

**YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

148605

**BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİNİN OLANAKLARI İLE
DİJİTAL OLARAK YENİDEN ÜRETİLİP
AĞLARLA DAĞITILABİLDİĞİ ÇAĞDA
SANAT YAPITI**

İbrahim Orton AKINCI

**SBE Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı Sanat ve Tasarım Programında
Hazırlanan**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. İnci EVİNER (YTÜ)

148605

İSTANBUL, 2004

İÇİNDEKİLER

Sayfa

RESİM LİSTESİ.....	i
ÖNSÖZ.....	ii
ÖZET.....	iii
ABSTRACT.....	iv
1. GİRİŞ.....	1
1.1 Walter Benjamin'in "Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı" Adlı Metnin Temel Kavramları ve Bunların Bu Çalışmadaki Karşılıkları.....	4
1.2 Bilişim Çağında Üretim, Çoğaltım ve Dağıtım.....	7
2. KONUYLA İLGİLİ DAHA ÖNCE YAPILMIŞ ÇALIŞMALAR.....	11
2.1 Walter Benjamin'in "Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı" Makalesi'nin Değerlendirilmesi.....	11
2.2 Walter Benjamin'in Makalesini Temel Alarak, Yapıt ve Dijital Teknoloji İlişkisini İnceleyen Diğer Çalışmalar	16
3. DİJİTAL ÜRETİM.....	20
3.1 Müellif.....	20
3.2 Açık Kaynak Pratiği Üzerinden Kolektif Üretim.....	23
3.3 Hazır Nesne, Kendine Maletme, Kolaj.....	25
3.4 Örneklem (Sampling), Döngü (Loop) ve Remiks	29
4. DİJİTAL ÇOĞALTIM	35
4.1 Dijital Yeniden Üretim - Dijitalleştirme	36
4.1.1 Nesnenin Yok Oluşu	39
4.2 Dijital Kopyalama	42
4.2.1 El ile Çoğaltmada, Makineler ile Çoğaltmada ve Dijital Çoğaltmada Hakikilik Kavramı.....	43
4.2.2 Dijital Kopyalamada Kalite, Maliyetsizlik, Kolaylık ve Hız	48
4.2.3 Çoğaltma (Multiple) Kavramı İçin Yeni Bir Olanak Olarak Dijital Kopyalama	51
4.2.4 Telif Hakları ve Dijital Kopyalama	52
4.2.4.1 Kopyalamaya Karşı Korumayı En Aza İndiren Yasal Düzenlemeler	54
4.3 Dijital Format Dönüşümü	57
4.3.1 Müziğin Dijital Format Dönüşümü	57
4.3.2 Sinemanın Dijital Format Dönüşümü	58

5.	DAĞITIM	61
5.1	Mekanik ve Analog Teknolojilerde Dağıtım	62
5.2	Dijital Teknolojilerde Dağıtım	64
5.2.1	P2P (Peer 2 Peer) Dosya Paylaşımı	66
5.2.2	Armağan Ekonomisi	68
5.2.3	Ağ Ekonomileri	69
5.2.4	Yapıt ve Değer	70
5.2.5	Kablosuz Ağlar	72
6.	SONUÇ	75
	KAYNAKLAR	80
	EKLER	86
Ek1	Resimler	86
Ek 2	Terimler Listesi	90
	ÖZGEÇMİŞ	94



RESİM LİSTESİ

- Resim 2.1 “The Work of Art in the Age of Mechanical vs. Digital Reproduction”,
Arcangel Constantini
- Resim 2.2 “The Work of Art in the Age of Mechanical vs. Digital Reproduction”,
Arcangel Constantini
- Resim 3.1 “Pour Painting and Copy”, (2002), Anoka Faruquee
- Resim 4.1 PC Anywhere
- Resim 4.2 Yahoo Briefcase
- Resim 4.3 E-Mule P2P Dosya Paylaşımı Yazılımı
- Resim 4.4 E-Mule P2P Dosya Paylaşımı Yazılımı
- Resim 4.5 “Cremaster 1”, (1995), Mathew Barney
- Resim 4.6 “Cremaster 1”, (1995), Mathew Barney
- Resim 4.7 “N’olur Dur Deme Bana”, (2002), Serkan Özkaya
- Resim 4.8 “N’olur Dur Deme Bana”, (2002), Serkan Özkaya
- Resim 5.1 “Brillo Boxes”, (1969), Andy Warhol
- Resim 5.2 “Chris Burden Promo”, (1976) Chris Burden
- Resim 5.3 “Bugün Tarihi Öneme Sahip Bir Gün Olabilirdi”, (2003), Serkan Özkaya
- Resim 5.4 “Text Rain”, (2000), Camille Utterback ve Romy Achituv
- Resim 5.5 “Text Rain”, (2000), Camille Utterback ve Romy Achituv

ÖNSÖZ

Bu çalışmada, bilişim teknolojilerinin olanaklarıyla yapının dijital olarak üretimi, çoğaltılması ve dağıtılması süreçleri inceleniyor. Bir taraftan yaşanan bilişim pratiğinin sanat üzerindeki etkileri açıklanırken bir taraftan da sanatın yaşanan pratiğin politikasını üretmek konusundaki yükümlülükleri vurgulanıyor.

Bu çalışmanın hazırlanmasındaki katkılarından dolayı başta tez danışmanın Yrd. Doç. İnci Eviner olmak üzere, Doç. Dr. Güven İncirliğıoğlu, Öğr. Gör. Zehra Erkun ve diğer YTÜ Sanat ve Tasarım Fakültesi öğretim elemanlarına, ayrıca redaksiyon için Serkan Özkaya' ya teşekkürü bir borç bilirim.



ÖZET

Bu tezin amacı; bilişim teknolojilerinin, bir yapıtın üretilmesi, çoğaltılması ve dağıtılması aşamalarında sunduğu yeni olanakların ortaya konulması ve sanatın, yaşanan bilişim pratiğinin politikasını oluşturmak konusundaki yükümlülüklerinin neler olabileceğinin araştırılmasıdır.

Bu çalışmada bilişim teknolojilerinin olanakları ile üretim, “açık kaynak pratiği”, “kolektif üretim” ve “müelliflik” kavramlarına vurgu yapılarak açıklanıyor. Sanatta yeni yöntemler olarak “sampling”, “remiks” ve “döngüler”, sanatın “hazır nesne”, “kendine maletme” ve “kolaj” kavramları ile ilişkilendirilerek açıklanıyor. “Dijital çoğaltım” kavramı, bir yapıtı dijital formata dönüştürmek olan “dijital yeniden üretim”, bir eş üretme olan “dijital kopyalama” ve dijital formattaki bir yapıtın farklı amaçlar için kullanılabilecek farklı bir dijital formata dönüştürülmesi olan, “dijital format dönüşümü” olmak üzere üç başlıkta inceleniyor. Dijital yeniden üretim, hayatın çeşitli alanlarında giderek nesneden bağımsızlaşma ile ilişkilendiriliyor. Dijital kopyalama, “hakikilik”, “kalite”, “hız”, “maliyetsizlik” ve “kolaylık” kavramları ile açıklanıyor ve Beuys’un kullandığı “çoğaltmalar” için dijital kopyalama ve dağıtımın yeni olanaklar sunduğuna işaret ediliyor. “Telif Hakları” ile “copyleft” olarak adlandırılan ve yapıt üzerindeki korumayı en aza indiren yasal düzenlemeler de bu başlık altına tartışılıyor. “Dijital Format Dönüşümü” başlığı altında da mp3 ve divx formatlarının kültür endüstrisinin gelirlerine karşı oluşturdukları tehdit anlatılıyor.

Bu çalışmada bilişim teknolojilerinin dağıtım için sunduklarına, birbirlerine kablosuz olarak bağlı bilgisayarların oluşturdukları ağların, enformasyona her an her yerde ulaşım için sundukları olanaklar çerçevesinden bakılıyor. Enformasyonun internet üzerinden dağıtımında çok önemli bir araç olan P2P dosya paylaşım yazılımları, armağan ekonomisi ile temellendirilerek anlatılıyor. Bu bölümde ayrıca bilişim teknolojilerinin sunduğu pratiğin yapıtın değeri üzerindeki etkileri de inceleniyor.

Sonuçta, bilişim teknolojilerinin politikasını üretmenin, sanatçılar için bir uğraş alanı olması gerektiğinin altı çiziliyor.

Anahtar Kelimeler: “bilişim teknolojileri”, “üretim”, “çoğaltım”, “dağıtım”, “yapıt”

ABSTRACT

This thesis is a research on the effects of information technologies on the production, reproduction and distribution of the work of art and the potential of these to raise the awareness in other fields besides art by the political use of information technologies.

“Production” by means of information technologies is explained by focusing on the concepts of “open source practice”, “collective production” and “authorship”. New methods like “sampling”, “remixing” and loops are explained by relating them to the concepts of art, like “ready made”, “appropriation” and “collage”. In this thesis digital reproduction is explained in three parts. First one is “digital re-production” meaning to digitize a non digital work. Second is “digital copy”, which means creating an identical copy. And the third is “digital format conversion”, which means to convert a digital format from one to other to benefit from various possibilities. “Digital re-production” is explained in relation to the idea of the “de-materialization of the object”. “Digital copy” is explained using the concepts of “authenticity”, “speed”, “low-cost”, “quality” and “usability”. A new possibility to make Beuys’s idea of “multiples” to function is highlighted. “Copyrights” and “copylefts” are other issues discussed in this part. The threat that mp3 and divx causes to the foundations of the culture industry is explained in the “digital format conversion” in chapter four.

This thesis looks at the benefits of information technologies for the distribution from the point of ability to reach the information anytime, anywhere using wireless computer networks. A very important tool for the distribution of knowledge over the internet called P2P file sharing software are explained using the logic of the “gift economy”. Also the effects of the information technologies on the value of art are discussed in this part.

As a conclusion, it is proposed that creating the politics of the information technologies is a field for the artist to explore.

Keywords: “information technologies”, “production”, “reproduction”, “distribution”, “artwork”

1. GİRİŞ

Makinelerin günlük pratik içerisinde yer almaya başlaması, insanların hayatında büyük değişimlere sebep oldu. Sanayi devrimi'nin uzantılarından biri olarak makinelerin sanat, yapıt ve bunların üzerinden kültür ve siyaset üzerindeki etkileri hakkında ilk önemli çalışma Walter Benjamin'in 1935 yılında yazdığı "Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı" isimli makalesidir. Walter Benjamin burada, makinelerin kullanımıyla yapıtın çoğaltılmaya uygun formlarda üretilmesi ve -özellikle fotoğraf üzerinde yoğunlaşarak- mevcut yapıtların çoğaltılabilecek formlarda yeniden üretilmesi meselesinden ve gelecekte bu durumun kültür ve siyaset üzerindeki olası etkisinden bahseder. Benjamin'in bu makalesi günümüze kadar önemini korudu ve sözkonusu makaleye birçok çalışmada atıfta bulunuldu.

Belki henüz farkında değiliz fakat, bugün, dünya çok önemli bir başka değişimin eşiğinde. Üstelik bu değişim, Benjamin'in makalesini yazmasına sebep olan makinelerin etkilerinden çok daha şiddetli sonuçlar doğurmaya aday. Bilişim teknolojilerinin bize sunduklarının, yaşam pratiğimiz içerisinde giderek daha fazla yer almaya başlamasıyla birlikte, başta ekonomik ilişkiler olmak üzere pek çok ilişki anlam değiştiriyor. İşte bu çalışma, Benjamin'in makalesinde o çağın önemli bir teknolojik gelişmesi olarak değişimlerden sorumlu tuttuğu makinelerin yerine bugün için, gelecekte birçok değişikliğe sebep olacağı düşünülen bilişim teknolojilerini koyuyor ve bunun üzerinden Walter Benjamin'in yolunu izleyerek, sanat, yapıt, kültür ve siyaset üzerine bazı değerlendirmeler yapmayı hedefliyor. "Kültürel üretim" sanatı da kapsayacak şekilde her türlü üretim için kullanılıyor. Sanat da politik olduğu ölçüde, diğer alanlardaki kültürel üretimlerin şekillenmesi için bir yol gösterici olabilir.

Walter Benjamin, sanat yapıtının -yerleşmiş Türkçe çevirisiyle- "yeniden üretim"inden bahsediyor. Bu çalışmada bu kavramın en azından Türkçe çevirisiyle eksik kullanıldığı savunuluyor ve konu, "dijital üretim", "dijital yeniden üretim", "dijital kopyalama" ve "dijital format" dönüşümü olarak ayrıştırılarak güncel bir yorum getirilmeye çalışılıyor. Ayrıca Benjamin'in zamanında mümkün olmayan bir dağıtım kanalının, yani kablosuz ağların (wireless networks) olanakları, çoğaltma kavramı ile ilişkilendirilerek açıklanıyor.

Benjamin, sanatın, özellikle fotoğraf aracılığı ile, çoğaltılabilir hale gelmesiyle birlikte geniş kitlelere ulaşacağını, bunun da demokratikleşmeye yol açacağını ve bu durumun sosyalizm için, o sıralarda yükselen faşizm karşısında olanaklar doğuracağını savunuyordu. Bu çalışma

bilişim teknolojileri ile sanat ilişkisini sadece “Net Art” (İnternet Sanatı) veya teknoloji kullanılarak üretilen yapıtlar olarak almıyor. Onun yerine bilişim teknolojilerinin ürünleriyle dolu bir dünyada yaşama pratiğinin sanat ve sanatçılar için sunduğu olanakları tartışıyor. Örneğin internet karşısında “telif hakları” kavramı anlam değiştiriyor, fakat biz yaşadığımız bu pratiğin ve getireceği sonuçların tam olarak farkında değiliz. İşte bu durum, sanatçılara, yaşanan pratiği politize etmek için fırsatlar sunuyor. Çünkü günlük hayatta farketmediğimiz çok sayıda şey var. Örneğin Richard Barbrook’un (1999) “Communism: How The Americans Are Superseding Capitalism in Cyberspace” isimli makalesinde belirttiği gibi, internet kullanan, birbirleri ile dosya paylaşan, bedelsiz olarak üretimlerini internette dağıtan herkes, komünist anlayış ile birçok noktada örtüşen davranışlar gerçekleştiriyor; fakat yaşadıkları pratik ile komünizm arasındaki benzerlikleri farkedemiyorlar. İşte sanatçıların bu gibi durumlarda insanlarda farkındalık yaratma ve politikalar üretme potansiyelleri var (Stensas, 2003; Crone-Jenssen, 2004). Bu çalışmada “sanatın politik olması” ile, mevcut sanat pratiğine karşı bir söyleme sahip olması, sorgulaması, insanların kafasında soru işaretleri oluşturması, farkındalık yaratması ve stratejiler önermesi kastediliyor.

Çalışmada ilk önce metnin geri kalanında sıkça kullanılan “makine”, “teknik”, “bilişim teknolojileri”, “üretim”, “yeniden üretim”, “kopyalama”, “dijital format dönüşümü” ve “dağıtım” kavramlarının nelere işaret ettikleri ve nasıl kullanıldıkları açıklanıyor. Ardından, ikinci bölümde konuyla ilgili daha önce yapılmış çalışmalar inceleniyor. Bu kapsamda ilk önce tüm metne referans oluşturan, Walter Benjamin’in “Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı” makalesi inceleniyor, ardından da konunun dijital kopyalama bağlamında güncel yorumunu yapmaya çalışan diğer çalışmalar özetleniyor. Bilişim teknolojilerinin sanat üzerindeki etkileri üç ana bölümde inceleniyor. Bunlar, “Dijital Üretim”, “Dijital Çoğaltım” ve “Dağıtım”dır.

“Dijital Üretim” başlığı altında, bilişim teknolojilerinin sanat üretimi için sunduğu olanaklar inceleniyor. Bu bağlamda ilk önce müellifin yeni durum karşısındaki konumu ve kimliği, 1960’lardan bu yana süregelen tartışmalar eşliğinde inceleniyor. Bugün çok karşılaşılan kolektif müellifliğe işaret eden kolektif üretim, bilgisayar yazılımcılığı alanında ortaya çıkan fakat diğer üretim alanları ile birlikte sanat için de yeni üretim olanakları sunan açık kaynak (open source) pratiği ile örneklendirilerek açıklanıyor. Günümüz üretim yöntemlerinden olan “sampling” (örnekleme), “loop” (döngü) ve “remiksing”, sanatta daha önce kullanılan

“kendine mal etme” (appropriation), “kolaj” (collage) ve “hazır nesne” (ready made) kavramları ile temellendirilerek etkileri açıklanmaya çalışılıyor.

Bilişim teknolojilerinin sanat üzerindeki etkilerinin ikinci bölümü olarak incelenen “Dijital Çoğaltım” konusu, “Dijital Yeniden Üretim-Dijitalleştirme”, “Dijital Kopyalama”, “Dijital Format Dönüşümü” başlıklarında ayrıntılandırılarak inceleniyor. “Dijital Yeniden Üretim-Dijitalleştirme” bölümünde çeşitli alanlarda giderek nesneden kopup dijitalleşmesine dikkat çekiliyor ve dünyadaki tüm kültürel birikimine internet üzerinden ulaşmanın yarattığı demokratikleşmeden bahsediliyor. Sanatın da nesneden bağımsızlaşması ile koleksiyonculuk kavramları ilişkilendiriliyor ve ağlarla birbirine bağlı bilgisayarların doğuracağı potansiyeller açıklanıyor.

İkinci olarak “Dijital Kopyalama” başlığı altında “el ile”, “makine ile” ve “dijital olarak” kopyalamada “hakikilik”, “orijinal” “sahte”, “master”, “kopya”, “korsan kopya”, “sınırlı kopya” (limited edition) kavramlarının nelere işaret ettikleri açıklanıyor. Dijital kopyalamanın, diğerlerinden radikal bir biçimde farklılaşarak “özdeş” üretme özelliği, hızı, kolaylığı, kalitesi ve maliyetsizliği ile sunduğu olanaklar açıklanıyor. Ardından Beuys’un “çoğaltma” (multiple) kavramıyla hedeflediklerini gerçekleştirmek için dijital kopyalamanın neler yapabileceği açıklanıyor. Telif hakları yasaları, bilişim teknolojileri pratiğindeki sorunları ile masaya yatırılacak ve daha serbest korumalar hatta tamamen özgürlükler sunan telif hakları karşıtı “copyleft” tavrının sanat alanındaki uzantıları için “Creative Commons” ve “Free Art Licence” örnek olarak açıklanıyor.

Üçüncü olarak, “Dijital Format Dönüşümü” başlığı altında, dijital enformasyonun, değişik amaçlarda kullanılmak üzere bir dijital formattan başka bir dijital formata dönüştürülmesi tartışılıyor ve dijital format dönüşümü ile elde edilen mp3’ün müzik sektörü, DivX’in sinema sektörü için yarattığı tehlikelerden bahsediliyor.

“Dijital Üretim” ve “Dijital Çoğaltma” bölümlerinin ardından, bugün çoğaltımın yanında çok önemli bir yeri olan “Dağıtım” konusu işleniyor. Dağıtılamayacak bir şeyin çoğaltılması çok fazla bir şey ifade etmez. Dağıtım, “zaman”, “mekan” ve “nesne” kavramları ile ilişkilendirilmeye çalışılarak açıklanıyor. Dağıtım ile ilgili olarak ilk önce mekanik ve analog teknolojilerin olanakları inceleniyor. Bu bağlamda gazete gibi halihazırda bir dağıtım ağına sahip olan, mekanik çoğaltmaların potansiyeline dikkat çekilerek, ardından televizyon

yayınının dağıtım için nasıl olanaklar sunduğu inceleniyor. Bugün için bilişim teknolojileri bize geleneksel dağıtım kanallarının yanında çok önemli avantajlar sunuyor. Ağlar ile birbirlerine bağlı bilgisayarlar, zaman ve mekan kavramlarını değiştiriyor; çok düşük maliyetli dağıtım olanakları sunuyorlar. İnternette dağıtım için çok önemli bir pratik olan dosya paylaşım yazılımları (P2P), bireylerin sahip oldukları değil de dağıttıkları şeyler ile iktidarını kurdukları armağan ekonomisi (Gift Economy) ile ilişkilendirilerek açıklanıyor. Ardından ağ ekonomilerinin sunduğu dışsallık etkilerinin, ağ dışsallıklarının (Network Externalities), yapının değerinin tek olmasından kaynaklanmasına alternatif sunabileceği tartışılıyor. Ardından yapının değeri, nesne ile olan ilişkisi üzerinden değerlendiriliyor ve kablolu ağlarla birbirlerine bağlı bilgisayarların, yapının nesneden koparılıp, sadece fikri ile değerlendirilmesi için sunduğu olanak tartışılıyor.

1.1 Walter Benjamin'in "Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı" Adlı Metnin Temel Kavramları ve Bunların Bu Çalışmadaki Karşılıkları

Walter Benjamin'in aslı Almanca olan metni Türkçe'ye Ahmet Cemal tarafından "Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı" olarak çevrilmiştir. Bu metnin İngilizce çevirisi "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", bazı yerlerde de "Reproduction" yerine "Reproducibility" başlığı ile yapılmıştır. Bu çalışmada kavramların yerli yerine oturması için Benjamin'in metnin İngilizce ve Türkçe çevirilerinde kullanılan bazı kelimelerin kullanım biçimlerinin açıklanmasında fayda vardır. Bu kavramların açıklanmasında İngilizce kelimelerin anlamları için İngilizce'den İngilizce'ye "Longman Dictionary of Contemporary English", ve Türkçe kelimelerin anlamları için ise Türk Dil Kurumu'nun "Güncel Türkçe Sözlüğü" (www.tdk.gov.tr) esas alınmıştır.

İngilizce'de "reproduction" kelimesinin, anlamı "kopya" –özellikle yapıt için-, "kopya üretme işlemi"dir. Bu tanımda kullanılan İngilizce "kopya" kelimesi de, yine İngilizce'de "aynen diğeri gibi olması için yapılan şey" manasındadır. Bu durumda İngilizce karşılığı ile "reproduction", aynen diğeri gibi olması için bir şey üretme işlemidir. Türkçe'de "kopyalama", "kopyalamak işi" anlamına gelir. "Kopyalamak", "aynısını veya benzerini çoğaltmak", bilişimde de "işletim sistemlerinde bir verinin veya dosyanın özdeşinin yapılması" manasına gelir. Metnin İngilizce çevirisini Almancası'na uygun olarak kabul edersek, "reproduction" kelimesinin tam karşılığı olarak "kopyalama" kelimesini buluruz. Fakat metnin Türkçe çevirisinde bu kelimenin yerine "yeniden üretme" kullanılmıştır. Bu

çeviri Benjamin'in söylemek istediğini zorlaştırmaktadır. Bu çeviri, "reproduction" kelimesinin "re-" ve "production" olarak ayrıştırılıp çevrilmesinden yapılmıştır. İngilizce'de "re-" ön eki "tekrar", "yeniden" anlamındadır. "Production" sanat yapıtı için kullanıldığında, "beceri ve hayalgücü ile üretilmiş olan" manasındadır. "Üretmek" Türkçede, İngilizce'deki karşılığıyla aynı olarak "oluşturmak, yaratmak, meydana getirmek" demektir. Dolayısıyla "Reproduction" kelimesi ancak "re-" ve "production" olarak ayrıştırılarak Türkçe'ye çevrildiğinde "tekrar", "yeniden yaratılmış" manasına gelen "yeniden üretim" olarak çevrilebilir. Kelime İngilizce'de "yeniden üretim" kavramı vurgulanmak istendiğinde "re-produce" şeklinde kullanılabilmektedir (Hennion ve Latour, 94). Fakat kelimenin bütün olarak anlamı bundan farklıdır. "Reproduction", aynen diğeri gibi olması için yapılan, yani tek kelimelik Türkçe karşılığı ile "kopyalama" manasındadır. Metnin Türkçe çevirisinde kullanılan "yeniden üretim" kelimesi, aynısını üretmek çabası yerine, başka birşey olarak ona benzeyecek şekilde veya onu baştan üretmek anlamını çağrıştırmaktadır.

Aslında metnin tamamına bakıldığında, Benjamin'in bahsettikleri sadece "kopyalama" ile açıklanamaz. Benjamin, sanat çalışmasının mekanik çoğaltılmasından bahsederken bunu iki aşamada ele alır. İlk olarak fotoğraf aracılığıyla çeşitli biçimlerde daha önceden üretilmiş sanat çalışmalarının yeniden üretimini inceler. Burada "kopyalamak" yerine "yeniden üretim" teriminin kullanılması daha doğrudur. Çünkü fotoğrafı çekilen sanat çalışmalarının fotoğrafları, onların aynısı değil ancak tekrar üretilmiş halleri olabilir. Artık farklı bir formdadır. İşte bu aşamada "kopyalama" yerine "yeniden üretimi" kullanmak daha doğrudur. Fakat İngilizce çevirisini esas alırsak Benjamin'in işini çok kolaylaştıracak bu ayrıma gitmediğini görürüz.

Daha sonra Benjamin, makineler aracılığı ile birbirinin aynı olacak şekilde çoğaltılabilen sanat formlarına değiniyor ve Atget'nin fotoğrafları örneğiyle, fotoğraf ve sinemadan bahsedip, kopyalanabilen bir sanat formu olarak sinemayı inceliyor. İşte metnin bu aşamasında "reproduction"ı "kopyalama" olarak kullanmak gerekiyor. Bu durumda başlığın metin ile uyumlu olması için, hem yeniden üretim hem de kopyalamanın sonucu olarak sayıca artmaya işaret edecek şekilde "çoğaltma" kelimesini kullanmak daha doğru olur. Bu metinde ise sanat çalışmasının yukarıda bahsedilen şekilde yeniden üretilmesi ve kopyalanmasında dijital teknoloji kullanıldığı için başlarına "dijital" kelimesi eklenerek, "dijital olarak yeniden üretilmesi", aynen çoğaltılması da "dijital kopyalama" olarak geçmektedir. Türkçe'de kopyalama, bilişim için, "işletim sistemlerinde bir verinin veya dosyanın özdeşinin yapılması"

anlamında kullanıldığından, bu çalışmanın konusuna ayrıca çok uygun düşmektedir. Yine bu çalışmada yeni bir kavram olarak dijital veri ve dosyaların bir dijital formattan başka bir dijital formata dönüştürülmesi için “dijital format dönüşümü” kavramı kullanmıştır.

Metnin İngilizce başlığında kullanılan “mechanical” kelimesi, İngilizce’de “makine ile hareket ettirilmiş, çalıştırılmış veya çoğaltılmış” anlamına gelir. Bunun Türkçe karşılığı olan “Mekanik” de yine aynı şekilde “el veya makine ile yapılan” anlamındadır. Benjamin’in yazısında bahsettiği, fotoğraf makinesi ve kamera gibi makinelerin kullanımının sanattaki etkileridir. Dolayısıyla “mekanik”, Benjamin’in meselesine tam bir karşılık sağlar. Oysa metnin Türkçe çevirisinde “mekanik” yerine “teknik” olanaklarıyla” kalıbı kullanılmıştır. “Teknik”, Türkçe’de “bir sanat, bir bilim, bir meslek dalında kullanılan yöntemlerin hepsi”, “bilimlerden elde edilen verileri iş ve yapım alanında uygulama”, “yol, beceri, yöntem” anlamlarına gelir. Bu tanımların hepsi “yöntem” olarak adlandırılabilir. Bu durumda başlığın, teknik olanaklarından bahsetmesi bir şey ifade etmez, çünkü çoğaltım için her zaman bir teknik söz konusu olmuştur. Benjamin de makalenin başında çoğaltım için çeşitli yöntemlerin baştan beri var olduğunu, değişenin, bunun yeni makineler sayesinde yapılabiliyor olması olduğunu söyler. Belki “teknik olanakları” yerine “yeni tekniklerin olanakları” dense bu sorun aşılabilirdi fakat yine de Benjamin’in tam olarak kastettiği, sanatta makinelerin kullanımını karşılamazdı. Bu yüzden metnin başlığında “teknik olanakları” yerine “makine ile yapılan” manasında “mekanik” denmesi daha uygun olurdu.

Benjamin makalesinde, mekanik yeniden üretim ile birlikte sanat yapıtının “kült değeri”nin sona erdiğini söylüyor. Bu durumda sanat çalışmasının “sanat eseri” olmaktan çıkıp “yapıt”, hatta “çalışma” (work) haline geldiği söylenebilir. Şöyle ki: “eser” kelimesi aslında “emek sonucu ortaya konan ürün, yapıt” manasına gelmesine rağmen “sanat eseri” kavramı bizde ayrıcalıklı bir nesne hissi uyandırır. Bu yüzden Benjamin’in makalesinin çevirisinin başlığında “sanat eseri” tamlamasının kullanılmaması doğru bir yaklaşımdır. “Yapıt” da zaten “sanatçının ortaya koyduğu ürün, eser” manasına geldiğinden ayrıca başında “sanat” tabirinin kullanılması gereksizdir. Hatta kalıp olarak “sanat yapıt” kullanıldığında bu da yine sanata yüce bir anlam yükleyebilmektedir. Bu yüzden bu çalışmada, bu kelimelerin yerine sadece “yapıt” veya “çalışma” kelimelerinin kullanılmasına özen gösterilecektir.

Sonuçta, Benjamin’in makalesinin başlığının İngilizce’den tam çevirisi “Mekanik Kopyalama Çağında Yapıt” veya “Makine ile Kopyalanabildiği Çağda Yapıt” olarak kullanılabilirdi.

Fakat anlamı daha da pekiştirecek şekilde bu başlık, “Makineler ile Yeniden Üretilbildiği ve Kopyalanabildiği Çağda Yapıt” olarak düşünülebilir.

Bu makalenin yazıldığı dönemde sanatsal çalışmanın durumunu etkileyen, “bilgisayar ve telekomünikasyon sistemleri ile enformasyon toplama, depolama, kullanma ve uygulama bilimi” manasına gelen İngilizce “Information Technologies” kavramının Türkçe karşılığı olarak kullanılan “bilişim teknolojileri”, Benjamin’in yaşadığı dönemde sanatsal çalışmaları etkileyen mekanik gelişmelerin karşılığı olarak düşünülmüştür. Bu yüzden özgün metnin Türkçe çevirisine gönderme yapacak şekilde “teknğin olanaklarıyla” yerine “bilişim teknolojilerinin olanaklarıyla” kalıbı kullanılmıştır. Benjamin’in kullandığı “reproduction” kelimesinin, yukarıda açıklandığı üzere çoğaltılmaya uygun olarak üretim, yeniden üretim ve kopyalamayı birlikte kapsaması bakımından, o metni referans alan bu çalışmada, sanat alanındaki dijital olanaklar da vurgulanarak, “dijital olarak üretilip, çoğaltılıp” kalıbı kullanılmıştır. “Çoğaltım”, “dijital yeniden üretim”, “dijital kopyalama” ve “dijital format dönüşümü” için bir üstbaşlık olarak seçilmiştir.

Benjamin’in makalesini yazdığı dönemin teknolojisi olan makineler dağıtım için etkin bir yöntem sunmadığından, Benjamin makalesinde dağıtımdan bahsetmez. Bugünkü pratikte ise dağıtım, kopyalama ile ortak süreçleri yaşamaya başlamıştır ve hatta sanat çalışmasına çoğaltılabilirlik özelliğinden daha fazla şey katmaktadır. Dijital olan bir şey başka bir ortama taşınırken kopyalanmak zorundadır. Bu iki süreç iç içe girmeye başlamıştır. Bu yüzden dijital olarak ifade edilebilen sanat çalışmasının, dağıtılabilirlik özelliği de vurgulanarak “dağıtılabilirdiği çağda” ibaresi başlığa eklenmiştir.

Böylece Walter Benjamin’in “Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı” olarak Türkçe’ye çevrilen makalesine bu çalışmada “Bilişim Teknolojilerinin Olanaklarıyla Dijital Olarak Üretilip, Çoğaltılıp, Dağıtılabilirdiği Çağda Yapıt” başlığı altında güncel bir yorum getirilmeye çalışılmıştır.

1.2 Bilişim Çağında Üretim, Çoğaltım ve Dağıtım

“Yüzyılın başında teknik yoldan yeniden üretim geçmişin bütün sanat yapıtlarını kapsamına aldıktan sonra bu yapıtların etkilerini en köklü değişimlere uğratmaya başlamaktan başka kendine sanat yöntemleri arasında bağımsız bir yer sağlayabilecek düzeye ulaştı” (Benjamin, 2001, 53).

“Yeniden üretilen sanat yapıtı, gittikçe artan ölçüde, yeniden üretilebilirliği hedefleyen bir sanat yapıtının yeniden-üretimi olmaktadır” (Benjamin, 2001, 58)

Benjamin makalesinde o dönem için yeni olan teknolojilerin sanat için sunduklarını iki aşamada ele alıyor. Bunlardan biri, etkin olarak çoğaltılmaya elverişli olmayan, resim gibi formlardaki sanat çalışmalarının, fotoğraf gibi bir teknikle daha fazla izleyiciye ulaşacak şekilde yeniden üretilmesidir. Benjamin bu yeniden üretimin, sanat çalışması üzerindeki etkilerini inceledikten sonra, yeni teknolojilerin, yeni sanat formları için sunduğu olanaklara örnek olarak, üretildikleri formda kopyalanmaya uygun olan sinema ve fotoğrafı, yeni sanat formları olarak tartışmaya açmış ve bu bağlamda sinemayı incelemiştir. Buna göre, Talman'ın (2000) dediği gibi, Benjamin sadece kopyalamaktan bahsetmez. Kopyalanmaya elverişli yeni sanat formlarını da değerlendirir ve bunları, sinemayı örnek alarak inceler.

Hem mekanik gelişmeler, hem de bu çalışmada inceleneceği gibi bilişim teknolojileri bir taraftan kopyalama ve yeniden üretim için yeni olanaklar sunarken bir taraftan da üretim için yeni kapılar açar (Scaff, T.Y.). Fotoğraf, bir tablonun fotoğrafı çekilerek bir yeniden üretim aracı olarak kullanılabilceği gibi, Jeff Wall veya Cindy Sherman'ın üretimlerinde olduğu gibi kopyalanmaya elverişli bir sanat formu da olabilir. Film ve video, bir performansın çeşitli açılardan, farklı teknikler kullanılarak kaydedilmesiyle yeniden üretim aracı olabileceği gibi, Michael Winterbottom sineması ve Bill Viola'nın video sanatı üretimlerinde olduğu gibi kopyalanabilen bir sanat formu olarak da kullanılabilir. Ses kayıt teknolojileri de, bir müzik performansının kaydedilmesiyle performansın yeniden üretimine olanak sağlarken, örnekleme (sample) tekniğiyle, Dj Spooky'de olduğu gibi kopyalanmaya elverişli bir sanat formu olarak kullanılabilir.

Benjamin'in makalesini yazdığı dönemde sanatta bir değişime sebep olan teknolojik gelişme olarak kamera ve fotoğraf makinesi gibi mekanik gelişmelerin bugün sanatta değişime yol açtığını iddia ettiğimiz teknolojik gelişmedeki karşılığı, kablosuz ağlarla birbirlerine bağlanabilen bilgisayarlar sunan bilişim teknolojileridir. Bilişim teknolojilerinin olanaklarıyla da bir taraftan sanat alanında, “Net Art” gibi yeni sanat formları ve bilgisayar gibi yeni üretim araçları ortaya çıkarken, bir taraftan da yeniden üretim ve kopyalama yeni anlamlar bulur. Bugün, yeniden üretim dijital olarak yapılabilir ve kopyalama, teknolojinin Benjamin 'in zamanında mümkün olmayan yeni bir olanağı olan dağıtım ile süreç olarak iç içe giriyor. Bilişim teknolojilerinin sanat çalışmalarına ve hayata en önemli etkilerinden biri, Benjamin'in

zamanında mümkün olmayan ve bu yüzden de bahsi geçmeyen dağıtım meselesidir. Bugün bilişim teknolojileri, üretim, kopyalama ve yeniden üretimin yanında kitlesel dağıtım için de kullanılabilir (Scaff, T.Y.).

Bütün dünyada ağlarla birbirine bağlı bilgisayarlar sayesinde dijital olarak üretilen sanat çalışması ve/ya dijital olarak yeniden üretilen sanat çalışması (ve diğer herşey), neredeyse maliyetsiz bir şekilde ve çok kısa bir zamanda dünyanın, bu ağlara erişim sağlanabilen her köşesine kopyalanıp, dağıtılabilir. Bu pratik, kopyalama ve dağıtımdan, birincisini ikincisi için zorunlu kılarak gerçekleşiyor. Çünkü, dijital olan bir enformasyonun dijital ortamda yer değiştirmesi ancak ve ancak kopyalanması sayesinde gerçekleşebilir; yani dağıtım, kopyalama olmadan mümkün olamıyor. Bunun tam tersi; yani, dağıtımdan bağımsız kopyalama ise mümkün, üstelik kusursuz bir kopya üreterek.

