) ise seyircinin tiyatrodaki konumuna şu sözleriyle güçlü bir anlam atfeder: "*Seyirci kötü bir sözcüktür! Seyirci insandan daha eksik bir şeydir ve onu insanlaştırmak, eylem kapasitesini tümünden ona yüklemek gerekir.*"

Bertolt Brecht 20. yüzyılın başında epik-diyalektik tiyatro kuramını önerir. "*Epik tiyatro*" ifadesini ilk kullanan yönetmen Piscator olarak bilirse de bu kavram Brecht'in çalışmalarıyla asıl anlamına ulaşır. Brecht'in bu çabası "epik" kavramının Avrupa sanatına yön vermesini sağlar. Bu gelişim seyirciyi gizli özne konumundan dünyayı değiştirebilecek kahraman makamına taşır. Konvansiyonel tiyatrodaki gösteren(oyuncu) iktidarını, değiştirici güç olan gösterilen(seyirci) ile paylaşır. Seyircinin eserle özdeşleşmesini değil esere yabancılaşmasını ister. Yabancılaşma, "*seyircinin tiyatroda oturduğunu unutmamasına izin vermeyen ancak aynı zamanda yaşamda beslediği umutlar dizisini sürdürmekten alıkoymaktadır*" (Wright, 1998:44). Edilgen konumda, telkin edilen ve teslim olmuş seyirci; gözleyen, düşünen, değerlendiren konumuna geçer. Brecht'in seyircinin tanımını yeniden yaptığı bu ilişki biçimi interaktif yaklaşımın oluşumunda önemli rol oynamaktadır. Seyircinin öznelliğine teslim edilen bu anlatı etkileşimi algısaldir.

Seyirci-oyuncu ilişkisinde yaptığı araştırmalar ve "yoksul tiyatro" kuramıyla bilinen Grotowsky de sahne-seyirci ayrımını ortadan kaldırır. Seyircinin aydınlık tutulması ve görünür kılınmasıyla oluşan, "seyircinin de gösteride bir rol üstlenmesi"ne önem verir (Grotowsky, 1992:21). Oyuncunun sahne üzerinde yaşadığı keşfi yeni bir dil oluşumu kabul eder ve seyirciyi de etkin bir şekilde bu sürecin parçası sayar. Tiyatroyu diğer sanatlardan ayrı tutan "şimdi ve burada" halinin seyirciye eylem alanı açtığını savunur. Oluşturulan yeni gerçeklikte oyuncu ve seyirci aktif olarak etkileşim içindedir.

İki dünya savaşının ardından çağdaş tiyatro uygulamacıları seyirci ile yüz yüze -hatta iç içe- olmayı tercih etmişlerdir; bu yaklaşım burjuva localarını, mesafeli oturma düzenini ve dördüncü duvarı ortadan kaldırmıştır. Her alanda deneysel arayışlar sürdürülmüş, insanın kendiyile ve

çevresiyle olan kopukluğu sorgulanmış, oyuncunun seyirciyle ilişkisinde de yeni biçimler üretilmiştir. “Çevresel tiyatro”nun ortaya çıkmasını sağlayan Richard Schechner (1971) seyirci-sahne arasındaki hiyerarşiden kaçındığını “Seyirci Katılımı” başlıklı makalesinde şu sözlerle ifade eder:

Katılım, oyunda rol almak anlamına gelir: dans etmek, oyuncularla beraber bir sahneyi oynamak, tanıdık seyircileri oyunun bir parçası olarak sohbete katmak, kıyafet çıkartmak veya değiştirmek veya mümkün olabilecek bütün fiziki katkılar. Hem dahil olmak hem de katılım, ‘empati’ ve ‘akıl ve duygular yolu ile ilişkilendirme’ pratiğinden çok daha ileri gider. Dahil olma ve katılım metafor değildir; vücudun somut fiziksel edimleridir (Schechner, 1971).

Deneyisel arayışların yanı sıra tiyatrodaki yerleşik anlayışın büyük ölçüde yerini koruduğu gözlemlenmektedir. Yakın geçmişe kadar tiyatro konvansiyonunun fiziksel olarak aynı yerde, aynı zamanda bulunma ritüeli sürmekteydi. Teknolojinin güçlü etkisinin kaçınılmaz olduğu günümüzde, tiyatrodaki mevcudiyet ilkesinin sarsılmasıyla seyircinin konumu yeni bir anlam kazanmıştır. Bugün her seyirci kendine has bir deneyimle, farklı dijital araçlar vasıtasıyla fiziksel sınırları aşabilmektedir.

Oyuncuların kullandığı online sohbet odalarında oyun metinlerine yönelik karşılıklı yapılan sahnelemeler, sanal gerçeklik ortamlarında bedensizleşen oyunlar, kayıtlı performansların seyirci tercihiyle oyun esnasında zaman kodlarıyla yayınlanması, sahnenin dijital ortamlar aracılığıyla boyutsuzlaştırılması ve dijital uygulamalar üzerinden gerçekleştirilen performanslar gibi pek çok farklı deneyim tiyatro seyircisinin artık hem bir katılımcıya hem de oyuncuya dönüştüğünü göstermektedir.

3.1. Tiyatroda Karşılıklı Etkileşimler

Tiyatro sanatı, bir sahne sanatı olmasının yanı sıra aynı zamanda da bir iletişim halidir. Bir teatral anlatı içinde oyuncu, seyircisine bağımlıdır; onunla karşılıklı, sözsüz bir anlaşma yaparak benzerlerinden farklı bir iletişim kurar. Tiyatronun “şimdiki zaman” ve “mevcudiyet” ilkeleri, oyuncu-seyirci arasında benzersiz bir ortaklık sağlamaktadır. Tarih boyunca yaşanan ekonomik, politik, coğrafi değişimler; çıkan savaşlar, teknolojik atılımlar, bunların etkisinde oluşan akımlar sanatın içeriğini de biçimini de değiştirmiştir. Sanat pratiklerinin, üretildiği dönemin koşullarından ve olanaklarından etkilenmesi kaçınılmazdır. Bu bağlamda, günümüzde de hızla gelişen teknolojinin etkisiyle “dijital sanat” olgusu sıkça tekrarlanmakta ve tanımlanmaktadır. Bu yeni kavramın anlaşılmasına ve meşrulaşmasına yönelik çabalar ise bireyi bir anlam karmaşası içine sokmaktadır.

Dijital sanat olgusu çerçevesinde performans sanatlarında da yeni uygulama deneyimleri ve pratikler ortaya çıkmaktadır. Dijitalleşen evrenin doğasında tiyatronun da bu dönüşüme dahil olduğu gözlemlenmektedir. “Dijitalleşen tiyatro” ile artık bir oyunun dijital arşivinin sergilenmesi ya da

oyun esnasında gerçekleştirilen bir canlı yayın değil, tiyatrunun dramaturjisini koruyarak diğer dijital ortamlarla entegre olması, dijital evrenin olanaklarını anlamlı bir deneyime dönüştürmesi algılanmalıdır.

