



21. Yüzyılda Sanatın Dijital Evreninde Orijinallik Sorunu ve Sanat Eseri Statüsü Üzerine Bir İnceleme

An Examination of the Issue of Originality in the
Digital Universe of Art in 21st Century
and the Status of Artworks

Fulya TURAN¹, Hüsnü DOKAK²

¹İhsan Doğramacı Bilkent Üniversitesi, Ankara
· fulyaturan2@gmail.com · ORCID > 0000-0001-2345-6789

²Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, Ankara
· dokak@hacettepe.edu.tr · ORCID > 0000-0002-2944-5121

Makale Bilgisi/Article Information

Makale Türü/Article Types: Araştırma Makalesi/Research Article

Geliş Tarihi/Received: 14 Ağustos/August 2024

Kabul Tarihi/Accepted: 18 Kasım/November 2024

Yıl/Year: 2024 | Cilt-Volume: 2 | Sayı-Issue: 2 | Sayfa/Pages: 133-154

Atıf/Cite as: Turan, F., Dokak, H. "21. Yüzyılda Sanatın Dijital Evreninde Orijinallik Sorunu ve Sanat Eseri Statüsü Üzerine Bir İnceleme" ERKİN, 2(2), Kasım 2024: 133-154.

Sorumlu Yazar/Corresponding Author: Fulya TURAN

21. YÜZYILDA SANATIN DİJİTAL EVRENİNDE ORJİNALLİK SORUNU VE SANAT ESERİ STATÜSÜ ÜZERİNE BİR İNCELEME

ÖZ

Günümüzde yaşanan Dijital Dönüşüm, Fransız Devrimi, Sanayi Devrimi, Ekim Devrimi ve Soğuk Savaş dönemi örneklerindeki gibi, hızlı, köklü ve nitelikli bir değişiklik yaratmaktadır. Dijital sanat, teknolojinin kullanıldığı bir sanat türü olup, 19.yüzyılın ikinci yarısında ortaya çıkan fotoğraf makinesinin sanat çevresinde yarattığı sorgulamaya benzer bir durumun yaşanmasına sebep olmuştur.

Dijital evrende tasarım ve üretimin, orijinallik, sahiplik ve el değiştirmenin kuralları yazılmaktadır. Sanatın yeni mecralar araması bugüne özgü değildir, sanatın orijinalliğinin her zaman tartışılan önemli bir sorun olduğu bu makalenin merkezde tartıştığı konulardandır.

Metaverse, NFT (Non Fungable Token) ve Yapay Zekâ, tümü büyük resmin, Dijital Evren'in bileşenleridir. Metaverse internetin geleceği öte evrende yeni yaşam alanını, NFT o yaşam alanında orijinallik, sahiplik, el değiştirmenin belgelenmesini, Yapay Zekâ ise hem uzay zamanda, hem de öte evrende, veriyi anlamlandırma, bilgiyi yorumlama gibi kabiliyetlerle sanatçıların tasarım ve üretim süreçlerini yeniden tanımlamaktadır.

Sanat çelişkilerle doludur, neyin sanat olduğuna tarih karar verecektir. Yapay Zekâ ile yapılmış olmasından bağımsız olarak, sanatı onaylayan ve sanatçıyı yıldız yapan stratejiler farklı planların parçasıdır. Dijital Sanat üreten günümüz sanatçıların, makineyle işbirliğiyle üretmekte oldukları orijinal yapıtlarla, sanat tarihinde yeni bir dönem başlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Orijinallik, Blok Zincir, NFT, Metaverse, Yapay Zeka.



AN EXAMINATION OF THE ISSUE OF ORIGINALITY IN THE DIGITAL UNIVERSE OF ART IN 21ST CENTURY AND THE STATUS OF ARTWORKS

ABSTRACT

The Digital Transformation we are experiencing today is creating a rapid, profound, and significant change, much like the French Revolution, the Industrial Re-

volution, the October Revolution, and the Cold War era. Digital art, a form of art utilizing technology, has triggered a debate similar to the one that arose in the art world with the advent of the camera in the second half of the 19th century.

In the digital universe, the rules of design, production, originality, ownership, and exchange are being rewritten. The search for new mediums in art is not unique to today; the originality of art has always been a significant issue, which is one of the central discussions of this article. Metaverse, NFT (Non-Fungible Token), and Artificial Intelligence are all components of the broader picture—the Digital Universe. The Metaverse represents the new living space in the future of the internet, NFTs document originality, ownership, and exchange within that space, while Artificial Intelligence, both in physical and digital realms, redefines the design and production processes of artists through its abilities to interpret data and provide insights.

Art is full of contradictions, and history will determine what constitutes art. Regardless of whether it is created using Artificial Intelligence, the strategies that legitimize art and elevate the artist to stardom are part of different agendas. With the original works being created by today's artists in collaboration with machines, a new era in art history has begun.

Keywords: Originality, Blockchain, NFT, Metaverse, Artificial Intelligence.



GİRİŞ

Doğu Blok'unun çöküşünden sonra hız kazanan Küreselleşmenin, tek tip ekonomiyi, siyaseti ve yaşam şekillerini dayatmaya başlamasının üzerinden çeyrek yüzyıldan fazla zaman geçmiştir.

Yaşanılan Dijital Dönüşüm dönemecinde, sanatın, içinde yer aldığı ekonomik sistemin, siyasal ve kültürel alt yapının, yeniden şekillendiği; tarihte benzer dönüşümlerin Fransız Devrimi, 1848 Sanayi Devrimi, Ekim Devrimi ve 2. Dünya Savaşı sonrası Soğuk Savaş döneminde yaşandığı görülmektedir.

Fransız Devrimi, sanatçının özgür irade ile eser yarattığı, serbest piyasa ekonomisi ile eserlerin değer kazandığı bir dönemi başlatırken, Ekim devrimi ertesini, Rus avangartların sanatın o güne kadar ki pratiklerini sorguladıkları, baştan tanımladıkları ve ret ettikleri bir dönem olmuştur (Artun, 2021, s.169). Soğuk Savaş yıllarında, arkasında örtülü desteklerin varlığından bahsedilen, New York'u dünyanın yeni sanat kültür başkenti yapmak üzere yürütülen bir proje CCF (Committee for Cultural Freedom, 2024) ile AbEx, (Abstract Expressionism) Soyut Dışavurumcu-

luk ortaya çıkmıştır. Bunlara ek olarak, Doğu Bloğunun çöküşü ertesindeki hayır-sever kurumların SCCA (Soros Centers for Contemporary Art), eski Doğu Bloğu ülkelerindeki sanatı belgelemek üzere yaptıkları girişimler, sanatın tecrübe edilen ve belgelenen yapısını güçlendiren bir diğer dönüşümün örneği olmuştur (Esanu, 2022). Bu tür tarihsel dönüşümlerin yarattıkları hızlı, köklü ve nitelikli değişiklikler ile günümüzde yaşanan Dijital Dönüşüm arasındaki benzerlik dikkat çekmektedir.

Teknolojinin hızla geliştiği son yıllarda, sanatın dijital evreninde “Metaverse” ile başlayan gündeme, önce “NFT” sonra “Yapay Zekâ” dâhil olmuştur. Sanat bu değişimden payını alıp yeni mecralar arayışına bu yönde de devam etmiştir. Sanatın yeni mecralar araması yeni değildir. Sanatçı içinde yaşadığı toplum ve dönemin şartlarından etkilenerek eserler üretmektedir.

Bu çalışmada; Metaverse, NFT ve Yapay Zekâ konuları, sanatın dijital evreni bağlamında, birbirleri ile olan ilişkileri, etkileşimleri, dijital ortamın temel konuları ve ayrılmaz bir bütünün parçaları olarak ele alınmıştır. “Dijital sanatta orijinallik” diye özetlenebilecek, sahiplik, el değiştirme gibi konular perspektifinden bakılarak değerlendirilmeler yapılmıştır.