Dijital kopyalama bize yeni açılımlar sunan bir işleme de olanak sağlıyor. Bu da dijital enformasyonun, farklı kullanım alanları sunacak şekilde bir dijital formattan başka bir dijital formata dönüştürülmesi, yani “dijital format dönüşümü”. Buna kısaca “dijitalleştirme” de diyebiliriz.

Bugünkü pratikte bilişim teknolojilerinin “üretim”, “dijital olarak yeniden üretim”, “kopyalama”, “dijital format dönüşümü” ve “ağlarla dağıtım” için sunduklarının farkının daha iyi anlaşılabilmesi için bir örnek verelim:

Sequencer ismi verilen ve örneklenmiş (sample) ses dosyalarının birbiri ardınca çalınmasına yarayan bir müzik yazılımı ile gerçekleştirilen “sample müziği” bir dijital üretim yöntemidir. Dijital olarak yeniden üretim için, bir plağın “müzik CD”sine (Audio Compact Disc) dönüştürülmesi örnek olarak düşünülebilir. Dijital format dönüşümü için de müzik CD’sinin içindeki bir şarkının, “mp3” adı verilen –ve insan kulağının duyamadığı bazı frekansların silinmesiyle elde edilen ve küçük dosya boyutuna sahip olması yüzünden müziğin ağlar üzerinden daha hızlı bir şekilde kopyalanıp dağıtılmasına olanak sağlayan- dijital müzik formatına dönüştürülmesi düşünülebilir. Bir mp3’ ün de kopyalanıp aynı zamanda ağlarla dağıtılması için Kazaa gibi internet üzerinden kullanıcıların birbirleriyle dosya değiş tokuş etmelerine yarayan bir “dosya paylaşımı yazılımı” (P2P/Peer2peer) örnek olabilir. Böylece “Sample müziği”, “müzik CD’si”, “mp3”, “dosya paylaşımı yazılımı”, bir sanat çalışmasının bilişim teknolojileri sayesinde üretilmesi, dijital olarak yeniden üretilmesi, dijital formatının

dönüştürülmesi ve bunun kopyalanıp aynı anda dağıtılması süreçlerinin ayrıştırılması için örnek olarak düşünülebilir. Dijital bir müzik formatı olan mp3, internet üzerinden dağıtılmayıp aynı bilgisayar içerisinde, aynen kopyalanabilir. Bu durum yine yukarıda bahsedilen “dağıtımın kopyalama için bir şart olmaması” durumunu örnekler. Fakat dijital ortamda dağıtım için kopyalama şarttır.

Bu çalışmada, bilişim teknolojilerinin sanat bağlamındaki etkisi üç bölümde inceleniyor. İlk olarak bilişim teknolojilerinin sanat yapıtının üretimi üzerindeki etkileri, ardından, dijital olarak yeniden üretiminin sağladıkları, dijital olan bir enformasyonun kopyalanması ve dijital format dönüşümü, ve son olarak bunların ağlarla dağıtılması konuları incelenecektir.



2. KONUYLA İLGİLİ DAHA ÖNCE YAPILMIŞ ÇALIŞMALAR

2.1 Walter Benjamin'in "Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı" Makalesi'nin Değerlendirilmesi

Bu başlık altında, bu çalışmaya referans olan Walter Benjamin'in "Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı" makalesi bölüm bölüm özetleniyor. Bu yapılırken de -karışıklık yaratmaması için- metnin Türkçe çevirisinde kullanılan terimlerin yerine bu çalışmada önerilen kavramlar kullanılmıyor; metnin Türkçe çevirisinde kullanılan kavramlar olduğu gibi alıntılanıyor.

Walter Benjamin, makalesinde genel olarak sanat yapıtının çoğaltılabilmesinden ve bunun yaratacağı demokratikleşme sonucunda kültür ve siyaset alanlarında meydana gelebilecek değişikliklerden bahsediyor. Her ne kadar Benjamin "reproduction" veya yerleşmiş Türkçe karşılığıyla "yeniden üretim" olarak tek bir kelime kullansa da, sanatta kopyalamayı iki başlık altında inceliyor. İlk önce, bu çalışmada "yeniden üretim" olarak adlandırılan, orijinal formunda kopyalanmaya elverişli olmayan resim, heykel gibi yapıtların, fotoğraflarının çekilmesi sayesinde başka bir formda yeniden üretilmesini inceliyor. Ardından da, bu çalışmada "kopyalama" olarak adlandırılan, üretildiği formda çoğaltılmaya elverişli olan sinema ve fotoğraf gibi sanat alanlarından bahsediyor ve sinemayı inceliyor.

Walter Benjamin, "Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı" isimli makalesinin önsözüne Paul Vallery'den, dünyada yaşanan yeniliklerin sanatı değiştireceğine yönelik bir alıntı yaparak başlıyor. Ardından Karl Marx'ın kapitalizm incelemesinden, kapitalizmin ileride işçi sınıfını daha fazla ezmenin yanısıra kendi sonunu getirecek dinamikleri yaratacağı öngörüsünü alıntılıyor.

Benjamin yazısının önsözünde, burada sanat kuramı için ortaya attığı yeni kavramların, bilinen kavramlardan faşizmin amaçları için tamamen kullanılamaz nitelikte olmaları bakımından farklılaştığını, buna karşı sanat politikası alanında devrimci taleplerin formüle edilmesi için uygun olduklarını söylüyor.

Benjamin yazının birinci bölümünde, sanat yapıtının başından beri elle yeniden üretilbildiğini, fakat yeni olarak bunun teknik ile mümkün olduğunu anlatıyor. Bunun tarih

içindeki gelişimine ise Yunanlılar'ın döküm ve sikke basma tekniklerini, tahtabaskı, bakırbaskı ve 19. yy'da taşbaskıyı örnek olarak gösteriyor. Litografinin kolaylığı sayesinde yeniden üretim ilk kez kitleselliğin yanında, kolaylık ve hız da kazanmış oluyor. Bu hız, bundan kısa bir süre sonra fotoğraf makinesi ile aşıldı ve el, sanatsal yükümlülüğünü, çok daha hızlı çalışabilen ve yaşamı yakalayabilen göze bıraktı. Benjamin, yazının bu bölümünde teknik yeniden üretimin geçmiş sanat yapıtlarını fotoğraf yoluyla yeniden üretilip, etkilerini değiştirmenin yanında, sinemanın yeni bir sanat formu olarak ortaya çıktığını söylüyor ve yeniden üretimi, eski bir formu -bir tablonun fotoğrafının çekilmesi gibi- yeni formla yeniden üretmek veya daha sonra aynı formda çoğaltılabilecek -sinema gibi- bir formda üretim yapmayı ayırıştırıyor. Bunları irdelemek için de sanat yapıtının yeniden üretimini ve yeniden üretilebilir sanat yapıtı olarak sinemanın sanatın geleneksel konumunu nasıl etkilediğini incelemek gerektiğini söylüyor. Yazar burada kısaca, sanat yapıtının yeniden üretimi meselesini, "sanat yapıtının yeniden üretilebilir olması" dediği, tablo ve benzeri sanat yapıtlarının fotoğraflarının çekilmesi ile orijinal formundan başka bir formda yeniden sunulması ve "yeniden üretilebilir sanat yapıtı" dediği, sinema ve fotoğraf gibi orijinal üretim formlarında çoğaltılmaya uygun sanat formları ayırımına giderek irdeliyor. Bu çalışmada bunlardan ikincisine "yeniden üretim" yerine "kopyalama" denmesinin daha uygun olacağı düşünüldü.

Benjamin, makalenin bundan sonraki dört bölümünde önce sanatın yeniden üretilebilir olmasının sanat yapıtının hakikiliği, aurası gibi özelliklerini nasıl etkilediğini inceliyor. Altıncı bölümde, fotoğrafın başlıbaşına bir sanat olmasından bahsettikten sonra yedinci bölümden itibaren, sanatın yeniden üretilebilir olmasının, baştan yeniden üretilmeye uygun araçlarla düzenlenmesine örnek olarak verdiği sinemayı inceliyor.

Benjamin ikinci bölüme, en iyi yeniden üretimin bile, orijinalin şimdi ve buradallığından, zamanla gördüğü fiziksel değişiklikler, hatta üzerindeki mülkiyet ilişkilerinin de içinde olduğu, bulunduğu yer ve zamanda biricik olma özelliğinden -aurasından- yoksun olduğunu söyleyerek başlıyor. Benjamin (2002, s.24) "aura"yı, "yer ve zamanın özel bir ağı, örgüsü: ne denli yakında olursa olsun, nesne hakkında bir uzaklığı bildiren, bir mesafe koyan biricik şey..." olarak tanımlıyor. Orijinalin üzerindeki, zamandan kaynaklanan fiziksel değişikliklerin ve yine orijinalin üzerindeki mülkiyet ilişkilerinin yeniden üretim ile aktarılamaz olduğunu söylüyor ve bunu hakikiliğin, orijinalin şimdi ve buradallığına bağlı olmasına ve hiçbir yeniden üretim yöntemi ile elde edilememesine bağlıyor. Hakikiliğin, o nesnenin

gelenekselleşmiş olan özelliklerinden geldiğini söylüyor. Benjamin sonuçta sanatın teknik yoldan yeniden üretilebildiği çağda gücünü yitirenin onun aurası olduğunu söylüyor.

Benjamin üçüncü bölüme, içinde bulunduğu çağda, algılama biçimindeki değişiklikler ile giriyor. Doğal nesnelere özgü auranın çöküşünü de dönemin getirdiği algılama biçiminin bir sonucu olarak görüyor. Bu algılamada, “nesnelerin tümel eşitliği” (sense of the universal equality of things) anlayışının hakim olduğu çağda, insanların nesneleri, yeniden üretimlerini orjinal kabul ederek, yakınlarında tutmak istemelerinin rolü olduğunu söylüyor. Bu sayede de nesne, çevresini saran kabuktan çıkarılıyor. Yani etrafını saran kabuğun (auranın) yok olmasıyla sanat nesnesi de diğer nesneler gibi sıradan birşey olarak algılanabilir hale geliyor.

Dördüncü bölümde Benjamin, en eski sanat yapıtlarının büyü törenleri ve dini törenlerde kullanılmak için üretildiklerini, yapıtının da “hakiki”liğini, ilk kullanım değerine de kaynaklık etmiş olan bu törende bulduğunu söylüyor ve fotoğraf gibi yeniden üretim araçları ile hakikilik kavramının önemini yitirdiğini, bu yüzden de sanatın dinsel törenin temelinden kurtulduğunu ve kendisine yeni bir temel bulduğu, bunun da politika olduğunu söylüyor.

Yazar beşinci bölümde, sanat yapıtının algılanmasının ve değerlendirilmesinin iki temel yolu olduğunu söylüyor. Bunlar “kült değeri” ve “sergileme değeri”dir. Sanatın dinsel törenden bağımsızlaşmasıyla birlikte sergilenme olanağı artmıştır ve bağlı olduğu kiliseden kırıtdatılamayan bir nesneye karşılık hareket ettirilebilen bir nesnenin bir kamusal sergide yer alması daha kolaydır. Benjamin, yeniden üretilebilirliğin sanat yapıtının sergilenebilirliğini iyice arttırdığını, bununla birlikte sanatın kutsal törenden kaynaklanan kült değerinin, yerini, sergileme değerinden kaynaklanan sanatsal işleve bıraktığı saptamasını yapıyor ve ileride değişebilir olmakla birlikte, o tarih için bu işlevin en kullanışlı araçlarının sinema ve fotoğraf olduğunu söylüyor.

Altıncı bölüme kadar teknik olanaklarla yeniden üretimin, sanat yapıtını nasıl etkilediğini inceleyen Benjamin, bu bölümden itibaren sanatın, yeniden üretime elverişli tekniklerle üretilmesini, yani “kopyalanmasını” incelemeye geçiyor ve buna bu bölüme fotoğraf ile başlıyor. Benjamin fotoğrafta sergileme değerinin, kült değerini geride bıraktığını söylüyor. Fotoğrafın kült değer ile olan son ilişkisi, uzaktaki veya ölmüş yakınların portrelerindeki auradır diyor ve Atget’in fotoğraflarında olduğu gibi fotoğraf karesinden insan sureti çıkınca kült değeri de tamamen sona ermiştir diye ekliyor.

Benjamin yedinci bölümle birlikte yeniden üretilebilir bir sanat dalı olan sinemayı incelemeye başlıyor. Başta fotoğraf ile sinemanın birbirlerinin sanatsal değerlerini sorguladıkları gereksiz tartışmalara değiniyor.

Sekizinci bölümde tiyatro oyuncusu ile sinema oyuncusu karşılaştırılıyor. Sahnede oyuncu, sanatsal edimi kendisi aracılığıyla seyirciye sunarken, sinema oyuncusu edimini bir aygıt aracılığıyla sunar. Sahne oyuncusu izleyicinin tepkisini alıp edimi ona göre ayarlayabilirken, sinema oyuncusunun böyle bir şansı olmadığından tek yapabileceği kendisini aygıtla, yani kamerayla özdeşleştirmektir.

Dokuzuncu bölümde Benjamin, sinema oyuncusundan ve onun kamera karşısındaki konumundan bahsetmeye devam ediyor ve artık sanatın, o zamana kadar çevresinde geliştiği “güzel görünüş” (beautiful semblance) kavramından bağımsızlaştığını söylüyor.

Onuncu bölümde Benjamin, star sistemi kavramına değiniyor ve “sinema auranın yok olmasına, kişiliği stüdyonun dışında yapay olarak kurarak, yani star sistemi ile cevap veriyor, bu kişilik kapitalin desteklediği bir mal gibidir” diyor. Aynı bölümde müelliflik kavramını da sorgulayan Benjamin şu saptamaları yapıyor: Eskiden okur sayısı yazar sayısına göre daha çoktu, artık basının kapsamının genişlemesiyle okuyanların bir kısmı da yazmaya başladı.

Benjamin, Newsreel (aktüalite filmi- haftalık olayları veren filmler) ile de herkesin seyirciyken figüran olma şansını yakaladığını, okur ile yazar arasındaki çerçevenin ortadan kalktığını söylüyor. Bu bölümün dipnotunda Aldous Huxley’in bir saptamasına yer veriliyor: “Gelirler arttıkça yazı yazmayı öğrenme olanağı olanların sayısı arttı. Bu durum yazı yazarları da arttırdı fakat sanat kolay olmadığından bunların üretimi yeterli kalitede olmadı. Şu anda eskisine göre çok fazla değersiz çalışma var.” (Benjamin, 2001, 83)

Onbirinci bölümde Benjamin, “kamera ile ressamın karşılıklı konumları nedir?” sorusunu soruyor ve ressamın çalışması sırasında verili olgu ile kendisi arasında, şaman ile hasta gibi doğal bir uzaklık bıraktığı, kameramanın ise elini hastanın içine sokan cerrah gibi olgunun, dokusunun derinliklerine girdiği çıkarımını yapıyor.

Benjamin onikinci bölümde teknik yeniden üretim ile kitlenin sanatla olan ilişkisinin değişmesinden bahsediyor. Geleneksel olanın keyfi hiçbir eleştiri olmadan çıkarılırken, yeni olan eleştirilir. Sinemada izleyicinin eleştirel tutumu tat almayla örtüşür. Bu bireysel tepkiler kitlesel tepkiyi oluşturur. Tablolar öncesinde az kişi tarafından görülürken, 19. yy'da, eşzamanlı olarak büyük bir kitle tarafından görülmeye başlanır.

Onüçüncü bölümde Benjamin, betimlenen edimin daha kolay çözüldüğünü, çünkü resme göre daha kesin olduğunu, sahneye göre ise daha kolay yalıtılabilir olduğunu söylüyor. Mekan ve zaman algımızda, kameranın etkisinden bahsederken, “Yakın çekim mekanı genişletirken, ağır çekim deneyimi geniş zaman parçalarına yayıyor” (Benjamin, 2001, 72) diye yazar. Benjamin’e göre, güdüsel bilinçaltını ruhçözümleme ile anlayabileceğimiz gibi görsel bilinçaltını da ancak kamera ile anlayabiliriz.

Ondördüncü bölümde “Dada” akımına gönderme yapan Benjamin, Dada akımının izleyicinin bugün sinemada aradığı etkiyi, resim sanatı ya da yazının araçlarıyla üretmeye çalıştığını söyler (Dadaistler aurayı yıkmaya çalışmışlardı). Aynı bölümde resim ve sinemanın algılanmasını zaman açısından karşılaştıran Benjamin, resim karşısında izleyicinin derin düşünmeye, kendisini çağrışımlara bırakmaya davet edildiğini, sinemada ise bir sahne ardından hemen başkası geldiğinden, önceki sahne saptanamadığını, üzerinde yoğunlaşamadığını söyler ve Georges Duhamel’in, düşüncenin yerini devingen görüntülerin aldığına dair saptamasına yer verir.

Son bölümde Benjamin, Duhamel’in sinemaya olan eleştirisine yer veriyor ve sinemanın hiçbir düşünme yetisini koşul kılmayan, star olmak dışında hiçbir umut yaymayan kölelere göre bir eğlence olduğu, kitleleri oyaladığı oysa sanatın yoğunlaşma istediği görüşünü aktarıyor. Sinema izleyicisi dikkati dağınık bir izleyicidir, sinema şok ile gerekli noktada vurur.

Sonsöz olarak Benjamin, yine faşizme yüklenir ve faşizmin, proleterleşmiş kitleleri, bunların karşı olduğu mülkiyete dokunmadan örgütlenme çabası olduğunu, bunu da ancak savaşın sağlayabileceğini, faşizmin politikayı estetize etmeye çalıştığını, komünizmin buna sanatı politize ederek cevap verdiğini söyleyerek, tekniğin olanaklarıyla sanatın yeniden üretilmesi ve sanatın ritüel temelinden kurtulup politika temeline oturmasıyla, buna olanak sağlandığını söylüyor.

Benjamin bu metni 1930'larda yazdığında Alman faşizmi medyayı kullanıyordu. Bu yüzden de bu metni, sosyal teoriyi ve sanat eleştirisini faşistlerden kurtarmak için politik bir eylem olarak yazmıştı (Leslie, 1996). Kültürün kopyası, kültürü kitlelere ulaştıracağından bunun demokratik bir potansiyeli vardı (Buck-Morss, 1996). Bu yüzden Benjamin, mekanik kopyalamanın, faşizme karşı bir silah olarak kullanılabileceğini düşünüyordu ve bu şekilde kopyalama ile politika arasında bir bağ kuruyordu.

2.2 Walter Benjamin'in Makalesini Temel Alarak, Yapıt ve Dijital Teknoloji İlişkisini İnceleyen Diğer Çalışmalar

Walter Benjamin'in kopyalamayı konu alan metni üzerine günümüze kadar birçok yazı yazılmıştır. Öyle ki Benjamin'in kopyalamayı konu alan bu metni, kopyalama konusunda en çok yeniden üretilen metinlerden biri olmuştur (DiNicola, T.Y.). Teknolojik gelişmelerle birlikte metnin güncel yorumları da yapılmaya çalışılmıştır. Bu çalışmada olduğu gibi bilişim teknolojileri çağında da, özellikle dijital kopyalama konusunda birçok metin yazılmıştır. Aşağıda bu konuyla ilgili bu tarihe kadar yazılmış metinlerin ve yapılmış çalışmaların bir kısmı incelenmiştir.

Douglas Davis 1991-1995 yılları arasında geliştirerek yazdığı "The Work of Art in the Age of Digital Reproduction" isimli çalışmasında, dijital teknoloji ile birlikte elektronik ve haberleşme alanlarında orijinal ile kopya arasında bir fark kalmadığını, hatta el ile üretilen güzel sanatlarda bile bunlar arasındaki farkın giderek azaldığını söylüyor. Dijital kopyalamada her kopyanın birbirinden kontrollü bir şekilde farklılaştırıldığını, ve her birinin ayrı bir değeri olduğunu, kopyalama işlemini yapan izleyicinin de müellife dönüşmeye başladığını söylüyor. Walter Benjamin'in makalesini yazdığı dönemde, auranın geleceği ile ilgili fikirlerinin doğru olduğunu fakat insanların bunu hayata geçireceklerini düşünmekle hatta ettiğini, zira bugün auranın öneminin hala sürdüğünü, orijinali bulmak için çok miktarda paranın akıtıldığını söylüyor. Auranın hala sürdüğünü fakat artık nesnenin orijinalliğinden, deneyimin yaşandığı anın orijinalliğine geçtiğini söylüyor (Davis, 1995).

Sanatçı Arcangel Constantini'nin online projesi "The Work of Art in the Age of Mechanical vs. Digital Reproduction"da serigraf baskıların bilgisayar ile değiştirilmiş kopyaları sadece sergilenme anında, yani bilgisayar ekranında gözüktükleri anda satılıyor (Resim 2.1; Resim 2.2). Fakat sergilemenin gerçekleştiği pencere kapanınca, yapıtlar sadece ziyaretçinin hafızasında kalıyor. Burada "fiziki mekanda kopya diye birşey var mı, yoksa her bir yeniden

“üretim orijinal mi?”, ve “sanal dünyada orijinal olan kod’dur ve kopya da, bu kodun yorumlanması mıdır?” sorularını soruyor. Günümüzde yapıtın bir seyir nesnesi, pazarlanabilir bir madde, bir iletişim formu, ve içinde bulunduğu kültürün bir eleştirisi olarak rolleri sorgulanıyor. Sergi günümüzde yapıtın kullanım değeri bağlamına dayandığını ve bu bağlamın auranın yerini alıyor olabildiğini gösteriyor. “Artık biricik tek bir yapıt olmayabilir ama tek ve orijinal bir deneyim her zaman olacaktır” tezini savunuyor (Navas, 2003).

Julian H. Scaff, "Art & Authenticity in the Age of Digital Reproduction" isimli yazısında, dijital yapıtın, dijital olan diğer herşey gibi maddeden bağımsızlığı üzerinde yoğunlaşarak bu durumun, hakikilik, zaman ve mekan kavramlarını anlamsızlaştırdığını ve dijital sanat ürünlerinde bu yüzden bir auranın söz konusu olmadığını söylüyor. Dijital yapıtı izleyebilecek bilgisayar malzemesine sahip olmanın onu yeniden üretilip sonsuz şekilde değiştirmek manasına geleceğinden, müelliflik kavramının da önemini yitirdiğini söylüyor. Scaff, bu durumların sanatın ritüelden kurtulup politik olması için bir şans doğurduğunu, fakat bilgisayar malzemelerinin geliştirilme ve üretim süreçlerinin de ekonomik düzenin birer parçası olduğunu savunuyor. Sonuçta, Benjamin’in de sanatın para için var olduğu konusunda bir saptama yapmadığını, veya en azından öyle olmamasını umduğunu; fakat bizim bugün bunu yaşadığımızı, sanatın para için var olduğunu söylüyor (Scaff, T.Y.).

M. Travis DiNicola, "The Work of Walter Benjamin in the Age of Digital Reproduction" isimli yazısına, Benjamin’in makalesinin yeniden üretim konusunda en çok yeniden üretilen yazı olduğunun altını çizerek başlıyor ve Benjamin’in metnini yapıt, müze ve beden bağlamında dijital kopyalamaya uyguluyor. Mesafelerin yok olması ile orijinal ve kopyanın ayrıştırılmasının zorlaşmasını ilişkilendiriyor ve günümüzde kitlelerin, nesneleri mekansal ve insani olarak yakınlaştırma arzularının, her orijinalin reproduksiyonunu kabul ederek biricikliğin üstesinden gelme arzuları kadar kuvvetli olduğunu, Wolfgang Schivelbush ‘dan alıntılar yaparak açıklıyor. Bilgisayarda üretilen bir işin orijinalinin bulunmadığını, bunu müzede göstermenin de reproduksiyondan bir farkı olmadığını ve gereksiz olduğunu, onun için bunların gösterileceği, müze fikrinin yeniden üretimi olan bir sanal müzeye ihtiyaç olduğunu söylüyor. Benjamin’in, binaların kullanım ve algılama veya dokunma ve görme gibi iki katmanlı benimsendiği söylemini, müze mekanının sanal yeniden üretimine uyguluyor ve burada müzeye dokunabilmek için dijital bir bedene ihtiyacımız olduğunu söylüyor. Bedenin dijital dönüşümünün en başarılı uygulaması olarak da işaret parmağının yeniden üretimi olarak tanımladığı “mouse” imleçini gösteriyor. Bunun yanında mimarinin bizimle uyumlu

bir şekilde bilgisayarlarla donatılarak dijitalleşmesinden bahsediyor ve üzerimizde taşıyabileceğimiz, internete bağlanmamızı sağlayacak cihaz ve giysilerle de dijital bedene doğru gittiğimizi söylüyor. Sonuç olarak da yapıt, müze ve bedenin dijital yeniden üretimlerinin de, sanatı ulaşılabilir kılacağını ve demokratikleştireceğini öngörüyor (DiNicola, T.Y.).

Lydia Pottle, "The Work of Art in the Age of Digital Reproduction: Walter Benjamin's Theories in the Context of the Computer Age" isimli yazısında, multimedya teknolojisinin orijinallik kavramını, geleneksel fiziksel varoluş koşulundan ayırdığını söylüyor. Dijital kopyalamanın temelde mekanik kopyalamadan farklı bir şey olmadığını, sadece bir yöntem olduğunu, auranın yine yok olduğunu söylüyor. Hipermedyanın, fotoğraf ve sinemanın orijinallik fikriyle ilgili devrimci potansiyelini genişlettiğini, fakat insanlık tarihi boyunca üretilen sanatın temel sanılarına bir alternatif oluşturmadığını, sadece malzemeyi yaymanın bir yolu olduğunu vurguluyor. Aura yok olunca sanatın anlamının ritüelden politikaya yöneldiğini yineleyen Pottle, dijital işin kaynak kodunun, kopyalama ile aynı kaldığını söylüyor. Kaynak kod ise deşifre edilmeden (decode) izlenemez. Pottle, işin orjinalinin bu deşifreden geçen ve her bilgisayarda aynı gözükken hali olduğunu ve buna hiçbir sabit diskin (hard disk) sahip olamayacağını belirtiyor. Bunların devrimci potansiyelinin gerçeğe dönüşmesi için ise teknolojiden öteye gidip, sanat olmaları gerekliliğini vurgulayarak, bunu gerçekleştirmek için gerekli araçlara herkesin sahip olduğunu söylüyor (Pottle, 1999).

Starla Stensas "New Media, Old Art Forms : Art in the Age of Digital Reproduction" isimli yazısında, ilk önce dijital fotoğraf ile dijital baskıyı, kullandıkları görüntünün yakalanma yöntemine göre ayırıp, lens ile yakalanıp dijital olarak basılan fotoğrafa dijital fotoğraf dememiz gerektiğini söylüyor, fakat bunun gelenekel sanatın formunu değiştirmediğini, sadece bir üretim yöntemi olduğunu vurguluyor. Sergideki fotoğraf veya baskı, mekanik olmayan yoldan çoğaltılan, auraya sahip yapıtın hakikiliğini sadece sergilenmekle taklit edebiliyor diyor ve bunun Benjamin'in çoğaltılabilen fotoğrafın hangisinin orijinal olduğunun önemli olmadığı fikrine karşı bir durum oluşturduğunu öne sürüyor. Sergide mekanik veya dijital kopyalar, diğerlerini sergi sayesinde başarıyla taklit edince, hakikilik-orjinallik kavramları sergilenmeye bağlı oluyor" diyor. Yani hangisi sergilenirse, o orijinal oluyor. Stensas, sergilemenin mekanının ve değerinin bugün sanatçının statüsünü belirlediğini ve sanatın sergilenebilirlik için üretildiğini söylüyor. Bu yüzden de sergileme değerinin kült değerinin kapitalist versiyonu olduğunu söylüyor. Bundan kurtulmak için de dijital sanatın

retim ve sergileme iin galeri ve mzenin ona mekan ve sergilenme artları hazırlamasına gerek kalmamasından faydalanılabileceđini sylyor. Bunun dıında dijital sanatın da tanımını yapıyor ve bilgisayar ekranında izlenen ve izleyiciyi pasif bırakan dođrusal (linear) akıkan grntnn Benjamin'in yakındıđı sinemanın izleyiciyi pasifize eden etkisiyle aynı etkiyi yarattıđını oysa dijital sanatın hiper linkler ile izleyiciye etkileim sunduđunu ve dođrusal olmayan (non-linear) yapısıyla izleyiciyi pasiflikten kurtardıđını sylyor (Stensas, 2002).



3. DİJİTAL ÜRETİM

Prema Humayun (2003)'un Baudrillard'ın dijital teknolojiler ve sanatla ilgili görüşlerini yorumladığı bir yazısına göre Baudrillard, dijital teknolojinin sadece kopyalama ile sınırlı kaldığını ve üretimde bir rolü olmadığını söylüyor. Humayun ise buna, nasıl sanal gerçeklik gerçekliği taklit etmek yerine kendi gerçekliğini yarattıysa, dijital teknolojinin de kendi üretim olanaklarını oluşturduğunu söyleyerek cevap veriyor. Aslında daha geniş bakacak olursak önemli olan dijital teknolojinin üretim olanaklarının neler olduğu değil, buna karşılık dijital bir dünyanın ve bunun algılanış biçiminin bizi sanatta hangi anlayışlara yönelttiğidir. Bu yazıda, bir çalışmanın, dijital teknik ile yapılması değil, dijital dünya deneyimi ile nasıl üretildiği tartışılıyor. Yoksa bir sergideki dijital olarak üretilmiş bir imaj yeni bir medya değildir. Bu geleneksel anlayışta, geleneksel bir sanat formudur, sadece yeni bir üretim yöntemidir (Stensas, 2003).

Dijital teknolojinin sanatta kullanılmaya başlanmasıyla birlikte sanatın bazı kavramlarının değiştiği söylenebilir. Dijital olarak ifade edilebilen herşeye enformasyon (information) denmeye başlanmasıyla yapıt da diğer birçok şey gibi bir enformasyona dönüştü. Sanatçının çalışmasını ürettiği sabit bir fiziksel mekan yani atölye, üretim için kullanılan temel aracın bilgisayar donanım ve yazılımları olmaya başlamasıyla, bilgisayarların da mobilleşerek sabit mekana bağımlılıktan kurtulmalarıyla, bu mobil araçların kullanılabilirdiği her yer olabilmeye başladı. Üretim her ne kadar fiziksel mekanda yapılmasa da, sanal ortama ulaşmamızı sağlayan bilgisayar donanımları atölyenin yerini aldı. Bu durumda, resimdeki boya ve fırça gibi sanatsal üretim için kullanılan araçların yerini de yazılımlar almış oldu. Elin, özellikle de işaret parmağının yerine geçen de mouse imleci oldu denilebilir (DiNicola, T.Y.).

Bunların dışında bilişim teknolojilerin sanatsal üretimdeki en önemli etkilerinden birisi müellif üzerinde oldu. Zaten uzun zamandan beri önemini yitirdiği düşünülen müellifin teknik becerisinin yerini, bilişim teknolojisi ürünlerini kullanma becerisi ve bunların oluşturduğu yeni dünyayı anlama, yaşama düzeyi önem kazandı. Bununla birlikte kolektif müelliflik hatta interaktivite ile izleyicinin müellifliği gibi görüşler de ortaya çıktı.

3.1 Müellif

Müellif, İngilizce'deki "author" kelimesinin karşılığı olan "yazar" anlamında bir kelimedir. Fakat bugün bu kelime sadece bir kitap veya başka birşey yazan kişi olarak anlaşılmıyor.

"Müellif" (Author) kelimesi bugün bütün sanat dallarını kapsayacak şekilde "yaratıcı"nın yerine kullanılıyor (Şengel, 1992).

Müellif'in kimliği Michel Foucault'un 1969 daki "Müellif Kimdir?" başlıklı bir konuşması ve Roland Barthes'ın 1977 de yazdığı "Müellifin Ölümü" isimli makalesi ile çok tartışılır oldu. Aslında bu tartışmaların amacı müellifin var olmadığı değil, sadece artık önemli olmadığıdır. Foucault (1969) müellifi yapıttan kopartır ve "kimin konuştuğunun ne önemi var?" der. Müellifin tarihsel önemini kırarak ölümünden bahseder ve müellifin metnin merkezi değil bir ürünü olduğunu savunur (Foucault, 1969). Foucault "söylemselliğin kurucuları" diye yeni bir müellif tipinin doğuşundan bahseder. Marx ve Freud gibi birçok söyleme kaynaklık eden insanları da bunlara örnek verir. Tek tek bireylerin ne söylediğinin değil, bunların hangi söylem içerisinde var olduklarının önemli olduğunu söyler.

Foucault'nun önemli bir saptaması da metinlerin, "telif hakkı" olarak adlandırılan çoğaltım hakları ile mülkiyet döngüsüne kapılmış birer meta haline geldiğidir. Bu tespit de ileride açıklanacağı üzere bu çalışmanın çoğaltmanın politikası ile ilgili tavrıyla örtüşür. Jean d'Ormesson'un tespitine göre de, Foucault müelliften kopardığı yapıtı, "söylemselliğin kurucusu" olarak adlandırdığı yeni bir müellife verir. (Ormesson, 1969). Lucien Goldmann da Foucault'nun konuşması üzerine, Jean D'Ormesson'un tespitine paralel olarak, bireyselliği reddettiğimiz sürece onun yerine kolektif bir özne koymamız gerektiğinin altını çizer (Goldmann, 1969). Bu da bizi bugün çokça karşılaştığımız kolektif üretim veya kolektif müelliflik kavramlarına götürecektir.

Roland Barthes'ın 1977 tarihli "Müellifin Ölümü" isimli yazısı ise müellifin konumunu daha derinden sarsıyor. Müellifin önemli olduğu dönemlerde müellifin metinden önce var olduğunu savunan Barthes, modern yazarın ise metin ile birlikte doğduğunu söylüyor. Bunun yanında yazarın asla orijinal olamayacağını, ancak ve ancak kendisinden önce gelenleri taklit edebileceğini, tek gücünün ise yazıları karıştırmak (mix) olduğunu söyleyerek bugünkü önemli üretim biçimlerinden sampling, remiks ve kendine maletme (appropriation) kavramlarının temellerini kuruyor. Bireyin vurgulanması, 17. yy sonunda kapitalist devrimin bir sonucu, bir ideolojisi olmuştur (Lye, 2000). Barthes da yazarın kişiliğine verilen önemi, kapitalist ideoloji ile bağdaştırmıştır. Foucault'nun, "telif hakkının metinleri mülkiyet döngüsüne kapılmış birer meta haline getirmesi" (1969), Benjamin'in "star sisteminin doğuşu" (2001), Good'un (2000) aktardığına göre, Anne Stone'un "müellifliğin bir endüstri

kavramı olduđu”, ve Philip Marchand’ın “müelliflik kavramının basın kültürünün bir icadı olduđu” görüşlerini bir bütün olarak düşündüğümüzde, müelliflik kavramının, auranın yok oluşuyla birlikte, kültür endüstrisinin, bunun yerine bir şey oturtmak ve bu sayede yapıtın pazarlamasını sağlayacak bir strateji geliştirilmesinin sonucu olarak önem kazanmış bir kavram olarak ortaya çıktığı görülüyor.

“Kültür endüstrisi”, ilk olarak Max Horkheimer ve Theodor Adorno (1996) tarafından ortaya atılmış bir kavramdır. Sinema, müzik, radyo, televizyon gibi alanlardaki üretimlerin diğer ürünler gibi “eşya” niteliği taşıdığı ve kar odaklı bir anlayış ile üretildiğini söylerler. “Kültür endüstrisi”ni, “kitle kültürü” ile ilişkilendirirler ve kültür endüstrisinin tüketimi pasifize ettiğini ve standartlaştırdığını, arz yönlü bir hale getirdiğini söylerler. Sinema artık bir sanat değil ticarettir (Horkheimer ve Adorno, 1996)..