2014 senesinde DOT Tiyatro'da sahnelenen yazar Alexander Devriendt'ın "Dövüş Gecesi" oyunu, seyirciyi etkin kılma yöntemlerinden birini uygulayarak demokrasi kavramını sorgulatmıştır. Seyirciler kendilerine sağlanan cihazlarla oyun hakkında istatistiksel bir veri oluşturmuşlar; bu datalar aracılığıyla ulaşılan ortak karar ise oyunu şekillendirmiştir. Oyun açılışını şu sözlerle yapar:

*"Hanımefendiler ve beyefendiler/ seyircisiz gösteri olmaz derler/
bu gece bu hiç olmadığı kadar karşılığını bulacak/ bu gece bizi
sadece seyretmekle kalmayacaksınız/ bu gece her şeyin
merkezinde sizin sesiniz olacak".*

Böylece "Dövüş Gecesi" içinde oyun akışı seyirci seçimleriyle belirlenmekte, her temsilde ise farklı bir seyirci topluluğunun kararlarıyla yeni bir oyun oynanmaktadır. Bu nedenle seyirciyle doğrudan temas halinde olan oyun, yönetmeni tarafından "demokratik sistem simülasyonu" olarak tanımlanır. Katılımcının şahsi deneyimine, düş gücüne bırakılan oyunda 'Maceranı Kendin Seç' türünden anlatılarda olduğu gibi anlatıdaki olay sırasının seyirci tarafından belirlenmesi durumu söz konusudur. Seyirci müdahalesine olanak tanıyan anlatı yapısıyla 'Dövüş Gecesi' oyununa gerçekleşen etkileşim "gerçek interaktivite"ye örnek oluşturur.

Dijital dünyanın sınırlarının genişletilmesi, dijital okuryazarlığın artması, cihazların ulaşılabilirliği, ağ erişiminin ve depolama teknolojilerinin çeşitlenmesi teknolojiyi çağın merkezi haline getirirken tüm sanat dallarında da büyük değişimlerin vuku bulmasını sağlamıştır. Bu etki, tiyatro sanatının vazgeçilmez olan seyircinin konumunda da yepyeni alanlar açmıştır. Tiyatro, görsel sanatlar ve mimarlıkla dijital sanatlar arasındaki çizgi, geçirgen ve akışkan bir hal almıştır. Performans teknolojileri üzerine çalışan yönetmen ve akademisyen Fahrudin Salihbegoviç (Şeyben, 2016: 43) seyircinin yeni konumunu şöyle ifade eder:

Sıklıkla, seyirci kendisine ulaşan sanat eserinin spesifik olarak hangi ortama ait olduğunu tanımlayamamaya başladı. Benzer bir şekilde, seyircinin rolü, performansçı ve performansla ilişkisi de değişti. Seyircinin, yazarın fikirlerinin sadece pasif bir algılayıcısı olmasından ziyade seyirciden, (birleşik) sanatsal süreçle uygulamalı ve yaratıcı bir ilişki kurması beklenir oldu (Şeyben, 2016:43).

"Canlılık" hakikati tiyatroyu diğer eğlence biçimlerinden ayırmak için sıklıkla kullanılmaktadır. Ancak canlılık kavramı zaman içinde değişime uğramıştır. Günümüzde hibrit sanal gerçeklik tiyatrosunda hem etkileşimin sağlandığı hem de mevcudiyetin korunduğu bir sahneleme biçiminden söz edilebilmektedir. Sanal gerçeklik uygulamaları sonucunda elde edilen rekabet ve kazanma hazzı, tiyatro sanatının da etkisiyle bir anlatıyı yaşama hazzına dönüşmüştür. 2017 yılında David Gochfeld yönetmenliğinde gerçekleşen "To Be With Hamlet" sanal gerçeklik tiyatrosu çoklu medya

ortamlarını kullanarak seyirciyi Elsinore Kalesi'nin siperlerine taşımıştır. Aktörün oyununu, hareket yakalama verilerini kullanarak dijital ortama aktaran bu teknoloji; on beş seyirciyi de aynı deneyime dahil edebilmektedir. Seyirci ve oyuncu etkileşimiyle içerikte her defasında belirgin değişimler yaratılabilen bu yapı "gerçek interaktivite" örneğidir. Seyirci müdahalesi onu kullanıcı tarafından oluşturulmuş 'biricik' bir yapıya dönüştürmektedir.

Seyirciyle oyuncunun sanal bir sahnede bulunduğu ve web tabanlı bir yazılım üzerinden etkileme geçtiği performanslar yaygınlaşmaktadır. Upstage Topluluğu, oluşturdukları çevrimiçi platformla; fiziksel, finansal, politik ve diğer tüm kısıtlamalar nedeniyle gerçekleşen sınırlılık haline meydan okumak için kurulmuş bir topluluk olmasının yanı sıra çağımızın önemli telematik performans örneklerini de sunmaktadır. Bir metni işitsel ve görsel olanakları da kullanarak dramatik bir aksiyonla sunan oluşum; katılımcıların, seyirciden oyuncuya dönüşmesine aracı olmaktadır.

Bu bilgiler ışığında tiyatro sanatının tarihine baktığımızda algısal boyutta varlığını inşa eden seyirci etkileşimi dijitalleşmeyle birlikte interaktifliğini genişletmiştir. Çoklu medya ortamlarının çeşitlenmesi ve erişilebilirliği, teknolojik olanakların tiyatronun yapısını koruyarak onun bileşenine dönüşebilmesi seyirci-sahne etkileşimini doğrudan etkilemektedir. Dijitalleşen dünyanın tiyatro sanatındaki etkisi gün geçtikçe performansçının/oyuncunun yerini seyirci ile paylaşmasına alan açmaktadır.



Görsel 2. Hamlet VR, 2017. To Be With Hamlet by David Gochfeld, Javier Molina.



Görsel 3. Upstage, 2021. Go Go Go by Schaumbad Freies Atelierhaus Graz.

4. Sergilemede İnteraktiflik Olgusu

Sergileme mekânları yapıtlarının ve izleyicilerin bir araya geldiği platformlar olarak kurgulanmaktadır. Bu platformlar, biçimlenme, birey ile yapıtı buluşturma ve bilgi ve deneyimi aktarma süreçleriyle çok çeşitli

içerikleri kapsamakla birlikte iletişim ve iktidar olgularına yönelik çok güçlü bir belleği de içermektedir. O'Doherty (2010: 30) "ideal bir galeriyi" yapıtın "sanat" olarak kabul edilmesine engel oluşturan her türlü durumu dışlayan mekân olarak açıklamaktadır; bu bağlamda O'Doherty'nin sergileme mekânına yönelik tanımında birey-sanat arasında iletişimi dışlayacak her şeyi bir kenara iten güçlü bir alana referans verdiği düşünülebilir. Bu ideal sergi mekânı fikri sergileme alanlarının dönüşüm ve değişim serüveninin tam ortasında, arketip bir bağlamı içermektedir.

