

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI
Yüksek Lisans Tezi

ÇAĞDAŞ GÖRSEL SANATLAR ALANI VE NFT İLİŞKİSİ

Hazırlayan
Esin İLMEN

Danışman
Prof. Dr. Mehmet KOŞTUMOĞLU

İZMİR / 2022

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “*Çağdaş Görsel Sanatlar Alanı ve NFT İlişkisi*” adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

Tarih

.../.../....

Esin İLMEN

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün / / tarih ve sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisanüstü Öğretim Yönetmeliği'nin maddesine göre Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı Yüksek Lisans öğrencisi Esin İLMEN'in “**Çağdaş Görsel Sanatlar Alanı ve NFT İlişkisi**” konulu tezi incelenmiş ve aday / / tarihinde, saat’da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anasanat dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin olduğuna oy ile karar verilmiştir.

BAŞKAN**ÜYE****ÜYE**

ÖZET

Çağdaş Görsel sanatlar alanında NFT piyasası yeni bir oluşumdur. NFT piyasası sanatçılara konvansiyonel piyasa ve kurumları reddederek bağımsız bir biçimde var olma imkânı sağlamıştır. Gün geçtikçe popüler hale gelen NFT dünyası blok zincir tabanlı pazar yerleri sayesinde sanatsal üretimin doğrudan alıcıyla buluşmasına olanak tanımaktadır. Blok zincir teknolojisi işlevlerinin, çağdaş sanat ve çağdaş sanatın ekonomisi bağlamında örneklerle incelendiği bu araştırma, röportajlarla desteklenerek NFT dünyasını tanımlamayı amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: NFT, Blok Zincir, Satoshi Nakamoto, Vitalik Buterin, Bitcoin, Ethereum, Lev Manovich, Joan Fontcuberta, Nam June Paik, Andy Warhol, Jeff Koons, Damien Hirst, Kevin McCoy, Beeple, Pak

ABSTRACT

The NFT market in the field of Contemporary Visual arts is a new formation. The NFT market allowed artists to exist independently, rejecting conventional markets and institutions. NFT world, which is becoming popular day by day, allows artistic production to meet directly with the buyer, thanks to blockchain-based marketplaces. This research, which examines the functions of blockchain technology in the context of contemporary art and the economy of contemporary art, aims to define the world of NFT, supported by interviews.



Keywords: NFT, Blockchain, Satoshi Nakamoto, Vitalik Buterin, Bitcoin, Ethereum, Lev Manovich, Joan Fontcuberta, Nam June Paik, Andy Warhol, Jeff Koons, Damien Hirst, Kevin McCoy, Beeple, Pak

ÖNSÖZ

Tüm süreçte yanımda olan ve desteğini esirgemeyen danışmanım Prof. Dr. Mehmet Koştumoğlu'na ve sevgili Arş. Gör. Pınar Boztepe Mutlu'ya, Fotoğraf ve Sanat ve Tasarım Bölümü hocalarıma, her zaman sabırla bana destek olup motivasyonumu yükselten sevgili yol arkadaşım Can Sevimliçan'a, röportaj sürecinde yanımda olan N. Toros Mutlu, Yağız Yılmaz ve Rızacan Kumaş'a, tez sürecim boyunca yanımda olan canım arkadaşlarım Ezgi Ceren Kayırcı, Düşçe Petra Özbek, Dilan Tölük, Tanı Vergili ve Deniz Kızılay'a ve her zaman benimle gurur duyan aileme sonsuz teşekkür ederim.



Esin İLMEN

2022

ÇAĞDAŞ GÖRSEL SANATLAR ALANI VE NFT İLİŞKİSİ

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ.....	ii
TUTANAK.....	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	v
ÖNSÖZ.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
GÖRSEL LİSTESİ.....	ix
GİRİŞ	1

1. BÖLÜM

NİTELİKLİ FİKRİ TAPU: NFT (Non fungible token)

1.1 NFT Nedir?.....	4
1.2 Blok Zincir Teknolojisi ve NFT.....	5
1.3. Bilgisayarın İcadı ve Web.....	8
1.3.1. Web Varyasyonları ve Kullanıcı Etkileşimi.....	9

2. BÖLÜM

ÇAĞDAŞ GÖRSEL SANATLAR

2.1. Çağdaş Sanat Stratejileri.....	13
2.1.1 Dijital Sanat.....	14

2.2. Yeni Medya ve Çağdaş Sanat Etkileşimi.....	22
---	----

2.2.1. Joan Fontcuberta ve Lev Manovich.....	25
--	----

3. BÖLÜM

ÇAĞDAŞ GÖRSEL SANATLAR ALANI ve NFT İLİŞKİSİ

3.1. Kevin Mccoy, Beeple ve Pak.....	31
--------------------------------------	----

3.2. NFT ve Sanatçı Hakları.....	42
----------------------------------	----

3.3. Çağdaş Sanat ve Ekonomi İlişkisi.....	43
--	----

3.3.1. Çağdaş Sanat ve Girişimcilik.....	43
--	----

3.3.2. Sanat Piyasası Bağlamında: Andy Warhol, Jeff Koons ve Damien Hirst'ün Yaklaşımları.....	45
--	----

3.3.3. NFT Sonrası Sanat Piyasası Dinamikleri.....	55
--	----

SONUÇ.....	58
------------	----

KAYNAKÇA.....	60
---------------	----

EKLER

EK 1: Rızacan Kumaş ile 12.06.2022 Tarihli Röportaj Metni.....	66
--	----

EK 2: N. Toros Mutlu ile 20.05.2022 Tarihli Röportaj Metni.....	72
---	----

EK 3: Yağız Yılmaz ile 12.05.2022 Tarihli Röportaj Metni.....	78
---	----

ÖZGEÇMİŞ

GÖRSEL LİSTESİ

Görsel 1- Merkle Ağacı / Merkle Tree (https://en.wikipedia.org/wiki/Merkle_tree) (4.05.2022, 16:19).....	6
Görsel 2- Blok Zincir / Blockchain (https://tr.wikipedia.org/wiki/Blok_zinciri) (4.05.2022, 16:19).....	7
Görsel 3- ENIAC, <i>Courtesy of the Moore School of Electrical Engineering, University of Pennsylvania</i> , 1946.....	8
Görsel 4- O'Reilly Media, <i>What Is Web 2.0</i> , 2005.....	10
Görsel 5- Ben Laposky, <i>Oscillons</i> , Recreational Mathematics, 1961.....	15
Görsel 6- Herbert Franke, <i>Lightforms</i> , 1953-1955.....	16
Görsel 7- John Whitney, <i>Frame 13-14-15 from 1000 Frames of Vertigo</i> , 1958.....	17
Görsel 8- Cybernetic Serendipity Exhibition poster, Institute of Contemporary Art, 2 August – 20 October, 1968 © Cybernetic Serendipity.....	18
Görsel 9- Cybernetic Serendipity, 1968.....	19
Görsel 10- Charles Csuri, <i>Hummingbird II</i> , 1967.....	19
Görsel 11- MANFRED MOHR : UNE ESTHÉTIQUE PROGRAMMÉE" PRÉSENTÉE À L'ARC DU 11 MAI AU 6 JUIN 1971.....	20
Görsel 12- Nam June Paik, Zürich, 1991. © Foto: Timm Rautert. Courtesy Galerie Parrotta Contemporary Art Stuttgart/Berlin.....	21
Görsel 13- Joan Fontcuberta, <i>Googlegram: Abu Ghraib</i> , 2005.....	26
Görsel 14- Joan Fontcuberta, <i>Googlegram: Abu Ghraib, detail</i> , 2005.....	27
Görsel 15- Lev Manovich, <i>Timeline</i> , 2009.....	28
Görsel 16- Lev Manovich, <i>Timeline, detail</i> , 2009.....	29

Görsel 17- Kevin McCoy, <i>Quantum</i> , 2014.....	32
Görsel 18- Beeple (b. 1981), <i>EVERYDAYS: THE FIRST 5000 DAYS</i> , Christie's ekran görüntüsü. (10.06.2022).....	33
Görsel 19- Beeple, <i>Tom Hanks Bets The Shit Out of Coronavirüs, from Everyday</i> , 2020.....	34
Görsel 20- Pak, <i>Complexity, from The Fungible Collection</i> , 2021.....	36
Görsel 21- Pak, <i>The Cube, from The Fungible Collection</i> , 2021.....	37
Görsel 22- Pak, <i>Equilibrium, from The Fungible Collection</i> , 2021.....	38
Görsel 23- Pak, <i>The Builder, from The Fungible Collection</i> , 2021.....	39
Görsel 24- Pak, <i>The Switch, from The Fungible Collection</i> , 2021.....	40
Görsel 25- Pak, <i>The Pixel, from The Fungible Collection</i> , 2021.....	41
Görsel 26- Andy Warhol, <i>Dollar Sign</i> , 1981.....	46
Görsel 27- Andy Warhol, <i>Marilyn Diptych</i> , 1962, acrylic on canvas, 2054 x 1448 mm (Tate) © 2022 The Andy Warhol Foundation for the Visual Arts, Inc. (photo: rocor, CC BY-NC 2.0).....	47
Görsel 28- Annual Returns, <i>Median Realized Compound Annual Returns (CAR), Andy Warhol, 2013-2018, Sotheby's Mei Moses: based on repeat sales only</i> , Google Data Studio, 2022.....	48
Görsel 29- Jeff Koons, <i>New Shelton Wet/Dry Doubledecker</i> , 1981.....	49
Görsel 30- Jeff Koons, <i>Rabbit</i> , 1986.....	51
Görsel 31- Damien Hirst, <i>The Physical Impossibility of Death in The Mind of Someone Living</i> , 1991.....	53

Görsel 32- Damien Hirst, “ <i>For the Love of God</i> ”, 2007.....	54
Görsel 33- The Art Market, <i>Sales in the Global Art Market 2009–2021</i> , 2022.....	56
Görsel 34- Rızacan Kumaş, <i>Workers are working on the lake</i> , Urmia Lake, Iran, 2021.....	67
Görsel 35- Rızacan Kumaş, <i>The Book of Lost Paradise</i> , foundation.app ekran görüntüsü., (13.06.2022).....	69
Görsel 36- Sotheby’s tweeti ekran görüntüsü, twitter.com. (15.06.2022, 17:17).....	70
Görsel 37- N. Toros Mutlu, <i>XI / The Day I Walked There</i> , Kretuarg, 27 Şubat 2022, objkt.com.....	73
Görsel 38- N. Toros Mutlu, <i>VII / The Day I Walked There</i> , Kretuarg, 27 Şubat 2022, objkt.com.....	75
Görsel 39- N. Toros Mutlu, <i>VI / The Day I Walked There</i> , Kretuarg, 27 Şubat 2022, objkt.com.....	77
Görsel 40- Yağız Yılmaz, <i>objkt.com profilinin ekran görüntüsü</i> (13.06.22, 19:54).....	79
Görsel 41- Yağız Yılmaz, <i>Intestinal Anxiety</i> , 15 Mayıs 2022, objkt.com.....	80
Görsel 42- Yağız Yılmaz, <i>Same Old Fears</i> , 29 Aralık 2021, foundation.app.....	81

GİRİŞ

Çağdaş Görsel Sanatlar Alanı ve NFT İlişkisi başlıklı bu tez, son dönemde sanatçılar ve koleksiyonerler tarafından popüler hale gelen NFT piyasası ve bu piyasaya olanak sağlayan teknolojileri, dijital sanat ve sonrasındaki sanat piyasası dinamiklerini ve öncü sanatçıların eserlerini inceleyerek NFT'yi sanat üreticileri ve yaratıcı endüstrilerdeki girişimciler ve ilgili karar alıcılar açısından tanımlamayı amaçlamaktadır.

Gelişen günümüz teknolojileri ile, sanat eseri mülkiyetinin tescili zorunlu hale gelmiştir. Blok zincir teknolojisinin sağladığı imkanlarla ortaya çıkan NFT, henüz avantajları-dezavantajları, kullanım alanları belirgin olmasa da özellikle dijital sanat üretimi yapan sanatçılar için avantajlı durumlar sağlamaktadır. Blok zincir teknolojisini kullanarak benzersiz ve nadir olan çalışmaların dijital ve değiştirilemez olarak kaydolmasını sağlayan NFT, aynı zamanda telif hakları sorununa da yeni bir çözüm getirmektedir. Sanatçının eserinin özgünlüğünü tescil edebilmesi, telif oranlarını kendisi belirleyebilmesi, ikincil satışlardan da komisyonunu alabilmesi, eserinin geleceği hakkında karar verebilmesi gibi avantajlar sunan NFT, konvansiyonel sanat piyasası dinamiklerinde köklü bir değişim sağlayacak gibi görünmektedir.

Üç ana bölümden oluşan bu tezin birinci bölümünde, NFT ve NFT'ye olanak sağlayan bilgisayar, web ve blok zincir teknolojileri üzerinde durulmaktadır.

İkinci bölümde, çağdaş sanat stratejileri, dijital sanat ve gelişen teknolojiyle üretilen öncü eserler ve ilk sergiler bağlamında incelenmiştir. Bununla birlikte yeni medya ve çağdaş sanat arasındaki etkileşimler Joan Fontcuberta ve Lev Manovich'in eserleri bağlamında incelenerek günümüz sanatına öncülük eden gelişmelere odaklanılmıştır.

Üçüncü bölümde, NFT ve Çağdaş Görsel Sanatlar Alanı ilişkisi, NFT piyasasındaki öncü sanatçılar Kevin McCoy, Beeple ve Pak eserleri üzerinden, sanatçı hakları ve ekonomik bağlamda incelenmiştir. Söz konusu sanatçılar ve eserleri betimleyici yöntemle çalışmanın bu bölümüne dahil edilmiştir. Bu bağlamda NFT'nin günümüzde stratejik yapılanmasına ve sistemine odaklanılmıştır. Çağdaş Sanat ve

Ekonomi ilişkisinin Andy Warhol, Jeff Koons ve Damien Hirst'ün finansal piyasalara ilgileri özelinde örneklendirilmiştir.

Tezin kısıtları arasında; blok zincir borsaları, sanal pazar yerleri, sosyal medya platformları ve çağdaş sanatın dijital sanat ve medya sanatı dışındaki alanları bulunmaktadır.



1. BÖLÜM

NİTELİKLİ FİKRİ TAPU: NFT (Non Fungible Token)

1.BÖLÜM

NİTELİKLİ FİKRİ TAPU: NFT (Non Fungible Token)

1.1 NFT Nedir?

22 Nisan 2022 tarihinde Türk Dil Kurumu tarafından Türkçe tanımı Nitelikli Fikri Tapu olarak belirlenen NFT (non fungible token); benzersiz ve nadir olan koleksiyonluk çalışmaları, blok zincir teknolojisi kullanarak temsil eden kripto varlıktır. Bir blok zincirindeki akıllı sözleşmeler içinde kodlanan NFT'ler, kripto para birimleriyle işlem görürler. Sayısal bir sahiplik ve benzersizlik kontratı olan NFT, blok zincir teknolojisi sayesinde eserin orijinal olarak tescillenmesi ve kalıcı olarak tüm dünya bilgisayarlarına işlenmesidir.

Bir NFT, blok zincirinde depolanan ve belirli bir dijital sanat eseri için menşei, gözetimi ve aktarım geçmişini doğrulamayı sağlayan benzersiz bir koddur. Dijital bir nesneye benzersizlik özelliği verir ve dijital sanatı içeren işlemler için bir sahiplik ve özgünlük katmanını oluşturur.

Kripto para birimlerinin kullandığı teknolojinin bu kez sanat eserlerinin ya da koleksiyon parçalarının özgünlüğünü tescil etmek amacıyla kullanılan ve değiştirilemez jeton anlamına gelen NFT, kripto para birimlerinin aksine birbirleriyle takas edilememektedir. Çünkü her değiştirilemez jeton, dijital para birimlerinin aksine bir birimden farklıdır. Genellikle Ethereum alt yapısındaki bu dijital varlıklar ERC-721 ve ERC-1155 standartlarına göre oluşturulmaktadır (Dursun, 2021: 1037-1055).

İlk olarak 2012 yılında Meni Rosenfield tarafından yayımlanan 'Colored Coins' (Renkli Paralar) makalesinde Bitcoin blok zinciri için düşünülmüş olan konseptin sanattaki gelişimi 2014'teki ilk NFT'ye, Rare Pepes gibi erken deneysel koleksiyonlara ve DADA gibi platformlara ve 2017'de CryptoKitties ve CryptoPunks'ın ikiz lansmanlarına kadar uzanmaktadır. 2014 yılında dijital sanatçı Kevin McCoy'un Quantum adlı eserini Namecoin blok zincirinde basmasıyla hayata geçirilmiştir. 2017 yılında Dapper Labs tarafından Ethereum blok zinciri üzerinde başlatılan CryptoKitties, Ethereum için yeni

ERC-721 standardını başlatan NFT'lerin ilk yaygın olarak tanınan uygulamasıdır. Bu dijital kediler, 2017 kripto patlamasında çılgınca popüler hale gelmiş ve o zamanlar 600 Eth (veya 172 bin dolar) kadar satarak ve dünya çapında ana akımın ilgisini çekmiştir. (<https://www.web3.university/tracks/build-your-first-nft/brief-history-of-nfts,3.04.2022>)

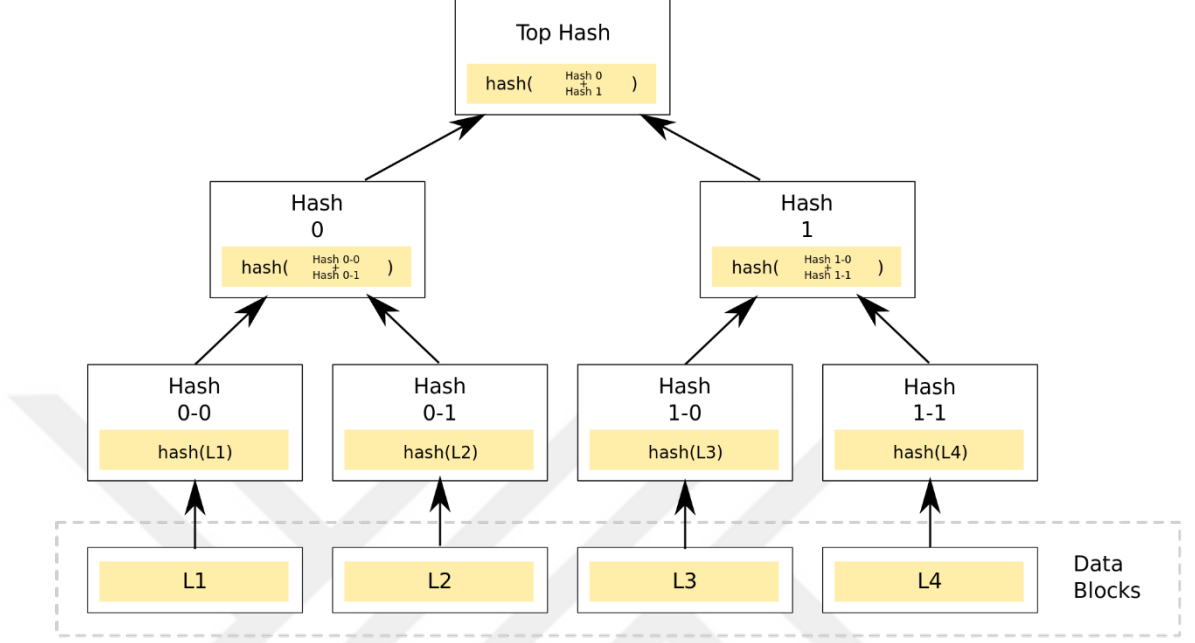
2021 yılında Beeple adıyla bilinen sanatçı Mike Winkelmann'ın EVERYDAYS: THE FIRST 5000 DAYS eserinin ünlü müzayade evi Christie's tarafından 69 milyon dolara satılmasıyla birlikte sanatçılar tarafından yoğun ilgi gören NFT, müzayade evleri, koleksiyonerler ve galeriler tarafından da yakın mercek altına alınmıştır.

Yoğun kullanım alanları arasında; sanat, müzik, oyun içi öğeler ve videolar bulunmaktadır. Bununla birlikte NFT'ler sahibine özel ürünlere, canlı ve dijital etkinlik biletlerine erişim sağlamak ya da gayrimenkul piyasası için de kullanılabilir.

Henüz kullanım alanları ve avantaj-dezavantajları net olarak bilinmeyen bu piyasa, sanatçının eserinin geleceği ile ilgili karar verebilmesine imkân sağlamaktadır. Yaratılmasından, defalarca satılmasına kadar her hareketin blok zincir üzerinde kaydı tutulmakta ve herkes tarafından görülebilmekte olan NFT piyasasında önemli olan değerlemenin nasıl ve kimler tarafından yapıldığıdır. Değerlendirme süreci, sanatsal sürece benzer bir şekilde işler. Eserin üreticisi, sanatsal değeri, koleksiyonerlerden göreceği talep dikkate alınmalıdır.

1.2 Blok Zincir Teknolojisi ve NFT

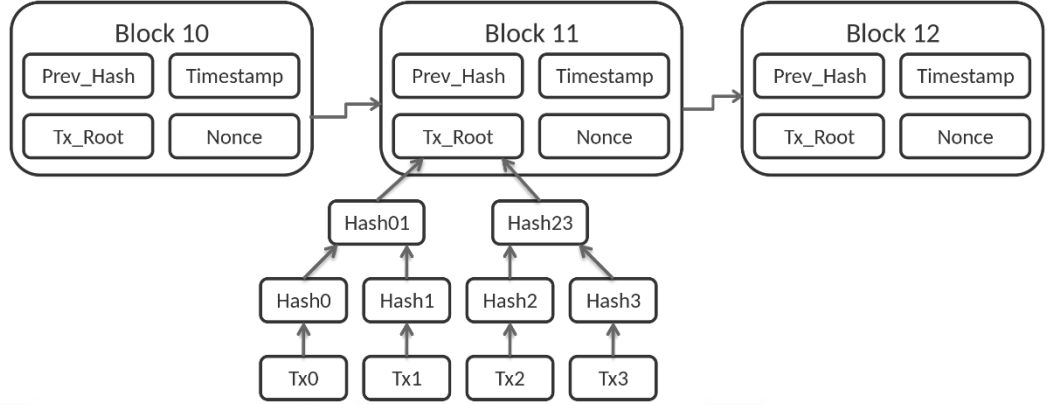
1979 yılında Ralph Merkle tarafından patentlenen 'Merkle (Hash) Ağacı' üzerine çalışmalar yürüten Scott Stornetta ve Stuart Haber'in 1991 yılında yayımladıkları 'How to Time-Stamp a Digital Document (Dijital Belgeye Nasıl Zaman Damgası Yapılır)' başlıklı makalesiyle ilk olarak ortaya atılan blok zincir tanımı, kavramsallaştırılamamış olsa da günümüzdeki tanıma en yakın çalışmadır.