Bu çalışma, dijital teknolojilerle üretilen eserlerin üretme, saklama, satışa sunma yöntemlerini ve orijinallik gibi sorunlarını yeni bir medya^[1] olan, sanatın dijital evreni kapsamında inceleyecektir. Yeni medya sanatı bugün sanatta kullanılan teknolojik malzeme, araç, yöntem gibi çok geniş bir alanı ifade etse de bu çalışmanın konusu sadece dijital sanat üzerinedir. Dijital sanatın yaşam alanı ve bu yaşam alanındaki geliştirme gereçlerinden özellikle yapay zekâ üzerinde durulur.

21. yüzyılda, sanatın dijital evreninde, sanatın orijinallik meselesinin nasıl ele alındığını görmek amaçlanmaktadır. Bu kapsamda yanıtı aranılan sorular şunlardır: Dijital ortamdaki temel konular nelerdir? Dijital ortamda orijinallik mümkün müdür? Dijital ortamda üretilen işler orijinallik perspektifinden sanat eseri olarak kabul edilebilir mi?

Çalışma, sanatın yeni medya arayışlarına odaklanarak, orijinallik, kopyalama ve yeniden üretim konularını tarihsel bir perspektiften ele almaktadır. Sanat tarihindeki örnekler üzerinden günümüz dijital evrenindeki meselelerin benzer ve ortak yönleri incelenmiştir. Ardından dijital ortamın dinamikleri, bu ortamda üretilen işlerin orijinalliği, sahipliği ve sanat eseri olup olmadıkları, örnekler aracılığıyla değerlendirilmiştir.

^[1] Medya ifadesi bu yayın kapsamında, ortam, araç, gereç anlamlarına gelen “medium” sözcüğü yerine kullanılmıştır.

Orijinallik, sanatın tarihsel ve sosyal olaylar karşısında geçirdiği dönüşüm, dijital sanatın ortaya çıkışı ve sanatın ekonomik boyutu üzerine literatür taraması yapılmıştır. Hem basılı hem de dijital kaynaklardan yararlanılmıştır.

Sanat tarihi ve felsefesi üzerine yapılmış araştırma ve yayınlardan, sergi ve fuarlarda, sanatçı, sanatsever ve galericiler ile yapılan görüşmelerden elde edilen bilgi ve görüşlerden yararlanılmıştır. Tarihsel perspektif ile karşılaştırmalı ve güncelle dayalı değerlendirmeler yapılmıştır.

Sanat ve teknoloji dünyası için bir kilometre taşı olan, Mc Coy'un Quantum adlı eserine, dijital ortamda orijinalliğın mesele edilmesi ve bununla ilgili bir yöntem geliştirilmesi ile ilgili olarak yer verilmiştir. Tarihte orijinallik ve yeniden üretim, Da Vinci'nin Kayalıklar Meryem'i adlı eseri üzerinden ele alınmıştır.

Sanatın kendine yeni açılımlar araması 20.yüzyıl avangartları üzerinden örneklenmiştir. Dijital işlerin yeni yaşam alanı olan Metaverse, sinema tarihinden örnekler ile ele alınmıştır. Dijital ortamın bir geci olan Yapay Zekâ özelinde, sanatçı Efe Alpay'ın Kahramanmaraş 6 Şubat 2023 depremi ertesinde yapmış olduğu "Call for Life" ve Refik Anadol'un "Machine Hallucinations – Nature Dreams" işleri irdelenmiştir.

Çalışmada 21. yüzyılda dijital sanatın yaşam alanı, orijinalliği ve teknik arka planı ile ilgili araştırma ve bilgilere yer verilmiştir. Sanatın yaşanılan bu dönemden nasıl etkilenmekte olduğu, gündeme gelen yeni meselelerin ve çözümlerinin neler olduğu gibi konulara değinilmektedir.

Sanatın yeni mecralar aramasının günümüzün siyasi, ekonomik ve kültürel oluşum koşullarına özgü olmadığı ve dolayısıyla, sanatın orijinalliğının her zaman tartışılan önemli bir sorun olduğu bu makalenin merkezde tartıştığı konulardır. Bu sorunun özgün yapıt olmamakla suçlanan dijital sanat eserleri için de geçerli bir mesele olduğu ve çözümün NFT sertifikalandırılması ile mümkün olduğuna yer verilmektedir. Dijital eserlerin doğal yaşam alanı Metaverseden ve ekranın arkasından bahsedilmekte ve Yapay Zekâ ile başlayan tartışmalara değinilmektedir.

1. SANATIN YENİ MECRALAR ARAMASI YENİ DEĞİLDİR

Sanatçı içinde yaşadığı toplum ve dönemin şartlarından etkilenerek eserler üretmektedir. Siyasal iklim, ekonomi, bilim ve felsefe, sanatçıların mesaj ve üsluplarını belirleyici rol oynamıştır. Rönesans döneminde kilisenin ve sarayın emrindeki sanatçı, 1789 Fransız Devrimi ardından, kendi özgür iradesi ile eser üreterek, serbest piyasada eserlerinin değer bulması ile varlık mücadelesini sürdürmüştür.

1500 - 1900 yılları arasındaki sanat eserlerine bakıldığında, bunların genellikle heykeller ve tuval üzerinde yağlıboya resimler olduğu görülür. Sanatçılar, 1917 Ekim Devrimi ile hız kazanarak, geçmiş dönemlerin pratiklerinin yerine, yepyeni disiplinler koyan öncü tutumlar benimsemişlerdir.

“Sanatın tarihsel ontolojisini parçalayan Rus avangartları olmuştur. ...Formun sıfır noktasını keşfederek aslında hermetik bir form metafiziğini kışkırtan süprematistlerdir. Müzeleri herkese açık atölyeler, forumlar, deneysel laboratuvarlar olarak örgütleyenler avangart komünlerdir. Bütün bir kenti enstalasyona, bir tiyatroya çevirerek, sanatın hayatını karnavallaştıran konstrüktivistlerdir. (Artun, 2021, s.169).”

20. yüzyılda bir çeşitlilik patlaması yaşanır. Sanatçılar artık kendilerini, alışılmış yöntemlerle sınırlandırmak istemezler. İki savaş arasında, Almanya’da ortaya çıkan modernist okul Bauhaus’da, (Arnason & Mansfield, 2012, s. 275-296) sanatçının üretim yapacağı ortamı, ya da üretim yapacağı malzemeleri, konuları sınırlandıran öğretiler tamamen reddedilmiş ve disiplinler arası, yepyeni arayışlar içine girilmiştir. Bu sayede, başta resim, heykel, grafik ve seramik gibi plastik sanatlar olmak üzere endüstriyel ürün tasarımı ve mimaride büyük değişimler, dönüşümler yaşanmaya başlanmıştır. Bugün Amerika’nın simgesi yüksek binaların ortaya çıkması bu okulun mümkün kıldığı yenilikçilik ile söz konusu olur. Çelik, cam ve betonarme sayesinde bu binalar mümkün olabildiği.

Sanat 20. yüzyılda, sadece belli malzemelerle yapılan, karşısına geçip seyredilen bir şey olmaktan çıkıp, tecrübe edilen bir şeye dönüşmüştür. Sanatın yeni mecralar araması 21. yüzyıla özgü değildir. Tarih boyunca, yeni mecralar aramak, yeni üretim yolları aramak sanatın hep meselesi olmuştur.

Örneğin, 20. yüzyılın başında da sanatçılar yeni mecralar arıyorlardı. Maholy Nagy (H.H.Arnason, 2012) adında bir sanatçı ilk motorlu, kinetik heykelleri yapmıştır. Heykeller hareket edebilmiş, 3 boyutlu durağan heykele, dördüncü boyut olan zaman da eklenmiştir. Aynı sanatçı, inşaatçı (constructivist) bir anlayış ile alışılmadık malzemelerle deneyler yapmıştır. Alışılan heykeller katı malzemelerle yapılırken, arkasını gösteren şeffaf malzemeler kullanılmıştır. Böylece katı formulu statik heykeli başka bir şeye dönüştürmüştür.



Görsel 1. Duchamp, M., *Çeşme / Fountain*, 1917 ,
Readymade, The complete works of Marcel Duchamp.

