

dr. öğr. üyesi batu bozoğlu

istanbul okan üniversitesi, sanat, tasarım ve mimarlık fakültesi, görsel iletişim tasarımı bölümü
batubozoglu@gmail.com orcid: 0000-0002-3910-8508

dr. öğr. üyesi eda çekil konrat (sorumlu yazar | corresponding author)

istanbul okan üniversitesi, sanat, tasarım ve mimarlık fakültesi, görsel iletişim tasarımı bölümü
cekileda@gmail.com orcid: 0000-0002-1082-130X

DİJİTAL ÇAĞDA SANAT ESERİNİN BİRİCİKLİĞİ ÜZERİNE*

araştırma makalesi | research article

başvuru tarihi | received: 21.03.2022 kabul tarihi | accepted: 25.05.2022

ÖZET

Walter Benjamin'in "Mekanik Yeniden Üretim Çağında Sanat Eseri" metninde tartışmaya açtığı sanat yapıtının biricikliği sorunsalı, yeniden üretim tekniklerinin gelişmesi ve çeşitlenmesi dolayısıyla günümüz dijital çağında da geçerliliğini korumaktadır. Benjamin, üretilen kopyaların, sanat yapıtının şimdi ve buradallığını kırdığını ve bu kırılmanın sanat eserinin demokratikleşmesinin yolunu açtığını söylemektedir. Sidney Tillim, Bruno Latour ve Adam Lowe ise Benjamin'in öngörüsünün, mekanik kopyanın kendisine özgü bir biricikliğe sahip olması sebebiyle gerçekleşmediğini ifade eder. Dijital çağda ise bu durum tersine dönmektedir. Günümüzde orijinal ve kopya arasındaki farkın tartışılmalı durumu, sanat piyasasını sanat yapıtının biricikliğini yeniden tahsis edecek yöntemler aramaya itmektedir. Kurumlar NFT gibi yöntemlerle dijital sanat yapıtının biricikliğini, sanatçı emeğini künyelenen bir sistem üzerinden yeniden tahsis etmektedir. Bu çalışma dijital çoğaltma tekniklerinin, sanat piyasasının işleyişini ve günümüz çağdaş sanatçıların üretim pratiklerini nasıl şekillendirdiğini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu doğrultuda öncelikle sanat eserinin biricikliğine dair tartışmalar, yapılan literatür çalışmasıyla bir araya getirilmiştir. Bu tartışmalar içinde yer alan çağdaş sanat eserlerinden örnekler, Jay David Bolter, Blair MacIntyre, Maribeth Gandy ve Petra Schweitzer tarafından tanımlanan sanat eserinin transparan ve hipermedyatik nitelikleri çerçevesinde analiz edilmiştir. Sonuç olarak, dijital çağda sanat piyasasının orijinal olan bağımlılığına istinaden yeni sistemler ürettiği görülmektedir. Sanatçılar ise özellikle yapay zeka temelli üretimlerinde, sanat eserinin biricikliğine dair yaklaşımlarını, eseri doğrudan sahiplenme tercihleriyle ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelime: Çağdaş Sanat, Dijital Sanat, Aura, Generative Sanat, NFT

Bozoğlu, B., Çekil Konrat, E. (2022). Dijital çağda sanat eserinin biricikliği üzerine. *Bodrum Journal of Art and Design*, 1(2), 139-151.

* Bu çalışma 2 Aralık 2021 tarihinde İstanbul Türkiye'de çevrimiçi olarak gerçekleştirilen V. Uluslararası Yeni Medya Konferansı'nda bildiri olarak sunulmuştur.

ON THE HERE-AND-NOW OF THE WORK OF ART IN THE DIGITAL AGE

ABSTRACT

First brought up by Walter Benjamin in his paper "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction," the question of aura remains relevant today as the methods of reproduction improve and proliferate in our digital age. Benjamin argues that the advent of the copy leads to the elimination of the artwork's aura, and this elimination paves the way for the democratization of the artwork. On the other hand, Sidney Tillim, Bruno Latour and Adam Lowe challenged him by recognizing that the mechanically reproduced copies also hold distinctive auras. In the digital ages, these distinctions have reversed. Today's issue of authenticity of the digital copy pushes the art institutions to look for alternative ways to reinvent the uniqueness of the original. Using the blockchain technology and Non-fungible Tokens as a digital license, they try to establish an original by authenticating a copy as the sole recipient of the artist's labor. This paper aims to identify the effects of the techniques of digital reproductions on the practices of contemporary artists and the art industry. To this end, the arguments on the aura of the digital artwork are presented with a literature review; followed by a selection of case studies from contemporary digital artworks, using the categorizations of transparency and hypermediacy outlined by Bolter et al. In conclusion, it is seen that, in the digital age, the art industry creates new systems based on its dependence on the original, while contemporary artists present their views on the subject through their preferences on the methods of claiming authorship in their AI generated artworks.

Keywords: Contemporary Art, Digital Art, Aura, Generative Art, NFT

GİRİŞ

Walter Benjamin, *Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı* adlı metninde sanat yapıtının "şimdi ve buradalığını" aura kavramıyla ele alır ve söz konusu tekniklerin eserin bu niteliğini geçersiz kıldığından bahseder. Mekanik çoğaltılabilirlikten dijital üretime ve çoğaltılabilirliğe geçişte bu kavramlar farklı tartışmalara vesile olmaktadır. Özellikle dijital eser serilerindeki biriciklik, emek ve aidiyet ilişkilerinin fiziksel boyutta var olmaması, dolayısıyla belirsizleşmesi sebep olarak ele alınabilir. Sanat piyasasının bu tartışmaya katılımı, Benjamin'in tartışmaya açtığı sanat eserinin aurasını dijital üretimde tahsis etme çabası ile gerçekleşmektedir. Bunun son örneği Non-Fungible Token (NFT) adıyla üretilen Blockchain sistemi destekli bir kodlamayla görülmektedir.

Bu çalışma, yeni gelişmeler ışığında dijital eserde emek, aidiyet ilişkileri ve özgünlük kavramlarına bir daha bakmak ve yeni bir özgünlük kavramının oluşabilirliğini tartışmaya açmayı hedeflemektedir. Öncelikle Benjamin'in tanımından başlayarak, *aura* teriminin dijital çağda aldığı farklı anlamlar gözlenerek, kopya ve orijinalin ayırt edilebilirliği adına dijital ve mekanik alanlardaki farklılıklar incelenmektedir. Ardından çağdaş sanat piyasasının dijital çağda *aura*'yı yeniden tahsis etme yöntemleri dijital emek ve aidiyet ilişkileri çerçevesinde ele alınmaktadır. Çalışmanın son bölümünde ise, çağdaş sanatçıların yapay zekâ temelli üretimleri analiz edilerek, emek ve aidiyet tartışmaları içinde sanatçı olarak kendilerini ve üretimlerini nasıl konumlandıkları ortaya konmaya çalışılmaktadır.

MEKANİK VE DİJİTAL ÇOĞALTILABİLİRLİK VE AURA

Mekanik Çoğaltma

Walter Benjamin "gerek zamanla sanat yapıtının fizik yapısının uğradığı değişimler ve sanat yapıtının üzerindeki çeşitli mülkiyet ilişkilerini" (1993: 48) sanat yapıtının aurasıyla ilişkilendirmektedir. Aura, sanat eserinin teknik yollarla yeniden üretilebildiği çağda kaybolmakta, hakiki sanat yapıtının biriciklik değeri ise teknik yolla yeniden üretimde anlamsızlaşmaktadır. Örneğin, artık fotoğrafta negatifle yapılan çoklu baskılarda, özgün baskının hangisi olduğu bir anlam ifade etmemektedir. Bu değerlerin ortadan kalkması, sanat yapıtının işlevini de değiştirmektedir.

