WEB'E ÖZGÜ BİR SANAT BİÇİMİ OLARAK INTERNET ART

İlker BERKMAN
Bahçeşehir Üniversitesi İletişim Fakültesi İletişim Tasarımı Bölümü, İstanbul, Turkey
ilker.berkman@comm.bau.edu.tr

Didem ÇARIKÇI WONG
Bahçeşehir Üniversitesi İletişim Fakültesi İletişim Tasarımı Bölümü, İstanbul, Turkey
didem.wong@comm.bau.edu.tr

Muammer BOZKURT
Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Sanat Bölümü, İstanbul, Turkey
mbozkurt.istanbul@yahoo.com

ÖZ
Bu çalışma, İnternet'e dayalı bilgisayar teknolojilerine özgü olarak ortaya çıkan sanat biçimlerini ele almayı amaçlamaktadır. İnternet sanatı olarak adlandırılan bu çalışmalar, çağdaş sayısal (dijital) sanat yaklaşımının kökeninde teknolojik sanatın yer aldığı göz önüne alınarak irdelenmiş, ancak İnternet teknolojilerinin geleneksel formlarda sanat eserleri üretmek için kullanıldığı eserler çalışmanın odağı dışında bırakılmıştır. İnternet sanatı teriminin çerçevesi, literatüre dayalı olarak belirlendikten sonra, bu çerçevede yer alan eserler, tarihsel bir yaklaşımla, "İnternet teknolojilerini ve protokollerini kullanan" ve "İnternet'e dair kültürel kavramlar ve sosyal davranışlara dayanan" ayrımına gidilerek örneklerle ele alınmıştır. Yapılan bu ayrım, tümü ile araştırmacıların özgün düşüncesi olmamakla birlikte, önceki çalışmalarda bu tür bir ayrımın varlığına değinen araştırmacıların görüşlerini açıklığa kavuşturacak detaylı bir tartışma gerçekleştirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: *Internet Sanatı, Net.art, dijital sanat,tarihsel araştırma*

INTERNET ART AS A SPECIFIC ART OF THE WEB

ABSTRACT
Our study aims to explicate the forms of artistic products which are specific to the Internet based computer technologies. Works called as Internet art were explored depending on the idea that contemporary digital art has its roots in technological art. However, traditional artefacts are out are not within the scope of this study, even they were produced via Internet technologies. The term Internet art was reframed based on a literature review. Artwork within this frame were classified as "art using Internet technologies and protocols" and "art based on Internet oriented cultural concepts and social activities", within a historical perspective. Although this kind of classification is not an original idea of the authors, a detailed discussion was executed to clarify this idea in previous studies.

Keywords: *Internet Art, Net.art, digital art,historical research*

GİRİŞ

Bilgisayarlar, askeri ve bilimsel amaçlar dışında kullanılmaya başladıkları 60'lı yıllardan bu yana yaratıcı etkinliklerin bir parçası olmuşlardır. (Lansdown, 1998). Ivan Sutherland'ın (1963) Sketchpad'inden günümüze, bilgisayarlar sanat üretimi için araç olmanın da ötesine geçerek, sanat eserinin varlığını sürdürdüğü ortam, hatta sanat eserinin varlığının bir parçası haline gelmişlerdir. İnternetin yaygınlaşmasının katkısı ile, İnternet teknolojilerine özgü kavramlar ve bu teknolojiler tarafından şekillendirilen davranış biçimleri de, sanat eserlerini dolaysız olarak etkilemektedir.
Bu çalışma, gebiş anlamda İnternet'e, ama daha yakından incelenecek olursa Web'e (World Wide Web) dayalı bilgisayar teknolojilerine özgü olarak ortaya çıkan sanat biçimlerini ele almayı amaçlamaktadır.

Submit Date: 10.01.2017, Acceptance Date: 23.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/017
Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

Denning (1997) İnternet'in tarihini ele aldığı çalışmasında, 1989 yılında CERN (Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire – Avrupa Nükleer Araştırma Merkezi) laboratuarlarından Berners-Lee (1996) tarafından geliştirilen WWW teknolojilerinin; 1992'de CERN tarafından ücretsiz hale de getirilmesinin de etkisi ile, İnternet'e duyulan ilgide bir büyük bir artışa yolaçtığını ifade etmektedir. Gündelik dilde kullanımı düşünüldüğünde de, İnternet sözcüğü ile genellikle kastedilenin, Web olduğu görülür. Ancak bilindiği üzere Web, küresel bir ağ altyapısı olan İnternet ile birbirine bağlı bilgisayarlarda çalışan servislerden biridir. Bu çalışmada "İnternet Art" olarak isimlendirilen sanat ürünlerinin çoğunun, Web servislerine dayandığı görülecektir. Ancak, terimin yaygın kullanımını göz önüne alarak, "Internet Art" ifadesini kullanmayı uygun görmekteyiz.

Web servislerine dayanan çıkan sanat ürünlerini incelemeden önce, çağdaş sayısal (dijital) sanat yaklaşımının kökeninde teknolojik sanatın yer aldığı görüşü (Popper, 2007) dikkate alınarak, genel anlamda bilgisayar teknolojilerinin sanat ile ilişkisi de kısmen incelenmiştir. Bu noktada, bilgisayar teknolojilerinin sanat alanı ile ilişki kurduğu dijital sanat kavramından başlayarak, İnternet Art kavramına ilişkin tanımlar ele alınmıştır. Ardından, bilgisayar teknolojilerinin sanat alanına girişinden İnternet art kavramının ortaya çıkışına kadar olan süreçte, dijital teknolojiler ve sanat arasındaki ilişki ele alınmıştır. Sonraki bölümde, İnternet Art tanımlaması içerisine girebilecek sanat eserlerinden örnekler verilmiştir. Son olarak İnternet Art kavramının çerçevesi yeniden değerlendirilmiş ve teknolojik değişimlerin bu kavramı ulaştıracağı nokta tartışılmıştır.

Paul (2003), dijital sanat için bir tanımlama yaparken, (1) "sayısal teknolojinin geleneksel formlarda sanat eserleri üretmek için kullanıldığı çalışmalar" ve (2) "sayısal teknolojiyi kullanarak ortaya çıkarılan yeni sanat biçimleri" şeklinde bir ayrıma gitmiştir. İlk kategoride bulunan "teknolojinin geleneksel formlarda sanat eserleri üretmek için kullanıldığı çalışmalar", bu araştırmanın ana odağı dışındadır.

İLGİLİ ÇALIŞMALAR

İnternet Art terimi için bir tanım arayışına girdiğimize, dijital sanat, new media art, internet art, network art, software art, Net.art gibi pek çok kavramla karşılaşırız. Bu kavramların açıklanması ile, İnternet Art için bir çerçeve çizmek mümkün olabilir.

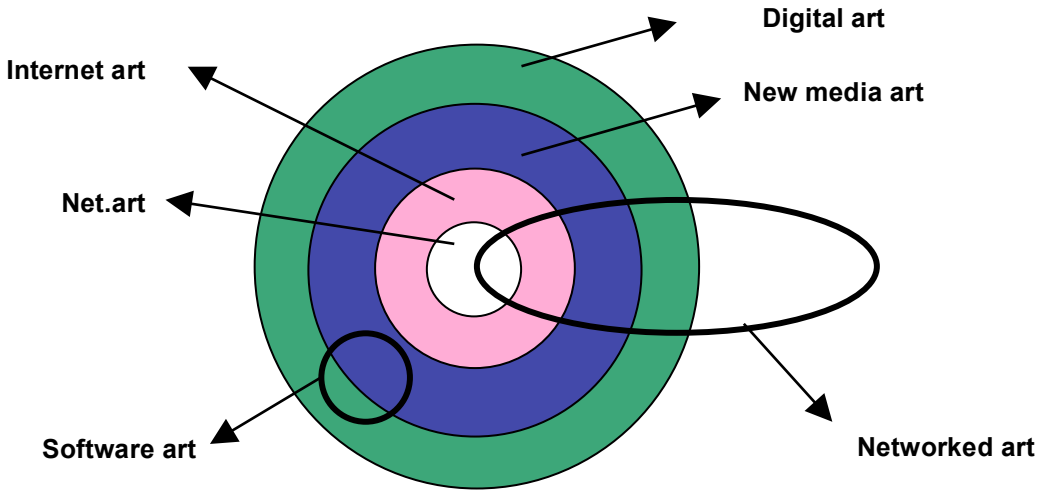
Sanat tarihi perspektifinden bakıldığında, İnternet Art'ın temelleri, yüzyılın başında çağdaş sanatı etkileleyen Marcel Duchamp gibi sanatçıların, Dada'nın, 1950'lerde Allan Kaprow, Robert Watts, George Brecht, Yoko Ono gibi ismlerin ve Fluxus akımının, 1960'larda Bell Laboratuarları'da Andy Warhol, Yvonne Rainer, Robert Rauschenberg, Jasper Johns, John Cage, David Tudor gibi sanatçıları mühendislerle bir araya getiren EAT (Experiments in Art and Technology) grubunun çalışmaları ile ilintilendirilebilir. John Cage'in bulunmuş malzemeler ve döküntülere karşı materyal olarak duyduğu ilgi ile, Marshall McLuhan'ın, her ortamın aktif bir metafor olarak deneyimlenen olayı başka bir biçime dönüştürmesi görüşü, İnternet Art alanında ürünler veren sanatçıları yoğun şekilde etkilemiştir (Greene, 2004:19-22).

