

**DİJİTAL SANATLAR ÇERÇEVESİNDE ÜRETİLEN ESERLERDE TEKNOLOJİ  
KULLANIMI VE İNTERNETİN SERGİLEMEYE ETKİSİ\***

Ahmet DOLUNAY\*

Burak BOYRAZ\*

**Öz**

Endüstri devrimini takip eden süreçte makineleşmenin getirdiği kolaylıklar ve sosyo-kültürel değişim dönemin sanatçıları eser üretiminde kullanılan malzeme ve verilen mesaj bağlamında önemli ölçüde etkilemiştir. Sanatçılar 19.yy sonrasını kapsayan bu süreç içinde klasik sanat malzemelerinin yanında yeni medyaları da kullanmaya başlamıştır. Günümüz sanatçıları da benzer bir şekilde içinde bulunduğumuz dönemin en önemli iletişim araçlarından biri olan teknolojiden sıkça faydalanmaktadır.

“Dijital Sanatlar Çerçevesinde Üretilen Eserlerde Teknoloji Kullanımı ve İnternetin Sergilemeye Etkisi” başlıklı bu makalede hem teknoloji yardımıyla üretilen sanat eserleri hem de teknolojinin sergilemeye katkısı incelenmiştir. Bu çerçevede makale içinde dijital sanat ve internet sanatı gibi akımlar incelenirken, teknolojinin sergilemeye olan katkısı sanatçıların interneti eserlerini sergilemek amacıyla bir platform olarak kullanması ile ilişkilendirilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Teknoloji, Sanat, Dijital Sanatlar, İnternet, Sergileme.

**TECHNOLOGY USE IN ARTWORKS PRODUCED WITHIN THE FRAMEWORK OF  
DIGITAL ARTS AND IMPACT OF INTERNET ON EXHIBITING**

**Abstract**

During the period following the industrial revolution, ease provided by mechanization and socio-cultural change considerably affected artists of that period within the context of material used in producing artworks and message given. Within that period following 19th century artists started to use new communication

\*Bu çalışma Ahmet Dolunay'a ait olan “Sanatın Yeni Bir Sunum Ortamı Olarak İnternet” isimli yüksek lisans tezinden yararlanılarak oluşturulmuştur. (Dolunay, Ahmet, “Sanatın Yeni Bir Sunum Ortamı Olarak İnternet”, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Beykent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim ve Tasarım Anasanat Dalı, 2011.)

\* Öğretim Görevlisi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Sanat Yönetimi Programı. [adolunay@hotmail.com](mailto:adolunay@hotmail.com)

\* Araştırma Görevlisi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Sanat Yönetimi Programı. [baroq86@hotmail.com](mailto:baroq86@hotmail.com),

instruments besides classical art materials. Nowadays artists similarly take advantage of technology very often which is one of the most significant communication instruments of today.

In this article having the title of “Technology Use In Artworks Produced Within The Framework of Digital Arts and Impact of Internet on Exhibiting” both artworks produced by the help of technology and contribution of technology on exhibiting are being reviewed. In this context, while trends such as digital art and internet art are being examined in this article also contribution of technology on exhibiting is being associated to using internet as a platform in order to exhibit their artworks.

**Keywords:** Technology, Art, Digital Arts, Internet, Exposition.

### Giriş

“Dijital Sanatlar Çerçevesinde Üretilen Eserlerde Teknoloji Kullanımı ve İnternetin Sergilemeye Etkisi” adlı bu çalışmada Dijital Sanatlar içinde yer alan eserlerin sergilenmeleri konusu ve internetin söz konusu eserlerin sergilenmelerine olan katkısı incelenmiştir. Bu çerçevede öncelikle teknoloji, dijital sanat ve sanat kavramlarına değinmekte fayda vardır. İnsanlık tarihi ile eş zamanlı olarak gelişen bir olgu olma özelliğini taşıyan teknoloji kelimesi; *techne* (yapma becerisi) ve *logia* (söylemek) sözcüklerinin birleşiminden oluşan “*technologie*” kelimesinden gelmektedir.<sup>1</sup> Toplumların hayatlarını kolaylaştırmak ve iyileştirmek için araç ve sistem geliştirebilme bilimi olan teknolojiyi Halil R. Alpay “bilginin eyleme geçirilmiş hali” olarak tanımlamaktadır.<sup>2</sup> Birden fazla alanda kullanılan teknoloji kavramını iletişim odaklı yönüyle ele aldığımız zaman, erişimde kolaylık sağlayan gelişmelerin üstüne kurulu olan bu yapının temelinin bilgiyi paylaşma ihtiyacı olduğunu söyleyebiliriz. Teknoloji ile ilişkili olan Dijital Sanat kavramı

<sup>1</sup>Zeliha Aslı Elitsoy, “Dönüşümler Bağlamında Teknoloji-Sanat İlişkisi”, (Yüksek Lisans Tezi, M.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gazetecilik Anabilim Dalı, 2008), s. 7.