Görsel 1- Merkle Ağacı / Merkle Tree (https://en.wikipedia.org/wiki/Merkle_tree)
(4.05.2022, 16:19)

Merkle ağaçları, bloklardaki hash özetlerinin bir araya gelmesi ile oluşur. Merkle ağacının en alt bölümünde, işlem verileri yer alır. Bu verilerin hash değeri (hash kodu), hash fonksiyonu çalıştırılarak elde edilir. Hash şemasında altta bulunan değerler birbirlerine eklenir ve elde edilen değer yukarıdaki satırlara eklenir. Bu işlemin sonucunda Merkle Ağacı inşa edilmiş olur. (<https://www.btcturk.com/bilgi-platformu/merkle-tree-nedir/> , 4.05.2022)

“Tüm metin, ses, resim ve video belgelerin dijital biçimde kolayca değiştirilebilen ortamlarda bulunduğu bir dünya beklentisi, bir belgenin ne zaman oluşturulduğu veya en son ne zaman değiştirildiğinin nasıl onaylanacağı konusunu gündeme getirmektedir.” (Stornetta, Haber, 1991)



Görsel 2- Blok Zincir / Blockchain (https://tr.wikipedia.org/wiki/Blok_zinciri)
(4.05.2022, 16:19)

2008 yılında Satoshi Nakamoto'nun Stornette ve Haber'in makalesinden esinlenerek yazdığı 'Bitcoin: Eşten Eşe Elektronik Nakit Sistemi' makalesiyle kavramsallaşan sistem, 2009 yılında kripto para birimi Bitcoin'in piyasaya sürülmesiyle birlikte tanınmaya başlamıştır (Nakamoto, 2008).

Bir işlem kayıt defterini ifade eden bu sistem merkeziyetsiz, değiştirilemez ve akıllı şifreleme yöntemiyle güvenli hale getirilmiş, sürekli büyüyen bir bilgi deposudur. Sistemde gerçekleşen her işlem bir veri bloğu olarak kaydedilmektedir. Kaydedilen her blok kendinden önceki ve sonrakilere bağlıdır. Bloklara işlenen veriler değiştirilememekte ve kayıt altında tutulmaktadır. Her blok kendine özgü bir kod ve bir önceki bloğun kodunu taşımaktadır.

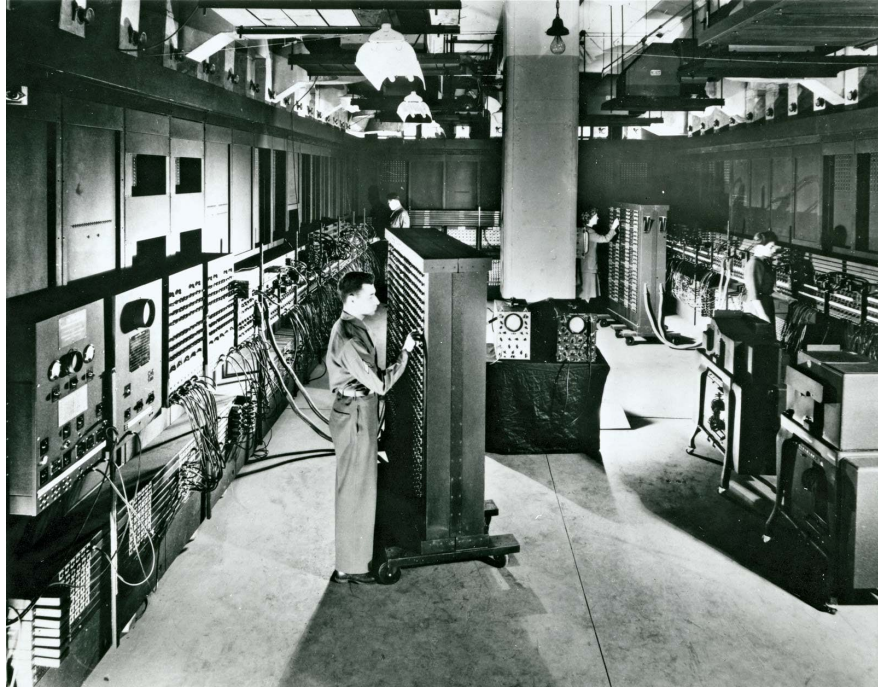
'Basitçe blok zincir, verinin saklanması ve yollanması sırasında tek bir yerde toplanması yerine bilgi ağı içinde çeşitli noktalara dağıtılabilmesi ve akıllı şifreleme yöntemiyle kilitlenmesi şeklinde tarif edilebilir.' (Seçkin, 2021: 122)

2015 yılında Bitcoin'e, blok zincir teknolojisinin olanaklarıyla bir finansal araç olarak değil, bir yönetim sistemi olarak ilgilenen Vitalik Buterin tarafından başlatılan Ethereum adlı başka bir blok zinciri protokolü katıldı. İlk olarak 2013'te Ethereum'u tasarlayan Buterin, bir paket veya "belirteç" sistemi kullanarak daha modüler ve

programlanması kolay yeni bir protokol geliřtirdi. Birincil jeton, bir ERC-20 veya 'deęiřebilir' jeton olarak adlandırıldı. Deęiřtirilemez jetonlar ilk olarak 2017'de deneysel olarak bařlatılan ve 2018'in bařlarında bir Ethereum programlama standardı olarak kodlanan ERC-721 jetonlarıdır (McAndrew, 2022: 50).

Blok zinciri ve NFT'lerden bahsederken, blok zinciri t rleri olan 'Bitcoin, Ethereum, Tezos ve Algorand' gibi protokoller ve NFT'lerle etkileřime girme ve satın alma y ntemlerimiz olan 'platformlar' hakkında konuřulabilmektedir. ( rneęin, Hic et Nunc, SuperRare, Foundation ve OpenSea).

1.3. Bilgisayarın İcadı ve Web



G rsel 3- ENIAC, *Courtesy of the Moore School of Electrical Engineering, University of Pennsylvania, 1946. (4.05.2022, 15:00)*

G n m z web teknolojilerini anlamak i in  ncelikle tarihsel geliřim s re lerinin incelenmesi gerekmektedir. Bilgisayarın icadı, HTML'in geliřtirilmesi gibi g n m z teknolojilerine imkan saęlayan bir ok yenilik, Charles Babbage tarafından 1830'lu yıllarda geliřtirilen ilk dięital bilgisayar tasarımınn  nc l ę nde ger ekleřmiřtir. C. Babbage'in yayınlanmamıř not defterlerinin 1937 yılındaki keřfine

kadar unutulmuş olan bu tasarım, II. Dünya Savaşı sırasında Amerika Birleşik Devletleri tarafından inşa edilen ilk programlanabilir genel amaçlı elektronik dijital bilgisayar olan ENIAC (Electronic Numerical Integrator And Computer) ile somutlaşmıştır.(<https://www.britannica.com/biography/Charles-Babbage> , 1.06.2022)

Bilgisayar, giriş birimleri ile dış dünyadan aldıkları veriler üzerinde aritmetiksel ve mantıksal işlemler yaparak işleyen ve bu işlenmiş bilgileri çıkış birimleri ile bize ileten donanım ve yazılımdan oluşan elektronik bir makinedir. Donanım bir bilgisayar ve bir bilgisayarda bulunan ilgili fiziksel birimleri temsil ederken, yazılım ise bir bilgisayarda donanıma hayat veren ve bilgi işlemde kullanılan program ve programlama dilini temsil etmektedir. (<https://www.britannica.com/technology/computer> , 1.06.2022)

İlk olarak 1940’larda Vannevar Bush tarafından ortaya atılan hypertext (hiper metin) terimi, 1989 yılında CERN laboratuvarlarında Tim Berners-Lee tarafından HTML (hypertext markup language) işaretleme dili olarak geliştirilmiştir. HTML’in gelişimi aynı zamanda, Tim Berners-Lee’nin Dünya Çapında Ağ (World Wide Web) olarak tanımlanan bilgi paylaşım sistemini kurmasına olanak sağlamıştır. Bu gelişmeler ışığında bilgi artık herkes için erişilebilir hale gelmiştir. (<https://webfoundation.org/about/sir-tim-berners-lee/> , 1.06.2022)

1.3.1. Web Varyasyonları ve Kullanıcı Etkileşimi

1980’li yıllarda kişisel bilgisayarların hayatımıza girmesi ve 1990’lı yılların başında internetin yaygın olarak kullanılmasından bu yana internet ve ilgili teknolojilerde pek çok değişim meydana gelmiştir. İnternetin ilk ve en ilkel dönemi olarak bilinen Web 1.0 kullanıcıların yalnızca bir gözlemci olabildiği ve kendi içeriklerini oluşturamadıkları salt okunur web olarak tanımlanmaktadır. HTML tabanlı web sitelerinin bulunduğu bu dönemde internet, sabit içerikli ve tek yönlü bilgi akışından oluşan çevrimiçi bir kütüphane gibi kullanılmıştır. (<https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html> , 2.06.2022)

Günümüzde kullandığımız internet olan Web2.0 terimi ilk olarak 1999 yılında Darcy Dinucci tarafından yazılan ‘Fragmented Future’ başlıklı makalede ortaya atılmıştır. (DiNucci, D.,1999) 2004 yılından itibaren O’Reilly Media tarafından kullanılmaya başlanan Web2.0 terimi, Yeni nesil web olarak adlandırılmaktadır. Web 1.0’ın aksine

hem okunabilir hem de yazılabilir web olarak karşımıza çıkan sistem, kullanıcı etkileşiminin ön plana çıkarılmasıdır.

O'Reilly Media tarafından 2005 yılında yapılan karşılaştırmada Web1.0 ve 2.0 arasındaki farklar şu şekilde örneklendirilmiştir:

Web 1.0		Web 2.0
DoubleClick	-->	Google AdSense
Ofoto	-->	Flickr
Akamai	-->	BitTorrent
mp3.com	-->	Napster
Britannica Online	-->	Wikipedia
personal websites	-->	blogging
evite	-->	upcoming.org and EVDB
domain name speculation	-->	search engine optimization
page views	-->	cost per click
screen scraping	-->	web services
publishing	-->	participation
content management systems	-->	wikis
directories (taxonomy)	-->	tagging ("folksonomy")
stickiness	-->	syndication

Görsel 4- O'Reilly Media, *What Is Web 2.0*, 2005.

Sistemin temel ilkeleri, Tim O'Reilly tarafından 2005 yılında yayımlanan 'What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software' makalesinde şu şekilde belirlenmiştir:

1. Platform Olarak Web
2. Kolektif Zekadan Yararlanmak
3. Veri, içerideki bir sonraki istihbarat
4. Yazılım Yayın Döngüsünün Sonu
5. Hafif Programlama Modelleri
6. Tek Bir Cihaz Seviyesinin Üzerindeki Yazılım

7. Zengin Kullanıcı Deneyimleri (O'Reilly, T., 2005)

Web 2.0'da sosyal medya, etiket bulutları, blog, web kütüphaneleri gibi kullanıcı etkileşimli teknolojiler, RSS, XML gibi yeni uygulamaları hayatımıza dahil etmiştir.

Mekân ve zaman sınırlarının ortadan kaldırıldığı Web2.0 teknolojisi sayesinde kullanıcı etkileşimleri artmıştır. Bilgiyi herkes için erişilebilir hale getiren Web2.0 sayesinde bloglar, podcastler ve sosyal paylaşım ağları gibi yeni uygulamalar hayatımıza dahil edilmiştir. Facebook, Instagram, Youtube, Twitter gibi platformların ortaya çıkmasına olanak sağlayan bu teknoloji aynı zamanda sosyal medyanın temelini oluşturmuş ve gelişmesine katkı sağlamıştır.

Tartışmaları Web 1.0'dan beri süregelen ve henüz somutlaşmamış olan Web 3.0, kısaca kişiselleştirilmiş web olarak tanımlanmaktadır. Yapay zekâ teknolojilerini kullanarak kullanıcı dostu ve merkeziyetsiz bir internet sunmayı amaçlayan Web 3.0; NFT, Metaverse, dApp (merkeziyetsiz uygulamalar), kripto para sistemiyle birlikte son dönemde teknolojinin gündeminde yer almaktadır. Blok zincir teknolojisi sayesinde ilk adımları atılan Web 3.0, bilginin birden fazla yerde depolanabilmesi ve her yerde kullanılabilme gibi özellikleriyle, kullanıcılara birbirleriyle doğrudan etkileşim kurmak ve veriler üzerinde kontrol sahibi olmak gibi olanaklar sağlaması öngörülmektedir. (O'Reilly, T., 2005)

2.BÖLÜM

ÇAĞDAŞ GÖRSEL SANATLAR

2.BÖLÜM

ÇAĞDAŞ GÖRSEL SANATLAR

2.1. Çağdaş Sanat Stratejileri

Kristine Stiles ve Peter Selz'in *Theories and Documents of Contemporary Art* (Çağdaş Sanatın Teorileri ve Belgeleri) kaynak kitabında başlangıç noktası olarak 1945 olarak alınan çağdaş sanat; Avrupa-Amerikan tekelinin çöküşüyle bağlantılı olarak ya da Soğuk Savaş'ın sonu olarak tanımlanmaktadır. (Stiles, 1996)

“20. yüzyılda ortaya çıkan Endüstri devrimi ile 19. Yüzyılda Avrupa'nın yaşadığı modernleşme sürecinin neden olduğu köklü değişim, görme ve algılama biçimlerinin değişmesi ile alımlayıcı ile sanat eseri arasındaki perde kalkmıştır. Endüstri devrimi sürecinde buharlı makineler, vapur, 19. Yüzyılda; fotoğraf, sentetik boya, elektrik, sinema filmi, 20. yüzyılın başında ise uçak, radyo gibi keşifler olmuş ve bütün bunlar gündelik yaşamı ve sanatı oldukça büyük ölçüde etkilemiştir. Bütün bu gelişmeler sonucu modern elemanlar; hem görme ve algılama biçimlerinde, hem de ‘alımlayıcı’ ve ‘sanat eseri’ arasındaki ilişkide kayda değer bir farklılaşmaya yol açmış, sanat alanında da büyük adımlar atılmasına neden olmuştur. Bu bağlamda modernizasyon sürecinde bakma ve bakılma yasaları; sosyal, politik, ekonomik dönüşümlerin bir yansıması olarak ters düz edilmiştir. İnsanoğlunun tüketici konumundan üretici konumuna geçmesiyle de ticaretten felsefeye, siyasetten sanata büyük değişimler meydana gelmiştir.” (Özkul, 2014:3)

“Çağdaş sanat”ın meşru bir kuramsallaştırma meselesinden ziyade bir ikame bulma ihtiyacının bir sonucu olarak sanat için merkezi hale gelen bir kavram olduğundan şüphelenmekte tamamen yanılmış olmayız. Her şeyden önce, "çağdaş", "modern"in ölümünü işaret eden terimdir. Estetik geçerliliğin bu belirsiz tanımlayıcısı, tam da "modern"in eleştirisi (haritalanması, tanımlanması, tarihselleştirilmesi ve sökülmesi) onu tarihin çöplüğüne sürgün ettiğinde alışıldık hale gelmiştir. (Medina, 2010)

Çağdaş sanatın temel özelliklerinden birinin her zaman en azından çifte bir alım talep etmesi pekâlâ olabilir: önce genel kültürün bir parçası olarak, sonra da sofistike bir teorik iyileşme girişimi olarak. Bununla birlikte, çağdaş pratiklerin, onları toplumsal geçerliliklerinin özüne karşı harekete geçirmeye çalışan bir söylem ile bağlantılı olduğu

gerçeđi, çağdaş sanatın, yaygın olarak mevcut göndermelerden yararlanan bütünleşik bir kültür olduğunun bir göstergesidir. (Medina, 2010)

Toplumsal belleğın etkinleştirilmesi ve farklı türde kültürel failliklerin aranması, “çağdaş sanat”ın, farklı coğrafyaların ve yerelliklerin nihayet aynı sorular ve stratejiler ağı içinde ele alındığı aşamaya işaret ettiđi gerçeđini koruyor.

2.1.1 Dijital Sanat

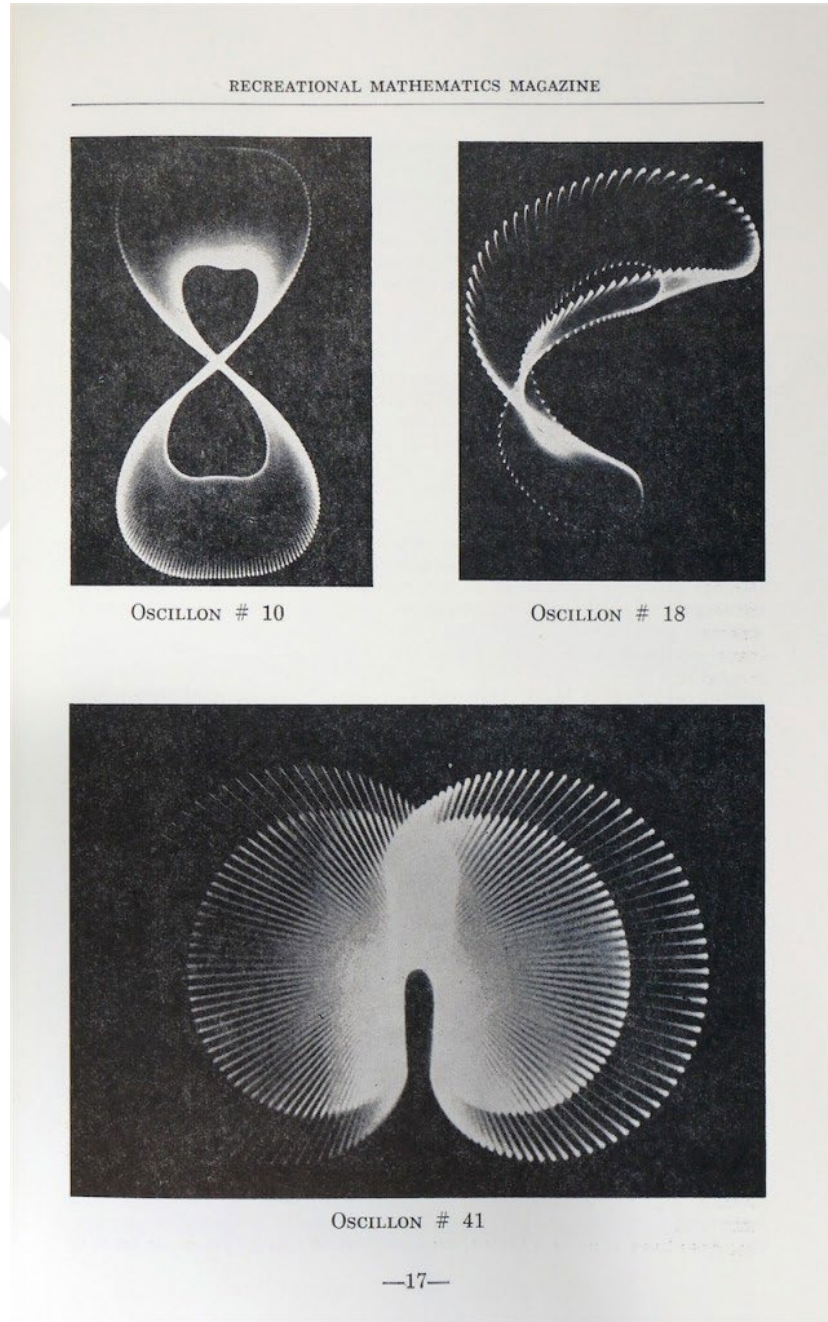
Sanat, sürekli olarak bir evrim, yeniden tanımlama ve yenilik durumunda sayısız yaratıcı medya biçimini yakalar. 1950'lerde ortaya çıkışından bu yana, yaygın bir sanatsal ifade biçimine dönüşen dijital sanat, tüketim için yeni ortamlar ve stiller yaratmak için teknolojiyi artırıcı bir araç olarak kullanarak yaratıcılığımızın sınırlarını genişletmiş ve geliştirmiştir. Teknolojiyle iş birliği yapan sanatçılar, yalnızca kendi yaratıcılıklarının kilidini açmakla kalmamış, aynı zamanda teknolojinin olanaklarından yararlanarak izleyiciler ve koleksiyoncularla etkileşim kurmanın yeni yollarını bulmuşlardır. Teknoloji geliştikçe hem sanatçı hem de gözlemci adına sürekli genişleyen deney ve keşif fırsatı sunan dijital sanat da gelişmektedir.

Dijital sanat, 1946 yılında ABD ordusu tarafından üretilen ilk bilgisayar ENIAC sonrasında sanatçıların mekanik cihazlar ve analog bilgisayarları keşfe başlamasıyla ortaya çıkmıştır. Bu dönemde bazı sanatçılar bilgisayarı bir medium olarak kullanarak eserler üretmişlerdir.