Önceki çalışmalarda, (Verschooren, 2007:18) sayısal teknolojiyi kullanarak ortaya çıkarılan yeni sanat biçimleri, New Media Art kavramının içerisine yerleştirilmiştir. New Media Art tanımlamasının ön koşulu, yeni gelişen teknolojilerin kullanımıdır. Bu teknolojilerin kullanımının bir uzantısı olarak kültürel, politik ve estetik potansiyelleri de sanatın içerisinde yer almaktadır (Tribe ve Jana, 2006:12). İnternet de, gelişimi devam etmekte olan bir teknolojidir ve bu teknolojiye dayanan sanat eserlerinin New Media Art kapsamında değerlendirmek mümkündür.

Yazılımı bir sanat olarak tanımladığı çalışmasında Cramer (2002), (1) sanat eserinin kendisinin formal bir yazılım komutu kodu olması durumunu, ya da (2)sanat eserinin yazılıma dair kültürel konseptlere dayanması durumunu kastetmektedir. Verschooren'in sınıflamasına göre Software Art olarak adlandırılan bu tür çalışmalar, yeni medyaya özgü dijital teknolojilere bağımlı olarak varlıklarını sürdürdükleri birinci durumda, New Media Art alanında yer almış olurlar. Ancak yazılıma dair kültürel konseptleri kullanan, fakat varolmak/varlığını sürdürmek için sayısal teknolojileri

Submit Date: 10.01.2017, Acceptance Date: 23.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/017
Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

kullanmayan Software Art eserleri, Digital Art olmakla birlikte, New Media Art tanımı içine girmemektedir.



Şekil 1 Verschooren'e göre Internet sanatının sayısal teknolojilere dayanan diğer sanat yaklaşımları içindeki yeri. ***Verschooren, Karen A. (2007) Situating Internet Art in the Traditinal Institution for Contemporary Art. SA: Massachusetts Institute of Technology s.18***

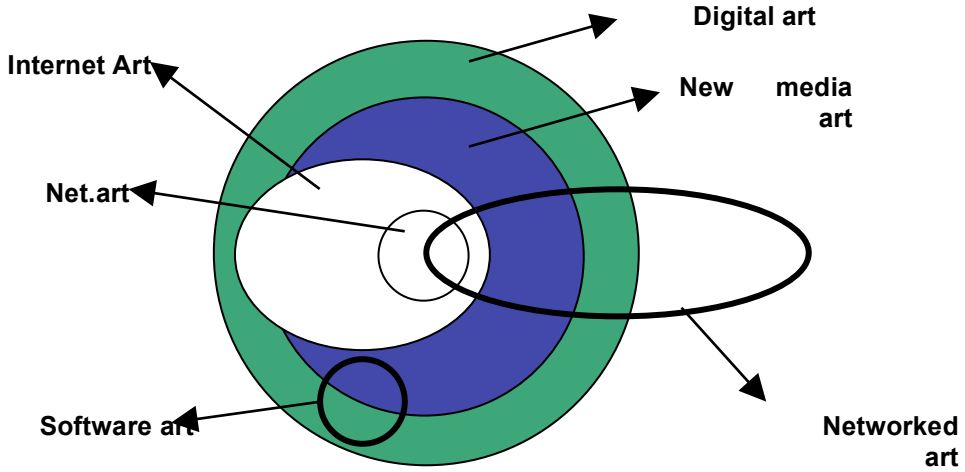
Verschooren'in yaklaşımına göre, Internet Art olarak tanımlanabilecek tüm sanat eserleri aynı zamanda New Media Art kapsamındadırlar. Ancak İnternet teknolojilerine yer vermeyen, fakat bilgisayar görüşü (computer vision), video-mapping gibi gelişmekte olan teknolojileri kullanan eserler de New Media Art olarak ele alınabilirler. Internet Art tanımlanmasının ilk koşulu, İnternet teknolojilerinin sanatsal herhangi bir etkinlik amacı ile kullanımıdır. Bu World Wide Web, e-posta, telnet ya da her hangi bir internet protokolünün kullanımı olabilir. (Galloway, 2004:208). Dietz (2007) de benzer bir yaklaşımla, görmek/yorumlamak/katılmak için İnternet'in yeterli ve gerekli olduğu sanatsal etkinlikleri Internet art olarak tanımlamaktadır. Ancak bu tanımı yaparken, Galloway'den (2004) farklı olarak, Internet teknolojileri kullanımını sınırlama olarak görmemekte ve şöyle demektedir: "Sanatçıların internete özgü sosyal ya da kültürel koşulları kullanması durumunda, Internet Art tamamen Internet'in teknik yapısı dışında bir yerde gerçekleşebilir."

Dietz'in Internet Art kavramını internet teknolojileri ile sınırlamayan yaklaşımı ile Cramer'ın Software Art tanımalaması arasında bir benzerlik olduğu görülmektedir. Her iki tanımda da, sanat eserinin ilgili teknoloji ile üretilmesi ön koşul değildir. İlgili teknolojiye ilişkin sosyal ve kültürel koşulları kullanan ürünler de tanımlanan sanat biçimi içerisinde kabul edilmektedir.

Bu çalışmada da, Cramer'ın yaklaşımını, İnternet'e özgü sanata uyarlayarak, Internet Art tanımı kapsamı içerisinde yer alabilecek çalışmaları, (1) ortaya çıkan eserin varolmak ve varlığını sürdürmek için internete ihtiyaç duyduğu çalışmalar, (2) internet ortamına ilişkin kültürel kavramlara ve sosyal davranış biçimlerine dayanan sanat ürünleri, şeklinde iki farklı yaklaşımla tanımlanabileceğini düşünmekteyiz. Bu düşüncemiz tamamı ile özgün olmamakla beraber, çalışmamızın amacı benzer düşüncede olduklarını ifade eden araştırmacıların bakış açısını, örneklerle pekiştirerek netleştirmektir. Örneğin Saberian da (2016), sanatçının İnternet'e özel sosyal adetleri veya İnternet'in geleneksel kültürünü kullanması durumunda, İnternet sanatının internetin teknik yapısı dışında da var olabileceğini ifade etmekle beraber, bu fikrin çıkış noktasını tam olarak açıklamamıştır.

Submit Date: 10.01.2017, Acceptance Date: 23.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/017
Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

Çalışmada ele alacağımız sanatçılar ve eserler, sadece İnternet teknolojilerini kullanan ve İnternet ortamında varolan çalışmalarla sınırlı kalmayıp, İnternet'e özgü sosyal ve kültürel öğeleri internet dışı bir ortama, o ortama özgü araçlarla aktaran çalışmaları da içerecektir.
Bu yaklaşım Verschooren'in (2007:18) diagramında Şekil 2'deki gibi bir değişiklik yaparak İnternet Art tanımını genişletmeyi gerektirmektedir.