<sup>2</sup>Halil Rifat Alpay, “Teknolojik Bağımlılık ve Yaratıcı Mühendislik Eğitiminin Gerekliliği”, *Sanayi Kongresi Bildirileri, Cilt1, TMMOB Sanayi Kongresi, Ankara, Aralık 4-9 1989* (Ankara, 1989), s.10.

ise: “Salt bilgisayar kullanılarak üretilen ve sayısallaştırma teknikleri kullanılarak yapılan sanata verilen isimdir.<sup>3</sup> Teknoloji yardımıyla yapılan sanatsal çalışmalar, fiziksel yönleriyle iletişim ve bilim ile çok sıkı bir bağlantı içinde olabilirken Video-Art, İnternet Sanatı ve Dijital Enstelasyonlar bu alan içinde değerlendirilmektedir. Ancak bazı küratör ve eleştirmenler Dijital Sanat’ı fotoğraf, sinema ve videonun mekanik ve teknolojik süreçlerinin bir gelişimi olarak ele alarak kısa filmleri de bu alan içine dahil etmektedir. Sanat kavramı ise en sade anlatımıyla, duygunun ifade edilmesinde, güzelliğin algılanması ve paylaşılmasında kullanılan metotların tümüdür. İnci San sanatı “İnsanın kendini tanıma çabası” olarak ifade etmektedir.<sup>4</sup> Vasili Kandinski ise “Sanatta Zihinsellik Üzerine” adlı eserinde sanatı “İnsan ruhunun gelişimine, inceltmesine yönelik bir hareket” ve “Ruhlara sadece kendine özgü biçim içinde, ruh için günlük ihtiyaç olan nesnelere söz eden dil” olarak tanımlamaktadır.<sup>5</sup>

### **Sanatsal Üretimler İçin Alternatif Sergileme Alanlarına Yönelme Olgusu**

Rönesans dönemi ile başlayan süreç içinde bilim ve estetiği sentezleyen sanatçıların öncülüğünde gelişen sanat anlayışı günümüzde algısal farklılıklara hitap eden eserlerle birlikte nesne ve anlam ilişkisini sorgulayan bir yapı halini almıştır. Ancak sanatçının nesneye yüklediği anlamı sorgulaması ve içinde bulunduğu tarihsel konumu eserleriyle yansıtma arzusu aslında pek de yeni bir olgu değildir. Fredric Jameson, sanatın geçirdiği evreleri; “Buhar enerjisiyle Realizm, elektrik enerjisiyle Modernizm ve elektronik ile de

<sup>3</sup>Nejat Kutup, “İnternet ve Sanat, Yeni Medya ve net.art”. Akademik Bilişim’10, Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri, Muğla, Muğla Üniversitesi 10-12 Şubat 2010, s.12. erişim tarihi: 1. 04. 2013,

<http://www.fotografya.gen.tr/cnd/index.php?id=670,983,1,0,1,0>. s. 14.

<sup>4</sup>İnci San, *Sanat Eğitimi Kuramları* (2.bs., İstanbul: Ütopya Yayınları Eğitim Dizisi, 2003), s.63.

<sup>5</sup>Vasili Kandinski, *Sanatta Zihinsellik Üzerine*, çev: Tefik Turan, (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1993), s.97.

Postmodernizm ortaya çıkmıştır” şeklinde açıklamaktadır.<sup>6</sup> Geçmiş yaklaşık otuz bin yıl kadar öncesine, ilk insanların kırmızı ve siyah boya kullanarak yaptığı mağara resimlerine dayanan sanat tarihi, F. Jameson’ın ifade ettiği süreci takiben bugün son derece geniş bir yelpazeye ulaşmıştır. 19. yüzyılın ikinci yarısından itibaren makineleşme ve buna bağlı üretim biçimlerinin etkisi ile köklü bir değişim sürecine giren sanat anlayışı bu dönemi takip eden süreçte yaşanan değişimlerle klasik sanat malzemelerinin dışında alternatif malzemelerden üretilen eserlerle yeni bir boyut kazanmıştır.

Endüstri devriminden sonra yaşanan siyasal gelişmeler ve buharın üretimde kullanılmasıyla birlikte yeni bir yaşam biçimi doğmuş, buharlı lokomotifler ve gemiler, ürünlerin yeni kullanıcılarına ulaştırılmasını hızlandırmıştır. Toplumda işçi sınıfının oluşmaya başladığı bu dönemde hızlı kentleşme ve makineleşme ile birlikte makineler ilgi odağı olmuştur. Ayrıca ulaşım ve taşımacılık sektöründeki gelişmeler üretilen malların daha az maliyetle son kullanıcıya ulaşmasını sağlamış ve tüketim toplumu olgusunu doğmasına yol açmıştır. Mühendislik alanındaki ilerlemeler ise eskiye oranla daha sağlam yapıların ortaya çıkmasına ve sosyal yaşamı etkileyecek mimari yapıların oluşmasına sebep olmuştur.