Barthes ayrıca metine bir müellif atamanın onu sınırlandırmak, kapatmak olduğunu, bu anlamda bir metnin orijinalliğinin kökeninde değil yolculuğunda (destination) olduğunu söylüyor. Müellifin iktidarının, eleştirmenin iktidarını da devam ettirdiğini söyleyen Barthes, o tarihte artık müellifin ve eleştirmenin saltanatının sarsıldığını söylüyor. İzleyicinin doğuşu ile birlikte müellif ölmüştür (Barthes, 1977). Bugün hipermetin (hypertext), Barthes’ın bu bahsettiği müelliften özgürleştirilmiş bir yazı ütopyasının gerçekleştirilmesi olarak görülebilir. Her okurun metne ekleme yaparak değiştirebilecek olması, yazının tek ve sabit bir kaynağı olması gerekliliği fikrini kıran kolektif müelliflik için olanaklar sunuyor (The Electronic Labyrinth, T.Y.)

Müellifin yokoluşu fikrine XX.yy içerisinde Umberto Eco ve Martin Heidegger’de de rastlanıyor (Lye, 2000). Lucien Goldmann’ın tespitine göre, öznenin reddi Jacques Derrida, Louis Althusser ve Claude Levi-Strauss’da da görülüyor (Foucault, 1969). Aslında bütün bu düşünürlerin söylemek istedikleri, düşünen yazan ve planlayan bir kişinin var olmadığı değildir. Burada bahsedilen artık anlamın müellifin kendisinden bağımsızlaştığıdır (Lye,2000). Geleneksel anlayışta müellif, yapıt ve izleyiciye göre daha ayrıcalıklı bir konumdaydı. Bu durum şöyle özetlenebilir: Müellif > Yapıt > İzleyici. Yukarıda bahsedilen post-yapısalcı yazarların tavrı ise sanatın üretim, değerlendirme ve algılanmasının kalıplaşmış yapılarına bir tepki idi. Yapıtı müellifin kişiliği ile açıklamaya çalışan tavrı reddediyorlar ve yapıtı, müellifin üstüne yerleştiriyorlardı. Bu tavır da şu denklem ile açıklanabilir: İzleyici > Yapıt > Müellif (Albert, 1999). Burada vurgulanan, bir metnin anlamını seyirciyle

buluştuğunda ve her seyircinin biricik deneyiminde bulduğudur. Nicholas Bourriaud (2004)'un Duchamp'dan yaptığı “resmi yapan izleyicilerdir” alıntısında bu görüşün daha önceden de dile getirildiğini görüyoruz.

“Haftalık haberleri veren filmler de herkese, yoldan rastgele geçmekte olan biriyken, figüranlığa yükselme şansını tanımıştır... Okur kitlesinin hizmetine sürekli olarak yeni politik, dinsel, bilimsel, meslek, ve görsel organlar sunan basının kapsamının genişlemesiyle birlikte, okur kitlesinin gittikçe daha büyüyen bölümleri de – önceleri yalnızca zaman olmak üzere- yazı yazarlar arasına katıldı... Böylece yazar ile izler çevre arasındaki ayırım, temel özyapısını yitirmeye yüz tutmuştur. Okur her an yazara dönmeye hazırdır.” (Benjamin, 2001, 66)

Buraya kadar bahsedilen, müellifin konumunun yapıtın anlamı üzerindeki etkisiydi. Burada müellif ve izleyici ayrı ayrı karakterler olarak değerlendiriliyordu. Oysa müellif ile ilgili başka bir mesele de Benjamin'in yukarıdaki alıntıdan anlaşılabileceği üzere, 1930' larda telaffuz ettiği, müellif ile izleyici arasındaki ayırımın ortadan kalkmaya başlaması, aynı kişi olmalarıdır. (Benjamin, 2001; Ross, 1999; Albert, 1999; Buck-Morris 1996; Davis, 1995; Aphid.org, T.Y). Bu durumda az önce bahsettiğimiz denklemde müellif ile izleyici arasındaki hiyerarşi ortadan kalkıyor, çünkü aynı kişi oluyorlar: müellif/izleyici.

Yukarıda post-yapısalcı görüşü özetleyen İzleyici > Yapıt > Müellif denklemi ve bunun tepki olarak doğduğu geleneksel görüşü temsil esen Müellif > Yapıt > İzleyici denklemleri ile yukarıda bahsedildiği şekilde müellif ve izleyicinin birbirine geçişini özetleyen müellif/izleyici denklemi birleştirilince ortaya, yapıtın üretimine katkısı bulunan izleyici ve müellifler etrafında toplandığı ve ikisine göre de bir üstünlüğü veya zayıflığının söz konusu olmadığı “izleyici/müellif <> yapıt” denklemi çıkıyor (Albert, 1999). Buradaki yapıt da Barthes 'ın vurguladığı gibi ancak ve ancak diğer yapıtların karıştırılmasından (mix) elde edilen ve asla özgün olamayacak bir yapıt. Bu da ilerde işlenecek olan “remiks”, “sample”, “kendine maletme” gibi üretim biçimleri ile “orijinallik” problematiğine işaret ediyor.

3.2 Açık Kaynak Pratiği Üzerinden Kolektif Üretim

Benjamin, “Teknik yeniden üretimle sanat kitleler tarafından eşzamanlı olarak algılanmaya başlandı.”(Benjamin, 1935) diyor. Sanat, bilişim teknolojileri ile de kitleler tarafından üretilmeye başlandı.

Çok eskilerden beri üretilen bütün sanat eserlerinin kolektif üretim olduğu söyleniyor (Albert, 1999). İşi daha da geriye dayandırarak, ortaçağ kiliselerinde, geleneksel resim atölyelerinde, müzik orkestralarında ve günümüz film üretiminde ortak müelliflikten bahsedenler de var (Manovich, T.Y.a) Bugün ise bunlardan çok farklı bir kolektif üretim pratiği yaşıyor. Yukarıdaki alıntıda Benjamin'in mekanik kopyalama ile sanatın kitleler tarafından eşzamanlı olarak algılanmaya başlaması tespiti gibi, bugün de bilişim teknolojilerinin olanakları sayesinde sanat birbirlerine çok uzak mekanlardaki, hatta birbirlerini hiç görmeyen kitleler tarafından kolektif olarak üretilebiliyor. Yeni kültür araçları, metin, görseller ve müziğin değiştirilip, internet ile dağıtılabilesine olanak sağlıyor. İnternet ile kolektif üretim mümkün (Van Belle, 2000). Yazılım dünyasında ortaya çıkan açık kaynak (open source) modeli, kültürel üretim alanında da uygulanabilecek bir kolektif müelliflik modelidir.(Manovich, T.Y.a)

Açık kaynak aslında, başta aynı kurum ve coğrafyada olan bir grup bilgisayar mühendisinin kolektif olarak bilgisayar programı geliştirmek için kullandığı bir yöntemdi. Burada program kodu açık olarak ve geliştirilmesiyle ilgili açıklamalarla birlikte bir ağ üzerine kaydedilir. Bu programa her ekleme yapan da yaptıklarının açıklamasıyla beraber programın son halini ağa ekler (Albert, 1999). Açık kaynağın temeli, birisinin, başkaları tarafından değiştirilebilecek şekilde bir kodu yazması ve sonucun sürekli olarak yeni kullanıcılar tarafından değiştirilebilmesidir (Manovich, T.Y.a). Açık kaynak için birçok model vardır fakat bunların belki de en önemlisi, bütün kullanıcıların geliştirmelerine açık olan ve Microsoft Windows'un önünde bir tehdit olan linux işletim sistemidir. Linux'un temel ve değişmeyen bir çekirdeği vardır. Bunun dışında her kullanıcı istediği eki sisteme yükleyebilir (Manovich, T.Y.a). Bu aynı zamanda izleyicinin nasıl müellif olduğuna da bir örnektir (Albert, 1999). Yine aynı şekilde ID Software, 1993 de "Doom" isimli bilgisayar oyununu çıkardığında oyuncuların yeni bölümler ekleyip oyunu geliştirmeleri için oyunun dosya formatları ve yazım için editörü ile ilgili ayrıntılı açıklamalar da dağıttı. Bu sayede oyuncular oyuna yeni bölümler yazabildiler. Bu kod sadece oyuncular tarafından değil, başka kişiler tarafından başka amaçlarla da kullanılabiliyor. 2001 yılında da "Sims" isimli bilgisayar oyununda yazılım şirketi, kullanıcılara kendi karakter ve ayarlarını geliştirip, bu sefer oyunun herkesin kullandığı veritabanına eklemelerine olanak verdi (Manovich, T.Y.a).

Açık kaynak kullanıcıya katılma şansı verir ve metni değiştirirken daha iyi anlamasını sağlar (Albert, 1999). Bu pratikler bugün dünyanın, üretimin, sanatın, ekonominin algılanmasıyla

ilgili benzer deneyimleri yaşayanlar arasında bir farkındalık (awareness) ortaya çıkardı. Bu pratik bugün, belki de en önemli ayrıcalığı yaşanan pratiği politize ederek insanların bunları sorgulamaları ve farkına varmalarını sağlamak olan sanatçılar için de önemli olanaklar sunuyor. Açık kaynak modeliyle çok yakın ilişkisi bulunan ve açık kaynaklı serbest yazılım üretkenlerin kolektif üretimini yasa ile güvence altına alarak telif hakları yasalarını değiştirme girişiminin sözleşmeli hali olarak “copyleft” (Holmes, 2000) de dijital kopyalama başlığı altında incelenecek bir diğer konu. Bazı görüşlere göre açık kaynak ortak müelliflik için aşağıda incelenecek olan remiksing, sampling ve kendine maletme yöntemlerinden daha zengin modeller sunar. (Manovich, T.Y.a)

3.3 Hazır Nesne, Kendine Maletme, Kolaj

Aphid.org’da (T.Y.) alıntılandığına göre “eser hırsızlığı” (plagiarism) kavramını ilk olarak tartışmaya açanlardan bir olan Comte de Loutreamont 19.yy’da şöyle der: “Eser hırsızlığı” gereklidir. İlerleme bunu gerektirir. Bir yazarın kalıbını benimsetir, yanlış bir fikri siler ve onu doğrusuyla değiştirir. “

Daha 19. yy’da söylenmiş bu söz, mekanik yeniden üretim ile birlikte sıkça kullanılmaya başlanan, kolaj, hazır nesne ve kendine maletme gibi hazır olan malzemelerin kullanıldığı bazı sanatsal üretim biçimlerine işaret ediyor. Bugün bile bu tür üretimlerin hırsızlık olduğu ve sanatsal üretim ile ilgisi olmadığı konusunda görüşler var. Oysa bu konudaki tartışmaların, daha yüzyıl başında kübistlerin tuvallere fotoğraf gibi hazır nesneleri yapıştırma, Duchamp ve Dada ile yaygınlaşan ve temeli, sanatçının seçtiğinin sanat eseri olacağına dayanan, hazır nesne kavramı, sonraları Pop Art’ın kitle kültürü ikonlarını kendisine maletmesi tavrı ile sona ermesi beklenirdi (University of California-Riverside, T.Y.); Negativland, T.Y.). Biz bugün sanat nesnesini fiziksel bir nesne olarak değil, içinde kullanıldığı bağlam ile yani fikri ile değerlendiriyoruz. Benjamin de (2002, s.37) fotoğraf için “gerekçe, çekilen resmin en önemli unsuru olmayacak mı?” derken buna işaret ediyordu. Bu durumda her bir hazır nesne, bağlamı değiştirildiğinde farklı bir yapıt olabilir. Bu, kullanıldığı mekan, beraber kullanıldığı diğer nesneler ve izleyiciye sunulacak diğer deneyim elemanları ile sağlanır. Bu durumda yapıtın değeri ve önemi de oluşturduğu bu bağlam ile ilgili olur. Bouriraud (2004, 41) şöyle diyor: “ Bir nesneye yeni bir fikir getirmek zaten bir üretimdir ... yaratmak bir nesneyi yeni bir senaryoya sokmaktır, onu bir öyküde bir karakter olarak ele almaktır”

Aslında hazır nesnenin sanatta kullanılması başta hırsızlık olarak düşünüldüğü için değil de sanatı el becerisinden bağımsızlaştırdığı için tartışılmıştır. Duchamp, hazır nesnelerini imzalayıp, sanatçının seçtiği nesnenin sanat olabileceğini söyler. Moholy Nagy, 1921 de bir tabelacıya telefon ile bilgi vererek resim yaptırttı ve sanatın kişisel üslup ve ustalıkla hiçbir ilgisi olmadığını anlattı (Lynton, 1991). Bu çok eski tepkiler sanatçının kimliği ve işlevi ile ilgili yüzyılın başlarında ortaya atılan görüşlerdi. En azından güncel sanatta uzun zamandan beri sanatçılar, elleriyle birşeyler üreten insanlar olarak tanımlanmıyorlar.

Hazır nesnelerin sanatta kullanılmasının telif hakkı hırsızlığı olarak nitelendirilmesi belki de diğer kültür üretimlerinin ve yapıtların birer hazır nesne olarak kullanılması diye düşünebileceğimiz, 1980 lerin başında eski fotografik görüntüler üzerinde tekrar çalışan Richard Prince ve Sherrie Levine gibi postmodern sanatçıların başka kültürel üretimleri aynen kopya ederek kullandıkları “kendine maletme” kavramı ile tartışılmaya başlandı (Manovich, T.Y.a). Başta bir üretimin aynen kopyalanarak kullanılması için söylenen “kendine maletme” yöntemi, bugün üretimin üzerinde değişiklikler yapılarak kullanıldığı remiksing, sampling, değiştirme gibi yöntemler için de kullanılıyor (Manovich, T.Y.a)

Yukarıda bahsedilen yöntemlere eleştiriler genelde kopyalama hakkı elinde olan ve bu kopyalardan para kazanan kişilerden geliyor. Aslında kopyalama hakkı denen hukuki düzenleme, Marshall McLuhan’ın (1967) dediği gibi, kitabı -ki bunu bütün kültürel üretimler için genişletebiliriz- ekonomik bir eşya olarak değerlendirme yöntemidir. Kopyalama hakkı ile ilgili bu tür tartışmalar, edebiyat ve yazarlık, müelliflik konularında yoğunlaşır. Ann Stone’un deyişiyle “yazarlık bir endüstri kavramıdır”; Richard Marchand’ın deyişiyle de “yazarlık kavramı ... basım kültürünün bir icadıdır” (Good, 2000). Mekanik kopyalama ile ortaya çıkan kopyalama hakkı kavramı daha sonra “Dijital Kopyalama” bölümü altında, telif hakları konusu incelenirken ayrıntılı olarak ele alınacaktır.

Kopyalama hakkının ihlali ile ilgili karşı çıkışlar sanatçıların kendilerinden gelebildiği gibi, işleri onların üretimlerini paraya çevirmek olan galeriler, yayınevleri, plak şirketleri gibi bu hakları elinde tutan kurumlardan da geliyor. Burada bir ayrımı iyi vurgulamak gerekiyor. Karşı çıkılan, yapılan orijinal üretimin değiştirilmesi mi, yoksa bunu yaparken orijinal üretimin sahibine telif ücreti ödenmesi mi? Kendi işinin bir başkası tarafından değiştirilerek veya aynen kopya edilerek kullanılmasına karşı çıkış sebebi bunlardan ikincisi olan bir sanatçının yapıtlarının politik olabileceğinden bahsetmek zor olacaktır. Çünkü politik olmak

“karşı” olmayı gerektirir. “Karşı” olmak da “popüler olandan yana olma” ile çatışacağından, gelir amaçlı bir sanat üretiminin politik olması zordur. Bununla birlikte yapıtlarının başkalarına ulaşması ve üzerinde kafa yorulması her sanatçının isteyebileceği birşeydir. Yazının başında daha 19. yy da Comte de Loutreamont’un söylediği bir sözden yapılan alıntıda dendiği gibi “Eser hırsızlığı ... bir yazarın kalıbını benimsetir”. Bu şöyle açıklanabilir: Bir yapıtı değiştirecek kişi ister istemez onun üzerinde yoğunlaşır ve onun yaratıcısına yaklaşıp. Bir yapıtı değiştirilirken daha iyi anlaşılır (Albert,1999). En azından daha yoğun deneyimlenir. Nicholas Bourriat da bu durumu Duchamp ve Marks’ın, tüketicinin aynı zamanda bir üretim biçimi olduğu görüşlerinden yola çıkarak “bir nesneyi kullanmak, zorunlu bir biçimde onu yorumlamaktır” cümlesiyle dile getiriyor (Bourriat, 2004, 39).

Comte de Loutreamont’un bahsettiği diğer konu ise orijinal bir üretimin başka bir üretimde kullanılmasıyla, fonksiyonlarından biri tartışma ortamı yaratmak olan yapının sorgulanmasına olanak tanınmasıdır. Bu sayede bir yapıtı farklı sanatçıların yaklaşımları ile daha iyi tartışılabilir.

Her ne kadar bazıları bu yöntemleri hırsızlık olarak adlandırsalar da günümüzde bazı sanatçılar yukarıda bahsedilen açık kaynak pratiğinde olduğu gibi üretimlerini telif söz konusu olmadan çoğaltılabilir, değiştirilebilir olarak sunuyorlar. Bu sayede yine yukarıda Comte de Loutreamont’un, üzerinden yüzyıldan fazla bir zaman geçen sözündeki, “anlaşılma”, “tartışma yaratma” ve “ilerlemeyi sağlama” gibi olanakları mümkün kılmak için paylaşılabilecek içerikler üretiyorlar. Dijital teknolojinin olanaklarının pratiğe dönüştüğü ve günümüze kadar geçerli olan bazı anlayışların sorgulanmasına olanak tanıdığı bu dünya anlayışı içerisinde açık kaynak pratiğini yaşayan topluluklar (communities) bir taraftan da birbirlerinin üretimlerini destekliyorlar. Çok yakın bir geçmişe kadar Coresis isimli bir internet sitesi, Opengraphics adı altında, açık kaynaklı projeler üretenler için ücretsiz grafik hizmeti sunuyordu (Coresis.org, T.Y.) Bazı sanatçılar telif hakkı sayesinde gelir elde etmeyi amaçlarken, bazıları da “Kopyalamaya Karşı Korumayı En Aza İndiren Yasal Düzenlemeler” başlığı altında açıklanacağı üzere üretimlerinin kullanımını serbest bırakan “Free Art Licence” (Serbest Sanat Lisansı), “Creative Commons” (Yaratıcı Avam) gibi lisansları tercih ediyor. Bu sayede o sanat üretimi, kendine maletme, değiştirme, remiksleme gibi yöntemlerle herkes tarafından kullanılabilir, değiştirilebilir ve tekrar dağıtılabilir kınıyor. Bu yöntemleri kullananların görüşlerinin temelinde de kültürel üretimlerin kamu malı olduğu yatıyor (Hall, T.Y.)

Bu gibi yöntemlerin uygulanması için bugün çok önemli bir olanak var. Bilgisayarlar ile sunulan sanatta, fiziksel nesneler ile yapılan sanata göre yapıt üzerinde daha kolay işlem yapılabilir (Stanford Computer Science Education, 2000). Bugün bir dijital sanat eserini izleyebilecek malzemeye sahip olmak demek, onu kopyalayabilme hatta sonsuz olarak değiştirebilme yetisine sahip olmak demektir (Scaff, T.Y.). Bu işlem bilgisayarlar ile bugün çok kolay bir hal almıştır. Bununla beraber kopyalama ve kendine maletme yöntemlerinin bu kadar kolaylaşmasına karşı bazı eleştiriler de vardır. Örneğin New York'da kar amacı gütmeyen ve sergilenen işlerin satılması ile ilgili bir aktivite üstlenmeyen Apexart isimli organizasyon kapsamında Mayıs 2003'de Suzenna Bocanegra, Michael Cloud, Anoka Faruquee, Mariette Ganapin ve Devorah Sperber isimli sanatçıların katılımıyla Eugenie Tsai'nin küratörlüğünde gerçekleştirilen "Art After the Age of Mechanical Reproduction" isimli sergide, mekanik teknikler yerine el ile kopyalanmış çalışmalar sergilendi. Küratör Tsai bu sergi için yazdığı yazıda şöyle diyor:

"Herhangi bir görüntünün birkaç saniyede bilgisayar ekranına aktarılabilirdiği günümüzde, bu sergideki işlerde yaratıcılıktan ziyade sürece yatırım yapılmış işler var. Burada sanatçıların el yapımı ve biricik bir şey üretmek için acı çektirecek kadar zaman alıcı ve zor teknikleri kullanmayı seçmeleri, yeni teknolojiler sayesinde çok kolaylaşan anlık erişime bir tepki ve hızlı ileri alma düğmesine basılmış gibi ilerleyen yürüyüşü biraz yavaşlatmak. Sergideki sanatçılar sanat üretme ve izlemede işin üzerine düşmek ve derin düşünmenin değer konusunda önemli olduğunu ileri sürüyorlar." (Tsai, 2003)

Sergideki çalışmalardan birinde Anoka Faruquee, bir tuval üzerine boya dökerek, bir rengin çok farklı tonlarıyla oluşturduğu bir resmini, kareleme metoduyla, her karenin içine denk gelen tonların haritasını çıkararak, diğer tuvale kopyalıyor (Resim 3.1) . Bugün dijital baskı ile çok kolay oluşturulabilecek bir kopyalama işlemini sanatçının bu kadar zor bir teknikle yapma seçimi, yukarıdaki yazıda serginin küratörünün de belirttiği gibi bu kadar hızlanan süreci yavaşlatarak sürecin önemini vurguluyor.

Kendine maletme yöntemi genellikle izinsiz bir şekilde bir şeyin mülkiyetini ele geçirme, ondan faydalanmayı gerektirir. Bu ödünç alma internette veya elektronik ortamda daha kolaydır. Ödünç almak kullanıp geri getirmek manasındadır. Elektronik ortamda ödünç verme, paylaşma ve armağan kavramlarının nasıl değişime uğradığı "P2P (Peer 2 Peer) Dosya Paylaşımı" bölümünde daha ayrıntılı inceleniyor. Elektronik ortamda ise işin sahibinin,

alışmasını alıp almadığımızdan haberi olmaz. Elektronik ortamdaki enformasyon, fiziksel nesnenin tersine, dağıtıldığında artık sahibi için kullanılmaz olmaz (Hall, T.Y.). Ancak sahibinin amacı bu üretimini satıp para kazanmak ise ve onu kendine maleden orijinaline rakip olacak şekilde pazarlarsa, sahibi için kullanılmaz olabilir. Bu durumda belki korsanlıktan söz edilebilir fakat ayrım çok incedir. Burada hep karşımıza çıkan mesele, kültür üretimlerinin para ile satılmasıdır. Kendine maleden bunu para ile satmıyorsa korsanlıktan bahsetmek mümkün olmayacaktır. Fakat ne olursa olsun, fiziksel bir nesne olarak var olan herşey, para ile satılabilir olmaya mahkumdur. İşte dijital teknolojinin politik sanat üretiminde bir strateji olarak kullanılması, kültürel üretimlerin nesneleştirilip birer ekonomik eşya olarak satılmasına engel olmak olabilecektir.

3.4 Örneklem (Sampling), Döngü (Loop) ve Remiks

Sample ve remiks başta sadece müzik için kullanılan kavramlar olarak ortaya çıkmış olsalar da bu kavramlar son zamanlarda görsel üretim, yazılım ve edebi metinler için de kullanılmaya başlandı. Müzik eleştirmeni Andrew Goodwin'e göre sampling, dijital ses kaydının, müziğin asıl elemanı olarak kısıtlanmadan kullanılmasıdır (Manovich, T.Y.a). Sampling'de bir şarkının bir bölümü veya etraftaki herhangi bir ses kaydedilir veya çeşitli dijital cihazlarla sıfırdan üretilir. Kaydedilen ses de çeşitli efekt ve filtreler ile değiştirilebilir. Sonra bu sesler, bir şarkının ana elemanları olarak ard arda kullanılır. Sample edilen bu sesler, canlı çalınan enstrümanlar ile de kullanılabilir. Sampling kendine maletme olarak düşünülebilir.

1987'de JAMMs isimli bir pop grubu, "What The Fk is Going On" isimli albümlerinde ABBA, Led Zeppelin ve The Beatles gruplarının şarkılarından "sample"lar kullandı. Albümde yer alan ve İngiliz demokrasisini eleştiren bir rap şarkısı olan "The Queen And I" isimli parçalarında da ABBA'nın "Dancing Queen" isimli şarkısından sample kullandılar. JAMMs, ABBA'nın disco şarkısından bir bölümü, politik bir şarkıda kullanarak bağlamını değiştirmiş, kendilerine maletmişti. Fakat The Mechanical Copyright Protection Society isimli telif hakkı kuruluşu bu albümün toplatılmasını istedi. Bundan sonra grup ismini Kopyright Liberation Front (KLF) (Telif hakkı serbestleştirme cephesi) olarak değiştirdi ve telif hakkı karşıtı bir tavır aldı. Burada copyright kelimesinin "c" yerine "k" ile yazılmasının sebebi, bir zamanlar telif hakkı olmayan çalışmalara dikkat çekmek için bu kelimenin "Kopyright (k) 3163 Gold & Appel Transfers" örneğinde olduğu şekilde kullanılmasıydı. Tavırları geçmiş müzik üretimlerinin telif hakkına tabi olmadan kullanılmasına ilişkindi. Grup daha sonra şarkılarında kullandıkları bir söze gönderme yaparak "KLF müzik endüstrisini terk etti" sloganıyla bu isim

altında üretimlerini sona erdirdi. Ardından da bir milyon pound'u yakmak gibi birçok politik eylemde bulundular (Trancentral - The KLF Mailing List, 1997).

Sample'lar ile birlikte çok kullanılan bir başka yöntem de döngülerdir (loop). Aynı sample'ın ard arda tekrarlanmasıyla elde edilen ve bir çeşit çoğaltma olan döngüler, bugünün elektronik müziğinde ve video enstelasyonlarında çok sık kullanılıyor. Geçmiş sinema öncesine kadar uzanan döngüler bugün, 1980'lerde fotoğrafın yaptığı gibi medya eleştirisi için kullanılıyor (Manovich, T.Y.b). Ard arda tekrarlanan sample'lar bir süre sonra anlamsızlaşıyor, ardından izleyici bunlardan kendi anlamlarını çıkarmaya başlıyor ve sample tamamen dönüşüyor.

Müzikte bir parçanın belli kanallarının alınarak bunların başka sample'lar ile birleştirilmesiyle remiks adı verilen parçalar oluşturuluyor. Müzikte remiks çok eski bir kavram olsa da bu daha çok, çok kanallı mikserler ile yaygınlaştı. Dj'ler (Disc Jockey) parçalara remiksler yaptılar ve 1987'den itibaren de birbirlerinin yaptıkları remikslere yeni remiksler yapmaya başladılar. Böylelikle de orijinal malzeme üzerindeki işlemler arttı (Manovich, T.Y.a). Remikslardan elde edilen sample'lar da başka remikslerin hammaddesi olarak kullanılır (Bourriaud, 2004). Müzikteki remiks kavramı bugün diğer sanat dalları için de kullanılmaya başlandı. Aslında sanatta remiks kavramı, kolajdan çok farklı birşey değil. Fakat müzikle birlikte bu kadar yaygınlaşan ve bir kültürü temsil eden bu kavram diğer sanat dalları için de kullanılıyor. Örneğin Whitney Bienali'nde çeşitli sanatçıların bir bilgisayar animasyonu formatı olan Flash ile üretilmiş animasyonları, Turntable adındaki bir internet tabanlı yazılım sayesinde birleştirilerek kullanıldığında bunlar remiks olarak adlandırıldı. Turntable, altı adet Flash animasyonunu üst üste bindirmeye yarayan bir yazılım ve bu yazılım ile çeşitli sanatçılara ait animasyonlar karıştırılarak sergilendi (Manovich, T.Y.b). 1980'lerdeki sample'lar ve bunların remikslenmesi ile yapılan elektronik pop müzik devrimi ile 1980'lerin sonunda ilk önce müzik videoları ile başlayan, ardından da bütün televizyon kültürüne egemen olan "switcher", "keyer", "paintbox" ve "image store" gibi çeşitli malzemeler paralellik gösterir. Bunlar da görüntünün sample olarak kullanılması ve remikslenmesi için kullanılan araçlardı.

Aynı araçların devamı olarak da 1989 yılında ortaya çıkan Adobe firmasının Photoshop yazılımı düşünülebilir (www.adobe.com/products/photoshop/main.html). Fotografik görüntüler üzerinde işlem yapılmasına olanak sağlayan bu program fotoğraf ve grafik alanlarında da sample ve remiks kültürünün gelişmesini sağladı. Eskiden karanlık odada uzun uğraşlar sonucu elde edilebilen görüntüler, bu yazılım ile daha geniş kitlelerce üretilebilmeye

başlandı. Özellikle grafik alanında da Gettyimages (<http://creative.gettyimages.com>) ve Corbis (<http://pro.corbi.com>) gibi imaj bankaları, hazır fontlar gibi uygulamalar, sample kültürünü bu alanlara taşıdı. Grafik üretimin büyük bölümü buralardan elde edilen malzemelerin karıştırılması sonucu elde edilmeye başlandı. İnternet ile birlikte de elektronik bir dökümanın, diğer elektronik dökümanların karışımı olarak yeniden tanımlamasıyla da remiks kültürü iyice yayıldı (Manovich, T.Y.a).

“Yapı-sökümün dediği gibi sanatın hatta cümlelerin temel elemanlarının yeniden düzenlenmesi veya parçalara ayrılmasının kendi tekil hatta eş değerleri vardır. Her bir değiştirmenin ayrı bir değeri vardır ... Bir anlam yapı-söküme uğratılıp yeniden kurulduğunda biricik yeni bir bağlamı olur...” (Davis, 1995). “Yazar asla orijinal olamaz sadece kendisinden öncekileri taklit edebilir. Tek gücü yazıları karıştırmaktır...Metin...birçok kültür merkezinden türeyen alıntılarla dolu bir kağıt” (Barthes, 1977). “Artık fikirlerimizin çoğunu deneyimlerimizden elde etmiyoruz, çoğu hazır aldığımız fikirler” (Negativland, T.Y). “Öyle bir noktadayız ki, çevremizdeki dünyadan alıntı yapmamak, referanslamamak, sample almamak anormal gibi geliyor”(Rojas, 2002). “Post-modern zamanlarda alıntı yapmak, kendine maletmek ve pastiş olarak adlandırılan şeylerin artık özel bir isme ihtiyacı yok. Şimdi kültürel üretimin temel mantığı şu: imajları, kodları, şekilleri, yazıları vb’ni bilgisayarına indir, onları değiştir sonar onları online olarak dolaşıma sok.”(Manovich, Generation Flash).

Gerçekten de bugün, yukarıdaki alıntılarda söylendiği gibi, herşey, daha öncekilerin alıntılarından (sample’larından) ve bunların zaman zaman değiştirilerek zaman zaman da aynen kullanılarak karıştırılmasından -remiksing- meydana geliyor. Bu belki de hep böyleydi fakat çevremizden yaptığımız alıntılar bilinç altımızda işlendikten sonra ortaya çıktığından, bir şeyleri sample’ladığımızın farkında değildik. Bourrioud da “Müzik dinleyerek ya da kitap okuyarak yeni malzemeler üretiriz, üreticilere dönüşürüz Ve her gün bu üretimi organize etmek için daha fazla araçtan yararlanırsınız...” derken bu düşünceden bahseder (Bourriaud, 2004, 40).

Sample’ı meşrulaştırmak için konuya iki açıdan yaklaşılabilir. Birincisi, artık çok fazla şey ürettiğimiz ve bundan sonrakilerin ancak bunların karışımlarından ibaret olabileceği. Aslında bu yaklaşım neredeyse herşeyin seri olarak üretildiği bir çağda durup biraz yavaşlamamız, ürettiklerimiz üzerinde düşünmemiz, onları daha iyi özümseyip, onlardan daha çok şeyler almaya çalışmamız için bize bir olanak sağlayabilir. Bunlardan tekillik ve anlam üretmemize

olanak sağlar (Bourriaud, 2004) Kitlesele tüketimi, geri-dönüşüme sokabilir. Bourriaud da günümüz sanat ortamını “bit pazarı”na benzetiyor ve “Burada geçmiş üretim yeniden dolaşıma sokulur ve yön değiştirir” diyor (Bourriaud, 2004). İkinci yaklaşım ise sample’ın bugünün malzemesi olduğu ve sanatın elbette bu malzeme ile üretilebileceği düşüncesidir. Bütün sanat dalları da sonuçta çeşitli malzemelerin karışımını kullanır. Müzik için ses bir malzemedir. Müzik çeşitli seslerin bir arada kullanılması ile –remikslenmesiyle- elde edilir. Bu ses bir enstrümandan çıkabileceği gibi sample’lanmış bir ses de olabilir. Müzik enstrümanı nasıl var olan bir sesi çıkarıyorsa, sample da var olan bir sesin bilgisayar veya sampler tarafından çalınmasıdır. Müzik enstrümanı ile o ses farklı duygular uyandıracak şekilde üretilebilir, bu sampler ile de sağlanabilir. Burada beceri enstrümana hakim olmak, onu iyi kullanmaktır. Sampler da bir enstrümandır. Bugün müzik albümlerinde sampler’ ı kullananın da diğer müzik enstrümanlarını kullananlarla aynı yerde ismi geçiyor.

Sampler, dijital fotoğraf makinesi, dijital video kamera gibi elektronik cihazlar bugün sanat üretimi için birer araç konumundalar. Her aracın farklı olanakları vardır ve üretim üzerindeki payı ve etkisi farklı olabilir. Benjamin (2002, s.22) bu durumu şöyle açıklıyor “...fotoğrafi her zaman belirleyen, yine de fotoğrafçının tekniğiyle olan ilişkisidir. Camilla Recht bunu çekici bir karşılaştırmayla saptar: ‘viyolonist’ der ‘önce notasını yaratmak, onu bir anda bulup yakalamak zorundadır; piyanist tuşlara dokunur ve bir ses çıkarır. Ressam ve fotoğrafçı, ikisinin de emrinde birer alet vardır. Ressamın çizme ve boyama işlemleri viyolonistin notalarını oluşturmaya benzer; fotoğrafçının eline tıpkı piyanist gibi önceden bir araç verilir ancak piyanist ve fotoğrafçı, viyolonistten daha kısıtlayıcı yasalar altında çalışırlar.’ ”. Keman perdesiz bir enstrüman olduğu için bunu çalan kişi bir “koma” ses de üretebilir. Fakat piyanoda notalar tuşlar ile kesin olarak ayrılmıştır. Piyanistin “koma” ses üretmesi kemancıya göre daha zor, neredeyse olanaksızdır. Piyanoda ses üretmek için tek el yeterli olduğundan iki el kullanılarak aynı anda hem solo hem de ritm çalınabilir. Kemanda ise ses üretmek için iki ele de ihtiyaç olduğundan, bu enstrümanda tek başına çok sesli müzik icra edilemez. Bu örnekten de anlaşılacağı gibi her enstrümanın farklı özellikleri ve olanakları vardır. Fotoğraf için bir araç olarak dijital fotoğraf makinesinin de analog fotoğraf makinesine göre farklı olanakları vardır. Teknolojik gelişmeler ile bir enstrümandan farklı alanlardaki üretimler için faydalanabiliyoruz. Bugün hemen hemen bütün dijital fotoğraf makineleri ile hareketli görüntü kaydı hatta ses kaydı yapmak mümkün. Bu durumda dijital fotoğraf makinesi, dijital video kamera, hatta sampler gibi bir enstrüman olarak kullanılabilir. Bilgisayarlar ise neredeyse bütün enstrümanların yaptığı işi yapabilen bir araç konumuna geliyorlar. Bu araç

fotoğraf, video, müzik gibi çeşitli alanlardaki üretimler için yeni olanaklar sunan bir araç olarak kullanılabildiği gibi, Net Art gibi alanlar için de tek araç olarak karşımıza çıkıyor. Bilgisayarın birçok iş için araç olması onu araçlar üstü bir konuma yerleştirebilir. Fakat unutulmamalıdır ki, bir bilgisayarın her bir yeni iş için araç olabilmesi, kendisine bazı eklentilerin yapılmasını gerektirir. Bunlar yazılım ve/ya donanım olabilir. Bu durumda aracın sadece “bilgisayar” olduğunu söylemek yanlış olur. Dijital fotoğraf işlemek için araç olarak bilgisayar yerine, örneğin “Adobe Photoshop” yazılımını söylemek daha doğru olacaktır. Bu durumda bilgisayarların “araç” olarak kullanılmasından ziyade tüm yazılım ve donanımları kapsayacak şekilde “bilişim teknolojileri”nin sanatsal üretim için birer araç olmalarından bahsetmek daha doğru olacaktır. Araç olarak bilişim teknolojileri ürünlerinin kullanımında ortak teknikler sözkonusudur. Karanlık odanın veya bir müzik enstrümanının teknikleri birbirlerinden farklı iken, “copy/paste” (kopyala/yapıştır) komutları bir görüntü işleme programı olan “Adobe Photoshop” ile bir ses işleme programı olan “Sonic Foundry Acid” de aynıdır. Bu durumda bir müzisyenin, bilişim teknolojilerinin ürünleri ile görüntü üretim tekniklerini öğrenmesi, bir fotoğrafçının, yine bilişim teknolojileri ürünleri ile müzik işleme tekniklerini öğrenmesi çok kolaylaşmıştır. Nasıl Daguerre, Camera Obscura’nın ürettiği resimleri kalıcı kılmayı başardığındanda ressamlar teknisyenlerle yollarını ayırdılarsa (Benjamin, 2002), bilişim teknolojilerinin “kullanıcı dostu” (user friendly) araçları sayesinde de artık teknik, yaratıcılığın önünde bir engel olmaktan tamamen kalkıyor. Üretimin demokratikleşmesi ve disiplinlerarası çalışmalar için bilişim teknolojileri önemli fırsatlar sunuyor.