1950lerde birbirlerine paralel zamanda ilk bilgisayar sanatı eserlerini üreten Ben F. Laposky ve Herbert FRANKE 60lı yılların dijital sanatına öncülük etmişlerdir. Bu esrarengiz paralellik ABD ve Almanya'da bilgisayar sanatının gelişiminin bir başka tesadüfüne işaret etmektedir; Dünyadaki ilk bilgisayar sanatı sergileri 1965'te New York ve Stuttgart şehirlerinde düzenlenmiştir. (<https://digitalartmuseum.org/franke/1953-1978a.html> ,13.04.2022)

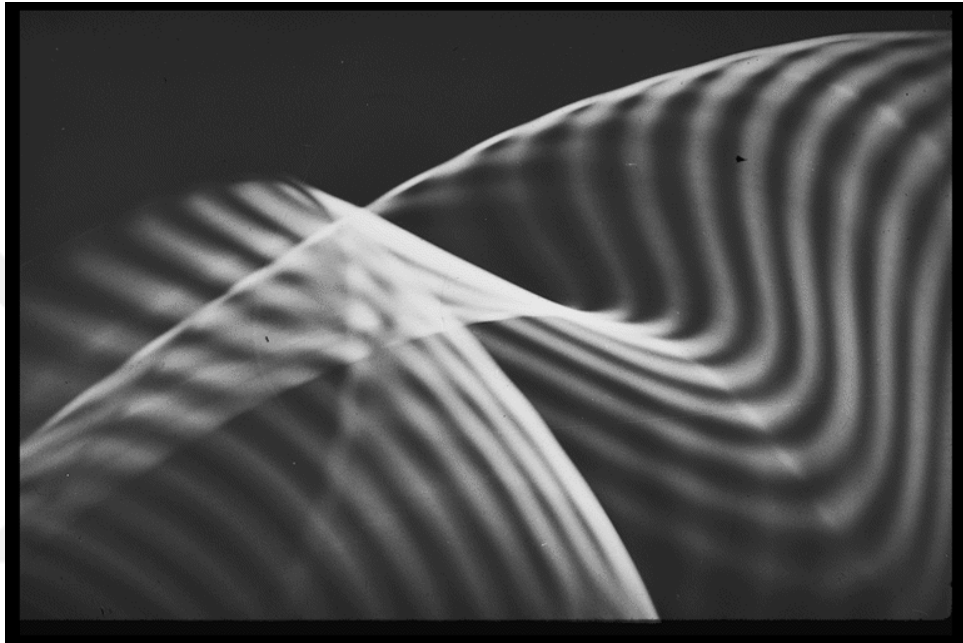
1953'te Laposky Iowa, Cherokee'deki Sanford Müzesi'nde "Oscillons" (veya osilogram tasarımları) olarak adlandırılan elli görüntü sergilemiştir. Pratiğinde analog

elektronik ekipman, özellikle elektronik dalgaları modüle edebilen bir osiloskop kullanmıştır ve daha sonra farklı kombinasyonlarda fotoğraflamıştır ve görüntülerine “Oscillons” adını vermiştir. (<https://www.historyofinformation.com/detail.php?id=3260>, 8.04.2022)



Görsel 5- Ben Laposky, *Oscillons*, Recreational Mathematics, 1961.

Ağustos 1961’de yayımlanan *Recreational Mathematics* dergisinin 4. sayısında kendine alan bulan Laposky, “Elektronik soyutlamalar, hem görsel etkileri hem de yaratılma biçimleri bakımından bir bakıma uzay çağından bir sanat formudur.” diyerek günümüz sanat dünyasına dair bir ipucu vermiştir. (Laposky, 1961)



Görsel 6- Herbert Franke, *Lightforms*, 1953-1955.

Öncü elektronik soyutlamaları Ben Laposky'nin çalışmasına esrarengiz bir paralellik gösteren Franke, osiloskoplar ve kamera kullanarak çizgi dizileri desenleri yaratmayı denemiştir. Bilgisayar sanatının gelişimine hem sanatsal hem de akademik olarak önemli katkılar sağlayan Franke’ın ilk kitabı *Computer Graphics - Computer Art* (Bilgisayar Grafikleri – Bilgisayar Sanatı), konuyla ilgili en erken kapsamlı metin olarak gösterilmektedir. (<https://digitalartmuseum.org/franke/biog.html> ,8.04.2022, 21:30)



Görsel 7– John Whitney, *Frame 13-14-15 from 1000 Frames of Vertigo*, 1958.

1958 yılında Alfred Hitchcock, *Vertigo* filminin bilgisayar animasyonlu açılış sekansını hazırlaması için John Whitney ile anlaşmıştır. Whitney, 850 libre ağırlığında, 11.000 bileşenli bir uçaksavar hedef bilgisayarını "M5 silah direktörü" olarak adlandırılan bir platforma donatmıştır. Kullandığı bilgisayar çalıştırmak için beş askere ihtiyaç duyan mekanik bir bilgisayardır, ancak yine de bir bilgisayardır. Daha sonra bu platforma hücreler yerleştirmiştir ve gerekli sonsuz dönüşü elde etmek için bir sarkaç kullanmıştır. Grafik tasarımcı Saul Bass ile iş birliği yaptığı bu proje tarihte ilk kullanılan bilgisayar animasyonu ve günümüz CGI (Bilgisayar Tarafından Oluşturulan Görüntüler) teknolojisinin öncüsü olarak gösterilebilmektedir. 1966 yılında John Whitney, dünyanın en büyük bilişim teknolojisi şirketi IBM tarafından Artist-in-Residence ödülüne layık görülmüştür. (<https://digitalartmuseum.org/history/index.html>, 8.04.2022)

1960lı ve 1970li yıllar bilgisayar sanatında tarihi öneme sahiptir. Bilgisayar teknolojilerinin geliştirilmesi, üretim programlarının ortaya çıkması, ilk sergiler, ilk müze satışları gibi gelişmelerin yaşandığı bu yıllarda dijital sanat, sanat piyasasında yerini sağlamlaştırmıştır. Digital Museum'un web sitesinde açıklanan verilere göre sistemdeki gelişmeler şu süreçlerden geçmektedir:

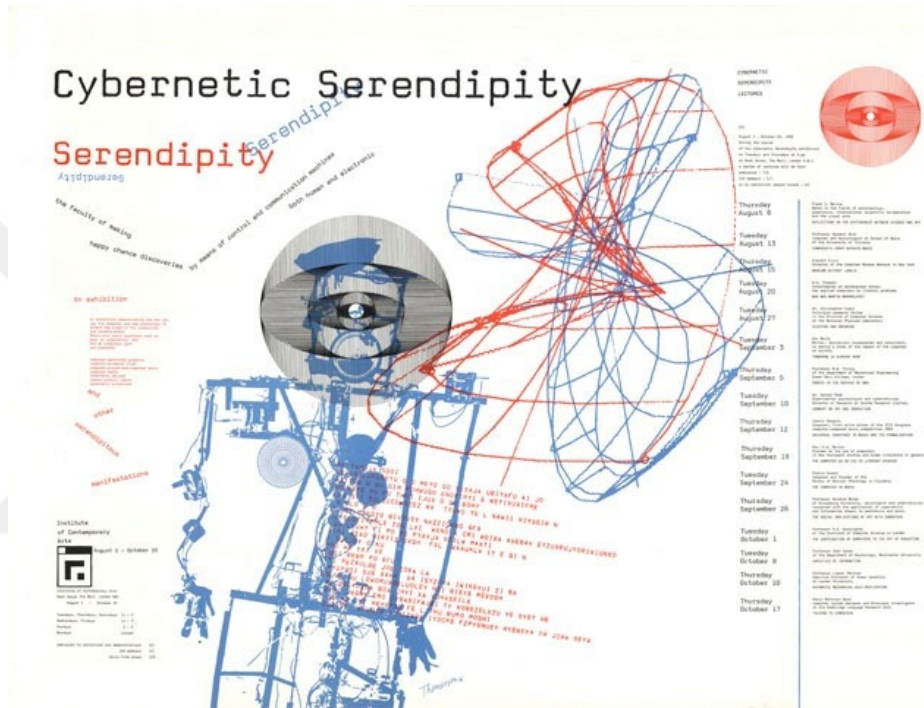
1961 yılı Sonbahar Ortak Bilgisayar Konferansında Ivan E. Shutterland tarafından sunulan Sketchpad, bilgisayar grafığı alanındaki ilk doktora tezidir.

1965 yılında ABD ve Almanya'da ilk bilgisayar sanatı sergileri açılmıştır. Bilgisayar sanatının ilk üç halka açık sergisi:

5-19 Şubat, Generative Computergrafik. Georg Nees. Studien-Galerie des Studium Generale, TH Stuttgart,

6-24 Nisan, Bilgisayar tarafından oluşturulan resimler. A. Michael Noll, Bela Julesz. Howard Wise Galerisi, New York (ABD),

5-26 Kasım, Computergrafik. Frieder Nake, Georg Nees. Galerie Wendelin Niedlich, Stuttgart'ta açılmıştır. (<https://digitalartmuseum.org/history/index.html>, 13.04.2022)



Görsel 8- Cybernetic Serendipity Exhibition poster, Institute of Contemporary Art, 2 August – 20 October, 1968 © Cybernetic Serendipity

1968 yılına gelindiğinde sanat eleştirmeni Jasia Reichardt'ın küratörlüğünü üstlendiği geniş katılımlı ilk uluslararası bilgisayar sanatı sergisi olan 'Sibernetik Serendipity', bilgisayar destekli yaratıcı etkinliği tüm yönleriyle göstermeyi amaçlamaktaydı. Sergide; aralarında besteciler, mühendisler, sanatçılar, matematikçiler ve şairler bulunan 130'dan fazla katılımcının çalışmaları sunulmuştur. 2 Ağustos-20 Ekim 1968 tarihleri arasında gerçekleşen bu sergi yaklaşık 60.000 kişi tarafından ziyaret edilmiştir. (<http://www.medienkunstnetz.de/exhibitions/serendipity/>, 13.04.2022)



Görsel 9- Cybernetic Serendipity, 1968.



Görsel 10- Charles Csuri, *Hummingbird II*, 1967.

Yine 1968 yılında, Charles Csuri'nin Sinekkuşu (Hummingbird), Modern Sanat Müzesi (MoMA) tarafından kalıcı koleksiyon için satın alındı. Bir bilgisayar tarafından

oluşturulan 30.000'den fazla bireysel görüntünün, bir mikrofilm çizici kullanılarak doğrudan film üzerine çizilmesiyle oluşan ve 12 dakikalık siyah-beyaz sessiz bir videoya aktarılan Sinekkuşu bir müze koleksiyonuna giren ilk bilgisayar yapımı eserdir. (<https://www.moma.org/calendar/exhibitions/3903> , 12.04.2022)



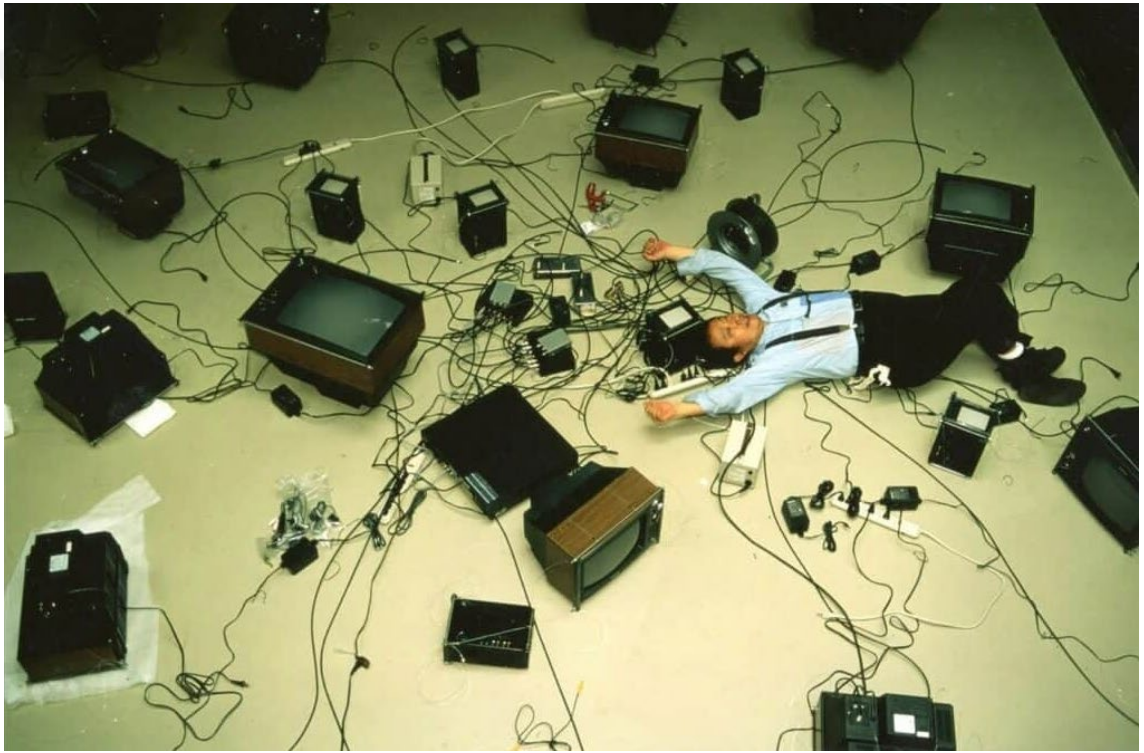
Görsel 11- MANFRED MOHR : UNE ESTHETIQUE PROGRAMME"
PRÉSENTÉE À L'ARC DU 11 MAI AU 6 JUIN 1971

Bilgisayar sanatının ilk müze tabanlı kişisel sergisi; 1971 yılında Manfred Mohr tarafından Musee d'Art Modern, Paris'te açılmıştır. (<https://web.archive.org/web/20210430082354/https://www.riseart.com/guide/2400/wh-at-is-contemporary-art>, 12.04 2022)

Televizyon ve film ortamları XX. yüzyılın ikinci yarısında hızla dünya çapında yayılarak milyonların favori eğlencesi haline gelmiştir. Bu dönemde milyonlarca dolar gelir getiren seri yapım filmlerin yanı sıra, film ve video da sanatçılar için bir araç haline gelmiştir. 1965 yılında Sony, ilk uygun fiyatlı tüketici ekipmanını satışa sunduğunda, sıradan insanlar, eskiden yalnızca kurumsal film yapımcıları ve stüdyolar tarafından kullanılabilen video kaydına erişim elde etmiştir. Video formatı, o dönemin deneysel

sanatçıları -özellikle avangart film, performans ve kavramsal sanatla uğraşan sanatçıları- tarafından yoğun ilgi görmüştür.

Nam June Paik ve Andy Warhol, 1960'ların başında deneysel videolar sergileyen ilk sanatçılar arasında olmuşlardır. Warhol çoğunlukla kaydedilmiş performans sanatı etkinlikleri yaparken, Paik televizyon ekranını tuval ve video kamerayı boya fırçası olarak kullanarak eserler üretmiştir. Bu dönemde video sanatı, çağdaş sanatın heyecan verici yeni ifade aracı ve deneysel dili haline gelmiştir.



Görsel 12- Nam June Paik, Zürich, 1991. © Foto: Timm Rautert. Courtesy Galerie Parrotta Contemporary Art Stuttgart/Berlin.

Nam June Paik'in ilk kişisel sergisi 1963 yılında Almanya'nın Wuppertal kentinde üç katlı bir villada gerçekleşmiştir. Bir sanatçının ilk kez medya olarak televizyonu kullandığı bu enstalasyon, bir odada bulunan 13 adet manipüle edilmiş televizyondan oluşmaktadır.

Televizyon projeleri, enstalasyonlar, performanslar, iş birlikleri, yeni sanatçı araçlarının geliştirilmesi, yazımı ve öğretimi yoluyla, bir medya kültürünün yaratılmasına katkıda bulunan Paik, sanata üretmeye dair tanımları genişletmiştir.

Medya sanatı teriminin anlamı, 1990’larda, dijital bilgisayarlar sanat dünyasında henüz enderken, hâlâ netti. Terim, yeni dijital teknolojileri kullanan ve bu teknolojilerin estetik olasılıklarını araştıran sanatı nitelemekteydi: Etkileşimlilik, ağ çalışması, iletişim, canlandırma, 3B simülasyon ve benzerleri. Ancak bu ‘yeni’ medya sanatından önce diğer bir tür medya sanatı gelmekteydi. 1980’lerin video, televizyon, faks ve uydu teknolojisini içeren sanatsal deneyleri de medya sanatı olarak betimlenmekteydi. (Broeckmann, 2009: 22).

2.2. Yeni Medya ve Çağdaş Sanat Etkileşimi

Kökeni 1450’li yıllarda Johannes Gutenberg tarafından matbaanın icadına kadar uzanan medya; radyo, fotoğraf, televizyon, internet ve cep telefonları gibi araçların icat edilmesiyle birlikte hızlı bir gelişim göstermiştir. Özellikle 1990’lı yıllar ve sonrasında gelişiminde hız yaşanan medya, enformasyona dayalı bağlar oluşturarak farkındalık yaratmakta ve globalleşmeye olanak sağlamaktadır.

Gelişen günümüz teknolojileri, yazılım olanakları ve ağ yaşantılarımız dolayısıyla kitle iletişimi, kitle iletişim araçları ve sanatın işleyişi radikal değişikliklere uğramıştır. Gelişimi liberal ekonomik politikalar ve teknolojiye bağlı olan medya bir anlamda çağımızın edebi (ve felsefi) yapısöküm çağı için bir güncelleme oluşturuyor gibi görünmektedir.

“ *Medium is the message* ”

Marshall McLuhan

XX. Yüzyıl’ın önde gelen medya teorisyenlerinden olan McLuhan, zamanın ilerleyen elektronik teknolojilerinin sosyal ve psikik sonuçlarıyla ilgilenmiş ve henüz icat edilmeden 30 yıl önce internete dair öngörülerde bulunmuştur. Medyayı Anlamak (1964) kitabında mesajı aracın kendisi olarak tanımlamış ve bir mesajın içeriğinden teknik

biçimine kavramsal bir geçiş yapmayı amaçlamıştır. Öyle ki içerik basitçe teknik biçim haline gelmiştir. McLuhan, aracı ve kendi başına dolayımın işleyişini, insan deneyiminin (duyusal ve algısal) "oranları" ile ilişkilendirerek, insan ve teknik arasındaki "temel" ilişkinin altını çizmiştir. (Hansen, 2006: 297-306)

Yeni medya, 1920'lerin iletişim tekniklerinin yeni bir statü kazanmasıdır. Dolayısıyla yeni medya, avangardın yeni bir aşamasını temsil etmektedir. 1920'lerin solcu sanatçıları tarafından icat edilen teknikler, bilgisayar yazılımının komutlarına ve arayüz metaforlarına gömülü hale gelmiştir. Kısacası, avangart vizyon bir bilgisayarda gerçekleşmiştir. (Manovich, Avant-garde as Software, 2002:2)

Çalışmaları medya ve teknoloji hakkındaki düşüncelerimiz üzerinde derin etki yaratan bir dijital kültür teorisyeni, yazar ve sanatçı olan Lev Manovich'in 2001 yılında yayınladığı 'The Language of New Media' kitabı ilk sistematik yeni medya teorisi olarak kabul edilmektedir. Bu kitapta değişen medyanın kimliğini, eski ve yeni medya arasındaki bazı önemli farklılıkları özetleyen Manovich'in ortaya koyduğu temel ilkeler şunlardır:

Sayısal Temsil

İster bilgisayarda sıfırdan oluşturulmuş ister analog medya kaynaklarından dönüştürülmüş olsun, tüm yeni medya nesneleri dijital koddan oluşan sayısal temsillerdir. Bunun iki önemli sonucu bulunmaktadır:

1. Yeni medya nesnesi biçimsel (matematiksel) olarak tanımlanabilir. Örneğin, bir görüntü veya şekil, matematiksel bir işlev kullanılarak tanımlanabilir.

2. Yeni medya nesnesi, algoritmik manipülasyona tabidir. Örneğin, uygun algoritmaları uygulayarak bir fotoğraftaki "gürültüyü" otomatik olarak kaldırabilir, kontrastını iyileştirebilir, şekillerin kenarlarını bulabilir veya oranlarını değiştirebiliriz. Kısacası, medya programlanabilir hale gelir. (Manovich, Language of the New Media, 2001:49).

Modülerlik

Bu ilke "yeni medyanın fraktal yapısı" olarak adlandırılabilir. Tıpkı bir fraktalın farklı ölçeklerde aynı yapıya sahip olması gibi, yeni bir medya nesnesi de baştan sona aynı modüler yapıya sahiptir. Görüntüler, sesler, şekiller veya davranışlar gibi medya öğeleri, farklı örneklerin (pikseller, poligonlar, vokseller, karakterler, komut dosyaları) koleksiyonları olarak temsil edilir. Bu öğeler daha büyük ölçekli nesneler halinde bir araya getirilir ancak ayrı kimliklerini korumaya devam ederler. Nesnelerin kendileri, bağımsızlıklarını kaybetmeden yeniden daha büyük nesneler halinde birleştirilebilir. (Manovich, Language of the New Media, 2001:51).

Otomasyon

Medyanın sayısal olarak kodlanması (sayısal temsil) ve bir medya objesinin modüler yapısı (modülerlik), medya oluşturma, manipülasyon ve erişimle ilgili birçok işlemin otomatikleşmesine izin verir. Böylelikle, insan, kısmen de olsa, kasıtlı olarak yaratıcı süreçten çıkarılabilir. (Manovich, Language of the New Media, 2001:53).

Değişkenlik

Bir yeni medya nesnesi ilk ve son olarak belirlenmiş bir şey değil, aksine farklı, hatta potansiyel olarak sonsuz versiyonlarda var olabilen bir şeydir. Bu, medyanın sayısal kodlamasının (sayısal temsil) ve bir ortam nesnesinin modüler yapısının (modülerlik) bir başka sonucudur. (Manovich, Language of the New Media, 2001:56).

Kod Çevrimi

Bilgisayarlaşma, medyayı bilgisayar verisi haline dönüştürmektedir. Bunun sonucu olarak medyanın yapısı artık bilgisayarın veri organizasyonuna ilişkin gelenekleri takip etmektedir: listeler, kayıtlar ve diziler gibi yeni veri yapıları; tüm sabitlerin değişkenlerle yer değiştirmesi, algoritmalar ve veri yapıları arasındaki ayrım ve modülerlik. (Manovich, Language of the New Media, 2001:63).

Görüntü üretme ve işleme süreçlerindeki dönüştürmeler kod çevrimi kapsamına girer. Aynı zamanda kültürün aşamalı olarak dijitalleştirilmesi de kod çevrimidir. Yeni medya dijital temsile dönüşmüş analog medyadır. Tüm dijital medya -metin, görüntü, görsel-işitsel veriler, şekiller, 3D ortamlar- aynı dijital kodu paylaşır. Yeni medya rastlantısal erişime olanak tanımaktadır. Dijitalleştirme enformasyon kaybını önlemektedir ve dijital medya herhangi bir kayıp olmaksızın sonsuz sayıda kopyalanabilmektedir. Yeni medya interaktiftir.