19.yy sonrasını kapsayan bu dönem kendi içinde, endüstri odaklı kapitalizmin giderek büyümesi, kentsel olanakların artması, bilim ve teknoloji alanındaki gelişmeler ve sosyal yaşamın kolaylaşması gibi sonuçları da beraberinde getirmiştir.<sup>7</sup> Dönemin sanatçıları modernlik deneyimi olarak adlandırılabilir bu karmaşıklığı hissettirmeye çalışmış ve yeni teknikler arayarak izleyicinin görme biçimlerini ve algısını değiştirme çabası içinde olmuşlardır.<sup>8</sup> 20.yy’ın başında

<sup>6</sup>Fredric Jameson, *Postmodernizm ya da Geç Kapitalizmin Kültürel Mantığı*, çev. Nuri Plümer, Abdülkadir Gölcü, (Ankara: Nirengi Kitap, 2011), s.243.

<sup>7</sup>Ahu Antmen, *20.Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar* (İstanbul: Sel Yayıncılık 2008), s. 18.

<sup>8</sup>Antmen, s. 18.

modernliği kentsel içerikli çalışmalarda ve endüstrileşmede arayan sanatçılar Batılı olmayan kültürlerle ilgi duymaya başlamış ve modernleşmeye karşı bir tavır alarak “primitivizm” olarak adlandırılan akıma da yönelmişlerdir.<sup>9</sup> 1910 ve 1930’lı yıllara gelindiğinde ise Rusya’da Konstrüktivizm akımı, Almanya’da ise Bauhaus Okulu bünyesinde üretilen yapıtlarla sanatçılar bambaşka bir dil aramaya çalışmışlardır. Bu dönem içinde Rusya’da Vladimir Tatlin’in “Tatlin’s Tower” isimli uygulanmayan proje önerisi sıra dışı strüktürü ve politik duruşu ile pek çok sanatçıya örnek olmuş ve adeta sanayileşmenin sanata olan etkisini özetlemiştir. Ahu Antmen’in ifadesiyle; “Yeni bir dünyanın inşasını bir gereklilik olarak gören bu sanatçılar, giderek tasarıma yöneldikleri bir süreç içinde sanatı alışlagelmiş işlevinin dışında, toplumsal bir zeminde anlam ifade etmesi gereken bir olgu olarak düşünmeye başlamışlardır”.<sup>10</sup> 1950 ve 1960’lı yılları takip eden süreçte ise İkinci Dünya Savaşı sonrası Dadaizm akımıyla benzerlikler gösterebilecek akımlar ortaya çıkmıştır. Ayrıca söz konusu dönem içinde entelektüel çevrelerin Jean-Paul Sartre ve diğer Fransız Varoluşçuların etkisi altına girmesi de görsel sanatları etkileyen önemli bir konu olmuştur.<sup>11</sup> Temelinde kuralcılık ve insan hürriyetini kısıtlayan her şeye isyan etmek olan bu yaklaşım pek çok sanatçı tarafından da benimsenmiştir.<sup>12</sup>

Yeni Gerçekçilik, Minimalizm, Kavramsal Sanat, Fluxus ve Performans Sanatı gibi örnekleri verilebilecek akımlar dahilinde sanatçılar anlam ve nesne ilişkisini sorgulamakta ve içinde buldukları zamanın bütün nesnelere birer sanat malzemesine dönüştürmeye çalışmaktadır. Çağın teknik olanaklarını, biçim ve

<sup>9</sup>Antmen, s. 35.

<sup>10</sup>Antmen, s.35.

<sup>11</sup> Tarık Emre Yıldırım, “Yedinci Mühür Filmindeki Eksistansialist Soruların Garip Bir Koleksiyoncu Filminde İşleniş ve Türk - İslam Kültürüne Yansıması”, *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, Cilt:5, Sayı:4, Ocak 2009, (Konya 2009), s. 163.