Disiplinlerarası sanat, sanatçının tek bir dili kullanmak yerine, derdini anlatmaya en uygun aracı seçmesiyle ilgilidir. Aslolan yaratıcılıktır. Bir fotoğrafçının zaman ile ilgili bir meselesini anlatması için tekniğini en iyi bildiği fotoğrafın yanında, video, sinema, animasyon gibi zamanla oynama üzerinde sanatçıya daha fazla olanak sağlayan bir dili seçmesi işini kolaylaştıracaktır. Elbette fotoğraf ile de zaman ile ilgili bir mesele çok iyi anlatılabilir fakat burada fikir değil fotoğraf alkışlanır. Bugün sanatın algılanmasında bağlam çok önemli bir yer tutmaktadır. Hangi malzemenin, aracın kullanıldığı değil, bunların hangi bağlamda kullanıldığı önem taşımaktadır. Aynen Foucault’nun müelliflik için “kimin konuştuğunun ne önemi var?” (Foucault, 1969, 190) dediği gibi, hangi malzemenin, aracın kullanıldığının ne önemi var?

Bugün bilişim teknolojilerinin sunduğu olanaklar ile sanatçılar farklı disiplinlerin kendilerine özgü tekniklerini öğrenmek yerine kendilerini istedikleri sonuca ulaştıracak araçlara sahipler. Üstelik bu araçların görece ucuzluğu da onları herkes tarafından ulaşılabilir kılıyor. Burada sanat üretiminin demokratikleşmesinden bahsetmek mümkün. (Rojas, 2002; Miles, J.ve D. McLennan, 2001; Pottle, 1999; London, T.Y.; Aphid.org, T.Y.) En azından üretim olanaklarının; çünkü bu demokratikleşmenin üretilen işlerin niteliği ile bir ilgisi olmak zorunda değil. Nasıl her müzik enstrümanını eline alan sanat olarak müzik üretemez ise, önüne her bilgisayar alan da bununla sanat üretemez. Fakat eline müzik enstrümanı alan bununla imaj üretemez, bilgisayar alan ise bununla müzik üretebileceği gibi canı istediği anda imaj da üretebilir. Buradan bakıldığında, üretim araçlarına ulaşımı kolaylaştırması ve üretim için gerekli teknik beceri gereksinimini azaltması açısından bilişim teknolojilerinin sanat üretimini demokratikleştirdiği, demokratikleştireceği, disiplinlerarası sanat için olanaklar tanıdığı söylenebilir. Ortaya çıkan işlerin niteliği de bu pratiğin politikleşmesi ile olacaktır.

Lev Manovich bu noktada üç sanatçı tipinden söz eder: Sanatçı, medya sanatçısı ve yazılım sanatçısı. Manovich, bunlardan üçüncüsünün medya sanatçılarının yaptıkları gibi hazır malzemeyi sample olarak kullanmadıklarını, bilgisayar programları ile kendi sample'larını, kendi imajlarını, seslerini kendilerinin yarattıklarını söylüyor (Manovich, T.Y.b). Bu çalışmanın bakış açısı, sanatın bilgisayar ile üretilmesi değil, bilgisayarlarla dolu bir dünyada üretilmesidir. Bu yüzden de sanat üretimine bilişim teknolojilerinin katkısı, sanatçıların ve tüm insanların dünyayı algılayış biçimlerine etkileri olacaktır. Müzik, fotoğraf, animasyon, grafik gibi alanlarda uygulanması zor teknikler gerektiren işlerin bugün çocuk yaştaki insanlar tarafından bile yapılabiliyor olması, sanatın teknik beceri ile bir ilgisi olmadığını bize bir kez daha göstermiştir. Günümüz sanatçısı yavaş yavaş bir pratiğe dönüşmeye başlayan bu üretimi politikleştirmek çabası içinde olmalıdır. Politik olmak karşı durmayı gerektirir. Sanatçı, insanların kafalarında soru işaretleri uyandırmalı, farkındalık yaratmalı, taşları yerinden oynatmalıdır. Bu çalışmanın “sanatın politik olması” ile anlatmak istediği budur.

4. DİJİTAL ÇOĞALTIM

Bu çalışma çoğaltım kavramını “yeniden üretim” ve “kopyalama” olarak ikiye ayırıyor ve bunların dijital ortamdaki durumlarını incelerken de “dijital yeniden üretim”, “dijital kopyalama” ve “dijital format dönüşümü” olarak üç ana başlık kullanıyor. “Dijital yeniden üretim” ve “dijital kopyalama” arasında bir kavram olan ve pek bahsi geçmeyen “dijital format dönüşümü” aslında önemli bir kavram olduğundan bu çalışmada kopyalama ile ilgili üçüncü bir kavram olarak inceleniyor.

Bu çalışmada “yeniden üretim” kavramı, bir üretimin doğal sunum formundan başka bir formda çoğaltılması veya aynı formda baştan üretilmesi için kullanıyor. Benjamin’in döneminden bir örnek verirsek, bir resmin fotoğrafının çekilmesi onun kopyası değil, yeniden üretimdir. Artık o bir resim değil, bir fotoğraftır. Başka bağlamları vardır. Dijital yeniden üretim ise, bir üretimin dijital ortama aktarılmasıdır. Yine fotoğraf örneği üzerinden gidersek, bir resmin, basılmaksızın dijital fotoğrafının çekilip bir bilgisayara aktarılması veya bir resmin çekilen fotoğrafının dijital olarak taranıp, yine basılmadan bilgisayarda tutulması, dijital yeniden üretime bir örnektir. Burada önemli olan üretimin nesneyle olan bağından koparılmasıdır. Buna kısaca dijitalleştirme de denilebilir.

“Kopya” kavramı Benjamin’in bahsettiği makine kullanımına gelinceye kadar “aslına benzemesi için yapılan” anlamındaydı. Kopyalama hep vardı fakat kopyayı aslına benzetmek zordu. O zamana kadar bu işlem hep elle yapılıyordu. Fotoğraf makinesi ile birlikte bir fotoğraf, negatifinden istenilen sayıda basılabilmeye, bu sayede aslı ile hemen hemen aynı olacak şekilde çoğaltılmaya başlandı. Fakat burada çoğaltılanın negatif değil, ondan elde edilen ürün olduğuna dikkat etmek gerekir. Bu çalışmada geçen dijital kopyalama ise aslı ile tamamen aynı olma durumdan, yani negatifin aynısından bir tane daha olmasından, özdeş olmadan bahsediyor. Bu gerçekten de yeni birşey. Dijital olan yine dijital olarak çoğaltıldığında ortada orijinal veya kopya diye birşey kalmıyor, çünkü ikisi de tamamen aynı. Üstelik bu çoğaltım işlemi çok basit.

Bu çalışmada “dijital format dönüşümü” ise dijital bir formattaki enformasyonun, farklı kullanım alanları olan başka bir dijital formata kontrollü olarak dönüştürülmesi için kullanılıyor. Burada dönüştürülen dijital olarak kalmakla beraber özellikleri ilk formattakinden farklı oluyor. Örneğin yüksek kaliteli dijital bir görüntü formatı olan DV (Digital Video), daha az disk alanı kaplaması için mpeg-1 formatına dönüştürüldüğünde

görüntünün kalitesi düşüyor. Mpeg-1 aslında bir sıkıştırma algoritması kullanır. Sıkıştırma kayıpsız ve kayıplı olmak üzere iki çeşittir. Mpeg-1 formatı tekrar DV formatına dönüştürülebilir fakat mpeg-1 kayıplı bir sıkıştırma yaptığından, dosya boyutu tekrar büyümesine rağmen görüntü kalitesi düşmüş olacaktır. Dijital format dönüşümü eldeki enformasyonun farklı kullanım amaçlarına hizmet etmesi için gereklidir, fakat buna yukarıda bahsedildiği anlamda dijital kopya demek mümkün değildir, dijital yeniden üretime daha yakın bir yerde durur.

4.1 Dijital Yeniden Üretim - Dijitalleştirme

Dijital çoğaltım başlığı altında incelenecek kavramlardan ilki “dijital yeniden üretim”dir. Benjamin’e geri dönecek olursak yeniden üretim, bir tablonun fotoğrafının çekilmesine karşılık gelir. Bu genelde orijinal sanat yapıtının tanıtım veya varlığının haber verilmesi için katalog vb yerlerde izleyiciye sunulması için yapılır (Hall, 1999). Varolmak için yine fiziksel bir ortama ihtiyaç duyan yeniden üretim, dijital yeniden üretim ile yakın kavramlardır fakat fiziksel bir şeyi dijital ortama taşımak, dijitalleştirmek manasına gelen dijital yeniden üretimde, yeniden üretilen artık bir nesne değil, bir enformasyon olur. Dijital format dönüşümüne ve dijital kopyalamaya uygun olan bu enformasyon artık nesneden bağımsızdır. Üretim ve yeniden üretim kavramları nasıl birbirlerinden farklı şeyler ise dijital üretim ile dijital yeniden üretim de birbirlerinden farklı şeylerdir (Miles J. ve McLennan D., 2001).

Dünya hızla dijitalleşiyor. Bir taraftan birçok alanda üretimin büyük bir bölümü dijital olarak yapılmaya başlanmışken, diğer taraftan da dünyanın bugüne kadar üretilmiş olan mevcut kültürel birikimi gerek organize gerek bireysel çabalarla hızla dijital olarak yeniden üretiliyor. Pottle (1999)’a göre, bir filmin dijital olarak yeniden üretimi, sanatçının orijinal bakış açısının değiştirmez, sadece malzemeyi yaymanın bir yoludur. Fakat bu yayılma ekonomik ilişkiyi doğuran nesneyi ortadan kaldırarak bedavaya gerçekleşirse, o zaman bunu tercih eden sanatçının politik bir tavrından söz edebiliriz ve o zaman dijital yeniden üretim malzemeyi yaymanın bir yolu olmaktan öteye giderek politik bir tavır haline gelir. Gerek organize gerek bireysel çabalarla kültürel üretimlerin dijital olarak yeniden üretilmeleri sayesinde gelecekte dünyanın bütün kültürel birikimine, her yerden, internet üzerinden ulaşılabilir olacak (Feinstein, 2003). Telif hakları savunucuları verdikleri savaşı kazanamazlarsa de bütün bu kültürel üretimler, ekonomik ilişkiler açısından kurtularak bedavaya dağıtılacak ve sadece sanatsal değerleri ile var olacaklar.

Dünyanın dijitalleşmesi ilk olarak büyük firmaların kolaylık ve kalite amacıyla bunu kitlesel üretim aşamasında kullanmasıyla, ardından da yine bu şirketlerin satış amacıyla dünyanın mevcut kültürel üretimini dijital olarak yeniden üretmeleriyle başladı. Kısaca dijitalleştirme diyebileceğimiz dijital yeniden üretim, herhangi birşeyin dijital ortama aktarılması, sayısal olarak ifade edilebilir hale gelmesidir. Dijital olan herşey için artık “enformasyon” (information) kelimesi kullanılıyor. Dijital formattaki sanat da bu yüzden nesne değil, enformasyondur (Aphid.org, T.Y.).

Dijital yeniden üretim araçlarının ucuzlamasıyla birlikte bireyler arşivlerini korumaya, sonra da bunları, internette diğer kullanıcılara dağıtma amacıyla dijital olarak yeniden üretmeye başladılar. Bir taraftan da büyük firmaların yaptıkları dijital üretim ve yeniden üretimleri, kopyalanabilir, internette dağıtılabilir ve modifiye edilebilir dijital formatlara dönüştürdüler. Son olarak dijital üretim araçlarının da ucuzlamasıyla dijital üretim, dijital yeniden üretim ve dönüşüm, günlük pratiğin bir parçası olarak bireylerin hayatlarına girdi.

Başlangıçta dijital teknoloji kapitalizmin bir gereği idi. Satışın artırılması ve yeni pazarlar yaratılması için gerekliydi. Müziği ele alırsak başta dijital teknoloji sadece üretim aşamasında kullanılıyordu. Çoğaltımlar yine analog idi. Dijital teknoloji kayıt kalitesini arttırdı fakat çoğaltımlar yine manyetik bantlara yapıldığından son kullanıcı bu kalitenin ancak bir kısmını algılayabiliyordu.

DAT gibi dijital formatlar üretim aşamasında kullanılsa da kitlesel üretimde kullanılan ilk dijital format müzik CD’leridir (audio compact disc). Bunlar hem sundukları kalite ile yeni müşteriler, hem de bunların dinlenebilmesi için gerekli oynatıcılar ile yeni pazarlar vaad ediyorlardı. Sistem için bir tehlikeleri yoktu çünkü kopyalanmaya karşı korumalıydılar. Çoğaltım cihazları çok pahalı olduğu için sadece plak şirketleri gibi büyük kuruluşlar bunu kaldırabiliyordu.

“Yüzyılın başında teknik yoldan yeniden üretim geçmişin bütün sanat yapıtlarını kapsamına aldıktan ve bu yapıtların etkilerini en köklü değişimlere uğratmaya başlamaktan başka, kendine sanat yöntemleri arasında bağımsız bir yer sağlayabilecek düzeye ulaşmıştı” (Benjamin, 2001, 53). Bu cümlelerin başında bahsedilen durum, geçmiş bütün yapıtların, teknik yoldan yeniden üretim olanaklarının ortaya çıkmasıyla, o tarihte teknik yoldan yeniden üretilmiş olmalarıdır. Buna örnek olarak eski resimlerin fotoğraflarının çekilmesi verilebilir.

Benzer bir durum, dijital teknoloji ortaya çıkınca da yaşandı. Müzik alanında yeni dijital üretimlerin CD'ler ile çoğaltılmaya başlanmasından kısa bir süre sonra dijital olarak üretilmemiş olan eski albümler de plak şirketleri tarafından yeniden satılmak üzere dijital olarak yeniden üretilerek "digitally remastered edition" adı altında satışa sunuldu.

Sinema endüstrisinde de dijital teknolojiye geçiş bazı noktalarda müzik endüstrisi ile örtüşür. DVD'nin çıkışı da müzik CD'lerine benzetilebilir. Burada bir fark üretimin büyük bölümünün, büyük bir kitle tarafından hala analog olarak 35mm film ile yapılıyor olmasıdır. Sinemanın dijital olarak kitlesel yeniden üretimi ise bu analog üretimlerin film şirketlerince dijital olarak yeniden üretilip DVD'lere basılmasıyla olmuştur. Aynen müzik CD'lerinde olduğu gibi eski filmler de yeniden satılmak amacıyla film şirketlerince dijital olarak yeniden üretilmişlerdir.

Böylece dünyanın dijitalleşmesinin ilk adımları kapitalizmin büyük kurumlarınca üretimde kullanılması, ardından da eski üretimlerin dijital olarak yeniden üretilmesiyle başlamıştır. Bu aşamada dijital teknoloji, maliyeti ve şifreleme teknikleri açısından, bireysel kopyalamaya izin vermediği için sistem açısından bir tehlike oluşturmamakta, aksine tüketimi arttıracak bir yenilik olarak piyasa kurallarına hizmet etmekteydi.

Dijital teknolojinin sistem için tehlike oluşturmaya başlaması, bireysel kullanıma girmesiyle başlar. Kişisel bilgisayarlar (PC) ile birlikte bilgisayarların fiyatlarının düşmesi ve gelişmiş multimedya olanaklarıyla günlük kullanıma girmeleri, dijital yeniden üretimi ve dönüşümü herkes tarafından yapılabilir hale getirmiştir. Gelişmelerin bundan sonrası çok hızlıdır. İnternetin de kullanılmaya başlanmasıyla, bir taraftan dijital dönüşümü yapılan üretimler diğer taraftan internet üzerinden ücretsiz bir şekilde dağıtılmaya başlanmıştır.

Dijital yeniden üretim birçok farklı amaçla gerçekleşiyor. Bir taraftan satış amacıyla firmalar tarafından yapılırken, bir taraftan da interneti yaşayan ve bu sanal topluluğun (virtual community) üyesi olan milyonlarca birey tarafından, topluluklarına bir "armağan" olarak yapılıyor. Kitapları tarayıcılar ile tarayıp, fontları OCR (Optical Character Recognition) ismi verilen –basılı yazı karakterlerini bir tarayıcı yardımıyla dijital olarak yeniden üreten- programlarla dijital fontlara çeviren hatta tüm kitabı klavye ile bilgisayarda yazıp bunlardan "e-book" oluşturan bir gönüllüler ordusu var. Sanat tarihinin ünlü yapıtlarının fotoğrafları, eğitim amaçlı olarak dijital projeksiyonlarla gösterilmek üzere dijital olarak yeniden

üretiliyor. Ünlü fotoğraflar internet sitelerinde sunulmak için dijital olarak yeniden üretiliyor. Evlerdeki eski düğün ve mezuniyet videoları, saklanmak için dijital olarak yeniden üretiliyor. Tabi bu arada yaşantımızda başka birçok şey de dönüşüyor.

4.1.1 Nesnenin Yok Oluşu

Üretimin hızla çoğalması, 60 ve 70'li yıllarda kavramsal sanatçıları sanatı soyutlaştırmaya yönlendirdi (Bourriaud, 2004). Bugün, bu sebepten farklı olarak dijital yeniden üretim ile birlikte etrafımızdaki birçok şey nesnel temelden kopmaya başladı. Herhangi birşey, dijital olarak, yani 1'ler ve 0'lardan ibaret kodlarla çoğaltıldığında, bu çoğaltım maddeye dayanmıyor (Scaff, T.Y.). Microsoft örneğinden de anlaşılabilir gibi bilgisayar yazılımları, donanımlarından daha önemli hale geldi (Feinstein, 2003). Aslında bu durum ilk olarak kredi kartında karşımıza çıktı (Holmes, 2000). Kredi kartı ile basılı olarak bir karşılığı olmayan parayı harcayabiliyoruz. Kapitalizmin en önemli kurumlarından biri olan bankalar ile birlikte, ortaya çıkan nesneden bağımsızlaştırma eylemi, diğer alanlardaki uygulamaları ile birlikte gelirinin büyük bölümünün, bir nesne üzerinde temellenmesi gerekmeyen, nesneden bağımsız, "enformasyon"dan elde edildiği günümüz kapitalist düzeninde, mevcut yasa ve pratiğin, nesne ve bunların kaçınılmaz olarak dönüştükleri metalar üzerine kurulması sonucunda sistem için bir tehlike oluşturmaya başlamıştır. Enformasyon, günümüzde en önemli girdi konumuna gelmiştir. Bunun korunması için ise telif hakkı yasaları kullanılmaktadır. Daha ilerde ayrı bir başlık altında incelenecek olan telif hakları yasaları, günümüzde herşeyin dijitalleşip nesneden bağımsızlaşmasıyla, metanın ticaretine dayalı kapitalist düzenin devamı için elde kalan son silah olarak görülmektedir (Holmes, 2000).

Dijital yeniden üretim ile nesneden bağımsız olarak deneyimlenebilen kültür ürünleri, kültür endüstrisinin satış kurallarını bozuyor. Dijital formattaki dosyalar maliyetsiz, hızlı ve diğerinin aynısı olarak çoğaltılabilir. RIAA (Recording Industry Association of America – <http://www.riaa.org>) ve MPAA (Motion Picture Association of America – <http://mpaa.org>) gibi medya koalisyonları bunu engellemek için yasal ve fiziksel çözümler arıyorlar (Aphid.org, T.Y.).

Dijital olan birşeyin nesneleşmemesi için CD gibi bir aracı üzerinde bulunmaması, ağı bağlı bir sistem üzerinde yer almaması gerekir. İlerde "Sinemanın Dijital Format Dönüşümü" bölümünde korsan VCD örneği ile açıklanacağı gibi, bir nesne üzerinde maddeleşen dijital enformasyon, diğer nesneler gibi satılabilir ve sistemin bir parçası olur. Bu yüzden CD

üzerindeki dijital enformasyonun, ağa bağlı bir bilgisayara aktarılması gerekir. Yeniden dijital üretim ile bahsedilen sadece dijitalleştirmek değildir. Onu ağa bağlı, paylaşım açık bir sisteme yüklemeyi gerektirir. Bu sayede dünyanın her yerinden bu ağa ulaşabilen herkes için ulaşılabilir kılınır.

Dijital enformasyonun CD üzerinde nesneleştirilmeye çalışılmasının örneği olarak sınırlı kopya (limited edition) DVD halinde satılan video art çalışmaları verilebilir. Bunlar aynı galeriler gibi, araçların, sanat üretiminin satılabilirliğini devam ettirmek için videoları “sınırlı kopyalar” ile eşyalaştırılmaya çalışmaları gibidir (Ross, 1999). Buna değeri arttırmak için yapay kıtlık yaratma çabası denebilir. Yapay kıtlık, dijital olarak herşeyin kopyalandığı günümüzde yeni ölçek ekonomisi modeli olarak düşünülüyor (Miller, 2003). Fakat şu var ki, bu sınırlı kopyalardan biri bile dijital olarak yeniden üretilip ağa sunulursa, bundan sonra herkes onu ele geçirebilir. Örneğin, sadece ünlü DJ'lere dağıtılan ve yine “sınırlı kopya” olarak satılan bazı remiksler, bunu alan bazı DJ'ler tarafından , dijital olarak yeniden üretilip, mp3 formatına dönüştürüldükten sonra dosya paylaşım programlarında paylaşılıyor. Böylece bu “sınırlı kopya”lar herkes tarafından ulaşılabilir hale geliyor (University of California-Riverside, T.Y.). Mathew Barney'in galerisi Barbara Gladstone Gallery'nin “sınırlı kopya” olarak tanesini 300.000 dolara sattığı Cremaster serisini bile bugün dosya paylaşım programlarında bulmak mümkün.

"Günümüzde kitlelerin nesneleri uzamsal ve insani açıdan yakınlaştırmaya yönelik, tutku derecesine varan isteği ile her olgunun biriciklik niteliğini yeniden üretim yoluyla aşmak eğilimi atbaşı gitmektedir. Nesneyi betim aracılığıyla, daha çok kopyalar, yani yeniden-üretim yoluyla en yakın görünümü içerisinde el altında bulundurma gereksinimi günden güne artmaktadır." (Benjamin, 2001, 57). Dijital yeniden üretim ile nesnelerin en yakın kopyaları hatta üretimlerin nesne dışında kalan kısımlarının kendilerini el altında tutmak mümkün. İnternete kablosuz erişim sağlayan mobil cihazlar ile artık her an ve her yerden internetteki bir dosyaya ulaşmak mümkün. GPRS servisi olan bir cep telefonu ve bir cep bilgisayarı ile internetteki tüm enformasyon her an yanımızda. Örneğin evdeki bilgisayarınıza Symantec firmasının “PC Anywhere” yazılımını yükleyip bilgisayarınızı internete bağlı olarak bırakırsanız, internete ulaşabildiğiniz herhangi bir mekanda evinizdeki bilgisayardaki enformasyona da ulaşabiliyor oluyorsunuz (Symantec.com, T.Y) (Resim 4.1) Size ait istediğiniz enformasyona erişmek için bir başka yöntem de “Yahoo Briefcase” (Yahoo Briefcase, T.Y.) (Resim 4.2). Burada da 30 MB'a kadar istediğiniz enformasyonu ücretsiz

olarak size tahsis edilen bir server'a yükleyip, yine internete ulaşabildiğiniz herhangi bir noktadan ulaşabiliyorsunuz. Bu gibi olanaklar ile size ait olan bir enformasyon gerçekten de her an elinizin altında oluyor. Üstelik Benjamin kullandığı mecaz anlamı yerine gerçekten de elinizin altında oluyor.

Burada mülkiyet kavramı da değişiyor. Nesne olmayan birşeye sahip olamayız. Onu ancak deneyimleyebiliriz. Eğer sözkonusu şey internet üzerindeki bir enformasyon ise, internete erişilen her noktadan buna da erişilebilir demektir. Böylece internetteki enformasyonun mülkiyeti bir çeşit kamusal mülkiyete dönüşür. Bu durumda tam anlamıyla bir mülkiyetten söz edemiyoruz fakat internet üzerindeki enformasyon, yine de sahip olduğumuz bir şeye göre daha çok işe yarayabiliyor. Bu durumda da koleksiyonculuk kavramına geliyoruz.

Koleksiyonların büyük bir bölümü, aynen kütüphanemizdeki kitap gibi, bize hiçbir deneyim sunmadan sadece birer gösteriş nesnesi olarak hayatımızda yer alıyor. Koleksiyon sahiplerinin birçoğunun motivasyonu koleksiyonlarındaki nesneler ile yaşadıkları deneyimler değil de düpedüz onlara sahip olmaları. İnternet gibi bir ortamda artık onların sahip oldukları birçok şey başkalarının da elinin altına girince, kendi statülerini korumak için telif hakları savunucusu oluyorlar. Örneğin mp3'den en çok şikayet edenler, büyük müzik koleksiyonuna sahip olanlar. Kendi kullanımında olanlar ve kendilerine ayrıcalık sağlayan şeyler artık demokratik bir biçimde herkese açık olunca bundan rahatsız oluyorlar. Artık çoğu kültür üretiminin koleksiyonu pek fazla birşey ifade etmiyor. Koleksiyonun "el altında bulundurma" mantığı artık anlam değiştiriyor. Hızlanan internet bağlantısı sayesinde artık bir şarkı dinlemek istediğimizde onu anında bir dosya paylaşım programından indirip dinleyebiliyoruz. İnternet kullanımının artması, telif hakları savunucuları izin verirse dosya paylaşım kültürünün gelişmesi, daha hızlı ve geniş coğrafyaları kaplayan internet erişimleri, mobil cihazlar ile bu durum sinema gibi diğer kültürel üretimleri de kapsayacak şekilde gelişecek. Dünyanın en büyük koleksiyonu internet olacak. Üstelik bu koleksiyon için de Dan Cameron'un dediği gibi, kamusal mülkiyet kavramı geçerli olacak (Kişisel Görüşme, 20 Kasım 2003).

Dan Cameron, nasıl sokaktaki bir heykelin mülkiyeti için kamusal mülkiyetten bahsediyorsak, internette sunulan enformasyonun da bu nitelikte olduğunu söylüyor. Burada itiraz kültür üretimlerinin haklarını elinde tutan aracı telif hakları kuruluşlarından geliyor. Bunun yanında yukarıda "Açık Kaynak Pratiği Üzerinden Kolektif Üretim" başlığı altında bahsedildiği gibi

ve ilerde “Telif Hakları” konusunda bahsedilecek olan “Serbest Sanat Lisansı” kavramlarının da olduğu ve hatta interneti yaşayan milyonlarca kullanıcının pratiğindeki gibi, üretimlerini parasal karşılık beklemeden “armağan ekonomisi” ile açıklanabilecek bir mantık ile ücretsiz olarak kullanıma açan bir kitle de var. Dijital teknolojinin ve internetin yol açabileceği değişimin potansiyeli daha iyi farkına varıldığında, sanatçılar gibi, hayatlarını ve üretimlerini devam ettirmek için kültürel üretimlerinden gelir elde etmek durumunda olanlar için, üretimlerinin satılması dışında başka gelir kaynakları da aranmaya başlanabilir. Bilişim teknolojilerinin mevcut kullanım pratiğinin de sanatçılara yüklediği sorumluluklardan biri bu olabilir. Bugün bir pratik olarak yaşadığımız durumu politikleştirerek, bunun sorgulanması ve mümkün olan değişimi işaret etmek, sanatçı için bir uğraş alanı olabilir. Gelecekte ya internette dosya paylaşımı serbest olacak ya da bunu yapanlara idam cezası verilecek. Durumun politikasını üreterek bilinç yaratmak sanatçılar için bir uygulama alanı olabilir.

İnterneti, okumamız için kitap ödünç veren kütüphane olarak düşünebiliriz. Bu mantıktaki sorun bir kıtlık sorunu olabilir. Kütüphanedeki kitabı aynı anda ödünç alan iki kişi olamaz fakat internette aynı anda iki kişi bunu okuyabilir. Kütüphanede kıtlık varken, internette armağana olanak veren bir bolluk vardır. İnternet bu açıdan daha demokratik bir ortam sunar. Bu ortamdan rahatsız olanlar da galericiler, plak şirketleri, yayınevleri gibi araçlar ve üretimlerini satış amacı üzerine kuranlardır.

4.2 Dijital Kopyalama

Dijital teknoloji ile çoğaltma, sayıca artırma durumunun irdelendiği “Dijital Çoğaltım” bölümünde, dijital olmayan birşeyin, dijitalleştirilmesi konusunun açıklandığı “Dijital Yeniden Üretim” başlığından sonra, bu başlık altında şimdi, dijital olan bir şeyin, bir özdeşinin üretilmesi manasına gelen dijital kopyalama konusu açıklanacak.

"Aslında sanat yapıtı her zaman yeniden-üretilebilir olagelmıştır ... buna karşılık sanat yapıtının teknik aracılığıyla yeniden üretilmesi yeni bir olgudur" (Benjamin, 2001, 52). Sanayi devrimi ile başlayan makine ile kopyalama ondan önce sözkonusu olan el ile kopyalamaya göre nasıl yeni bir olgu idiyse, dijital kopyalama da makine ile kopyalamaya göre yeni bir olgudur (Scaff, T.Y.). Makine ile kopyalama bir kopya yaratırken, dijital kopyalama bir “özdeş” yaratır. Dijital kopyalama ucuz, kolay, kaliteli ve hızlıdır. Walter Benjamin’in, makine ile kopyalamanın getirdiklerini incelerken kullandığı temel kavramlardan biri hakikilik idi.

4.2.1 El ile Çoğaltmada, Makineler ile Çoğaltmada ve Dijital Çoğaltmada Hakikilik Kavramı

“Bir nesnenin hakikiliği, maddi varlığından tarihsel varlığına değin başlangıçtan bu yana o nesnede gelenekselleşmiş olanların bütününden oluşur”(Benjamin, 2001,55). Özgün yapıtın şimdiliği ve buradalığı, o yapıtın hakikiliği (authenticity) kavramını oluşturur ... Hakikilik teknik yolla- doğal olarak başka yollarla da- gerçekleştirilen yeniden üretimin bütünüyle dışında kalır (Benjamin, 2001, 54). “Bir fotoğrafın negatifinden çok sayıda baskı yapılabilir, hangisinin özgün baskı olduğu sorusu bir anlam taşımamaktadır” (Benjamin, 2001, 59). Hakikilik kavramı kopyalanabilirlik ile birlikte doğmuştur (Siegert, 2003). Benjamin hakikilik kavramını yapıtın bir nesne olarak tek olması ve hafızası ile ilişkilendiriyor fakat konuyla ilgili önemli bir noktayı, orijinallik ve çoğulluk, çoğul olarak üretilmiş olmanın ayrımını koymuyor (Assmann ve Assmann, 2003; Gumbrecht ve Marrinan, 2003b).

Hakiki olanın karşısına koyulacak olan çoğaltmanın niteliği, onun makine veya elle yapılmış olmasına göre değişecektir. El ile yapılan tek iken, makine ile yapılan seri üretimdir, çoğuldur. Benjamin (2001), orijinalin karşısında el ile yapılan çoğaltım için “sahte” diyor. Fakat el ile çoğaltım, müellifin kendisi tarafından yapılıyor ise bu sefer onun adı da “orijinal” oluyor. Makine ile çoğaltımda, müellif tarafından veya onun onayladığı kişiler tarafından gerçekleştirilmeyen çoğaltım “korsan kopya”, müellif tarafından veya onun onayladığı kişiler tarafından çoğaltılan “kopya”, bu kopyaların sayısı sınırlı tutulur ise de “sınırlı kopya” adını alıyor. Makine ile kopyalamada bir orijinalden söz etmek mümkün değil. Fakat bazı durumlarda kendisinden kopyalar üretilen ana kopya için “master” kelimesi kullanılıyor.

Makine ile kopyalamadan önce yapıt zaten tek olduğu için hakiki olmamasının tek koşulu başkası tarafından elle yapılmış olması yani “sahte” olmasıdır. Anlaşılacağı gibi bu dönemler müellifin hala önemli olduğu dönemlerdir. Yapıtın sahteliği veya orijinallliği müellifine bağlıdır. Yapıldığı sanılan kişi tarafından yapılmış olan “orijinal”dir. Başkası tarafından yapılmış olan ise “sahte”dir. (Gumbrecht ve Marrinan, 2003a; Hennion ve Latour, 2003). Hakiki, müellifin bedeni ile ilişkiye girmiş olandır (Gumbrecht ve Marrinan, 2003a). Müellifinin yaptığı bütün çoğaltmalar hakikidir.

Buraya kadar bahsedilen orijinal-sahte ayrımı sadece el ile gerçekleştirilebilen çoğaltımlar için geçerlidir. Makine ile gerçekleştirilen çoğaltmalarda, müellif tarafından

gerçekleştirilmeyen kopyalara, “korsan kopya” denir. Korsan, bir hakkı- ki burada çoğaltma hakkını tanımlayan telif hakkı- izinsiz olarak ve ticari amaçlar için kullanan, bir hakkı zorla kullanan kişi anlamındadır. Kopya kelimesi bu çalışmada Türkçe’deki taklitle özdeş, olumsuz olan anlamını dışlayarak, İngilizce kullanımındaki, “tıpkı diğeri gibi olması için yapılan” manasında kullanılmaktadır. Kelimenin, “aynısını veya benzerini çoğaltmak” anlamına gelen “kopyalamak” şeklindeki fiil hali tam anlatılamı karşılamaktadır. “Korsan kopya” müellifin onayı olmadan aynen veya benzer olan çoğaltmadır. Bu kavram, daha sonra açıklanacak olan telif hakları kavramı ile yakından ilişkilidir.

Makine ile kopyalamada ortaya çıkanın özelliği, onun “çoğul” olması, “çoğulluk”udur. Bu çoğul olma durumu “Luther Blissett”, “Monty Cantsin”, “Karen Elliot”, “Michael K” gibi çoğaltma kimliklere benzer (Wikipedia.org, T.Y). “Luther Blissett bir tekil çoğaltmadır (multiple single). Luther Blissett’ler yoktur, Luther Blissett vardır” (Altx.com, T.Y). 1994 yazında başlayan bu projeye göre isteyen herkes Luther Blissett ismini kullanabilir. Eyleminin altına bu imzayı atabilir. Luther Blissett tek tek bireylerden oluşan çoğul bir kimliği temsil eder. Makine ile çoğaltma da Luther Blissett gibi tekil bir çoğaltmadır. Herhangi bir kopyanın diğesine göre bir üstünlüğü söz konusu değildir. Herbirine “kopya” denebilir. Fakat bunların hepsi de hakikidir, hepsi de tektir. Birbirlerinin varlıklarını reddetmezler, hep beraber var olurlar. Oysa sahte-orijinal ilişkisi birbirlerini dışlar. Ayırt edilemediği durumda sahte, orijinalin yerine geçmeye çalışır, orijinal de sahtenin maskesini düşürür. İkisi birlikte var olamazlar (Assmann ve Assmann, 2003).

Makine ile üretimde kopyalar kimi zaman masterlardan üretilir. “Master” genellikle müzikte kullanılan, “kendisinden kopyalar üretilen” anlamında İngilizce bir kelimedir. Master kelimesi genellikle makine ile çoğaltımda özellikle kayıt teknolojilerinde “orijinal”mış gibi kullanılır. Bunun sebebi dijital teknolojiye geçinceye kadar analog olan yapılan kopyalamada, kopya sayısı arttıkça kopyanın kalitesinin düşmesidir. Analog makineler ile yapılan çoğaltmaların sorunu budur. Bunlar çoğuldur fakat “özdeş” değildirler. Kopyalar birbirlerinin tamamen aynısı değildirler. Kopyaların eşliği durumu biraz sonra bahsedilecek olan dijital kopyalamada geçerlidir.