Şekil 2 Kültürel kavramları ve sosyal davranış biçimlerini içeren İnternet sanatının sayısal teknolojilere dayalı diğer sanat yaklaşımları içerisindeki yeri

Şekil 2'nin daha iyi anlaşılabilmesi için Net.art olarak adlandırılan sanat akımının tanımlanması ve Networked art olarak tanımlanan ve dijital sanat alanında da görülen sanat yaklaşımını açıklanması, alanla ilgili terminolojinin doğru ve eksiksiz olarak aktarılması için gereklidir.
Net. Art terimi, Alexei Shulgin (1997) tarafından açıklandığı şekli ile, 1995 yılında Vuk Cosic tarafından, kendisine gönderilen anonim bir e-posta mesajının hatalı bir şekilde açılmasından esinlenilerek kullanılmaya başlamıştır [1].
Terim şu anda, Internet ve sanat ilişkisinin başladığı bu ilk döneme özgü, kısıtlı bant genişliğinden kaynaklanan kendine özgü estetik anlayışına sahip bir ksım eserleri tanımlamak için kullanılmaktadır (Galloway, 2004:211). Genel bir Internet Art yaklaşımından çok, belirli bir dönemi kapsayan bir akım olarak görülmektedir.

Networked art, ya da network art, internetin dayalı olduğu ağ teknolojilerini kullanan sanat yapıtlarını içermekle birlikte, artan zincirleme yayılım içeren sanat etkinliklerinin tümünü kapsayabilecek bir terimdir. Bilgisayar ağlarının sanat etkinliklerinde kullanımı 1980'li yıllara kadar görülmemiş olsa da, 1960'larda faks cihazlarını kullanan sanatçıların ürünleri de networked art olarak kabul edilmelidir (Corby, 2006). Daha geniş bir çerçevede düşünüldüğünde, Friedman (1995) tarafından etraflıca incelenen Mail Art ya da Correspondence Art çalışmaları da, Networked Art'ın temellerini oluşturur.

YÖNTEM

Internet teknolojilerine ve Internet'e özgü kavramlara dayalı sanat üretimini, Internet Art terimi ile çerçevelendirdikten sonra bilgisayar teknolojilerinin sanat alanına girişi ile başlayan süreci özetleyeceğiz. Bu sürecin bilinmesinin, Internet'e dayalı çağdaş sanat ürünlerini anlamamıza katkısı olacağını düşünüyoruz. İncelemede tarihsel olay araştırması yöntemini kullanılacağız. Bu yöntem aşağıdaki aşamalardan oluşan bir olay-yapı analizinden oluşmaktadır (Schutt, 2011:390).

1) Tarihsel bilgilerin birbirinden ayrı olaylar olarak sınıflandırılması
2) Olayların zamansal dizilime göre sıralanması
3) Takip eden olaylar için ön-koşul olan olayların belirlenmesi

Submit Date: 10.01.2017, Acceptance Date: 23.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/017
Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

4) Olaylar arasındaki bağlantıların bir şema ile gösterilmesi
5) Odaklanılan olayı açıklamak için gerekli olmayan bağlantıların ayıklanması

Bu yaklaşım çerçevesinde, ilk aşamada sanat ve teknoloji alanlarındaki gelişmeler sınıflandıralacaktır. 2010 yılına kadar üretilmiş sanat eserlerini kapsayan bir araştırma gerçekleştirilmiş olup, daha sonraki yıllarda üretilen eserlerin belirgin bir şekilde ayrılan özellikleri tespit edilemediği için kapsam dışında bırakılmışlardır. Teknolojik gelişmelerin tümüne metin içerisinde kapsamlı olarak yer verilmemiş olup, Şekil 3'te gösterilmişlerdir. Bu gelişmeler,sanat alanındaki gelişmelerin ön koşulu olan belli başlı bazı teknolojik gelişmelerdir. Şekil 3, olayların kronolojisini ve ilişkilerini göstermektedir. Şekil oluşturulurken, öncü nitelikte olan ya da döneminin genel hatlarını temsil eden sanatsal gelişmelere yer verilmiştir.

Tarihsel araştırmada , geçmişteki olayın gerçekleştiği esnada oluşan kayıtlar ve belgelerden müteşekkil birincil kaynaklardan ve olayın meydana gelmesinden sonra oluşturulmuş ikincil kaynaklardan yararlanılır (Goddard ve Melville, 2004:10). Bu çalışmada birincil kaynak olarak, çevrimiçi olarak erişilebilen sanat eserlerinin incelenmesinin yanı sıra, sanatçıların kendi web sitelerinde eserlerine ilişkin beyanlarından da yararlanılmıştır.Bu tür kaynaklar, dipnot olarak verilmiştir. İkincil kaynakların çoğunluğunu, alanda daha önce yapılmış akademik çalışmalara oluşturmaktadır. Bunlar, Kaynakça kısmında belirtilmişlerdir.

BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİNİN SANAT ALANINA GİRİŞİ

Bilgisayar teknolojilerini içeren ya da bu teknolojiler ile üretilmiş sanat ürünleri, günümüzde media art başlığı altında değerlendirilmektedir. Ancak media art teriminin kapsamı, yalnızca bilgisayar teknolojileri ile ilişkili sanat ürünleri ile sınırlı değildir.

İnternet sanatı ve içerisinde yer aldığı dijital sanat / yeni medya sanatı olgusu, genellikle yakın zamanda ortaya çıkan bir kavram olarak alınsa da, Fütüristler'in, Sürrealistler'in, Dada'nın, Naum Gobo, Marcel Duchamp, Alexander Calder, László Moholy-Nagy gibi sanatçıların öncü çalışmaları görmezden gelinmemelidir. İkinci Dünya Savaşı süresince geliştirilen radar, dijital bilgisayar gibi teknolojilerle birlikte, bu teknolojilerin ilişkili olduğu sibernetik, bilgi teorisi, genel sistem teorisi gibi alanlar da ivme kazanmıştır. Savaş sonrasında, bu teknolojilere ve ilişkili oldukları alanlara sanatsal yönden gelen reaksiyonların görüldüğü zamandır (Gere, 2004). Bu dönemde, 50'lerin sonu ve 60'ların başında John Cage'in müzik alanındaki teknolojik deneyleri, daha sonraki elektronik müzik bestecilerinin yanında, Fluxus akımında yer alan Alan Kaprow gibi görsel ve performans alanında çalışan sanatçılara da esin kaynağı olmuştur. Gere (2004) tarafından aktarıldığı şekliyle aynı dönemde "....Avrupa'da da Pierre Boulez, Edgar Varèse ve Karlheinz Stockhausen gibi besteciler elektronik denemeler yapmaktadır. Jean Tinguely, Pol Bury, Nicolas Schöffer, Takis, Otto Piene, Julio le Parc, Tsai Wen-Ying ve Len Lye gibi sanatçılar ile Le Mouvement, The "New Tendency," ZERO ve Groupe de Recherche d'Art Visuel (GRAV) gibi gruplar kinestisizm ve sibernetiğin sanat için sağladığı olanakları araştırmaya başlamışlardır."

İkinci Dünya Savaşı'nı takip eden bu dönemi "Sibernetik Dönem" olarak adlandıran Gere (2002: 47), sanat da dahil olmak üzere çağdaş dijital kültürün başlangıcını bu dönem olarak kabul etmektedir. Kullanılan teknolojiler sayısal bilgisayarlara dayanmamakla birlikte, sanatın teknolojiye yaklaşımı ve kullanımı itibarı, günümüzün sayısal bilgisayar teknolojilerinin sanat ile ilişkisinin kökleri bu döneme dayanmaktadır.

Dijital bilgisayarların daha geniş ölçekte erişilebilir hale gelmeye başlaması da aynı döneme rastlayan bu süreçtir. Sibernetik dönemde sanatçılar, çeşitli elektronik / mekanik teknolojilerin yanı sıra, dijital bilgisayarları da kullanma olanağına sahiptirler. Ancak bu dijital araçlarla üretilen sanat ürünleri, başlı başına bir kategorik tanımlama yapılmasını gerektirecek yaygınlıkta üretilmemektedir.

1960'ların ikinci yarısı itibarı ile, sanatçı ve teknoloji uzmanı birlikteliğinden doğan ve dönemin medya teknolojilerini kullanan sanat uygulamaları görülmekte, bilim, mühendislik ve sanat alanında çalışan daha fazla sayıda insan, 'bilgisayar sanatı (computer art)' ürünleri ortaya çıkarmaktadırlar

Submit Date: 10.01.2017, Acceptance Date: 23.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/017
Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

(Candy, 2002). Londra Çağdaş Sanat Enstitüsü'nde 1968 yılında düzenlenen Cybernetic Serendipity[2] isimli sergi, dönemin teknoloji ve sanat ilişkisini yansıtması açısından önemlidir (Usselmann, 2003; Manovich, 2002).