<sup>12</sup> Yıldırım, s. 163.

düşünce arasındaki ilişkileri başarıyla değerlendiren bu kuşak sanatçılar arasında “Non-Picturale” bir anlayışı benimseyenler olduğu kadar fazla miktarda boya kullanarak eser üreten sanatçılarda mevcuttur.<sup>13</sup>

Sanatçının kendi kimliği ve topluma olan bakış açısı arasındaki çatışmanın ön plana çıktığı 1950’lerin sonlarında Yves Klein ve Fernandez Arman gibi Yeni Gerçekçi sanatçılar eser ve mekan ilişkisinde farklı yaklaşımlar aramaya başlamışlardır. Yves Klein 1958 yılında Paris’te Iris Clert Gallery’de “Boşluk” isimli sergisini açmış ve galeri mekanını içinde hiçbir nesne olmadan boş bir şekilde sergilemiştir.<sup>14</sup> 1960 yılında ise F. Arman yine aynı galeride “Dolu” isimli sergisini gerçekleştirmiş ve bu kez Iris Clert Gallery içine girilemeyecek şekilde “ıvır zıvır” nesnelere doldurulmuştur.<sup>15</sup> Bu durum aslında 18. yüzyıldan bu yana mimari olarak değişim sürecine giren sergi mekânlarının, 1960 sonrası sanatsal anlayışın etkisiyle biçim ve anlam bakımından da büyük değişimler geçirmeye başlayacağını habercisidir. İlk zamanlarda sanatsal aktivite ve sergiler “salon” adı verilen alanlarda gerçekleştirilmekteyken, 1950’li yıllarda modern “avantgarde” ile birlikte mekânın sanatın çerçevesini oluşturduğunu düşünen sanatçılar, galerileri eserlerinin tamamlayıcısı olarak görmeye başlamıştır. Sanatçıya göre artık mekân sanatı, sanatçıyı ve izleyiciyi bütün gücüyle içine almaktadır. Sanatçılar artık üretimlerine sergileme ve ziyaretçi algısına erişim gibi konularla da ilgilenmeye başlamıştır. Endüstri Devrimi ve İkinci Dünya Savaşı’nı takip eden süreçte alternatif sanatsal üretimlere yönelen sanatçıların yapıtlarını sergilemek için farklı ortamlar aramaları ile bağlantılı olan bu durum, değişen ve gelişen sanat akımlarının artık sergilemeye de müdahale edeceğinin de

<sup>13</sup>Semra Germaner, *1960 Sonrası Sanat, Akımlar, Eğilimler, Gruplar, Sanatçılar* (İstanbul: Kabalıcı Yayınevi 1996), s. 7.

<sup>14</sup>Germaner, s. 19.

<sup>15</sup>Germaner, s. 19.

bir göstergesidir. Gerek üretilen eserlerin niteliği gerekse izleyici ve yapıt arasındaki iletişim yoğunluğunu arttırma isteği sanatçıları fiziksel mekanların dışında aslında var olmayan mekanları kullanmaya da yöneltmiştir. 1936, New York doğumlu sanatçı Robert Barry'nin anti-materyal çalışmaları her ne kadar sergilemeden önce sanatsal bir üslup olgusuyla üretildiyse de bizlere dönemin sanatçılarının düşünce yapısını aktarması bağlamında önemlidir. Sanatçı yerleştirmeleri için kullandığı fiziksel mekanların dışında başka mekanlar da olabileceği düşüncesini savunmuş ve bu mekanları aramak için özel cihazlarla pek çok çalışma yapmıştır.<sup>16</sup>

### **İnternet Kullanımı ve “Sanatsal Paylaşım”**

1990'lı yıllara geldiğimizde Robert Barry örneğinde olduğu gibi fizik ötesi mekanlara ilgi duyan sanatçılar için son derece önemli olan internet ortaya çıkmıştır. Günümüz sanatçılarının gerçekte var olmayan bu sanal ortama ayak uydurmaları da fazla uzun sürmemiştir. Bugün bir iletişim aracı olmakla birlikte bir sergi alanı olarak da kullanılan internetin geçmişi henüz çok yenidir. Amerika Birleşik Devletleri'nin askeri amaçlı projeler için geliştirmeye başladığı internetin oluşum süreci, ARPANET (Advanced Research Project Authority Net) adı verilen bir projeye başlamaktadır. 1960'lı yıllarda, soğuk savaş döneminde nükleer savaş tehdidi nedeni ile savunma amaçlı projelere büyük harcamalar yapmak durumunda kalan Amerika Birleşik Devletleri, ülke savunmasını birbirine bağlı olan bilgisayarlarla koordineli bir biçimde sağlamak amacıyla 1969 yılında bir sistem geliştirmiştir.<sup>17</sup> Bu sistem, 1990 yılında internet adını alarak, en gelişkin sivil ağ tanımlamasıyla kamu kullanımına sunulmuştur. Daha çok askeri amaçlı araştırma

<sup>16</sup>Lucy Lippard, “Six Years: The Dematerialization of the Art Object From 1966 to 1972” (California: University of California Press: 1997), s. 40.