Yukarıda, el ile çoğaltımda müellifin bedeni ile temasa girmeyen sahte olarak adlandırıldı, buna karşılık makine ile çoğaltımda, müellifin onayı olmadan çoğaltılanlara da “korsan kopya” dendi. Buradaki fark makine kullanımı durumunda hakiki kopyanın, müellifin bedeni

ile ilişkiye girmesinin gerekmemesidir. Zaten buna gerek de yoktur. Çoğaltımı makine yapmaktadır. Müellif sadece kopyaları onaylar. Kültür endüstrisinin gelişimi ile birlikte araya plak şirketleri, yayınevleri, galericiler gibi araçlar girer. Bunlar müellifin haklarını devralır ve hakiki kopyalar olarak müellifin üretimini satarlar. Yapay kıtlık yaratarak, çok sayıda çoğaltılabilen bu yapıtların ekonomik değerlerini korumak için “sınırlı kopya” yöntemi sanat pazarı tarafından önerilen bir kavramdır (Stensas, 2000; Gumbrecht ve Marrinan, 2003; Özkaya, 2004). Sınırlı kopyada, kopyaya sanatçının elinin değmiş olması önemlidir. Yani müellif önemlidir. Bu sayede alıcıya, sanatçının dokunmuş olduğu ve sahip olduğu şeyin ayrıcalıklı olduğu hissettirilir (Stensas, 2000; Gumbrecht ve Marrinan, 2003a; Dan Cameron, kişisel görüşme, 2003). Sınırlı kopya, makine ile kopyalama öncesi geçerli olan yapıtın hakikiliğini yeniden yaratma çabasıdır (Stensas, 2000). Tabi bunun bugün için sanatın asıl önemli unsuru olan fikri ve bunun sunumu ile yaşanacak deneyim ile hiçbir ilgisi yoktur.

Bir performans videosunda, “fikir”, performansın kendisi ile aynıdır. Performans, zamana yayıldığı için, bunun bir anını gösteren performans fotoğrafından, yalnız başına bu fikir alınamaz. Fakat performansın bağlamı, izlendiği mekana göre değişeceğinden, bu performansın videosunun bağlamı da izleneceği mekana göre değişir. Bu durumda tek önemli olan izleyicinin onu izlediğinde yaşadığı bire bir deneyimdir. Performansın mı, videonun mu yoksa fotoğrafın mı gerçek olduğunu aramaya gerek yoktur. Her biri ayrı bir şeydir ve farklı deneyimler sunar. Aynı meknada videonun farklı görüntü kalitesine, bu yüzden de farklı bir etkiye sahip bir formatının izlenmesi de, performansın başka bir gün izlenmesi gibidir; performanslarda ufak tefek farklar olsa da fikir ve bağlamı aynı kalır. Tıpkı videonun formatının değişmesinin, estetiği biraz değiştirdiği halde fikir ve bağlamı değiştirmemesi gibi. Bizim deneyimimiz ise bütün bunlardan farklıdır. Performans yerine bir mekanda sergilenen ve değişmeyen bir yerleştirmeyi alırsak: bunu farklı zamanlarda izlerken birey artık aynı birey olmayacağından, fikir ve bağlam aynı kalsa bile yaşanacak deneyim değişir. Bu durum videonun aynı mekanda farklı zamanlarda seyredildiğinde yaşanan deneyimlerin farklı olması ile aynıdır. Yapıt ile her bir karşılaşmada yaşanan deneyim farklıdır ve orijinal olan budur. Dijital kopyanın avantajı, fikirlerin herkese dağıtılabilecek şekilde çoğaltılabilmesinden kaynaklanır. Bu fikirler üzerinden oluşturulacak bağlamlar onun deneyimleneceği zaman ve mekana kalıyor. Bu bağlamlarda yaşanacak her deneyim ise tekildir. İşte önemli olan da budur. Dijital kopyalama ve dağıtım, sonsuz sayıda orijinal deneyime zemin hazırlar.

Orijinallik, yapıtın müelliften daha önemli olmaya başlamasıyla bir dönem sanatçının kişiliğinden yapıta kaymıştır (Assmann ve Assmann, 2003). Kültür endüstrisinin kurumları, izleyiciye hakiki kopya ile aynı deneyimleri sunan korsan kopya karşısında kendi sunduklarını cazip kılmak için müellifi tekrar diriltmeye çalıştılar. Korsan kopya ile hakiki kopya arasındaki deneyim farkını yaratmak için müellifin aurasını kurmaya çalıştılar. Benjamin'in "Sinema atmosferin (Aura) zayıflamasına, *personality*'yi stüdyonun dışında yapay olarak kurarak yanıt verir. Sinema alanındaki kapital tarafından desteklenen star kültürü, kişiliğin artık çoktandır ancak bu kişiliğin mal karakteri içerisinde varlığını sürdürebilen büyüünü konserve eder" diye bahsettiği star sistemi de budur (Benjamin, 2001, 66). Bugün ise müellif/izleyici ve yapıt karşılıklı olarak eşit konumlara sahipler. İzleyici için önemli olan yaşadığı deneyimin orijinallikidir.

Hazır nesnede orijinal olarak aranan, sanatçının onca hazır nesne arasından rastgele seçmiş olduğudur. Aslında hazır nesnede önemli olan o nesnenin fikridir. Oysa koleksiyonerler satın almak için bir orijinal aradıklarından sanatçının seçmiş olduğu nesneye kilitlenirler. Dan Cameron'un dediği gibi bugün orijinallik mülkiyet kavramı ile ilgilidir (Kişisel Görüşme, 20 Kasım 2003). Hazır nesne, sanatta nesneden ziyade fikri ön plana çıkardı. Fakat sahip olmak için tek bir orijinal arayan koleksiyonerler hazır nesnelerin fikirlerini geçip nesnelerini satın aldılar ve onu orijinal yaptılar. Benjamin, orijinalin kopyalardan ne farkı olduğunu açıklamak için aurayı kullanmıştı. Bu durumda aurayı oluşturan önemli bir kavram da mülkiyet oluyor.

Bugün klonlanma mümkün. Nasıl klonlananda eksik olan diğerinin yaşadıkları, bellek ise, bir yapıt aynen kopyalansa bile kopyasının belleği eksik kalır (Hall, 1999). "...bu olay, sanatın nesnelerinde var olan, doğanın nesnelerinde rastlanması olanaksız ölçüde duyarlı bir çekirdeği zedeler. Bu çekirdek sanat yapıtının hakikiliğidir. Bir nesnenin hakikiliği, maddi varlığından tarihsel varlığına değin, başlangıçtan bu yana o nesnede gelenekselleşmiş olanların bütününden oluşur" (Benjamin, 2001, 55). Bu tanımda Benjamin hakikiliği yapıtın nesnesine ve hafızasına bağlıyor. Bugün nesneden uzaklaşan sanat anlayışında yapıtın hafızası nesnesinde değil, fikrindedir. Dolayısıyla orijinal olan fikirdir ve bu fikrin bize geçmesini sağlayan deneyimdir.

Sonuçta varılan noktada hakikiliğin karşılığı yapıt ile yaşanan deneyimdedir (Leslie, 1996; Hall 1999; Feinstein, 2003; Navas, 2003). Scaff (T.Y.) ve Pottle (1999)'da olduğu gibi bazı yazarlar, Benjamin'in bahsettiği gibi aura kavramının aynen makine ile çoğaltımdaki gibi,

bugün için de dijital kopyalamada varolmadığını savunuyor. 20. yy'da müzeler, kaideler (plinth) ve duvarlar ile aurayı tekrar oluşturmaya çalıştılar (Murray, T.Y.; Stensas, 2003). Kültür endüstrisinin kurumlarının, piyasaya idol sunmak için yaratmaya çalıştığı star sistemi, aurayı yeniden kurmaya çalışıyor (Hall, 1999). Fakat bugün auranın klasik anlamı biraz değişerek kendine yeni bir alan buluyor. Yapıtın sanatsal değerini etkilemekle birlikte eskisine göre gücünü yitirmiş bir aura, yapıt ile yaşanan deneyim anında ortaya çıkıyor (Davis, 1995; Navas, 2003). Yapıt ile yaşanan her bir deneyim tekildir ve orijinaldir. Yapıtta asıl önemli olan onun fikridir. Bu fikrin bize geçmesi için yaşanan deneyim de sanattan alınan hazı oluşturur. Yapıtın sergilendiği zaman, mekan, izleyicinin ruh hali gibi değişkenler deneyimin her seferinde farklı olmasını sağlar. Bu satın alınabilecek birşey değildir. Maddi karşılığını sergilendiği mekana giriş ücretinden alır. Bazı durumlarda ise bunun maddi bir karşılığı yoktur. Fakat galeriler gibi sanat pazarının kurumları ve de koleksiyonerler, kendilerini sanatın dışında bırakacak bu anlayışa karşı sanat yapıtını kıtlığa sokarak ekonomik değerini korumaya çalışıyorlar. Bir videonun sanat olarak değeri, seyredildiğinde yaşanan deneyimdir. Orijinal olan budur. Bu videonun DVD'sini bir nesne olarak yapıtın orijinaliymiş gibi göstererek onu sınırlı kopya olarak satmak Benjamin'in bahsettiği sanat yapıtının kült değerini geri çağırmaya çalışmaktır. Nasıl tiyatro, dans, konser gibi performansların her yeni sunumu orijinal bir deneyim sunuyor, performansın orijinalliğinden veya sahteliğinden bahsedilemiyorsa, bu durum nesnenin geri planda kaldığı, fikir ve deneyimin öne çıktığı günümüz sanat üretimi için de geçerlidir. Sanat sahip olunabilecek birşey değil, yaşanacak, deneyimlenecek birşeydir.

Bugün bilişim teknolojilerinin sunduğu kopyalama ve dağıtım olanakları, sanatçılara, kopyalanabilir formlardaki yapıtların herkese ulaşabilecek şekilde kopyalanmasının yerine sınırlı kopya olarak, ekonomik değerinin ve sanatçının kimliğinin korunmaya çalışılmasının ne kadar boş olduğunu anlatmak için fırsatlar sunuyor. Basit bir "kaydet" (save) komutu sayesinde, yaratılmaya çalışılan yapay kıtlık anlamsızlaşıyor. Mathew Barney'in 300.000 dolarlık Cremaster'ı "eMule" isimli dosya paylaşım programı üzerinden bedavaya "indirilebiliyor" (Resim 4.3; Resim 4.4; Resim 4.5; Resim 4.6). P2P dosya paylaşımı pratiği sanatın üzerine kurulduğu hakikiliğe meydan okuyor (Litwack.org, 2003). Dosya paylaşım programları "Dağıtım" başlığı altında daha ayrıntılı incelenecek.

Dijital kopyalamada da aynen mekanik kopyalamada olduğu gibi çoğulluk sözkonusudur. Buna ek olarak mekanik kopyalamada kimi zaman mevcut olan "master" bile sözkonusu

değildir. Dijital kopya çeşitli fiziki medyalar üzerinde yer alabilir. Fakat bu medya ağı - özellikle de internete- bağlı bir bilgisayarın sabit diski ise, “Nesnenin Yok Oluşu” bölümünde açıklandığı üzere bu fiziksel bir medya değildir. Bağlı olduğu ağ onu sanallaştırır. İşte bu çalışmada bahsedilen dijital kopyalama da bu şekilde nesneden bağımsız bir kopyadır. Çoğaltılan veya başka bir yere taşınan dosyaya alıştığımız anlamda kopya denmesi çok da doğru değildir. Dijital bir enformasyon üretildiği andan itibaren çoğuldur. Taşınmak istenen bir dosya, kopyalanmak zorundadır (Hall, T.Y.). Ağ üzerinde gerçekleşen bu sürece artık bilişim dilinde kopyalama yerine “indirme” (download) veya “yükleme” (upload) denmektedir. “İndirme” ağdaki bir enformasyonu kendi bilgisayarına taşımaktır. Bu taşıma ancak enformasyonun kopyalanması ile gerçekleşir. “Yükleme” bilgisayardaki bir enformasyonu ağa kopyalamaktır. Bu da ancak kopyalama ile gerçekleşir. Aynı bilgisayar içerisinde bir enformasyonun konumunun değiştirilmesi de kopyalama ile gerçekleşir. Bunun için de “taşıma” kelimesi kullanılır. Fakat bunların hepsi özünde kopyalamadır. Bu kopyalamalar sırasında dosyalarda hiçbir değişiklik olmaz. Dijital kopyalamada daha önceden kullanılan orijinal, sahte, master, kopya gibi kavramlar geçersizdir. Burada çoğulluk sözkonusu olduğundan “özdeş”lik vardır. Çoğaltılan, taşınan her enformasyon birbirinin eşidir. Mekanik kopyalamada meydana gelen küçük farklılaşmalar da dijital kopyalamada sözkonusu değildir.

4.2.2 Dijital Kopyalamada Kalite, Maliyetsizlik, Kolaylık ve Hız

Dijital kopyalamada karşımıza çıkan önemli avantajlardan biri kopyanın kalitesidir. Kopyalanan “özdeş” olma özelliği gösterdiğinden, mekanik kopyalamada karşımıza çıkan kopyaların ufak ufak birbirlerinden farklılaşmaları ve kopyadan üretilen yeni kopyalarda kalitenin giderek düşmesi sonunda kullanılamaz olması sorunu burada karşımıza çıkmaz. Çünkü sonuç bir “özdeş”tir. Zamanla fiziksel analog kopyalar kalitelerini kaybederler. Örneğin 35mm filmler belli sıcaklık aralıklarında muhafaza edilmelidirler. Bu da özel bir teşkilat gerektirir. Fiziksel analog kopyaların uzun bir süre sağlam olarak muhafaza edilmesinin yolu kopyanın kalitesi bozulmaya başlamadan iyi bir zamanlama ile başka bir kopya üretmektir. Bu şekilde kopyadan üretilen analog kopyanın ömrü sıfırlanır fakat yine analog olarak kopyalandığı için kalitesi düşmüştür. Bu kopya da zamanla bozulmaya başlayınca yine analog olarak kopyalanır ve bu süreç devam eder. Analog kopyanın zamana karşı dayanıklılığı bu şekilde sağlanabilir fakat her yeni kopyada kalite düşer ve sonunda kullanılmaz olabilir. Bunlar çok uzun süreçlerdir fakat, arşiv için problem doğururlar.

Dijital kopyalar da zamanla veya manyetik alan, sabit diskin zarar görmesi gibi sebeplerle kullanılmaz hale gelebilirler. Fakat bunların avantajı “yedeklenebilme”leridir (Back-up). Yedekleme dijital bir enformasyonun dijital kopyasını yaparak başka bir ortamda saklamaktır. Her ne kadar uygulamada yedeklemeler fiziksel medyalar üzerine yapılırlar da bunun yanında bir yedeği de ağ üzerinde bulundurmak faydalıdır. Yedeklemede dosyanın eşi üretildiğinden kalite sabit kalır. Üstelik çok sayıda güvelik kopyası oluşturmak için fiziksel bir arşivlemeye göre daha az kaynağa ihtiyaç duyar. Bu sayede maliyeti de düşer, zaman içerisinde kalitesi de sabit bir şekilde korunur.

Ağ dışsallıkları (network externalities) gösteren dijital enformasyonun marjinal maliyeti (marginal cost) en son üretilen birimin öncekilerden bağımsız olarak maliyeti- sıfıra yaklaşarak düşer. Dijital bir enformasyon bir kez üretilir mi, bunun her bir dijital kopyasının ve bunun dağıtılmasının maliyeti yok gibidir (Shapiro ve Varian, 1998; Barbrook, 1999; Stanford Computer Science Education, 2000). Bu dijitalleştirilmiş veya dijital formatı dönüştürülmüş bir şey için de geçerlidir. Bir müzik kaydı yapıldıktan sonra bunun CD’ler üzerinde çoğaltılması için en azından bir boş CD maliyetine katlanması gerekir. Fiziksel dağıtım kanalları için de katlanması gereken ayrı maliyetler vardır. Bu kayıt, mp3 olarak internetten dağıtılır ise marjinal maliyeti neredeyse sıfır olur. Bu kopyalama ve dağıtım olanağı, kültürel üretimin herkese ulaşabilmesi için önemli bir potansiyel sunar. Bu potansiyelin politikasını üretmek de yine sanatçılara bir uğraş alanı doğurmaktadır.

Dijital kopyalamanın bir diğer avantajı kolaylığıdır. El ile çoğaltma ustalık gerektirirken makine bu işi daha kolay yapılır hale getirmiştir. Bu sayede kopyalama, makinelerin kullanımlarının kolaylığı ölçüsünde kolaylaştı. Fakat bazı çoğaltma makinelerinin kullanımlarının zorluğu veya fiyatlarının yüksekliğinden dolayı herkesin ulaşamaması ve bu yüzden kolay bile olsa kullanımlarını bilmemeleri, yine de mekanik kopyalamayı biraz zor kılar. Dijital bir kopya üretmek ise bilgisayarların kullanıcı dostu arayüzleri sayesinde artık çok kolay. Çoğu enformasyonun kopyalanması CTRL+C ve CTRL+V tuşlarına ard arda basmak kadar kolay. Artık dijital bir enformasyonu izleyecek donanıma sahip olmak onu kopyalayabilmeye de olanak sağlıyor (Scaff, T.Y.).

Dijital kopyalamanın en önemli avantajlarından biri de hızı. O günün haberlerini yazan gazeteler aslında bir gün öncesinin akşam üzeri hazır olmalıdırlar. Bu durumda gazeteler aslında ertesi günün haberlerini yazarlar (Özkaya, Kişisel Görüşme). Bunun sebebi

gazetelerin matbaada basılmaları ve ardından bunların dağıtılmaları için bir zamana ihtiyaç olmasıdır. Bu süre de neredeyse gazetenin baskıya hazırlanması kadardır. Bir kitabın fotokopisinin çekilmesi, fotokopi makinesinin hızının yanında, onun kullanan operatörün hızına da bağlıdır. Bu operatörün hızı yukarıda bahsedilen kopyalamanın kolaylığı ile de ilgilidir. Bir video kasetinin başka bir kasete aktarılması, videonun uzunluğu kadar bir zaman gerektirir. Bazı hızlı kayıt teknolojileri de vardır fakat bunlar etkin bir sürat sağlamazlar. Birçok makine gerçek zamanlı doğrusal kopyalamaya olanak sağlar fakat dijital teknoloji bu zamanı kritik ölçüde kısaltır ve kopyalamayı doğrusallıktan kurtarır.

İnternet yayıncılığı, gazeteyi hızlandırmış, televizyonu doğrusallıktan kurtarmıştır. Artık bir gazete haberi hazırlandığı anda dağıtılabilmekte, bir televizyon haberi istenildiği anda izlenebilmektedir. Dijital Televizyonculuk ilerde bunu bir pratik haline getirecektir. Günümüzde bilgisayarlarda dijital kurgu olanakları gelişmiştir. Bilgisayarda yapılan kurguya doğrusal olmayan (non-linear) kurgu dense de bu yakın bir zamana kadar böyle değildi. Görüntünün dijital kameralar ile kaydedilmesi ve bunların bilgisayarlara hızlı veri transferi sağlayan kablolar (ieee-1394 standartı, firewire veya i-link adıyla da bilinir) ile aktarılması video görüntüsünün kayıpsız bir şekilde kurgulanmasına olanak sağladı. Kurgu, bilgisayar ile doğrusal olmayan (non-linear) bir şekilde yapılır oldu. Fakat yakın bir geleceğe kadar burada da önemli bir eksik vardı. Kurgu doğrusal değildi fakat dijital görüntünün bilgisayara aktarılması doğrusal ve gerçek zamanlı idi. Bir saatlik dijital bir görüntü, doğrusal fiziksel bir medya olan kasete kaydedildiğinden bunun bilgisayara aktarımı bir saat sürüyordu. Bu da gerçekten kurgu işlemini önemli ölçüde yavaşlatıyordu. Bugün ise bu sorun, dijital görüntünün bu çalışmada savunulduğu şekilde, fiziksel bir medya yerine sabit diske kaydedilmesiyle aşılmış durumda. Sony'nin DSR-DU1 Sabit disk Cihazı'nda dijital görüntü direkt olarak bir sabit diske kaydediliyor (<http://www.sonybiz.net/dvcam>). Sonra bu sabit disk bilgisayara bağlanarak ister içerisindeki görüntüler gerçek zamandan yedi kat daha hızlı bir şekilde bilgisayara aktarılabilir, daha hızlı olacak şekilde hiç aktarım yapmadan bu sabit disk üzerinden kurgu, gerçek anlamda "doğrusal olmayan" (non-linear) bir pratik ile gerçekleştirilebilir. Buradaki ikinci örnekte görüntünün bilgisayara kopyalanmadan direkt olarak sabit disk üzerinden işlenmesi de ağlarla çalışma pratiğine bir örnek oluşturur. Daha önceden "Nesnenin Yok Oluşu" bölümünde, bütün bilgisayarların ağlarla birbirine bağlanması halinde hiçbirşeyin arşivlenmeyeceği, istenildiğinde ağ üzerinden ulaşılacağı öngörüsünün pratik bir uygulaması bu. Bilgisayar ve üzerinde sabit disk bulunan bir kamera bir ağ oluşturacak şekilde birbirlerine bağlanarak birlikte çalışırlar.

Ağ pratiğinde önemli bir nokta da ağın parçalarının birbirlerine kablosuz olarak bağlanmalarıdır. Yukarıdaki örnekte bilgisayar ile sabit diskli kameranın birbirlerine kablo yerine kablosuz olarak bağlanmaları, kurgu için ortak mekan probleminin de aşılmasını sağlayacak. Günümüzde büyük uydu antenlerine sahip naklen yayın araçları ile gerçekleştirilebilen canlı yayınlar ilerde kablosuz ağ teknolojilerinin gelişmesi ile sabit diskli bir kameranın yanındaki bir cep telefonu ile daha mobil bir şekilde gerçekleştirilebilecek. Şu anda kablosuz ağ üzerinde yeterli hızda veri transferinin yapılamaması sorununu aşmak için aktarılabilecek görüntünün dosya boyutunun küçültülmesini sağlayan mpeg-4 görüntü dosyası sıkıştırma teknolojisi kullanılıyor. Bu da “Dijital Çoğaltım”ın üçüncü altbaşlığı olan “Dijital Format Dönüşümü”nün olanaklarından biridir.

4.2.3 Çoğaltma (Multiple) Kavramı İçin Yeni Bir Olanak Olarak Dijital Kopyalama

Joseph Beuys’un çoğaltma (multiple) adı altında ürettiği yapıtlar, sanat tarihi içerisinde çoğaltımların politik kullanımına iyi bir örnek oluşturur. Günlük hayatı sanatın içine sokan hazır nesnelerin tersine, çoğaltma(multiple)’lar sanatı günlük hayata sokar (Burry, 2001). Çoğaltma(multiple)’ların öncüsü, 19. yy’da William Morris ve Walter Crane’in sosyalist görüşlerine uygun olarak sanatı kitlelere ulaştırmak için kitlesel üretim araçlarını kullanmalarıdır (Fold Gallery, T.Y.). Bu terim bir sanat çalışmasını tanımlamak için ilk olarak 1960’larda kullanıldı. Bundan sonra birçok sanatçı zengin sanat elitinden ziyade halkın ulaşabilmesi için “çoğaltmalar” üretti. Bunlar tek olan yapıtlara göre daha ucuza satılabiliyordu (Turner, 2001). Çoğaltım tekniği olarak gramafon, fotoğraf makinesi gibi kayıt teknolojileri yerine seri üretim teknikleri kullanılıyordu. Fluxus manifestosuna uygun olarak günlük nesnelerin “çoğaltmalar”ını üreterek, “çoğaltma” kavramını yaygınlaştıran Beuys oldu. Beuys bir sanatçı olarak günlük nesnelerde var olan enerjiyi alıp onları, yeni anlamalar yükleyerek kullanabileceğini düşünüyordu (Fold Gallery, T.Y.). “Çoğaltmalar”la ilgili olarak Beuys, “ ‘Çoğaltma’ fikri, fikirlerin dağıtılmasından geliyor” der. (Art Minimal & Conceptual Only, T.Y.). Onun amacı mümkün olduğunca fazla insana ulaşip politik tavrını ortaya koymaktı. “Çoğaltma”ları kendi ürettiği sürece üretimi belli bir seviyenin üzerine çıkartamaz idi. O da yaptığı nesneler bozulunca başkalarının bunları düzeltmesine izin verdi. Fakat geleneksel ekonomide üretimin maliyetiyle ilgili bir sorun vardır. Uzun dönemde marjinal maliyet belli bir noktaya kadar düşer fakat sonra giderek artmaya başlar. Bu noktadan sonra fiyatlar da artmalıdır aksi takdirde üretim ancak zarar ederek devam edebilir (Türkay, 1996). Bugün, yukarıda açıklandığı üzere dijital kopyalamanın sunduğu sifıra yakın marjinal maliyet,

Beuys'un "çoğaltma" kavramının uygulanması için önemli olanaklar sunar. Beuys'un görüşlerinin tersine bugün "çoğaltmalar" yine sanat çevrelerinde, "sanat piyasasındaki makul fiyatlı ve ulaşılabilir birer güncel sanat işi" olarak lanse ediliyor (Fold Gallery, T.Y.). Aynen sınırlı kopya gibi sanat pazarının bir pazarlama stratejisi olarak kullanılıyor. Fakat sanat nesneler üzerinden üretildiği sürece satılması kaçınılmazdır. Her ne kadar sanatçı çoğaltmayı nesnenin ekonomik değerini sıfırlamak için kullanmaya çalışsa da, o nesneleri alıp koleksiyonları içerisinde saklayarak ekonomik olarak değerlendirilmelerini bekleyecek birileri çıkacaktır. Dijital kopyalama, sanatı nesnelere bağımlı olmaktan kurtararak, yapının ekonomik değerinin yerine deneyim değerinin ön plana çıkmasını ve demokratikleşmesini sağlayacak olanaklar sunar. Dijital çoğaltma(multiple), bugün sanat pazarı engeline takılan çoğaltma(multiple) için yeni açılımlar vaadederek. Bunun politikasını üretmek de yine sanatçılara kalmıştır.

4.2.4 Telif Hakları ve Dijital Kopyalama

"Telif Hakkı", İngilizce "Copyright" kelimesinin karşılığı olarak kullanılır. Telif hakkı, eser sahibinin, eserin çoğaltılması ve halk önünde temsilini kendi kontrolü altına almasıdır. Kitap ve basılı eserlerin yanında ses görüntü kasetleri, bilgisayar programları gibi konuları da kapsar. Bunlar yasa maddeleri olduğu için ülkeden ülkeye farklılık gösterebilirler. İngiltere mali boyutu ön plana çıkartırken, Fransa manevi boyuta ağırlık verir.

Telif hakları, yaratıcının haklarını koruyan ve belli bir süre için izinsiz kişilerin çalışmayı çoğaltmasını engelleyen bir dizi kurallardır (Hall, T.Y.). Korsan kopyanın korsanlığı, kopyalamayı yapan kişilerin kendilerine ait olmayan bu imtiyazı izinsiz şekilde kullanmalarından dolayıdır. Korsan kopyanın niteliğinin çoğu zaman diğer kopyalardan bir farkı olmaz. Hele korsan dijital kopyalar, yasal kopyaların özdeşidir. Bunlara korsan sıfatının eklenmesinin sebebi, telif haklarından kaynaklanan ekonomik ilişkilerdir. Telif hakkı, bir sanat yapının üretimi satışı veya dağıtımını için bir sanatçıya veya dağıtımçıya imtiyaz veren yasal bir haktır ve karşılıklı olarak mülkiyetin derecelerini belirler (Stanford Computer Science Education, 2000). Burada bahsedilen dağıtımıcılar kültür endüstrisinin kurumlarıdır. Kar oranlarını düşürdüğünden korsan dijital kopyalamadan en çok şikayet eden onlardır. Hatta bazı müellifler yapıtlarının ücretsiz olarak çoğaltılmasına olumlu yaklaşırlar da araçlar buna izin vermez. Telif hakkı müellifin üretimlerini iş maddeleştigi andan itibaren korumaya alır ve belli bir süre için bu koruma devam eder. Ardından çalışma kamu malına dönüşür ve serbest kalır (Hall,T.Y.). Bu korumanın süresi ülkeden ülkeye ve zamandan zamana

değişebilir. Bu yasaların değişmesinde, kültür endüstrisinin büyük kurumlarının lobi faaliyetlerinin önemli rolü vardır. Örneğin Amerika’da bilişim teknolojileri sayesinde kültürel üretimlere kolay ulaşım bazı büyük medya şirketlerini harekete geçirdi ve onlara önemli yasal zaferler kazandırdı. “The Sonny Bono Copyright Term Extension Act”, isimli yasa ile koruma süresini 95 yıla çıkarttılar (Aphid.org, T.Y.). Bunun sebebi, telifi büyük medya kuruluşlarının elinde olan bazı üretimlerin koruma süresinin sona ermek üzere olmasıydı. “Dünya kültür sanayinin süzgecinden geçirilerek yönetiliyor” (Adorno ve Horkheimer, 1996, s.14) 1998 yılında çıkan Digital Millenium Copyright Act (DMCA), korumalı çalışmalara erişimi engelleyen yazılımları ve kodları kırma çabasını yasa dışı sayıyor (Aphid.org, T.Y.). Buna göre DVD’nin kopyaya karşı koruma şifresinin kırılması bir suç sayılıyor.

Geleneksel kopyalama yöntemlerinin hepsinde yapıtın yasa dışı kopyalanmasını engelleyecek birtakım özellikler vardı. Çoğunda fiziksel bir nesneye ihtiyaç vardır. Bazılarında zaman ve beceri gerekir. Bunun için yasa dışı kopyalama çok önemli bir tehdit değil idi (Stanford Computer Science Education, 2000). Asıl problem seri üretimin ortaya çıkmasıyla doğdu (Valentin-Rechnrona, 2004). Bu sefer beceri ve zaman ihtiyacı azaldı. Dijital kopyalama ile çoğaltım, daha önce hiç olmadığı kadar kolaylaştı ve son kullanıcıya indi. Yeni makineler, metin, görseller ve müziğin manipüle edilip internet ile dağıtılmasına olanak sağlıyor (Van Belle, 2000). Bu durumda telif hakları yasalarının yeni fonksiyonu, maddi olmayan üretimlerin birer mal olarak değerlerini korumak oluyor. Dünyada en önemli girdi ve en çok para kazandıran şey enformasyon oldu ve bunu koruyacak telif hakları da global dünyanın en önemli kuralı haline geldi (Holmes, 2000). Kültür endüstrisi telif haklarına sığınmaya çalışıyor (Van Belle, 2000). Kültür üretimlerini üçüncü dünyaya pazarlayan ve gayri safi millî hasılasının önemli bir kısmı bunlardan oluşan ABD, korumanın gevşek olduğu bu ülkelere telif hakları yasalarını güçlendirmeleri için baskı yapıyor. Türkiye’de de de birçok yasa güncelliğini yitirmişken, telif hakları yasası korsanlığa büyük cezalar getiren düzenlemeler ile yenilendi.

Sorun sanal dünyanın kurallarının fiziksel dünyaninkilere benzememesi fakat sanal dünyanın kurallarının da kültür endüstrisinin büyük kuruluşlarının kar amaçlarına hizmet edecek şekilde düzenletilmeye çalışılmasıdır. Enformasyon, dijital ortamda ağ üzerindeyken fiziksel bir varlık göstermiyor. Oysa mevcut telif hakları yasalarının çoğu, fikri, üzerinde nesneleştiği ortam ile birlikte koruyor. Fiziksel dünya için yapılmış yasalar sanal dünyanın kurallarına uygulanamıyor (Hall, T.Y.). Bu durumda telif hakkı, derinlemesine düzenlenen kurallar

olmadığından herkesin istediğini kopyalaması hakkına dönüşüyor (Obsolete.com, T.Y.a). Yeni durum için yeni yasalar yapılmalı. Bugün enformasyon sadece kopyalanarak hareket edebiliyor, yeni yasanın bunları göz önüne alması gerekiyor (Hall, T.Y.). Bir kitabın okur tarafından kopyalanması yasaktır fakat bir arkadaşına vermesi serbesttir. Bir e-book ancak kopyalanarak arkadaşına verilebilir. Bazı düzenlemeler “kamu yararına kullanım” (fair use) kapsamında serbest olması gereken kopyalamaları bile yasaklıyor (Stanford Computer Science Education, 2000).

Bu durum genişletildiğinde de karşımıza P2P dosya paylaşım programlarında insanların sanal topluluklarındaki arkadaşlarına verdikleri hediyeleri içine alabilir. Yapılacak yasalar, armağan, ödünç verme, hibe gibi kavramların yeni anlamlarını karşılayacak şekilde düzenlenmelidir. Her ne kadar “digital watermarking” gibi, dijital bir çalışmanın üreticinin kim olduğunun belirlenebileceği yöntemler olsa da, kolaj, video ve ses gibi bazı durumların anonim mülkiyeti, telif ödenmesi durumunda dahi telif sahibinin bulunmasını zorlaştırıyor (Hall, 1999; Stanford Computer Science Education, 2000). Ayrıca mevcut yasalar kendine maletme gibi günümüz sanat üretim biçimlerini anlamakta yetersiz kalıyor ve sanatsal üretim suç sayılabiliyor (Hall, T.Y.).

İzinsiz kopyalamanın kontrol altına alınması için üç olanak var. Bunlar teknolojik, yasal ve bireysel koruma. Teknolojik koruma hiçbir zaman tamamen mümkün değil. DVD’nin şifresini 15 yaşındaki Jon Johansen bir genç kırdı (Lyman, 2003). Yasal koruma, teker teker her kullanıcıya dava açılmasını gerektirdiğinden mümkün değil. Geriye kalan da kullanıcıların etik anlayışına güvenme (Stanford Computer Science Education, 2000). Dijital kopyalamanın önüne geçmede etkin olamayan bu yöntemler karşısında yasal düzenlemenin iki uçtan birine yönelmesi beklenir. Ya kültür endüstrisi inadında devam edecek ve lobi faaliyetlerini kazanarak caydırıcı olması amacıyla sonu idama kadar giden düzenlemeler yaptıracak ya da aşağıda bahsedileceği gibi korumayı minimuma indiren hatta tamamen kaldıran, kültür ürünlerine erişimin tamamen demokratikleşmesini ve kültürün en azından satışa dayalı bir endüstri olmaktan çıkmasını sağlayacak düzenlemeler yapılacak. Bu durumun politikasını oluşturmak da sanatçılara düşüyor.

4.2.4.1 Kopyalamaya Karşı Korumayı En Aza İndiren Yasal Düzenlemeler

Bir taraftan kültür endüstrisi karlılığını devam ettirmek için korumayı maksimize eden düzenlemeleri dayatadursun, öte taraftan bilişim teknolojilerinin sunduğu yeni dünya bilincini

yakalamış bireyler, kültürün demokratikleşmesi için faaliyetlerde bulunuyorlar. Bunlar üretimlerini teliflendirmek yerine ücretsiz olarak dağıtmayı seçiyorlar.

Copyleft, telif hakkına (Copyright) tepki olarak doğmuş, onun kurallarını değiştirmeyi amaçlayan hukuki bir güvencedir. Buna göre bir şeyin Copyleft 'lenerek telif hakkının başkası tarafından alınması engellenebilir. Telif hakkı karşıtı daha önceleri de bazı hareketler olmuşsa da, bilgisayar yazılımı dünyasında açık kaynak pratiği ile bu tavır çok yaygınlaşmıştır. Açık kaynakta yaklaşık 30 çeşit lisans vardır. Bunlar açık kaynak kodunu modifiye eden kullanıcıların hak ve yükümlülüklerini tayin eder. Çok serbest olanları da vardır, korumacı olanları da (Manovich, T.Y.a) Örneğin GNU General Public Licence, serbest yazılımların kaynak kodlarının değiştirmeye açık olarak kalmasını ve bunlar üzerinde bir değişiklik yapanın buraya kendi imzasını atmasını öngörür (Holmes, 2000). GNU, copyleft için yasal bir güvencedir. Linux işletim sistemi bu şekilde kolektif bir çalışma ile internet üzerinden geliştirilmekte olan bir yazılımdır. Bu yazılımı değiştiren kullanıcı üzerine kendi imzasını atar fakat yaptığı yazılımın da kodunu açık bırakmak zorundadır. GNU öncesinde kullanılan bir diğer lisans sistemi olan BSD ile de değiştirilen programın kodunun açık olması zorunluluğu yoktu. Bu, uygulamada bazı aksaklıklar çıkardığından bugün açık kaynak kodu üzerinde bir değişiklik yapanın, kaynak kodunu yine açık bırakması şartı koşulmuştur. Açık kaynak pratiğinin başarılı sonuçlarının verdiği pozitif ivme ile bilgisayar yazılımcılığı dışındaki bazı alanlarda copyleft uygulamaları ortaya çıktı. Bunlardan sanat alanını kapsayanlardan en önemli ikisi, "Creative Commons" (Yaratıcı Avam) ve "Free Art Licence"dır (Serbest Sanat Lisansı).