Josef Albers (H.H.Arnoson, 2012), eskiden tamamen boya ile gerçekçi üslupla yapılan duvar resimlerini, kumlanmış camla, geometrik soyut bir anlatımla yapmıştır. Duchamp, pisuarı ters çevirmiş, buna Çeşme (Görsel 1) (Duchamp, 1917) demiş ve bu bir hazır yapım heykel eseri olarak sanat tarihinde yerini almıştır. Picasso; görsel dil anlamında kübizmin kurucusu olarak bilinip takdir edilse de; aynı zamanda, malzeme seçiminde kolaj ve hazır nesneyi eserlerinde ilk kullananlardır. Kolaj ile yüzyıllardır süregelen tuval-boya ilişkisi sarsılmış ve tuvalin üzerine, sanatçının kendisinin üretmediği, bir hazır nesne koyulabilmiştir.

Kullanılan gereçler açısından konuya yaklaşıldığında da; gene 1500-1900 yılları arasındaki sanata bakıldığında, sanatın asıl meselesinin taklit etmek, yanılısama yaratmak olduğu görülmektedir. Bu da örneğin, perspektif gibi teknikler ile gerçekleştirilmektedir.

Fotoğraf makinesi icat olduktan sonra, yapılan işlerin sanat eseri olup olmadığı tartışılmış olsa da, sanatçılar fotoğraf makinesini bir gereç olarak kullanarak, kendilerine farklı ifade yolları aramışlardır.

19. yüzyılın romantik sanatçısı, mekanik cihazların kullanımının sanatın ruhuna zarar verdiğini düşünmüştür ve fotoğraf makinesi ile yapılan işlerin sanat olup olmadığını tartışmıştır. Hatta o dönemin fotoğrafçıların “güzel sanat” yapıtlarını

taklit ettikleri görülmektedir. Bu artistik etkiyi verebilmek için negatiflere boya ile müdahale etmiş, ya da birden fazla negatifi bir araya getirmişlerdir. Ancak, sonraları fotoğraf bir sanat türü olarak kabul görmüştür. Bazı sanatçılar fotoğraftan yararlanmayı tercih ederken, empresyonistler ve kübistler bu icat ile yeni anlatım dilleri keşfetmişlerdir. (M.Bloomer, 1990)

Tarih boyunca sanatçı, içinde bulunduğu uzay zamanın gereği malzemeler ile entelektüel kapasitesini bir araya getirerek dönemin ruhuna uygun eserler üretmişlerdir.

1849'da Richard Wagner, Gesamtkunstwerk terimi ile "topyekûn sanat / bütünsel sanat" anlayışından bahsetmiştir. Bu terim; müzik, dans, şiir, görsel sanatlar ve sahne sanatlarının bir araya gelerek; tüm sanat formlarının entegre olmasını ifade etmiştir. Böylece insanın deneyimlerinin tüm yelpazesi kucaklanmış olacaktır. Benzer bir yaklaşım İtalyan Fütürist sanatçı F.T.Marinetti'den gelmektedir. Ona göre film, tüm diğer sanat formlarını da kucakladığı ve tümleştirici bir yapısı olduğu için üstün bir sanat formudur. Daha sonra Amerikalı besteci John Cage'in izleyiciyi katılımcı yapan eserlerine tanık olunmuş ve sanatsal disiplinler arası sınırlar yok olmaya devam etmiştir. Böylece Happening, Performans Sanatı, Etkileşimli Yerleştirmeler gündeme gelir olmuştur. Etkileşimli işler gündeme geldiğinde sanatçı ve mühendis işbirlikleri ile elektronik ortamın sanata dâhil edilmesi söz konusu olmuştur. Geçmişte içine sürüklenen (immersive) işler sadece elektronik ortamda yer almazlardı. Bunun en eski örneği, Fransa'da M.Ö.15.000'den günümüze gelen Lascaux'daki mağara resimleridir. Antik Yunan tiyatroları da bu kapsamda bir örnek olarak görülebilir. Ancak, 1970'den sonra "Medya Oda"ları ve 1980'den sonra kullanıcıların sanal dünyaları tecrübe ettiği kullanıcı ara yüzleri ile sanal gerçeklik gündemin parçası haline gelmiştir. 1990'larda ise sanal gerçeklik bir başka boyuta taşınmış, bedende kullanılan ilave donanım ile tecrübe alanı genişlemiş ve güçlenmiştir (Ken Jordan, 2002).

Kamera bir film yaratmak için, fotoğraf makinesi görüntü yaratmak için, fırça, kalem, boya resimler, çizimler yapmak için gerekli gereçler ise, bugünkü dijital gereçler de benzer bir amaca hizmet etmektedirler. 21.yüzyıla gelindiğinde, sanatçıların bütünsel sanata ulaşması, teknoloji sayesinde, dijital sanat eserler ile yeni bir boyut kazanmıştır. Bugünün sanatçıları, bilgisayar ortamında, dijital gereçlerle tasarım ve üretim yapmaktadırlar. Elde edilen görüntü, yüksek çözünürlüğü olan bir ekranda çok kaliteli iken bu işler basıldığında kalite kayıpları yaşanacaktır. Ya da üretilen iş animasyonlu ise zaten bir ekranda izlenmek zorundadır. Sonuç olarak 21. yüzyılda sanatçının kendini bu tür gereçlerle ifade etmesi sonucunda ortaya çıkan dijital sanat denilen şeyin, doğal olarak içinde yaşayacağı ortamı, yaşam alanı, ekranlar ya da bilgisayarlar, özetle sanal bir dünya olacaktır. Dijital sanat eserleri, kendilerine özgü satış platformlarında satışa sunulurken, otantikliği, sahipliği ve alışverişi, gibi konularda yeni düzenlemeleri gerekli kılmaktadır.

2. SANATIN ORIJİNALLİK SORUNU

Sanat tarihinin başından beri sanat eserlerinin orijinallığı (uniqueness, authenticity) ve bunun belgelenmesi önemli bir mesele olmuştur. Orijinallik ve kopyalamanın kameranın icadından önce de tartışmalı bir alan olduğu görülür.

“Örneğin, Londra’da National Galeri’de yer alan, Leonardo Da Vinci’nin Kayalıkların Meryem’i (Görsel2) (Da Vinci, 1491/2-9 - 1506-8 civarında) adlı eseri için, müzenin arşivinde 14 sayfalık bilgi notu vardır. Bu bilgi notunda, eserin ne zaman yapıldığına, nasıl el değiştirdiğine dair verilere; eserin şeceresine yer verilmiştir. Eserin orijinal, otantik olduğunu belgeleyen bu veriler ile adeta aynı eserin Louvre’da yer alan versiyonunun kopya olduğu ispatlanmaya çalışılıyor gibidir (Berger, 1972, s. 22).”



Görsel 2. Da Vinci, L. *Kayalıklar Meryemi / Virgin of the Rocks*.
1491-1508, 189,5 cm x 120 cm. The National Gallery, Londra.

Orijinallığın ispatının yolu, eserin geçmişine ait bilgilerinin doğru ve güvenilir olarak saklanmış olmasından geçmektedir. Ancak, kameranın icadından sonra, görüntünün baskı ile çoğaltılmasıyla, bu konusu tartışılır bir hal almış ve ortaya “orijinal” ve “reprodüksiyon” tanımları çıkmıştır.

Zamanla, orijinal bir taneysen, kopyalar çoğalır ve Baudrillard'ın (Simulacra and Simulation, 2024) dediği gibi geçmişte orijinal ile kopyanın arasındaki ilişkiyi görmek, bilmek mümkünken, kopyaların çoğalmasıyla bu ilişki bulanıklaşsa da, hala neyin kopya, neyin orijinal olduğunu ait bir fikir sahibi olmak mümkündür.