Modern dünyanın gelişiminde sanatın izleyici ile buluştuğu ilk büyük sergi alanları Fransız Devrimi'nin ardından Louvre Sarayı'nda resmi beğeniye ifade eden "Salon Sergileri"dir. Akademik geleneğin yapıt üretiminde egemen anlayış olduğu bu sergiler çok sayıda izleyiciyi ağırlamıştır, bu sergilere kabul edilmeyen çok sayıda sanatçının eseri ise III. Napolyon'un talebi "Reddedilenler Salonu" (1863) adı altında izleyici ile buluşmuştur (Antmen, 2008). 19. yüzyıl başında Salon Sergilerinde temsil edilen sanatçıların sayısı 200'e yakınken, bu sayı 1870'li yıllarda 6000'e kadar tırmanmıştır (Artun, 2015). Salonlar kapsamında sergileme mantığı ne O'Doherty'nin vurguladığı ideal galeri mekânı önerisine ne de günümüz sergileme alanlarında sunulan alternatif yaklaşımlara benzemektedir.

Döneminin estetik algısına uygun bir yapı sergileyen Salonlar izleyicileri kalabalık duvarlarla buluşturmuştur. Sergilerde büyük sayılabilecek resimler izleyicilerin daha iyi algılayabilmesi için eğimli asılmış, "en iyi" olarak değerlendirilen tuvaler göz hizasında yerleştirilmiş, küçük resimler ise alt sıralara dizilmiştir. O'Doherty'nin (2010: 33) altını çizdiği üzere Salon geleneğinde "en başarılı sergi" duvarlarının bir santimetresi dahi boşa harcanmamış sergidir.

Bu sergiler sanatı kapalı kapılardan çıkararak kalabalıkların seyrine sunmasına rağmen tek taraflı bir diyalogu içermiş, uzun bir süre de bu tek taraflı iletişimi korumaya yönelmiştir. Öyle ki "Salon" duvarlarının aktardığı sanat belli kuralları ve belli konuları içeren akademik geleneği sunmaktadır. Aksi yaklaşımların bireyle karşılaşması için Gustave Courbet'nin "Bir Sanatçının Atölyesi" (1854-1855) isimli yapıtının, ardından Édouard Manet'in "Kırda Öğle Yemeği" (1862-63) isimli eserinin neden olduğu tartışmaların ortaya çıkması beklenmiştir. Öyle ki, bu tartışmalar hem Romantik geleneğin yükselmesine hem de sanatta yeni yaklaşımların meşrulaşmaya başlamasına neden olmuştur.

Salon sergilerine ev sahipliği yapan Louvre Sarayı'nın müzeye dönüşme kararı 10 Ağustos 1792'de verilmiştir (Schubert, 2004: 18). Schubert (2004: 18) bu yeni kamu müzesinin, Fransız Devrimi'nin kazançlarının bir sembolü ve programlı bir niyet ifadesi olarak yükseldiğini, halktan da Devrimin tarihini ve amaçlarını bu çatı altında sanat yoluyla öğrenmesi beklendiğini belirtmiştir. İlk 10 yılı içinde Napoleon tarafından müzeye müdür olarak atanan Dominique-Vivant Denon tamamen kronolojik, sanatsal evrim ve ulusal ekollere dayalı bir sergileme düzeni

kurmuştur; müzenin gündemini zamanla pedagojik-ideolojiktan tarihsel-belgelese dönüştürmeyi başarmıştır. Eski kıtanın bir diğer büyük sergileme alanı ise British Museum'dur (1759); müze yetkilileri yüzyılın ortalarına dek müzeyi ziyaretçilerine hizmet veren bir kurum olarak kabul etmemiştir (Schubert, 2004).

British Museum dönemin emperyalist yaklaşımı nedeniyle Louvre Müzesi gibi farklı coğrafyalardan birikimlerin yer aldığı güçlü bir kale olmakla birlikte, kalabalık sergi salonlarıyla bir depo niteliğine bürünmüştür. Zamanla sadeleşmiş ve seyreltilmiş galeriler oluşturulmaya başlanmıştır. Her iki müze de antik Yunan'ın merkezde olduğu, kendi kültürlerini temsil eden eserlerle birlikte emperyalist dönemin ganimetlerine ev sahipliği yapmaktadır. Bu ganimetlerin sergilenme sürecinde ziyaretçiye sunulan yaklaşım ise bu kurumların insanlık tarihini sunan uygarlık kaleleri olmalarıdır. Bu nedenle Walter Benjamin'in (2004) *"Hiçbir kültür ürünü yoktur ki, aynı zamanda barbarlık belgesi olmasın. Ve kültür ürününün kendisi gibi, elden ele aktarılma süreci de nasibini alır bu barbarlıktan..."* sözleri bu süreci eleştirel bir dille ifade etmektedir. Benjamin'in kültür ürünlerine ilişkin aktarımları modern dönemin müzelerinin doğasını açıklamak açısından oldukça faydalı olmaktadır. 20. yüzyılın başında eski kıta ülkelerinin emperyalist faaliyetlerinin yavaşlamasıyla bu müzelerde de sergileme konularına ilişkin bu yaklaşım kısmen değişmiştir.

En başından itibaren sanatı toplumla buluşturan tüm sergileme alanları bir anlatıya ev sahipliği yapmaktadır. Bu anlatı küratörün izleyiciye aktarmak istediği anlatı olarak biçimlenir. İzleyici sergi salonlarında küratör neyi göstermek istiyorsa onu görmektedir. Küratör teknik olarak bir müzede koleksiyonun bütününden veya belli bir bölümünde sorumlu olan, yaptığı araştırmalarla, yayınlarla, koleksiyonun kapsamına yönelik alımlarla ve çıkarımlarla onu geliştiren ve sergileme pratikleriyle toplumla buluşturan kişidir. Madzoska (2016: 34) bu özelliği ile küratörlüğü Roma İmparatorluğundan günümüze iki ana süreçle tanımlamaktadır: Öznelerin yönetimi ve nesnelere yönetimi. Madzoska bir noktada küratörleri araçlar olarak betimler; bu aracılık konumu özneleri nesnelere veya nesnelere öznelere dönüştürme gücünü taşımakla birlikte aktarımın nasıl yapılacağına belirleyicisi olma gücünü ifade eder. Madzoska (2016: 35) bu yaklaşımın bir "kültürel kapatma" eylemi olduğunun altını çizer. Şöyle ki, "kültürel kapatma" küratörün sanatçıya düzenleyeceği sergi ile ilgili fikrini sormaması, ona kendi düşünce, tasarım ve yaklaşımını dayatmaya çalıştığında ortaya çıkar. Sanatçıların belirli kategoriler içerisine sığışmaları beklenir (Madzoska 2016: 35).