Free Art Licence, 2000 yılının başında Paris'te "access local" ve "public" te gerçekleştirilen "copyleft attitude" toplantısında ortaya çıkmıştır. Bu lisansın temel amacı pazar ekonomisinin kurallarından bağımsız sanatsal uygulamayı korumak ve desteklemektir. Mevcut telif hakları yasaları halkın sanat işlerine erişimini sınırlarken, bu lisansın amacı bu erişimi teşvik etmektir. Free Art Licence ile kullanıcı orijinalini ortaya çıkartanın haklarına saygı göstererek sanat yapıtını kopyalamaya, dağıtmaya ve serbestçe değiştirmeye yetkilendirilir. Tek yapılması gereken, üzerinde değişiklik yapılan işin sahibine atıfta bulunmak ve işin orijinaline nasıl ulaşılacağını belirtmektir. (Artlibre.org, 2000) Bu yöntem ile herkes iş üzerinde değişiklik yaparken onu daha iyi algılar ve üzerinde daha iyi yoğunlaşır. Bu da sanat nesnesini çok kolay bir tüketim malzemesi olmaktan çıkararak ondan bir şeyler almak için onunla birlikte vakit geçirmeye zemin hazırlar. Yaratıcı, bir önceki yaratıcının yaratıcılığını, kendi

yaratıcılığı için kaynak olarak kullanır. Böylece orijinal iş de çok önemli bir fonksiyona sahip olmuş olur. Bu tip bir lisanslama kolektif, hatta disiplinlerarası işlerin ortaya çıkmasına zemin hazırlar.

Creative Commons, birkaç siber-hukuk profesörü ve bilgisayar mühendisinin, GNU'nun copyleft tavrından hareketle 2000 yılında, sanatçıların bazı haklarını serbest bırakırken bazılarını korumalarını öngörerek oluşturduğu bir dizi lisanstır. Bu lisanslardan bazıları üretimleri sadece ticaret dışı kullanımlara açarken, bazıları da tamamen halkın kullanımına açıyor (Aphid.org, T.Y.) Creative Commons, kontrollü telif hakları koruması ile serbest dağıtım ve kullanım arasında bir denge oluşturmaya çalışıyor (Miller, 2003). Creative Commons'un sunduğu lisanslardan biri ile lisanslanmış üretimler Creative Commons'un internet sitesinden aratılabilir. Creative Commons'un farklı özelliklerde toplam 11 lisansı bulunuyor. "Attribution" lisansında üretiminizi, size gönderme yaptıkları sürece başkalarının kopyalama, dağıtma ve kullanmasına izin verebilirsiniz. "Non Commercial" da sadece ticari olmayan kullanımlar serbest bırakılır. "No Derivative Works"de işin değiştirilmesi yasaktır. "Share Alike"da ise sizin tabi olduğunuz lisans dahilinde başkalarının üretimlerini kullanabilirsiniz. İsteddiğiniz lisansı seçtikten sonra elinizde mahkemede kanıt olarak kullanılacak resmi bir belge, lisansın kurallarını anlatan bir belge ve arama motorlarında bu lisanslardan birini kullananlar aratıldığında bulunabilmeniz için lisansın dijital kodu olur. Sonra da internet sitenizde işlerinizin yanına o işin Creative Commons lisanslarından biri ile korunduğunu belirten bir grafik eklersiniz. Creative Commons'un geçerli olması için çalışmaların başlatıldığı toplam 18 ülke bulunuyor. Creative Commons yeni projeler de üretiyor. Bunlardan biri köklü bir deneysel müzik ve sanat topluluğu olan Negativland ile müzisyen ve besteci Gilberto Gill'in öncülük ettiği "The Sampling Licence". Bu lisansla da başkalarının üretimlerinizi sample olarak kullanılabilmesine olanak sağlıyorsunuz. Bunun dışında Creative Commons'un "Founder's Copyright" ve "Science Commons" gibi lisansları da mevcuttur (Creative Commons, T.Y.)

Copyleft hareketi giderek hayatın daha fazla alanında karşılık bulmaya başlıyor. Fakat bu hareketlerin yaşayabilmeleri için geniş kitlelerden destek bulmaları şart. İnsanları bu şekilde motive etmek ve farkındalık yaratmak için sanatçılara önemli roller düşmekte.

4.3 Dijital Format Dönüşümü

“Dijital kopyalamada her kopya birbirinden kontrollü şekilde farklılaşıyor... Artık her bir kopya kişiselleştirilebiliyor...” (Davis, 1995).

Genel olarak “dijital çoğaltım” diye adlandırılan kavram, daha önceki bölümlerde de açıklandığı üzere bu çalışmada, “dijital yeniden üretim”, “dijital kopya” ve “dijital format dönüşümü” olarak ayrıştırılarak inceleniyor. Bir şeyi dijital olarak yeniden üretilip, dijitalleştirmek, dijital formata sokmak olan “dijital yeniden üretim” ve bir şeyin, her bir kopyasının tamamen diğerleriyle aynı olduğu, çoğul olma durumuna karşılık gelen “dijital kopyalama” kavramlarının yukarıda açıklandı. Bu bölümde ise dijital formattaki bir enformasyonun, başka özelliklere ve dolayısıyla başka kullanım alanlarına sahip olacak şekilde bir başka dijital formata, kontrollü olarak dönüştürülmesi açıklanıyor. Mp3 ile müzik endüstrisini, DivX ile sinema endüstrisinin kazançlarını tehdit eden bu kavram, sahip olduğu devrimci nitelikteki potansiyeli bakımından ayrı bir başlık altında ele alınmaya değerdir.

4.3.1 Müziğin Dijital Format Dönüşümü

Müziğin dijital format dönüşümünü iki aşamada ele almak gerekir. Birincisi müzik şirketleri tarafından gerçekleştirilen, telif hakları korunacak şekilde CD’ler üzerinde dağıtımına uygun dijital format dönüşümü, ikincisi ve burada asıl önemli olduğunu düşündüğümüz, üzerinde nesneleşeceği bir ortama ihtiyaç duymadan, internet ortamında, kopyalanabilirliği, dağıtılabilirliği ve değiştirilmesini olanaklı kılacak şekilde dijital format dönüşümü.

Dijital müziğin son kullanıcılar tarafından dijital olarak kopyalanması ilk kez, kişisel bilgisayarlar (PC) aracılığı ile olmuştur. Kişisel bilgisayarlar ve internet ile dijital olarak kopya ve dağıtım kavramları iç içe girmiştir. Fakat bu başlangıç aşamasında bilgisayar sabit diskleri küçük ve internet erişimi de yavaş olduğu için, müzik CD’lerinin sıkıştırılmamış bir dijital ses formatı olan ve çok büyük boyutlu dosyalar üreten “.wav” formatında bilgisayar sabit disklerine kopyalanması çok kullanışlı olmamıştır. Çünkü bilgisayarların en önemli kısıtlamaları, işlemci hızlarının yanında disk alanı ve veri transfer hızlarındaki yavaşlıktır. Müziğin dijital olarak kopyalanıp dağıtılmasında en büyük devrim “mp3” ün ortaya çıkışı ve donanım ve servislerin ucuzlaşması sonucu internet kullanımının artmasıdır.

Mp3 (mpeg layer III), kulağın duyamadığı frekansların atılması sayesinde ses dosyasının sıkıştırılarak küçültüldüğü bir dijital ses formatıdır. Bu sayede müzik yapıtları sabit disklerle

daha küçük boyutlu dosyalar olarak kaydedilebilir hale geldi. Bu mp3 dosyaları görece küçük boyutlu dosyalar olduğundan internet üzerinden dağıtılmaları da kolaylaştı. Bu arada sabit diskler ve diğer bilgisayar konfigürasyonları ucuzlayıp gelişti. Daha büyük sabit diskler, daha hızlı internet erişimi hatta kişisel bilgisayara eklenebilen ve mp3 dosyalarının CD’lerde depolanmasına ve yedeklenmesine olanak sağlayan CD yazıcıların üretilmesi, mp3 ün yayılmasını sağladı. Artık dijital format dönüşümü, son kullanıcılar tarafından yapılmaya başlandı. Bunlar hem plak şirketlerinin önceden dijital olarak ürettikleri veya dijital olarak yeniden ürettikleri CDlerin dijital formatlarını dönüştürüp mp3 formatına çevirerek, dijital teknolojinin kendi amaçlarına hizmet edecek şekilde tüm olanaklarını ulaşılabilir kıldılar hem de kendi analog müzik arşivlerini dijital olarak yeniden üretilip mevcut kültürel birikimlerin dijital ortama katılmasını sağladılar. Bu dijital yeniden üretim ve dönüşüm hem arşivdeki albümleri kapsadı, hem de kendi “sese dayalı” üretimlerini. Burada iki amaçları vardı. Birincisi kendi arşivlerini koruma altına almak, ikincisi ise sanal ortamdaki arkadaşlarına bunları, ilerde “Dağıtım” bölümünde anlatılacak olan armağan ekonomisi (gift economy) kavramı ile açıklanmaya çalışılacağı biçimde dağıtmak.

Mp3 ile birlikte müzik sektörünün sona ereceği eleştirisi yapılıyor. Bu doğru olabilir (hatta doğrudur da). Fakat bu, müziğin sonu demek değildir. Sona erecek olan müzik sektörü yani müzik kaydının pazarlanmasıdır. Müzik ile müzik sektörü farklı kavramlardır. Müzik sektörünün amacı iyi müzik üretilmesi değil, müziğin satılması ve listelere girmesidir (The University of Texas at Arlington, T.Y.). Bunun ise müzikle ve sanatla bir ilgisi yoktur. Müzik insanlık tarihi kadar eskidir fakat bunun bir endüstri haline gelip bu endüstrinin gelişmesi XX.yy’ın yüzyılın ortalarında gerçekleşti. Müzik endüstrisinin gelişmesi, kayıt teknolojileri ile, yani sesin, tekniğin olanakları ile yeniden üretilir hale gelmesi ile ilgilidir.

4.3.2 Sinemanın Dijital Format Dönüşümü

Sinemanın dijital ortama taşınmasını da aynı müzik gibi iki aşamada ele almak gerekir. Birincisi yine film şirketleri tarafından gerçekleştirilen, telif hakları korunacak şekilde DVD ler üzerinde dağıtımına uygun dijital olarak yeniden üretimi, ikincisi ve yine burada ilgileneceğimiz, üzerinde nesneleşeceği bir ortama ihtiyaç duymadan, internet ortamında, kopyalanabilirliği, dağıtılabilirliği ve değiştirilebilirliğini olanaklı kılacak şekilde dijital format dönüşümü.

Dijital görüntüde en önemli sorun kalite, dosya boyutu ve buna bağlı transfer hızı olmuştur. Yüksek kaliteli dijital görüntüler gerçekten de çok büyük sabit disk alanı gerektirir. Bunların kolay saklanması ve internet üzerinde dağıtılabilmesi için makul oranda sıkıştırılmaları gerekir. Yakın zamana kadar, kopyaya karşı korumalı olan ve son kullanıcı tarafından üretilemeyen yüksek kapasiteli DVD'lerin tek rakibi, VHS'den bile kötü bir kalite sunan VCD'lerdi. Bu az gelişmiş teknoloji bile Türkiye gibi gelişmekte olan ülkelerde çok tutuldu ve kendi kayıt dışı ekonomisini yarattı. Bunun sebebi ucuz ve kolay kopyalanabilir olması ve herkesin ucuz bir oynatıcı ile bunları izleyebilmesiydi. Bu teknolojinin ekonomik avantajı dünya sinemasının başyapıtlarının dijital olarak yeniden üretilmelerini teşvik etti. Çok kötü kalitede olan bu dijital yeniden üretim çoğu zaman bir kişinin elinde bir dijital video kamera ile filmin gösterimi sırasında sinemaya gidip, gizlice filmi kaydedip sonra da bunu VCD'ye kaydetmesiyle yapıldı. Bu işlemi yapanlar kimi zaman filmleri sadece dijital olarak yeniden üretmekle kalmadılar, filme altıyazı eklemek gibi kendilerinden de birşeyler kattılar. Korsan bir eylem olarak adlandırılan bu pratiğe çeşitli sanatçılar tarafından göndermeler yapıldı. Sanatçı Serkan Özkaya, "N'olur Dur Deme Bana" isimli çalışmasında, İsveç-Malmö'nün Rooseum Çağdaş Sanat Müzesi'nde, daha önceden İstanbul'da kendi kamerasıyla bir sinemada gizlice çektiği "Training Day" isimli filmi, VHS kopyalar ile çoğaltıp sergiyi gezmeye gelenlere dağıttı (Özkaya, 2004) (Resim 4.7; Resim 4.8). 8. İstanbul Bienali'nde yer alan "Triple X" isimli çalışmasında Milica Tomic" ise aynı yöntemle sinemada kaydedilmiş olan "Triple X" isimli filmin üzerine logo yerleştirip, bir evin oturma odası şeklinde dekore edilmiş bir odada projeksiyondan sergiledi (İstanbul Kültür ve Sanat Vakfı, 2004).

Gelişmiş ülkelerde bir geçiş teknolojisi olan VCD Türkiye gibi ülkelerde kendi ekonomisini yarattı. Bu durum, bu çalışmada savunulan görüşlerden biri olan, dijital teknolojinin kültürel üretimleri maddeden bağımsızlaştırıp, ekonomik ilişkilerden uzaklaştırma potansiyeline sahip olması ile çelişir. Bu durumun sebebi VCD'de kullanılan dosya sıkıştırma formatı olan mpeg-1 in dijital olarak kalmaması, CD gibi fiziksel bir medya üzerinde maddeleşmesidir. Fiziksel olan herşey satılarak ekonomik bir ilişkinin parçası olmaya mecburdur. Bu çalışmada savunulan, dijital olan üretimlerin birer nesneye dönüşmemesi sadece birbirlerine ağlarla bağlı bilgisayarların sabit disklerinde, yani ağda kalması, ve bu ağ üzerinden deneyimlenmesi şeklindedir. Sonuçta VCD üzerinde nesneleşen dijital formattaki filmler çok kötü kaliteli dijital yeniden üretimler olarak kaldılar.

Bu dijitalleştirme furyası içerisinde bilgisayarlarla hiçbir ilgisi olmayan son kullanıcılar bile eski düğün kasetleri gibi kendi üretimleri dahil ellerindeki bütün hareketli görüntüleri bu dijital formatta yeniden ürettirdiler.

VCD bir taraftan kendi ekonomisini yaratadursun, dijital görüntünün çok kaliteli ve az bir dosya boyutu üretecek şekilde sıkıştırılması için “ DivX” adında yeni bir format geliştirildi. Bu sırada DVD’nin de kopyalamaya karşı şifresinin kırılmasıyla, film endüstrisi için VCD nin yanında çok büyük bir tehlike daha doğdu. DivX 7 kat kadar daha az yer kaplayarak DVD’ye yakın kalitede görüntü ve ses olanağı sununca internette dağıtılabilir hale geldi. Bilgisayar kullanıcıları bu sefer de aynı müzik CD’lerinin mp3 formatında daha az disk alanı kaplayacak ve internette dağıtılacak şekilde dijital formatlarının dönüştürülmeleri gibi, DVD’leri DivX formatına dönüştürmeye başladılar.

DivX VCD gibi kendi kayıtdışı ekonomisini yaratmadı. Çünkü bunları izleyebilmek için bir bilgisayara ihtiyaç vardı. VCD ler ise çok ucuza satın alınabilen bir VCD oynatıcı ile izlenebiliyordu. Mp3 CD’leri de kopya müzik CD’leri kadar büyük bir ekonomi yaratmadı. Çünkü bunlar da ucuz bir oynatıcı cihazla dinlenemiyordu. Gerek DivX gerek mp3 kullanıcıları, bilgisayar kullanıcıları olduklarından bir enformasyonun CD gibi fiziksel bir medya üzerinde nesneleşmesine gerek duymuyorlar. Çünkü onlar dünyanın en büyük arşivine, internete sahipler ve deneyimlemek istedikleri hiçbir şeyin onlar için nesneleşmesi gerekmiyor. İstedikleri zaman sanal ortamdaki dostlarından kopyalayıp izleyebiliyorlar. Bu iş şu an için biraz zamanlarını alsa da yakın bir gelecekte internetin hızlanmasıyla kopyalamak için bile beklemeden anında seyredebilecekler. Bu da kişisel arşivciliğin ve koleksiyonculuğun sonu olacak.

5. DAĞITIM

Benjamin, yeni tekniklerin hem üretim hem de yeniden üretim ve kopyalama için olanaklar sunduğunu söylüyordu (Benjamin, 1935). Fakat bu olanaklar beklendiği gibi kültürün demokratikleşmesini getirmede. Çoğaltma gerçekleşti fakat bunların kitlelere ulaşmasını sağlayacak dağıtımda problemler çıktı. Dağıtım işini kültür endüstrisinin kurumları üzerilerine aldı; yani yapıt ile izleyicinin arasına galericiler, yayınevleri, plak şirketleri gibi araçlar girdi. Bunlar kar odaklı olduklarından herkese ulaşacak etkin dağıtım mümkün olmadı. Bugün ise yeni teknoloji olan bilgisayarlar, üretim, yeniden üretim ve kopyalamanın yanında kitlesel dağıtım için de yeni olanaklar sunuyor (Scaff, T.Y.).

Benjamin dağıtımdan bahsetmez. Oysa litografi ile çoğaltılan pul örneği için o zaman da bir dağıtım kanalı mevcut idi. Halihazırda varolan mekanik ve analog dağıtım kanallarının, çoğaltılan yapıtın dağıtılabilmesi için potansiyeli mevcuttu (Siegert, 2003).

Dağıtım, zaman ve mekan ile olan ilişkisi açısından önemli sonuçlar doğurur. Bir yapıt izleyici tarafından çoğaltılır fakat bu çoğaltmalar dağıtılmaz ise, deneyimin gerçekleşmesi için yapıt ve izleyicinin mekanının ortak olması gerekir. Sayılarının çok olmasına rağmen yapıt olarak dağıtılmadıkları için Andy Warhol'un 1969'da Multiples sergisinde sergilediği Brillo kutularını ancak bulundukları mekana gidilerek deneyimleyenebilir (Resim 5.1).

Bir yapıt çoğaltılmadan dağıtılsa, deneyimlenebilmesi için zamanın ortak olması gerekir. Bunun tek yolu kitlesel iletişim araçlarının kullanımıdır. Chris Burden'in "Chris Burden" isimli çalışması, bir sanat çalışmasının çoğaltılmaya gerek kalmadan dağıtılmasını örnekler. Burada Chris Burden, New York ve Los Angeles'ta televizyon yayınındaki reklam saatini satın alır. Reklam süresinde televizyon arda arda "Leonardo da Vinci, Michelangelo, Rembrandt, Vincent van Gogh, Pablo Picasso, Chris Burden" isimleri görülür. Sonunda da "© 1976 paid for by Chris Burden—artist" yazar (Resim 5.2). 1976 yılında televizyonda yayınlanan bu yapıtı deneyimlemek için izleyicilerin tek şansı yayınlandığı zamanda televizyon karşısında olmaktır. Yani zamanın ortak olmasıdır. Reklam yirmi defadan daha fazla kez yayınlanmıştır ve yapıtı ancak bunlara denk gelenler birebir deneyimleyebilmişlerdir. Yapıt daha sonra yeniden üretim olarak sanatçı tarafından 1977'de Documenta VI'da yenilenmiştir.

Yukarıdaki iki örnek göz önüne alınırsa, deneyimin zaman ve mekandan bağımsızlaşması için çoğaltma ve dağıtımın birlikte gerçekleşmesi gerekir. Çoğaltmanın varolduğu fakat dağıtılmadığı durumda mekânın, dağıtımın varolduğu fakat çoğaltılmadığı durumda da zamanın ortak olması gerekir. Hem çoğaltma hem de dağıtımın birlikte gerçekleşip, izleyicinin yaşayacağı deneyimi zaman ve mekandan bağımsızlaştıran bir yapıt olarak, Serkan Özkaya'nın Radikal Gazetesi'nin ilk ve son sayfalarını elle yeniden yazması ve gazetenin geri kalanı ile birlikte çoğaltılan bu sayfaların, gazetenin dağıtım ağı ile birlikte dağıtılması örnek olarak verilebilir. Gazete bayilerinden gazeteyi alan izleyici, bu deneyimi belli bir zaman veya mekana bağlı kalmadan yaşayabilir.

Dağıtım ve ulaştırma ile birlikte zaman ve mekân kavramları bulanıklaşır. DiNicola (T.Y.), Wolfgang Schivelbush'un "The Railway Journey: The Industrialization of Time and Space in the 19th Century" isimli yazısından yaptığı alıntı ile Amerikan resmi tarihinin tren ile başladığını, dağınık Amerikan toprakları arasında kimlik birliğinin oluşmasının tren ile sağlandığını vurguluyor. Bu şekilde, ulaşım noktaları arasındaki mesafenin kısalması ile noktaların birleştiğini, bunun da 19. yy gezginlerinin zaman ve mekânın yok olması ile kastettikleri şey olduğunu söylüyor. Julian Scaff'da (T.Y.) bugün, her biri aynı olacak şekilde milyonlarca kez çoğaltılabilen ve internet üzerinden herkese dağıtılabilen ve farklı zaman ve mekânlarda izlenebilen bilgisayardaki sanat yapıtı için zaman ve mekân kavramlarının belirsizleştiğini söylüyor. Dijital yapıtın diğer birçok sanat formundan farkı, belli bir zaman ve mekân gerektirmemesidir (Stensas, 2000). Bu da çoğaltım ve dağıtım olanaklarından kaynaklanır.

Dağıtım, fikirlerin büyük kitlelere ulaşması için gereklidir. Beuys, "Çoğaltma (Multiple) fikri, fikirlerin dağıtılmasından geliyor" der (Fold Gallery, T.Y.). Fakat onun çoğaltmaları nesnelere bağımlı olduğu için hem çoğaltmaların sayısı maddi ve fiziki olanaklar ile sınırlıydı, hem de dağıtılması zordu. Bu yüzden de 'fikirlerin' dağıtılması konusunda çok da etkin değildir. Bu bölümde bahsedilecek olan, kablosuz ağlarla dijital dağıtımın bu alanda sahip olduğu potansiyeller ile erişimin demokratikleşmesi ve kitlelere ulaşması açısından önemlidir.

5.1 Mekanik ve Analog Teknolojilerde Dağıtım

Bernhard Siegert'in (2003) belirttiği gibi Benjamin'in zamanında litografinin günlük hayatı resmetmesinin yanında, posta pulu, litografik çoğaltmanın günlük olarak dağıtımı için olanak sunuyordu. Benjamin dağıtımdan bahsetmez fakat çoğaltılan bir yapıt dağıtılmaz ise

çoğaltılmasının bir önemi olmaz. Dijital teknoloji ve bilgisayar ağları bugün dağıtım için en etkin yöntemi sunarken, daha önceleri de çoğaltmaların dağıtılması için çeşitli potansiyeller mevcuttu. Basım teknolojisi ile gerçekleştirilen çoğaltımlar için fiziki dağıtım kanalları mevcuttu. Fakat bunlar sanatçılar tarafından değerlendirilmedi.

Bu potansiyelin çok yakın tarihli bir kullanımı Serkan Özkaya'nın yukarıda bahsedilen "Bugün Tarihi Öneme Sahip Bir Gün Olabilirdi" çalışmasında mevcuttur (Resim 5.3). Serkan Özkaya hazır bir fiziksel dağıtım kanalını, yapıtının onbinlerce kişiye ulaşması için kullandı (Kişisel Görüşme, 2004). Sanatçının daha önce de çoğaltmalarla yaptığı çalışmalardan farklı olarak bu yapıt maliyetsiz bir şekilde mümkün olan en fazla izleyiciye ulaştı. Bu yapıt, gazetenin sabit ve toplam maliyetlerini arttırmadı. Yapıt, gazetenin mevcut yapısı içine eklendi. Bu etkin ve maliyetsiz dağıtımın tek sınırı, nesneye bağlı olmasından dolayı sayısı idi. Gazete normal tirajında basıldığından yapıtın bir marjinal maliyeti de sözkonusu değildi. Ancak daha fazla kişiye ulaşmak için daha fazla basılması halinde her gazetenin kağıt masrafı bir marjinal maliyet doğuracaktı. Burada da geleneksel ekonominin kuralları geçerlidir. Üretim arttıkça marjinal maliyet bir noktaya kadar düşer fakat sonra tekrar artmaya başlar. Fiziki nesnelerle üretimde her zaman da bir marjinal maliyet sözkonusudur. Sanatçının bu çalışması mevcut kaynakların çok akıllıca kullanılmasıdır fakat yine de bu çok geç kalmış bir çalışmadır. Kuşkusuz ki sanatçının bu çalışmanın odaklandığı dağıtım konusunun dışında başka meseleleri de vardır. Fakat mesele, sanat yapıtının maliyetsiz bir şekilde herkese ulaştırılması ise bugün bunun için marjinal maliyeti sıfıra çok yakın bir noktaya kadar düşüren ve yapıtın çok daha fazla kişiye ulaşmasına olanak sağlayan bilişim teknolojileri mevcut.

Televizyon yayınları, özellikle de kablolu TV, zamanında buna uygun formlarda üretilen sanatın geniş kitlelere ulaşması için bir potansiyel olarak düşünüldü. Fakat bu kar odaklı yayıncılık anlayışı içerisinde kendisine bir alan bulamadı (Ross, 1999). Televizyon ilk ortaya çıktığında sinemanın görselliği ile radyonun dağıtım olanaklarını birleştirdi (Horkheimer ve Adorno, 1996). Fotoğraf ve filmin dağıtımı için önce kaydedilmeleri gerekir. Televizyon ise elektronik görüntüyü anında kitlelere ulaştırma potansiyeline sahiptir (Kılıç, 1995). Burada çoğaltıma gerek kalmadan dağıtım sözkonusudur fakat bu ortak bir zaman gerektirir. Yayını izlemek için seyircinin o anda orada olması gerekir. Televizyon yayını ancak kayıt edilerek zamandan bağımsız bir deneyim sunar. Bu da zaten bir çoğaltmadır. Analog televizyon yayını doğrusaldır ve etkileşime açık değildir. Yayınlar sunulduğu sıra ile izlenebilir. İzleyicinin yayını ileri alma, durdurma gibi olanakları yoktur. Barbrook (1999) ileride film ve

televizyonda da etkileşimin mümkün olacağını söylerken bu bugünün dijital televizyon yayıncılığı teknolojisi ile kısmen mümkün. İleride istenen yayın da istenen anda seyredilebilecek ve deneyim zaman ve mekandan bağımsızlaşacak. Bant genişliğinin artması ile birlikte televizyonlar da kendi ağları yerine internet üzerinden yayın yapabilecekler. O zaman da televizyonlar artık bilgisayar olacak. Bütün bunlara olanak sağlayan, doğrusal olmayan (non-linear) ve etkileşime açık dijital teknolojidir.

5.2 Dijital Teknolojilerde Dağıtım

Yakın bir geçmişe kadar birçok teorisyen dijital ortamı CD-ROM'lardan ibaret olarak düşünüyordu (Buck-Morss, 1996). Bilgisayar ağları ile dağıtım olanağından yoksun bu medya geleneksel medyadan kusursuz kopya dışında bir farklılık göstermez. Burada önemli devrim enformasyonun internet ile buluşmasıdır.

1950'lerde bilgisayarların ortaya çıkması ile insanlar bu bilgisayarları mevcut telefon hatları üzerinden birbirlerine bağlamayı düşündüler. 1957'de modemin icadı ile dijital veri analog sinyale dönüştürülerek telefon hatları üzerinden başka bir bilgisayara taşınabilir oldu. 1969'da ARPANET isimli ağ üzerinden iki bilgisayar iletişim kurdu. Bu internetin başlangıcı oldu. Başta üniversiteler gibi kurumlarca kullanılan internet daha sonraları herkes tarafından kullanılmaya başlandı. Bugün dünyadaki bilgisayarları birbirine bağlayan en büyük ağ internet ve bu yüzden de çok önemli. İnternete bağlı olan bilgisayarlar sunucu (server) ve istemci (client) olarak adlandırılırlar. Dağıtılan veriler sunucular üzerindedir ve bu veriler istendiğinde, istemci bilgisayarlara kopyalanarak taşınırlar. İnternette verilerin taşınması ancak ve ancak kopyalanmaları ile olur. Bu yüzden internette bir sunucudan verinin istemci bilgisayara kopyalanarak taşınması işlemi için "indirmek" (download) kelimesi kullanılır. Bu işlemin tersine yani istemci bilgisayardan sunucu bilgisayara bir dosyayı kopyalayıp taşımaya da "yüklemek" (upload) denir. Bu bilgisayarlar kendi aralarında anlaşmak için TCP/IP adında bir protokol kullanırlar. Herhangi bir bilgisayara uygun yazılım yüklenerek bu bilgisayar sunucuya dönüştürülebilir.

Yukarıda, "Çoğaltma(multiple) Kavramı İçin Yeni Bir Olanak Olarak Dijital Kopyalama" başlığı altında açıklandığı üzere, internet üzerinden dağıtılan dijital enformasyon için marjinal maliyet sıfıra yaklaşarak düşmektedir (Barbrook, 1999). İnternet dijital formda üretilecek yapıtların dağıtımı için etkin bir alan olabilir. Fiziksel nesneler ile üretilen, çoğaltılan uygun bir yapıtın marjinal maliyeti bir noktadan sonra artmaya başlayacağından bu ancak belli

miktarda çoğaltılabilir. Beuys'un çoğaltmaları (Fold Gallery, T.Y.) bu duruma bir örnektir. Ayrıca bir nesnenin dağıtımı ancak fiziksel yollarla yapılabileceğinden, Serkan Özkaya'nın yukarıda bahsedilen çalışmasında olduğu gibi mevcut dağıtım ağları da kullanılsa bir noktadan sonra dağıtımın maliyeti artmaya başlayacaktır. Bu da yapının demokratik bir şekilde isteyen herkese ulaşmasını engeller. Dijital yapıt ise çoğaltılması ve dağıtılmasındaki düşük marjinal maliyet ile internet erişimi olan herkese ulaştırılabilir (Albert, 1999). Benjamin'in çoğaltmadan umduğu, kültürün demokratikleşmesi ancak bu şekilde mümkün olacaktır. Bu noktada da en büyük problem "Dijital Çoğaltım" bölümünde açıklandığı üzere telif haklarıdır.

İnternet sadece sanata ulaşımı demokratikleştirmek ile kalmaz, sanatın sunumunu da demokratikleştirir. Herkes sanat üretebilir fakat bunların izleyiciler ile buluşabilmesi için sergilenmeleri gerekir. İnternet artık her türlü amatör sanat üretiminin sergilenebildiği demokratik bir ortam sunuyor (Pottle, 1999; Stensas, 2000). MoMA (Museum of Modern Arts), internet sayesinde uzak coğrafyalardaki sanatçıların yapıtlarını inceleyebiliyor. İnternet sanatçılara eşit şartlar sunuyor (London, T.Y.).

İnternet siteleri, ağ üzerinde müzelerin yerini alıyor. Fakat bu ortamda o kadar çok seçenek var ki hangisine bakılıp hangisine bakılmayacağını seçilmesi gerekiyor (Hall, 1999). Dan Cameron da dijital sanat üretimlerinin arasından iyilerinin seçilmesinin bir süreçte döneceğini söylüyor (Kişisel Görüşme, 2003). Bu işleri talep edenler olacak fakat çalışmalarını sevecekleri sanatçıları arayıp bulmak için vakitleri olmayacak. Bu durumda yeni küratörler de "arama motorları" (search engine) olabilir. İnsanlar benimsedikleri küratörlerin tavsiye edecekleri internet sitelerini dolaşacaklar (Ross, 1999). Yine de Stensas'a (2000) göre internet, sergi kültü karşısında yeni bir alternatif sergi alanı olabilir. Sergi kültüründe değer, serginin yerine bağlı olarak ekonomik ve sınıfsal statülere göre oluşuyor. İnternette sergi alanları olan internet sitelerinin çok az ekonomik farkı olduğu için böyle bir değer yaratma söz konusu olmaz (Stensas, 2000). İnternet üzerinden deneyimlenecek şekilde üretilmiş yapıtın da bugün müze ve galerilere sokulmaya çalışması, sanat pazarının onu satmanın yollarını aramasıdır. 2000'de Camille Utterback ve Romy Achituv'un "Text Rain" isimli dijital çalışması 15000 dolara satıldı ve bu satılan ilk etkileşimli bilgisayar enstelasyonu oldu (Miles ve McLennan, 2001) (Resim 5.4; Resim 5.5). Sadece internette sunulan bir yapıtın da fiziksel bedenimize dokunsal anlamda bir etki yapmadığından dolayı hafıza bırakmama tehlikesi vardır. Elimize iğne battığında bunun acısı bize fiziksel bir deneyim yaşatır fakat

dijital yapıt karşısında böyle bir fiziksel etki çoğu zaman hissedilmez. Bu da yapıtın etkisini azaltır. Sanal gerçeklik asıl deneyimi beyinde yaşatır (Ramsey, 1996). Benjamin de dokunsal yoldan değil de sadece görsel yoldan gerçekleşen alımlamanın yapıtın anlaşılmasına yol açabileceğini söyler. “Çünkü görsel alandaki yoğun iç gözlemin karşılığı, dokunsal alanda yoktur” (Benjamin, 2001, 76). Etkili olmak isteyen ve dijital yapıt üreten sanatçı bu durumu aşmanın yollarını aramalıdır. DiNicola (T.Y.), bu sorunun cevabını dijital bir bedene sahip olabilme ile açıklıyor.

5.2.1 P2P (Peer 2 Peer) Dosya Paylaşımı

İnternet tarihindeki belki de en önemli gelişme bir dosya paylaşım yazılı olan Napster idi. Bir internet sitesi yerine kullanıcıların birbirlerinin bilgisayarlarından dosya indirmelerine olanak sağlayan dosya paylaşımı yazılımları bugün telif hakkı kuruluşlarının başındaki en büyük sorundur.

Dosya paylaşımı yazılımları kullanıcıları kendi bilgisayarında istedikleri klasörleri başka kullanıcıların kullarımlarına açıyorlar. Sadece mp3 indirmek için geliştirilmiş olan Napster’da ilk önce bağlanan kişilerin bilgisayarlarındaki mp3’lerin bir listesinin sunucu konumundaki bir bilgisayara aktarılır (Macgilvray, 2003). Herkesin mp3 listeleri burada toplandıktan sonra kendi bilgisayarında yüklü bulunan Napster yazılımı ile kullanıcılar istedikleri mp3’leri aratırlar. Sonra da önlerine gelen kullanıcılardan birine, bu sefer sunucu bilgisayarı aradan çıkararak bağlanırlar ve istedikleri dosyayı bilgisayarlarına indirirler. Birdenbire çok popüler olan bu yazılım telif hakları kuruluşlarını harekete geçirdi ve Napster’a davalar açıldı. Sonunda merkez bir sunucuya sahip olduğu için Napster bu dosya paylaşımından sorumlu tutuldu. Bugün Napster üzerinden indirilen mp3’ler ücretlendiriliyor ve bu ücretin bir kısmı telif hakları kuruluşlarına ödeniyor.

Gnutella isimli dosya paylaşımı yazılımı, merkezi sunucuyu devreden çıkardı. Bu modelde her bilgisayar aradığı dosyayı diğer bilgisayarlara teker teker sorar (Macgilvray, 2003). Bu sistem sunucu/istemci sisteminden farklıdır. Tamamen iki arkadaşın aralarında değiş tokuş yapmaları gibidir. Telif hakları şirketleri bu sefer ortada sorumlu bir muhatap olmadığı için ancak teker teker bireylerle uğraşmak zorunda kaldılar. Davalar bireylere karşı açılmaya başlandı. Bu arada dosya paylaşımı pratiği de mp3’ün yanında imajlar ve hareketli görüntüler gibi diğer dosya türlerini de kapsar oldu.. Küçük dosya boyutu ile çok kaliteli görüntü olanağı sağlayan DivX formatı indirme ve yükleme sürelerini kısalttı.