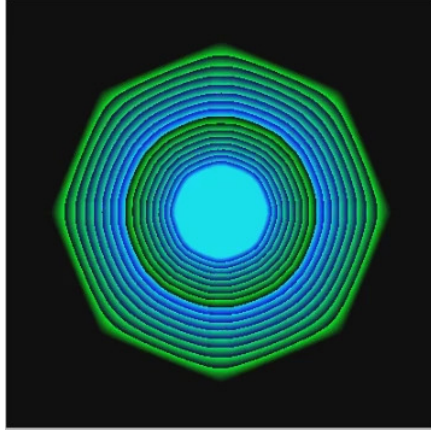
Postmodern dönemde, sanatçılar tarafından orijinallik tartışmalı bir konu olarak varlığını sürdürmüş, temellük (appropriation), bir sanat tekniği ya da taktiği olarak, alma, mal etme olarak kabul görmüş ve kendini sanat olarak kabul ettirmiştir.

Boudrillard'ın dediği gibi, simülasyonun 3. aşamasında, gerçeklik/orijinallik tamamen önemini yitirmiş ve orijinal ile kopyanın arasındaki fark ortadan kalkmıştır. Dijital/Sayısal evrende, bir simülasyon evreni mümkündür ve bu sanal evrende var olan nesnelere fiziksel evrende bir orijinallerinin olması bile gerekmemektedir. Bu sanal varlıklar, kendileri de, kendi başına bir orijinal halini almışlardır.

Böyle olunca, artık o dijital evrende ya da sanal evrende var olan bu eserler de orijinal olacaktır. Ancak, biliniyor ki, bu görüntüler kopyalanabilir. Pek çok kötü kopya yapılabilir ve çoğaltıldığı zaman bunun orijinalliği bir tartışma konusu haline gelebilir.

Sanatçı McCoy, “Kuantum” (Görsel 3) (McCoy, 2014) adlı dijital eserini sahiplendirmek istediğinde, bu sorun ile yüzleşmiştir. Exmundo bu süreci şu şekilde özetlemiştir:

“Eşi ile birlikte “Kuantum”u yaratan McCoy adlı sanatçı, bu eseri dijital platformda satmak istemektedir. Ancak bu dijital sanat eserinin kendisinin olduğunu ve tek olduğunu kanıtlaması gerekmektedir ve bunun o dönemde bir yolu mevcut değildir. Dijital eserlerin yaratıcısını, sahiplik geçmişini ve değerlemesini doğrulamanın henüz bir yolu yoktur. McCoy, teknoloji girişimcisi Anil Dash ile işbirliği yapmaya karar verir ve sorunu çözmek için blok zincir teknolojisinden yararlanabileceklerini görürler. 2010'ların başında, blok zincir teknolojisi hala niş bir alandır. İlk blok zincir 2008 yılında, Satoshi Nakamoto olarak bilinen bir kişi (veya bir grup insan) tarafından kavramsallaştırılmıştır. Erken 2010'larda, örneğin Bitcoin sadece 630 Dolar değerindeydi, Ethereum yeni başlamıştı. Blok zincir teknolojisi, dijital sanatın alım satımına uygun birkaç özelliğe sahiptir. Bu teknoloji sayesinde, blok zincir üzerindeki herhangi bir öğenin yaratıcısını tanımlamak ve sahiplik geçmişini izlemek mümkündür. Bu durum, McCoy ve Dash'in amaçlarına uyumuş ve McCoy Kuantum'u blok zincire kaydetmiştir. Kuantum, bu şekilde kaydedilen ilk eser olmuştur. Böylece McCoy ve Dash, bundan neredeyse on yıl sonra çok milyar dolarlık bir pazar haline gelecek bir girişimi başlatmış olmuştur. (Exmundo, 2023).”



Görsel 3. McCoy, K.ve McCoy J., *Kuantum/Quantum*, 2014, Dijital.

McCoy ve Dash sorunu çözmüşlerdir. Sayısal ortamda, sanal ortamda yaratılan eserin orijinallliğini belgelemenin bir yolunu bulmuşlardır. Yöntem olarak da Blok Zincir teknolojisini kullanmışlardır. Bu teknoloji sayesinde, eserin bilgilerinin gerektiği gibi saklanabileceği görülmüştür.

McCoy ve Dash'ın yapmayı başardığı şey, Leonardo Da Vinci'nin Kayalıkların Meryem'i (Da Vinci, 1491/2-9 - 1506-8 civarında) adlı eseri için, Louvre'nin arşivinde yer alan, eserin ne zaman yapıldığına, nasıl el değiştirdiğine dair verilere, eserin şeceresine yer verilen 14 sayfalık bilgi notunun benzerini dijital ortamda yaratmaktır.

İlk "NFT" blok zincire kaydedilmiştir. "Non Fungable Token" ifadesi ile değiştirilemez/yerine başka bir şey koyulamaz token/jeton/sembol ya da gösterge diye açıklanan "NFT" kamuoyu gündemine girmiştir.

3. BLOK ZİNCİR İLE BİR ÖĞENİN YARATICISI VE SAHİPLİK GEÇMİŞİNİN KAYIT ALTINA ALINMASI

McCoy ve Dash'ın kullandığı, genellikle Kripto Para'ların arkasında yer alan teknoloji olarak bilinen Blok Zincir teknolojisinin en önemli özelliği, bilginin dünya üzerindeki dağılık bilgisayarlar da tutuluyor olmasıdır. Bu nedenle, bilginin herhangi bir kullanıcı tarafından bulunması, silinmesi, değiştirilmesi söz konusu değildir ve içine yazılan verilerin son derece güvenli bir şekilde saklanması mümkündür. Silinip yok olmayacak şekilde, bir öğenin şeceresini ya da saklanmak istenilen herhangi bir bilginin yazılması sağlanmaktadır.

Değişik uygulama alanları mümkündür. Örneğin bir zeytin ya da şarap üreticisi, üretimi ile ilgili belli algılayıcı verilerini kaydediyor olabilir, ya da sanat NFT'leri örneğinde olduğu gibi bir sanat eserinin şeceresi kaydedilmiş olabilir.

Kapitalist sistemde, ayrıca mülkiyetin ispatına ihtiyaç duyulmaktadır. Yani sahipliğin belgelendiği bir kontrata sahip olunması gerekmektedir. Kontrat, sanatçının, ya da sanatçının eserine sahip olan kişinin, eseri hangi şart ve koşullarda satacağının, ödemenin nasıl gerçekleşeceğinin yazıldığı bir metin olacaktır. Dijital dünyada kâğıt üzerindeki kontratın yerini Akıllı Kontrat alır. Kâğıt üzerindeki herhangi bir kontratta, kontrat şartlarına uyulmadığı zaman mahkemeye gidilecektir. Ancak, akıllı kontrat, sadece kontrata uygun şartların gerçekleşmesini sağlamaktadır. Onun dışındaki şartları çalışır kılmadığı için, akıllı kontrat sadece iki tarafın da en başta koymuş oldukları iradenin gerçekleşmesini sağlayacak bir mekanizmayı tesis etmiştir.

Eserler dijital ortamda, dijital olarak üreilmeye başladıkları zaman, aynen geçmişteki fiziksel eserlerdeki gibi bir orijinallik meselesi ortaya çıkmaktadır. Öte yandan, bir dijital varlık, NFT olarak orijinal kılınsa bile, onun kopyalarına mani olunamaz. Ama bu kopyalar, görüntüler söz konusu olduğunda, düşük çözünürlükteki kötü kopyalar olacakken, onun gerçekte yüksek çözünürlükteki haline sadece bir kişi sahip olabilecektir. Bu, şuna benzeyecektir, Mona Lisa'nın orijinali sadece Louvre'dadır, ama herkesin evinde, hatta kahve fincanının üstünde aynı resim yer alabilir. Nasıl ki, Mona Lisa'nın bir tane orijinali ve pek çok kopyası var ise, bir dijital varlığın da kopyalarına pek çok kişi sahip olabilirken, NFT'sini satın alan kişi, salonuna koyduğu büyük ölçekli ve yüksek çözünürlüklü bir ekranda, o dijital işi olanca kusursuzluğu ile sadece kendisi tecrübe edecektir.