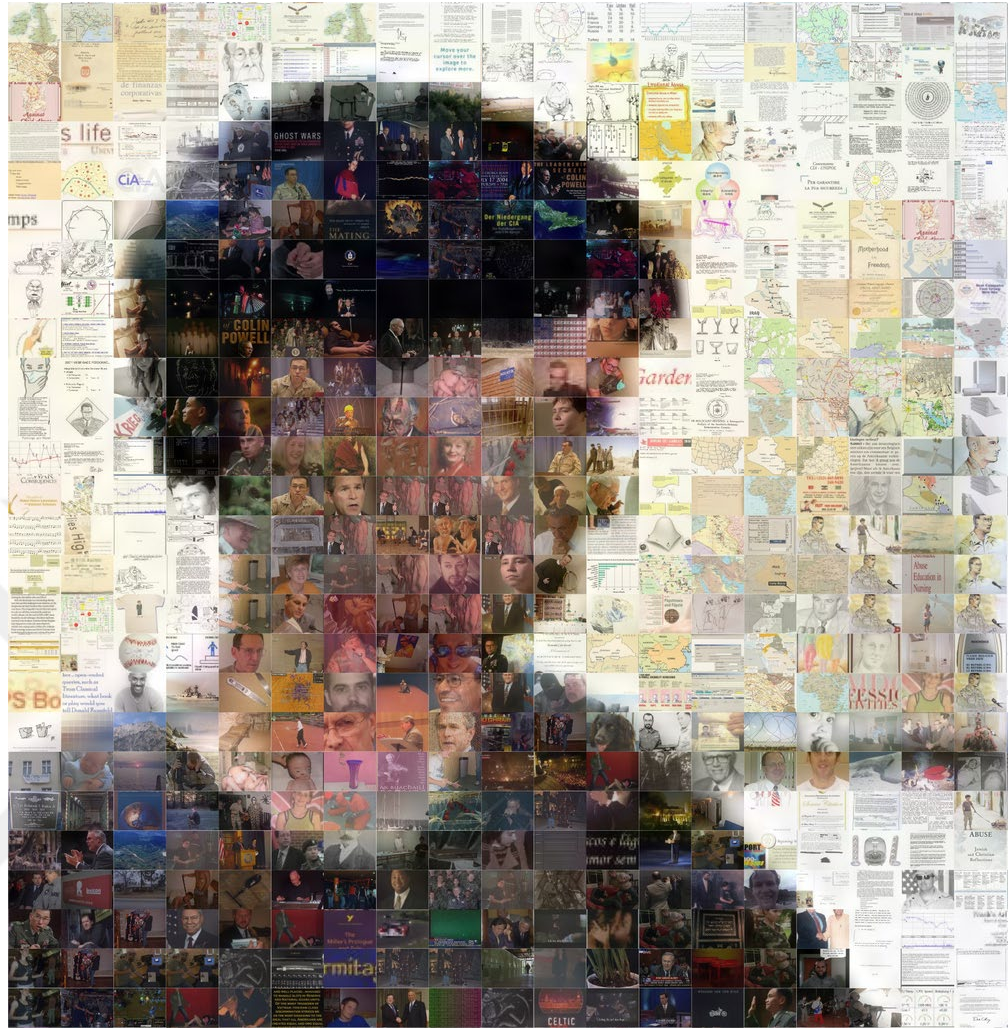
2.2.1 Joan Fontcuberta ve Lev Manovich

Kavramsal sanatın öncülerinden Joan Fontcuberta, 2005 yılında, internet çağının kitle iletişim araçları ve kolektif bilincimiz arasındaki bağlantıları için zarif bir metafor oluşturan büyük, renkli foto-mozaikler oluşturmak için popüler internet arama motoru Google'ı kullanarak Googlegrams projesini oluşturmuştur. Belirli anahtar kelimelerin girilmesiyle yalnızca arama motoru kriterlerini kontrol ederek, görselleri internetten ayıklamak için Google görsel arama motorunu kullanmıştır. Google tarafından seçilen bu görüntüler daha sonra Fontcuberta'nın seçtiği daha büyük bir resimde bir araya getirilerek kelimeler ve resimler arasındaki zorlu ilişkilerin gösterildiği bu projede Fontcuberta'nın konsepti, arama motoru kriterlerinin, bu kriterlerin oluşturduğu daha büyük görüntüye karşı ustaca yan yana getirilmesine odaklanmaktadır. (Artnet: 2006)



Görsel 13- Joan Fontcuberta, *Googlegram: Abu Ghraib*, 2005.

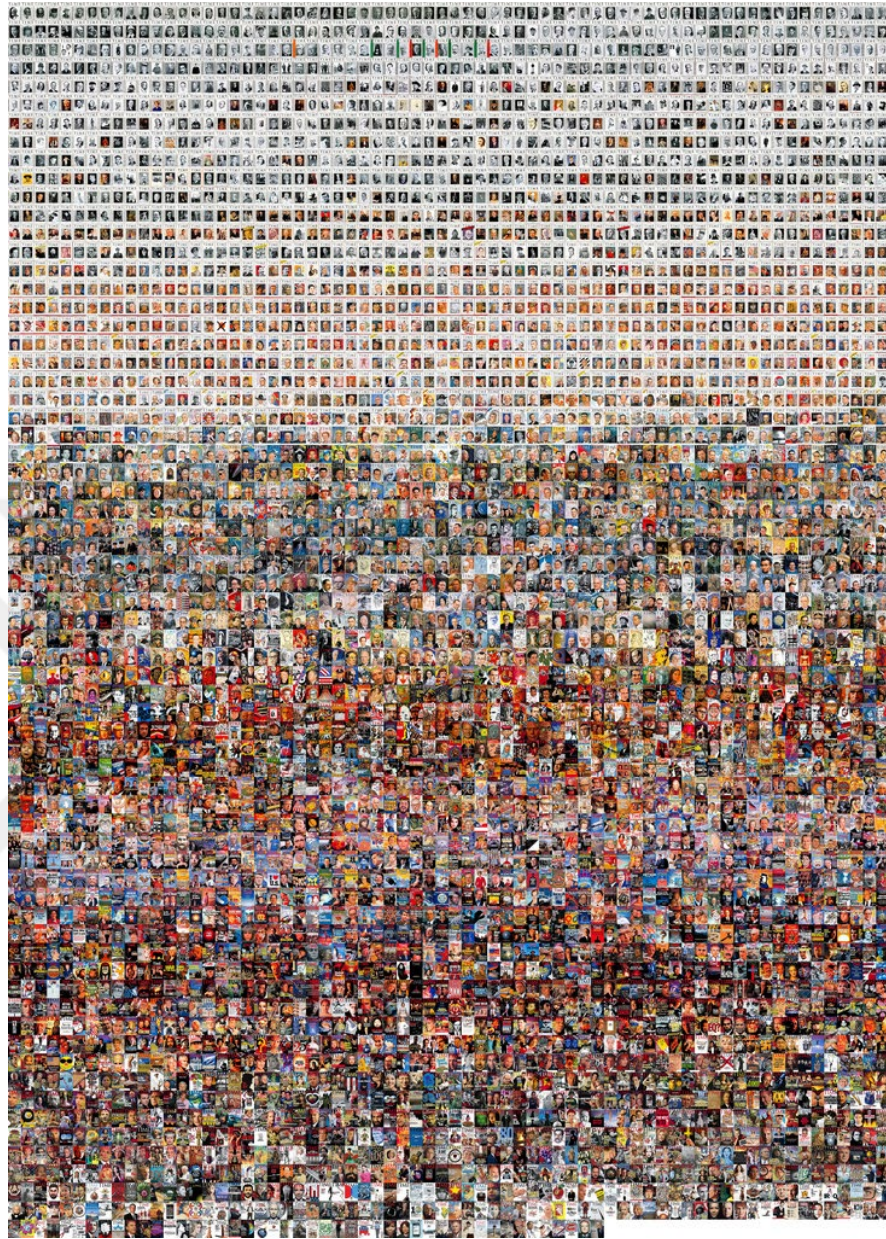
Geleneksel fotomozaikler gibi Googlegram'lar da Fontcuberta'nın hem optik illüzyon hem de parşömen yazısına olan ilgisini gösteren iki farklı ölçekte okunaklı olma resimsel gerilimine sahiptir. Diğer mozaiklerden farklı olarak, bu eserler aynı zamanda sanatçının seçimleri ile bilgisayarın tarafsız olduğu varsayılan seçimleri arasındaki sürtüşmeyi de sergilemektedir. Bu gerilimleri temsil eden Googlegramlar, dikkat çekmek için yarışan birçok merkezi olmayan sesten oluşan steril bir arşiv sunarak günümüzün medya kültürünün simgelerinden biri haline gelmektedir. (Artnet: 2006)



Görsel 14- Joan Fontcuberta, *Googlegram: Abu Ghraib, detail, 2005.*

Bağdat Abu Ghraib'deki gözaltı merkezinde işkence gören tutuklunun ikonik görüntüsü, skandala karışan kamu görevlilerinin görüntüleri kullanılarak bir araya getirilmiştir.

Googlegram'ları oluşturan binlerce resim, mozaikteki fayanslar gibi küçücük rolleriyle, internetin anonim söyleminin görsel bir temsili haline gelmektedir. Joan Fontcuberta, medya navigasyonunun kışkırtıcı bir gösteriminde bu gerilimleri bir araya getirmiştir.

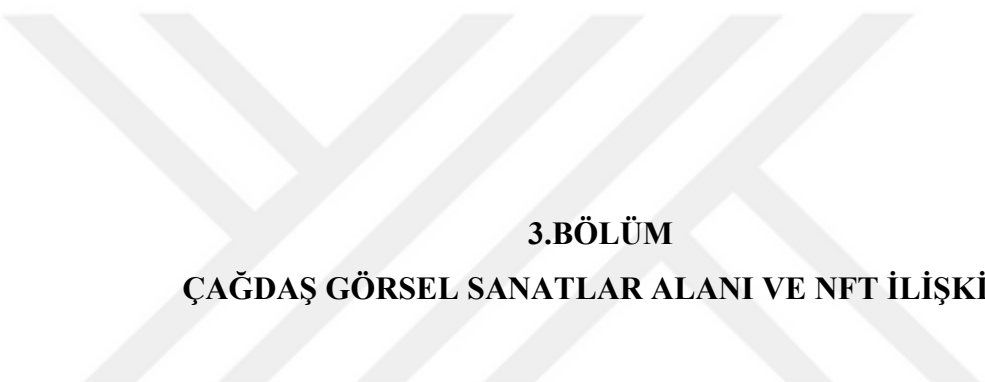


Görsel 15- Lev Manovich, Timeline, 2009.



Görsel 16- Lev Manovich, *Timeline*, detail, 2009.

Time dergisinin 1923'teki ilk sayısından 2009 yazına kadar yayınlanan her sayısının kapaklarının bir görselleştirme analizini sunan Timeline projesi toplam 4535 görselden oluşmaktadır. Nicelik ve niteliğin eşitlendiği bu projede Manovich, zamanı haritalandırmıştır.



3.BÖLÜM

ÇAĞDAŞ GÖRSEL SANATLAR ALANI VE NFT İLİŞKİSİ

3.BÖLÜM

ÇAĞDAŞ GÖRSEL SANATLAR ALANI ve NFT İLİŞKİSİ

3.Çağdaş Görsel Sanatlar Alanı ve NFT İlişkisi

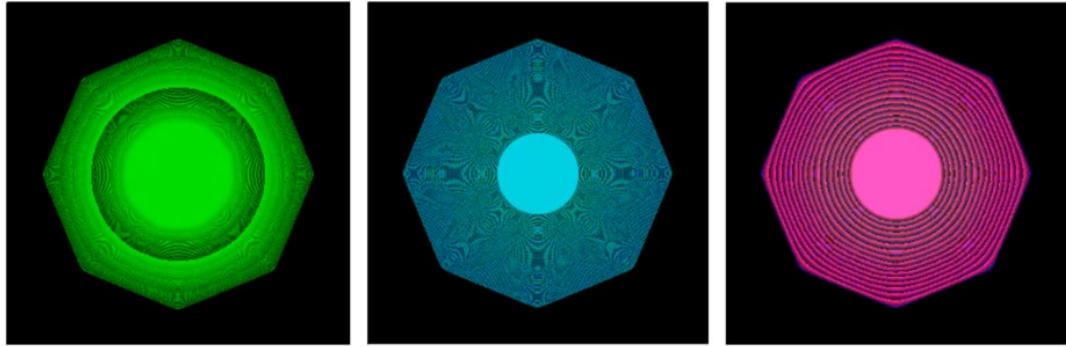
1826 yılında Niepce tarafından ilk çekilen fotoğraftan beri sanat, teknolojiden uzak kalamamıştır. Tüm sanat dallarının aksine fotoğraf görsel bir kayıt olanağı sağlamış ve dijital çağın başlangıcına öncülük etmiştir. Fotoğrafın icadıyla birlikte Walter Benjamin, Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbilirlik Çağında Sanat Yapıtı pasajında bir tartışma ortaya koymuştur: sanat yapıtının biricikliği. Benjamin'e göre "özgün yapıtın şimdi ve buradalığı, o yapıtın hakikiliği kavramını oluşturur." (Benjamin, 2001)

Çoğaltılabilirliğin oldukça kolay gerçekleştirilebildiği günümüz dijital çağında ise sanat yapıtının hakikiliğini oluşturan, kriptografik olarak sertifikalandırılması durumuna dönüşmüştür. İsteyen herkes Kevin McCoy'un Quantum'unu izleyebilmekte, hatta indirip kaydedebilmektedir. Ancak bu durum orijinal esere sahip olunduğu anlamına gelmemektedir. Fiziksel eserlerden örnekle; Picasso'nun Guernica'sının bir replikasına sahip olunması orijinal esere sahip olunduğu anlamına gelmemektedir.

Günümüze kadar, internetin tüm tarihi boyunca çevrimiçi nadirliği belirlemek neredeyse imkânsız olmuştur. Günümüzde ise çevrimiçi nadirliğin yeniliği göz ardı edilememektedir. Blok zinciri teknolojisi alanında bile nispeten yeni olmasına rağmen, NFT'ler yalnızca dijital sanat dünyasında değil, genel olarak sanat ve medya dünyasında da bir paradigma değişimini temsil etmektedir. NFT'ler, doğrulanabilir nadirliğe sahip benzersiz dijital varlıklardır.

NFT'nin sağladığı çözümlerle birlikte bir eserin, orijinallliği akıllı bir sözleşmeyle tescillenebilmekte ve ikincil satışları için telif hakkı belirlenebilmektedir. Ayrıca dijital çağın sağladığı olanaklarla, sosyal medya ve NFT pazar yerleri gibi uygulamalar aracılığıyla eserin görünürlüğü artırılabilir.

3.1 Kevin Mccoy, Beeple ve Pak

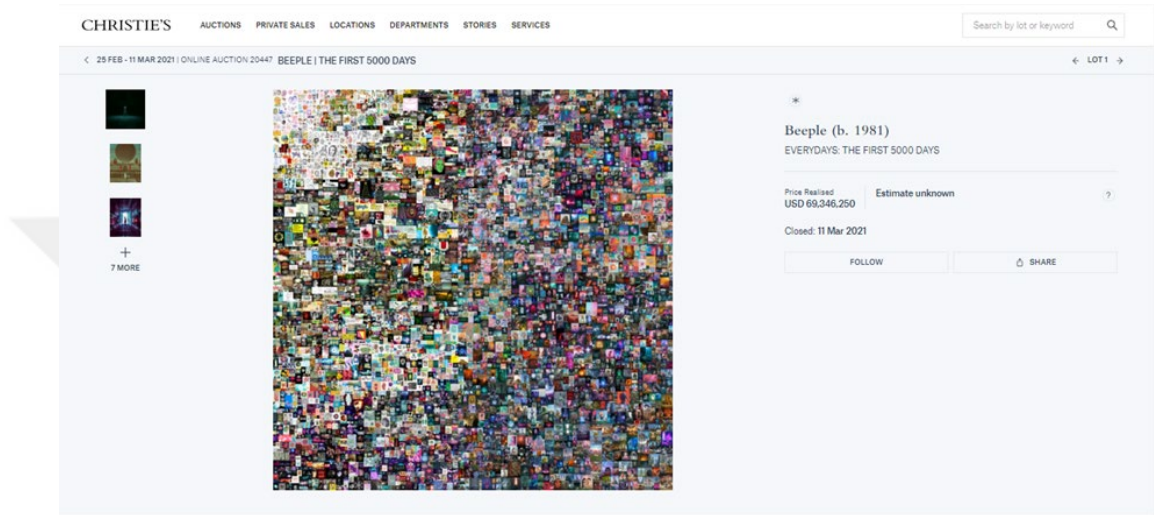


Görsel 17- Kevin McCoy, *Quantum*, Sotheby's

2014 yılında, sanatçı Kevin McCoy, teknoloji uzmanı Anil Dash ile New York'taki New Museum for Contemporary Art'ın bir üyesi olan Rhizome'un, sanatçıları ve teknoloji uzmanlarını sipariş edilen eserler yaratmak üzere bir araya getirdiği Seven on Seven etkinliği için iş birliği yapmaya davet edilmiştir. Dash ve McCoy, etkinliğin demo gününde Monegraph adı altında dijital sanat için bir kayıt sistemi ortaya çıkarmayı planladı. Hazırlıklarının bir parçası olarak McCoy, aksi takdirde sonsuz sayıda tekrarlanabilen bir dijital sanat eserinin benzersiz bir nesne olarak bir blok zincirine nasıl kaydedileceğini göstermiştir. Örnek çalışma Quantum (2014), ilk NFT olarak kabul edilmektedir. Çalışmalar, bir URL veya web sitesi tanımlayıcısının benzersiz bir "adı" için yapılacağı gibi, benzersiz listeleri barındırabilen Bitcoin blok zincirinin bir dalı olan Namecoin'e kaydedilmiştir (McAndrew, 2022: 51).

Hipnotik olarak renk değiştiren ve titreşen bir sekizgenin görüntüsü olan bu 5 saniyelik video, 9 mb Tif belgelerle oluşturulmuş bir dosya arşivi idi. Bilinen ilk NFT olan bu eser 2021 yılında ünlü müzayede evi Sotheby's tarafından 1,472,000 dolara satıldı. (<https://www.sothebys.com/en/buy/auction/2021/natively-digital-a-curated-nft-sale-2/quantum>: 10.06.2022)

Özellikle dijital sanat tarihi açısından önemli bir rol oynayan Quantum, Kevin McCoy'un bu tür dijital görüntülerin silinmez kökenini ve mülkiyetini oluşturmak için blok zinciri teknolojisini kullanma fikriyle ortaya çıkmıştır. (<https://www.mccoyspace.com/project/125/> : 10.06.2022)



Görsel 18- Beeple (b. 1981), *EVERYDAYS: THE FIRST 5000 DAYS*, Christie's ekran görüntüsü. (10.06.2022)

21.069x21.069 piksel boyutlarında bir JPEG dosyası olan bu büyük resim, Beeple adıyla bilinen dijital sanatçı Mike Winkelmann'ın, 1 Mayıs 2007 'den 7 Ocak 2021 tarihine kadar her gün yeni bir dijital eser yaratıp çevrimiçi olarak yayınladığı 5000 farklı eserden oluşmaktadır. (<https://onlineonly.christies.com/s/beeple-first-5000-days/beeple-b-1981-1/112924> , 10.06.2022)

Beeple'ın bu eseri kavramsal sanatın öncülerinden Fontcuberta'nın Google algoritmasını kullanarak işlediği Googlegram adlı çalışmasına benzer nitelikte bir temsil olarak ortaya çıkmaktadır. Aynı zamanda bu kavramsal sanatın yaratıcılık stratejilerinden bir tanesidir.



Görsel 19- Beeple, *Tom Hanks Bets The Shit Out of Coronavirus*, from *Everydays*, 2020

İçeriğindeki temel çizimlerden 3D görüntülere, sanatçının bu süreçte üretim pratiğindeki değişimi ortaya koyan *Everydays* projesinde aynı zamanda sanatçı, bazı eserlerde popüler kültüre göndermeler yapmaktadır. 25 Şubat – 11 Mart 2021 tarihli Christie's tarafından açılan çevrimiçi müzayedede 100 dolarla başlatılan açık arttırma sonucunda 69.3 Milyon dolara satılan bu biricik eser, yüksek satış fiyatı dolayısıyla sanatçı ve koleksiyonerler tarafından NFT dünyasına olan ilgiyi arttırmıştır. NFT olarak

basılmış dijital bir eserin bir müzayede evi tarafından ilk açık arttırmaya sunulmasıdır.

Eserlerini üretmek için gelişen teknolojiden yararlanan dijital sanatçı PAK'ın 'The Fungible' Collection eseri 12-14 Nisan 2021 yılında ünlü müzayede evi Sotheby's ile ortaklaşa olarak, yalnızca, değiştirilemez tokenlerin satışı ve açık arttırmasında uzmanlaşmış bir pazar yeri olan Nifty Gateway'de piyasaya sürüldü. Sotheby's tarafından 'dijital sanatın merceğinden yaratıcı teknolojik deneylerin zirvesi' olarak tanımlanan bu koleksiyon blok zinciri teknolojisinden ve değiştirilemez tokenlerden (NFT'ler) yararlanarak, koleksiyonculara yalnızca mülkiyet konusunda yeni güvenceler sağlamakla kalmayıp aynı zamanda onları teknolojinin sanat eserlerine bağışlayabileceği benzersiz özelliklerle de tanıştırmaktadır.

Pak, yirmi yılı aşkın bir süredir dijital sanat dünyasında ilerleme kaydeden ve eseriyle 1 milyon dolar kazanan ilk NFT sanatçısı olan anonim bir sanatçıdır. Teknolojinin sürekli evriminden ilham alan Pak, kullanıcıların görsel medyayı paylaşmasına yardımcı olan bir yapay zekâ biçimi olan Archillect'in yaratıcısıdır. Değerin gerçek anlamını tanımlamaya çalışan Pak, dünyaya dijital sanatın birçok kullanımını gösterirken nadirlik ve değer arasındaki ilişkiye meydan okumaktadır.

Fungible Open Editions, koleksiyonerlerin diledikleri kadar çok adet küp satın almalarını sağlayacaktır. Bu değiştirilebilir küpler tek tek veya birden fazla satın alınabilmekte ve toplayıcısına sahip oldukları toplam küp sayısına göre farklı bir NFT seti sunmaktadır.