<sup>17</sup>Güliz Uluç, “Küreselleşen Medya: İktidar ve Mücadele Alanı”, (İstanbul: Anahtar Kitaplar Yayınevi: 2003), s.21.

yapan laboratuar ve üniversiteleri birbirine bağlamak için geliştirilen ARPANET, önce Amerika Birleşik Devletleri'nde ki üniversitelere daha sonra da genel kullanıcılara açılmıştır.<sup>18</sup> İlerleyen zamanlarda Tim Berners-Lee ve ekibinin, Avrupa Parça Fiziği Laboratuvarı'nda bilgi dağıtımını için önerdikleri protokolün world wide web (WWW) adını almasıyla internet bugün bildiğimiz şeklini almaya başlamıştır.<sup>19</sup>

Her geçen gün daha fazla insanın dikkatini çeken internet siteleri 1993 yılında dünya çapında ortalama olarak 130 adet iken 1994 sonlarına doğru 12.000 adet olmuştur.<sup>20</sup> Yaşanan bu sayısal artışla birlikte ilk başlarda sadece bilgi aktarımı amacıyla kullanılan internet zamanla geliştirilen yeni sürümler sayesinde bireysel tasarımlar yapmaya da olanak sağlamıştır. İzleyici kitlesine aracı kullanmadan, kendi olanaklarıyla ulaşmayı amaçlayan sanatçılar için bir "araç" olan internet, sanat eserinin geniş kesimlere yayılmasında önemli bir rol üstlenmektedir. Video Art sanatçılarının sıkça kullandığı bu sistem, kullandığı teknoloji ile yapıyla izleyici arasındaki mesafeyi kısaltmakta ve etkileşimli özellikler içererek izleyiciyi gösterinin/serginin parçası kılan bir sunuş yöntemi getirmektedir.<sup>21</sup> Erişim kolaylığı ve geniş kitlelere ulaşmayı sağlamanın dışında bir iletişim aracı olarak da son derece ucuz olan internet, alternatif sergileme alanları arayışı içinde olan sanatçılar için bir seçenek olmuştur. Bununla birlikte iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler de internet kullanımını ve sanat eserinin paylaşımını pozitif etkilemektedir. Özellikle Video-Art eserler sosyal paylaşım sitelerinde kolayca paylaşılmaktadır. Bu sayede pek çok sanatçı ürettiği yapıtları kendi sosyal paylaşım siteleri üzerinden kamuya ulaştırabilmekte ve bu yapıtlara yönelik geri bildirimler alabilmektedir. Söz konusu sitelerde özellikle Video-Art gibi çalışmalar

<sup>18</sup>Uluç, s. 22.

<sup>19</sup> Kutup, s. 12.

<sup>20</sup>Kutup, s. 13.

<sup>21</sup> Faruk Ulay, "Tek Başına Ama Hep Birlikte Sanat: Net.Sanat", *Sanat Dünyamız*, Sayı: 81 Güz (2001): 47.



video paylaşımına izin verilmesi sayesinde kolayca izleyiciye ulaşabilmektedir. Ayrıca I-Pad ve I-Phone gibi görüntülü iletişim olanağı sağlayan cihazların bu sitelere uyum sağlaması sayesinde sanat eseri istenilen zamanda istenilen mekanda izlenebilmektedir.

İnternet'in sergilemeye bir diğer katkısı da 360 derece sanal sergilerdir. Özel bir objektif ve kamera yardımıyla oluşturulan bu sistemde sergi mekanı 360 derece fotoğraflanmakta ve bu fotoğraflar sanal ortamda birleştirilerek ziyaretçinin sergi mekanını bilgisayar ortamında görmesi sağlanmaktadır. Bu sayede resim, heykel, ve özgün baskı gibi klasik disiplinlere yönelik sergilemeler de dijitalleştirilmekte ve serginin ziyaretçiye ulaşımı da alternatif bir yöntemle gerçekleştirilmektedir. Dijital tabanlı eserlerin internet üzerinden paylaşılabilmesi müzecilik içinde da ziyaretçi ve eser kavramlarının değişimine sebep olmuştur. İnternet üzerinden eserin paylaşılmasıyla "ziyaretçi" artık fiziksel bir gayret göstermek zorunda kalmadan eseri görebilmekte ve bu sayede "izleyici" konumuna geçmektedir. Bu çerçevede sanat eseri de bir meta iken dataya dönüşmektedir. İnternet ise müzenin yerine geçerek ziyaretçi ile eseri buluşturan ortam olma özelliğini kazanmıştır.