4. SANAT ESERİ STATÜSÜ - SANAT VE SANATÇININ ONAYLANMASI

Sanatçıların usta çırak ilişkisi içinde eğitim gördüğü lonca sisteminin yerini alan, sanatçıların mesleki statüsünü iyileştirmek ve eğitim almasını sağlamak amacı ile kurulan, akademilerin geçmişi 1563'de Giorgio Vasari'nin "La Accademia del Disegno"ya (Tasarım Akademisi) dayanmaktadır. 18.yüzyılda tahta hizmet etmek ve tahtı yüceltmek amacı ile Avrupada, özellikle Fransa, İngiltere, Almanya, İtalya, Hollanda ve İskandinavya'da akademiler kurulmuştur. Ancak, Fransız devrimi ertesinde akademilerin yerini özel stüdyolar almaya başlamıştır. 19. Yüzyılın son yıllarında akademilerin yerini bugün örneklerine alışkın olduğumuz satıcı - eleştirmen^[2] sistemi almıştır (Staniszewski, 1995, s.161-170).

^[2] Dealer- critic system anlamında kullanılmıştır.

Kral, dini otoriteler ve patronların koruması altında, sipariş üzerine çalışan sanatçıların yerini, özgür iradesi ile eser üreten ve eserleri serbest sanat piyasasında değer kazandığı ölçüde ekonomik olarak hayatını sürdürebilen sanatçıların varlığı, bahsi geçen satıcı-eleştirmen sistemine bağlı bir hal almıştır. Bugünün küresel kapitalist düzeni içerisinde, sanat ile ilgili çok sayıda kurum olduğu görülmektedir.

“Dünyada yaklaşık 10.000 müze, sanat kuruluşu ve devlet koleksiyonu, 1500 müzayede evi ve yaklaşık 250 yıllık sanat fuarı ve sergi vardır. Yüzde 70’i Kuzey Amerika ve Batı Avrupada olmak üzere, dünya çapında 17.000 ticari galeri bulunur (Thompson, 2020, s. 92).”

Bugün sanatın ne olduğuna, hangi sanatçının başarılı olduğuna, bu çok sayıda kurum arasından, belli başlı markalaşmış müzayede evleri ve tacirlerin karar verdiği bilinmektedir. Karar vericiler, Londra ve New York’ta Christities ve Sotheby’s gibi markalaşmış müzayede evlerinin yanı sıra, Tablo 1’de ilk beş örneği verilen markalaşmış tacirlerdir (Thompson, 2020, s. 33-67). Tabloda tacirlerin temsil ettikleri sanatçılara da yer verilmektedir.

Tablo 1. Markalaşmış Tacirler

<i>Londra</i>	<i>New York</i>
<i>Larry Gagosian (Jeff Koons, John Currin)</i>	<i>Larry Gagosian (Damien Hirst, Takashi Murakami)</i>
<i>Haunch of Venison (Bill Viola, Win Wnders)</i>	<i>Pace Wildenstein(Robert Rauschenberg, Chuck Close)</i>
<i>White Cube (Damien Hirst, Tracey Emin)</i>	<i>Marian Goodman (Gerhard Richter, Jeff Wall)</i>
<i>Lisson Gallery (Anish Kapoor, John Baldessari)</i>	<i>Paula Cooper (Carl Andre, Robert Wilson)</i>
<i>Sadie Coles (Sarah Lucas, Richard Price)</i>	<i>Gladstone (Mathew Barney, Richard Price)</i>

En büyük yirmibeş çağdaş sanatçı kimdir diye sanat çevrelerinde yapılan bir sorgulama ve kendisinden sonraki kuşaklara bıraktığı iz gibi subjektif olabilecek kriterler ile elde edilen bir listeye aşağıda yer verilmiştir (Thompson, 2020, s. 88-90). Yapılan çalışmada sıralamanın eserlerinin satış fiyatları ile arasında sıkı bir ilişki olmamasından bahsedilmiştir.

Tablo 2. En Büyük Yirmi beş Çağdaş Sanatçı

<i>Jasper Johns</i>
<i>Andy Warhol</i>
<i>Gerhard Richter</i>
<i>Bruce Nauman</i>
<i>Roy Lichtenstein</i>
<i>Robert Rauschenberg</i>
<i>Joseph Beuys</i>

<i>Ed Ruscha</i>
<i>Francis Bacon</i>
<i>Lucian Freud</i>
<i>Cy Twombly</i>
<i>Damien Hirst</i>
<i>Jeff Koons</i>
<i>Martin Kippenberger</i>
<i>Donald Judd</i>
<i>Willem de Kooning</i>
<i>Takashi Murakami</i>
<i>Eric Fish /David Weiss</i>
<i>Richard Serra</i>
<i>Antoni Tapies</i>
<i>Maurizio Catellan</i>
<i>Andres Gursky</i>
<i>David Hockney</i>
<i>Richard Diebenkorn</i>
<i>Jean – Michel Basquit</i>

Sanatın her zaman sübjektif bir boyutu olmuştur. Günümüzde de sanata ve sanatçıya onay veren akademik çevreler değildir. Bu konudaki güç, dünya üzerinde, yukarıda örnekleri görüldüğü gibi, belli başlı birkaç şehirde, seçkin büyük galeriler, müzayede evleri ve görünür veya görünmez işbirlikçilerindedir.

Bu galeriler, bazen dirsek temasında oldukları; 20. yy da Doğu blokunun çökmesi ile ortaya çıkan SCCA (Soros Centers for Contemporary Art), soğuk savaş yıllarındaki CCF (Committee for Cultural Freedom, 2024) gibi; organizasyonlar ile dışarıdan yapılan kurumsal ya da devlet müdahalelerine geçmişte açık olmuşlardır (Esanu, 2022).

Öte yandan, sanat çelişkilerle doludur. Örneğin, genellikle satmayan müstehcenlik, Jeff Koons ya da Bruce Nauman'ın işi olursa, ya da inekli tablolar asla iş yapmaz denilir iken, söz konusu eser, Damien Hirst'ün cam tank içindeki işi olursa satmaktadır (Thompson, 2020).

5. METAVERSE, NFT, YAPAY ZEKA; DİJİTAL SANATIN GELECEĞİ

Metaverse, NFT ve Yapay Zekâ, sanatın dijital evreninin temel konuları ve bileşenlerini oluşturur. NFT konusu gündemi işgal etmeden önce, Metaverse, ilk olarak 2021 yılında, Facebook, büyük bir marka yenilenmesine giderek, kurumsal

adını ‘Meta’ olarak deęiřtirdiğinde duyulmuřtur. (Walker, 2021). “İleri, sonra gelen” anlamlarında kullanılan “Meta” ve “evren” anlamına gelen “universe”ün bir araya gelmesi ile oluřan bu sanal dünya, internetin gelecek versiyonu olarak görü-lüp çok ilgi çekmiřtir.

Ancak, konu meraklıları için yeni deęildir. Sinemaseverler, Wachowski kardeř-ler tarafından 1999, 2003, ve 2021’de çekilen Matrix (“The Matrix”, 2024) ve 2009 ve 2022’de James Cameron’un yönettięi Avatar (“Avatar”, 2024) filmleri ile, bu alter-natif evrenlere, o günlerde Metaverse olarak anılmasalar da ařınadılar.

Aslında, Metaverse ilk olarak 1992’de Neal Stephenson’un Snow Crash (“Snow Crash”, 2024) adlı romanında, alternatif bir 3D baęlantılı gerçeęlięi tanımlamak için kullanılmıřtır. Metaverse’de kullanıcılar Avatar’ları ile yer almaktadırlar.

“Louise Walsh (Walsh, 2023), Metaverse’ü “Bařkalarıyla baęlantı kurmak için sanal gerçeęlik (VR) ve artırılmıř gerçeęlik (AR) cihazlarını kullanarak sorunsuzca gezineceęimiz bir dijital dünya aęı için bir vizyon”olarak tanımlamıřtır. Ona göre, Metaverse internetin ilerleyiřinin bir sonraki ařamasıdır.