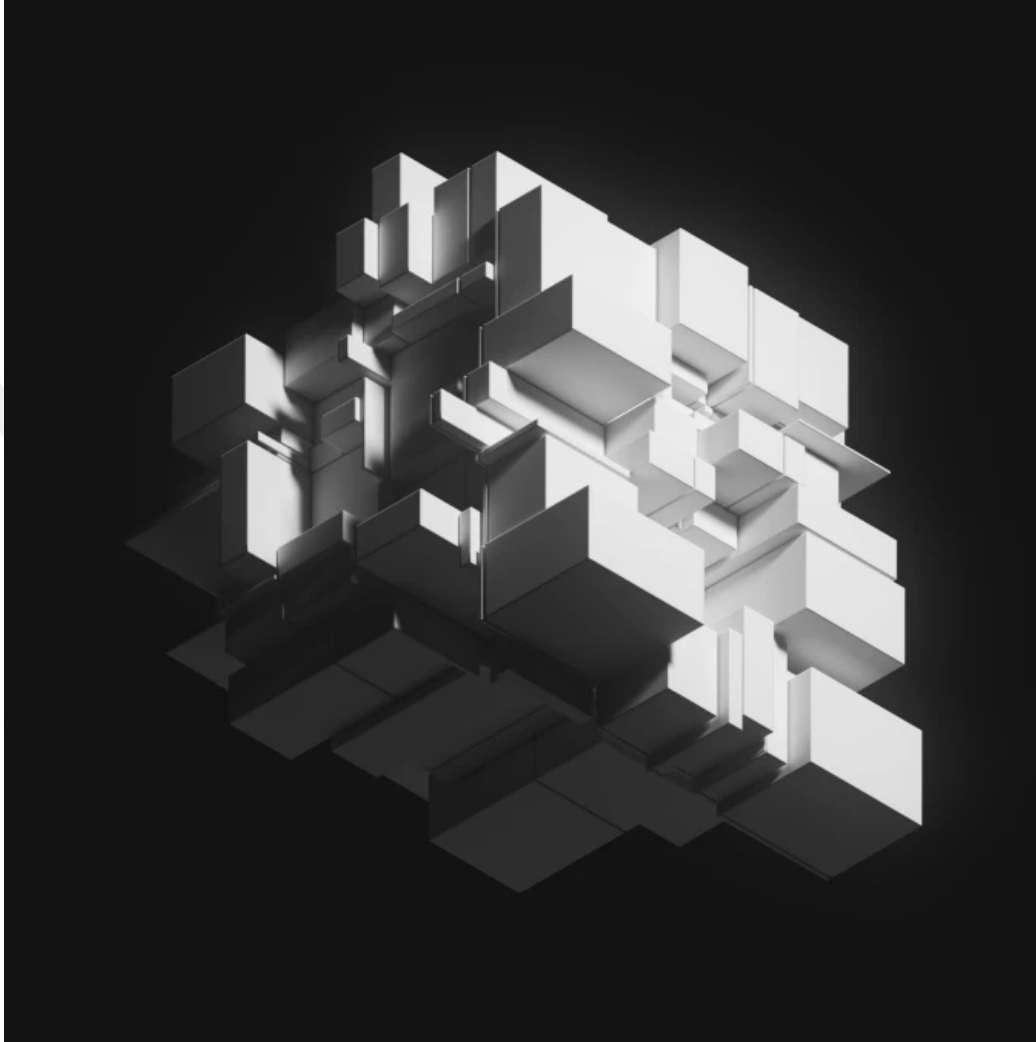
Bireysel NFT'ler şunlardır: Bir Küp (1), Beş Küp (5), On Küp (10), Yirmi Küp (20), Elli Küp (50), Yüz Küp (100), Beş Yüz Küp (500), Bin Küp (1.000).

Örnekler:

Koleksiyoncu 1 küp satın alırsa, tek bir NFT alır: "A Cube".

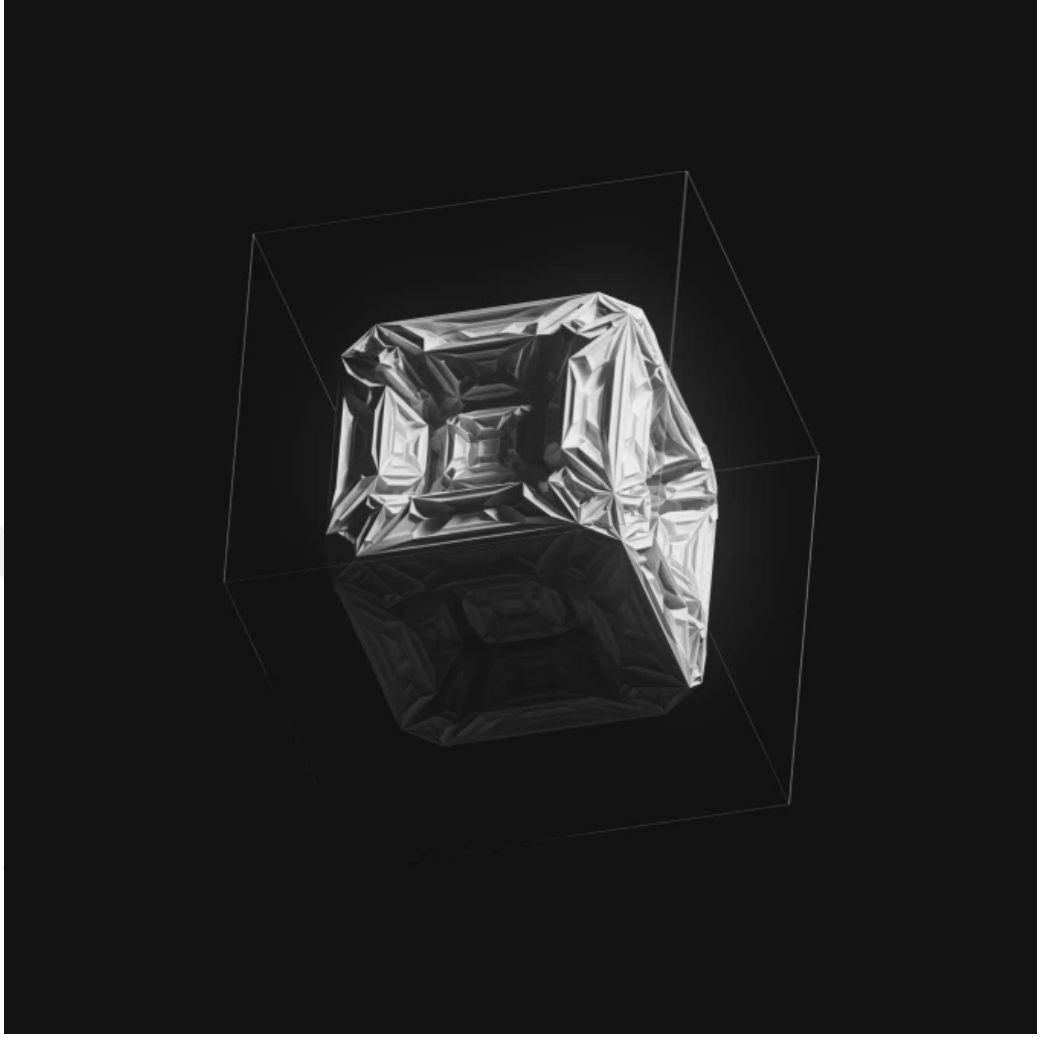
Koleksiyoncu 6 küp satın alırsa, 2 NFT alır: "Beş Küp" ve "Bir Küp", toplam 6 küpün değiştirilebilir değeri vardır.

Koleksiyoncu 26 küp satın alırsa, 3 NFT alır: “Yirmi Küp”, “Beş Küp” ve “Bir Küp”, toplam 26 adet değıştirilebilir değerde küp.



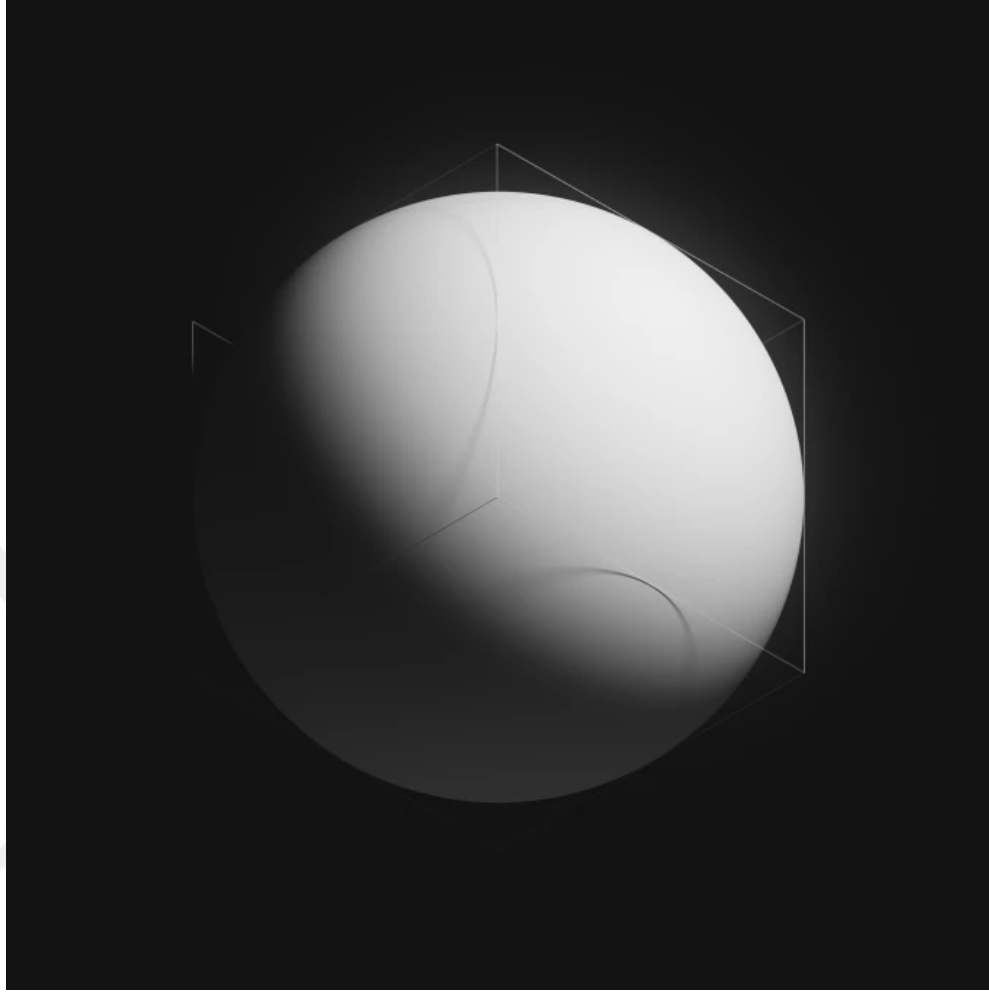
Görsel 20- Pak, *Complexity*, from *The Fungible Collection*, 2021.

NFT'lerin gelişmesi, koleksiyoner ve yaratıcı arasındaki yakın ilişkilerden ortaya çıkan olağanüstü değerin kanıtlanmasının amaçlandığı Complexity, 3. günün sonunda en fazla Open Edition küpünü satın alan aşağıdaki 100 kişiye verilecek 100 NFT'lik bir koleksiyondur.



Görsel 21- Pak, *The Cube*, from *The Fungible Collection*, 2021.

Küp, 3. günün sonunda en çok Açık Sürüm küpünü satın alan kişiye verilecek benzersiz, "bire bir" bir NFT'dir.



Görsel 22- Pak, *Equilibrium*, from *The Fungible Collection*, 2021.

Equilibrium, her baskının belirli kriterlerin kazananına gönderilecek dört edisyonluk bir eserdir.

Kriptograf (#1/4): Pak'ın Twitter üzerinden paylaştığı bulmacayı çözen kişi dört Equilibrium NFT'sinden biri ile ödüllendirilmiştir.

Avcı (#2/4): Pak'ın herhangi bir sanat eserini ilk pazarından ikincil piyasadaki en yüksek miktarla alan koleksiyoncu, dört Equilibrium NFT'sinden birini almıştır.

Etkileyen (#3/4): En büyük sosyal medya izleyicisine #PakWasHere gönderen kişi dört Equilibrium NFT'sinden birini almıştır.

Oracle (4/4): 12 Nisan'da başlayan müzayededeki önce tüm koleksiyonun toplam satışını en yakından tahmin eden kişi dört Equilibrium NFT'sinden birini almıştır.



Görsel 23- Pak, *The Builder*, from *The Fungible Collection*, 2021.

The Builder, Pak ve diğer NFT sanatçılarının yolunu açan sanatçılara ve yaratıcılara verilecek 30 NFT'den oluşan bir settir.



Görsel 24- Pak, *The Switch*, from *The Fungible Collection*, 2021.

The Switch, dijital alanda sanat eserinin evrimini gösteren benzersiz, "bire bir" bir NFT'dir. Sahibi tarafından genel bir çağrı ile kullanılmak üzere geliştirilmiştir. Bir kez kullanılabilir ve etkisi değişmezdir. Bu eser Sotheby's açık arttırmasında 1,44 milyon dolara satılmıştır.



Görsel 25- Pak, *The Pixel*, from *The Fungible Collection*, 2021.

Piksel, tek bir piksel (1x1) ile görsel olarak temsil edilen yerli dijital bir sanat eseridir. Geleneksel bir küresel müzayede evinde dijital görüntünün en temel birimini imzalayan bir belirteçtir. Dijital olarak yerli sanatı gelecekteki potansiyel tarihe taşıyacak küçük bir işarettir. Bu eser Sotheby's açık arttırmasında 1,35 milyon dolara satılmıştır. Pak'ın nu projenin toplam satışından elde ettiği gelir 10 milyon dolara ulaşmıştır. (<https://www.sothebys.com/en/digital-catalogues/the-fungible-collection-by-pak>,10.06.2022)

The Fungible Collection'da satılan her varlık, karşılıksız bir simgedir (NFT).

Bu üç eser dijital sanatın 1950'lere dayanan köklü tarihi için bir dönüm noktası olmuştur. Çoğaltılabilirlik kolaylığı sebebiyle bir değer atanamayan dijital içerik, blok zincir teknolojisi sayesinde sanatçıların ve koleksiyonerlerin eser üzerindeki hak sahipliğinin ve eserin orijinalliğinin doğrulanmasını sağlamıştır. Yalnızca dijital sanat eserleri için değil, tüm sanat eserleri için geçerli olabilen bu kontratlama, konvansiyonel sanat piyasası dinamiklerini kökten değiştirmektedir.

3.2 NFT ve Sanatçı Hakları

Sanatçı haklarıyla ilgili tartışmalar sanatın başlangıcından günümüze kadar devam etmektedir. Bugün ise, NFT piyasası, sanat piyasasının gelenekselleşmiş modelini kökten değiştirip merkeziyetsiz bir dünyada sanatçıyı bir anlamda özgürleştirmektedir. Sanatçının telif oranını kendisi belirleyebilmesi, satışlarda sanatçının her defasında komisyonunu alabilmesi, eserin geleceğiyle ilgili karar vermesi ve aracılardan ortadan kaldırılması gibi özellikleri ile sanat piyasasındaki telif sorununa yeni bir çözüm getirmektedir.

Dijital çağın başlangıcından bu yana özellikle dijital eserlerin orijinalliğinin kanıtlanamaması sanatçılar için önemli sorunlar yaratmaktadır. Dijital sanata sahip olmak “geleneksel” sanattan daha zor olmakla birlikte paylaşılabirlik konusu eserin değerini etkilemektedir. Yeni nesil blok zincir teknolojisi, sanatçıların eserlerini çevrimiçi olarak tescillemelerine olanak sağlamaktadır. Değiştirilemeyen belirteçler veya NFT'ler, 1 Bitcoin'in diğer herhangi bir Bitcoin'e eşit olduğu kripto para birimi gibi değil, benzersiz bilgi parçaları olan kriptografik belirteçlerdir. Bir NFT benzersiz bir sanat eserini temsil etmektedir. NFT'ler ayrıca sahiplik kayıtları, dijital öğeler veya alan adları gibi başka şeyler için de kullanılabilir. NFT'nin sağladığı avantajlar sayesinde dijital sanatçılar orijinal olarak tescillenmiş eserlerini satabilmekte ve ikincil satışlardan teliflerini alabilmekte ve eserin o anki koleksiyonerini görebilmektedirler. (<https://mymodernmet.com/crypto-art-blockchain/> 29.05.2022, 16:30)

3.3 Çağdaş Sanat ve Ekonomi İlişkisi

“Son zamanlarda Amerikanlaştırılmış olan avangart, ilk kez büyük paralarla birleşiyor. Avangardın esrarengiz amaçları ve meçhul geleceği, başarıyla alelade bir dile tercüme edildi... Sanat artık düşündüğümüz gibi değil; en geniş anlamda nakit para. Yeni yeni boy veren uçları dahil bütün sanat, bilindik değerlere sindirildi. Bir on yıl daha geçsin, kasalarda saklanan resim şeklinde senetlerimiz olacak.” Leo Steinberg, Mart 1968, Moma Konferansı (Artun, 2012)

Steinberg’in bu öngörüsü bugün hala geçerliliğini korumakta ve bugün geldiğimiz noktada dijital cüzdanlarımızda saklı sertifikalı sanat eserlerimiz bulunmaktadır. Bu bölümde Andy Warhol, Jeff Koons ve Damien Hirst’ün sanat ve piyasa ilişkisine dair yaklaşımlarının örneklerle incelenmesi ve sanat piyasasındaki değişimlerin Art Basel ve UBS iş birliğiyle hazırlanan raporlarla açıklanması amaçlanmaktadır.

3.3.1 Çağdaş Sanat ve Girişimcilik

Girişimcilik ve yaratıcı endüstriler kavramları, 1850’lerin sanayileşmesinden beri var olan fenomenlerin tanımlarıdır. Ancak tanımlar, yeni bilgi ve iletişim teknolojileri (ICT) ve pazarların uluslararasılaşması da dahil olmak üzere küreselleşme süreçlerinin bir sonucu olarak gelişmiştir. (HKU,2010).

Ekonomik anlamda girişimcilik, “bir fırsatı algılayan ve onu takip etmek için bir organizasyon oluşturan kişi” olarak tanımlanmaktadır. (Bygrave, Hofer, 1992). Bundan farklı olarak kültürel girişimcilik, “kültürel bir faaliyetten gelir elde etmek için kültürel, finansal, sosyal ve beşerî sermayeyi organize eden kültürel değişim aracıları ve becerikli vizyonerler” olarak tanımlanabilmektedir. (Tremblay, 2013)

İzleyici tüketimi için somut ve soyut ürünlerin hem “yaratılmasına hem de ekonomik olarak sömürülmesine” dayanarak, sanat ve yaratıcı endüstriler, çoğunlukla

parasal olmak üzere, bir değer karşılığında deneyim sağlar. Moss'a göre, ekonomik ve kültürel girişimci arasındaki fark, kültürel bir girişimci, örneğin bir sanatçı tarafından yaratılan eserin, tüketiciyi bireysel olarak deneyimlemeye davet eden bir fikir ya da içsel vizyona sahip olmasıdır. Kültürel girişimcinin kişisel nitelikleri arasında liderlik, yaratıcılık, yenilikçilik, geleceğe yönelik düşünme (yani planlama), risk alma, iç kontrol odağı, uyumsuzluk ve enerji yer almaktadır. (Moss, 2011, s.163-164).

Bu tür süreçler “çevremizi ve kültürel ürün ve hizmetleri üretme ve tüketme şeklimizi kökten değiştirdi... Yaratıcılığın artık kültürel, sosyal ve ekonomik kazanımları teşvik ettiği kabul ediliyor”. Bu bağlamda, küreselleşmenin büyüyen küresel “kültür, ekonomi ve teknoloji arasındaki arayüzler” üzerindeki dinamik etkileri olarak tanımlanabilecek yaratıcı ekonomi veya kültür endüstrilerinde girişimcilik kavramı ortaya çıktı (BOP-Consulting, 2010: 8-9).

Rönesans döneminde sanatçıların aldıkları ücretler arttıkça, yeni sosyal statülerine, halkın önünde parayla ilgili görünmemeleri gerektiği geleneği eşlik etti. Bu Rönesans ideali, 19. yüzyılın sonlarında güzel sanatlar için rekabetçi bir pazarın büyümesi, fiyatları eleştirmenler ve sanat dünyasının diğer gözlemcileri için bir kamusal tartışma konusu haline getirse de para ve sanat arasındaki bağ, tabu konusu olmaya günümüzde de devam etmektedir. (Galenson, 2007: 7)

19. yüzyılın sonlarında sanat piyasası kurumlarındaki değişimin bir sonucu olarak, Paris'te sanat dünyasının bazı üyelerinin fiyatlara yönelik tutumlarında ilginç bir değişiklik meydana geldi. Yüzyılın son çeyreği boyunca, hükümetin ileri sanatın baskın alıcısı olduğu patronaj sisteminin yerini giderek rekabetçi bir sanat piyasası aldı (Galenson, Jensen, 2002: 10).

İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra, soyut dışavurumcuların kendi kuşağının önde gelen sanatçıları olarak ortaya çıkmasıyla sanat dünyasının merkezi Paris'ten, Amerika Birleşik Devletleri'ne kaydı. Amerika'da sanatçıların karşılaştığı sorunlar, Avrupalı sanatçıların karşılaştığı sorunlardan çok farklıydı. İzlenimciler ve onları Paris'te takip eden sanatçılar, yüzyıllardır yüksek sanatı destekleyen bir kültürde olgunlaştılar; sanatçının sorunu, bu geleneğe katkıda bulunan önemli kişiler arasında kendi yerini

kurmaktı. Buna karşılık, Amerika Birleşik Devletleri'nin çok sayıda ileri ressam üretme veya destekleme geleneği yoktu (Galenson, 2007: 9)

1955'te Fortune dergisi, "sanat piyasasının daha önce hiç bilinmeyen bir etkinlikle kaynadığını" bildirdi ve finansal piyasaların dilini kullanarak, Soyut Dışavurumcuların çalışmalarını yakın gelecekte hızla değer kazanması muhtemel olan “spekülatif veya “büyüme” sorunları olarak tanımladı (Breslin, 1993: 340-341)

20. yüzyılın ortalarına gelindiğinde, popüler kültür ve kitlesel pazarlama, tarihte eşi olmayan bir ölçekte imgeleri kullanmaya başlamıştı. Dünya, 1950'lerin sonundaki birçok sanatçı için, Soyut Dışavurumculuğun hakim sanatsal eğilimi yerini seçkinci ve giderek daha önemsiz hale getiren bir grafik dinamizme ve popüler çekiciliğe sahip olan reklam panoları, reklamlar, dergiler, televizyon reklamları, çizgi romanlar ve ürün ambalajlarına bırakmaktaydı. (<https://artist.christies.com/Andy-Warhol--50365.aspx> , 10.06.2022)

3.3.2 Sanat Piyasası Bağlamında: Andy Warhol, Jeff Koons ve Damien Hirst'ün Yaklaşımları

Andy Warhol, Jeff Koons ve Damien Hirst arasındaki en önemli ortak nokta; eserlerinin üretimlerinde hazır nesne kullanmaları ve finansal başarıya dair ilgilerini özgürce dile getirmeleri olmuştur.