Her ne kadar internet kullanımıyla sergileme, pratik ve hızlı bir olgu olsa da bu yöntemin getirdiği bir takım olumsuzluklar da mevcuttur. Örneğin müzeler, eser ve ziyaretçiyi buluştururken eldeki bilgileri küratörler ve sanat tarihçiler eşliğinde işleyerek sunmaktadır. Ancak internet ortamında kontrolsüz biçimde yayılan eserlerde deforme edilme ve eserin bağlamından koparılması tehlikesi bulunmaktadır. Bu durum eğer varsa eserin vermek istediği mesajın anlaşılabilirliğini azaltabilmektedir. Ayrıca telif hakları sorunu da internet üzerinden serbest paylaşımına açılan eserler için önemli bir problemdir. "5846 numaralı" Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'na göre güzel sanatlar eserlerinin paylaşımı için hak sahibine telif ödenmesi gerektiği gibi yine

hak sahibinin izni de gereklidir<sup>22</sup>. Ancak internet ile ilgili kanunların yetersizliği ve internetin izinsiz paylaşımına müsait olan yapısı telif ödemelerini zorlaştırmaktadır.



**Şekil 1:** 360 Derece Sanal Sergi Uygulaması. “Ali Cantürk – Burak Boyraz Resim Sergisi”, Küratör: Ahmet Dolunay, 10-20 Aralık 2012, Damla Sanat Galerisi. İstanbul (Kaynak: Burak Boyraz Arşivi)

### **Dijital Sanatlar ve İnternet Sanatı**

Her ne kadar internet çoğunlukla eserin hedef kitleye, ziyaretçiye ulaşmasına yardımcı olan bir öge olarak görülse de 2000’li yıllarda pek çok sanatçı internet ve temel aldığı teknolojiyi sanat eserinin kendisi olarak kullanmaktadır. Teknoloji yardımıyla erişim yönteminden en çok faydalanan sanat akımları Dijital Sanatlar ve İnternet Sanatı’dır. Dijital Sanatlar ve benzeri sanat akımları güncel teknolojik gelişmeleri takiben klasik sanat anlayışına bir alternatif olarak farklı bir yapı kazanmıştır. Video Sanatı, Siberetik Sanat, Holografi Sanatı gibi akımlar içinde bulunduğumuz dönemin imkanları çerçevesinde gelişen disiplinlerden birkaçıdır. Benzer teknolojik altyapıyı kullanmalarına rağmen farklı

<sup>22</sup> Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu, 5846, Kabul Tarihi: 05.12.1951, Resmi Gazete: 13.12.1951, s: 7981.

sonuçlar ortaya koyan bu akımların kendilerine özgü bir takım özellikleri bulunmaktadır. Hareketli imgelere dayalı sanatsal uygulamaların bir alt biçimi olan Video Sanatı'nda görüntü veya ses verilerinden meydana gelir ve dijital ortamlarda saklanabilir. Video Sanatı film tekniği ile benzerlikler gösterse iki disiplinde birbirinden farklıdır. Video, sinemanın temel zorunluluklarını taşımak zorunda değildir. Video içinde yer alan oyuncular klasikleşmiş senaryo, tema veya kurgulara ihtiyaç duymayabilir, içgüdüleri ve kendi doğaçlama tavırlarını kullanabilirler. Sibernetik Sanat'ın temelini ise 1930'lu yıllara dayanmakta olan sibernetik bilimi oluşturmaktadır. Mühendislik alanında geliştirilmekte olan enformasyon yöntemlerinin, elektronik-mekanik sistemlere ve bilgi alışverişi için kullanılan alanlara uyarlanmasıyla doğmuştur. Holografi Sanatı ise adını lazerden önce keşfedilen holograftan almaktadır. İlk holografi kaydı Gabor tarafından 1948 yılında yapılmıştır. Holografi üç boyutlu bir nesnenin verilerin alınması, özel bir zemin üzerine yine üç boyutlu algılanacak biçimde kaydedilmesidir. Daha çok sergilemelere yardımcı bir teknoloji olarak kullanılan holografinin sanatçılar tarafından yeni medya olarak kullanılması ise henüz çok yeni bir uygulama alanıdır.



**Şekil 2-3:** Hologram teknolojisi yardımıyla müze koleksiyonunda bulunan nesnelere yönelik bilgilerin ziyaretçilere aktarılması. Strasbourg Louvre Notre Dame Müzesi, Strasbourg/Fransa, 2012.  
(Kaynak: Burak Boyraz Arşivi)

Yukarıda belirtilen disiplinlerin dışında dijital teknoloji eksenindeki sanatların son uygulamalarından biri de internet sanatıdır. İnternet sanatı çerçevesinde üretim yapan sanatçıların yaptıkları uygulamalar bu türün bir akım olarak tanımlanmasını ve kavramsal olarak üzerinde derin incelemeler yapılmasını gerekli bir durum haline getirmiştir. Çıkış noktası olarak İnternet Sanatı'nın bazı sanat akımlarından etkilendiği söylenebilir. Kavramsal Sanat, Fluxus, Pop Sanatı, Performans Sanatı gibi akımlar İnternet Sanatı'nın oluşum sürecine benzer aşamalardan geçmiştir.