“Metaverse’te, eęitim ihtiyaçlarınıza göre kiřiselleřtirilmif bir sınıfa katılabilir, etkileřimli bir ortamda iř becerileri edinebilir veya tavsiye almak için sanal bir eczaneyi ziyaret edebilirsiniz. Ayrıca iřbirlięi yapmak, sosyalleřmek, oyun oynamak, çalıřmak, egzersiz yapmak, egzotik bir hayvana dönüşmek veya sanal bir Jüpiter’e teleport olmak için de kullanabilirsiniz (Walsh, 2023).”

Henüz Sanal Gerçeęlik (Virtual Reality) ve Artırılmıř Gerçeęlik (Augmented Reality) cihazları filmlerde gördüğümüz kusursuzluęa erişememiř olsalar da, daha bugünden, pek çok sanal uygulama kullanımdadır. Bu sanal evrendeki dijital nes-neler, NFT olarak sertifikalandırılmakta, tasarımlarında Yapay Zekâ gereçlerinden yararlanılmaktadır. Bu evren ekranın arkasındadır.

20. yüzyılda, izleyicinin eserlere odaklanmasını ve sanatın saf haliyle deneyimlenmesini saęlamak amacıyla tasarlanan sanat galerileri, «Beyaz Kúp» olarak adlandırılan temiz, nesnel mekânlardır ve sanat eserleri tarafsız bir ortamda sergilenmektedir. Sanat galerisinin beyaz bir kutuya dönüştüęü 20. yüzyılda, bu kutsal mekâna giren her řey sanat eseri olmuřtur (O’Doherty, 1986, s.15).

21. yy ise bambařka bir gerçeęlięe gebedir. Bu yüzyıl artık gerçeęlik ile kopyası arasındaki sınırın bulanıklařtıęı bir dönemi ifade eder. Sanal âlemde varlıklarını sürdüren bu nesnel, blok zincir teknolojisi kullanılarak, dijital varlıkların benzer-sizlięini ve sahiplięini doęrulamak için kullanılan NFT’ler olarak karřımıza çıkar. Sanat eserleri, müzik parçaları ve dięer dijital varlıklar NFT olarak satılabilmekte

ve saklanabilmektedir. Sanal âlemde bu nesnelere sergilemenin mekânı artık Doherty'nin Beyaz Küpü değildir. Sanal görüntüler, ekranlarda görselleşirken, bu nesnelere varlıklarını kara bir kutuda sürdürmektedirler.

Kara Kutu ifadesi tanındıktır. Kara Kutu, her hava taşıtında bulunması zorunlu olan, uluslararası kullanılan şekli ile bir uçuş kayıt ünitesidir. Uçuş ile ilgili bütün bilgiler kara kutunun içine belirli bir algoritma ile kaydedilmektedir. Böylece ihtiyaç duyulan anlarda uçuş verileri yetkililer için ulaşılabilir kılınmaktadır. Bu bilgiler aynen NFT verileri gibi hiç kaybolmaz. Blok zincir teknolojisi ile kayıt altına alınan esere ait tüm bilgiler, dünya üzerindeki pek çok bilgisayarda dağınık olarak, hiç müdahale edilemeyecek şekilde, adeta bir Kara Kutu'da saklanmaktadır.

Sayısal olarak tasarlanmış varlıkların yanı sıra, zaman ve uzayda yer alan nesnelere de sayısal ikizlerini bu yöntem ile muhafaza etmek mümkündür. Küresel ısınma ve değişen iklim koşulları, depremler, yangınlar, seller gibi doğal afetler karşısında, fiziksel dünyada yer alan, kırılabilir dünya mirasının gelecekte muhafaza edildiği yer koşullandırılmış, korunmuş arşivler ve sayısal ikizlerinin yer aldığı sanal bir dünya olacaktır. Gerek tarihi eserler, gerek ise sanat eserleri, sayısal dünyada sertifikalandırılarak, sayısal ikizleri ile evrenin artan entropisi karşısında korunacaklardır. Gelecekte, belki de müzeler sadece sanal olacak; fiziksel eserlerin, insanın varlığının gerekli kıldığı fiziksel şartların yarattığı olası zararlara maruz kalmaları engellenecektir. Günümüzün değerli evraklarının saklandığı tarih arşivleri gibi, bu eserler sadece uzmanların kontrollü şartlar altında inceleme yapacağı mekânlar haline gelecektir.

Bunun bir örneği, benzer bir sanallaştırma, Lascaux Mağarası (Hearne, 2022) için yapılmıştır. Lascaux Mağarası yaklaşık 1963'ten beri halka kapalı olan bölümleri ile birlikte 3D teknolojisi sayesinde keşfe açılmıştır. Proje kapsamında 20 bin yıl öncesinden kalma duvar resimlerinin yer aldığı mağaranın sanal ikizi oluşturulmuştur. Mağaradaki orijinal dehlizlerin gerçek ortamı, mağaraya girme yetkisi bulunan bilim adamları ve anıt küratörlerinin deneyimleyebildiği üç boyutlu koşullarla, sanal gerçeklikte yeniden canlandırılmıştır. Bu tür uygulamaların bir sonraki adımı, sanallaştırmanın yanı sıra koleksiyonların NFT ile sertifikalandırılması olacaktır. Böylece sanal kopyalar sertifikalandırılabilir, amacı dışında kullanımına engel olunacaktır. Ayrıca, ikiz müzelerde yer alacak NFT koleksiyonlarının belli versiyonları, ticari olarak da satılabileceği için tüm taraflarca yeni gelir kaynakları söz konusu olabilecektir.

Öte yandan, sadece uzay zamanda yer alan müzelerin sayısal ikizleri değil, aynı zamanda, NFT sertifikalı sayısal eserlere adanmış Dijital Eser Müzeleri kurulmaktadır.

Bir başka olgu da, içinde bulunulan, postmodern dünyanın anlamı kaybetmiş, canı sıkılan insanının, yeni anlamlar aramak yerine, hedonist zevkler ile avunurken, uyuşturulmuş türev evrenleri (derivative, türetilmiş) tercih edeceğidir (Alpay, Y. / Avangarttv, 2021, 0:34:38). Bu türev evren, ekranın arkasındaki herhangi bir şey de olabileceği gibi, Metaverse de olabilecektir. İçinde bulunulan, bu günlerde bile örneği yaşanan, bu olgu karşısında, gelecekte uzay zamandaki yaşam, ekranın ardındaki yaşam lehine güç kaybedecektir (Alpay, Y. /Avangarttv, 2024, 0:32:00). Uzay zamanda daha az emtiaya sahip olunur ve daha mobil bir yaşam tarzı mümkün olabilirken, sahip olunan emtia daha ziyade sanal bir evrende var olacaktır. Emtiaya sahip olunmasının ispatı da, NFT ya da benzeri bir çözüm ile olacaktır. İçinde yaşanan mekânlar sadeleşirken, bugünden de örnekleri görülebildiği gibi; kitaplar, CD'ler, plaklar, sanat eserleri, kişisel fotoğraflar, kişisel postalar bulutta saklandığı için; uzay zamandaki fiziksel yüklerden arınılacaktır.

Dilimizde, “emtia” sözcüğü için alternatif olarak kullanılan Arapça “meta”, Yunancadan gelen ve ileri, öte anlamlarını taşıyan “meta” sözcüğünden kuşkusuz farklıdır. Fakat hoş bir çağrışım ile öte evrendeki varlıkların da, bu evrendeki kapitalist sistem düzeninden bağımsız olmayacağını, türev evrenlerde de hiçbir şeyin sahipsiz ve bedelsiz olmayacağını düşündürmektedir.

21.yüzyılın ikinci on yılı, insanlığı hızla, geleceğin teknolojileri ile buluşturmaktadır. Sanayi devrimi karşısında karışık duygular hissetmiş ataları gibi, bugünün kuşağı da heyecan ve kaygıyı bir arada duymaktadır. Günümüzde maruz kalınan veri çokluğu karşısında, melekeleri yeterli olamayan insan, bilgiyi anlamlandırabilmek ve kullanabilmek için yapay zekâya ihtiyaç duymakta, yeni anlam ve ifade yolları aramaktadır. Tarihin yeniden yazıldığı, dijital bir devrimin yaşandığı günlere tanıklık edilmektedir. Teknoloji, ekonomik ve kültürel bir dönüşümü zorlamaktadır. Sanat da, bu dönemde, bu değişimden payını almaktadır.