Benjamin'in tarihsellik ve biriciklik ile tahsis ettiği *aura*'yı, mekanik çoğaltılabilirlikle yıkmasının ardından başlayan tartışma günümüze kadar devam etmektedir. Çoğaltma eyleminin dijital çağın biriciklik krizinin de sebebi olduğu göz önüne alındığında, Benjamin'in saptamalarının günümüzde de geçerli olabileceği görülür. Fakat öncelikle söz konusu çoğaltma eyleminin tanımının, sürecin radikalleri ve sonuçları açısından gözlemlenmesi gerekmektedir. Sidney Tillim, *ArtForum* dergisinde yayınladığı yazısında, Benjamin'in savına bu noktada bir karşı duruş sergiler (Tillim, 1983). Özellikle basılı eserlerin (fotoğraf, illüstrasyon vb.) mekanik çoğaltma işlemlerine tabi tutulmasının ardında yatan emek ve sonuç ilişkisini irdeleyen Tillim, birincil eserin kopyalarının dahi, üretim süreçlerinde geçerli olan radikaller sonucunda belli bir *aura* taşıdıklarına değinmektedir. Özellikle çoğaltma eyleminin gerektirdiği uzmanlığı, sonuçlarının kalitesi ve bu kopyaların nesnel tarihselliğinin de birer *burada ve şimdilik* taşıdığını ifade eder. Bu da kopyalar arası bir hiyerarşinin kendini bu yeni kıstaslar üzerinden tahsis ettiğini ve *aura*'nın hala etkisini koruduğunu göstermektedir. Tillim'in saptamasından yola çıkarak, her ne kadar eserlerin dolaşımını ve ulaşımını demokratikleştirmiş olsa da mekanik çoğaltmanın yaygınlaşması eserin hegemonyasını zedeleyememiş ve hatta onun altında oluşan yeni auratik hiyerarşiler kurulmasına da vesile olduğu söylenebilir. Bu durum, mekanik çoğaltma eyleminin kaçınılmaz nesnelliği, üretim ilişkileri ve nihayetinde bunlarla oluşan tarihselliğinden kaynaklanmaktadır (Tillim, 1983).

Çoğaltma pratiklerindeki emek ilişkileri üzerinden kopyanın meşruiyetine değinen bir başka araştırmacı da Latour'dur. Latour farklı sanat disiplinlerinin kopyalama eylemleri arasındaki algı ve değer farkını irdeleyerek performans sanatı ve resim mecralarını karşılaştırmaktadır (Latour ve Lowe, 2011: 7). Her

performans eserinin nihayetinde bir çoğaltma eylemi olduğuna dikkat çeken Latour, bu kopyanın tartışılmaz meşruluğunun üretimindeki emek tasarrufu olduğunu ifade etmektedir. Bir tiyatro eserinin tekrar canlandırmasında gerekli emek yükü ve bunun sonucunda ortaya çıkan eserin dönüşümü söz konusu kopyaya biriciklik kazandırmaktadır. Oysaki resimde kopyalama eylemi, bir biçimsel buluşun olduğu gibi transfer edilmesinden mustarip, bu emek tasarrufunu azaltmakta ve kopyayı kamu algısında değersizleştirmektedir.

Latour bu saptamanın ardından, bu stigmatı taşıyan resim kopyasının dahi meşruluğunu inşa etmek adına bir şansı olduğuna değinmektedir. Bu, araştırmacının Veronese'nin *Nozze di Cana* adlı eserinin kopyası üzerinden inşa ettiği izleyici temelli deneyime dayalı bir biriciklik tahsisidir. *Nozze*'nin aslının Louvre müzesinde olmasına rağmen Latour makalesinde, Görsel 1'de görülen, eserin ilk sergileme yeri olan Venedik'teki kopyasının izleyicilerde daha otantik bir deneyim hissettirdiğinden ve böylece kendine has bir biriciklik ifade ettiğinden bahsetmektedir (Latour ve Lowe, 2011: 3). Burada öncül olan biriciklik algısının, eserin sanatçısı ile olan tarihsel yakınlığından ziyade, aynı eserin kamu neslinde oluşan tarihselliğinde de gizli olabileceği fikri ön plana çıkmaktadır. Latour'a göre yerleşimi, esaslığı ve böylece izleyici üzerindeki etkisi yüksek "iyi" kopya, basit bir çoğaltımdan çıkarak orijinale destek olan bir yapıt haline gelir. Bu nedenle iyi kopyayı orijinalin varlığı için elzem kabul etmektedir; kopya yoksa orijinal de unutulmaya mahkûmdur.



Görsel 1. Adam Lowe, *Nozze di Cana'nın Kopyası*, 2006, Dijital Baskı, Fondazione Giorgio Cini, Venedik

Latour'un *Nozze* üzerinden incelediği sosyal deneyimler üzerinden oluşan biricikleşme süreci, aslında olağan hayatımızda ilişkiye girdiğimiz bütün kopyalar için geçerlidir. Goulding'in müzik plakları üzerinden geliştirdiği benzeri bir sav, bütün nesnel kopyaların bireysel deneyimler neticesinde biriciklik kazandığını göstermektedir. Plak koleksiyonerleriyle yaptığı görüşmeler neticesinde Goulding, birçok kullanıcı için plağın dokunulabilirliğinin ve geçmiş etkileşimlerinin izini barındıran nesnel tarihselliğinin bu kopyalara bireysel bağlar kurulmasında önemli bir yer teşkil ettiğini keşfeder. Özellikle CD ve sonrası çoğaltma teknolojilerinden daha üstün ses kalitesi ve daha pratik kullanım yöntemleri vaat etmesine rağmen, plak sektörünün yakın zamanda piyasada genişlemesi de bu hissiyatı desteklemektedir. Goulding'in gözlemlerinde kullanıcıların plakları tercih etmesinde, tarihsel "izlerin" (çizik, kırışıklık, leke) fiziksel olarak plakta taşınabilmesi ve plağın ürettiği sesin özellikle belli dönem eserlerinde asla daha

yakın (sadık) bir deneyim üretmesi gibi sebepler ön plana çıkmaktadır (Goulding, 2019: 557).

Bu argümanlar neticesinde, fiziksel kopyanın aslına rağmen bir biriciklik kazanmasında, emek ilişkilerinin ve bireysel ve sosyal deneyimlerle oluşan tarihselliğin etken olduğunu ifade edebiliriz. Ancak bu kıstasların varlığı, dijital çoğaltma sistemlerinin devreye girmesi ile son bulacaktır. Bu nedenle Benjamin'in işaret ettiği aura krizinin mekanik çoğaltma değil, asıl dijital çoğaltma işlemleriyle başladığı söylenebilir. Dijital eserde kopyalar ve orijinal eser arasındaki farkın tamamen kalkması, çoğaltma eyleminden emek tasarrufunun tamamen yok olması ve dış etkenlere tam direnç göstermesi ile biricikliğin tamamen kaybını da beraberinde getirmektedir.