Bu sergide yer alan eserler üç bölümden oluşmaktadır. (MacGregor, 2002) İlk bölümde yer alan eserler bilgisayar desteği ile üretilmiş grafik, müzik, resim ve şiirleri içermektedir. Bu eserlerin geleneksel sanat formlarında bilgisayar yardımı ile üretilmiş eserler olduğu görülmektedir. İkinci bölümde etkileşimli enstalasyonlar, robotlar ve resim yapan makineler yer almaktadır. Üçüncü bölümde ise sibernetik ve bilgisayar teknolojilerinin gelişimini anlatan ve gösteren sergilemeler bulunmaktadır. Dijital sanat için önemli bir dönüm noktası olarak kabul edilen bu sergide, sadece iki dijital bilgisayar yer almıştır. Bu araçların da bir tanesi sanatsal bir etkinlikte kullanılmayan, sponsorlardan biri olan IBM'e ait bilet rezervasyon sistemidir. Diğer bilgisayar ise, besteci Peter Zinovieff tarafından getirilmiştir ve besteci kullanmaya devam ettiği için sergi bitiminden önce götürülmüştür (MacGregor, 2002). Kullanılan etkileşimli sistemler daha çok analog makinelerdir.

Serginin kuratörü Jesse Reichardt'ın da belirttiği üzere, Cybernetic Serendipity sergisi, başarıları değil, olasılıkları öne çıkarmaktadır. Dönem şartlarında, bilgisayarların sanatın üretimi ve dağıtımına önemli bir katkısı yoktur. Sayısal teknolojilerle ilintili kültürel öğelerin de sanat ürünlerini etkilediği söylenemez. Ancak Cybernetic Serendipity sergisi, bilgisayarların sanatı etkileme potansiyeline dikkat çektiği için önemlidir.

Burnham (1970), öncü bir bakış açısı ile şöyle demektedir: "Bilgi işleme teknolojileri yaratıcılık, algı ve sanatın sınırları hakkındaki fikirlerimizi etkilemektedir. Sanat eserleri üretmek, bildiğimiz gibi bilgisayarlar ve diğer iletişim araçlarının yetkinliği içerisinde değildir; ancak; gerçekten de, estetik farkındalık alanını yeniden tanımlamamızda etkili olacaklardır."

1960'ların sonundan başlayarak 1970'ler boyunca, teknoloji uzmanı ve sanatçılar arasındaki ortaklıklar sonucu ortaya çıkan sanat ürünleri görülmektedir. Bilgisayar teknolojilerinin sanat alanında yaygın bir biçimde kullanıldığını söylemek mümkün olmamakla birlikte, bilgisayar teknolojileri ve sanat arasındaki ilişkiye dair ilk fikirler ve tartışmaların ortaya çıktığı görülmektedir.

BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİNİN SANAT ALANINDAKİ VARLIĞININ YAYGINLAŞMASI

Önceki dönemde daha çok bilimsel / teknolojik araştırma alanında çalışan sanatçı-teknoloji uzmanı işbirliği yol ile gerçekleşen bilgisayar – sanat ilişkisi, 1980'lerden itibaren bağımsız sanatçıların ilgi alanı haline gelmeye başlamıştır. Kişisel bilgisayarların ortaya çıkması, kendi kendine öğrenilebilen arayüzler ve kullanımı kolay programlama araçları Jeffrey Shaw ve Lynn Hershman gibi sanatçılara ilham vermiştir (Huhtamo, 2003).

Jeffrey Shaw'ın çalışmalarında kullandığı teknikler incelendiğinde, kariyerinin başlangıcında hava ile devinen kinetik heykellerin çoğunlukta olduğu görülür. 1981 tarihinden itibaren sanatçı, bilgisayar sistemlerine dayalı ürünler vermeye başlamıştır (Shaw, 2002). Bu şekilde verdiği ilk eser 1981 tarihli Virtual Sculpture[3] olup Ivan Sutherland'ın 1968'de geliştirdiği Başa Takılan Ekran (HMD-Head Mounted Display) sisteminin (Sutherland, 1968) prensiplerini kullanmaktadır. Lynn Hershman'ın erken dönem çalışmaları resim ve heykel ürünleridir. Fotoğraf, video, performans gibi araçlarla da çalışan sanatçı, 1983 tarihli Lorna[4] adlı çalışması ile ilk kez bilgisayar teknolojilerine dayanan etkileşimli bir ürün ortaya koymuştur.

80'lerden itibaren, bağımsız sanatçıların bilgisayar teknolojilerine erişmesi ve kullanması mümkün olmaya başlamıştır. Ancak, 90'ların başına kadar, bu alandaki sanatçılar genellikle bilimsel araştırma enstitülerinin çatısı altında çalışmakta, birbirine bağlı veya genişletilmiş gerçeklik, uzaktan buluşma (telepresence) ve yapay yaşam gibi konularla ilgilenmektedirler (Fleischmann ve Strauss, 2008).
Etkileşimlilik, bu dönemde üretilen bilgisayar destekli eserlerde ön plana çıkmaya başlamıştır. 1990 yılı, uluslararası bir media art yarışması olan Prix Ars Electronica'da "interaktif sanat" kategorisi

Submit Date: 10.01.2017, Acceptance Date: 23.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/017
Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

ödülünün verilmeye başladığı yıldır. Ancak, günümüze kadar geçen zaman içerisinde etkileşimlilik ilgi odağı olmaktan çıkmış, olağan bir deneyim haline gelmiştir (Fleischmann ve Strauss, 2008).

Bilgisayar teknolojilerinin sanat alanında yaygınlaşması sürecinde, 1990'ların ortalarından itibaren, Internet'e dayalı sanat yapıtlarının ortaya çıkmaya başladığı görülmektedir. Bu öncü eserler, internete özgü protokollerle sınırlı, dönemin düşük bant genişliği koşullarına bağlı olarak kendine özgü estetiğe sahip olan Net art eserleridir. Bu yaklaşım, günümüz sanatçılarını etkilemeye devam etmekle birlikte, İnternet dışındaki ortamlarda İnternet'e özgü kültürel kavramlar ve davranış biçimlerine dayanan eserler üreten sanatçılar da mevcuttur. Çalışmamızın devamında ortaya çıkışından itibaren İnternet sanatı çerçevesinde değerlendirebileceğimiz sanatçılar ve eserleri ele alınacaktır.

INTERNET SANATI İÇERİSİNDE SANATÇILAR VE ESERLERİ

Öncüler: Net. Art akımı

1990'ların ortalarında, Avrupa ve eski Sovyetler Birliği ülkelerinde, sivil toplum kuruluşları ve Avrupa Komisyonu tarafından desteklenen merkezler, kültür ve sanat olaylarna odaklanmaktaydılar. Bu merkezlerde, sanatsal etkinliklerini yanı sıra, internet erişimi de sağlanmaktaydı. Heath Bunting (İngiltere), Olia Lialina (Rusya), Vuk Cosic (Slovenya), Alexei Shulgin (Rusya) gibi, bu merkezlerde ya da kendilerine ait atölyelerde film yapımı, grafiti, fotoğraf gibi alanlarla uğraşan sanatçılar, bu dönemde online sanat denemeleri yapmaya başladılar Kullandıkları malzeme HTML (Hypertext Markup Language), dijital grafikler ve Photoshop, daha sonrasında Java, Dynamic HTML, Flash gibi araçlardı (Greene, 2004: 33). Sözü edilen dönemde internet erişimi bant genişliğinin çok sınırlı olması sebebi ile, sanatçıların, metin ve hypertext'in yanında düşük çözünürlüğe ve renk derinliğine sahip imajlar kullanarak ürünler verdiği görülmektedir.

Heath Bunting'in 1996 tarihli "_readme.html (Own, Be Owned or Remain Invisible)"[5] başlıklı çalışması, hypertext olanaklarını kullanan metne dayalı bir eserdir. Aynı şekilde Olia Lialina'nın Will-N-Testament[6] eseri de (1998) bir hypertext ürünüdür.