Küratörün baktığı ve gördüğü izleyiciyle buluşurken, bakıp görmek istemediği geri planda kalmaktadır. Yapıtının topluma nasıl aktarılacağı, küratörün tasarrufunda olmaktadır. Artun *"Sanat Piyasası ve Galerilerin Örgütlenmesi"* isimli makalesinde özellikle avangart akımlar üzerinden

küratörün ve galeristin rolünü farklı bir açıdan sunmaktadır (2005): Salon sergileri 19. yüzyıl sonlarında sanatta özerkleşmenin güçlenmesiyle birlikte modernistler tarafından ilgi gösterilmeyen mekanlar haline gelmektedir. Bu dönemde açılan galeriler, bir yandan akademizme, diğer yandan kitle kültürüne baş kaldıran avangart grupların mekânları olur. İzlenimcilikten Pop Art'a dek birçok akım ilk sergilendikleri galerilerle ve anlatılma biçimleriyle toplumla buluşur ve tanınır hale gelir.

Bir küratörün kim olduğu ve ne ile uğraştığı ile ilgili tartışma 1960'lı yıllarda daha da kuvvetlenmiştir. Zaman içinde küratörün işinin sanatın korunmasından başka, daha az bilinen sanatçıların, sanat akımların ve sahnelerin bulunması faaliyeti olduğu ifade edilmiştir. Küratörlük tartışılırken, anlamının çoğalması yerine sorumluluklarının çoğalması ile karşılaşmıştır: Küratör moderatör, arabulucu, yapımcı, arayüz ve neo-kritik olarak birçok eylemde bulunan kişi olarak ifade edilir (Madzoska, 2016: 30). Sergiyi kurgulayan, nelerin anlatılıp nelerin anlatılmayacağına ve izleyicinin nelerle karşılaşacağına karar veren aktör "sanatçı" olgusunun ötesinde belirleyici bir rol edinmiştir. Modern müzelerle beraber kendisine atfedilen bu rol, müze dışındaki bağımsız sergiler de görünür ve egemen olmuştur.

1980'li yıllarda ABD'de Reagan, İngiltere'de Thatcher hükümetlerinin özelleştirme politikaları sonucunda kültür kurumlarına yapılan kamu desteklerinin kesilmesi ile küratörün rolü günümüzdeki betimlemesine bir giriş yapmıştır. Özellikle müzelere yapılan mali desteklerin kesilmesi izleyicinin önemini ortaya çıkarmıştır. Müzelerin kendilerini ayakta tutabilmeleri ve özel sektörden finansal destek çekebilmesi için izleyici sayısını yüksek tutması ve görünür olması gerekmektedir. Bu durum klasik küratör tanımını büyük bir değişime uğratmıştır. Bu nedenle küratörlerin fil dişi kalelerinden inmesi, eğitsel sergilerden daha çok deneyim odaklı sergilere yönelmeleri ve müzelerin de araştırma ve sergilemeden öte izleyiciye yönelik hizmet odaklı olmaları beklenmiştir. Sergilerin daha dikkat çekici sunulması, açıklayıcı duvar yazılarının kullanımı, iletişim çalışmalarının güçlendirilmesi ve sergilerin kapsamına göre paralel sözel ve görsel etkinlerle desteklenmesi müzeleri bir cazibe merkezi haline getirmektedir. Çünkü kamusal desteklerin çekildiği müzelerin rakipleri 1960'lı yıllarda ortaya çıkan "boş zaman kültürü"nü de etkisiyle yalnızca içerik olarak kendilerine yakın kurumlar değil, aynı zamanda bireyin işlik zamanları dışındaki vaktini değerlendirebileceği her yer olabilmektedir.

Schubert (2004: 70-71) bu bağlamda erken bir örnek olan Hoving vakasını vermektedir: New York'taki Metropolitan Museum of Art'ın 1967-1977 yılları arasında yöneticiliğini yapan Thomas Hoving müzeyi bir kitle eğlence yeri olarak değerlendirir, buna istinaden müzedeki ilk büyük projesi olan "*In The Presence of Kings*"de galerileri duvarlarında morlara, kırmızılara, turkuazlara yer verdiğini, gösterişli ve etkileyici bir sunum yaptığını belirtir. Burada beklenen artık sanat eserlerinin kendileri için en

avantajlı biçimde sergilenmesi değil, sanatın bir gösteri özelliği taşımasıdır. Ancak bu örnekten çok önce Alfred Barr yönetiminde kurulan Museum of Modern Art'da (MoMA) 1930'lu yıllardan itibaren izleyicinin sergilere farklı etkinliklerle eklenmesi geleneğinin başlatıldığı da unutulmamalıdır.

Geleneksel müzecilik anlayışının çözümlenmesi ile yeni müzeler hem koleksiyon sergilerinde hem de süreli sergilerde ziyaretçi ile iletişimini birincil noktada tutmuş ve bu bağlamda teknolojiden faydalanmışlardır. Öyle ki post modern müzecilik sürecinde müzenin ziyaretçisine sattığı şey sunulan bilgiyle beraber bir deneyim sürecidir. Birey müze ziyareti ile bir "deneyim" satın alır. Bu nedenle müzelerin dinamik ve etkileşimli sergileme yöntemlerine başvurdukları gözlemlenmektedir. Geleneksel bir anlayıştan piyasa mantığına geçen bu süreçte yeni müze mekânı kalıcı ve geçici sergiler hakkında bilgiyi paylaşmaya odaklı, çeşitli sözlü ve görsel anlatılarla, kütüphane, kafe ve müze-dükkan gibi faaliyetlerle kültür ve gündelik hayat ilişkisinin herkese ulaşan bir sosyal platform (Eczacıbaşı, 2013: 5) haline gelmiştir. Bu bağlamda en çok ön plana çıkan olgulardan biri "etkileşim" olmaktadır.