Dijital Çoğaltma

Dijital kopyanın, mekanik kopyaya nazaran aura etkisine dair kaybı, Stuart Jeffrey'e göre onun dokunulmazlığı, sonsuz kopyalanabilirliği ve zamanın etkilerine olan bağımsızlığı ile ilişkilidir (Jeffrey, 2015: 147). Aurayı, bir nesne üzerinden kişinin geçmiş ile bağ kurması şeklinde tanımlayan Jeffrey, mekanik çoğaltma tekniklerinde üretilen kopyaların, orijinale ve dolayısıyla sanatçıya yakınlığı üzerinden değer kazandığından bahseder. Böylece birinci baskı ve sonuncu baskı arasındaki farklardan, üretim mekânlarının sanatçıya yakınlığı, çoğaltma sistemlerini uygulayan kişilerin uzmanlığı gibi kıstaslar da aynı şekilde kopyaların niteliklerini değiştirir. Her bir kopya böylece, kendi tarihselliği, sanatçısı, orijinali ile arasındaki ilişkileri ve üretim sürecindeki emeğin niteliği açısından özgünleşmektedir. Ancak, dijital geçiş, kopyayı bu bağlardan koparır; dijital kopya tamamen sterilize edilmiş, zamanda asılı bir nesne haline gelmiştir.

Stuart Jeffrey, dijital kopyanın yine de biricikliğini, üretimi ve kullanımındaki emek ve deneyim ilişkisi üzerinden tahsis edebileceğini ifade eder. Latour'un argümanları üzerinden geliştirdiği saptamada Jeffrey, dijital alanda kopyalanarak ziyaretçilerin sanal gezilerine açılan dijital arkeolojik sit alanlarından yararlanarak yaptığı analizde, bu sanal kopyaların asılları ile farkını izleyiciler ile kurduğu bağ üzerinden gerçekleştirdiğini ifade eder. Dijital sanatçının emeğinin de devreye girdiği bu ilişkide, kopyanın üretiminde ve oluşumunda etkin rol oynamak, kopyayı izleyiciler açısından biricikleştirmektedir. Ki bu bağ ve deneyim yani izleyicilerin kendi etkilerinin izlerini görebilmelerine dair oluşturulan fırsatlar, nesneyi tekrar tarihsel bir düzleme oturtmakta ve böylece ona biriciklik kazandırmaktadır. Nesnel olmayan kopya, nesnelliğini, deneyimini paylaştığı kişinin nesnelliği üzerinden geriye dönük bir biçimde oluşturmaktadır (Jeffrey, 2015: 148).

Dijital sanatta sosyal deneyim üzerine kurulu bu biriciklik inşası, özellikle çağdaş sanat ve yeni medya alanında icra edilen etkileşimli eserlerde görülmektedir. Refik Anadol'un *Makine Hatıraları: Uzay* adlı eserinde, fiziksel hiçbir unsur barındırmayan eserin aura etkisini, Latour'un iyi kopya kavramı ve Jeffrey'in izleyici deneyimi/emeği etkileşimleri üzerinden kazandığı söylenebilir. Burada esas olarak tarihselliği olmayan, yani özsel olarak tamamen sayısal bir eser, sergilenme yeri (galeri), izleyicilerin toplu şahitliği ve karşılıklı ilişkilennmeleri üzerinden biricikliğini kazanmaktadır. Farklı bir kurulumda, bir başka deyişle eserin sergilenme yeri ve izleyiciye olan etkileşim imkânları değiştirildiğinde aynı biriciklik deneyimi gerçekleşmeyecektir. Bu nedenle fizikselliğini ve nesnel tarihselliğini kaybetmiş dijital kopyanın, aurasını izleyici ile ilişkileri üzerinden inşa ettiği söylenebilir. Fakat dijital eserin deneyime dayalı bir biriciklik tahsisi kabul edilse dahi, Benjamin'in makalesinde bahsettiği aura problemi hala gerçekliğini korumaktadır. Seyirci deneyimi ile ayrışan kopyalar pekâlâ bir tarihsellik kazanmaktadır ama bu dijital seri içinde kopyalar ve orijinal arasındaki farkı tahsis etmeye yeterli değildir. Bu da Benjamin'in bahsettiği demokratikleşmenin, yani orijinalin tamamen yok olmasının bir sağlaması olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu durum özellikle aura deneyimi ve pazarlaması üzerine kurulu sanat piyasası ve kurumları için ciddi bir krize işaret etmekte ve auranın tekrar tahsis edilmesine dair çözüm üretmeye zorlamaktadır. Dijital seride orijinal arayışı bu noktada devreye girmektedir.

DİJİTAL SANATTA AURANIN YENİDEN TAHSİSİ: NFT

Sanat kurumları geleneksel sergileme, sahiplenme ve pazarlama süreçlerini tekrar sağlamak adına, dijital çoğaltma teknikleri ile kaybolan orijinalin tekrar tahsis edilmesine dair bir arayışa sürüklenmektedir. Bunu, klasik eser serilerinde biricikliği olası kılan kıstasları dijital eser serileri üzerinden tekrar inşa etmeye çalışarak başaracaktır. Benjamin'den günümüze kadar gelen tartışmalarda da görüldüğü üzere, biriciklik emek ve tarihsellik üzerinden tahsis edilmektedir. Bir eserin biricikliğinin varlığı, söz konusu bir kopya olsa dahi, eser üzerinden izleyicinin üretici ile kurduğu tarihsel ilişki ve eserin üretiminde ve deneyimlenmesinde yer alan iki tarafın da ortaya koyduğu emek ve deneyim ile gerçekleştirilebilir. Bu belirleyicilik sayesinde herhangi bir kopya, benzerlerinden farklılaşır ve kurduğu bu ilişkiler üzerinden tarihselliğini inşa eden bir özgün hikâyenin parçası olur. Fakat dijital kopya serileri, bu kıstasları yerine getirebilmesi için önemli bir nitelikten yoksundur; nesnellik. Bu durum, biricikliğin tahsisini sağlayan sistemlerin de nesnel düzlemde koparıp, sayısal düzleme taşınması gerekliliğini getirmektedir. Bir başka deyişle, tarihsellik ve emek gibi nesnel yapıda fenomenolojik olarak gözlemlenebilecek nitelikler, sosyal mutabakatlar üzerinden tekrar yapılandırılmalıdır. Günümüzde bu sistemlerin Non-Fungible Token (NFT) sistemiyle, blockchain yapıları üzerinden şekillenmekte olduğu görülmektedir. NFT'nin bu biricikliği nasıl sağladığı, Jeffrey'in dijital serinin klasik biricikliğe olan direncine dair yaptığı tanımı, yani onun sonsuz çoğaltılabilirliği, dokunulamazlığı ve tarihselliğe olan bağlılığı üzerinden değerlendirilerek gözlemlenebilir.