Eğer ilerideki hayat daha çok ekranlar arkasında olacaksa, bir resim çerçevesinde bir tek resim asılı olmak zorunda değildir. Ya da bir kaidenin üzerinde sadece bir heykel durmak zorunda değildir. Kişi, o günkü ruh haline göre, seçilecek özel bir sanatçının sayısal işini yüksek çözünürlüklü bir ekranda, ya da hologram ile başka bir sanatçının değişik heykellerini tecrübe edebilecektir.

Bilginin yazıya aktarılmasıyla başlayan, Gutenberg Matbaası ile çoğaltılması ile devam eden süreçte bilgi, internet ve küreselleşme ile üstel (eksponansiyel) olarak artmaktadır. Bilginin paylaşımının doğası değişmiş, bilgi sadece bir noktadan çok noktaya yayılmak yerine, her noktadan her noktaya yayılır hale gelmiştir. Akıllı cihazlar ^[3]her an veri üretmekte, bu verileri anlamlandırmak, bu büyük veriyi (big data) bilgiye dönüştürmek ancak Yapay Zekâ ile mümkün olabilmektedir.

^[3] Burada IOT, Internet of Things, Nesnelerin İnterneti'nden de bahsedilmektedir.

Benzer bir şekilde, bugüne dek üretilmiş görseller depolanmakta, sınıflandırılmakta ve çeşitli algoritmalar ile farklı görsel setlere dönüştürülebilmektedir. Kullanılan veri setleri ve mevcut ticari algoritmalar ile üretilen işlerin sanat eseri olup olmadığı tartışılmaktadır. Fikir ve seçimin insana ait olduğu bu örneklerde makine, insan için taslaklar üretiyor gibidir.

Bu bile yaratıcılığı uyaracakken, günümüz sanatçıları kendi veri setleri ve kendi algoritmaları ile konuya yeni bir boyut kazandırmaktadırlar. Sanatçının kendi veri setlerinin kullanımı ve bunun üzerine kendi algoritmaları ile yaptıkları kişiselleştirmeler ile ortaya özgün eserler çıkabilmektedir. “Call for Life” bu örneklerden biridir. Efe Alpay, eseri hakkında aşağıdaki açıklamaya yer vermektedir.

“Call for Life, anıları dijital-fiziksel objelere dönüştüren hesaplamalı tasarım kullanılarak yaratılan bir sanat eseridir. Bu parça, 6 Şubat’taki Kahramanmaraş depremi sonrasında Hatay Samandağ’daki bir kurtarma operasyonu sırasında kaydedilen ses verileri kullanılarak üretilmiştir. Proje, anıları somut hale getirmeye ve kolektif bir hafıza oluşturmaya odaklanmaktadır. Mnemonic Data Sculpture (Hafıza Verisi Heykeli), anıları dijital tasarımlarla birleştirerek, anıların fiziksel varlık kazanmasını sağlar. Bu sayede insanların, anılarını ve hatıralarını daha somut bir şekilde saklamaları ve paylaşmaları mümkün hale gelir. Bu proje, anıların yeniden yaratılması ve dijital-fiziksel objelere dönüştürülmesi yoluyla sosyal farkındalık yaratmayı amaçlamaktadır. Eşsiz anıları korumanın ve paylaşmanın yeni bir yolunu sunarken, proje aynı zamanda sosyal sorumluluk ve insani yardım faaliyetleri için bir model oluşturmayı hedeflemektedir. Call for Life, kolektif hafızayı sosyal sorumlulukla birleştirerek, teknolojinin yaratıcı kullanımını dijital-fiziksel tasarımlara dönüştürmesiyle öne çıkan bir projedir. Bu heykel, Efe Alpay’ın “Tasarım Malzemesi Olarak Ses Verisi” başlıklı doktora tezi sırasında geliştirilen bir yöntem kullanılarak oluşturulmuştur.” (Alpay, 2024).



Görsel 4. Efe Alpay, *Call for Life*, 2023, Dijital, Sanatçının Koleksiyonu.



Görsel 5. Efe Alpay, *Call for Life*, 2024, 3 Boyutlu Baskı, Sanatçının Koleksiyonu.

Efe Alpay, özgün bir veri seti ile yola çıkmış ve kendi kontrolündeki algoritma ile eserini üretmiştir. Bu bakımdan yaptığı, ticari uygulamaların kullanımından farklıdır. Gene de prensipleri aynıdır. Efe Alpay'ın bu işi sanatın deneyimlenme-

sine yeni bir boyut getirmiştir. Ses verisinin 3 boyutlu bir görsel dönüştürüldüğü bu işin doğal yaşam alanı ekranın arkasıdır. Ancak, zaman içindeki anlardan kesitler olarak 3 boyutlu heykellere de dönüştürülebilen eser, zaman mekân evrenimize de gelmektedir. Bu şekilde zaten bu evrende yaşamına başlayan ses verisi, ekranın ardında dönüştüğü sestten heykel formunu yeniden bizim fiziksel dünyamıza taşımaktadır.

Anlam katmak, kişiselleştirmek ve izleyicinin içine sürüklenmesini sağlayacak deneyimler Refik Anadol'un işlerinde de karşımıza çıkmaktadır. Sanatçı, veriler, onların yorumlanması ve makine ile insan arasındaki ilişki üzerine düşüncelerini aşağıdaki gibi açıklamaktadır.

“2016 yılında, Google'ın Sanatçılar ve Makine Zekâsı (AMI) programındaki misafir sanatçılığım sırasında, yapay zekânın yaratıcı kapasitesini keşfetmeye yönelik çığır açan bir araştırmayı kapsayacak şekilde 'Yapay Zekâ Veri Resmi' ve 'Yapay Zekâ Veri Heykeli' terimlerini ortaya attım. Bu kavram, derin bir meraktan doğdu: Bir makine öğrenebilir mi, peki ya rüya görebilir mi? Halüsinasyon görebilir mi? Bu sorular sanatsal araştırmamı yönlendirdi ve geleneksel sanat formlarının ötesine geçen görsel eserler geliştirmeye yol açtı. Geniş veri setlerini ve yapay zekâ algoritmalarını kullanarak, makinelerin rüyalarını görselleştirmeyi amaçladım ve dijital ile fiziksel arasındaki sınırı bulanıklaştıran doğaüstü manzaralar yarattım. Yapay Zekâ Veri Resmi, sadece yeni bir teknik değil, aynı zamanda insan yaratıcılığı ile makine zekâsı arasındaki gelişen ilişkiye dair felsefi bir sorgulamayı temsil ediyor ve izleyicileri, yapay zekânın sadece gerçekliği taklit etmekle kalmayıp, ötesini hayal etme potansiyelini de düşünmeye davet ediyor (Anadol, 2024).”



Görsel 6. Refik Anadol, *Machine Hallucinations – Nature Dreams*, 2021, Dijital, König Galerie, Berlin.

Sanatın farklı disiplinleri Yapay Zekâ gereçlerinden yararlanmakta ve üretilen işlerin sanat eseri olup olmadığı sanat çevrelerinde tartışılmaktadır. Sanatın kendisinin tanımının bile yüzyıllar içinde değiştiği hatırlanmalıdır (Staniszewski, 1995). Yaratım süreci karmaşıktır. Sanatçı bulunduğu çağın meselelerini gene o çağa ait dil ve gereçler ile yorumlar.

SONUÇ

Küreselleşme ile başlayan dönüşüm, günümüzde üstel bir hıza ulaşmış ve 21. yüzyılın ikinci on yılında gündemi belirleyen hususlar arasında, Metaverse, NFT ve Yapay Zekâ yer almıştır.