"Etkileşim" kavramı, iletişimin temel çerçevesinde ziyaretçiyle etkin diyaloglar kurmayı amaçlayan ve müze içinde klasik rehberli sunumların dışında kalan, ziyaretçiye bağımsızlık hissi veren, dijital ve manuel, planlı uygulamalar olarak yer almaktadır (Acar, 2017). Gül (2012) "*Müzelerde Aktif Katılımlı Sergileme Anlayışının Gelişimi ve Etkileşimin Sergilemede Kullanımı*" isimli çalışmasında müze etkileşimliliğinin, teknolojinin ve etkileşimin bir aradalığının bir talebe bağlı olarak ortaya çıktığını ve "etkileşim" olgusunun genelde sergileme faaliyeti üzerinden kullanıldığını vurgulamaktadır. Yazar, bu tür uygulamaların, pek çok müzede, sadece sergilenen ürün ile ilgili olmadığını, eğitim politikaları gereğince öğrenme veya eğlence araçları olarak da kullanıldığını ifade etmiştir. Ancak Gül'ün de dikkati çektiği üzere interaktif sergi, bir diğer ifadeyle etkileşimli sergi izleyicinin yapıtlarla etkileşime geçip bir değişim yarattığı sergi olmaktadır, özetle interaktif sergi zihinsel etkileşimden öte bir araçla fiziksel etkileşime geçmeyi önermektedir. Bu yaklaşım ağırlıklı ziyaretçinin açıklayıcı anlatıma ihtiyaç hissettiği bilim ve tarih müzelerinde etkili olmaktadır. Bu tür müzelerde *audioguide* kullanımı ve görsel öğeleri veya simülasyonları içeren teknolojik yardımcılar bu bağlamda örneklerdir. Ancak benzer teknolojik iyileştirmeler sanat müzelerinde her zaman etkili olmamakta, bu tür müzelerde ziyaretçilerin beklentileri farklılaşmaktadır (Örn: Jarrier & Bourgeon-Renault, 2012) Bu perspektiften değerlendirildiğinde Acar'ın (2017) çalışmasında yer verdiği Barcelona'da şehir müzesine dönüştürülen Casa Batllo anlamlı bir gösterge olmaktadır. Bir aile apartmanından dönüştürülen müze içinde yer aldığı binanın mirasını da etkili bir şekilde sunmaktadır:

Casa Batllo'da mekân içinde kurgulanan etkileşimli video rehber ve projeksiyon mapping uygulamalarıyla müze ziyaretçilerine benzersiz bir deneyim yaşatılır. Müze girişinde ziyaretçilere verilen bir tablet aracılığıyla binanın duvarları, yüzen deniz kaplumbağaları, okyanusta oluşan bir hortum ve okyanus

canavarının pullarıyla kaplanır. “Artırılmış gerçeklik uygulaması” olarak nitelenen bu elektronik yazılımdaki görsel vurgular, mimarın özgün tasarım yaklaşımını yaşayan bir yapıya dönüştürür. (...) İnteraktif uygulamaların yanında müze kurgusunda deneyim tasarımına da oldukça önem verilmiştir. Binanın çatı katı, Batllo ailesi tarafından çamaşır hane olarak kullanılmışken, müze ziyaretinin son sahnesi olarak da akıllarda yer edecek bir hale büründürülmüştür. Tüm kata yayılan sabun kokuları, kulağa çalınan düzenli su sesi ve bazı odalarda uçan tüllere projeksiyon ile yansıtılmış kuruyan çamaşırların görüntüsü, kat hakkında verilen bilgiyi kullanıcıda güçlü bir ‘anıya’ dönüştürür” (Acar: 2017).

Etkileşimli sergiler kapsamında Türkiye’de benzer örnekler bulunmaktadır. İstanbul Modern Sanat Müzesi kalıcı sergisini dönem dönem yenileyerek müzenin dinamik yapısının bir parçası kılmaktadır. Yardımcı teknolojiler bağlamında ziyaretçilere *audio guide* hizmeti sunmaktadır, bununla birlikte müzenin iletişim sponsoru Turkcell desteği ile gerçekleştirdiği *iBeacon* uygulaması kullanılmıştır. *iBeacon* İMSM mobil uygulaması içinde bulunan etkileşimli bir müze turudur. Ziyaretçiler İMSM mobil uygulamasını akıllı telefonuna indirdikten sonra iki seçenekle karşılaşılır: Bireysel Tur, Aile Turu. Aile Turu’nun en önemli özelliği çocukların sanat çalışmalarını daha iyi anlamasını sağlayan sorular, oyunlar ve videolarla desteklenmiş olmasıdır. Kişi veya aile, koleksiyon sergisinde eserlerin yanındaki QR kodları kullanarak bu uygulamadan kolayca faydalanabilmiştir (İMSM. iBacon, Broşür, 2016). Sakıp Sabancı Müzesi ekibi de koleksiyon sergileri için etkileşimli yardımcı teknolojiler kullanmışlardır; bu koleksiyonların yer aldığı salonlarda *augmented reality* ile (artırılmış gerçeklik) hazırlanan animasyonların ziyaretçilere verilen iPad’ler aracılığıyla sunulduğu interaktif uygulamalar bulunmaktadır (Ayşe Aldemir Kilercik; kişisel görüşme, 15.04.2016). Ancak bahsi geçen örneklerde sergilere ilişkin tek taraflı bir anlatı bulunmaktadır. Casa Batllo, İMSM ve SSM örneklerinde yer alan bu uygulamaların dayanak noktası sergilerin ve eserlerin ziyaretçilere gündelik yaşamda aktif kullandıkları araçları kullanarak hem sergi içeriklerini, eser bilgilerini onlara aktarmak hem de farklı bir müze deneyimi sunmaktır. Etkileşimli sergi başlığı altında ziyaretçinin sergi tasarımına, sergi içeriğine veya yapıta müdahalede bulunabileceği örnekler, özellikle sanat sergilerinde sık rastlanmamaktadır.

Müzeler, elbette, sergi tasarımlarında ziyaretçilerin beklentilerini dikkate alarak, onların müze veya sergi deneyimlerinden daha fazla haz almalarına ve bu mekânları yeniden deneyimlemek istemelerine yönelik bir takım çalışmalar yapmaktadır. 2009 yılında İsviçre’de St. Gallen Güzel Sanatlar Müzesi’nde yapılan bir ziyaretçi yönelimi araştırması bu açıdan bir örnek olmaktadır; Trönde (2014) koleksiyondan üretilmiş bir serginin ziyaretçi dinamiğini izlemiştir. Çalışmada serginin girişinde ziyaretçilerden sağ ellerine elektronik bir eldiven giymeleri istenmiş, bu eldivenler eşliğinde sergiyi izlemeleri talep edilmiştir. Bir sergideki mimari ve küratöryel kurulumların ziyaretçilerin çeşitli yapıtlara yönelik dikkatini nasıl etkilediği ve ziyaretçilerin kurulumlar içinde nasıl hareket ettiğini sorgulayan

çalışmada eserlerden öte sergileme salonlarını bölüm bölüm ayıran hücre alanların müze ziyaret ritmini etkilediği tespit edilmiştir. Öyle ki izleyicilerin sergideki önemli bazı önemli eserlerin önünden geçip gittiği gözlemlenmiştir. Bu bulgulara göre sergi kurulumlarında ve eser yerleşiminde ziyaretçinin mekânı algılamaya yönelik yöneliminin dikkate alınması gerektiği tespit edilmiştir.