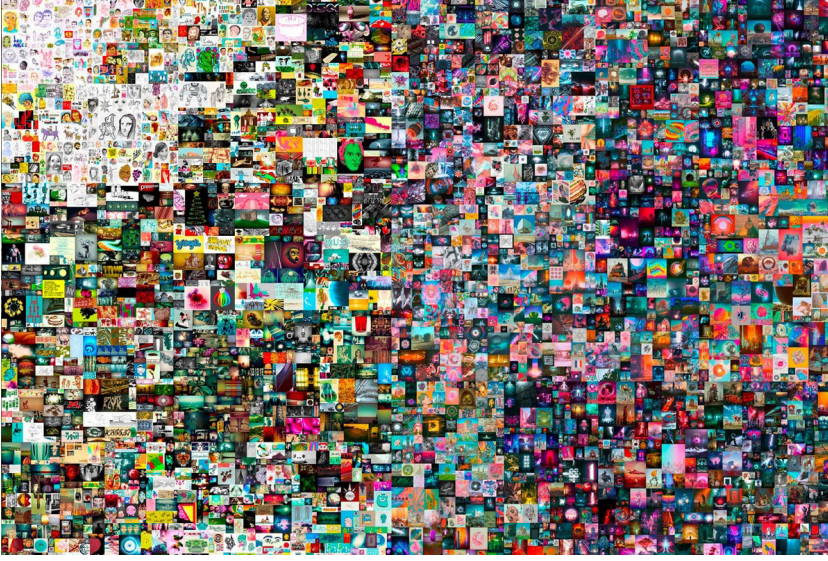
Dijital Kopyada Orijinalin Keşfi

NFT sistemleri, kripto para piyasasının temelini oluşturan blockchain sistemi üzerinden işlem gören bir piyasanın ürünüdür. Herhangi bir dijital dosyanın veri zincirine eklenen güvenli bir kod dizininden oluşan NFT, sanat piyasası açısından bir sertifika olarak tanımlanabilir. Bu token yani özgün ve kırılması imkânsız yakın kod parçaları, herhangi bir dosyaya eklenildiğinde dosya, artık dijital anlamda kopyalarından tamamen farklılaşır ve özgün bir hal alır. NFT bu noktada, mükemmel kopyalar zincirinin kırılması işlevini görmektedir. NFT ile künyelenen kopya, sayısal dizini açısından diğer kopyalardan farklıdır ve ötesinde blockchain sistemlerinin şifreleme yapısı sayesinde asla aynı şekilde kopyalanamaz. Bu künyeleme işlemi kopyaya sayısal açıdan bir özgünlük kazandırırken, onu belli bir zamana, mekâna ve kişiye tasdiklemektedir. Tasdikleme eylemi, biriciklik ilişkileri açısından önemli bir işlev görür; künyelenen eserin artık belirli bir emeğin karşılığında, belirli bir tarihte üretilmiş olduğu anlamına gelir. Yani NFT ile künyelenen eser, özellikle dijital eserler söz konusu olduğunda, eser üreticisinin emeğinin doğrudan karşılığı olan kopyayı ifade eder. Özellikle dijital eserlerin sonsuz kopyalanabilirliği ve bu kopyalama eyleminin, mekanik çoğaltma dinamiklerine karşın kolay - yani asgari emek ve uzmanlık gerektirmesi gibi dijital eserlerdeki emek hırsızlığını mümkün kılan niteliklerin bertaraf edilmesi adına bu eylem önem taşımaktadır. NFT künyesi, klasik anlamda bir öncül eserin, orijinalin ve dolayısıyla sanatçının emeğinin doğrudan karşılığının keşfidir.

Beeple adıyla bilinen sanatçı Mike Winkelmann'ın Görsel 2'de görülen The First 5000 Days adlı eserinin NFT'sinin ilk alıcısı Rodriguez Fraile'in konuyla ilgili röportajında söyledikleri, NFT ve dijital emek ilişkisi için önemli bir saptama içermektedir:

Louvre Müzesi'ne gidip Mona Lisa'nın fotoğrafını çekebilirsiniz ve telefonunuzda buna sahip olabilirsiniz, ama bunun hiçbir değeri yok. Çünkü o dijital versiyonun kaynağı ya da geçmişi yok. Ancak o dijital verinin arkasında kim olduğunu ve kime ait olduğunu kanıtlayabiliyorsanız işte bu, onu çok çok değerli hale getiriyor. (Howcroft ve Carvalho, 2021)

Burada da görüldüğü üzere, orijinalin tayin edilmesine dair işlev gören NFT ile oluşan asıl kazanımın, sanal varlığı tamamen aynı kopyalar dizininden oluşan bir dijital eserin sahibinin ve ilk üreticisinin kesin olarak belirlenmesidir. Böylece sanat piyasası pazarlayabileceği bir metaya kavuşmuş olur.



Görsel 2. Beeple, *Everydays: the First 5000 Days*, 2021, Dijital Kolaj, 21.069 x 21.069 piksel

Dijital Kopyada Tarihsellik

Biriciklik kavramını tarihsel olarak inceleyen Jones'un analizine bakıldığında, modernizm ile başlayan bireysellik algısı neticesiyle nesnelere dair bir biricikliğin, içsel bir nitelik olarak tanımlanmaya başladığı görülmektedir. Jones günümüzde nesnenin biriciklik iddiasının, onun özüne ve dürüstlüğüne dair de bir sorgu haline geldiğini ifade etmektedir (Jones, 2010: 186). Jones'a göre nesnede biriciklik arayışı onun biçimselliğini aşar ve nesnenin öz niteliklerine, yapı taşlarına dair bir inceleme gerektirir. Özellikle seri üretimin ve çoğaltmanın git gide baskınlaşması göz önüne alındığında, bu doğal bir ihtiyaçtır. Aldatıcı olan yüzeysel nitelikler bir kenara atılır ve biriciklik, uzmanlar tarafından tasdiklenerek, meşru kurumlarca kabul edilmesi gereken ve kanıtlanması zorunlu bir unsur haline gelir. Böylece kopyanın biricikliğini kanıtlanması sadece nesnel bir boyutta kalmaz, sosyal bir boyut da kazanır.

Buna rağmen Jones biricikliğin sadece kültürel veya kurumsal bir mutabakat olarak tanımlanmasına da karşı çıkmaktadır. Bütün bu destekleyici özsel sorgulamaların yanında, nesnenin insanlarla, mekânlarla ve başka nesnelere zaman içinde kurduğu ilişkiler de onun biricikliğini önemli bir yapı taşındır. Bunu nesnellik olarak tanımlayan Jones için biriciklik iddiası, bunlar olmadan düşünülemez. Dijital nesnenin kısa süre öncesine kadar sabit olan uçuculuğu göz önüne alındığında, bu doğru bir tespittir. Ancak NFT sayesinde sadece nesnelere özgü bu tarihsel ilişkiler, artık dijital nesne içinde mümkün olacaktır. NFT'lenen eser, kopyalarının aksine, yer, zaman ve aidiyet düzlemlerinde takip edilebilir kılınır. Bu da söz konusu dijital dosyanın bir tarihsellik kazanmasını sağlamaktadır. Bu noktada McConaghy'nin görünürlük kavramı önem kazanmaktadır.

McConaghy'e göre NFT sistemlerinin kaçınılmaz bir parçası olarak tanımlanması gereken görünürlük kavramı, dijital eserin- bir başka deyişle NFT'nin, bütün transfer işlemlerinin ve anlık konumunun, kullanıcı ve alıcılara bağımsız kurumlarca şeffaf bir şekilde sunulması ve kolayca teyit edilebilir kılınmasıdır (McConaghy, 2017: 468). Blockchain sistemi, NFT ile künyelenmiş kopyanın zaman, mekân ve aidiyet düzlemindeki bütün hareketlerini, kod serisine kaydetmektedir. Bu bilgilerin kamunun kullanımına açılması ise, blockchain sistemlerinin kamuya kullanımına açık çevrimiçi veri tabanları ile ortaklıklar kurması ile sağlanır. Böylece NFT'li eserin değeri, sahibi, kullanım geçmişi ve üreticisi gibi bilgiler kurumlara özel bilgiler olmaktan çıkar ve kamusal alana geçer.