Net.Art akımı içerisinde Web'in görsel olanaklarını kullanıldığı eserler de önemli yer tutar. Olia Lialina'nın My Boyfriend Came Back From the War (1996)[7] ve Agatha Appears (1997)[8] eserleri, 2002'den bu yana sürdürdüğü Dragan Espenschied ile beraber sürdürdüğü Zombie and Mummy Serisi[9] , Internet'e özgü bir biçimde düşük çözünürlüklü görsel malzemelerden oluşan eserlerdir. Bu eserlerin reaktif düzeyde kullanıcıdan gelen komutlara tepki vermeleri de söz konusudur.
Dönemin düşük bant genişliğine dayalı hypertext / düşük çözünürlük ve renk derinliği üslubunu en iyi yansıtan eserlerden biri, Vuk Cosic'in Deep ASCII (1998)[10] adlı çalışmasıdır. 55 dakikalık bir porno film olan Deep Throat'un her bir karesi ASCII karakterlerinden oluşacak şekilde yeniden üretilmiştir ve bir Java uygulaması aracılığı ile arka arkaya gösterilmektedir.

Alexei Shulgin'in Form Art (1997)[11] isimli çalışması, hypertext form nesnelerinden oluşan görsel kompozisyonlardan oluşmaktadır. Sadece Web tarayıcısı yazılımlarla görüntülenebilen bu kompozisyonlar da Net.Art akımının düşük bant genişliğine dayalı üretim biçime vurgu yapmaktadırlar. Eser aynı zamanda, interaktif bir niteliğe de sahiptir.

Sözü geçen sanatçıların Web'i aktivist amaçlarla kullandıkları da görülmektedir. Bu sanatçılar tarafından tasarlanan ve belirli bir konuya dikkate çekmeyi ve duyarlılığı arttırmayı amaçlayan Web sitelerinin ortak özelliği, gerçek bir Web sitesinin görsel üslubunu, bilgi mimarisini ve dilini kullanarak, gerçek dışı ve saçma bilgiler aktarmalarıdır. Heath Bunting and Natalie Jeremijenko'nun Biotech Hobbyist (1998)[12] çalışması, Minerva Cuevas'ın Mejor Vida Corp. (Better Life Corporation) (1998)[13] , Heath Bunting ve Olia Lialina'nın IDENTITISWAPDATABASE (1999)[14] çalışmaları bu çerçeve içinde düşünülmektedir.

Net.art akımı içerisinde değerlendirilebilecek daha pek çok eser ve sanatçı, Teleporticia web sitesinin sergiler bölümünde[15] izlenebilir. Eserlerin ortak noktalarının, yukarıda da belirtildiği üzere düşük bant

Submit Date: 10.01.2017, Acceptance Date: 23.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/017
Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

genişliğine dayalı olarak metin / hypertext tabanlı olduğu, çözünürlüğü ve renk derinliği düşük imajlar ile oluşturulduğu görülecektir.

İnternet teknolojilerini ve protokollerini kullanan İnternet sanatı

Net.art'tan günümüze sanatçılar, başta web tarayıcıları olmak üzere, internet teknolojilerini kullanarak sanatsal denemeler yapmaya devam etmektedirler. Çağdaş eserleri öncü çalışmalar olarak değerlendirdiğimiz Net.art çalışmalarından ayıran nokta, teknolojinin ilerlemesi ile düşük bant genişliğinden kaynaklanan metin ağırlıklı, hypertext'e dayalı, düşük çözünürlük ve renk derinliğine sahip görsellerin kullanıldığı üslubun etkisini yitirmiş olmasıdır. Ses ve video kullanılmaya başlanmış, Java uygulamalarının yerini Flash almıştır. Bir yandan, sosyal medyanın gelişmesi ile, anonim kullanıcılar tarafından üretilmiş malzemeleri kullanan ya da izleyicinin katılımı ile şekillenen çalışmalar da görülmektedir. Tüm bu eserlerin ortak yönü, eserin varlığını sürdürmesi ve izlenebilmesi için İnternet erişimine ihtiyaç duymasıdır. İnternet'in olmaması durumunda eserin var olması mümkün değildir. Bu sebeple, internet bağlantılı heykel çalışmaları da bu bölümde ele alınmıştır.

İnternet'e özgü teknolojileri çeşitli sanatçılar farklı şekillerde kullanmışlardır. Bir kısım eserler, İnternet'e özgü görüntüleme ve etkileşim teknolojilerinin sanat üretimine yönelik olarak kullanılmasıyla oluşturulmuştur. Bu çalışmaların önemli örneklerinden biri, John Maeda'nın 1999 yılına ait One Line Project[16] çalışmasıdır. Maeda'nın One Line Project'i, proje web sitesini ziyaret eden insanların sitede çizdiği çizgileri alarak arka arkaya eklemek için sunucu tarafında veritabanına dayalı bir backend ve kullanıcı tarafında Java ile yazılmış bir istemci kullanmaktadır. Dünyanın her yerinden kullanıcıların çizdiği bu çizgilerin veritabanı raporları, 1999 yılında sunucu ile aynı adı taşıyan oneline.com başlıklı sergide yer almıştır. Bu sergi, Dai Nippon Printing tarafından sponse edilen bir tanıtım aktivitesidir. oneline.com sitesinin yayına başlamasını takip eden 2 yıl içinde, Maeda'nın veritabanında yer alan çizgilerin toplam uzunluğu 4 kilometreye ulaşmıştır. 72 pikselin 1 inç olarak kabul edildiği sistemde başlangıçtaki amaç, toplam çizgi uzunluğunu dünyanın çapı olan 40.000 kilometreye ulaştırmaktır. Maeda'nın bir diğer işi, çevrimiçi Money Counter[17] uygulamasıdır ve sanatçının 10 Nisan 2005'te gördüğü bir gazete makalesinden ilham almasıyla ortaya çıkmıştır. Makalede, ABD'nin öncelikleri, çeşitli devlet kurumlarına ayrılan bütçeler kıyaslanarak ortaya konmaya çalışmaktadır. Bütçe rakamlarını görselleştiren Maeda, bilime karşı sanat, nükleer enerjiye karşı güneş enerjisi gibi kavramlara dair kıyaslamaları ilgili kurumlara ayrılan bütçelere dayalı olarak yaptığı bu görselleştirmeler üzerinden irdeler.

Maeda, karşıtlıklar üzerinden bir diğer çalışmasını da Google anahtar kelime arama sonuçlarını gerçek zamanlı olarak görselleştirerek gerçekleştirir. Versus[18] adını taşıyan bu çalışmada iş dünyası (business) - devlet (government), basitlik (simplicity) - karmaşıklık (complexity), cinsellik (sex) - aşk (love), insan (human) - bilgisayar (computer) gibi kelime çiftlerinin Google arama trendlerindeki artış ve azalışlarını imgeleştirmektedir.