Görsel 26- Andy Warhol, *Dollar Sign*, 1981.

Tanınmış bir ressamın Rönesans geleneklerinden ayrılması ilk olarak 1960'lı yıllarda Andy Warhol ile başlamıştır. Andy Warhol sadece kâğıt para resimleri yapmakla kalmamış, aynı zamanda finansal başarıya olan ilgisini özgürce dile getirmiştir. (Galenson, 2007: 11)

“Her türlü imge ve teknolojik olanaktan yararlanarak üretilenler arasında Warhol’unküler modern sanat anlayışını olabilecek en güzel şekilde temsil eden işler olup, bu üç boyutlu, bölük pörçük yapay görüntüler aracılığıyla dünya bizi yaşamın tüm canlılığıyla sürüp gittiğine zorla inandırmaya çalışmaktadır. Warhol’un bir makine, dünyanın maddi yüzünü tüm ayrıntılarıyla sergileyen olağanüstü bir makine olduğu söylenebilir. Warhol’un sıradan imgeler üretmesinin nedeni kesinlikle dünyanın sıradan bir yer olduğunu göstermek değil, dünyayı yorumlamaya çalışan bir özne olmak gibi bir derdi bulunmamasıdır. Hiçbir biçimsel değişikliğe uğratmadan sıradan imgelere plastik bir görünüm kazandırabilmesidir.” (Baudrillard, 2010:26).



Görsel 27- Andy Warhol, *Marilyn Diptych*, 1962, acrylic on canvas, 2054 x 1448 mm (Tate) © 2022 The Andy Warhol Foundation for the Visual Arts, Inc. (photo: [rocor](#), CC BY-NC 2.0)

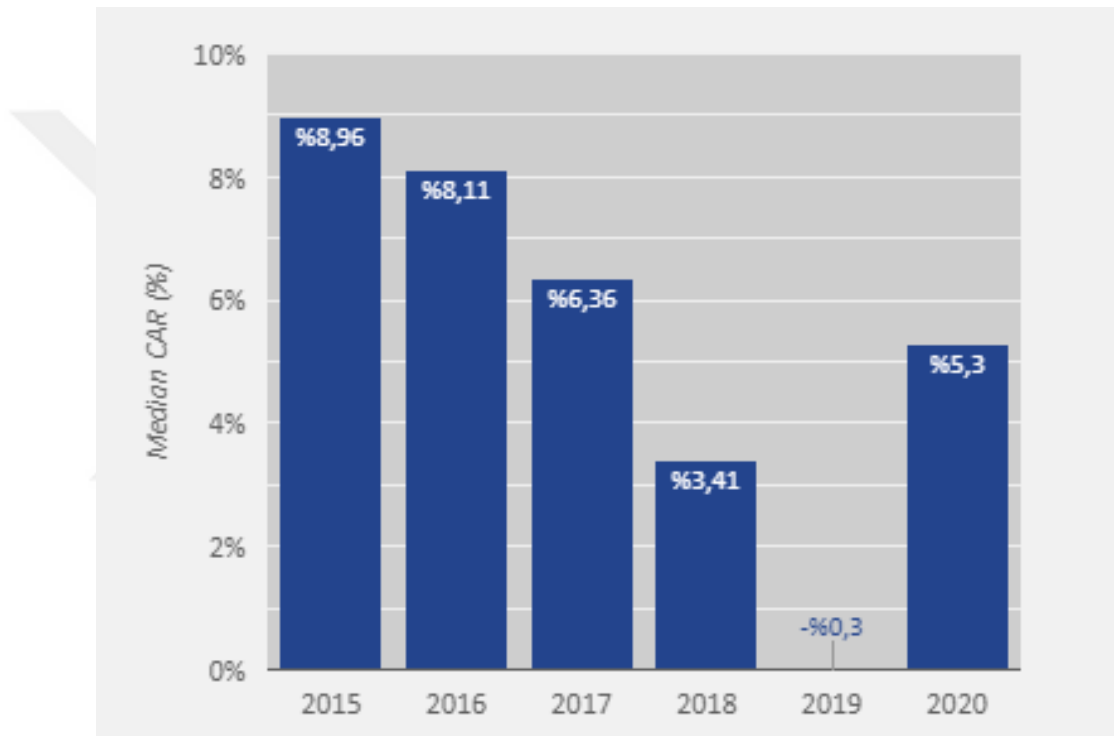
Warhol, 1962'de, tuval üzerine birden fazla fotografik görüntü oluşturmak için mekanik serigrafî tekniğini kullanmaya başladığında modern sanatta bir devrim yarattı. Kullandığı mekanik serigrafî tekniğiyle yaptığı en ünlü eserlerden biri, Marilyn Monroe'nin ağustos ayında ölüm haberini duyduktan sonra yaptığı seri portrelerdir. Marilyn Diptych adını verdiği bu seri; aktrisin on resminden oluşan beş satırdan oluşmaktadır. (Galenson, 2006: 50)

1975'te Warhol, Andy Warhol'un Felsefesini yayınladı. Sık sık alıntılanan bir pasajda, Warhol şunları söylemiştir; “Piyasa sanatı, sanatın ardından gelen aşamadır. Piyasada iyi iş yapmak, sanatın en büyüleyici yönü. Hippi döneminde insanlar piyasa düşüncesinden uzaklaşmışlar, “para kötüdür” ve “çalışmak kötüdür” gibi şeyler söylemeye başlamışlardı. Oysaki para kazanmak sanattır, piyasada iyi iş yapmaksa en iyi sanattır.” (Warhol, 1975: 92)

Başlangıçta ticari kullanım için icat edilmiş bir baskı resim tekniği, Warhol'un imza aracı haline gelecek ve sanat yapım yöntemlerini reklamlarinkiyle daha yakından

ilişkilendirecekti. "Sanatın sadece seçkin bir azınlık için olması gerektiğini düşünmüyorum, bence Amerikan halkının çoğunluğu için olmalı." (Warhol, 1962)

Warhol, tüketim kültürü ve kitle iletişim araçlarından tanıdık görüntüleri kendine mal etmiştir. Andy Warhol'un pratiği, bu derin düşüncelere dalmanın sadece provokasyonlar değil, onun gerçek inançlarını yansıttığına dair önemli kanıtlar sağlamaktadır.



Görsel 28- Annual Returns, Median Realized Compound Annual Returns (CAR), Andy Warhol, 2013-2018, Sotheby's Mei Moses: based on repeat sales only, Google Data Studio.

Sotheby's'ten Mei Moses'un raporuna göre, Andy Warhol'un 2003 ve 2017 yılları arasında müzayedede yeniden satılan ortalama yıllık bileşik getirisi %14,2 iken bu tür yeniden satılan 411 eserin %86,4'ü değer kazanmıştır. (<https://www.sothebys.com/en/artists/andy-warhol> , 16.06.2022, 21:35)

Warhol'un materyalist olarak sanatçıya ilişkin yeni modeli, 1980'lerin sonunda Jeff Koons'un yükselişine kadar çok sayıda başka sanatçı tarafından taklit edilmemiştir.

Jeff Koons, savaş sonrası dönemin en önemli, etkili, popüler ve tartışmalı sanatçılarından biri olarak kabul edilmektedir. Jeff Koons kariyeri boyunca hazır yapıta yeni yaklaşımlara öncülük etmiş ve ileri sanat ile kitle kültürü arasındaki sınırları test etmiştir. Endüstriyel fabrikasyonun sınırlarını zorlamış ve sanatçıların ünlü kültü ve küresel pazarla ilişkisini dönüştürmüştür. (<https://whitney.org/exhibitions/jeff-koons>, 16.06.2022)



Görsel 29- Jeff Koons, *New Shelton Wet/Dry Doubledecker*, 1981.

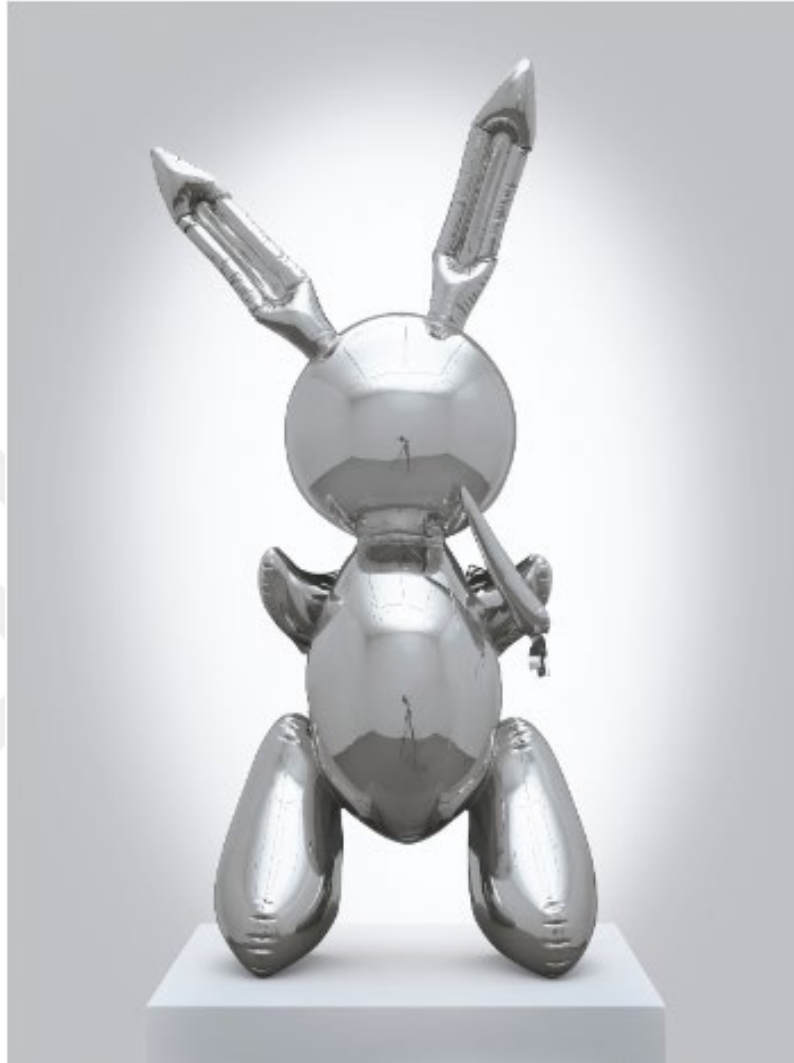
New York'a ilk geldiğinde edindiği deneyimler onun önce Modern Sanat Müzesi üyeliği satmasından, ardından üyelik satışlarındaki başarısından dolayı bir Wall Street komisyoncusu tarafından işe alındı. Wall Street kazancını kendi sanatının lüks üretimine

harcadı. The New serisinin elektrikli süpürgeleri gibi Koons'un ilk parçalarının çoğu çok az maddi değere sahip olsa da Bronz Lifeboat'un (1985), ilk ikonik şişme Rabbit'in (1986) arkasındaki devasa üretim masrafı veya Michael Jackson ve Bubbles'ın (1988) gösterişli heykeli Koons'un yaklaşımının temel bir parçasıydı. Yirmi yıl önce, Andy Warhol tüketim kültürünün sıradanlığını övmüştü; Koons'un post modern projesi, sanatı lüks süslemenin şatafatlı, ticari uç noktasına taşımaktır. (<https://artist.christies.com/Jeff-Koons--30522.aspx#> ,16.06.2022, 19:44)

Koons'un hedefi, "sanatın eğlence endüstrisi, film, pop müzik ve reklam endüstrileri kadar politik etkiye sahip olması"ydı. Sanatçının konumunda meydana gelen bir değişikliğin tanınmasının bunu başarmak için gerekli olduğunu düşünüyordu: "Bir zamanlar, sanatçılar politik etki yaratmak için yalnızca Kralın veya Papa'nın kulağına fısıldamak zorundaydı. Şimdi milyonlarca insanın kulağına fısıldamaları gerekiyor." Bu içgörü, Koons'un "mümkün olduğunca geniş bir kitleyle iletişim kurma" arzusuna yol açmıştır. (Koons, 1992: 12-37)

Koons, felsefesinin, çalışmalarının mümkün olan en yüksek fiyatlara satılmasını istemesine neden olduğunu açıkladı: "Bu açgözlülükle ilgili değil. Bu, politik bir sahnede ciddiye alınmayı talep etmekle ilgili. Demek istediğim, bir eserin ciddiye alınması, sahip olduğu değerle bağlantılıdır." Koons'a göre piyasa, sanat dünyasının en önemli sesidir: "Piyasa en büyük eleştirmendir." (Guest, 1996: 151)

Koons, piyasanın yargısının zorunlu olarak bireylerin yargısını aştığına inanıyor: "elbette piyasa tek gerçek gücü temsil ediyor çünkü onların tüm fikirlerini ve bunun yanı sıra birçok başka fikri de içine alıyor." Böylece Koons, Théodor Duret gibi, yenilikçi sanatın yaygın olarak onaylandığının kanıtı olarak pazar başarısına başvurur- aslında, son birkaç yılda çağdaş sanat için yüksek müzayede fiyatlarının "birbirimizi ne kadar sevdiğimizi gösterdiğini" gözlemlemiştir. Bir sanatçının bu felsefeyi halka duyurmaya istekli olması, büyük olasılıkla Warhol'un öncü ticari başarıyı benimsemesinin bir sonucu olmuştur. (Wright, 2001: 47-48)



Görsel 30- Jeff Koons, *Rabbit*, 1986.

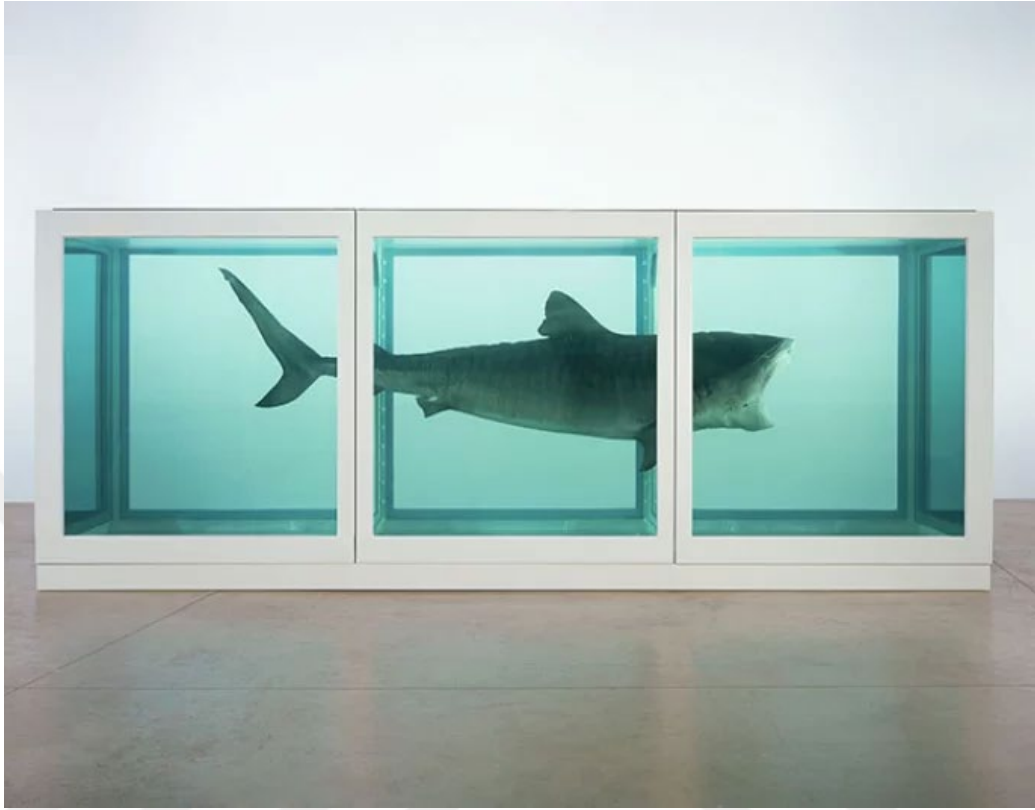
Jeff Koons tarafından 1986 yılında yapılan, paslanmaz çelik, 104 santimetre yüksekliğindeki tavşan heykeli, 15 Mayıs 2019'da sona eren Christie's müzayedesinde 91,075 milyon dolara satılmıştır. (<https://www.christies.com/en/lot/lot-jeff-koons-b-1955-6205139/>, 16.06.2022, 20:47)

1988 yılında Doğu Londra'nın terkedilmiş Dockland depolarında, 16 öğrencinin katılımıyla gerçekleşen, organizasyonunu ve küratörlüğünü üstlendiği Freeze sergisiyle tanınmaya başlayan Damien Hirst, çağdaş sanatı çevreleyen kamusal tartışmayı sarsmak ve canlandırmak için kalıcı bir güce sahip olmuştur. (While, 2003: 251 – 163)

Çalıştığı malzemelerin çeşitliliği ile tanınan Hirst bu projede, yalnızca London Docklands Development Corporation'dan fon sağlamakla kalmamış, aynı zamanda Londra'nın popüler olmayan bir bölgesinde kurulan Freeze'in başarısız olma riskini de üstlenmiştir. Bu proje ile Hirst, Weber'in (1898) şöyle tanımladığı girişimcilik davranışını sergilemiştir: “Girişimcilik, insanların ihtiyaçlarının değişim yoluyla karşılandığı bir ekonominin bir bölümünün, kâr elde etmek ve kişinin kendi ekonomik riski” (Swedberg, 2006: 30, 243-261)

Freeze'in başarısı, Hirst'ün kariyerinin erken bir aşamasında ikna edici olduğunu ve sanatsal bir iş birliği kurabildiğini göstermektedir. İnkâr edilemez bir şekilde, Hirst Young British Artists içinde bir liderlik rolü üstlenmiş ve Freeze'in çalışması için, sanat sergilemenin yanı sıra, gelişmekte olan Brit Art'ı, Tate Galleries'in direktörü Nicholas Serota ve Kraliyet Akademisi başkanı Norman Rosenthal gibi uluslararası bir etkileyiciler ağına çekerek ve bağlayarak medya ve pazarlama tanıtımını iç içe geçirmiştir (Thompson, 2008)

1990'da ikinci Doğu Londra depo sergisi olarak düzenlediği Gambler'a Charles Saatchi'yi davet etme hamlesiyle kariyerinin üst basamaklarına tırmanan Hirst bu sergi sonrasında, Saatchi ile kendisine “ürettiği her şeyi finanse etmek için açık bir yetki” sağlayan bir iş ilişkisi kurmuştur. (Reckhenrich, 2009: 40-47)



Görsel 31- Damien Hirst, *The Physical Impossibility of Death in The Mind of Someone Living*, 1991.

Hirst, 1992'de, Saatchi tarafından finanse edilen ilk sergisinde belki de ilkel canavarca doğanın sembolü olan konserve edilmiş bir ölü köpekbalığını sergileyerek ve onu sonsuza dek koruyarak, izleyiciye alegorik olarak insanın ebediyete yönelik arzusunu ve onun kaçınılmaz geçiciliğini hatırlatmaktadır. (New York Times, 2007)

Thompson'a (2008) göre Hirst, “sanat ve sanat kariyerinin ne olabileceğine dair konseptimizi değiştirdiğini iddia edebilecek birkaç sanatçıdan biridir. ... Damien Hirst'ün hikayesi – sanatı, fiyatları ve müşterisi Charles Saatchi – kavramsal sanata ve sanatçının pazarlamadaki rolüne iyi bir giriş niteliğindedir”. (Thompson, 2008)



Görsel 32- Damien Hirst, *“For the Love of God”*, 2007.

For the Love of God 2007, orijinal kafatasının dişleriyle birlikte 8601 kusursuz elmasla kaplanmış, on sekizinci yüzyıldan kalma bir insan kafatasının gerçek boyutlu platin dökümüdür. Kafatasının ön tarafında 52.4 karatlık pembe bir elmas bulunmaktadır. For the Love of God, 2007 yılında ilk kez sergilendiğinden bu yana çağdaş sanatın en çok tanınan eserlerinden biri haline gelmiştir. Sanatçının ölümlülük ve değer kavramlarına olan devam eden ilgisini temsil etmektedir. Sanatta kafatasının ikonografisine bir memento mori - yaşamın kırılganlığının bir hatırlatıcısı olarak atıfta bulunulan eser,

alternatif olarak ölümün kendisine karşı görkemli, adanmış, meydan okuyan ya da kışkırtıcı bir jest olarak görülebilmektedir. (www.tate.org.uk/art/artists/damien-hirst-2308/damien-hirst-love-god , 17.06.2022, 19:53)

Hirst'ün sanatı, sanatın ne olması gerektiğine dair önyargılarla oynayan, kasıtlı olarak kışkırtıcı bir açık sansasyonizm ve sanatsal kendi kendini tanıtmaya sanatıdır. Bu sayede, vizyoner-zanaatkar olarak sanatçının romantik idealini modern ticaretin çağdaş ve girişimci bir figürüne dönüştürmektedir. (<https://artist.christies.com/Damien-Hirst--27112.aspx> , 17.06.2022)

Hirst, hem Andy Warhol hem de Jeff Koons'a olan saygısını kabul etmiş ve Warhol'a dürüstlüğünden dolayı övgülerde bulunmuştur. Hirst'ün sanat ve para arasındaki ilişkiye dair anlayışı ve onu tartışmadaki açıklığı hem Warhol'un hem de Koons'un fikir ve davranışlarına önemli ölçüde borçlu görünmektedir (Hirst ve Burn, 2002: 60-84)

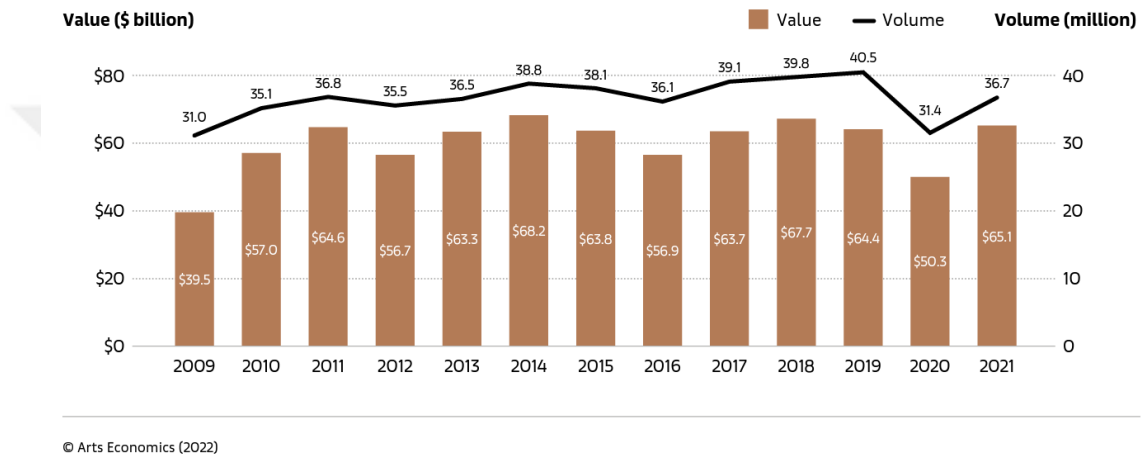
Eylül 2008'de Hirst, geleneksel sanat galerisi modelini atlamak ve Sotheby's New York'ta 200'den fazla eser satmak için benzeri görülmemiş ve tarihi bir karar vermiş ve sonuçta satışın toplam 200,7 milyon dolar ile 177,6 milyon dolarlık yüksek tahminini aşmıştır. (<https://www.sothebys.com/en/artists/damien-hirst> ,17.06.2022)

3.3.3. NFT Sonrası Sanat Piyasası Dinamikleri

Dijital teknolojiler, galerilerin ve müzayede evlerinin geleneksel altyapısının dışındaki satışları da etkilemiştir. Teknolojilerin kültürel pazarlar üzerindeki etkisi, "platformlaştırma" ve "aracıların ortadan kaldırılması" (çevrimiçi platformlar tüketiciler ve üreticiler arasında daha doğrudan iletişim ve değiş tokuşa izin verdiği için aracılara önemini potansiyel olarak azalması) açısından tartışılmaktadır. (Kenny, Zysman,2016: 32)

Sanat piyasasında aracısızlaştırmanın etkisi bugüne kadar, 2020 ve 2021'de bile nispeten zayıf olmuştur. Sanat piyasası satışları, doğrudan mevcut aracılara aracılığıyla, satıcıların ve müzayede evlerinin kendi web siteleri ve platformları üzerinden yapılan

satışlardır. Bununla birlikte, sanat piyasası dışında NFT satan platformların etkisi kayda değer olmuştur ve 2021'de önemli satışlar sağlayarak geleneksel çerçevenin dışında aktif birincil ve ikincil pazarlar yaratmıştır (McAndrew, 2022: 25).