İnternet sanatı www'in araç olarak kullanıldığı ortamlarda web-art, temel olarak ağları kullandığında da ağ sanatı, net sanatı, net-art olarak adlandırılmaktadır. Net.art için; İnterneti temel uygulama alanı olarak kullanan ve konusunu da kullandığı alandan seçen sanatsal ve kültürel üretim şeklinde bir tanımlama yapılabilir. Net sanatı bilgisayar ağlarıyla bağlı ortamlarda oluşabilmektedir. Bu sanat türünün bir küresel sanat haline gelmesi 1990'ların ortalarında, Mosaic (1993), Netscape Navigatör (1994) ve Internet Explorer (1995) gibi grafik tarayıcıların yaygınlaşmasıyla gerçekleşmiştir. Sanat içerikli web sayfalarına ise canlı video, e-mail projeleri, özel yazılımlar, internet enstalasyonları, ses ve radyo çalışmaları, web tarayıcı sanatı, istemsiz mail sanatı gibi farklı disiplinler de uygulanabilmektedir. Ayrıca İnternet Sanatı'nda dijital malzemeler kullanarak sanal nesnelere ya da mekânlar oluşturulabildiği gibi gerçeği hissettiren uygulamalar da yapılabilmektedir. Dijital dünyada, canlı dokular taranıp çoğaltılabilmekte ve çıplak gözle yapılamayacak ayrıntılı incelemeler gerçekleştirilebilir. Mimari yapılar gerçeği aratmayacak netlikte ve boyutta hazırlanabilmekte detaylar, bilgi ve imgeler bilgisayar ortamına dökülebilmektedir. İnternet aracılığı ile de tüm bu bilgi ve veriler dünya çapında kullanıcılara ulaşmaktadır.

İnternet'i kullanarak yapılan sanat uygulamalarının farklı türleri vardır. İnternetle oluşturulan eserler, çeşitli aktivite ve uygulamalar, tarayıcı sanatı, çizimler, fotoğraflar, resim siteleri performans, video ve müzik eserleri; gözetlemeye dayalı video çalışmaları, cep telefonlarına yönelik uygulamalar, taşınabilir bilgisayar sistemleri ve Global Positioning Systems (gps) kullanılarak oluşturulmuş çalışmalar bu alanda değerlendirilebilir. Teknoloji ve iletişim alanlarında yapılmış araştırmalar, sosyal çalışmalar ve deneysel uygulamalar da bu sanatın gelişmesinde etkin rol oynamıştır. Linz' deki ARS Electronica Festivali,

ORF' deki ilk radyo deneyleri, Kunstradio ve Paris'teki IRCAM bu alandaki önemli örneklerdir.

İnternet sanatında üretilen eserler için genellikle sanatçının veya küratörün kararına göre konseptler ya konular da belirlenebilir. Animasyon, video, yazılım, veritabanı, net sanatı, ses sanatı gibi kategorilerden birinin içinde yer alabilirler. Buna bağlı olarak internet projelerinin üretimi ve tüketimi bağlamındaki taraflar da farklılıklar gösterebilir. İnternet sanatının üretiminin merkezinde her ne kadar sanatçı yer alsın sanatçının yaptığı ya da yapmak istediği uygulamanın teknolojik ortama taşınması ya da bu ortamın çalışmaya imkân sağlayıp sağlamadığı durumu söz konusu alandaki teknik elemanlar tarafından belirlenebilir.

### **Sonuç**

Teknolojik araç kullanımının müze sergilerinde koleksiyon düzenlemelerinin ötesinde hem fiziksel hem de kurgusal tasarım planlamaları yapılmasını zorunlu kıldığı bir gerçektir. Sergi tasarımları yapılırken müze çeşidini, sergileme amacını ve hedef kitle gibi etkenleri göz önünde bulundurmak gerekir.<sup>23</sup> Bugün ülkemizde başta müzeler olmak üzere pek çok sergileme alanı eski tarihi yapıların restore edilmesi ile oluşturulmuş alanlardır. Bu alanlar sergilenecek eserler için gerekli olan teknolojik altyapı gereksinimlerini karşılayamayabilirler. Dolayısıyla teknoloji tabanlı eserlerde sergileme ve mekan ilişkisini çok yönlü düşünmek gerekir. Küratörleri ve küratörlerle çalışan endüstriyel tasarımcıları da ilgilendiren bu durumun çözümü için mimarlarla iş birliği yapılması sanat içerikli sergilemeleri olumlu yönde etkileyecektir.