Sanat dijital evrende orijinal olma mücadelesini sürdürmüştür. Dijital sanat üzerine tartışmalar, 19.yüzyılın ikinci yarısında ortaya çıkan fotoğraf makinesinin, sanat çevresinde yarattığı durumu hatırlatmaktadır. O dönemin sanatçıları, nasıl ki, örneğin, görüntünün kendisini değil, görüntünün izlenimini (empresyon) öne çıkararak makineye üstünlük kurmuşlardır, bugünün sanatçıları da benzer bir yaklaşımla, belki de makineyle işbirliğine giderek, orijinal yapıt üretmeye devam edeceklerdir.

Yeni mecralarda tasarım ve üretimin, orijinallik, sahiplik ve el değiştirmenin kurallarının yeniden yazıldığı bu dönemde, Metaverse internetin geleceği öte evrende yeni bir yaşam alanını, NFT o yaşam alanında orijinallik, sahiplik ve el değiştirmenin belgelenmesini, Yapay Zekâ ise hem uzay zamanda, hem de öte evrende, veriyi anlamlandırma, bilgiyi yorumlama gibi kabiliyetler ile sanatçıların tasarım ve üretim süreçlerini yeniden tanımlamaktadır.

Gündem hızla gelişirken, kamuoyunda gündemin değiştiği yanılgısı hâkim olmuştur. Her yeni konu gündemi meşgul ettiğinde, bir önceki konu unutulur, önceki konuların modasının geçtiği yönünde yanlış bir kaniya sahip olunur. Oysa ön plana çıkan her yeni konu, bir önceki konunun yanı sıra gündemimize girmektedir. Öte evren olmadan, öte evrendeki sahiplik ve el değiştirme meseleleri çözülmeden, Yapay Zekâ ile üretilen işlerin tek başına var olması söz konusu değildir.

NFT terimi dijital sanat borsası, ya da dijital sanat eserinin kendisi gibi kullanılsa da, aslında özünde dijital sanat eserinin orijinalliğinin belgesidir.

Sanat dijital gelişimden konular, kullanılan araçlar, sunum ortamları gibi, her yönü ile etkilenmektedir. Sahtecilik, sanatın orijinalliği ve sahipliği gibi konular dijital evrende, kapitalist sistem sürdürüğü sürece, mesele olmaya devam edecektir.

Sanatın Yapay Zekâ ile yapılmış olmasından bağımsız olarak, sanatı onaylayan ve sanatçıyı yıldız yapan stratejiler farklı strateji ve/veya gerekçelerin sonuçlarıdır. Neyin sanat olduğuna tarih karar verecektir.

Kurallar dijital ve fiziksel evrende üretilen işlerle yeniden yazılmaktadır. Dijital Sanat üreten günümüz sanatçılarının makineyle işbirliğine giderek üretmekte oldukları orijinal yapıtlar ile sanat tarihinde yeni bir dönem başlamaktadır.

Yazar Katkı Oranları

Çalışmanın Tasarlanması (Design of Study): FT(%70), EGK(%30)

Veri Toplanması (Data Acquisition): FT(%70), EGK(%30)

Veri Analizi (Data Analysis): FT(%70), EGK(%30)

Makalenin Yazımı (Writing Up): FT(%70), EGK(%30)

Makalenin Gönderimi ve Revizyonu (Submission and Revision): FT(%70), EGK(%30)

KAYNAKÇA

- Artun, Ali (2021). Sanatın İktidarı. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Berger, John (1972). Ways of Seeing. London: Penguin books.
- Esanu, O. (2022). Çağdaş Sanat Aslında Neydi? Neoliberal Dönemde Çağdaş Sanatın Örgütlenmesi ve Soros Çağdaş Sanat Merkezleri. N. Ö. Ali Artun içinde, *Çağdaş Sanat Nedir* (s. 102-121). İstanbul: İletişim Yayınları.
- O'Doherty, Brian (1986). Inside the White Cube. San Fransisco: Lapis Press.
- H. H. Arnason, & Mansfield, E. (2012). History of Modern Art (pp. 275-296). Pearson Education.
- Thompson, D. (2020). Sanat Mezat. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Ken Jordan, R. P. (2002). From Wagner to Reality. USA: W W Norton & Co Inc.
- M.Bloomer, C. (1990). Principles of Visual Perception. NY: The Herbert Press.
- Staniszewski, M. A. (1995). Creating the Culture of Art. NY, USA: Penguin Books.

İnternet Kaynakları

- Alpay, E. (2024). Efe Alpay, <https://www.efealpay.com/>, Erişim Tarihi: 17.09.2024
- Alpay, Y. [Avangarttv]. (14.08.2021). CAN SIKINTISI | Yanlış Okumalar [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=CUq16pQGNVg>
- Alpay, Y. [Avangarttv]. (28.01.2024). Ekonomik Büyüme ve Yapay Zeka [Video]. Youtube. <https://youtu.be/Bd-cVJrj4-E?si=cD4dk3Wgc8mBKIBy>
- Anadol, R. (2024). Machine Hallucinations-Nature Dreams, <https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-nature-dreams/>, Erişim Tarihi: 23.09.2024
- Wikipedia (2024), Avatar, [https://en.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(franchise\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Avatar_(franchise)), Erişim Tarihi: 13.02.2024
- Wikipedia (2024), Committee for Cultural Freedom, https://en.wikipedia.org/wiki/Committee_for_Cultural_Freedom, Erişim Tarihi: 29.07.2024
- Exmundo, J. (2023), Quantum: The Story Behind the World's First NFT, <https://nftnow.com/art/quantum-the-first-piece-of-nft-art-ever-created/>, Erişim Tarihi: 05.02.2024
- Gherghelas, S. (2024), Dapp Industry Report 2023, DappRadar, <https://dappradar.com/blog/dapp-industry-report-2023-defi-nft-web3-games->, Erişim Tarihi: 11.01.2024
- Hearne, B. (2022). Lascaux Cave, <https://blog.3ds.com/topics/virtual-experience/lascaux-cave/>, Erişim Tarihi: 23.03.2024
- Wikipedia (2024), Simulacra and Simulation, https://en.wikipedia.org/wiki/Simulacra_and_Simulation, Erişim Tarihi: 05.02.2024
- Wikipedia (2024), Snow Crash, https://en.wikipedia.org/wiki/Snow_Crash, Erişim Tarihi: 26.01.2024
- Wikipedia (2024), The Matrix, [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Matrix_\(franchise\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Matrix_(franchise)), Erişim Tarihi: 15.02.2024

- Walker, C. S. (2021). Why has Facebook changed its name to Meta and what is the metaverse?, NewScientist, <https://www.newscientist.com/article/2295438-why-has-facebook-changed-its-name-to-meta-and-what-is-the-metaverse/>, Erişim Tarihi: 16.02.2024
- Walsh, L. (2023). What is the metaverse? And will it help us or harm us?, University of Cambridge, <https://www.cam.ac.uk/stories/metaverse>, Erişim Tarihi: 16.02.2024

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1: Duchamp, M. (1917). Çeşme / Fountain. (readymade) Wikipedia. Erişim: 18.02.2024. <https://l24.im/q9u>
- Görsel 2: Da Vinci, L. (1491/2-9 - 1506-8 civarı). Kayalıklar Meryemi /Virgin of the Rocks. [(kavak ağacı üzerine yağlıboya), 189.5 cm x 120 cm]. The National Gallery. Erişim: 18.02.2024. <https://l24.im/L2RZYQi>
- Görsel 3: McCoy, K. , McCoy J.(2014). Kuantum/Quantum [digital]. Sothebys. Erişim: 18.02.2024. <https://l24.im/fGSa>
- Görsel 4: Efe Alpay.(2023). Call for Life [digital]. Erişim: 17.09.2024. <https://www.efepay.com/projects/call-for-life/>
- Görsel 5: Efe Alpay (2024). Call for Life. [(3 boyutlu sayısal baskı)]. Sanatçının Koleksiyonu.
- Görsel 6: Refik Anadol.(2018-2021). Machine Hallucinations – Nature Dreams [digital]. Erişim: 27.09.2024. <https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-nature-dreams/>