Bugün bu iki uç sistem arasında farklı modellerle çalışan birçok dosya paylaşım yazılımı mevcut. Kazaa yarı merkezli bir model ile çalışıyor (Macgilvray, 2003). Morpheus, eMule gibi birçok dosya paylaşım yazılımlarının ortaya çıkması, kullanıcıları bölüyor ve ağ ekonomilerinin etkisini azaltıyor. Merkez sunucusu olmayan dosya paylaşım yazılımları dosya arama süresini uzatıyor.

Dosya paylaşımı pratiği bazı kavramların anlamlarını değiştiriyor. “Paylaşmak” sahip olunan bir şeyin bir kısmını, karşılık beklemeden bir başkasına veya başkalarına vermektir. Bu durumda artık eskiden sahip olunanın bir kısmı eksilir, bunlara ulaşamaz ve bunlar deneyimlenemez. “Armağan Etmek”, sahip olunan bir şeyin tamamını, hiçbir karşılık beklemeden bir başkasına vermektir. Bu durumda da armağanı veren artık ona ulaşamaz ve deneyimleyemez. “Ödünç verme”de ise sahip olunanın bir kısmı veya tamamı bir başkasına karşılıksız olarak geçici süreliğine verilir. Bu süre zarfında verilenlere ulaşamaz ve onlarla bir deneyim yaşanamaz. Daha sonra geri alındığında ise tekrar deneyimlenebilir. Burada zaman sorunu vardır. Ödünç verilen bir şeyin, verilen kişi ile eşzamanlı olarak deneyimlenebilmesinin tek yolu, ödünç verilen kişi ile aynı mekanda olunmasıdır. Çoğu zaman bu da yetmez, bu mekanda aynı anda olunması gerekir. Öyleyse, ödünç verilen birşeyin deneyimlenebilmesinin devamı için tek yol aynı zaman ve mekanın paylaşılmasıdır.

Kullanıcıların P2P yazılımları ile dosya indirip, yüklemelerine her ne kadar dosya paylaşımı dense de paylaşılandaki dosya eksilmediğine göre burada bir paylaşımından söz edilemez. Bu eylem “armağan ekonomisi” ile açıklanmaya çalışılsa da, armağanda, sahip olunan şey armağan edildikten sonra artık ona sahip olunamaz. Ödünç vermede ise verilen şeyi deneyimlemeye devam şansı vardır. Bu aynı anda aynı mekanda olunmasına bağlıdır. Aslına bakılırsa aynı anda aynı mekanda olma durumunda deneyim şansı, armağan etmede veya paylaşmada da devam etmektedir. Bu durumda bir bakıma o nesnenin hiçbir sahibi yoktur, sanki kamu malıdır. Fakat deneyim şartı zaman ve mekana bağlıdır.

İnternet üzerinde bir P2P yazılımı ile dosya indirme ve yükleme eylemi, bir dijital kopyalama ve dağıtma eylemidir. Bu, deneyimleme olanağını zaman ve mekandan, hatta nesneden bağımsız kılar. Dosya, karşılıksız indirilmiştir ve diğer bilgisayardaki özdeş dosya da yok olmamıştır. Bu, dijital kopyalama sayesinde gerçekleşmiştir. Özdeş kopyanın yeni kullanıcısı tarafından deneyimlenmesi için bu kişinin özdeş kopyanın yapıldığı mekana gitmesi

gerekmemiştir, çünkü kopya, ağ üzerinden kolayca ucuz ve hızlı bir şekilde iletilmiştir. Dosyanın kopyalanması ve iletilmesi aynı süreçtir ve bunun sonucunda ortaya bir nesne çıkmamıştır. Herşey sadece ağ üzerinde ve bilgisayarın sabit diskinde meydana gelmiştir.

Yukarıda bahsedilen durum için “armağan” (gift), “paylaşım”(Share) veya “ödünç verme” kelimelerinin hiçbiri tam karşılık değildir. Fakat pratikte bu yazılımlara dosya paylaşım yazılımları deniyor ve insanları bu işi yapmaya yönlendiren motivasyon da “armağan ekonomisi” ile açıklanmaya çalışılıyor.

5.2.2 Armağan Ekonomisi

“Armağan ekonomisi” (Gift Economy), sosyoloji ve ekonomideki adıyla “itibar” (reputation) ekonomisi veya “şöhret” (fame) ekonomisi olarak, antropolojideki adıyla da “potlatch” ekonomisi veya “pişirme kabı” (cooking pot) ekonomisi olarak bilinir.

1960’larda hippiler, kapitalist ve komünist sistemlere ve moderniteye bir karşılık ararlarken, solcu entellektüeller de çözüm olarak da Polenezya yerlilerinin armağan ekonomisi “potlatch”ı önerdiler (Barbrook, 1999). Burada, “artık değer” yaratmak yerine yerliler toplu törenlerde varlıklarını dağıtarak prestij kazanıyorlardı. İktidar sahip olanda değil dağıtandaydı.

Albert’in (1999) aktardığına göre Eric Raymond 1998 tarihli “Homesteading The Noosphere” adlı makalesinde, armağan ekonomisinin geçerli olduğu kültürlerde, sosyal statü, kontrol edilen, sahip olunanlarla değil, bağışlanan, feda edilen ile elde edilir. Yine Albert’in (1999) aktardığına göre, Eric Raymond bütün insan faaliyetlerinin sosyal statü elde etmek için olduğunu söyler. Artık insanlar para ile birşeyler satmak yerine, içinde bulundukları ağ topluluğundaki arkadaşlarının saygısını kazanmak için armağanlar üretmeyi yeğliyorlar. Başından beri internetin temel yazılımları hep armağan olarak dağıtıldı. Barbrook’un (1999) bildirdiğine göre Kohn’un ve Leonard’ın birbirlerinden bağımsız olarak 1998’de belirttikleri gibi, bu yeni kolektif çalışmanın mantığı da farkedilme arzusundan doğar ve bu güdü ile gelişir.

Armağan ekonomisi “kıtlık” yerine “bolluk” olduğu zaman sözkonusudur (Albert, 1999). İnternet, dijital kopyalama sayesinde bu bolluğu yaratır. Burada bolluk, mevcut kaynaklardan değil, mevcut kaynakların bir yerde toplanmasından ve bunların isteyen herkes için maliyetsiz

olarak kopyalanmasından kaynaklanır (Barbrook, 1999). Dolayısıyla buradaki psikolojiyi armağan ekonomisinin kavramlarından biri olan fedakarlık ile açıklayamayız. Armağan edilenler, armağan edenden eksilmez.

İnternetin ordudan sonraki ikinci kullanıcısı olan üniversiteler internet üzerinde bütün enformasyonun bedava olması gerektiğini savundular. Üretimin diğer sektörlerinin tersine hükümet tarafından desteklenen üniversiteler üretimlerini satmak zorunda değillerdi. Bu tür bir armağan ekonomisi hep akademinin temel çalışma prensibi olmuştur. Sonraları internetin de temel çalışma prensibi bu oldu. Üniversitelerin dışına taşan internetin yeni kullanıcıları da bu geleneği devam ettirdi. Kendi varlıklarını göstererek her kullanıcı bu kolektif bilgiye birşeyler ekledi. Bu hediye karşılığında kendileri de bu sınırsız kaynağa ulaşabiliyorlardı. Pazar ekonomisinde herkes verdiği kadar alırken son teknoloji armağan ekonomisinde herkes verdiğinin çok fazlasını alıyor. İnsanlar sadece kendi yaratımlarını değil, başkalarından elde ettikleri şeyleri de armağan olarak dağıtıyorlar.

Armağan ekonomisi her ne kadar internette yaygın olan bedava dağıtma pratiğini açıklamak için kullanılsa da yukarıda açıklandığı üzere burada bir armağan sözkonusu değildir, çünkü verenden birşey eksilmez. Armağan ekonomisinin koşulu olan bolluk burada dijital kopyalamanın sunduğu bir unsurdur. Bu sayede sanatçılar da üretimlerini armağan olarak sunabilirler.

5.2.3 Ağ Ekonomileri

Ağ ekonomileri; bilişim teknolojileri, telekomünikasyon, elektrik, ulaştırma gibi uç noktalar ile bunların aralarındaki iletişim bağlarından oluşan bir ağ düzeni içerisinde yapılanan sektörlerle varilen addır (Ülgen, 2000). Bir kullanıcı için bir ürünün değeri, o ürünü kullanan başka kaç kişi olduğuna bağlıysa, ekonomide bu ürünün ağ dışsallıkları (network externalities) ve ağ etkisi (network effect) olduğu söylenir. İnternet bunun bir örneğidir. Kayıtlı kullanıcı sayısı arttıkça daha fazla kullanıcı ağa katılma arzusu duyar. Ağ dışsallıkları iletişim ağları ile sınırlı değildir. Cep telefonu kullanıcıları gibi sanal ağlar da dışsallıklar sunarlar. Daha fazla insan cep telefonu kullanmaya başlayınca cep telefonu için üretilen servisler de artacak, her kullanıcı bundan faydalanacaktır. Yani ağın büyümesi sadece işin üretim yönündeki ağ dışsallıklarından kaynaklanan “ölçek ekonomileri”nden (economies of scale) faydalanmak için değil, aynı zamanda talep boyutundaki ağ dışsallıklarından kaynaklanan, talep yönlü “ölçek ekonomileri”nden faydalanmak için de önemlidir (Saphiro ve

Varian, 1998). İnternet örneğinde de ağa eklenen her bilgisayar, ağın değerini kendi değerinden daha fazla arttırır. Ağ, “kritik kütle” (critical mass) olarak adlandırılan bir büyüklüğe ulaştıktan sonra herkes bu ağın bir parçası olmak isteyecektir. Ağdan çıkan bir bilgisayar kendi enformasyonunu bir kez paylaştıktan sonra ağdan çıkması ağa birşey kaybettirmez. O bilgisayardaki enformasyona ağdaki diğer bilgisayarlardan ulaşılabilir. Ağdan çıkan bir bilgisayar ise diğer enformasyona ulaşamaz olur.

Klasik ekonomide Adam Smith, değer teorisini “fayda “ kavramı ile açıklarken bir malın kıtlığının onun değerini arttırdığı gerçeğini hesaba katmadı. Bu yüzden de suyun faydasının daha fazla olmasına rağmen neden elmasın daha değerli olduğunu açıklayamadı. Daha sonraları David Richardo da bir malın değerini belirleyen unsurlardan birinin de onun nispi bolluğu veya kıtlığı olduğunu ve mal bollaştıkça değerinin azaldığını söyledi. Sonraları neoklasik iktisat da bir malın değerinin, faydasının yanında kıtlığı ile de ilgili olduğunu yineledi (Savaş, 1999). Yukarıda açıklanan ağ ekonomilerinde ise bu durumun tersine bir malın değeri onun bolluğu ile doğru orantılıdır. Sadece birtek kişinin faks makinesi olsa bunun bir değeri olmaz. Herkes faks makinesi kullanınca da herbir faks makinesi, faks makinelerinden oluşan ağın değerini kendi değerinden daha fazla arttırır. Burada geleneksel ekonominin tersine, faks makinelerinin sayıları arttıkça değerleri de artar. Acaba bu model sanata uygulanabilir mi? Hep tek olması ile değer kazanan yapıt, bir ağ içerisinde var olup, daha fazla insana ulaştıkça, ağ dışsallıklarının etkisi ile daha fazla değerlendirilebilir, daha fazla işe yarar, daha fazla önem kazanır, daha fazla kişiyi etkileyebilir mi? Bilişim teknolojilerinin sunduğu ağlar yapıtın ağ dışsallığı göstermesi için bir zemin oluşturabilir mi?

5.2.4 Yapıt ve Değer

“Sanat yapıtının algılanması değişik vurgular ile gerçekleşir; bunlar arasında iki uç nokta belirgindir. Bu vurgulardan biri sanat yapıtının kült değeri öteki ise sergilenme değerinde odaklanmasıdır” (Benjamin, 2001, 59). Benjamin, mekanik çoğaltmanın sanatı ritüelden özgürleştirdiğini söyler. Dijital çoğaltım ise daha ileri giderek dijital sanatı ekonomiye olan bağımlılığından kurtarır (Aphid.org, T.Y.). Dijital yapıt, sergilenme profiline uymadığı için mevcut sanat pazarının ilgi alanı dışında kalıyor. Satılmayacağı için galeride gösterilmesi, galeriyi meşgul etmesi çoğu galeri yöneticisine gereksiz görülüyor (Stensas, 2000).

“Kuralları kapitalin koyduğu mevcut rejimde, pazarın dışında kalan sanat üretimleri, sanatsal olanın itibarını görmüyorlar. Sadece onu üreten ve tasarlayanların içinde olduğu küçük bir

ember iin anlam ifade ediyorlar o kadar. Diğerkleri iin birşey değiller, değersiz objeler” (Basualdo, 2000, 2). Carlos Basualdo, sanatın değerkinin bu belirsizliğini yaratanın pazar mantığı olduğunu söylüyor. ve sanatın değerkini belirleyecek başka bir değerk olarak da “kullanım değerk”ni öneriyor (Basualdo, 2000). Bu ise bugün ancak sanatı nesnelerden bağımsızlaştırırsak mümkün olabilir. Aksi halde yapıta para verip ona sahip olmak isteyecek birileri mutlaka olacaktır ve bu durum yapının parasal değerkinin, aynı kült değerk gibi, fikrinin önüne geçmesi tehlikesini doğuracaktır.

Sanat nesnelere dayanınca, yapının fikrinin bu nesnenin arkasında kalma tehlikesi vardır. Çünkü kapitalist sistemde her nesne bir eşyaya dönüşüyor. Geçmişte bazı sanatılar bu durumu kendilerine mesele edinmişler ve buna karşı çeşitli yöntemler geliştirmişlerdir. Marcel Broodthaers, eşyaya (commodity) olan güvensizliğinden dolayı, ürettiği herşeyin bir metaya dönüşeceğini bildiği iin sanatını hile ve yalanlar kümesi olarak kurdu. Bu sayede güncel sanatın öncü geleneği ve dayandığı ekonomi arasındaki zıtlıkları ironik bir şekilde ortaya koydu.

Sanat nesnesi de diğerk her eşya gibi ekonomik arz-talep ilişkilerine göre satılır. Burada sanatsal metanın, aynı zamanda bir nesne (dolayısıyla eşya) olmasından kaynaklanan parasal değerk, bize yaşatacağı deneyimin kaynağı olan fikrinin önüne geçebilir.

Balzac’a göre sanatın kurallarından biri okuyucuya bunu kendilerinin de yapabileceklerini hissettirmemektir. Beuys ise bunun tam tersini, yapıtı herkesin yapabileceğini savunuyordu. Beuys “Economic Values” isimli yerleştirmesinde kendi kullandığı kee, yağ gibi malzemeleri izleyicilere sunuyor, bu sayede kendisinin yaptıklarını izleyicilerin de yapabileceğini söylüyordu. Bu, açık sistemde kodların kullanıcıya sunulması gibidir. “Economic Values”da sanatının imzası, hammadde olarak sunduğu malzemeyi seyircinin kullanmasını engellemiştir çünkü alışma, hammadde olarak kullanılmak iin çok değerkli hale gelmiştir. İşte bunun sebebi, sanatın bir metaya dönüşmesi kaçınılmaz olacak şekilde nesneler kullanılarak üretilmiş olmasıdır. Ve bu maddenin nesne olarak değerk fikrinin önüne geçmiştir (Albert, 1999)

Bunu kırmanın, sanat yapısının alım/satım gibi ekonomik değerk dışında sadece yaşatacağı deneyimin ölçütü olacak kullanım değerk ile değerklendirilmesinin en direkt yolu nesneden koparılmasıdır.

Eduardo Navas (2003), günümüzde yapının kullanım değeri bağlamına dayandığını ve bağlam ilişkisinin auranın yerini alıyor olabildiğini düşünüyor. Fakat bu, ancak bugünün nesneden bağımsız üretimleri için sözkonusu olabilir. Artık nesneden çok proje formunu alan yapıtlar da ortaya çıkıyor. Sergilenenin, bitmiş bir nesne olması gerekmiyor. Bu projeler daha çok politik, sosyal ve ekonomik bağlamlara oturuyor (Crone-Jenssen, 2004). Fakat yine de bu projeler için bilişim teknolojileri vazgeçilmez değerdedir. Projelerin çoğu varlıklarını internet üzerinden duyuruyor hatta tamamen internet üzerinden yürütülüyorlar. Bu sayede direkt olarak dijital formda üretilmese bile sanat, dijital teknolojiler kullanılarak ekonomiden bağımsız, daha özgür, daha demokratik bir yapı kazanıyor.

5.2.5 Kablosuz Ağlar

Ağlar, dağıtım ve haberleşme için bize önemli olanaklar sunuyor. Cihazlar, bu ağlara kablolu veya kablosuz olmak üzere iki yoldan bağlanabiliyorlar. Kablosuz iletişim için elektromanyetik dalgalar kullanılıyor. Çeşitli dalgaboylarının farklı özellikleri ve kullanım alanları var. Bazıları daha yüksek veri transferine olanak tanırken bazıları daha uzak mesafelere iletim sağlıyor (Bhatti, 1994).

Ağlar ile birbirlerine bağlı bilgisayarlar bizi mekandan, zamandan ve nesneden bağımsızlaştırıyor. Bu durum ağa kablosuz olarak bağlanma durumunda daha kuvvetleniyor. Kablo ile bağlanmada bulunduğumuz mekana kablo bağlantısı olması gerekiyor. Bu da ağa her kullanıcı eklenmesi için fazladan bir maliyet doğuruyor. İnternet örneğinde bugüne kadar mevcut telefon hatları kullanıldı bu yüzden de yeni bir maliyet çıkmadı. Bugün bu bağlantı yüksek hızda veri transferini mümkün kılmadığı için fiber optik gibi yeni teknoloji kablolar döşeniyor. Fakat bu durum bizi yine de bir mekana bağlı kılıyor. Mekandan bağımsızlığımız kablonun uzunluğu ile sınırlı kalıyor. Daha etkin çözüm, cep telefonlarında üçüncü jenerasyon olarak adlandırılan UMTS (Universal Mobile Telecommunications System) gibi çok yüksek veri transferine olanak sağlayacak mobil iletişim teknolojileri. Bu sayede istenilen anda, istenilen mekandan, yüksek hızla ağa ulaşım mümkün olacak. Burada tek sınırlama cep telefonlarının kapsama alanları. Bunu aşmak için kullanılabilecek uydu iletişimi cihazları şu an için hem çok büyük hem de çok maliyetli. Fakat ilerisi için bu alanda da gelişme mümkün.

Bu çalışmada, dijital enformasyonun nesneleşmesini önlemek için önerilen, enformasyonun ağa tek başına kablosuz olarak doğrudan bağlanabilen bir ortamda tutulması. Bu durum internetin hiçbir zaman eskimeyen bir medya olmasını sağlar. Şu an sanat için “yeni medya”

olarak adlandırılan birçok ortam eskimeye başladı bile. Betamax video kasetler artık bizim için ulaşmaz. Çünkü bunları izleyebilmek için ihtiyacımız olan oynatıcı cihazlar artık üretilmiyor ve betamax “eski medya” ya dönüşüyor. Buradaki sorun aslında bir uyumluluk sorunu. Teknoloji o kadar hızlı yenileniyor ki, hiçbir medya “yeni” olarak kalamıyor. Fakat internetin böyle bir potansiyeli var. Görüntü üzerinden gidersek; herhangi bir dijital formattaki görüntünün bilgisayar üzerinden izlenebilmesi için tek gerekli olan şey uygun “Codec”. Bu görüntünün dijital olarak şifrenmesi ve izleneceği zaman da bu şifrenin açılmasını sağlayan bilgisayar dosyaların genel adı. “Codec”ler dijital dosyalar olduklarından dijital kopyalanmaları mümkündür. Bu sayede bütün codec’ler internet üzerinden elde edilebilir. Codec teknolojileri de eskiyebilir fakat bunlar eskimeyecek bir format olan dijital formatta olduklarından her zaman kullanılabilirler. Eskiyen bir codec’e sahip olan görüntü dosyası, dijital format dönüşümü ile güncel bir codec kullanılarak yeniden kodlanabilir. Bu teknoloji, arşivleme problemi için bir çözüm sunar. Tek gerekli olan, dijital dosyanın ağı doğrudan kablolu olarak bağlanabilen bir ortamda tutulmasıdır. Bugün dijital görüntü miniDV kasetler, CD’ler veya DVD’ler gibi medyalarla tutuluyor. Fakat bunları oynatacak cihazların ilerde üretilmemesi durumunda içlerindeki dijital enformasyon ulaşmaz olacaktır. Bir zamanlar dijital enformasyonun depolanması için yoğun olarak kullanılan 5½ inch’lik disketlerin bugün okuyucuları olmadığı için içlerindeki enformasyon ulaşmaz konuma düştü. Okuyucu bir cihaz bulunsun bile bu sefer de bunun bilgisayarla haberleşmesi için gerekli olacak giriş (port) teknolojisi eskimiş olabilir. Örneğin bugün seri portlar bilgisayarlardan yavaş yavaş kalkıyor. Bu noktada da kablolu iletişim teknolojilerinin önemi ortaya çıkıyor. Eğer her cihaz, başka bir cihaz ve bağlantı için kabloya gerek duymadan direkt olarak internete ulaşabilir ise, o zaman bütün uyumsuzluk ve eskiyen teknoloji problemleri aşılmış olacak. İnternet, bütün cihazların iletişimi için bir standart olarak uygulanabilir. İnternette haberleşme için TCP/IP teknolojisine sahip herhangi bir cihaz kendi üzerinde barındıracağı modem sayesinde ağı bulup haberleşebilir, kendi üzerindekiyi paylaşabilir. Kablolu iletişim sayesinde mekana bağımlılık sorunu da aşılar. Böylece bütün dijital enformasyon eskimeden, dijital format dönüşümleri yapılarak kullanılabilir. İnternet altyapısının gelişmesi buna olanak sağlar.

Bir cihazdaki enformasyon internete yüklendiğinde artık o cihaz önemini yitirir. İnternete bağlı cihazlarda tutulan bir enformasyon, kopyalanma kolaylığından dolayı aynı anda birçok cihazda bulunacaktır. Bu cihazlardan herhangi biri ağı çıkarsa enformasyona başka bir cihazdan ulaşılabilir. Bu sayede üzerinde enformasyonu taşıyan, kablolu olarak ağı bulup her

cihaz artık bir nesne olmaktan kurtulur. Bunu, onun muadili diğer cihazlar sağlar. Enformasyona, ağa bağlantısı olan herhangi bir cihazdan da ulaşılabilir. Böylece dijital enformasyon, nesne ile olan bağından kurtulur.

Kablosuz veri transferi için bugün üç temel teknoloji mevcut. Bunlar hücresel (cellular), paket-radyo (packet-radio) ve kablosuz yerel ağlar (Wireless Local Area Networks). Analog hücresel iletişimde 825-845 MHz ve 870-890MHz radyo frekansları kullanılıyor. En basitinden üzerinde analog modem bulunan bir kablosuz cihaz, hücresel bir cep telefonu sayesinde ağa çıkabiliyor. Fakat bu yöntem maliyetinin yüksekliği, hızının ve güvenilirliğinin düşük olması gibi dezavantajlara sahip. Bu dezavantajlar, TDMA (Time Division Multiple Access Code) ve CMDA (Code Division Multiple Access) gibi dijital hücresel iletişim teknolojileri ile aşılabiliyor (Foster, 1996). Analog sinyaller dijitalle dönüştürülüyor ve veri daha hızlı ve daha güvenilir bir biçimde taşınabiliyor. Analog transfer için tasarlanan sistemlerin yanında GPRS (General Packet Radio Service) gibi paket-radyo teknolojileri ise veriyi dijital olarak paketlere bölüp daha hızlı, güvenilir ve ucuz veri transferi sağlıyor. Analog hücresel sistemlerde ücretlendirme bağlı kalan süre üzerinden yapılırken, GPRS sadece veri transferi miktarına göre ücretlendiriliyor. GPRS in yanında yüksek yatırım maliyetlerine rağmen çok daha hızlı veri transferine olanak sağlayacak olan ve cep telefonlarında üçüncü kuşak olarak adlandırılan UMTS ile çok daha hızlı veri transferi mümkün olacak. Kablosuz veri transferi için üçüncü bir teknoloji olan kablosuz yerel ağ (WLAN) ise 802.11 standardı ile çok yüksek hızda veri transferi sağlıyor. Bu teknoloji ile şu anda İstanbul'da Atatürk Havalalanı, İstiklal Caddesi gibi mekanlarda uyumlu cihazlar ile kablosuz olarak internete erişmek mümkün. Bu alandaki tek sorun standartların henüz oturmamış olması ve cihazların hepsi ile uyumlu olmaması. 802.11a standardı ile 54mbps veri transferi mümkün. Daha hızlı teknolojiler de yolda. Bunlar sayesinde gelecekte daha fazla mekanda kablosuz olarak internete ulaşım mümkün olacak. Bu sektördeki üreticileri öngördüğü gibi “yakında herşey kablosuz olacak”.

6. SONUÇ

Bugün bilişim teknolojileri yapıtın üretimi, çoğaltılması ve dağıtılması için çok etkin yöntemler sunuyor. Bilişim teknolojileri ile birlikte dijital formattaki bir yapıtı deneyimleyebilecek araç ve gereçlere sahip olmak demek, onu değiştirebilecek olanaklara da sahip olmak anlamına geliyor. Bu sayede müellif ile izleyici arasındaki fark giderek azalıyor. Yapıt sadece bir deneyim aracına dönüşüyor ve müellif/izleyici ile arasında bir hiyerarşi kalmıyor. Etkin iletişim kanalları sayesinde yapıtın üretimindeki kolektif çalışma daha önce hiç mümkün olmadığı kadar geliyor. Bilgisayar yazılımcılığı alanında ortaya çıkan ve her kullanıcının ürün üzerinde değişiklik yapmasına olanak sağlayan “açık kaynak modeli” kolektif sanat üretimi için yeni bir model öneriyor. Sanatta bu yüzyıl başlarında ortaya çıkan “hazır nesne”, günümüz üretim biçimlerinden “sampling” ile, “kolaj” ise “remiks” ile belli noktalarda örtüşüyor. Son yirmi yılda sanatta kullanılan ve başka kültürel üretimleri kendisi için hammadde olarak gören “kendine maletme” yöntemi bütün bu “sampling” ve “remiks” pratiğinin temeli olarak karşımıza çıkıyor. Bağlamı değişen yapıt yeni bir yapıt olarak ortaya konuyor.

Bilişim teknolojileri, üretim yanında çoğaltım için de çok etkin olanaklar sunuyor. Dijital olarak çoğaltım, herhangi bir formdaki yapıtın dijital olarak yeniden üretilmesi yani dijitalleştirilmesi, dijital olan bir yapıtın, kendisine özdeş bir kopyasının yaratılması ve son olarak da dijital formattaki yapıtın, farklı kullanım alanları ve bağlamları olacak şekilde dijital formatının dönüştürülmesi sayesinde üç farklı şekilde gerçekleşebiliyor. Dijital yeniden üretim bir yapıtı nesne ile olan olan ilişkisinden koparıp onu nesneden bağımsızlaştırıyor. Nesneden kopuş, temeli eşyalaşmış nesnelere dayanan kapitalist düzen için büyük bir tehlike oluşturuyor. Dünyanın bütün kültürel üretiminin gerek organize gerekse bireysel çabalar ile dijitalleştirilmesi, bunları her an dünyanın her yerinden ulaşılabilir kamusal mallara dönüştürüyor ve koleksiyonculuk, mülkiyet gibi kavramlar ortadan kalkıyor. Bu duruma en çok, kültür endüstrisinin kurumları karşı çıkıyor. Kültürel üretimler satılamaz olunca, endüstri çıkmaza giriyor. Mevcut telif hakları yasalarına müdahale ederek yasaları kendi lehlerine değiştirmek için lobi çalışmaları yapıyorlar. Dijital kopyalama sayesinde dijital bir enformasyonun kendisi ile tamamen aynı olan özdeş kopyası, çok hızlı, maliyetsiz, kolay ve kaliteli olarak üretilbiliyor. Bu durum sanat yapıtının biricikliğinden temellenen hakikilik kavramını sarsıyor. El ile kopyalamada hakikinin karşısında, müellif tarafından üretilmemiş olan sahte durur. Mekanik kopyalamada ise çoğulluk söz konusudur ve bir orijinal yoktur. Bazı durumlarda master kopya olabilir, fakat mekanik çoğaltma, çok yakın kopya

sağladığından burada, müellifin çoğaltma imtiyazını verdiği kültür endüstrisi kurumları dışında çoğaltılan kopyalara korsan kopya deniyor. Yine sanat pazarının ortaya çıkardığı bir kavram olan sınırlı kopya da, mekanik çoğaltmanın olanaklarına karşı yapıtın ekonomik değerini korumak için yapay kıtlık yaratma yöntemidir. Bütün bunlar hakikiliğin bir öneminin olmadığı, çoğaltmaya uygun formlardaki yapıtların hakikileştirilmeye çalışılması çabalarıdır. Bugün mutlaka bir hakikilik aranacak olursa o da her yapıtla her karşılaşmada yaşanan deneyimin tekilliğinde saklıdır. Dijital kopyalamada özdeş kopya sözkonusu olduğundan, hakikilik sözkonusu değildir. Dijital kopyalama marjinal maliyeti sıfıra yaklaştırarak düşüreceğinden, yapıtın çoğaltılmasının maliyetini düşürür. Beuys fikirlerin dağıtılması için “çoğaltma” (multiple) formatında yapıtlar üretmişti. Fakat bunlar nesneler ile üretildiğinden çoğaltılmaları fiziksel olanaklar ile sınırlı idi. Marjinal maliyet geleneksel üretimde bir noktadan sonra artmaya başladığından dolayı bunların herkese ulaşacak şekilde çoğaltılması olanaksızdı. Ayrıca fiziki dağıtımları da çok kolay olmadığından, Beuys’un bahsettiği fikirlerin dağıtılması sınırlanmıştı. Bugün dijital kopyalama ve dağıtım, Beuys’un fikirlerini paylaşan sanatçılar için önemli olanaklar sunuyor. Fakat çoğaltılan yapıtların telif haklarını bir sorun haline geliyor. Bugün, kültür endüstrisi kurumlarının dayatmalarına karşı, hatta onaylı kopyaları, korsan kopyalardan ayırmak için yarattıkları star sistemine karşı açık kaynak pratiğinden cesaret alan bazı sanatçılar üretimlerini satmak ve teliflemek yerine, “Serbest Sanat Lisansı” veya “Creative Commons” gibi lisanslarla lisanslayarak, herkesin kullanımına açık olarak dağıtıyorlar ve bir bilinç oluşturmaya çalışıyorlar. Dijital format dönüşümü de, dijital bir formatın farklı olanaklara sahip başka bir dijital formata dönüştürülmesi sayesinde çoğaltma ile ilgili önemli olanaklar sunuyor. Küçük dosya boyutu ve kalitesi ile müziğin internet üzerinden etkin dağıtımına olanak sağlayan mp3 ve bunun hareketli görüntüdeki karşılığı DivX, çoğaltılabilen kültür üretimlerinin dağıtılması için önemli olanaklar sunuyor. Kültürün bir eşya gibi satılması yerine, ücretsiz, etkin dağıtımının mümkün olduğunu gösteren bu dijital formatlar, sanat için politik bir alan oluşturuyor.

Bilişim teknolojilerinin üretim ve çoğaltmadan daha da önemli olan avantajı ise dağıtım. Ancak kopyalama ve dağıtım birlikte gerçekleştiğinde, yapıt ile yaşanacak deneyim zaman ve mekandan bağımsız hale gelir. Nesneden koparılması ile de ekonomiden bağımsızlaşır. Gazete ve televizyon gibi iletişim araçları her ne kadar sanatın kitlelere ulaştırmak için potansiyele sahip olsalar da, çok etkin kullanılamadılar. Oysa etkileşime olanak veren ve enformasyonun her an dünyanın her yerine ulaşmasına olanak sağlayan internet gibi ağlar, kültürel üretimlerin insanlara ulaşması için çok önemli avantajlara sahip. Dijital enformasyon

ancak kopyalanarak dağıtılabildiğinden ağ üzerinde bir enformasyonun sunucu bilgisayara kopyalanmasına, hem kopyalama hem dağıtımı kapsayacak şekilde “yükleme” (Upload), tam tersine ise “indirme” (Download) deniyor. Bu işlemler çok hızlı ve az maliyet ile gerçekleşiyor. Bu, nesnenin aradan çıkartılması sayesinde gerçekleşiyor. Nesneden tamamen kurtulmak için ağların da kablosuz olmaları gerekiyor. Bu sayede her an her yerden ağa bağlanılabiliyor. Tek bir bilgisayar, ağa bağlı değilken, bir nesne olduğundan dolayı eşyalaşabilirken, kablosuz olarak ağa bağlı bir bilgisayar nesne olma konumundan kurtuluyor. Enformasyonunu bir kez ağdaki bir bilgisayar ile paylaşıncı artık nesne olarak hiçbir önemi kalmıyor. Kendisine bir nesne olarak özel döşenmiş bir hat olmadığından dolayı, ağdan çıkması ağa bir maliyet de getirmiyor. Yerini herhangi bir bilgisayar doldurabiliyor. Bu durumda, dijital yapıt, üzerinde taşındığı nesne ile değil de sadece sunacağı deneyim ile varoluyor. Fikrini ve bağlamını izleyiciye taşıyacak olan sunumu ile yaşanacak her deneyim de tekil oluyor. Yapıt, ekonomik değeri dışında sadece yaşatacağı deneyim ile değerlendiriliyor. Bunun insanlara ulaşması için internetteki en etkin yöntem de P2P (Peer2Peer) dosya paylaşımı modelidir. Burada insanlar kendi bilgisayarlarındaki enformasyonları başkalarının kullanımına sunuyorlar. İsmi paylaşım olsa da sunulan şey, sunanda eksilmediğinden dolayı bu kelime, durumu tam karşılamıyor. Bu pratiği yaşayan insanların ve açık kaynak olarak üretim yapanların motivasyonlarını açıklamak için “armağan ekonomisi” kavramı kullanılıyor. İnsanların sahip oldukları değil de dağıttıkları şeyler ile saygı gördüğü bu ilkel kabile davranış biçimi, interneti yaşayan gönüllüler ordusunun düşünce biçimi ile ilişkilendiriliyor. Fakat verilen armağanlar verenden eksilmiyor. P2P pratiği için “paylaşmak”, “armağan”, “ödünc vermek” dışında yeni kavramlar üretilmesi gerekiyor. Armağan ekonomisi dışında internet için önemli bir ekonomik kavram da ağ ekonomileri. Geleneksel ekonomide değer, sayı ile ters orantılı iken, ağ ekonomilerinde doğru orantılı. Ağa bağlı kullanıcı sayısı arttıkça ağın değeri, her bağlanan kullancıdan daha fazla artıyor. Bu durum değerini çoğu zaman biricikliğinden alan yapıtın, çoğaldıkça değerini arttıracak şekilde stratejik kullanıma müsaittir.

Sonuç olarak bilişim teknolojilerinin bize yaşattığı pratikler sanatın ve kültürün demokratikleşmesi ve herkese ulaşması için önemi avantajlar sunuyor. Açık kaynak, P2P pratikleri, armağan ekonomisi, ağ ekonomileri, ekonomik değerler dışında başka değerlere dayanan bir yaşamın da mümkün olduğunu gösteriyor. Ağlar ile dünyanın zaman ve mekan sınırlamaları ortadan kalkıyor. Telif hakları sorgulanıyor. Mülkiyet, koleksiyonculuk,

hakikilik, müelliflik, paylaşma, armağan, ödünç verme, kopyalama, dağıtma kavramları anlam değiştiriyor. Bu değişimin yönünü belirleyecek olan da üretilecek politikadır.

Kapitalizm, bilişim teknolojilerini, karlılığını arttıracak tüketim nesneleri olarak sunuyor. Bilişim teknolojilerinin pahalılığı, geniş kitlelerin bunların erişimini engelliyor. “Sayısal Bölünme” (Digital Divide) olarak adlandırılan, teknolojiye erişebilenler ile erişemeyenler arasındaki uçurum giderek büyüyor.

Bilişim teknolojilerinin demokratik ve eşitlikçi potansiyelinin yanında sınıf farklılıkları doğurma tehlikesi de var. Bugün “digerati” adı verilen bir “bilişim elitin”den bahsediliyor (Barbrook, 1999).