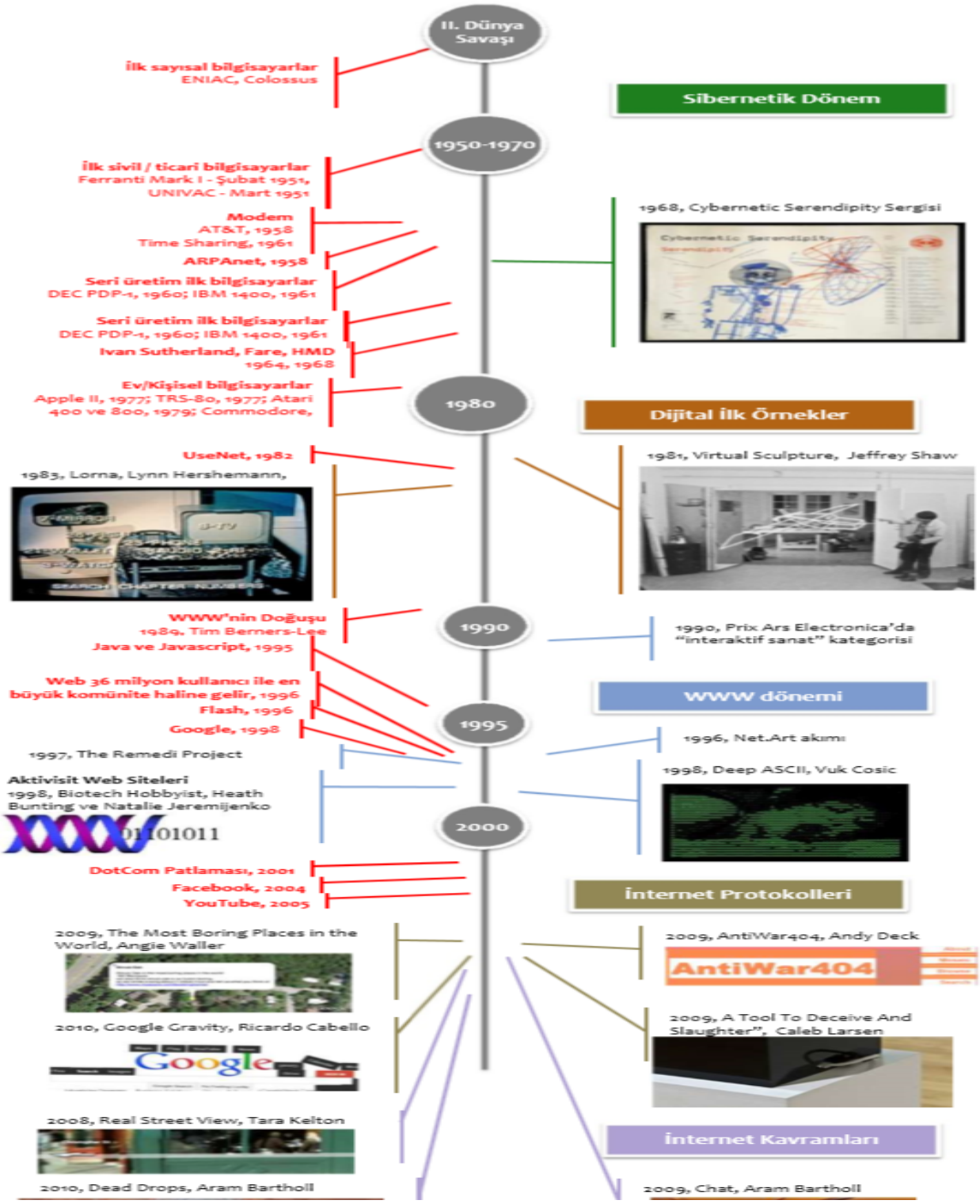
Profesyonel bir web tasarımcısı olmanın yanı sıra, media art olarak nitelendirilebilecek çalışmaları da olan Yugo Nakamura, MONO*crafts[19] isimli siteyi Flash programının çok erken versiyonları ile tasarlamıştır. Site, tecimsel web tasarımları için çok önemli olan kullanılabilirlik gereksinimlerine bağlı kalmayarak, ziyaretçilere dokunma ve hissetmeye dayalı neşe ve eğlence yaşatan yeni bir web deneyimi sunmayı amaçlamıştır. Reaktif bir alan olarak tanımladığı ve benzeri olmayan bir iletişim deneyimi yaşatmayı hedeflediği arayüzlerden biri olan MONO*crafts' ta Typospace Vol.3 Nervous Matrix on Mona Lisa isimli çalışmada klavyenin tuşlarına basarak Mono Lisa'nın yüzüne yerleştirdiği 3x3'lük kalıp yardımıyla sanateserinin yüzünün bilgisayar ortamında gerilmesini ve bozulmasını sağlamaktadır. Hücreler bağımsız olarak değil birbirlerine göre hareket etmekte olduklarından kalıbın orantıları her defasında ziyaretçinin tuşlara basma süresine bağlı olarak sınırsız bir desen oluşturmaktadır. MONO*crafts isimli sitede yer alan Typospace Vol.1 Reactive Typo-Writer ise klavyedeki harfleri basıldıkça bilgisayar ekranında kendi eksenlerinde dönerek hareket etmeye başlayan harflerin oluşturduğu ve dijital teknoloji yüzünden bir kenara attığımız daktilo deneyimini dijital tipografik bir çözümleme ile site ziyaretçilerine yaşatmaktadır.

Submit Date: 10.01.2017, Acceptance Date: 23.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/017
Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

1997 yılında tasarlanarak beş yıl süreyle 60'dan fazla sanatçı, tasarımcı, yazılımcı, müzisyen, yazar, filozof, fotoğrafçı ve film yapımcısını bir araya getiren the Remedi Project ise Flash programı ile tasarlanmış bir web sitesidir. Site, döneminin yeni sayılan genç sanatçılarının internet vasıtasıyla yeni fikirler ve yeni teknolojiler deneyimleyerek çıkardıkları üretimlerinin sergilenme alanı olmakla kalmamış aynı zamanda bu tür çalışmalar için paylaşma ve tartışma ortamı da yaratmıştır. Daha yakın tarihli örneklere gelecek olursak, Arend de Gruyter Helfer'in'in 2008 yılına ait Spooky Stories[20], Untitled Window[21] ve Object Array[22] çalışmaları, web tarayıcısı içerisinde görüntülenen, reaktif düzeyde kullanıcıya tepki veren eserlerdir. Benzer şekilde web tarayıcısında görüntülen interaktif/reaktif eserler üreten Rafaël Rozendaal da, bu çalışmalarını "Web siteleri"[23] olarak tanımlamaktadır. Ancak bu çalışmalar teknik olarak, bir HTML sayfasına gömülmüş etkileşimli Flash nesneleridir. Her iki sanatçı da eserlerinde Web tarayıcısının görüntülediği görsellerin etkisini ve interaksiyon/reaksiyon olanaklarını ön plana çıkarmaktadırlar. Bir diğer ortak noktaları da, her iki sanatçının da aynı zamanda resim ile uğraşmalarıdır.

Sanat eserleri meydana getirmek üzere, Internet'e özgü iletişim kurma biçimlerinin, yani protokollerin kullanımı mümkündür. Andy Deck tarafından üretilen AntiWar404 başlıklı eser (2009)[24] , artık yayında olmayan savaş karşıtı web sitelerini listelemektedir. Eserin kendisi de internet mecrası üzerinden erişilebilir olduğunda, listelenen sitelerin erişilemez olması sonucu bir anlam ifade etmektedir. Bir sayfanın bulunamaması / varolmaması durumunda bir standartlaşmış bir iletinin görüntülenmesi, internete özel bir iletişim kurma biçimi/protokoldür. Benzer bir şekilde, Ricardo Cabello'nun ie6 çalışması[25] (2010), sık karşılaşılan bir web tarayıcısı hata mesajını yeniden üretmektedir. Aynı sanatçının Google Gravity[26] (2010) çalışması ise, yagın kullanılan Google arama motoru arayüzüne dayanmaktadır. sumoto.iki'nin This is art...[27] (2010) çalışması ise, internete özgü tipografik elemanlar üzerinden internet sanatı, dijital sanat, net.art gibi kavramları sorgulamaktadır. Çalışmaların ortak özelliği, İnternet ile ilişkili kavramları ve İnternet'e özgü iletişim protokollerini kullanmaları, bunu yaparken de, sanat eserinin de İnternet üzerinde varlığını devam ettirmekte olmasıdır.

Submit Date: 10.01.2017, Acceptance Date: 23.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/017
Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication



Şekil 3 Internet sanatına ilişkin belli başlı tarihsel gelişmeler

Submit Date: 10.01.2017, Acceptance Date: 23.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/017
Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

Bazı eserler ise, sosyal medyayı ve kullanıcılar tarafından üretilen içeriği temel almaktadırlar. Steven Read'in 2008 tarihli E-Bay TV[28] projesi , yaygın kullanılan bir alım-satım sitesindeki satılık televizyon ilanlarında kullanılan, televizyon sahiplerinin yüklediği TV fotoğraflarının toplandığı bir web sitesidir. David Kraftsow'un YouTube Rave[29] (2010) ve YooouuuTuuube[30] (2009) ve Aaron Meyers'in YouCube[31] (2008) çalışmalarında ise, youtube.com video paylaşım sitesindeki herhangi bir videonun yeniden gösterimi söz konusudur. Angie Waller'ın "The Most Boring Places in The World"[32] (2009) çalışmasında da, çeşitli kullanıcıların kendi yaşadıkları yer hakkında yaptıkları "dünyanın en sıkıcı yeri" yorumlarına dayanılarak, bir Google Maps uygulaması üzerinde bu yerler gösterilmektedir. Aaron Meyers'ın "3 Frames"[33] (2009) çalışmasında ise, siteyi ziyaret eden insanların Web kameralarını ve siteyi oluşturdukları 3 karelik animasyonlar sergilenmektedir.