Değişen ve gelişen sanal teknoloji tıpkı Sanayi Devrimi dönemindeki makineler gibi sanatçılar üzerinde çeşitli etkiler

<sup>23</sup>Burak Boyraz, "Müze Teknolojileri ve Sergileme Farklılıkları", (Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Müzecilik Yüksek Lisans Programı, 2011), s. 11.

yaratmaktadır. Günümüz sanatçıları da 1960 sonrası sanat akımları dahilinde yer alan sanatçıların yaptığına benzer bir biçimde içinde buldukları dönemin sosyo -kültürel yapısından ve imkanlarından faydalanarak eserler üretmektedir. Başta Dijital Sanatlar ve İnternet Sanatı olmak üzere teknoloji tabanlı pek çok sanat üretimi çağın en önemli iletişim aracı olan internetten sıkça faydalanmaktadır. Ancak erişim kolaylığı ve maddi yönden ekonomik oluşu gerekçesiyle tercih elden internet kullanımı makale içinde de değinildiği gibi telif haklarının ödenmesi gibi sorunları da beraberinde getirmektedir. İzinsiz paylaşım ve dijital ortamdaki eserlere teknik yönden kolay müdahale edilebilmesi eserin hak sahiplerini olumsuz etkilemektedir. Özetle artan bir ivmeyle gelişen ve değişen teknoloji sosyal yaşamın pek çok alanına olduğu gibi sanat alanına da müdahale etmiş ve sergilemeye yardımcı öğelerin çeşitlilik kazanmasını sağlamıştır. Bu bağlamda giderek artan Dijital Sanat eserlerinin sergilenmeleri de bu disipline özgü cihazlara ihtiyaç duyulmasını sağlamıştır. Dolayısıyla günümüz müzelerinde sergilemeye yardımcı öğelere bilgisayarlar, projeksiyonlar, I-padler, I-phonelar ve holografi cihazları gibi teknik ekipmanlar da eklenmiştir.

#### **Kaynakça**

- Alpay, Halil Rifat, "Teknolojik Bağımlılık ve Yaratıcı Mühendislik Eğitiminin Gerekliliği", *Sanayi Kongresi Bildirileri, Cilt 1, TMMOB Sanayi Kongresi, Ankara, Aralık 4-9 1989*, Ankara, 1989, s.9-12.
- Antmen, Ahu, *20.Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*, İstanbul: Sel Yayıncılık 2008.
- Boyraz, Burak, "Müze Teknolojileri ve Sergileme Farklılıkları", Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Müzecilik Yüksek Lisans Programı, 2011.
- Elitsoy, Zeliha Aslı, "Dönüşümler Bağlamında Teknoloji-Sanat İlişkisi", Yüksek Lisans Tezi, M.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gazetecilik Anabilim Dalı, 2008.

- Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu, 5846, Kabul Tarihi: 05.12.1951, Resmi Gazete: 13.12.1951, Sayı: 7981.
- Germaner, Semra 1960 *Sonrası Sanat, Akımlar, Eğilimler, Gruplar, Sanatçılar*, İstanbul: Kabalıcı Yayınevi, 1996.
- Jameson, Fredric, *Postmodernizm ya da Geç Kapitalizmin Kültürel Mantiği*, çev. Nuri Plümer, Abdülkadir Gölcü, Ankara: Nirengi Kitap, 2011.
- Kandinski, Vasili, *Sanatta Zihinsellik Üzerine*, çev: Tefik Turan, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1993.
- Kutup, Nejat, “İnternet ve Sanat, Yeni Medya ve net.art”. *Akademik Bilişim’10, Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri*, Muğla, Muğla Üniversitesi 10-12 Şubat 2010, 9-20, erişim tarihi: 1. 04. 2013, <http://www.fotografya.gen.tr/cnd/index.php?id=670,983,1,0,1,0>.
- Lippard, Lucy, *Six Years: The Dematerialization of the Art Object From 1966 to 1972*, California: University of California Press: 1997.
- San, İnci, *Sanat Eğitimi Kuramları*, 2.bs., İstanbul: Ütopya Yayınları Eğitim Dizisi, 2003.
- Ulay, Faruk “Tek Başına Ama Hep Birlikte Sanat: Net.Sanat”, *Sanat Dünyamız*, Sayı: 81 Güz (2001): 47-49.
- Uluç, Güliz, *Küreselleşen Medya: İktidar ve Mücadele Alanı*, İstanbul: Anahtar Kitaplar Yayınevi: 2003.
- Yıldırım, Tarık Emre, “Yedinci Mühür Filmindeki Eksistansialist Soruların Garip Bir Koleksiyoncu Filminde İşlenişi ve Türk - İslam Kültürüne Yansıması”, *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, Cilt:5, Sayı:4, Ocak 2009, Konya, 2009: 161-174.

**Künye:**

Dolunay, Ahmet; Boyraz, Burak, “Dijital Sanatlar Çerçevesinde Üretilen Eserlerde Teknoloji Kullanımı ve İnternetin Sergilemeye Etkisi”, *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi III*, (2013):109-124.