Etkileşimli sergileme bağlamında “karşılıklılık” ilkesine göre Acar’ın (2017) çalışmasında sunduğu “*The Happy Show*” sergisi bir örnek olmaktadır. Stephan Sagmeister küratörlüğünde, 2012-2015 yılları arasında düzenlenen ve farklı lokasyonlarda sergilenen sergide, aynı zamanda bir grafik tasarımcı olan Sagmeister’in on yıllık mutluluk araştırmalarını aktaran video, heykel, diyagram anlatımları ve etkileşimli enstalasyonları bulunmaktadır. Ziyaretçi, belirli alana yerleştirilmiş sabit bir bisikleti kullanarak duvara yansıyan büyük neon harfler aracılığıyla anlık hissiyatını okuyabilmiş, mutluluğa ulaşmak amacıyla daha hızlı pedal çevirerek yazıları değiştirmeye çalışabilmiştir.

“*The Happy Show*” sergisi dışında tekil örnekler de bulunmaktadır: Felix Gonzalez Torres’in 1991 tarihli “Ross’un Portresi” adlı çalışmasında AIDS’ten kaybettiği sevgilisinin ağırlığı kadar (80kg-Ros’un AIDS’e yakalanmadan önceki kilosunu) onun en sevdiği şekerlerden bir yerleştirme gerçekleştirmiştir. İzleyiciden beklenen yapıttan bir parça alması ve böylece yapıtın gittikçe azalmasıdır. Yapıtın hacim olarak azalması Torres’in sevgilisi Ross’un günden güne eriyen bedeninin temsil etmektedir. Seyirci yapıtın parçalarını eksilterek, değiştirerek ya da farklı eylemlerde bulunarak seyirci olmanın ötesine geçmiştir (Güven Ak, 2019).

Bir başka örnek ise 4. İstanbul Bienal’inde yer alan Sarkis’in pek ünlü yapıtı “Pilav ve Tartışma Yeri” isimli yerleştirmesidir. Sarkis 1994’te Çukurcuma’dan satın aldığı büyük bir kazan çevresinde bir oturma planı kurmuş, kazanın üzerine de neon ışıklarla “pilav ve tartışma yeri” yazılı bir aydınlatma aracı asmıştır. Sanatçılar burada yemek yiyerek muhabbet etmişlerdir. Hem Torres’in hem de Sarkis’in yapıtları seyircinin müdahalesi ile sergileme sırasında tekrar tekrar üretilebilir bir eser niteliği taşımaktadır. Bu özelliklerle beraber her iki eserde de izleyicilerin eylemlerinin merkezde olduğu bir yaklaşımla performans sanatının izleri gözlemlenmektedir.

Sanatçının izleyicinin müdahalesine açtığı en çarpıcı performans işlerinden biri Marina Abramović’in Almanya’da gerçekleştirdiği 1975 tarihli “*Lips of Thomas*” performansıdır. Performans sanatçının soyunmasıyla başlamış, galerinin arka tarafına doğru ilerleyerek beş köşeli yıldızla çerçevelenen fotoğrafını duvara asması, ardından bir kilo balı yemesi, üzerine bir şişe şarabı bitirmesi, daha sonra şarap içtiği bardağı sağ eliyle kırması, ardından yüzünü seyircilere dönerek bir tıraş bıçağıyla göbeğine beş köşeli bir yıldız kazınması, sonra eline bir kırbaç alarak kendi resmi altında diz çöküp sırtını kırbaçlaması, bunun ardından ise buz kalıplarından

oluşan bir çarmıhın üzerine yatması ve tavandan göbeğine doğrultulmuş elektrikli bir ısıtıcı altında göbeğindeki yarayı tekrar kanar hale getirmesiyle devam etmektedir. Performans sanatçının kendine çektiği acıya seyircinin müdahalesiyle sonlanmıştır. Sanatçı performansı boyunca acı çekmesine rağmen hiçbir belirti sunmamış, ancak seyirciler sanatçının yaşadığı acıya sessiz kalamamıştır. İzleyicinin performansa yönelik sonlandırıcı tepkisi ise onları hem performansın bir nesnesi hem de öznesi haline getirmiştir (Fisher-Lichte, 2015).

Benzer bir başka çalışma ise yine Abramović'in 2010 yılında MoMA'da gerçekleştirdiği "*The Artist is Present*" performansı olabilir. Bu performans kapsamında sanatçı MoMA'nın açık olduğu saatlerde müze avlusunda bulunmuş ve ziyaretçileri karşısında sessizce oturmaya davet etmiştir. Açılış öncesi sergi küratörü Klaus Biesenbach, Abramović'in avluda kimi zaman "mekânın muazzam boşluğuna bakarak tek başına" oturuyor olacağını söylemiş, ancak 75 gün veya 716 saat süresince Abramović hiçbir zaman tek başına kalmamıştır. Her izleyici ile performans farklı sürelerle farklı duygular içermiştir (Lācis, 2020).

Bir bakıma Abramović sanatçı olarak süreç sonunda veya ortasında seyircinin performansa müdahalesini ya da dahil olmasını beklemektedir. Çünkü yarattığı süreçler izleyicinin müdahalesini çağırان bir yapı içindedir. Buna istinaden Baudrillard (2019), etkileşimliliğin özgüllükleri büyük ölçüde ortadan kaldıran bir şey olduğunu ifade etmektedir. Bu bağlamda tiyatro üzerinden bir örneklendirme yapmaktadır. Tiyatronun etkileşimlilik özelliği ağır bastığında sahnenin ortadan kalktığını, kaybolduğunu ifade eder. Ona göre, izleyicileri oyuncunun ereğini taşımaya zorlamaya kalktığımızda, izleyici kendi ereğinden mahrum kalır. Oyun sürecinde dramatik olayın gerçek anlamda var olması, izleyicinin bundan bağımsız bir şekilde kendi ereğini taşıması, sahne ve izleyici arasındaki seyir alanına ihtiyaç vardır. Seyir mesafesinin kaybı oyun alanı ve seyir alanı arasında döngüsellik oluşturur, her iki taraf birbirine dönüşür ve kendi ereğini kaybeder. Bu da kendi başına bir yanılsama, kültürel entropidir.

Baudrillard'ın "etkileşimlilik" olgusunun sanat yapıtına yansımaları bağlamında verdiği tiyatro örneğinde sahne ve oyuncunun tanımlarının muğlaklaştığı, "özne"nin kim olduğu sorusunun yanıtının belirsizleştiği gözlemlenmektedir. Benzer kaygılar güncel sanat açısından da söz konusu olabilmektedir. Abramović'in performanslarına, Torres'in ve Sarkis'in yerleştirmelerine müdahale eden / müdahale etmesi beklenen / müdahale etmesi istenilen seyircinin eylemi veya eylemleri, her ne kadar temelde süreci sanatçı yönetiyor olsa da sanatçıdan rol çalabilme niteliğine sahiptir. Temel aktör sanat yapıtını tasarlayan sanatçı mı, yoksa müdahale eden, yapıtın hikayesini değiştirme gücünü elinde tutan izleyici mi olmaktadır? İzleyicinin yapıta dahil olduğunu gözlemlediğimiz bu çalışmalar doğası gereği izleyici ile bir bütün olan bir niteliğe sahip olarak gerçek interaktifliği deneyimlendiği yapıtlar olmaktadır. Tarih müzelerinde veya

bilim müzelerinde gözlemediğimiz ya da sanat müzelerinde deneyimlediğimiz nesnelere açıklamaya yönelik yardımcı teknolojiler algısal interaktifliği sağlamaktadır.

Sonuç

Anlatıların farklı medyalara göre kazanmış oldukları interaktiflik; algısal ve gerçek interaktiflik olguları bağlamında incelendikten sonra, medyaların kullanıcıyı anlatı üzerinde hak sahibi kılabildiği görülmektedir. Algısal ve gerçek interaktiflik olgusunun farklı söylem biçimlerinin yapısal özelliklerinden ötürü değişen düzeylerde kendini gösterdiğini söylemek mümkündür. Geleneksel anlatı yapılarındaki algısal interaktiflik tüketicinin kendi tahayyülünde inşa ettiği bir evrende verili olmayan koşulların dışında gerçekleşen bir inşa sürecinin var olduğu görülmektedir. Belirli bir şiirdeki metaforu anlamlandırmak ve tahayyül etmek, belirli anlatıdaki verili olmayan bilgileri ilave ederek bir-birinden farklı, tekrarlanmayan bir anlatı tasarlamak mümkündür. Bu anlamda anlatıdan bağımsız, ona müdahale etmeden, yapısını değişimden, anlatı ile ilgili algıyı ve inşa edilen dünyayı bireysel olarak tasarlama olanağı okurun/izleyicinin/sergi ziyaretçisinin kendi tahayyülü ve birikimiyle sınırlıdır.

Gerçek interaktiflik boyutuna geldiğimizde ise durum algısal interaktiflikteki bireysel ve kendine bir evren inşa etme olanağından biraz daha farklıdır. Gerçek interaktiflik boyutunda verili olmayan koşul ve bilgi yoktur. Burada anlatının inşası sürecinde okurun /dinleyici/izleyici/oyuncunun anlatı sırasını belirlemede daha önceden sunulmuş seçimler varyasyonu vardır. Yani sınırlı olan anlatı sıralama diziliminden belirli birisini seçme olanağına sahiptir. Bu anlamda özellikle gerçek interaktiflik düzeyinde anlatıyı deneyimleyen verili eylemler sırasına müdahale etmekte, onun yapısını değiştirmekte ve onu yeniden tasarlamaktadır. Algısal interaktifte olgusundan farklı olarak gerçek interaktivitede anlatı yapısını değiştirme olanağına sahiptir.

Sergileme tarihinde yapıt ve izleyici arasındaki iletişimi biçimleyen algısal interaktiflik ve gerçek interaktiflik farklı bağlamlarda gözlemlenmektedir. O'Doherty (2010: 30) ideal galeriyi tanımlarken, bu alanı yapıtın "sanat" olarak algılanışına engel oluşturan her türlü öğeyi dışarıda bırak mekân olarak açıklamaktadır; ona göre bu özelliği ile galeri mekânı belli ilkeler üzerine inşa edilen, birtakım kabullerin sürdürüldüğü başka kapalı sistemlere benzemektedir: *"Biraz kilise kutsiyeti, biraz mahkeme salonu resmiyeti, biraz deney laboratuvarı gizemiyle sık bir tasarım bulunduğu, benzersiz bir estetik mekân ortaya çıkar. Bu mekandaki güç algısı o kadar yoğundur ki yapıtları mekânın dışına çıkarmak onları yeniden seküler bir statüye düşürebilir. Buna karşılık sanatla ilgili düşünsel varsayımların odağı haline geldikleri böyle bir mekânda nesnelere sanat statüsü kazanır"*. O'Doherty'nin "sanat yapıtına ve sergi mekânı"na yönelik yaklaşımı ve "ideal" çerçevesindeki tanımı izleyicinin müdahalesine açık sanat yapıtı örneklerini sergileme bağlamında çıkmazlar yaratmakta ve

yapıt-izleyici arasına mesafe koymaktadır. Öyle ki nadire kabinelerinden ilk modern müze örneklerine dek sergileme geleneğindeki genel yaklaşım bu yönde şekillenmekte, yapıt sunumları algısal interaktiflik boyutu ile vuku bulmaktadır. Ancak 20. yüzyılda kavramsal sanatın farklı sanat eğilimleri ile sunulması ile alternatif sergileme alanları önerileriyle bu yaklaşım değişmeye başlamıştır. Özellikle Happening, Fluxus ve Performans Sanatı örnekleriyle izleyicinin müdahalesi beklenmiştir. İzleyicinin etkileşimine açık olan sanat yapıtlarının yaratıcıları olan sanatçılar da hali hazırda “müdahale sürecini” tasarlayarak davranmışlardır. Bu nedenle Abramović ve Sarkis gibi sanatçıların çalışmaları vb. üretimler gerçek interaktiflik örnekleri olarak değerlendirilebilmektedir. Bir diğer yandan müzelerde ve diğer sergileme alanlarında yapıtların veya nesnelerin açıklanmasına ve sunulmasına ilişkin audio guide, kiosk vb. ortaya çıkan yardımcı teknolojiler sergileme sürecinin gerçek interaktiflik boyutuna taşımamakta, algısal interaktiflik boyutunu sürdürmektedir.