Internet bağlantılı heykel çalışmaları da, internet sanatı içerisinde değerlendirilmelidir. Caleb Larsen'in "A Tool To Deceive And Slaughter" (2009) ve Ethan Ham'in "E-mail Erosion"[34] (2006) çalışmalarını bulundukları bağlam açısından anlamlı hale getiren, bu heykellerin İnternet bağlantısı üzerinden veri alışverişinde bulunmakta olmalıdır. Larsen'in eserinde internet bağlantısı, heykelin kendini E-bay üzerinde satışa çıkarmasını ve sürekli satılık bir halde tutmasını sağlamaktadır. Ham'in eserinde ise, heykeli meydana getiren düzenek spam e-postalar tarafından tetiklenmektedir.

İnternet'e dair kültürel kavramlar ve sosyal davranışlara dayanan Internet sanatı

Önceki bölümde incelenenlerden farklı olarak, bu bölümde incelenen çalışmaların başlıca özelliği, izleyen kişi tarafından görülebilmek için Internet bağlantısı, bilgisayar, uygun yazılım ve benzeri teknolojiler gerektirmemeleridir. Eserlerin çıkış noktası internete özgü bir kültürel kavram ya da internetle ilişkili olarak ortaya çıkmış bir davranış biçimi olabilir. Aram Bartholl'a ait Dead Drops başlıklı eser (2010) ise, bir duvara gömülü duran USB veri depolama aygıtlarından oluşmaktadır. İzleyici, dizüstü bilgisayarını bu araçlardan birine bağlayarak kamuya açık alandaki bu aletlere istediği herhangi bir dosyayı yükleme veya buradaki dosyaları kendi bilgisayarın aktarma olanağına sahiptir. Eser, bu hali ile internet üzerindeki dosya paylaşım sistemlerine özgü bir davranış biçimine olanak sağlamakla birlikte, internet olmadan varlığını sürdürebilmektedir. Aynı şekilde, sanatçının 2007-2009 tarihleri arasında yaptığı "Google Portrait Series"[35] ve "Chat"[36] çalışmaları, Internet tabanlı uygulamalara özgü öğelerin Internet dışında kullanıldığı eserlerdir. Yine sanatçının "Maps"[37] enstalasyon serisi , Google Maps web uygulaması üzerinde kullanılan yer işaretlerinin gerçek dünyadaki lokasyonlara yerleştirilmesi ile gerçekleştirilmektedir. Benzer bir yaklaşımla, Tara Kelton da Google Street View[38] uygulamasından alınmış görüntülerin büyük ebatlı baskılarını, fotoğrafın çekildiği noktaya yerleştirerek "Real Street View" (2008) çalışmasını gerçekleştirmiştir.

Jon Thomson ve Alison Craighead, birlikte gerçekleştirdikleri çalışmalarda, Internet'e ait kavramlarımın yanında, internet aracılığı ile edindikleri içerikleri malzeme olarak kullandıkları eserler üretmektedirler. 2007 yılında yaptıkları "Google Tea Towels"[39] , 'Please Help Me'[40], 'Is Anybody there?', 'Please listen to me' and, 'Can you hear me?' aramalarının sonuçlarının basıldığı 4 peçeteden oluşmaktadır. "London Wall" isimli eserlerinde ise sanatçılar, Londra Müzesi'nin 3 millik yarıçap içersinde bulunan kişilerin Facebook ve Twitter durum güncellemelerini bastıkları posterleri duvara asarak soyut bir şiir oluşturmuşlardır. Aynı sanatçılar, "Unprepared Piano"[41] başlıklı çalışmalarında , Internet'ten topladıkları MIDI dosyalarının çeşitli partisyonlarını rastgele bir şekilde bir elektronik piyano ile çaldırmışlardır. Stephanie Syjuco'nun "Unsolicited Fabrications: Shareware Sculptures"[42] (2009) başlıklı çalışması da, Google SkecthUp yazılımı kullanıcılarının Internet üzerindeki veritabanında paylaştıkları üç boyutlu nesne çizimlerinin gerçek nesneler biçiminde üretilerek sergilendiği bir etkinliktir.

SONUÇ

Bu çalışmada, internet ile ilintili olduğu görülen sanatsal çalışmaları, "Internet teknolojilerini ve protokollerini kullanan" ve "Internete dair kültürel kavramlar ve sosyal davranışlara dayanan" başlıkları altında incelemeye çalıştık. Tabii olarak, bu başlıklar altında incelediğimiz eserleri üreten sanatçıların, eserlerini üretirken bu sınırlar içerisinde kalmak gibi bir kaygısı bulunmamaktadır.

Submit Date: 10.01.2017, Acceptance Date: 23.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/017
Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

Ancak, sanat eserinin, üreticisinden bağımsız olarak, var olması ve var olmaya devam etmesi açısından ele aldığımızda, ortaya koyduğumuz ikili ayrımın, internet ile ilişkili sanatsal ürünleri anlamada uygun bir çerçeve oluşturduğunu görmekteyiz.

Greene'in de vurguladığı gibi (2004:19-22), 20.yüzyıl sanatında etkili olan Marcel Duchamp'ın ortaya attığı ve John Cage'in yoğun olarak yararlandığı "ready made" materyallerin kullanımı, ve Marshall McLuhan'ın her ortamın aktif bir metafor olarak deneyimlenen olayı başka bir biçime dönüştürmesi görüşünün, incelediğimiz eserlerde farklı düzeylerde de olsa görülmektedir.

İlk gruptaki İnternet teknolojilerini ve protokollerini kullanmak yolu ile özellikle sadece İnternet ortamında var olabilen sanat eserleri, varoluş biçimlerinden ortaya çıkan paradoks yoluyla, çağdaş sanatın sanat galerisi / müze odaklı, sanat eserinin mülkiyetini ve meta olarak değerini ölçmeye odaklı işleyişine bir eleştiri getirmeye devam etmektedirler. Bu noktada, internete bağlı olarak var olmalarını, bu tür eserlerin arasındaki en baskın ortak nokta olarak görmekteyiz. Marshall McLuhan'ın meşhur "ortam iletidir" eşitliğinin ortaya koyduğu anlayış çerçevesinde, İnternet sanatı olarak adlandırılan ürünler, estetik / teknik ölçütlerin ötesinde, yalnızca İnternet üzerinde var olmaları ile, toplumu etkileyen bir düşünsel sürecin tetikleyicisidirler. Öncü Net.art çalışmalarında öne çıkan bu özellikleri, günümüzde de AndyDeck, David Kraftsow, Aaron Meyers gibi sanatçılarda daha yoğun bir şekilde görülmektedir.

"Internete dair kültürel kavramlar ve sosyal davranışlara dayanan" çalışmaların bir bölümünde de aynı bakış açısının etkileri vardır. Ortamın değişmesi ile ortaya çıkan mesajdaki farklılaşma, Aram Barthol ve Tara Kelton gibi sanatçıların çalışmalarında görülebilmektedir. Bir yandan da, Marcel Duchamp'ın ortaya koyduğu şekilde, "ready made" malzemelerin kaynağı olarak interneti kullanan sanatçıların, internete özgü arayüzleri veya internetten elde ettikleri veri parçalarını üretim süreçlerinde ya da ürünlerinin bir bileşeni olarak kullanmaları söz konusudur. Jon Thomson ve Alison Craighead, . Stephanie Syjuco gibi sanatçıların, İnternet sanatı olarak değerlendirdiğimiz eserleri bu yaklaşımla üretilmişlerdir.