Görsel 33- The Art Market, *Sales in the Global Art Market 2009–2021, 2022.*

Covid-19 pandemisinin getirdiği zorluklar ve belirsizlikler sanat piyasalarını da olumsuz etkiledi. Seyahat ve etkinlik kısıtlamaları sebebiyle sanat bienalleri, fuarları, sergileri iptal edildi. Çevrimiçi satışlar gerçekleşse de geleneksel olarak fiziksel satışlara alışkın olan sanat piyasası satışları global ölçekte bir önceki yıllara göre düşüş gösterdi. Art Basel UBS iş birliğiyle hazırlanan raporda konvansiyonel satışlar 2020’de %22’lik bir daralmayla 50,3 milyar dolara düştü. Bununla birlikte 2021’de çevrimiçi aktivite ve satışlara geçilmesiyle sanatla ilgili NFT’lerin satış değeri, 2021’de bir önceki yıla göre yüz kat artarak 2,6 milyar dolara, koleksiyonlarda daha da büyük bir büyümeyle 8,6 milyar dolara ulaştı. İşlem hacmi de hızla genişleyerek 2019’da 755.760’ın biraz üzerindeyken 5,5 milyona yükseldi ve tahsilatların satış sayısına büyük ölçüde hakim olmuştur. (2021’deki işlemlerin %85’i) (McAndrew, 2022: 40)

Konvansiyonel piyasada görünürlük sağlayamamış -özellikle genç- sanatçılar, NFT sonrası global ölçekte görünürlük kazanmaya başlamışlardır. Aracısız bir biçimde

eserlerinin satış fiyatı ve telif oranlarına karar verebilen sanatçılar eserlerine, galerilerle çalıştıkları dönemlerin aksine çok daha yüksek fiyatlara alıcı bulmuşlardır. Son dönemde NFT fuarlarının düzenlenmesi, NFT üretimi gerçekleştiren sanatçılar için açılan grup sergileri, SuperRare gibi NFT platformları tarafından açılan pop-up galeriler gibi birçok yeni gelişme yaşanmaktadır. Sanat üretimi dünya çapında popülerleşmiş ve sanatçılar için finansal karşılıklar daha tatmin edici duruma gelmiştir.

Özellikle Covid-19 sonrası gerçekleşen çevrimiçi global satışların sunduğu olanaklar doğrultusunda sanat piyasasının işlem hacmi hızla genişlemektedir. (The Art Market, 2022)



SONUÇ

NFT, blok zincir teknolojisi içerisinde depolanmış, belirli bir dijital sanat eseri için tüm işlem geçmişini doğrulamaya imkan sağlayan benzersiz bir koddur. Kullanım alanları içerisinde sanat, oyun öğeleri ve video gibi alanlar bulunmaktadır.

Günümüzde kullanım alanları henüz tam olarak belirlenmeyen bu uygulama, sanatçının eserinin geleceği ile ilgili karar verebilmesine imkân sağlamaktadır. Oluşturulmasından, tekrar tekrar satılmasına kadar her aşamanın blok zincir üzerinde kayıt altına alınması ve tüm kullanıcılar tarafından görülebilmesi, NFT için ayırt edici bir özelliktir.

Basitçe NFT verinin saklanması ve yollanması aşamasında, verinin belli bir alanda toplanması yerine bilgi ağı içinde farklı noktalara dağıtılabilmesi ve akıllı şifreleme yöntemleri ile kilitlenebilmesi şeklinde tarif edilebilir.

İnsanlığı ileriye taşıyan tüm dönemlerde sanat ve kültürün öne çıktığını görebilmekteyiz. Adım adım ilerlediğimiz dijital teknoloji çağında da “sanat” anlayışında değişimler yaşanması kaçınılmazdır. NFT, birçok alanda hayatımıza giren dijital yeniliklerden sadece bir tanesi. Üstelik NFT'ler dijital sanata kattıkları yeni anlam ve işleyişin yanı sıra, satış fiyatlarıyla da sanat geleceğini şekillendirebilecek güce sahipler.

Dijital ortamda üretilen herhangi bir ürün NFT olarak satılabiliyor. Yani dijital olarak depolanabilen ve eşsiz olduğu düşünülen her şey, NFT haline getirilebiliyor.

Günümüzde değerli bir tablo satın alarak duvarınıza asmak yerine, bir NFT satın alarak onu saklayabilirsiniz. Tüm NFT'lerin benzeri olmayan eşsiz bilgiler barındırmaları ve kolayca erişilebilir olmaları, koleksiyon değeri olan fiziksel bir ürünle karşılaştırıldığında bir ürüne dijital olarak sahip olmanın avantajlarını ortaya çıkartmaktadır.

NFT'ler sanatçıların da üretimlerine imkân sağlamaktadır. Dünyanın her yerine eserlerini ulaştırarak dijital eserlerin üretiminin yaygınlaşmasını sağlamış, aracı

kurumların önüne geçerek alıcı ve üreticiyi daha kolay şekilde bir araya getirmeyi mümkün kılmıştır. Ayrıca satın alınan eserin el değıştirmesi durumunda telif hakkı detayıyla sanatçının hakları korunarak sonraki el değıştirmelerde üreticinin de pay sahibi olması sağlanmaktadır.



KAYNAKÇA

Kitaplar

- Artun, A. (2012) Çağdaş Sanatın Örgütlenmesi, İletişim Yayınları, İstanbul
- Baudrillard, J. (2010), Sanat Dünyasının Kurduğu Komplo, Yeni Sanat Düzeni ve Çağdaş Estetik, İletişim: İstanbul.
- Breslin, J. (1993). Mark Rothko, University of Chicago Press, Chicago, ss: 340- 341
- Broeckmann, A. (2009), sergi kataloğu, 2009, ed. Ahmet Atıf Akın, Sónia Alves, Bernhard Serexhe, Gözde Türkkkan, N. Kıvılcım Yavuz, Santralİstanbul: İstanbul.
- Galenson ve Jensen, (2002). Careers and Canvases, NBER Working Paper, s: 10
- Galenson, D. (2006). Artistic Capital, Routledge, New York, s: 50
- Galenson, D. (2007). Artist and The Market, NBER Working Paper, s: 7-11
- Guest, A. (1996). True Colors, Atlantic Monthly Press, New York, s: 151
- Hirst ve Burn. (2002), On the Way to Work, s: 60-84
- Koons, J. (1992). The Jeff Koons Handbook, Rizzoli, New York, s:12, 33-37)
- Manovich, L. (2001). Principles of New Media. In *The Language of New Media* (pp. 49–65). essay, MIT.
- McAndrew, C. (2022). The Art Market, Art Basel and UBS, s: 50
- Seçkin, A. (2021). Sanatın Ekonomisi, Hayalperest Yayınevi, İstanbul, s: 122
- Stiles, K. (1996) Peter Selz, Theories and documents of contemporary art : a sourcebook of artists' writings, Berkeley : University of California Press

Thompson, D. (2008). Damien Hirst and the shark. In *The \$12m Stuffed Shark – The Curious Economics of Contemporary Art and Auction Houses*. London: Palgrave Macmillan.

Tremblay, G. (2013). A working definition of “cultural entrepreneur.” *Cultural Entrepreneurs*.

Walter Benjamin (Çev: Ahmet Cemal), (2001). ‘‘ Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı’’, Pasajlar, YKY. Yayınları, İstanbul

Warhol, A. (1975). *The Philosophy of Andy Warhol*, s: 92

While, A. (2003). Locating art worlds: London and the making of young British art. *Area*, s: 35, 251–263.

Wright, K. (2001) *Writers on Artist*, DK Publishing, Londra, s: 47-48

Makaleler

Bygrave, W. D., & Hofer, C. W. (1992, January 1). Theorizing about Entrepreneurship, Volume 16 Issue 2, *Entrepreneurship Theory and Practice*. Retrieved May 30, 2022. ss: 13-22.

DURSUN, N. (2021). NFT / KRİPTO SANAT VE HAREKETLİ GRAFİK İLİŞKİSİ.

JOURNAL OF SOCIAL, HUMANITIES AND ADMINISTRATIVE SCIENCES,

7(40), 1037–1055.

Kenny, M. ve Zysman, J. (2016) ‘The Rise of the Platform Economy,’ *Issues in Science and Technology*, s: 32

Moss, S. (2011). Cultural entrepreneurship. In B. Walmsley (Ed.), *Key Issues in the Arts and Entertainment Industry* (Vol. 56, s: 161–177).

Swedberg, R. (2006). The cultural entrepreneur and the creative industries: beginning in Vienna. *Journal of Cultural Economy*, s: 30, 243–261

Basılmamış Kaynaklar

Özkul, Tülay (2014), Marcel Duchamp Pratiğinde Çağdaş Sanat Yorumları, Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Heykel Ana Sanat Dalı, Ankara.

İnternet Kaynakları

Andy Warhol. Sothebys.com. (n.d.). Retrieved June 16, 2022, from <https://www.sothebys.com/en/artists/andy-warhol>

Archives de l'exposition "Manfred Mohr : une esthétique programmée" [présentée à l'ARC du 11 mai au 6 juin 1971] | Paris Musées. (n.d.). Retrieved April 13, 2022, from <https://www.parismuseescollections.paris.fr/fr/musee-d-art-moderne/archives/archives-de-l-exposition-manfred-mohr-une-esthetique-programmee#infos-principales>

BtcTurk. (n.d.). *Merkle Ağacı (Merkle Tree) Nedir?* BtcTurk Bilgi Platformu. Retrieved May 10, 2022, from <https://www.btcturk.com/bilgi-platformu/merkle-tree-nedir/>

Charles Csuri's hummingbird: Moma. The Museum of Modern Art. (n.d.). Retrieved April 13, 2022, from <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/3903>

Christie's. (n.d.). *Andy Warhol (1928-1987): Bio & Works at auction: Christie's*. Post-War & Contemporary Art | Christie's. Retrieved June 10, 2022, from <https://artist.christies.com/Andy-Warhol--50365.aspx>

Christie's. (n.d.). *Damien Hirst (b. 1965): Bio & Works at auction: Christie's*. Post-War & Contemporary Art | Christie's. Retrieved June 17, 2022, from <https://artist.christies.com/Damien-Hirst--27112.aspx>

Christie's. (n.d.). *Jeff Koons (b. 1955): Bio & Works at auction: Christie's*. Impressionist & Modern Art | Christie's. Retrieved June 16, 2022, from <https://artist.christies.com/Jeff-Koons--30522.aspx#>

- Cybernetic serendipity: A documentation*. Institute of Contemporary Arts. (n.d.). Retrieved April 13, 2022, from <https://archive.ica.art/whats-on/cybernetic-serendipity-documentation/>
- Damien Hirst. Sothebys.com. (n.d.). Retrieved June 17, 2022, from <https://www.sothebys.com/en/artists/damien-hirst>
- Dean, M. (2018, August 30). *Damien Hirst: 7 things you need to know*. Sothebys.com. Retrieved June 15, 2022, from <https://www.sothebys.com/en/articles/damien-hirst-7-things-you-need-to-know>
- Digital Art Museum - Technology timeline. (n.d.). Retrieved April 4, 2022, from <https://digitalartmuseum.org/history/index.html>
- DiNucci, D. (1999). *Fragmented Future*. Retrieved April 2, 2022, from http://darcy.d.com/fragmented_future.pdf
- Electronic Abstractions: mathematics in design, in recreational mathematics* // Ben Laposky. Ruins or books. (n.d.). Retrieved April 8, 2022, from <http://ruinsorbooks.com/2013/03/electronic-abstractions-mathematics-in-design-recreational-mathematics-ben-f-laposky/>
- Encyclopædia Britannica, inc. (n.d.). *Charles Babbage*. Encyclopædia Britannica. Retrieved June 1, 2022, from <https://www.britannica.com/biography/Charles-Babbage>
- Haber, S., & Stornetta, W. S. (n.d.). *How to time-stamp a digital document*. Retrieved May 4, 2022, from https://link.springer.com/content/pdf/10.1007%2F3-540-38424-3_32.pdf
- Hansen, M. B. N. (2006). Media theory, 23(2-3), 297–306. <https://doi.org/10.1177/026327640602300256>
- Hennekes, B. (n.d.). *A brief history of nfts*. Web3 University - Your Guide to Blockchain Development. Retrieved April 3, 2022, from <https://www.web3.university/tracks/build-your-first-nft/brief-history-of-nfts>

Herbert w Franke - biography - at the Digital Art Museum. (n.d.). Retrieved April 4, 2022, from <https://digitalartmuseum.org/franke/biog.html>

Herbert w Franke - images from 1953 - 1973 - at the Digital Art Museum. (n.d.). Retrieved April 15, 2022, from <https://digitalartmuseum.org/franke/1953-1978a.html>

HKU, 2010. Hogeschool voor de Kunsten Utrecht. (2010). Retrieved May, 30, 2022, from <http://www.gepac.gov.pt/gepac-dsepac/estudos-eestatisticas/estudos/04-the-entrepreneurial-dimension-of-the-cultural-and-creativeindustries-pdf.aspx>

Hummingbird. Charles Csuri. (n.d.). Retrieved April 13, 2022, from <https://www.charlescsuri.com/historic/hummingbird>

Jeff Koons. New Shelton wet/dry doubledecker. 1981: Moma. The Museum of Modern Art. (n.d.). Retrieved June 17, 2022, from <https://www.moma.org/collection/works/81090>

Jeff Koons: A retrospective. Jeff Koons: A Retrospective | Whitney Museum of American Art. (n.d.). Retrieved June 16, 2022, from <https://whitney.org/exhibitions/jeff-koons>

JOAN FONTCUBERTA: GOOGLEGRAMS. Artnet.com. (n.d.). Retrieved June 19, 2022, from <https://www.artnet.com/galleries/zabriskie-gallery/joan-fontcuberta-googlegrams>

Lavezzoli, D. C., & Bowles, J. (2022, February 1). *The history of digital art for Crypto explorers*. SuperRare Editorial. Retrieved April 8, 2022, from <https://editorial.superrare.com/2020/06/17/the-history-of-digital-art-for-crypto-explorers/>

Manovich, L. (2002). *Avant-garde as Software*. Retrieved June 15, 2022, from <https://artnodes.uoc.edu/espai/eng/art/manovich1002/manovich1002.html>

Martin, T. (2020, November 6). *What is contemporary art?* Rise Art. Retrieved April 13, 2022, from

<https://web.archive.org/web/20210430082354/https://www.riseart.com/guide/2400/what-is-contemporary-art>

McCoy, K. (n.d.). *Quantum*. Mccoyspace. Retrieved June 10, 2022, from <https://www.mccoyspace.com/project/125/>

Media Art Net. (n.d.). *Media art net: Cybernetic serendipity*. Medien Kunst Netz. Retrieved April 13, 2022, from <http://www.medienkunstnetz.de/exhibitions/serendipity/>

Medina, C., & Cuauhtémoc Medina is an art critic. (2010, January 12). Contemp(T)Orary: Eleven theses - journal #12 January 2010 - e-flux. e. Retrieved June 11, 2022, from <https://www.e-flux.com/journal/12/61335/contemp-t-orary-eleven-theses/>

Moma learning. MoMA. (n.d.). Retrieved June 16, 2022, from https://www.moma.org/learn/moma_learning/andy-warhol-campbells-soup-cans-1962/

Pires, S. (2021, February 10). *Crypto art: How artists are selling their work on Blockchain*. My Modern Met. Retrieved May 29, 2022, from <https://mymodernmet.com/crypto-art-blockchain/>

Quantum: Natively Digital: A curated NFT Sale: 2021. Sotheby's. (n.d.). Retrieved June 11, 2022, from <https://www.sothebys.com/en/buy/auction/2021/natively-digital-a-curated-nft-sale-2/quantum>

Rabbit. Jeff Koons (b. 1955). (n.d.). Retrieved June 16, 2022, from <https://www.christies.com/en/lot/lot-jeff-koons-b-1955-6205139/>

Sir Tim Berners-Lee. World Wide Web Foundation. (n.d.). Retrieved June 1, 2022, from <https://webfoundation.org/about/sir-tim-berners-lee/>

Tate. (2012, April 11). *Damien Hirst: For The love of god*. Tate. Retrieved June 17, 2022, from <https://www.tate.org.uk/art/artists/damien-hirst-2308/damien-hirst-love-god>

EKLER

Ek 1: Rızacan Kumaş ile 12.06.2022 Tarihli Röportaj Metni



Görsel 34- Rızacan Kumaş, *Workers are working on the lake*, Urmia Lake, Iran, 2021

Türkiyeli sanatçılar arasında ilk NFT piyasasına girenlerden birisin. Öncelikle genel olarak sanatsal üretiminizden bahseder misiniz? Sonra da NFT piyasasına girdiniz, motivasyonunuz neydi?

On yılı aşkın süredir fotoğraf sanatıyla ilgileniyorum. Belgesel üretiminde bulunuyorum. Bir noktada gümüşçüler üzerine çalıştım. Sonrasında Fuji Film’de dört yıl boyunca eğitim sorumlusuydum. Şu an Fuji Film’in yürüttüğü atölyelerin içeriklerini vakti zamanında yazan üç kişiden biriyim. Ancak tüm bu sistemi kurarken sonlara doğru içimde bir üretim isteği uyandı ve İpek Yolu’nu kat etmeye karar verdim. Sponsorları da ayarladıktan sonra 2017 Eylül ayında yola çıktım. Dokuz ay içinde İran, Azerbaycan, Kazakistan, Kırgızistan, Özbekistan, Rusya, Çin, Vietnam, Tayland, Malezya, Singapur’a gittim, geri döndüm sonra tekrar gittim. Devamında Myanmar, Tayland, Vietnam, Nepal, Hindistan, Pakistan gibi yerlere de git gel yaptım. Daha sonrasında Vietnam’a taşındım ve burada üç yıl yaşadım. Ancak oradayken iyice fark ettim ki eğer takipçin yoksa fotoğrafın hiçbir

değeri yok. Çünkü şu anki konvansiyonel fotoğraf piyasası tamamen ya takipçi sayına ya da tanındığın var mı, buna bakıyor. Ne üretimine, üretiminin kalitesine ne üretiminin mesajına bakılıyor. O dönemlerde de sosyal medyayı kullanmayı bilmiyordum hiç. Ben sosyal medyayı çok kötü kullanan bir insanım, daha doğrusu kullanıyordum. Artık Twitter'ı kullanmayı öğrenmeye başladım. Yeterli takipçim olmadığı için de iş birlikleri kurma konusunda başarı olamadım. Derken People of Banana Island adlı bir belgesel yapıyordum Hanoi'de. Bir yıl süren çalışmam süresince onlardan NFT'yi duymuştum. Ancak önce belgeseli bitirmeye karar verdim. Belgesel Ocak 2021'de bitti ben de Şubat ayında NFT'yi incelemeye başladım. Açıkçası NFT'ye girişim para için oldu. Hatta cebimdeki son paramla NFT'ye giriş yaptım desem yeridir. NFT'ye girişimin sebebinin para olmasını çok normal karşılasam da devamının para olmaması gerektiğini gördüm. NFT'yi içeriden deneyimledikçe, aslında bunun yeni bir hareket olduğunu, bunun bir sanatta artık ikinci bir devrim olduğunu düşünmeye başladım. Diyebilirim ki benim için NFT dijital bir rönesans.