KAYNAKÇA

Yazılı Kaynaklar

- Acar, A. (2017). Müze ve sergilemelerde etkileşimli tasarım çözümleriyle bilgiyi görselleştirmek. *Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Yazıları*, 36, 139 – 155.
- Ak, K. G. (2014). Bir karşılaşma anı olarak sanatta etkileşim. *İDİL Sanat ve Dil Dergisi*, 61, 1101-1110.
- Antmen, A. (2008). *20. yüzyıl batı sanatında akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Aristoteles (1998). *Poetika*. (çev.: İsmail Tunalı), İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Benjamin, W. (2005). *Parıltılar*. İstanbul: Belge Yayınları.
- Boal, A. (2008). *Ezilenlerin tiyatrosu*. (çev.: N. Hasgül.) İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.
- Brook, P. (2010). *Boş mekân*. (çev.: Ü. İnce), İstanbul: Hayalbaz Kitap.
- Chatman, S. (2021). *Story and discourse*. Ithaca: Cornell University Press.
- Crawford, C. (2012). *Chris Crawford on interactive storytelling*. Berkeley: New Riders.
- Yengin D. - Ormanlı O. (2020). İnteraktif kurgu örneği olarak Bandersnatch filminin analizi. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 10 (2), 83-96.
- Daly, K. (2010). Cinema 3.0: The interactive image. *Cinema Journal*, 50(1), 81-98.
- Eczacıbaşı, O. (2013). *Geçmiş ve gelecek*. İstanbul: İMSM.
- Fisher-Lichte, E. (2015). *Performatif estetik*, (çev.: Tufan Acil), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Frasca, G. (2013). Simulation versus narrative: Introduction to ludology. *The Video Game Theory Reader*, 221-235, Routledge.
- Grotowski, J. (1992). Yoksul tiyatroya doğru. (çev.: Hülya Bahçeci-Handan Öz) *Mimesis Tiyatro/Çeviri-Araştırma Dergisi Yoksul Tiyatro Özel Sayısı*, 4, 39-47.

- Gül, S. N. (2012). Müzelerde aktif katılımlı sergileme anlayışının gelişimi ve etkileşimin sergilemede kullanımı. *Sanat ve Kültür Yönetimi Lisansüstü Öğrenci Konferansı, 6-7 Temmuz 2012 Genişletilmiş Bildiri Özetleri Kitabı*, 37-39, İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Kültür Yönetimi Yüksek Lisans Programı,
- İMSM. *iBacon*, Broşür, 2016.
- Jarrier, E. - Bourgeon-R. D. (2012). Impact of mediation devices on the museum visit experience and on visitors' behavioural intentions. *International Journal of Arts Management*, 15(1), 18-30.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture*. New York: New York University Press.
- Kurt, Ş. - Kurt, Ş. (2019). Sanatsal işlevi açısından etkileşimli sinema. *Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2 (1), 177-214.
- Manovich, L. (2002). *The language of new media*. Cambridge: MIT Press.
- Modzoksi, V. (2016). *Küratörlük. Koruma ve kapatmanın diyalektiği*. İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.
- O, Doherty, B. (2010). *Beyaz küpün içinde galeri mekânının ideolojisi*, (çev.: Ahu Antmen), İstanbul: Sel Yayıncılık
- Sayın, A. F. (2007). *Teoride ve pratikte interaktif sinema ve tv*. İstanbul: Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Doktora Tezi.
- Schechner, R. (2009). *Seyirci katılımı*. (çev.: Z. Okan), *Mimesis*, 16, 25.
- Schubert, K. (2004). *Küratörün yumurtası*. İstanbul: İstanbul Sanat Müzesi Vakfı Yayınları.
- Sözen, M. (2008). Sinemasal anlatıda bakışaçısı kavramı ve örnek çözümler. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 20, 577-595.
- Şeyben, B.Y. (2016). *Tiyatro ve multimedya*. İstanbul: Habitus Yayıncılık.
- Trönde, M. (2014). Space, movement and attention: Affordances of the museum environment. *International Journal of Arts Management*. 17 (1), 4-18.
- Virilio, P. (2014). *Enformasyon bombası*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Wright, E. (1998). *Postmodern Brecht*. (çev.: A. Bahçıvan), Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Elektronik Kaynaklar

- Artun, A. (2006). Sanat hayali, yönetim disiplini ve sanat yönetimi: Avangard ve Taylorizm. <http://www.aliartun.com/yazilar/sanat-hayali-yonetim-disiplini-ve-sanat-yonetimi-avangard-ve-taylorizm/> (Erişim: 03.06.2022).
- Artun, A. (2015). Sanat piyasası ve galerilerin örgütlenmesi. *e-skopdergi*, <https://www.e-skop.com/skopdergi/sanat-piyasasi-ve-galerilerin-orgutlenmesi/2602> (erişim: 02.05.2022).
- Dervişcemaloğlu, B. (2007). *Gerard Genette'e göre anlatı söylemi* (Narrative Discourse). www.ege-edebiyat.org/docs/337.doc. (Erişim: 27.01. 2022).
- Lâcis, I. K. (2022). Şöhret tapıncı: Marina Abramović kültürünün inşası. (çev.: Elçin Gen), *e-skop dergi*, <https://www.e-skop.com/skopbulten/sohret-tapinci-marina-abramovic%cc%81-kultunun-insasi/5638> (Erişim: 05.03.2022).

Roger, C. (2019) *Baudrillard'la söyleşi: Popüler kültür, kitle kültürü, müzeleşme*. (çev.: Elçin Gen), <https://www.e-skop.com/skopbulten/ baudrillardla-soylesi-populer-kultur-kitle-kulturu-muzelesme/4871> (Erişim: 05.03.2022).

Görseller Listesi

Görsel 1. Crawford, C. (2012). Chris Crawford on interactive storytelling. New Riders.

Görsel 2. *Hamlet VR, 2017. To be with Hamlet by David Gochfeld, Javier Molina* (<http://hamletvr.org/pictures> (Erişim: 03.06.2022))

Görsel 3. Upstage, 2021. Go Go Go by Schaumbad Freies Atelierhaus Graz. (Gamseon H., (2021) *Next Moves At Stuttgart Filmwinter* <https://upstage.org.nz/?p=9151> (Erişim: 02.03.2022))

"İyi Yayın Üzerine Kılavuzlar ve Yayın Etiği Komitesi'nin (COPE) Davranış Kuralları" çerçevesinde aşağıdaki beyanlara yer verilmiştir. / The following statements are included within the framework of "Guidelines on Good Publication and the Code of Conduct of the Publication Ethics Committee (COPE)":

İzinler ve Etik Kurul Belgesi/Permissions and Ethics Committee Certificate: Makale konusu ve kapsamı etik kurul onay belgesi gerektirmemektedir. / *The subject and scope of the article do not require an ethics committee approval.*

Çıkar Çatışması Beyanı/Declaration of Conflicting Interests: Bu makalenin araştırması, yazarlığı veya yayınlanmasıyla ilgili olarak yazarın potansiyel bir çıkar çatışması yoktur. / *There is no potential conflict of interest for the author regarding the research, authorship or publication of this article.*

Katkı Oranı Beyanı / Author Contributions: Her üç yazar da eşit katkı sunmuştur. Herkes kendi alanında katkıda bulunmuştur. / *All three authors contributed equally. Everyone has contributed to their field.*