Gerek İnternet teknolojileri ve protokollerine dayanan, gerekse İnternet'e dair kültürel kavramlar ve sosyal davranışlara dayanan eserler, çağdaş sanatı etkileyen düşünce biçimleri ile açıklanabilmektedirler. 60'lı ve 90'lı yıllar arası olarak ifade edebileceğimiz İnternet öncesinde dönemde gerçekleşen bilgisayar-sanat etkileşiminin de aynı çağdaş sanat yaklaşımları çerçevesinde şekillenmiş olduğunu düşünmekteyiz. İnternet'in gelişimi, söz konusu etkileşimin daha çok sanatçı tarafından, daha yaygın bir biçimde ele alınmasını hızlandırmıştır. Bu durumda, yeni gelişen her teknoloji gibi İnternet ile ilişkili teknolojilerde gerçekleşmesi muhtemel ilerlemelerin, İnternet sanatı olarak adlandırılması muhtemel eserlerde bir çeşitlilik oluşturması beklenebilir.

Öte yandan, İnternet öncesi dönemi günümüz ile kıyasladığımızda, teknolojideki gelişmelerin sanat alanına çok daha hızlı yansıdığını söylemek mümkündür. Hızla yaygınlaşan teknolojiler gündelik hayatı etkiledikleri hızla sanatçıları da etkileri altına almakta ve yeni eserlerin hem malzemesi, hem de esin kaynağı olmaya devam etmektedirler.

NOTLAR

1 Vuk Cosic'e gönderilen mesaj içerisinde, e-posta yazılımdaki bir uyumsuzluktan dolayı hatalı olarak dekode edilmiş karakterlerin arasında "Net. Art" sözcükleri okunur bir şekilde göze çarpmaktadır. Cosic, ürettikleri sanatı tanımlamak için bu sözcüğü kullanmaya başlamış ve terim hızla yaygınlaşmıştır.

2 http://cyberneticserendipity.net/

3 http://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/sculpture/

4 http://www.lynnhershman.com/lorna/

5 http://www.irational.org/heath/_readme.html

Submit Date: 10.01.2017, Acceptance Date: 23.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/017
Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

6 http://will.teleportacia.org/

7 http://www.teleportacia.org/war/

8 http://www.c3.hu/collection/agatha/

9 http://www.zombie-and-mummy.org

10 http://www1.zkm.de/~wvdc/ascii/java/

11 http://www.c3.hu/collection/form

12 http://www.irational.org/biotech/

13 http://www.irational.org/mvc

14 http://www.teleportacia.org/swap/

15 http://art.teleportacia.org/exhibition/

16 https://maedastudio.com/1999/oneline/

17 https://maedastudio.com/2005/moneycounter/

18 https://maedastudio.com/2006/versus/

19 https://www.moma.org/explore/inside_out/2010/02/19/a-few-words-with-yugo-nakamura/

20 http://adegru.org/spooky_stories/

21 http://adegru.org/untitledwindow/
http://adegru.org/untitledwindow/untitledwindow2.html

22 http://adegru.org/objectarray/

23 http://www.newrafael.com/websites/

24 http://getgreener.org/antiwar404/docs/index.php

25 http://mrdoob.com/lab/javascript/effects/ie6/

26 http://mrdoob.com/projects/chromeexperiments/google_gravity/

27 http://lrntrlln.org/p/thisisart/

28 http://www.stevenread.com/node/533

29 http://dontsave.com/youtube_rave/

30 http://yooouuutuuube.com/

31 http://youcub.es/

32 http://www.couchprojects.com/popups/boring/

33 http://www.caleblarsen.com/projects/a-tool-to-deceive-and-slaughter/

34 http://www.ethanham.com/index.html?erosion

35 http://www.datenform.de/googleportrait.html

36 http://www.datenform.de/chat.html

37 http://www.datenform.de/map.html

38 http://tarakelton.com/#street

39 http://www.thomson-craighead.net/docs/towels.html

40 http://www.thomson-craighead.net/docs/londonwall.html

41 http://www.thomson-craighead.net/docs/unpiandoc.html

Submit Date: 10.01.2017, Acceptance Date: 23.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/017
Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

42 http://www.stephaniesyjuco.com/p_unsolicited_fabs.html

KAYNAKÇA

Berners-Lee, T. (1996). WWW: Past, present, and future. Computer, 29(10), 69-77.

Candy, Linda. (2002). Co-Creativity in Interactive Digital Art, Consciousness Reframed. Fourth International CAiiA-STAR Research Conference, 2-4 August,

Corby, Tom, (2006). Network Art: Practices and Positions (Innovations in Art and Design). New York: Routledge

Cramer, Florian, 2002, Concepts, Notations, Software, Art, http://www.netzliteratur.net/cramer/concepts_notations_software_art.html, Erişim: 20 Aralık 2010

Denning, P. J. (1997, October). The Internet after thirty years. In Internet besieged (pp. 15-27). ACM Press/Addison-Wesley Publishing Co..

Dietz,Steve. (2007), Just Art: Contemoprary Art After the Art Formerly Known As New Media.

Fleischmann, Monika, Strauss, Wolfgang, (2008). Interactivity as Media Reflection between Art and Science, C. Sommerer et al. (Eds.): The Art & Sci. of Interface & Inter. Des., SCI 141, pp. 75–92, 2008

Friedman, K. (1995). The early days of mail art. Eternal network: A mail art anthology, 3-16.

Galloway, Alexander R., (2004).Protocol: How Control Exists After Decentralization, Leonardo Books

Gere, Charlie, (2002), Digital Culture, Reaktion Books Ltd. London.

Gere, Charlie, (2004), "New Media Art and the Gallery in the Digital Age", Tate Papers, Autumn 2004.

Greene, Rachel, (2004). Internet Art, Thames & Hudson Ltd., London. ISBN: 0-500-20376-8

Goddard, W., & Melville, S. (2004). Research methodology: An introduction. Juta and Company Ltd.

Hershman, Lynn, (2009). The Art and Films of Lynn Hershman, http://lynnhershman.com/ Erişim: 20 Aralık 2010

Huhtamo, Erkki, (2003). "Seven Ways of Misunderstanding Interactive Art," located at http://www.artcen- ter.edu/exhibit/digital/essay.html Erişim: 20 Aralık 2010

Jack Burnham, 1970, "The Aesthetics of Intelligent Systems," in On the Future of Art, p. 119. New York, Viking, USA

Lansdown, John, 1998, "Some trends in computer graphic art", in Computers & Art, editor: Stuart Mealing, Intellect Books

MacGregor, Brent, 2002, "Cybernetic Serendipity Revisited", C&C'02, October 14–16, 2002, Loughborough, Leic, United Kingdom.

Manovich, Lev, 2002, "Ten Key Texts on Digital Art: 1970-2000", Leonardo, Vol. 35, No. 5, Tenth Anniversary New York Digital Salon (2002), pp. 567-575

Paul, Christiane. (2003). Digital Art. Thames & Hudson .London

Popper, Frank, (2007), From Technological to Virtual Art, Leonardo Books

Richard I. Land, 1969, "Computer Art: Color-Stereo Displays", Leonardo, Vol. 2, No. 4 (Oct., 1969), pp. 335-344

Submit Date: 10.01.2017, Acceptance Date: 23.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/017
Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

Saberian, F. Art In The World Wide Web (Investigation On Two Interactive Artworks Of Mark Napier). The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication - TOJDAC July 2016 Volume 6 Issue 3 . pp. 307-315

Schutt, R. K. (2011). Investigating the social world: The process and practice of research. Pine Forge Press.

Shaw, Jeffrey, (2002). http://www.jeffrey-shaw.net, Erişim: 20 Aralık 2014

Shulgin Alexei, (1997), nettime: Net.Art - the origin, e-mail message thread, http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00094.html, Erişim: 28.12.2014

Sutherland, Ivan E. (1963). "Sketchpad: A Man-Machine Graphical Communication System", Technical Report No. 296, Lincoln Laboratory, Massachusetts Institute of Technology via Defense Technical Information Center (stinet.dtic.mil)

Sutherland, I. E. (1968, December). A head-mounted three dimensional display. In Proceedings of the December 9-11, 1968, fall joint computer conference, part I (pp. 757-764). ACM

Tribe, Mark, Jana, Reena. (2006), Art des nouveaux medias. Köln: Taschen

Usselman, Rainer, 2003, "The Dilemma of Media Art: Cybernetic Serendipity at the ICA London", Leonardo, Vol. 36, No. 5 (2003), pp. 389-396

Verschooren, Karen A. (2007) Situating Internet Art in the Traditinal Institution for Contemporary Art. SA: Massachusetts Institute of Technology.

Submit Date: 10.01.2017, Acceptance Date: 23.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/017
Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication