

"SANAL KAMUSAL ALAN"

"Virtual Public Space"

Öğr.Gör. "Ufuk Tolga Savaş"

"Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi"

"Seramik Bölümü"

tolga@tolgasavas.net

"0 312 2978800 - 245"

Özet:

Alman felsefeci, sosyolog ve siyaset bilimci Jürgen Habermas'ın 1962 tarihli "Kamusallığın Yapısal Dönüşümü" adlı kitabında kamusal alanı, "özel şahısların, kendilerini ilgilendiren ortak bir mesele etrafında akıl yürüttükleri, rasyonel bir tartışma içine girdikleri ve bu tartışmanın neticesinde o mesele hakkında ortak kanaati, kamuoyunu oluşturdukları araç, süreç ve mekanların tanımladığı hayat alanı" olarak tanımlar. (wikipedia.org, t.y.)

Habermas'ın bu tanımlaması, çoğu insanın kullandığı, içinde gezdiği, konuştuğu bir meca olan interneti de kapsamaktadır. Dolayısıyla 'yeni kamusal alan' olarak tanımlanabilecek internette doğal olarak sanat da bulunmakta, web dünyasının ve yazılımların el verdiği ölçüde kendine yer açmaya çalışmaktadır.

Anahtar Sözcükler: "İnternet, Sanat, Netart, Second life, Vrm!"

SANAL

Kamusal alan kavramı Türk Dil Kurumu sözlüğünde tanım olarak “Kamuya ait, kamu ile ilgili işlerin yapıldığı yer.”(www.tdk.gov.tr: 2009) anlamında ele alınmakta ve bu bağlamda kullanılmaktadır. Alman felsefeci, sosyolog ve siyaset bilimci Jürgen Habermas’ın 1962 tarihli "Kamusallığın Yapısal Dönüşümü" adlı kitabında kamusal alanı, "özel şahısların, kendilerini ilgilendiren ortak bir mesele etrafında akıl yürüttükleri, rasyonel bir tartışma içine girdikleri ve bu tartışmanın neticesinde o mesele hakkında ortak kanaati, kamuoyunu oluşturdukları araç, süreç ve mekanların tanımladığı hayat alanı" olarak tanımlar. (Wikipedia.org, 2009)

Zeynep Eren ise “Kamusal alan nedir?” başlıklı makalesinde yine Habermas’ı referans gösterir. “Kamusal alan, modern toplum kuramlarında, toplumun ortak yararını belirlemeye ve gerçekleştirmeye yönelik düşünce, söylem ve eylemlerin üretildiği ve geliştirildiği ortak toplumsal etkinlik alanına işaret etmek için kullanılan kavramdır” diyen Habermas, her türlü çıkardan arınmış, devlet otoritesinin baskısı ve buyruklarından, sermaye egemenliğinden bağımsız bir alan tanımlar.” (Eren, 2007)

Kamusal alan geçmişten günümüze üzerinde durulan bir kavram olagelmıştır. İnsanların bir araya geldiği, gezdiği, yürüdüğü, toplumsal hareketlerin ortaya çıktığı bir alandır. Ancak bu açıklama kamusal alanı sadece boş meydanlar olarak tanımlamaktan öteye gitmeyecektir. Oysa kamusal alan okullar, hastaneler, devlet daireleri gibi sadece açık alan olmayan boşlukları da kapsar. Örneğin bir okulun içi de kamusal alandır ve kamusal alan normları geçerli olmalıdır. Bir başka tanımlama da mimarlık alanından gelmektedir; “Mimarlık camiasında ise ‘kamusal alan’ ve ‘kamusal mekan’ kavramları önemli bir yere sahiptir ve konut gibi özel bazı mekanların dışında kalan, meydanlar sokaklar, parklar, kafeler gibi insanların toplanabileceği, bir araya gelebileceği her yer “kamusal” adı altında anılır.” (Eren, 2007).



Resim 1 - Siena - Piazza del Campo

Kamusal alan konusu bu özellikleriyle konuşulmuş ve tartışılmıştır, ancak artık teknolojiyi ve ürettiği bazı yenilikleri de işin içine dâhil ederek tartışma boyutlarını genişletmek gerekir.

Bilgisayar teknolojileri (ki kamusal alana yeni bir boyut katmaktadır) günümüzde hala emekleme devresinde olsalar da ilk ortaya çıkışından günümüze kadar oldukça yol almışlardır. Gerek hesaplama güçlerinin artması, gerek dünya çapında bağlantı sağlaması gibi özellikler sayesinde günümüzde vazgeçilmez araçlar olarak karşımıza çıkmaktadırlar.

İlk bilgisayarlar basit bir siyah beyaz resmi bile gösterebilmek için 1 dakika ya da daha uzun süre hesaplamalar yaparlardı. İki bilgisayarı birbirine bağlamak ve veri alışverişinde bulunmak ise olağanüstü bir durumdu. Veri kaydetmek için delikli kâğıtlar kullanılırdı. Bu bağlamda basit bir 45 kb resim kaydedebilmek için delikli kartlardan 25 adet gerekli olurdu. Biraz daha ek bilgi vermek gerekirse ilk yapılmış bilgisayarında bir futbol sahasının yarısı kadar yer kapladığı ve işlem gücünün de günümüz bilgisayarlarının çok çok altında olduğu bilgisini de atlamamak gerekir.

Günümüzde kullandığımız modern bilgisayarlar öncüleri kadar aciz değiller. İşlem güçleri saniyede milyonlar düzeyine varmış olup, fiyatlarının da düşmesiyle neredeyse her alanda vazgeçilmez bir araç olarak kullanılmaya başlamıştır.

İnternetin bulunması ise sanal kamusal alanın oluşması doğrultusunda oldukça önemli bir gelişmedir. İsviçre sınırında kurulmuş olan ve özellikle günümüzde de adını sürekli duyduğumuz “CERN” araştırma merkezinin insanlığa bir hediyesi olan ‘internet’, bilgisayar teknolojilerine eklenince bekli de matbaanın bulunması kadar önemli bir devrimi gerçekleştirmiştir; ‘Bilginin serbest dolaşımı’. (wikipedia.org, t.y)

Matbaanın bulunmasının önemi bilindiği üzere; bilginin burjuvazinin elinden çıkıp geniş halk tabakasına yayılması olarak özetlenebilir. İnternetin bulunması da tam olarak aynı çerçeve içinde değerlendirilebilir ; “Bilginin kitaplardan çıkıp elektronik ağ üzerine yerleşmesi ve bir bilgisayar ve internet bağlantısıyla dünyanın neresinde olursa olsun bilgiye çok kolaylıkla ulaşılabilmesi...” demektir.

İnternet elbette sadece bununla sınırlı kalmamış yeni işlevlerle gelişimini sürdürmüştür. Bunlardan en önemlisi de “Chat” yani karşılıklı yazışarak konuşma teknolojilerinin ortaya çıkışı olmuştur. Bu işlev sayesinde artık telefonlar insanların elinden düşmeye başlamış, internet üzerinden yazışma söz konusu olmuştur. Bu kadarla da kalınmayıp yazışma grupları kurulmuş, yazışarak toplu halde tartışmalar yapılmaya başlanmıştır. Bu gruplar internet üzerinde belirli adresleri olan web siteleri üzerinde yer almış, tartışılacak konuyu seçip gerekli adrese gitmek ve oradaki yazışma ortamına dahil olmak mümkün olmuştur. Hatta tıpkı eski Yunan medeniyetlerinde politikacıların ve halkın önde gelenlerinin buluşup konuştuğu yerlere verilen isim gibi internette bu tür aktivitelerin yapıldığı, yazışma gruplarının bulunduğu internet adreslerine ‘forum’ denmektedir. Bugünde forum gruplarının ne kadar çok olduğunu, internette bir arama yaparak görmek, sayısının çokluğu karşısında şaşırılmamak mümkün değildir.

Bu aşamada Habermas’ın Kamusal alan tanımını bu bilgiler ışığında tekrar ortaya koymak doğru bir yaklaşım olacaktır ; "özel şahısların, kendilerini ilgilendiren ortak bir mesele etrafında akıl yürüttükleri, rasyonel bir tartışma içine girdikleri ve bu tartışmanın neticesinde o mesele hakkında ortak kanaati, kamuoyunu oluşturdukları araç, süreç ve mekanların tanımladığı hayat alanı"; öyleyse bu yazışmaların yapıldığı

internet ortamı için “kamusal alandır” demek hiç yanlış bir değerlendirme olmayacaktır, ancak elbette sadece bu kadarla sınırlı değildir.

İnternet üzerinde bu gün sayısı bilinmeyen miktarda site bulunmakta ve her biri kendine göre işlevini sürdürmektedir. Bu siteler genel olarak şu şekilde ayrımlaştırılabilir; arama motorları, bilgi verme amaçlı siteler, yazışmaların/tartışmaların yapıldığı forum siteleri, haber portalları, oyun siteleri ve sergileme amaçlı siteler vs. Dolayısıyla sadece yazışmaların yapıldığı web sitelerini “kamusal alan” olarak tanımlamak eksik bir tanımlama olacaktır. Nasıl ki evimizin dışına çıktığımızda sokakları, mağazaları, vitrinleri gezebiliyorsak, internette de yukarıdaki saydığımız bütün türlerdeki siteleri gezmek mümkündür. Bu durumda internetin tamamını bir şehrin sokakları gibi kamusal alan olarak tanımlamak daha doğru bir yaklaşım olacaktır.

Sanal kamusal alan olan internette gerçek hayatta ne varsa, ne kadar varsa orada da o kadar beklide daha fazlası vardır; İyisiyle, kötüsüyle, doğrusuyla, yanlışıyla, sapığıyla, katiliyle her şey... Dünya bilgi paylaşımının ana yolları sayabileceğimiz, internet ansiklopedilerinden, gazetelerden, müzik dinlenebilen radyolara, alışveriş yapılabilen sitelerden, posta kutularına kadar, sosyal paylaşım ağlarından kişilerin kendi düşüncelerini yayınlatabildikleri blog siteleri de dahil olmak üzere her şey internetin içindedir. Ancak pornografi, kaçakçılık, terorizm ve daha pek çok şey de maalesef yine internet içeriğinin bir kısmıdır. Bir katilin bir başka kişiyi nasıl öldürebileceğini anlattığı bloglardan, nasıl bomba yapılabileceğini anlatan sitelere de rastlamak mümkündür.

Bu durumda, internet “insan hayatının bir iz düşümü” niteliğini de taşıyan sanal bir kamusal alandır ve kamusal alanda uyulması gereken kurallara burada da uymak zorunluluğu vardır. Bunun için çeşitli ülkeler gerekli kanunlar koyarak, uyguladığının denetlenmesini de sağlayarak durumu düzenlemeye çalışmakta, kimi ülkelerde Türkiye ve Çin gibi düzenlemeyi beceremedikleri için “yasaklama” yöntemini benimseyerek, durumu kontrol altına almaya çalışmaktadırlar. Ancak teknik olarak internette herhangi bir şeyi durdurmanız veya yasaklamanız mümkün değildir, mutlaka o yasaklamayı aşabilecek bir yol vardır. Sıradan bir internet kullanıcısının da bilebileceği bir örnek

olarak; müzik endüstrisinin yıllardır mücadele ettiği MP3 paylaşımını engelleyememesi hatta işin daha ileri boyutlara vararak film paylaşımının da mümkün olmaya başlaması bunun örneklerindedir. Sanal kamusal alan olan internetin düzenlenmesi veya kontrol edilebilmesi şu anki duruma bakarak mümkün gözükmemektedir. Bu durumda, sanal kamusal alan için yüzde yüz uygulanabilir kurallardan, yasalardan ya da düzenlemelerden bahsetmek maalesef mümkün olamamaktadır. Örnek olarak son günlerde işlenen bir cinayeti öven, destekleyen bir takım insanlar ortaya çıkmış ve facebook gibi kullanıcısı çok fazla olan bir sosyal ağda kendine yer edinmiştir. Bu durum karşısında yapılabilecek pek bir şey yoktur. Site yöneticisine durum bildirilebilir(Bildirilmiştir de). Site yöneticisi grubu kapatsa bile içerik internet üzerindeki sayısız yayın noktalarından varlığını kolaylıkla devam ettirebilecektir. Bu yayını yapan web sayfasını toptan kapatmak ta aynen ‘yotube’ örneğindeki gibi yararından çok zararına bir duruma dönüşecektir.

Bütün iyi veya kötü özellikleriyle internet hayatımızın bir parçası haline gelmiştir. İçinde insana dair her şeyi barındıran internet elbette ki içinde sanatı da barındırmaktadır ve aynı sorunlar sanat içinde söz konusudur. O halde “kamusal bir alan olan internette sanat nerededir?” sorusuyla devam etmek yararlı olacaktır.

Gerçek dünyada yer aldığı kadar internette de sanat vardır. Daha önce kabaca belirtilen site türlerinden, “bilgi verme amaçlı siteler, portallar ve sergileme amaçlı siteler” internette sanatın bulunduğu başlıca konumlardır ancak grafik sanatların bir alanı olan web sitesi tasarımını, müzik ve sinemayı da dahil edecek olursak sanat internette her yerdedir ve hatta sıradan internet içeriğinden çok daha fazla bir alana yayılmışlığı söz konusudur. Bu geniş yayılımın sebebi müziğin, plastik sanatların, sinemanın, fotoğrafın kimi zaman çok kimi zaman az kayıpla ama kolaylıkla veri dosyası haline dönüştürülüp, boyutlarının küçültülüp rahatlıkla internet üzerinden gönderilip alınabilmesidir. Ancak bu kolaylık aynı zamanda yasa dışılığa da aynı kolaylığı sağlamaktadır. İnternette bulunan bir müzik eserinin, bir sinema filminin ya da en basit anlamda bir fotoğrafın kolayca kopyalanması ve bundan çıkar elde edilmesi son derece zahmetsiz ve basit bir işlem durumundadır.

Sanat içerikli web siteleri ilk defa ortaya çıktıklarında daha çok müzeler, galeriler, sanat kurumları bünyesinde oluşturulmuşlar ve daha çok bu kurumların kendi sanat etkinliklerini duyurma amaçlı kullanılmışlardır. Bu gün de bu halen devam etmektedir ancak bazı müzeler ve galeriler zaman içerisinde artık kendi bünyelerinde açılan sergilerin görsellerini web sitelerinde yayınlamaya başlamışlardır. Hatta açılan sergilerin üzerine yorum yapmayı sağlayan “yorum yaz” kutucuklarını sitelerine ekleyerek daha etkileşimli (interaktif) hal almışlar ve böylece daha çok insanın buluşabileceği ve yazılabileceği bir ‘kamusal alan’ haline gelmişlerdir.



Resim 2 – Cass Sculpture Foundation (www.sculpture.org.uk)

Sanal kamusal alan olarak düşündüğümüz internette sanat ayrıca bağımsız portalların üzerinde de varlığını sürdürmektedir. Bu portallar genellikle birkaç kişi tarafından oluşturulmuş olup fiziksel bir mekana (bir ofis gibi) ihtiyacı olmayan yapılanmalardır. Bir başka deyişle sadece internette varlıkları söz konudur. Bu portallar genellikle sanat haberleri, sanatçıların portfolyoları, kendi bünyelerinde düzenledikleri yarışmaları ile varlıklarını sürdürmektedirler. Bu portallar konulu sanal yarışmalar düzenlemekte, sanatçılardan konu bağlamında oluşturulmuş olan çalışmaların

görsellerini almakta, bir jüri kurup değerlendirmekte, ödül vermekte ve ayrıca bu görselleri de tıpkı bir galeride sergiler gibi internet sayfalarında sergileyerek kamuya açmaktadırlar. Önemli olan nokta ise bu tip portalların fiziksel anlamda bir malzeme kullanmaması, sadece internet olanakları üzerinde ayakta durmalarıdır. Böylece sanatın bir ofise, bir fiziksel mekana ihtiyaç duymadan (ve bu mekanın giderlerine katlanmadan) gelişmesi sağlanabilmiştir ki bu sanat adına önemli sayılabilecek bir adımdır.

İnternet üzerindeki bağımsız sanat portallarının özgürlüğü çok geniştir ve sitenin başındaki kişi istediği içeriği (sanat olanı da olmayanı da) yayımlayabilir ve sanat dünyası içinde bu içeriğe yer edindirebilir ama çok sıra dışı ve hatta insanlık dışı bir durumu sanat bağlamına sokup yayımladığında yine aynı özgürlüğü kullanır bir durumda olacaktır. İçeriğin kaldırılması ya da bu sanat portalının kapatılması söz konusu olamayacaktır. Bu durumda sadece çözüm yayın organlarının başındaki kişilerin sosyal sorumluluğunu bilmesi ve ona göre davranması olabilecektir.



Resim 3 – Reddot Online
(www.reddotonline.com)



Resim 4 – Designboom
(www.designboom.com)

Buraya kadar internette en basit sanatın nasıl var olduğu betimlenmeye çalışılmıştır. Bu çerçevede içerisinde belirli site adreslerini kullanıp gerekli bağlantıları tıklayarak gezilebilen görseller ortamı söz konudur. İnterneti birkaç yıldır kullanan ve gazete okuyup, word programını kullanarak yazı yazıp, epostalarına bakmaktan başka bir kullanımı kolaylıkla beceremeyen 40-45 yaş üzeri internet kullanıcılarının sınırının

da buraya kadar olduğu kolaylıkla görülebilir. Bu noktadan ilerisi ise daha genç yaş kitlesinin ulaşabildiği, kullanabildiği bir alandır ve yeni bir sanat alanına da ev sahipliği yapar. Bu yeni sanat alanını da kısaca betimlemek gerekirse; bir web sitesinin üzerinde görsel olarak yer alan sanat eserleri değil, web sitesinin kendi başına bir sanat nesnesi olması olarak açıklamak mümkündür.

Bir web sitesinin sanat nesnesi haline dönüşümü aslında Duchamp ile başlayan sanatsal dönüşümün son halkası olarak değerlendirilebilir. Duchamp son derece sıradan bir nesneyi üzerinde fazla değişiklik yapmadan sanat bağlamına sokmuştur ve bu hareket bir anlamda sanatın yönünü değiştirmiştir. Sanatta sadece fikrin ve malzemenin var olduğu ve buna bağlı olarak anlatılmak istenen doğrultusunda her türlü malzemenin kullanılabileceği olgusu ortaya çıkmıştır. Bu durum günümüzde sanatçının, teknolojinin ortaya çıkarttığı yeni malzemelerle de çalışmasını sağlayacak düşünsel bağlamın temeli olmuştur. Bu tip yeni teknolojik malzemelerle çalışılması ile oluşturulan sanat alanı “Yeni medya sanatları” olarak adlandırılmaktadır.

Yeni medya sanatları genellikle teknolojinin çıktılarını kullanır; video, animasyonlar, internet, bilgisayar...vs. Ancak burada gözden kaçmaması gereken bir nokta vardır ki o da yeni medya sanatlarının kullandığı malzeme teknolojik araçlar değil daha ziyade teknolojik araçların ürettikleridir. Bir başka deyişle sanat nesnesi olarak kullanılan, video kameranin kendisi değil, o alet ile çekilen video görüntüsüdür, bir bilgisayar değil, bilgisayarın ürettiği sanal oluşumlardır.

Eğer dikkat edilecek olursa video (artık)bir veri dosyasıdır, bilgisayarın ürettiği oluşumlar da veri dosyalarıdır ve dolayısıyla nesne anlamında fiziksel bir varlık değildirler. Bu durumdan dolayı geleneksel görsel sanatlar içinde kullanılan malzeme bağlamında farklılık gösterirler ve ayrı bir başlık altında değerlendirmek gerekir. “Yeni medya (yeni ortamlar, yeni araçlar, yeni mecralar), bilgisayarların işlem gücü olmadan oluşturulamayacak veya kullanılamayacak olan ortamlara denir.” (wikipedia.org t.y)

Yeni medya sanatlarının kullandığı medyalardan bir tanesi de yani kamusal alan olan internettir. İnternette yapılan sanat ise netart ya da net sanatı olarak

adlandırılmaktadır. Netart, şu şekilde tanımlanmaktadır; “Internet’i temel gereç (mecra) olarak kullanan ve video sanatında olduğu gibi konusunu da kullandığı mecradan alan; dolayısıyla Internet, Internet kültürü, teknoloji-toplum ilişkileri gibi konuları irdeleyen kültürel üretim şekli, sanat çeşididir.” (Wikipedia.org t.y.).

Netart 1994 yılında başladığı düşünülen bir hareket olarak değerlendirilebilir. Öncüleri olarak ta Vuk Ćosić, Jodi.org, Alexei Shulgin, Olia Lialina ve Heath Bunting gibi isimler sayılabilir. (wikipedia t.y.) . Köklerini fluxus ve pop akımlarından alan bu oluşum zaman içerisinde örnekler vermiştir. Dadaist tavrılı, kimi zaman yıkıcı olagelmış bir hareket olup, klasik sanat yöntemlerini takip etmediği için de üzerinde çok tartışılmış bir alan olmuştur.

İnteraktiflik yani karşılıklı etkileşimli olma netart çalışmalarının en önemli özelliği olarak öne çıkmaktadır. Bilgisayarın en hızlı insan arayüz birimi olan fare ve bunun ekranda çeşitli noktalara tıklanması dolayısıyla çalıştırılan oluşumlar netart kapsamında sıklıkla karşılaşılan bir yapıdır. Çoğunlukla standart web sayfası arayüzlerine sahip olmayan netart çalışmalarında, kullanıcının bu yapının kullanımını keşfederek bulması gerekmekte ve bu doğrultuda kurulmuş olan yapının en dip köşelerine kadar ilerlenmesi beklenmektedir. Ya da bütün bunların aksine herhangi bir şeye tıklamaksızın farenin yer değiştirmesiyle değişen oluşumlar da söz konusu olabilmektedir. Bütün bu aksiyon dışarıdan izleyen biri içinde sanki oyun oynanıyormuş hissi uyandırmaktadır. Ancak interaktiflik netart çalışmalarında sadece insanın fare yardımıyla monitörde bir yerlere dokunmasıyla sağlanması kadar kısır bir durum değildir; Bazı netart örneklerinde çalışmaya dokunmak müdahale etmek mümkün olmamakta ama çalışma kendisi dünyadaki pek çok web sitesine bağlanarak bilgi alıp ona göre bir tepkime de verebilmektedir. Örnek olarak bu tarzda oluşturulmuş bir çalışma, dünyanın bütün gazetelerini kendi kendine tarayıp terör kaynaklı haberlerin sayısını belirleyip buna göre ekranda kırmızı kutucuklar, denizler konusundaki haberlerin sayısını belirleyip mavi kutucuklar ya da bu haberlere eklenen yorumların sayısına göre beyaz kutucuklar oluşturarak belirli bir çerçevede tıpkı Mondrian resimleri gibi resimler oluşturabilmektedir.

Netart bağlamında oluşturulmuş sitelere internette rasgele gezerken rastlamak çok fazla mümkün değildir. Ancak belli başlı bazı netart portallarında önemli örneklerle rastlanabilir. Bir web sayfasında basılan bir düğmeyle devreye sokulan bir animasyon ya da bir videodan başlayarak, sadece o siteye girerek bilgisayarınızın birtakım virüslerce çökertilmesine kadar geniş bir alanı kapsayan netart kapsamında, belli yıllarda açılan ve içine o güne ilişkin yazı, görsel, müzik gibi dosyaları içine atabildiğiniz zaman kapsülleri, interneti yavaşlatma bağlamında oluşturulan web siteleri gibi pek çok örneğe ve ilginç fikre rastlamak mümkündür.

Netart grafik sanatlarının “web tasarımı” alanı içinde ortaya çıkmış ve zaman içinde web tasarım yazılımlarının gelişmesiyle çok daha farklı noktalar varmıştır. İlk ortaya çıkışında HTML (Hyper text language) gibi programlama kodları ve onun olanaklarıyla sınırlı kalmış ama zaman içinde yeni program kodlarının ortaya çıkışı ve bunları kullanan yazılımların gelişmesiyle daha da ilginç bir hal almıştır. Genellikle günümüzde yapılan netart örnekleri Adobe Flash yazılımı ile oluşturulmaktadır. Bunun sebebi de Flash yazılımının HTML değil de actionscript kodlamasını kullanabilmesi, animasyon konusunda HTML kodlamasına göre daha fazla animatik öğeleri desteklemesi ve en önemlisi programlanabilir olmasıdır.

Rhizome.org (Resim 5) netart portallarından bir tanesi ve belki de en büyüğü olarak ortaya çıkmaktadır. Bu portalda netart ile uğraşan sanatçıların yaptıkları çalışmalar “art” bağlantısına tıklayarak izlenebilir.



Resim 5 – Rhizome.org

Bir başka netart portalı olarak Turbulance.org sayılabilir (Resim 6). Yapı olarak Rhizome.org portalına yakın ve paralel çalışan bir durumdadır. Buradan da netart örneklerine çok sayıda rastlanabilir.



Resim 6 – Turbulance.org

Bu gibi netart portallarına ulaşmak için Wikipedia Ansiklopedisinin (<http://en.wikipedia.org/wiki/Netart>) bağlantısı kullanılabilir.

İnternette sanat web sayfalarını oluşturan yazılımların gelişmesiyle yukarıda bahsedilen yeni açılımlara olanak sağlamış ancak sadece orada da kalmamıştır. Bir başka gelişim ise simulasyon (benzetim) teknolojisi olup yoğun olarak üç boyut teknolojisinden yararlanmaktadır. Bilindiği üzere bilgisayar destekli tasarım, görselleştirme ve üretim teknolojileri uzunca bir zamandır endüstriyel üretim bağlamında kullanılan teknolojilerdir. Nesnenin hatasız ve sanal gerçeklik (virtual reality) içinde 3 boyutlu bir şekilde tasarlanması, görselleştirme sürecinde de gerçeğinden farkı ayırt edilemeyecek kadar doğru bir şekilde oluşturulması söz konusudur. Bilgisayar oyunları tamamen bu teknoloji üzerine kurulmuş bir alandır. Bu tip oyunlarda gerçeğinden farksız mekanlar içinde yürümek koşmak, sağa sola gitmek, duvarlara çarpmak diğer insanlarla konuşmak ..vs tıpkı gerçek hayatta olduğu gibidir.

Bu oyunlar da internet üzerinden oynanabilmesi dolayısıyla yeni kamusal alan olan internetin bir parçasıdır. Ancak bu oyunlarla sanatın ne gibi bir bağlantısı var denecek olursa cevap şu şekilde olacaktır; Grafik sanatları içinde gelişen alanlardan bir tanesi karakter tasarımıdır. Karakter tasarımı illüstratif bir yönelim ile 3 boyut teknolojisini de kullanarak bilgisayar oyun kahramanlarını tasarlamak olarak çok kısaca özetlenebilir.



Resim 7 – Karakter tasarımı (www.thief.com)

İnternet üzerinde çalışan, binlerce üyesi olan bu tip oyunlarda mimari disiplini de işin içindedir. Tasarlanmış karakterler ile gerçekçi düzlem üzerinde oynamak gerekliliği dolayısıyla bu tip oyunlar mekanlara ihtiyaç duyarlar ki bu da mimari tasarımı gerektirmekte, mimari disiplinini sanal kamusal alanda da varlığını mümkün kılmaktadır.



Resim 8 – GTA San Andreas oyunundan bir sahne

İnternet üzerinde bulunan çok kullanıcıli oyun platformları ki bunları kamusal alanlar olarak tanımlamak doğru olacaktır, internette çok sayıda mevcuttur ve mimari grafik gibi pek çok disiplini içinde barındıran bir yapıya sahiptirler.

Ancak bu tip sanal kamusal alanları içinde diğerlerinden farklılaşan bir başka oluşum daha bulunmaktadır; Second life. (www.secondlife.com)

Sanal kamusal alan konusunda devrimsel bir nitelik taşıyan ‘second life’ı belki de ‘oyun’ olarak tanımlamak yanlış bile olabilir. Bunun sebebi de yeni sanal kamusal alan olan internetin içinde bir başka sanal kamusal alanın ilk defa ve üç boyutlu olarak yaratılması dolayısıyla.

Second life dünyası (ki klasik internet kamusal alanına yep yeni ve devrimsel bir boyut katmaktadır.) internet üzerinde bulunan içine girildiğinde herkesin kendine ait bir evinin bulunduğu, alışveriş dükkanlarının içinde gezilebildiği, konserlere gidilebildiği, alışveriş yapılabildiği kısaca gerçek hayatta ne yapabiliyorsak orada da yapabildiğimiz ve bütün bunları ‘sanal bir kendimizle’ yaptığımız, üç boyut teknolojisinin internet üzerindeki en son halini görebileceğimiz son derece gelişmiş bir platformdur. Bu platform içinde alışveriş siteleri, dükkanlar gibi gerçek hayatımızda var olan her şey bulunmakta ve en önemlisi para kullanılmaktadır. İnternet için daha önce üzerinde durulmuş olan iyi ve kötü yanlar elbette ki second life içinde geçerlidir. Second life içinde kendi sanal karakterinizle gezerken karşınızdaki olan karakterin bir terorist mi, hırsız mı olduğunun bilinmesi asla mümkün değildir. Ancak karşımıza gelen karakterin küfürlü konuşması ya da sizi rahatsız etmesi durumunda, kişiyi bu dünyadan attırmak mümkündür.

Sanat merkezleri ve özel galeriler de bu alanın dahilindedir. Second life içinde yayılmış olan bu sanat galerileri internetteki bir başka sanat varlığını gözler önüne serer.



Resim 9 – Second Life (www.secondlife.com)

Bu galeriler tıpkı gerçek dünyada olduğu gibi belirli aralıklarla sanatçıların sergilerini açan ancak sadece göstermekle sınırlı kalmayıp, belli gün ve saatlerde açılışlar yapan, diğer second life karakterlerinin sergi açılışlarına katılabileceği ortamlar yaratan son derece renkli bir sanat yaşamı var etmektedirler.

Second life simülasyonunun da sayıları çok fazla olan bu galerilerde çok çeşitli sanatçıların işleri sergilenmektedir. Ancak yapısı gereği iki boyutlu resimsel nesnelere daha hakim olan programlama yapısıyla second life, üç boyutlu modellemelerde kısıtlı bulunmakta ve heykel yada 3 boyutlu nesnelere gösterilmesinde/yaratılmasında son derece vasat kalmaktadır. Ancak buna da çare yeni gelişmekte olan bir teknolojidir.

Özellikle 3 boyut teknolojilerinin sıradan internet tarayıcılarına eklenmesini sayılabilecek olan VRML (Virtual Reality Modulation Language) yani sanal gerçeklik modelleme dilinin standart HTML diline eklenmesinin sağlanması çok yakında bu soruna bir çözüm olacaktır. İnternet üzerinde VRML anahtar kelimesi ile bir arama yapılırsa çok sayıda örnek görülecektir. Bu gelişmeyi internet kullanıcıları tıpkı second life gibi sitelerin normal internet tarayıcılarında görmeye başlamasıyla fark edebilecektir. Bu teknolojinin gelişimi ise internet üzerinde kişisel sergilerin bireysel olarak herhangi bir web adresinde, second life gibi platformlara bağımlı olmaksızın ve üç boyutlu olarak açılabilmesine, içinde dolaşılabilmesine olanak verecektir. Bu sitelere sanal gerçekliği görülmesini sağlayan elektronik eldivenler ve gözlüklerle

girmek de çok yakın gelecekte mümkün olacak ve gerçek bir sergi açılışında olduğu gibi insanların birbirleriyle konuşmaları ve hatta el sıkışmaları bile mümkün olacaktır.

İnternet şu ana kadar bahsettiğimiz yapıda bir sanal kamusal alandır ve her gün gelişimini ve değişimini sürdürecektir. Gün geçtikçe bu alana dahil olan insanların sayıları artacak ve yeni uygulamaların var olanlara eklenmesiyle biraz daha renklenecektir. İlerleyen zaman içerisinde ise yeni kamusal alan olan internetin neredeyse tamamının 3 boyutlu olması da kaçınılmaz görünmektedir ki bu netart gibi interneti bir sanat nesnesi gibi kullanan sanatsal açılımlar için yeni olanaklar sağlayacak, çoğu çok vasat sayılabilen netart çalışmaları belki gelişen yeni yapılanmalarla vasatın üstüne çıkıp daha güzel ve etkileyici örnekler ile varlığını sürdürebilecektir. Ancak yine aynı gelişen teknolojiler sayesinde internetin karanlık yüzü de gelişecek dolayısıyla suçlar artacak ve çeşitlenecektir.

Kaynakça

Türk Dil Kurumu Türkçe Sözlüğü. (t.y.). Erişim: 25 Mayıs 2009, <http://www.tdk.gov.tr>

Eren, Z. (2007). *Kamusal Alan Nedir? Kamusal Mekan Nedir?*, Erişim: 25 Mayıs 2009, <http://www.arkitera.com/news.php?action=displayNewsItem&ID=21487>

Wikipedia İnternet Ansiklopedisi. (t.y.). *Kamusal Alan*, Erişim:25 Mayıs 2009. http://tr.wikipedia.org/wiki/Kamusal_alan.

Wikipedia İnternet Ansiklopedisi. (t.y.). *Cern*, Erişim:25 Mayıs 2009. <http://en.wikipedia.org/wiki/CERN>.

Wikipedia İnternet Ansiklopedisi. (t.y.). *New Media*, Erişim:25 Mayıs 2009. http://en.wikipedia.org/wiki/New_media.