Dijital kopyalama ve dağıtım pratiğinde telif haklarının korunmasını sağlayacak teknolojik önlemler başarılı olamıyor. Kültür endüstrisi tavrını değiştirip daha özgürlükçü bir yaklaşım edinmez ise gelecekte telif hakkı ihlaline çok ağır cezalar getirilmesi için yasa koyuculara baskıda bulunacaktır.

Üretim araçlarının demokratikleşmesi ile nitelikli yapıt sayısı artarken bir taraftan da sunumun demokratikleşmesi, niteliksiz üretimlerin de ortalarda dolaşmasına yol açacaktır. Bu durumda nitelikli yapıtın farkedilmesi zorlaşacaktır. Giderek bir “bilgi çöplüğü”ne dönüşen internetin sahip olduğu “kişiselleştirme” (customization) olanakları bile bu çöplük içerisinde kaybolmamızı engellemekte zorlanabilir.

Sanal ortamda kimlikler de birbirine girmeye başlıyor. Aynı kişi birçok farklı kimliğe bürünebiliyor. “Luther Blissett” gibi çoğul kimlikler için internet önemli bir faaliyet alanı sunuyor. “Toplu eylem” anlayışı da sanallaşıyor. Kamuoyu oluşturmada internet daha fazla katılımcı sayısına olanak vermesine rağmen, yapılan eylemler “vicdan rahatlatma”dan öteye gitmiyor. İnsanlar tepkilerini sadece bir “onay” butonuna basmakla sınırlıyorlar.

“Hacker” (üstün bilgisayar kullanma becerisine sahip kişi) kavramı, sayısal bölünmenin (digital divide) öbür tarafında kalanlar için “cracker” (bilgisayar korsanı) kavramı ile karıştırıldığından, sanal ortam aynı zamanda siber-terör paranoyası yaratan bir panik ortamına dönüşüyor.

Bilişim dünyasının bu yeni kavramları karşısında bilinçsiz kalan insanlara, bilişim teknolojilerinin stratejik olarak kullanılabilir politikalarını sunmak sanatçılara yeni bir uğraş alanı doğuruyor. Fakat sağlam bir teoriye sahip “orta yaşlı” sanatçı kuşağının bilişim dünyasının yeni kavramlarına uzaklığının yanında, hayatlarının başından beri bilişim pratiğini yaşayan “genç” sanatçı adaylarının da teori alanındaki yetersizliği, günümüzde bilişim teknolojilerinin politikasını üretebilecek olan sanatçı profiline rastlamayı güçleştiriyor. Genç sanatçıların bu alanda olgun yapıtlar üretebilecek ve bu sayede halkı yönlendirecek seviyeye ulaşmasına kadar geçecek olan süre, sanatın yaşamı değiştirme potansiyeli açısından boşa harcanan bir zaman olacak. Yine de yaşam sanatı değiştirirken sanat da yaşamı değiştirme potansiyelini kullanmalıdır. Bu yeni bir çağ olacak. Bu çağın politikasını oluşturmak, sanatçılar için bir uğraş ve görev alanıdır.



KAYNAKLAR

Albert, S., (29.03.1999), Open Source Tactics For Collective Art Practice, Nettime Mailing Lists, Eriřim: <http://amsterdam.nettime.org/lists-archives/nettime-l-9903/msg00137.html> [28.11.2003]

AltX.com, (T.Y.), The Luther Blissett Manifesto, Eriřim: <http://www.altX.com/manifestos/blisset.html> [20.05.2004]

Aphid.org, (T.Y.), Work Of Art In The Age Of Digital Reproduction, Eriřim: <http://www.aphid.org/epiphany/index.php/WorkOfArtInTheAgeOfDigitalReproduction> [25.12.2003]

Art Minimal & Conceptual Only, (T.Y.), Multiples, Multiples, Eriřim: <http://members.aol.com/mindwebart2/page182.htm> [23.01.2003]

Artlibre.org, (2000), Free Art Licence, Copyleft Attitude, Eriřim: <http://artlibre.org/licence.php/lalgb.html> [23.01.2003]

Assmann, A. Ve Assmann, J., (2003), "Air From Other Planets Blowing: The Logic Of Authenticity And The Prophet Of The Aura", 147-157, H. U. Gumbrecht Ve M. Marrinan (Derl.), Mapping Benjamin: Work Of Art In The Digital Age, Stanford University Press, Stanford, California.

Barbrook, R., (1999), Cyber-Communism: How The Americans Are Superseding Capitalism In Cyberspace, Nettime Mailing Lists, Eriřim: <http://www.nettime.org/lists-archives/nettime-l-9909/msg00045.html>
<http://www.nettime.org/lists-archives/nettime-l-9909/msg00049.html>
<http://www.nettime.org/lists-archives/nettime-l-9909/msg00046.html>
<http://www.nettime.org/lists-archives/nettime-l-9909/msg00049.html> [08.12.2003]

Barthes, R., (1977), The Death Of The Author, Eriřim: <http://www.eiu.edu/~literary/4950/barthes.htm> [14.12.2003]

Basualdo, C., (2000), "A Worthless Question, Many Invaluable Answers" (Çev. Brian Holmes), M'ars; Magazine Of The Museum Of Modern Art Ljubljana Theme Issue : Worthless (Invaluable)The Concept Of Value In Modern Art, 12(3-4):2-3.

Benjamin, W., (2002), Fotoğrafin Kısa Tarihçesi (2. Baskı) (Çev. Ali Cengizkan), YGS Yayınları, İstanbul

Benjamin, W., (2001), Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı, 51-86 (Çev. Ahmet Cemal), Pasajlar (3.Baskı), Yapi Kredi Yayınları, İstanbul.

Benjamin, W., (1935), Work Of Art In The Age Of Mechanical Reproduction Eriřim: http://pixels.filmstv.ucla.edu/gallery/web/julian_scaff/benjamin/benjamin1.html [28.11.2003]

Bhatti, S. N., (1994), Lecture notes for M.Sc. Data Communication Networks and Distributed Systems D51 -- Basic Communications and Networks Eriřim: <http://www.cs.ucl.ac.uk/staff/s.bhatti/d51-notes/notes.html> [25.05.2004]

Bourriaud, N., (2004), Postprodüksiyon, Senaryo Olarak Kültür: Sanat Dünyayı Nasıl Yeniden Programlıyor, (Çev. Nermin Saybaşı), Bağlam Yayınları, İstanbul.

Buck-Morss, S., (1996), Transcription Of Interview, February 1996, Erişim: <http://www.obsolete.com/artwork/sbm.html> [24.12.2003]

Burry, S., (2001), Artists' Multiples Artists Multiplied, The British Council, Erişim: <http://212.67.202.158/~rezen/artistpages/essay.html> [23.01.2003]

Creative Commons, (T.Y.), Erişim <http://creativecommons.org> [20.05.2004]

Davis, D., (Ocak 1995), The Work Of Art In The Age Of Digital Reproduction An Evolving Thesis/1991-1995, Erişim: http://cristine.org/borders/davis_essay.html [28.11.2003]

Dinicola M., T., (T.Y.), The Work Of Walter Benjamin In The Age Of Digital Reproduction, Erişim: http://pixels.filmtv.ucla.edu/community/julian_scaff/benjamin/papers/benjamin3.html [21.12.2003]

Ecary, A., (09.09.1999), Money In Cyberspace, Nettime Mailing Lists, Erişim: <http://amsterdam.nettime.org/lists-archives/nettime-1-9909/msg00065.html> [28.11.2003]

Feinstein, J. (2003), "If It Were Only For Real", 274-280, H. U. Gumbrecht Ve M. Marrinan (Derl.), Mapping Benjamin: Work Of Art In The Digital Age, Stanford University Press, Stanford, California.

Fold Gallery, (T.Y.), Multiples, Fold Gallery, Erişim: <http://www.foldgallery.co.uk/multiples/multiples.html> [23.01.2003]

Foster, C., D. (1996), "A Wireless Future: College and University Libraries Unplugged", 5-8-1+, Broadening Our Horizons: Information, Services, Technology -- Proceedings of the 1996 CAUSE Annual Conference, Erişim: <http://www.educause.edu/ir/library/text/cnc9640.txt> [20.05.2004]

Foucault, M., (1969), "Müellif Nedir?", 171-198, G. Karamustafa Ve D. Şengel (Derl.) Bilgi Olarak Sanat, Olgu Olarak Sanatçı Yeni Ontoloji (2.Baskı), (Çev. Deniz Şengel, Mine Sengel Arıman), Aiap Türkiye Ulusal Komitesi Plastik Sanatlar Derneği Yayınları, İstanbul.

Goldmann, L. (1969), "Müellif Nedir?", 171-198, G. Karamustafa Ve D. Şengel (Derl.) Bilgi Olarak Sanat, Olgu Olarak Sanatçı Yeni Ontoloji (2.Baskı), (Çev. Deniz Şengel, Mine Sengel Arıman), Aiap Türkiye Ulusal Komitesi Plastik Sanatlar Derneği Yayınları, İstanbul.

Good, A., (20 Aralık 2000), The Death Of The Author, Erişim: <http://www.goodreports.net/death.htm> [10.12.2003]

Gumbrecht, H. U. Ve Marrinan, M., (2003a), Authenticity, 125-129, H. U. Gumbrecht Ve M. Marrinan (Derl.), Mapping Benjamin: Work Of Art In The Digital Age, Stanford University Press, Stanford, California.

Gumbrecht, H. U. Ve Marrinan, M., (2003b), Replication, 129-132, H. U. Gumbrecht Ve M. Marrinan (Derl.), Mapping Benjamin: Work Of Art In The Digital Age, Stanford University Press, Stanford, California.

Hall, D., (1999), The Orijinal And The Reproduction: Art In The Age Of Digital Technology, Eriřim: <http://www.skidmore.edu/~dhall/personal/articles.html> [25.12.2003]

Hall, D., (T.Y.), Copyright's Challenge: Appropriation And Fair Use In The New Media, Eriřim: <http://www.skidmore.edu/~dhall/personal/articles.3.html> [03.01.2003]

Hennion, A. ve Latour, B., "How To Make Mistakes On So Many Things At Once – And Become Famous For It", 91-97, H. U. Gumbrecht Ve M. Marrinan (Derl.), Mapping Benjamin: Work Of Art In The Digital Age, Stanford University Press, Stanford, California.

Holmes, B., (2000), "Face Value Or, Currencies Of The Signature In Contemporary Art", M'ars; Magazine Of The Museum Of Modern Art Ljubljana Theme Issue : Worthless (Invaluable)The Concept Of Value In Modern Art, 12(3-4):4-9.

Horkheimer, M. ve Adorno, T.W., (1996), Aydınlanmanın Diyalektięi Felsefi Fragmanlar Aydınlanmanın Diyalektięi, Kabalcı Yayınları, İstanbul

Humayun, P., (25.10.2003), Jean Baudrillard-The Living Philosopher, Eriřim: <http://www.independent-bangladesh.com/news/oct/25/25102003ft.htm> [25.12.2003]

İstanbul Kùltür Ve Sanat Vakfı (2004), 8. İstanbul Bienali 2. Kataloęu, İksv, İstanbul (Baskıda).

Kılıç, L., (1995), "Çoęaltım Aracından Sanat Ortamına", 11-16, Levend Kılıç (Der.), Video Sanatı: Eleřtirel Bir Bakıř, Hil Yayınları, İstanbul.

Leslie, E., (26.11.1996) Introductory Essay, Eriřim: <http://www.obsolete.com/artwork/presentation.html> [28.12.2003]

Litwack.org, (2003), Art In The Age Of Digital Reproduction, Eriřim: <http://www.litwack.org/friends/archives/000420.htm> [28.11.2003]

London, B., (T.Y.), Documentary In The Age Of Digital Reproduction Eriřim: http://www.nfb.ca/documentary/html/en/3.4.1.3e_6-featured_articles.html [30.11.2003]

Lye, T., (2000), The 'Death Of The Author' As An Instance Of Theory, Eriřim: <http://www.brocku.ca/english/courses/4f70/author.html> [10.12.2003]

Lyman, C., (2003), "Norwegian Court Clears 'DVD John' Again in Appeal", Technewsworld, Eriřim: <http://technewsworld.com/story/32451.html> [05.06.2004]

Lynton, N., (1982), Modern Sanatın Öyküsü(2.Basım), (Çev. Cevat Çapan ve Sadi Öziř), Remzi Kitabevi. İstanbul

Macgilvray, A., (02.06.2003), Content: Tech - Cultural Sampling, Eriřim: <http://www.listenup.org/cyberlaw/archives/000090.html> [15.01.2004]

Manovich, L., (T.Y.a), Who Is The Author? Sampling / Remixing / Open Source, Eriřim: http://www.manovich.net/docs/models_of_authorship.doc [10.12.2003]

Manovich, L., (T.Y.b), Generation Flash, Eriřim: <http://www.fdcw.unimaas.nl/1s/generationflash.htm> [09.01.2004]

Mcluhan, M., Qoentin, F., (1967), The Medium Is The Massage, Allen Lane The Penguin Press, Usa

Menocal, M. R., (2003), "The Flip Side", 291-300, H. U. Gumbrecht Ve M. Marrinan (Derl.), Mapping Benjamin: Work Of Art In The Digital Age, Stanford University Press, Stanford, California.

Miles, J. Ve David M., (04.18.2001), Digital Goes Critical, Eriřim: <http://www.artsjournal.com/artswatch/20010418-2299.shtml> [01.01.2004]

Miller, P. D., (T.Y.), Remixing The Matrix: An Interview With Paul D. Miller, Aka Djspooky, Eriřim: <http://www.x-chicago.com/css/master.css> [15.01.2004]

Murray, K., (26-27.09.2003), The Plinth In The Age Of Digital Reproduction, Locate And Classify: Curating The Crafts Conference, Northumbria University, Eriřim: <http://www.craftculture.org/archive/kmurray2.htm> [24.12.2003]

Negativland, (T.Y.), Fair Use, Eriřim: <http://www.negativland.com/fairuse.html> [04.01.2004]

Navas, E., (2003), July 27 - August 02, 2003, Eriřim: http://www.netartreview.net/featarchv/07_27_03.html [28.11.2003]

Obsolete.com, (T.Y.a), Copyright, Eriřim: <http://www.obsolete.com/artwork/copyright.html> [18.12.2003]

Coresis.org, (T.Y.), Open Graphics, Eriřim: <http://www.coresis.org/opengraphics/> [15.01.2004]

Ormesson, J., (1969), "Müellif Nedir?", 171-198, G. Karamustafa Ve D. Şengel (Derl.) Bilgi Olarak Sanat, Olgu Olarak Sanatçı Yeni Ontoloji (2.Baskı), (Çev. Deniz Şengel, Mine Sengel Arıman), Aiap Türkiye Ulusal Komitesi Plastik Sanatlar Derneđi Yayınları, İstanbul.

Özkaya, S., (2004), "Picasso Konuşmaları I: Telif Hakları Ve Haksızlıkları", 71-88, S. Özkaya (Derl.), Göründüğü Gibi Değil! Açıklayabilirim, Bağlam Yayınları, İstanbul.

Ramsey, S., "Bring Your Body: The Dance Community and New Technologies", Kunstforum International #133, Şubat-Nisan 1996, Eriřim: <http://art.net/~dtz/susie.html> [25.05.2002]

Symantec.com, (T.Y.), PC Anywhere, Eriřim: <http://www.symantec.com/pcanywhere/consumer> [25.05.2004]

Pottle, L., (28.04.1999), The Work Of Art In The Age Of Digital Reproduction: Walter Benjamin's Theories In The Context Of The Computer Age, Eriřim: <http://www.stwing.upenn.edu/%7elpottle/rabatefinal.html> [16.12.2003]

Rojas, P., (01.08.2002), Bootleg Culture, Eriřim: <http://www.salon.com/tech/feature/2002/08/01/bootlegs/> [09.01.2004]

Ross, D., (02.03.1999), Art And The Age Of The Digital, Eriřim: <http://switch.sjsu.edu/web/ross.html> [24.12.2003]

Shapiro, C. ve Varian, H., (1998), Information Rules: A Stratejik Guide To The Network Economy, Harvard Bussiness School Press, Boston

Scaff, J. H., (T.Y.), Art & Authenticity In The Age Of Digital Reproduction, Eriřim: http://pixels.filmtv.ucla.edu/gallery/web/julian_scaff/benjamin/essay.html [01.12.2003]

Siebert, B., (2003), "There Are No Mass Media", 30-38, H. U. Gumbrecht Ve M. Marrinan (Derl.), Mapping Benjamin: Work Of Art In The Digital Age, Stanford University Press, Stanford, California.

Stanford Computer Science Education, (2000), Repercussions Of Digital Technology On Artistic Media, Eriřim:

<http://www-cse.stanford.edu/class/cs201/projects-99-00/digital-art/discussion.html>
<http://www-cse.stanford.edu/class/cs201/projects-99-00/digital-art/matrix/o1.html>
<http://www-cse.stanford.edu/class/cs201/projects-99-00/digital-art/matrix/o2.html>
<http://www-cse.stanford.edu/class/cs201/projects-99-00/digital-art/conclusion.html>
 [28.12.2003]

Stensas., S., (10.07.2002), "New Media, Old Art Forms: Art In The Age Of Digital Reproduction", International Conference, Glasgow, Scotland, 10 July 2002 Eriřim: <http://www.starlastensaas.net/resume/reproduction/> [29.12.2003]

Stensas, S., (2000), "The Work Of Art In The Age Of Digital Reproduction", Fate In Review, Foundations In Art: Theory And Education , Volume 22, 1999-2000, S. 36 Eriřim: <http://www.starlastensaas.net/resume/fate/fate1.html> [01.01.2004]

řengel, D., (1992), "Romantizm Ve Hukuk: Telif Hakkı Ve Sanat Kuramı", 140-168, G. Karamustafa Ve D. řengel (Derl.) Bilgi Olarak Sanat, Olgu Olarak Sanatçı Yeni Ontoloji (2.Baskı), (Çev. Deniz řengel, Mine řengel Arıman), Aiap Türkiye Ulusal Komitesi Plastik Sanatlar Derneęi Yayınları, İstanbul.

Talman, J., (2000), Technology And The Postmodern, Eriřim: <http://www.mvddaily.com/c2000/02/embenj1.htm> [30.11.2003]

The Electronic Labyrinth, (T.Y.), Death Of The Author, Eriřim: <http://www.1ath.virginia.edu/elab/hfl0226.html> [14.12.2003]

The University of Texas at Arlington, (T.Y.), Beginning With Benjamin, Eriřim: <http://www.uta.edu/english/dab/music/benj.html> [30.11.2003]

Trancentral - The Klf Mailing List, (Mart, 1997), Eriřim:
<ftp://ftp.xmission.com/pub/users/l/lazlo/music/klf/klf-faq-199703.Txt> [16.01.2004]

Tsai, E., (2003), Art After The Age Of Machanical Reproduction, Eriřim:
<http://www.apexart.org/exhibitions/tsai.htm> [17.01.2003]

Turner, N.K, 2001, Joseph Beuys, Griffin Contemporary Art, Venice, Eriřim:
<http://artscenecal.com/articlesfile/archive/articles2001/articles0701/jbeuysa.html> [17.01.2003]

Türkay, O., (1996), Mikroiktisat Teorisi, 6.baskı, İmaj Yayıncılık, Ankara

University of California-Riverside, (T.Y.) Materials, Eriřim:
http://ethnomus.ucr.edu/remix_culture/remix_culture_too.htm [20.01.2003]

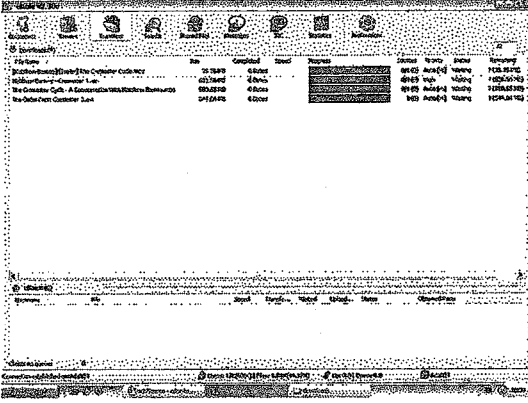
Ülgen, S.,(15.11.2000), “Yeni Ekonomide Rekabet”, VI.Türkiyede İnternet Konferansları.
 İstanbul Eriřim: <http://www.inettr.org.tr/inetconf6/tammetin> [16 Kasım 2000].

Valentin-Rechnrona, P. (2004), “Picasso Konuşmaları I: Telif Hakları Ve Haksızlıkları”, 71-88, S. Özkaya (Derl), Görüldüğü Gibi Değil! Açıklayabilirim, Bağlam Yayınları, İstanbul.

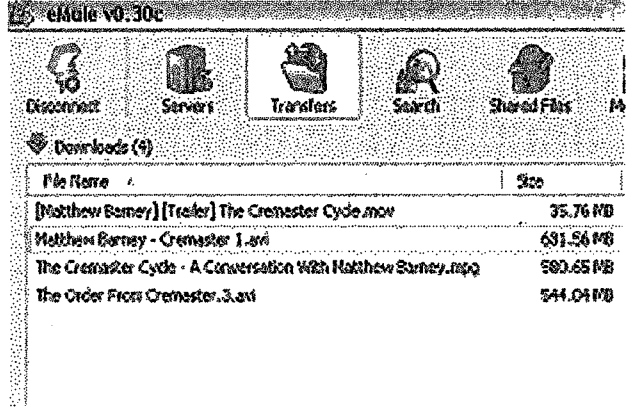
Van Belle, G., (04.05.2000), Cultural Resistance, Nettime Mailing Lists, Eriřim:
<http://www.nettime.org/lists-archives/nettime-l-0005/msg00030.Html> [30.11.2003]

Wikipedia.org, (T.Y.),Luther Blissett (Nom de Plume), Eriřim: <http://www.wikipedia.org>
 [20.05.2004]

Yahoo Briefcase, (T. Y.) Eriřim <http://briefcase.yahoo.com> [15.05.2004]



Resim 4.3 “E-Mule P2P Dosya Paylaşımı Yazılımı”, ekran görüntüsü



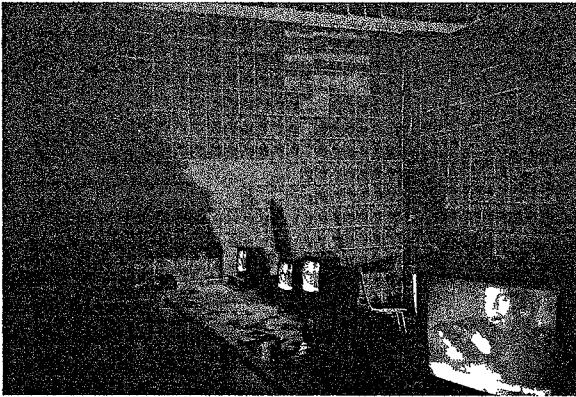
Resim 4.4 “E-Mule P2P Dosya Paylaşımı Yazılımı”, ekran görüntüsü



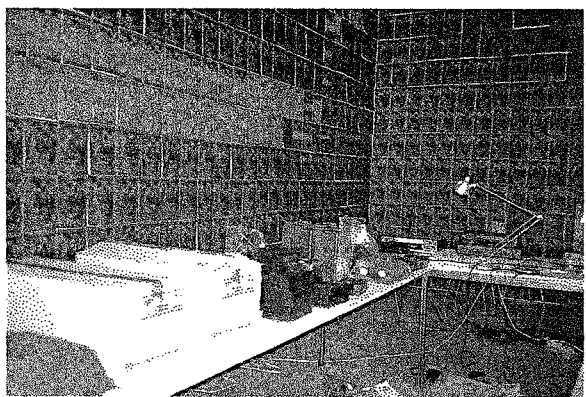
Resim 4.5 “Cremaster 1”, (1995), Mathew Barney, DivX, ekran görüntüsü



Resim 4.6 “Cremaster 1”, (1995), Mathew Barney, DivX, ekran görüntüsü



Resim 4.7 “N’olur Dur Deme Bana” (2002), enstelasyon, Serkan Özkaya,



Resim 4.8 “N’olur Dur Deme Bana”, (2002), enstelasyon Serkan Özkaya,



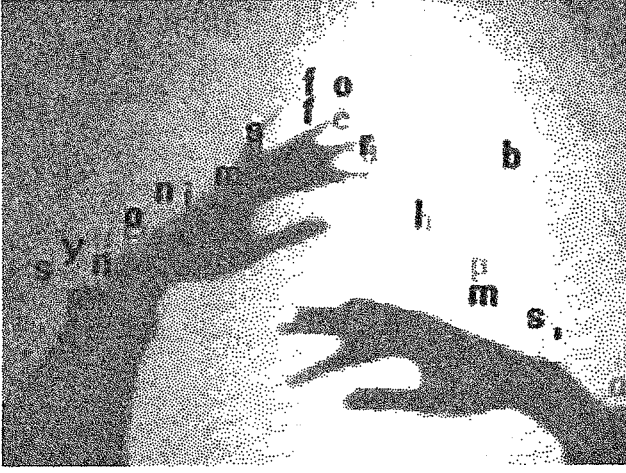
Resim 5.1 “Brillo Boxes”, (1969), enstelasyon, Andy Warhol
(<http://www.georgetown.edu/faculty/irvinem/CCT794/Institutional-theory-artworld.html>)



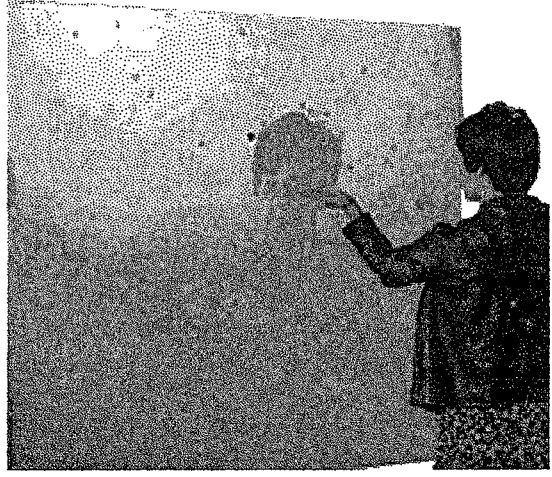
Resim 5.2 “Chris Burden Promo”, (1976), Chris Burden, ekran görüntüsü,
(http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/massmedia/25)



Resim 5.3 “Bugün Tarihi Öneme Sahip Bir Gün Olabilirdi“, (2003), Serkan Özkaya



Resim 5.4 “Text Rain” (2000), Camille Utterback ve Romy Achituv, enstelasyondan ayrıntı
(<http://www.camilleutterback.com/texttrain.html>)



Resim 5.5 “Text Rain” (2000), Camille Utterback ve Romy Achituv, enstelasyon
(<http://www.camilleutterback.com/texttrain.html>)



Ek 2 Terimler Listesi

5 ½ inch'lik Disket: Artık kullanılmayan bir veri depolama medyası

802.11: Bir kablosuz iletişim standardı

Açık Kaynak (Open Source): Bilgisayar programcılığı alanında ortaya çıkan ve bir yazılımın kodunun her kullanıcı tarafından değiştirilebilmesine olanak sağlayacak şekilde açık bırakılmasını öngören anlayış.

Ağ Dışsallıkları (Network Externalities): Bir kullanıcı için bir ürünün değeri, o ürünü kullanan başka kaç kişi olduğuna bağlıysa ağ dışsallıklarından söz edilir. Bu durumda ağa eklenen her kullanıcı ağın değerini kendi değerinden daha fazla artırır.

Ağ Ekonomileri (Network Economies): Bilişim teknolojileri, telekomünikasyon, elektrik, ulaştırma gibi uç noktalar ile bunların aralarındaki iletişim bağlarından oluşan bir ağ düzeni içerisinde yapılanan sektörlere varilen ad.

Arama Motoru (Search Engine): Anahtar sözcükler girerek internette arama yapmaya yarayan yazılım ve bu hizmeti sunan web sitesi.

Armağan Ekonomisi (Gift Economy): Daha çok ilkel kabilelerde görülen ve insanların sahip oldukları değil de dağıttıkları şeyler sayesinde statü kazandıkları bir ekonomik model.

Betamax: Bir analog video standardı

Bilişim Teknolojileri (Information Technologies): Enformasyonun toplanması, depolanması, kullanılması ve yayılması için kullanılan bilgisayar ve telekomünikasyon sistemlerinin tümü

CD (Compact Disc): Bir dijital veri depolama medyasıdır.

Codec: Görüntünün dijital olarak şifrelenmesi ve izleneceği zaman da bu şifrenin açılmasını sağlayan bilgisayar dosyaların genel adı.

Copyleft: Telif hakkına (copyright) tepki olarak doğan, üretimlerin serbest bir şekilde dağıtılması, üzerinde değişiklikler yapılmasına izin veren lisansların genel adı.

Creative Commons (Yaratıcı Avam): Creative Commons, birkaç siber-hukuk profesörü ve bilgisayar mühendisinin, GNU'nun copyleft tavrından hareketle 2000 yılında, sanatçıların bazı haklarını serbest bırakırken bazılarını korumalarını öngörerek oluşturduğu bir dizi lisanstır

DAT (Digital Audio Tape): Dijital bir ses kayıt medyası.

Digital Watermarking: Dijital bir dosyanın, sahibinin kim olduğunun saptanabilmesi için dijital bir kod ile işaretlenmesi.

Digitally Remastered Edition: Orijinali analog olan bir film veya müziğin dijital olarak yeniden üretilerek satışa sunulmuş versiyonu

DivX: Dijital görüntünün çok kaliteli ve az bir dosya boyutu üretecek şekilde sıkıştırılması için geliştirilmiş dijital görüntü formatı.

DJ (Disc-Jockey): Radyolarda veya klüp gibi mekanlarda, önceden plak, cd gibi ortamlara kaydedilmiş müzikleri çalan kimse. Günümüzde DJ'lerin kendi müzikleri üretmeye başlamaları ile DJ-Prodüktör kavramı da ortaya çıktı.

Dosya Paylaşımı Yazılımları (P2P File Sharing Software): Kullanıcıları kendi bilgisayarında istedikleri klasörleri internet üzerinden başka kullanıcıların kullanımlarına açmalarına ve aynı şekilde başka insanların bilgisayarlarından dosya indirmelerine olanak sağlayan yazılım.

DV (Digital Video): Bir dijital görüntü standardı.

DVD: CD gibi fakat en az altı kat daha fazla veri alabilen bir dijital veri depolama medyası

E-book (E-kitap): Bilgisayar, PDA gibi elektronik cihazlar üzerinden okunacak formatta hazırlanmış kitap.

Free Art Licence (Serbest Sanat Lisansı): Kullanıcıyı, orijinalini ortaya çıkartanın haklarına saygı göstererek sanat yapıtını kopyalamaya, dağıtmaya ve serbestçe değiştirmeye yetkilendiren lisans.

Giriş (port): Bilgisayarlara başka cihazların bağlanmasını sağlayan giriş ve çıkışlar.

GNU (GNU is Not UNIX) General Public Licence: Serbest yazılımların kaynak kodlarının değiştirmeye açık olarak kalmasını ve bunlar üzerinde bir değişiklik yapanın buraya kendi imzasını atmasını öngörülen bir lisans.

GPRS (General Packet Radio Service): Cep telefonunu haberleşmesinde ikinci kuşak ile üçüncü kuşak arasında yer alan ve veri transferinin dosyaları paketlere bölerek gerçekleştirildiği teknoloji.

İndirme (Download): Sunucudan (Server), istemciye (client) veri taşınarak kopyalanması.

İstemci (Client): Bir ağda, sunucudan (server) veri isteyen bilgisayar.

Kablosuz Ağ (Wireless Network): İçerisindeki birimlerin birbirlerine kablosuz olarak radyo sinyalleri üzerinde bağlandığı ağıdır.

Kablosuz Yerel Ağlar (WLAN-Wireless Local Area Networks): Birbirlerine kablosuz olarak bağlanmış ve yakın konumda olan bilgisayarlardan oluşan ağların genel adı

Kazaa P2P Dosya Paylaşımı Yazılımı: İnternette, başkalarının bilgisayarlarından dosya indirmeye yarayan bir P2P dosya paylaşımı programı.

Kişisel Bilgisayar (PC-Personal Computer): Ev kullanıcıları için geliştirilmiş bilgisayar.

Loop (Döngü): Sesin veya görüntünün ard arda tekrarlanması.

Marjinal Maliyet (Marginal Cost): En son üretilen birimin öncekilerden bağımsız olarak maliyeti.

Master: Analog çoğaltmalarda, kendisinden kopyalar üretilen ana kopya.

miniDV: DV formatında görüntü kaydedebilen bir standart

Modem: Dijital veriyi analog sinyale dönüştürerek telefon hatları üzerinden başka bir bilgisayara taşınmasını sağlayan bilgisayar aparatı. İnternet erişimi için kullanılır.

Mp3: İnsan kulağının duyamadığı bazı frekansların silinmesiyle elde edilen ve diğer dijital ses formatlarına göre küçük boyuta sahip bir dijital ses formatı.

MPAA (Motion Picture Association of America): Amerikan Film Şirketleri Birliği. Amerika'daki film şirketlerinin haklarının korunması takip eden kuruluş.

Mpeg-1: VCD' lerde de kullanılan bir dijital görüntü sıkıştırma formatı.

Mpeg-4: Az yer kaplayan fakat buna göre çok kaliteli görüntü sunan bir dijital video standardı

Multimedya (Çoklu Ortam): Ses ve görüntü gibi farklı medyaların bir arada kullanıldığı ortam.

Net Art (İnternet Sanatı): İnternet üzerinden sunulan bir sanat formu.

OCR (Optical Charecter Recognition): Basılı bir yazıyı bir tarayıcı yardımıyla dijital ortama aktarmaya yarayan yazılım

RIAA (Recording Industry Association of America): Amerika Plak Endüstrisi Birliği. Amerika'daki plak şirketlerinin haklarının korunması takip eden kuruluş.

Remiks: Müzikte bir parçanın belli kanallarının alınarak bunların başka sample'lar ile birleştirilmesiyle elde edilen şarkı. Remiks bugün sanatın müzik dışı alanlarında da kullanılıyor.

Sabit Disk (Hard Disk): Bilgisayarda verilerin depolandığı bölüm

Sampling (Örnekleme): Müzik alanında ortaya çıkan bir kavram olan sampling, bir şarkının bir bölümünün veya etraftaki herhangi bir sesin kaydedilmesi veya çeşitli dijital cihazlarla sıfırdan üretilmesi ile bir şarkının ana elemanları olarak ard arda kullanılmasıdır. Günümüzde sampling görüntü gibi müzik dışındaki alanlardan yapılan alıntılar için de kullanılıyor.

Sequencer: Sample müziğinde kullanılan ve sample'ların düzenlenmesine yarayan müzik yazılımlarının genel adı.

Seri Port: Günümüzde eskimek üzere olan bir bilgisayar girişi (portu).

Sunucu (Server): Bir ağda kendisinden istemde bulunan istemcilere(client) veri yollayan bilgisayar.

TCP/IP: Bilgisayarların internet üzerinden birbirleri ile anlaşmalarına olanak sağlayan protokol.

Telif Hakkı (Copyright): Eser sahibinin, eserin çoğaltılması ve halk önünde temsilini kendi kontrolü altına almasıdır. Kitap ve basılı eserlerin yanında ses görüntü kasetleri, bilgisayar programları gibi konuları da kapsar.

UMTS (Universal Mobile Telecommunications System): Çok hızlı veri transferini mümkün kılacak üçüncü kuşak cep telefonu iletişimi teknolojisi.

Yedekleme (Back-up): Dijital bir enformasyonun dijital kopyasını yaparak başka bir ortamda saklamak.

Yükleme (Upload): İstemciden (client), sunucuya (server) veri taşınarak kopyalanması.

wav: Mp3'e göre daha fazla disk alanı kaplayan bir dijital ses formatı.



ÖZGEÇMİŞ

Doğum tarihi 13.02.1978

Doğum yeri Bursa/İnegöl

Lise 1989-1996 İnegöl Turgutalp Anadolu Lisesi

Lisans 1996-2001 YTÜ İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi
İktisat Bölümü

Yüksek Lisans 2001-Devam ediyor YTÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü
Sanat Anasanat Dalı

Çalıştığı Kurumlar

2003-Devam ediyor Yıldız Teknik Üniversitesi,
Sanat ve Tasarım Fakültesi, Sanat Bölümü,
Fotoğraf ve Video Programı'nda Araştırma
Görevlisi