McConaghy'nin görünürlük prensibi özünde NFT sisteminin uluslararası bir sertifika haline gelmesini de beraberinde getirmektedir. Bu durum dijital eserin biricikliğini geçerliliğini de bu sertifika sisteminin toplum ve bağımsız kuruluşlar neslinde saygınlığına bağlı; güvenilir bulunmayan, rakip veya

daha güvenilir kurumlarca geçersiz sayılan künyeler bu noktada meşruluğunu kaybetme riski taşır. Dijital serideki kopyaların, mekanik serilerin tersine tek ayırt edici özelliğinin bu sertifika olduğu da göz önüne alınırsa denilebilir ki, dijital kopyanın geçerliliği, onu var eden sistemlerin kamu görüşünde kabulüne ve dolayısıyla bir toplumsal mutabakata bağlıdır. Bir blockchain sağlayan sitelerin, kurumların veya sanal kodun kendisinin kamu neslinde reddi, onunla ilişkili kopyaların ayrıcalıklarını da yok edebilir.

Dijital Kopyada Dokunulabilirlik

Nesnel dokunulabilirliğini yitiren eserlerin bu ilişkiyi ve dolayısıyla biricikliğini sanal ortamda var etmeleri, izleyici ile kurdukları deneyimlerle mümkün olmaktadır. İzleyici deneyiminin kopya üzerindeki fiziki karşılığı (izleri) bu bağın kurulması için önem arz eder. Ancak dijital kopya ortak deneyimler üzerinden bu bağı kurmaya çalışsa da dijital kopyanın asla bu izleri estetik açıdan barındıramaması önemli bir sorundur. Bu noktada biriciklik kavramını bir daha düşünmek ve dijital eserin bu eksikliğini ne anlama geldiğini tespit etmek yararlı olacaktır.

Blockchain sistemlerinin sağladığı veri takibi, aidiyet hareketlerini esere kodlayarak bu bağı güçlendirmeye çalışmaktadır. Ama sadece piyasa hareketleri açısından önemli bu aidiyet ilişkileri, bireysel deneyimleri kapsayamaz. Bir dijital resmin dijital kopyasının, herhangi bir platformda uzun bir süre profil resmi olarak kullanılıyor olmasının sağladığı bireysel deneyim ve bağ, o dosyanın herhangi bir teklif kopyasına ait değildir. İlişki öncelikle dosyanın duyumsal yapısı ile kurulur; yani resmin biçimsel özellikleri ile ilişkilidir. Oysaki NFT müdahalesini dosyanın sayısal dizinine yaparak bir kopyayı işaretlemeye çalışmaktadır. Deneyimi yaşayan birey için bu dizinin bir önemi yoktur, çünkü kişi onunla ilişkiye girmez. Bu çelişki, NFT sistemine dair ciddi bir sorunu da göz önüne seriyor: biricikliğini NFT ile tahsis edilen dijital bir kopyanın ayırt ediciliği, izleyici deneyimi açısından bir farklılık teşkil etmemektedir. Yani dijital seride duyumsal açıdan orijinal ve kopya arasında hiçbir fark yoktur.

Stuart Jeffrey, Bruno Latour ve Adam Lowe'in örneklemelerinde bu problematik, izleyicinin eserin sergilenme mekânına veya sergilenme şekline olan tepkisiyle çözülmektedir. Refik Anadol'un eserinde ise aynı ilişki, etkileşim üzerinden sağlanmaktadır. Her bir örnekte de sistem duyumsallık üzerine odaklanır. Nozze'nin kopyasının biricikliğini, eserin orijinal mekânın ona sağladığı üstün deneyimle ölçülür. Jeffrey'in gözlemlediği sanal sit alanları gibi üretimlerde ise bu duyumsal farklılığın sağlanması, katılımcı temelli ve etkileşimli üretimlere yönelerek emeği ortaklaştırma ve görünür kılma üzerinden gerçekleşir; özünde emeğin karşılığını tahsis eden NFT dijital orijinalin meşruluğunu, duyumsallığında payı olduğunu düşünen izleyiciyi bu emek ilişkilerine dâhil ederek sağlamlaştırmaya çalışır. Bu durum dijital alanda üretim yapan çağdaş sanat eserlerinde emek ilişkilerini karmaşıktırmakta, sanatçıların ve izleyicilerin konuya bakışını çeşitlendirmektedir. Nitekim birçok dijital sanat eseri ve çağdaş sanatçının, sanat piyasasının dijital eserin metalaştırılmasına hizmet eden NFT politikalarına çok daha eleştirel ve sorgulayıcı bir biçimde yaklaştığı görülmektedir.

DİJİTAL ÇAĞDA ÇAĞDAŞ SANATTA FARKLI YAKLAŞIMLAR

Dijital sanat alanında sanatçıların meta haline getirilen sanat eserini özgülleştirme yöntemlerinin günümüzde NFT gibi araçlarla sanat piyasasına dâhil edilmesi, dijital sanatın ilk örneklerinden bu yana devam etmekte olan bir süreci ifade etmektedir. Örneğin video sanatının ilk dönemlerinde izleyiciyle doğrudan iletişim kurabilme, kullanılan teknoloji ile izleyiciyle daha interaktif bir iletişim kurabilme, ucuza mal edilmiş ve dolayısıyla daha erişilebilir, estetikten uzak tuhaf görüntülerin kurumlar tarafından tercih edilmemesi, video sanatçıların sistemin dışında kalmalarını sağlamıştır. Ancak zamanla üretilen videoların izlenebilir ve sergilebilir hale gelmesi, sanat kurumlarının kapılarını video sanatına açmasına neden olmuştur (Ulay, 2001: 47).

Mecrası, tamamen dijital ortamda var oluşu, üretimin belirsizliği dolayısıyla bu sürecin dışında kalabilmiş, dijital çağın ilk örnekleri özgünlük, aidiyet gibi kavramları tamamen dışarıda bırakan net.art'ta görülmektedir. 1980lerde başlayan, 1990larda yükselişe geçen net.art, ulaşılabilir, çoğaltılabilir, hiyerarşiden uzak bir üretim pratiği hedeflemiştir. İnternetin ilk dönemlerinde görüntünün olmaması nedeniyle, e-posta yoluyla gönderilen mektuplar ya da internet aracılığıyla yayılan virüsler aracılığıyla izleyiciye ulaşılmıştır. İnternet sayesinde, dünyanın farklı yerlerindeki sanatçılar birlikte üretim yapabilmış, fiziksel olarak belki de hiçbir zaman ulaşamayacakları izleyicilere ulaşabilmiş, onları da eserlerinin bir parçası haline getirebilmiştir.

Net.art sanatçılarının tek ve biricik olmayan, kolektif bir üretim biçimini sahiplenen bu yaklaşımları, Benjamin'in ortaya attığı sanat eserinin biricikliği tartışmasını temel almaktadır. Net.art sanatçıları, kullandıkları mecra ve yöntemle sanat eserini değerli kılan biricikliği yok etmektedir. Bu aynı zamanda Deleuze ve Guattari'nin "Bin Plato"daki rizom kavramına da işaret etmektedir. Rizom, toprağın altında yayılan ve fidanlar vererek yeryüzüne çıkan bir kök sistemi olarak tanımlanabilir. Bu kök sistemi internetin yapısıyla benzerlikler gösterir. Dolayısıyla net.art sanatçıları hiyerarşiden uzak bir mecra olarak interneti kullanmışlardır.

İnternet var oldukça küresel bir izleyici potansiyeline sahip, eklemeler ve oynamalarla sürekli değişen, sonlanmayan, dinamik, kopyalanıp çoğaltılabilen, aynı anda aynı yerlerde olabilen, izleyicinin kullandığı bilgisayarın olanaklarına ve internet bağlantısının hızına göre değişik görünümler alabilen, akıcı, yapımı ve yayımı ucuz, istendiğinde iz bırakmadan yok edilebilen, piyasası olmayan bir sanat doğdu. (Ulay, 2001: 48)

Net.art, sanat eserinin orijinallik ya da biriciklik gibi niteliklerine karşı bir duruş olarak ele alınabilir. Dolayısıyla sanat politikalarını düzenleyen kurumların ve bu kurumlarca belirlenen kategorilerin dışında kalmayı seçmişlerdir. Yazılım şirketleri de dâhil olmak üzere tüm kurumlarla bağlarını koparabilmek için sanatçılar kendi yazılımlarını da geliştirmişlerdir.

İzleyenine göre sürekli evrim geçiren, farklı ifade biçimi bulan bir çalışma biçimi söz konusu. Dinamik yapısı, belgelenmeye ve kategorize etmeye hiç müsait değil. Müze ve galeri gibi arşivleme ve sergileme çabaları da ancak çalışmanın yapısını bozacaktır. Çünkü bu çalışmalar genelde galerilerde kendi ortamında yalıtılarak gösterilmek için yapılmış. Herkesin kolay görebileceği, kolay katılabileceği ve bilgisayar bilgisi olanların kolaylıkla benzerlerini yapabileceği çalışmalar bunlar. (Gencer, 2001: 55)

Net.art sanatçılarının internetin ilk yıllarında tartıştığı sanat eserinin biricikliği ve özgünlüğü, günümüzde teknolojinin ilerlemesi ve dijital sanat alanındaki gelişmelerle farklı biçimlerde tartışılmaya devam etmektedir. Özellikle generative sanat olarak bilinen yapay zekâ temelli üretimler, sanat eserinin değerinin ve biricikliğinin belirsizleştiği bir alan yaratmaktadır. Generative sanat terimi, sanatçıların belirlediği algoritmaları kullanan ya da takip eden mekanizmalarla üretilen eserler için kullanılmaktadır. Dolayısıyla bu alanda üretilen eserlerin, geleneksel üretimlerde kuşku götürmeyen sanatçı emeğini tartışmaya açtığı söylenebilir.

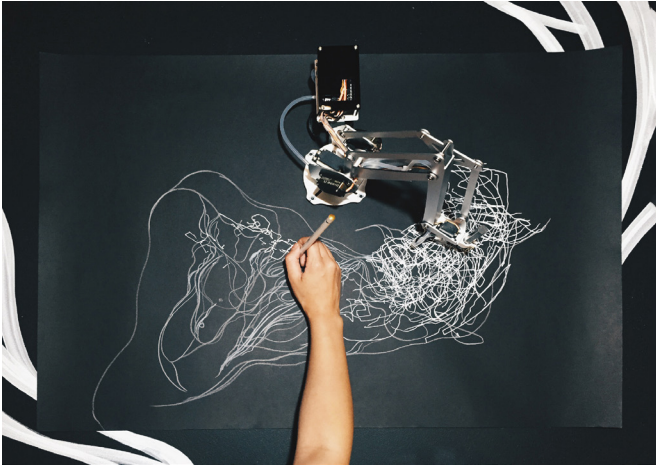
Bir eserin aidiyeti kültürel anlamda toplumlar tarafından önemli bir kriter olarak değerlendirilmektedir. Eserin özgün bir içeriğe ve kendine has bir yapıya sahip olmasının değerlendirilmesinin yanı sıra eserin hangi sanatçı tarafından üretildiği de esere değer katan özelliklerden birisidir. Bu açıdan yapay zekâ ve sanat konusundaki en belirsiz konulardan birisi de aidiyet konusu olarak karşımıza çıkmaktadır. (Artut, 2019: 778)

Bu tartışmalı alana dâhil edilebilecek eserleri analiz ederken, Jay David Bolter, Blair MacIntyre, Maribeth Gandy ve Petra Schweitzer'in dijital eserler için önerdiği iki farklı yaklaşım yol gösterici olabilir. Transparan (transparency) ve hipermedyatik (hypermediacy) olarak sınıflandırılan bu iki yaklaşım her türlü üretim biçiminde kullanılabilir, ancak sanatçılar belirli ortamlarda ve belirli zamanlarda iki yaklaşımdan birini tercih etmektedir. Transparan yaklaşım, izleyiciyi arabuluculuk sürecinden uzaklaştırır ve yalnızca dolayımlanan içeriğe

odaklanmasını ister. Hipermedyatik ise deneyimin dolaylı karakterini vurgular (Bolter vd., 2006: 32). Transparan, dijital kopya olmasına rağmen üretim sürecindeki emek ya da biriciklik gibi tartışmaları görünmez kılar ve eserin klasik anlamda bir özgünlük ve biriciklik taşıdığına izleyiciyi ikna etmeyi amaçlar. Hipermedyatik yaklaşımda dijital kopyalama süreçleri, bir başka deyişle emek ve aidiyet gibi sorular tartışmaya açılmaktadır. Bu çerçevede Sougwen Chung'un Çizim Operasyonları Birimi: Birinci, İkinci ve Üçüncü Jenerasyon robotlarıyla birlikte yaptığı çizimler, Jon McCormack'in yapay zekâ ile ürettiği Fifty Sisters isimli serisi ve Bager Akbay'ın Deniz Yılmaz isimli projesi transparan ve hipermedyatik yaklaşımlara örnek olarak ele alınabilir.

Sougwen Chung, 2015 yılında Çizim Operasyonları Birimi ismini verdiği robotlarla birlikte çizimler yapmaya başlar. Burada sanatçının çıkış noktası, yapay zekâ ve organik olan arasındaki ilişkiyi ortaya koymak olmuştur. Çizimler, kitleler önünde performans olarak gerçekleştirilmektedir. Sanatçının kullandığı robotlar üç farklı jenerasyondan oluşmaktadır; Görsel 3'de görülen ilk jenerasyonda robot, sanatçının hareketlerini takip etmekte ve onunla eş zamanlı olarak çizim yapmaktadır. Görsel 4'deki ikinci jenerasyon robot ise, sanatçının geçmiş tüm çizimlerinden oluşan bir algoritmaya bağlı kalarak sanatçıyla birlikte rastlantısal bir çizim gerçekleştirir. "Bu, sanatçıların elinin çizim stilini öğrenen makinenin ilk keşfidir. Robotik kolun davranışı, sanatçının çizim hareketlerine göre eğitilmiş sinir ağlarından oluşturulur" (Chung, 2017). Üçüncü ve son jenerasyonda ise şehir kameraları kullanılarak şehirdeki insan görüntüleri algoritmaya yüklenir. Performans sırasında birden fazla robot, bu algoritma üzerinden şehirdeki insan hareketlerini taklit ederek çizimler yapar. Bu kez, kolektif bir iş birliğiyle üretim yapılmaktadır.

Bilgisayarların eser üretiminde aktif olarak yer alması ile birlikte geçmişte iyi bir renklendirme sistemine sahip bir ressamın içinde bulunduğu aparat ve malzeme üzerinden ortaya koyulan birliktelikten çok daha fazla derinleşen bir etkileşim görmekteyiz. Bu birliktelik artık kendini yoğun olarak tek bir tarafta hissettirmemekte ve karşılıklı etkileşimin meydana getirdiği beklenmedik sonuçların olabildiğince körüklenmesini sağlayabilmektedir. (Artut, 2019: 779)



GörSEL 3. Sougwen Chung, Çizim Operasyonları Birimi 1. Jenerasyon, 2017, Kâğıt Üzerine Çizim, 60x48 cm

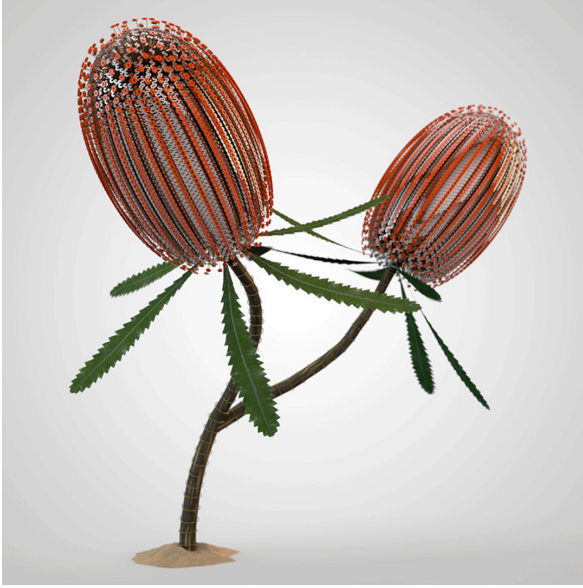


GörSEL 4. Sougwen Chung, Çizim Operasyonları Birimi, 2. Jenerasyon, 2017, Kâğıt Üzerine Çizim, 60x48 cm

Jon McCormack ise, Sougwen Chung'dan farklı olarak yapay zekâ ile ürettiği Fifty Sisters isimli serisi ile geleneksel üretimi tamamen terk eder ve sanatsal pratik yalnızca yapay zekânın "emeğine" dayalı bir üretim haline gelir. GörSEL 5'te görülen eser, algoritma aracılığıyla oluşturulan elli yapay bitki formundan oluşmaktadır. Ancak bu eserde sanatçının temel sorusu ortaya çıkan görselin kim tarafından yapıldığı, kime ait olduğu ya da buradaki emek değil, teknoloji, doğa ve insan tüketimi arasındaki sorunlu ilişkidir.

Her bitki benzeri form, petrol şirketi logolarının ilkel grafik öğelerinden türetilmiştir. Eserin başlığı, 1940'ların ortalarından 1970'lerin petrol krizine kadar küresel petrokimya endüstrisine ve Orta Doğu petrol üretimine hâkim olan yedi petrol şirketinden oluşan bir kartel olan orijinal *Fifty Sisters*'a atıfta bulunuyor. (McCormack, 2019)

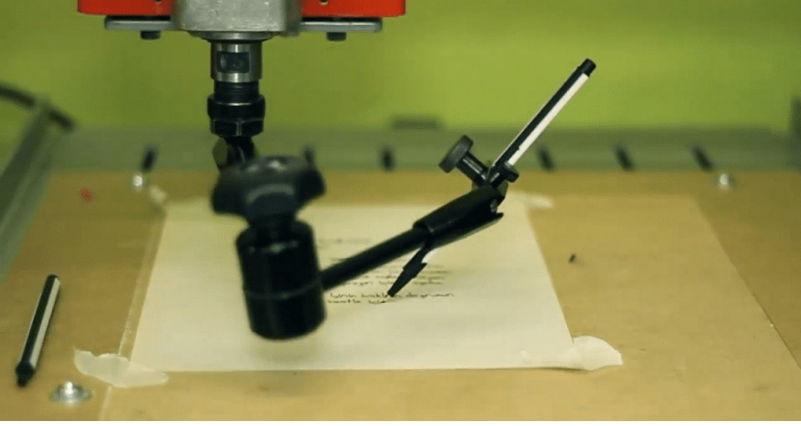
Sougwen Chung ve Jon McCormack'in yapay zekâ temelli eserleri, yukarıda belirlediğimiz kategorilerden transparan yaklaşıma örnek gösterilebilir. Sanatçı, ortaya çıkan çizimleri doğrudan sahiplenerek, doğrudan kendi üretimi olmayan bir serinin yaratabileceği aidiyet, mülkiyet ve dijital emek tartışmalarını konu dışı bırakmaktadır. Chung, yaklaşımını şu şekilde ifade etmektedir: "Kontrol kimde? Kontrolün kimde olmasını istiyoruz? Aslolan bu mu?" (Chung, 2018).



Görsel 5. Jon McCormack, *Fifty Sisters* (detay), 2012, 9 veya 50 Sanal Bitki Görüntüsü. Commission for the Ars Electronica Museum, 2012

Bager Akbay'ın Görsel 6'da görülen Deniz Yılmaz isimli robotu, Chung ve McCormack'ın üretimlerine benzer bir teknikle gerçekleştirilmiş olsa da yaklaşım olarak çok farklı bir konuma yerleşmektedir. Deniz Yılmaz, Posta Gazetesi Yurdumun Şairleri köşesindeki şiirlerin yüklendiği bir algoritma aracılığıyla şiirler yazan bir robot. Şiirler, el yazısını andıran bir yazma tekniği ile yazılıyor. Akbay, Deniz Yılmaz'ın sadece şiirlerini değil, fotoğrafını da benzer bir yaklaşımla oluşturmuş. Yurdumun Şairleri köşesine şiir gönderen altmış kişinin yüz ortalamasını alarak var olmayan ve cinsiyetsiz bir yüz ortaya çıkarmış. Deniz Yılmaz ismi ise hem kadın hem erkek ismi olarak kullanılabilirdi ve Türkiye'de en sık kullanılan isim ve soy isim olduğu için seçilmiş (Yetişkin, 2016).

Deniz Yılmaz'ı diğer algoritma ile üretilen çalışmalardan farklılaştıran ise, bu algoritmayı üreten ve Deniz Yılmaz'ı ortaya çıkaran sanatçı Bager Akbay'ın, Yılmaz'ın şiirlerini sahiplenmiyor oluşu. Bager Akbay bu yaklaşımını açıkça şu şekilde ifade etmektedir: "Baştan beri bunu unutmamaya çalışıyorum, Deniz'in eserleri bana ait değil. Mesela Deniz Yılmaz şu anda Blok Art Space'in resmi sanatçısı, ben değilim" (Yetişkin, 2016). Bu robot tarafından yazılan şiirler, Deniz Yılmaz'ın eseri şeklinde sergilenmekte, koleksiyonerler tarafından satın alınmakta, hatta bir şiir kitabı olarak yayınlanmaktadır. Dolayısıyla Akbay'ın şiirleri kendi adıyla değil, Deniz Yılmaz ismiyle okuyucuyla buluşturması, hipermedyatik yaklaşımla ilişkilendirilebilir. Algoritma aracılığıyla şiirler yazan bir robotun üretimleri, sanat eserinin aurasıyla ilgili tartışmaların altını çizmektedir.



Görsel 6. Bager Akbay, Deniz Yılmaz, 2015, Yapay Zeka Temelli Dijital Eser

SONUÇ

Dijital çağın beraberinde getirdiği sanat eserinin aurasına dair tartışmalar içinde, sanat piyasası NFT gibi yöntemlerle sanat eserinin biricikliğini ve tarihselliğini yeniden tahsis etmeye çalışmaktadır. Ancak, tüm bu yeni yöntemlere rağmen dijital eserde bu kıstaslar hala toplumsal bir mutabakatla mümkün olmaktadır. Fiziksel eserin tartışılmaz dokunulabilirliği, biricikliğı ve tarihselliğine karşın, dijital eser bu kıstaslara sahip olabilmek için ortak ve kabul görmüş bir mecraya ihtiyaç duyar. Aynı zamanda, NFT'nin emek üzerinden ürettiği aidiyet ilişkileri eserlerin seyirci ile olan duyumsal etkileşimleri açısından ele alındığında, tartışmalı konumu korumaktadır. Nitekim dijital eserin tarihselliğini üreten izleyici deneyimi ve bireysel aidiyet ilişkileri kavramlarının, sanat piyasasının NFT yönteminde bir karşılığı bulunmamaktadır.

Çağdaş sanat alanında, dijital üretimlerin ilk dönemlerinden bu yana sanatçıların bu yöntemi tercih etmeleri, sanat piyasasıyla mücadeleleri ve karşı duruşlarıyla ilişkilidir. Sanatçılar, tahsis edilmeye çalışılan sanat eserinin aurasını yıkmayı ve sanat eserini özgürleştirmeyi amaçlamışlardır. Fakat, sanat piyasası her dönemde arayışta yeniden tahsis etmeye çalışarak, dijital üretim alanını dahi bu tartışmanın merkezine yerleştirmiştir. Özellikle yapay zekâ temelli üretimlere bakıldığında, sanatçıların kimi zaman emek ve aidiyet tartışmalarına üretimleriyle ve söylemleriyle katıldığı, kimi zaman ise bu tartışmaların dışında kalmayı tercih ettikleri ve dijital teknikleri yalnızca üretimlerinde bir araç olarak kullandıkları görülmektedir. Buradan yola çıkarak, sanat piyasasının belirleyici tavrının tersine, dijital eserin aurasına dair tartışmanın belirsizliğini koruduğu da söylenebilir. Bu noktada, dijital çağda özgünlük ve emeğin tahsisine dair sanat piyasasının geliştirdiği yeni yöntemlerin, özellikle çağdaş sanat alanındaki üretim ve deneyim dinamiklerini tam olarak temsil etmeyi başaramadığı ve dolayısıyla tartışmayı sonlandıramadığı görülmektedir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Yazarlar çalışmaya eşit oranda katkı sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

Herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Etik Kurul Beyanı

Etik kurul beyanı gerektiren bir çalışma değildir.

KAYNAKÇA

- Artut, S. (2019). Yapay zekâ olgusunun güncel sanat çalışmalarındaki açılımları. *İnsan&İnsan*, 6(22), 767-783. <https://doi.org/10.29224/insanveinsan.478162>
- Benjamin, W. (1993). Tekniğin olanaklarıyla yeniden üretilebildiği çağda sanat yapıtı. *Pasajlar içinde* (A. Cemal, Çev.) 45-76. Yapı Kredi Yayınları.
- Bolter, J. D., MacIntyre, B., Gandy, P., Schweitzer, P. (2006). New media and the permanent crisis of aura, *Thousand Oaks & New Delhi*, 12(1), 21-39.
- Chung, S. (2017). *Drawing Operation*. Sougwen Chung. <https://sougwen.com/project/drawingoperations-memory> (08.11.2021).
- Gencer, C. (2001). Net.art mı? O da ne? *Sanat Dünyamız*, (81), 55-59.
- Goulding, C., Derbaix, M. (2019). Consuming material authenticity in the age of digital reproduction. *European Journal of Marketing*, 53(3), 545-564.
- Howcroft, E., Carvalho, R. (2021, 1 March). *How a 10-second video clip sold for \$6.6 million*. Reuters. <https://www.reuters.com/business/media-telecom/how-10-second-video-clip-sold-66-million-2021-03-01/> (02.11.2021)
- Jeffrey, S. (2015). Challenging heritage visualisation: beauty, aura and democratisation. *Open Archaeology*, (1) 144-152.
- Jones, S. (2010). Negotiating authentic objects and authentic selves: Beyond the deconstruction of authenticity. *Journal of Material Culture*, 15(2),181-203.
- Latour, B., Lowe, A. (2011). The migration of the aura exploring the original through its facsimiles. *Switching Codes Thinking Through Digital Technology in the Humanities and the Arts*, University of Chicago Press, 275-297.
- McConaghy, M., McMullen, G., Parry, G., McConaghy, T., Holtzman, D. (2017). Visibility and digital art: blockchain as an ownership layer on the internet. *Strategic Change*, 26(5), 461-470.
- McCormack, J. (2019). *Jon McCormack: Fifty Sisters*. Art Show Archives. <https://digitalartarchive.siggraph.org/artwork/jon-mccormack-fifty-sisters/> (11.01.2022).
- Tillim, S. (1983). Since the late 18th century the function of art as a form of value, and how that value was to be defined, has been anything but clear. *New York: ArtForum*, 21(9), 67-73.
- Ulay, F. (2001). Tek başına ama hep birlikte: Net.Art. *Sanat Dünyamız*, (81). Yapı Kredi Yayınları. 47-50
- Yetişkin, E. (2016). *Robot şair Deniz Yılmaz'ın ilk şiir kitabı Tüyük'taydı*. Sanatatak. <http://www.sanataak.com/view/robot-sair-deniz-yilmazin-ilk-siir-kitabi-imza-gunu-tuyuptaydi> (10.11.2021).

GÖRSEL KAYNAKÇA

- Görsel 1: Adam Lowe, *Nozze di Cana'nın Kopyası*, 2006, Dijital Baskı, Fondazione Giorgio Cini, Venedik, <https://www.factum-arte.com/pag/38/a-facsimile-of-the-wedding-at-cana-by-paolo-veronese> (24.05.2022).
- Görsel 2: Beeple, *Everydays: the First 5000 Days*, 2021, Dijital Kolaaj, 21.069 x 21.069 piksel. <https://nftnow.com/features/most-expensive-nft-sales/> (24.05.2022).
- Görsel 3: Sougwen Chung, *Çizim Operasyonları Birimi, 1. Jenerasyon*, 2017, Kâğıt Üzerine Çizim, 60x48 cm. <https://sougwen.com/artworks> (11.01.2022).
- Görsel 4: Sougwen Chung, *Çizim Operasyonları Birimi, 2. Jenerasyon*, 2017, Kâğıt Üzerine Çizim, 60x48 cm. <https://sougwen.com/artworks> (11.01.2022).
- Görsel 5: Jon McCormack, *Fifty Sisters* (detay), 2012, image 9 or 50 evolved virtual plant images. Commission for the Ars Electronica Museum, 2012. <https://digitalartarchive.siggraph.org/artwork/jon-mccormack-fifty-sisters/> (11.01.2022).
- Görsel 6: Bager Akbay, *Deniz Yılmaz*, 2015, Yapay Zeka Temelli Dijital Eser. <https://bigumigu.com/haber/siir-denemeleri-yazan-robot/> (24.05.2022).