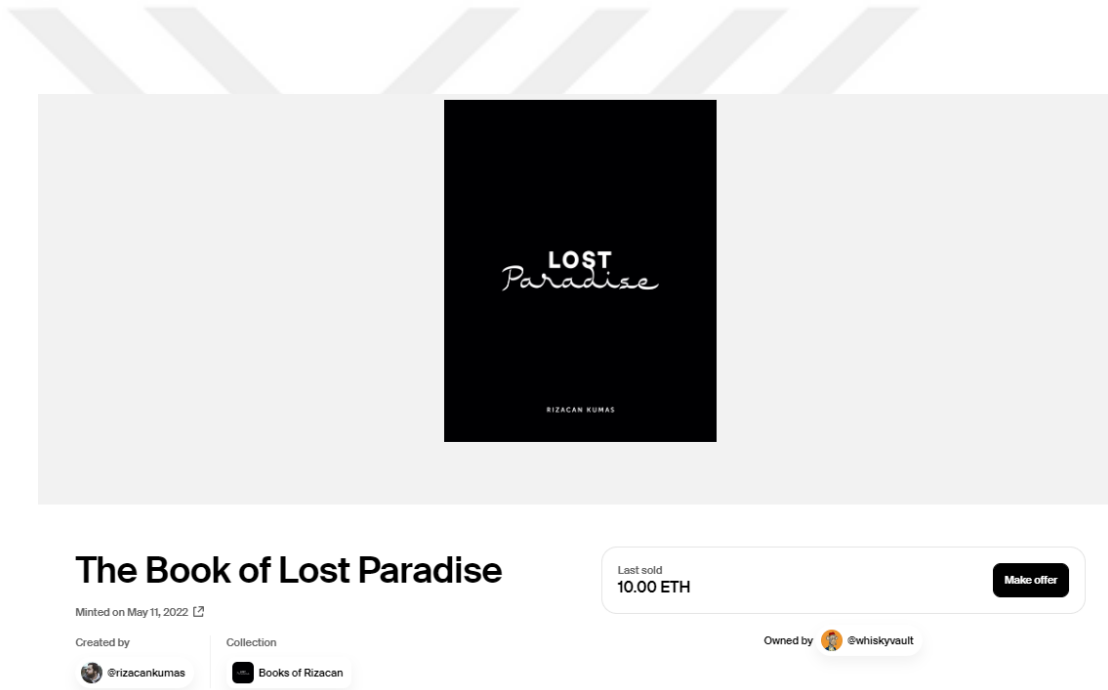
NFT yi sanat akımı olarak algılayan insanlar var ama aslında NFT dijital bir kontrat. Benjamin'in Yeniden Üretilbilirlik Çağında Sanat Eseri'nin biricikliğini artık dijital olarak kanıtlayabildiğimiz bir kavram. NFT yanlış anlaşılıyor, Her NFT bir sanat eseri ya da NFT bir sanat akımı gibi algılanıyor ama böyle olmadığı aşikâr.

NFT aslında bir kontratlama bile değil. Ürettiğin şey bir "token", token ise bir para. "Mintlemek" para basmak demek. Aslında sen kripto bir para basıyorsun. O yüzden "NFT Artist" kullanımını geçerli bulmuyorum. Kesinlikle sanatçı vardır ve NFT üretir. Sanatçıdır ama NFT sanatçısı, NFT fotoğrafçısı gibi bir şey olamaz. Sonuçta NFT çekip çizmiyoruz. Kripto Art diye bir şey var, ama NFT ile aynı kefeye konulmamalı. Kripto Art'ın yaklaşımı çok farklı ve gerçekten Kripto Art bir akım. Ama NFT öyle bir şey değil.

Ayrıca kitap satışlarımız oldu. Nasıl gelişti?

NFT piyasasına ilk girdiğimde fotoğraf satışı yapmak çok zordu. Satış yaptığımızda kutlamalar yapıyorduk. Fotoğrafi mecra olarak kabul etmiyorlardı. Bir nokta da aslında hep yapmak istediğim bir işi ele aldım: Sadece tek kopya basılacak bir kitap. Yalnızca işi

satın alanda olacak. Normalde bir kitap yayınlamak için çok uzun süreçler ve şans gerekiyor. Ancak şöyle bir yöntem izledim. 3 kıta, 2 yıl 1 sanatçı bağlamında 3 2 1 isimli bir kitabı oluşturdum. Tasarımına da Seer adında bir sanatçı arkadaşım destek oldu. Ancak ortaya kocaman bir kitap çıktı ve hedefim dünyada sadece bir olmasıydı. Satışını nasıl yapacağımız konusunda yeni bir yöntem denemeye karar verdik. NFT olarak kitabın içinden fotoğrafların yer aldığı bir GIF kapak hazırladık. Açıklamasında bu NFT'yi alan ilk kişiye kitabın tek fiziki baskısının gönderileceğini belirttik. İşi Pranksy aldı, satışın bir miktarı baskıya verildi. Benzer yöntemle iki kitap daha sattım ve bastım: *Lost Paradise* ve *People of Banana Island*.



Görsel 35- Rızacan Kumaş, *The Book of Lost Paradise*, foundation.app ekran görüntüsü., (13.06.2022)

Bildiğiniz ilk NFT nedir? NFT tarihinde ilk olarak sizin ilginizi çeken hangi proje oldu?

Ben Crypto Punk'ı çok severim çünkü "her şeyin başlangıcı" diyemeyiz ama önemli bir mirastır. Bugün hiç bir niteliği, faydası yoktur ama NFT'nin NFT olmasını sağlayan koleksiyonların hepsi Crypto Punk'la ilgilidirler. Yani sanatçılar bir nebze olsun kazanç

elde ediyorsa, bu Crypto Punk mirası nedeniyledir. Ancak birebirde ilk ilgimi çeken Xcopy. Xcopy en OG (Original Gang) diyebileceğimiz insanların başında geliyor. Hatta şöyle bir OG (Original Gang) aslında şu anda bu kadar insanın kollekt edilmesi, birçok sanatçının işlerini satabilmesinin ana sebeplerinden biri Xcopy'dir. Ama mesela Xcopy'nin ilk sattığı işi 7 ya da 17 dolar gibi çok küçük bir rakama satılmıştı ancak bu iş daha sonrasında ikinci markette 3.5 milyon dolara alıcı buldu.



Görsel 36- Sotheby's tweet'i ekran görüntüsü, twitter.com. (15.06.2022, 17:17)

Müzayede evlerinin NFT piyasasına girmesi hakkında ne düşünüyorsunuz?

Murat Pak, Refik Anadol'dan sonra ben Sotheby's de üçüncü Türkiyeli sanatçı olarak çıktım. Gerçi işim satılmadı o ayrı bir mevzu. Çok tatsız bir açık arttırmaydı diyebilirim. 500 bin dolara satışa çıkan Xcopy'nin işi bile satılmadı, neredeyse bedava fiyata denebilir. Kısacası iyi bir açık arttırma değildi.

Sanat kariyerinizde sizi memnun eden şey konvansiyonel piyasadaki çabalarınız mı yoksa NFT piyasasındaki çabalarınız mı oldu? NFT piyasasının sizin için avantajları neler oldu?

O kadar net ve açık ki NFT ve özgürlük. Örneğin üniversite ikinci sınıfta portfolyomu bir galeriye sunmuştum, sergi açmak istediğim için. Sonuçta bir sanatçının işlerini basılmış, sergilenmiş, izleyiciyle buluştuğunu görmekten ve mümkünse de bundan biraz da olsa gelir sağlamaktan daha fazla istediği bir şey yoktur. Önce işlerimi övdüler, sonra %70 komisyon dediler ve üstelik de baskıyı ben karşılayacaktım. Açıkçası tüm bunlar benim konvansiyonel piyasadan iyice uzaklaşmama sebep oldu. Bir duruş sergiledim, cebimde hiç para olmasa da bu koşulları kabul etmedim. Arada ufak tefek işlerin gösterildiği grup sergilerimiz oldu o kadar. NFT sayesinde bu üçüncü kişi aradan kalkmış oluyor. Başkalarının sizi promote etmesine gerek olmuyor. Böylece özgürce üretebiliyorsunuz. Ayrıca da kendi kazancımı bağımsız bir şekilde sağlayabiliyorum. Mesela İstanbul'un en büyük galerilerinden birinden sergi açma teklifi geldi. NFT'nin verdiği güçle koşullarımı belirttim, kabul etmezlerse yapmayacağım netti. Bu nedenle Twitter Spaces'te çok aktifim. Bir sanatçı olarak o çaresizliğin ne demek olduğunu çok iyi biliyorum ve o yüzden de şu anda diğer sanatçılara anlatmaya çalıştığım şey "burası yeni dünya, kurun düzeninizi, gelin buraya, direnin, kendinizi var edin." Kimsenin kimseye ne yapacağını söyleyemediği bir dünya bu.

NFT piyasasına yeni girecek sanatçılara önerileriniz nelerdir?

Araştırsın. Konuya cahil cesaretiyle girmesin. Duruşlarını bozmasınlar. Zaten kendi olduğun çizgiyi piyasaya göre bozuyorsan sen aslında bir sanatçı değil bir üreticisindir. Üretici ile sanatçı arasındaki çok ince detay odur. Sanatçı hissettiği ve yapmak istediği için üretir ama üretici piyasa ne talep ediyorsa onu üretir. Sanatçı piyasanın talebini çok göz önüne almaz. O istediğini yapar, piyasa kabul eder ya da etmez. Sanatta para güçtür. Ne kadar paran varsa o kadar üretim özgürlüğün vardır. Örnek vereyim: Benim Sony a7r4'üm 3000 Euroluk bir makine. Paris'te çaldırdım. Eğer yenisini alacak param olmasa, ne olacaktı? Tamam, buraya kadarmış, deyip, başka bir iş bulmam gerekecekti. Ama şimdi NFT'nin verdiği güçle, yani para kazanmanın verdiği güçle üretimimde özgürüm.

Mesela Toho'ya gittim Voodoo projemi çekmeye. Toho'ya gidiş-geliş uçak bileti, kalış maliyeti var. Ayrıca asistan tutmak zorundayım çünkü orada kamera arkası görüntülerimin çekilmesi lazım. Sonuçta bu tam zamanlı bir iş. Sen sanatını üretiyorsun ama sanat her zaman bir “business” olmuştur zaten. Bana göre bunu gözetmeden, romantik konuşan herkes yalancıdır. Biz sanatçıyız, paramızı sanatla kazanıyoruz, biz sanat ürettiğimiz için kazanıyoruz. O zaman para kazanalım. Şimdi ben para kazanmamış olsaydım Toho'daki üretimin için nasıl 15 bin Euro harcayacaktım, nasıl üretecektim? İmkânsız ki. Diyelim ki ben bir illüstratörüm; Ipad Pro almak zorundayım, düzgün bir kalem kullanmam lazım. En az 3000 Euro. 3D yapmak istiyorsan RTX3090 ekran kartı veya benzeri alman lazım. Kısacası sanatçının üretim araçları açısından rahat olması lazım. Zaten kafamız pek çok meseleyle meşgul, bir derdimiz var ki sanat üretiyoruz ama üretim sürecinde rahat olmak çok önemli. “Medium is the message” (araç mesajdır)...NFT'den aldığım özgürlük sayesinde sadece üretimime odaklanabiliyorum. Üretmek istediğim zaman üretiyorum. Üretim için ne lazımsa hemen karşılayabiliyorum. Şu an kendi potansiyelimi sonuna kadar zorlayabileceğim bir rahatlığım var. Kısaca NFT ne mi kazandırdı? Özgürlük kazandırdı. Gücü tekrar kendi elime almamı sağladı. Birilerinin peşinde koştuktansa, peşinden koşulan olmamı sağladı. Bu bir egoizm değil, bu bir gerçeklik: Dünyaca ünlü bir yerde çıkmak senin onaylanmandır. Hiçbir zaman boyun eğmediğin, seni de zaten dışlayan konvansiyonel sanatın seni tanımasıdır! Bu da çok büyük bir güçtür. Bu da senin aslında established (resmileşmiş) olduğunu gösterir. NFT piyasasında dünyada en çok satan 10 fotoğrafçı arasındayım. Bu yıl Venedik Bienali'ndeydim. Eğer NFT'ye girmeseydim bu görünürlüğü elde edemeyecektim. Sanatta her şey görünürlük. İşlerin iyiye NFT'de görünürlük kazanıyorsun. İlk etapta ne oluyor, “bu mu iyi iş?” diyorsun. Sonrasında derinine girdikçe aslında işlerin ne kadar dolu olduğunu ve çok farklı bir taraftan geldiğini, çok iyi bir akım başlattığını görüyorsun. Örneğin Mesela Pak'a küp sattı diye küçümsediler ancak Pak dünyanın en iyi 3D sanatçılarından birisi. İstese sana galaksiyi üretebilecek bir sanatçı ancak basitliği arıyor. En yalın haliyle nasıl yapabilirim ve mesajımı çok net nasıl verebilirim, diyor. Pak o yüzden Pak. Daha bir sürü sanatçı var böyle.

Ek 2: N. Toros Mutlu ile 20.05.2022 Tarihli Röportaj Metni



Görsel 37- N. Toros Mutlu, *XI / The Day I Walked There*, Kretuarg, 27 Şubat 2022, objkt.com

Öncelikle sizi tanıyabilir miyiz? Nasıl bir eğitim geçmişine sahipsiniz ve sanat pratiğiniz nasıl başladı?

Adım N. Toros Mutlu. İzmir’de doğdum ve büyüdüm; halen de burada yaşıyor ve İzmir Ekonomi Üniversitesi, Görsel İletişim Tasarımı bölümünde Öğr. Gör. Dr. pozisyonunda çalışıyorum. Aynı üniversitenin İletişim Fakültesi’nden mezun olduktan sonra University of Brighton’da Fotoğraf bölümünde yüksek lisansımı tamamladım ve bir süre Londra’da bir stüdyoda fotoğrafçı ve fotoğraf editörü olarak çalıştım. 2013 Bahar döneminden beri aktif olarak akademideyim ve *Özerk Bir Mecra ve Sanat Yapıtı Olarak Fotokitap* başlıklı tezim ve *A Place for Everything When Everything in Its Place* adlı eserim ile sanatta yeterlik çalışmalarını Şubat 2020’de tamamladım. Aynı zamanda bağımsız sanat kitapları inisiyatifi KartonKitap’ın iki kurucu ve yürütücüsünden biriyim. Kişisel fotoğraf projelerime devam etmekteyim; fakat asıl mesleğim ve meşguliyetim akademi.

Ne zamandır NFT piyasasının içindesiniz? Bu piyasaya girmeye karar vermenizdeki süreçlerden biraz bahseder misiniz?

Uzun zamandır öğrenmek ve içine dalmak istesem de, ancak 2021 Aralık ayının son haftasında NFT piyasasının içine girebildim. Benim temel motivasyonumu tetikleyen iki önemli şey oldu. Birincisi, ders verdiğim öğrencilerimin konuya olan artan ilgisi benim bu konu hakkında bilgisiz kalma lüksümün olmadığını gösteriyordu. Görsel İletişim Tasarımı bölümünde çalışan bir fotoğraf hocası olarak NFT konusunun hem teknik, hem de teorik yanlarını öğrenmem gerekiyordu. İkincisi ise, kendi işlerimin blockchain sürecinden geçip, internette bu NFT formunda *var olmasını* önemsiyorum. Bu bir nevi dışarıda özgürce dolaşımda olan işlerimin -en azından kendi adıma yaratılmış bir profil- üzerinde bırakacağım bir iz, bir sertifika olarak düşünüyordum. Akıllı kontratlar (smart contracts), gelişmiş satış sonrası telifler ve bunlara bağlı gelişmelerin ileride sanatçıların fiziksel eser satışlarının dahi parçası olacağını düşünüyorum. Şimdi bazen gördüğümüz NFT eser alırken beraberinde verilebilen fiziksel eser ve/veya kopyası, ileride fiziksel eser yanında gelen *tokenize* hali ile standartlaşırsa şaşırmam.



Görsel 38- N. Toros Mutlu, *VII / The Day I Walked There, Kretuarg*, 27 Şubat 2022, objkt.com

Eserlerinizi NFT olarak satmanın sizin için olumlu yönlerinden bahseder misiniz?

NFT piyasasına dâhil olduğumda ismimin görece bilinirliğinden sıyrılmak ve tamamen sıfırdan başlamak için kendime bir takma isim uydurdum. *Kretuarg* adıyla açtığım profilimde, tamamıyla no-name biri olmanın heyecanını yaşadım. İşler yine benim işlerimdi, fakat bazen sanat dünyası içinde “bir isim inşa etmek” ile o kadar meşgul oluyoruz ki, aslında yaptığımız işin, ürettiğimiz eserlerin önemi ve anlamı üzerine düşünmeyi unutuyoruz, hatta belki önemsemez oluyoruz. Piyasaya bu şekilde dahil olmayı seçmek bana eserler üzerine tam anlamıyla konsantre olma olanağı sağladı. Kendi adıma bundan daha olumlu bir yön göremiyorum. Bu arada belirtmem gerekir ki, neredeyse 1-2 iş dışında hiçbir iş satmış da değilim.

NFT piyasasında tanık olduğunuz veya haberdar olduğunuz herhangi bir olumsuz durum var mı?

Çok var, ama rahatsız olduğum olumsuzluklar değil. Gözlemleyebildiğim kadarıyla NFT piyasasında grafik (hareketli ve hareketsiz) ve/veya illüstrasyon temelli işlerde hem

üretim, hem de tüketimde daha olgunlaşmış ve rafine bir ortam görüyorum. Elbette sadece trendlerin parlattığı ve bir anda patlama yarattığı işler bu alanlarda da var, fakat en azından çok ciddi kalibreye sahip işlerin de ekseriyetle bu alanların içinde yer aldığını söylemem lazım. Fotoğraf alanının büyük bir kısmı ise inanılmaz sıkıcı; amiyane tabirle masaüstü ekran görseli ve/veya sadece göze hitap eden, kitle memnuniyetini ön planda tutan niyetlerin sonucu gibi gözüküyor. Birçok üst kalibre fotoğrafçının bu pazara dahil olmasının olumlu gelişmelerden biri olduğunu düşünmekle birlikte, ne yazık ki üretilen ve satılan işlere baktığımda pek de gerçekçi bir etki yaratmadığını düşünüyorum. Bir de tabii ki sadece tribünlerin cüzdanlarına oynayan soft pornografik içerik üretimi bambaşka bir konu. Kısacası, NFT piyasalarında benim diyen platformlarda bile gördüğüm işlerin birçoğu sadece yüzeysel, kozmetik niyetlerin ürünü, sıkıcı işler.

Genç sanatçılar ise önemli bir tehdit ise, bir sanatçının fikri ve haliyle estetik olgunluğa ulaşması için ihtiyacı olacağı zaman/mezan kavramı burada yok olmuş durumda. Daha doğrusu şekil değiştirmiş durumda. Neredeyse tümüyle spekülative ve aniden patlayan trendlerin domine ettiği bir piyasada sanatçılar kendilerini bir anda yaptıkları işlere yabancılaşmış beyaz yakalı sanat memurlarına dönüşmüş halde bulabilir.

Son olarak da, belki bir olumsuzluk denemez, ama eğer Twitter ve Discord ile pek aranız yoksa, hatta eğer bu iki platforma günlük ve çok ciddi bir mesai ayırmıyorsanız bu piyasada tanınmayan biri olarak var olmayı veya satış yapmayı unutun diyebilirim. NFT piyasası yaptığımız işlerin içerik ve biçiminden çok, çevrenizde oluşturduğunuz komünite üzerinden çalışıyor; ki aslına bakarsanız geleneksel sanat pazarı da bundan farksız. Tek fark, burada her şeyi kendiniz yapıyorsunuz. Yani şöyle düşünelim: Şarkıları yazan siz, stüdyoya girip kaydeden, miksleyen, mastering yapan siz, albümün kapak tasarımını yapan siz, turneleri ayarlayan, hatta biletlerin fiyatlarını belirleyip satan da siz, üstüne konserler bitince kabloları toplayan da siz. O yüzden sadece sanatçı olmak değil, gerçek bir iş insanı, kendi kendinin menajeri gibi düşünebilmek de önemli. Ben böyle düşünemediğim için NFT piyasasında aktif olarak geçirdiğim süre iki buçuk ayı geçemedi. Geri dönmek için bir motivasyonum da yok ne yazık ki.



Görsel 39- N. Toros Mutlu, *VI / The Day I Walked There, Kretuarg*, 27 Şubat 2022, objkt.com

NFT piyasasına yeni girecek sanatçılara önerileriniz nelerdir?

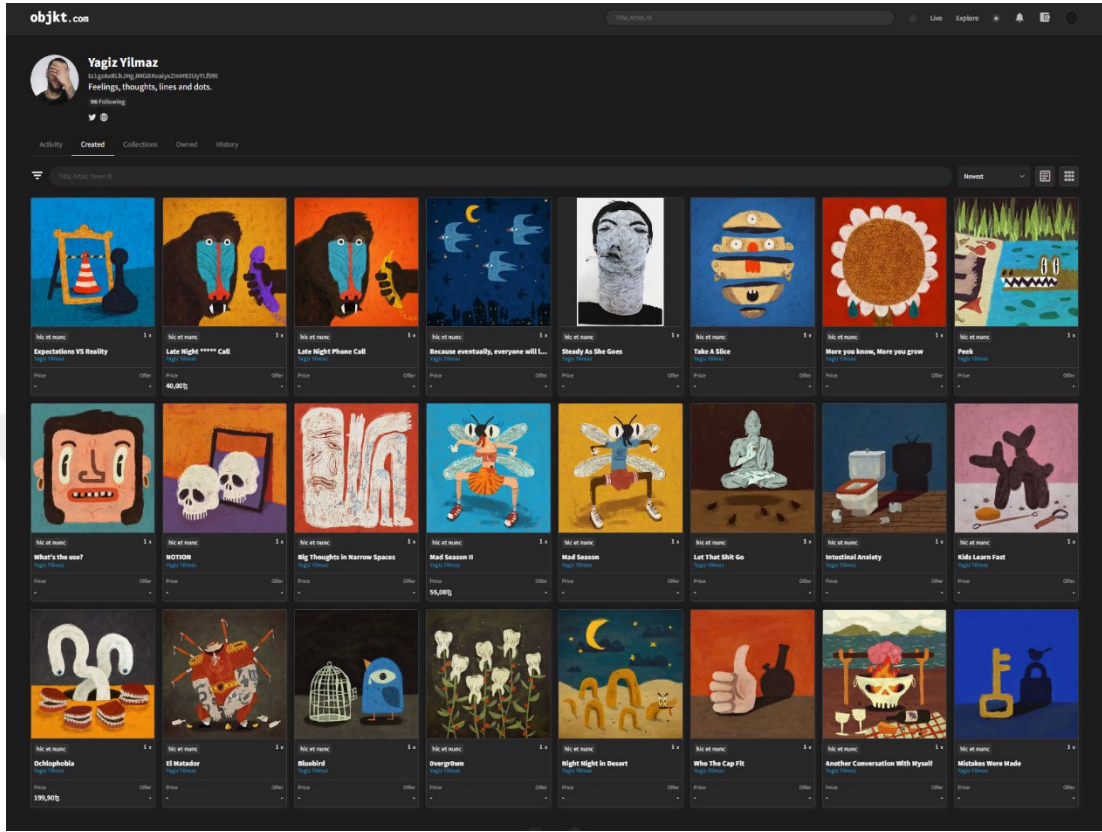
Elbette tüm mekanizmanın nasıl işlediğini çok iyi şekilde öğrenmek bu işin başlıca kuralı. Sonrasında ise doğru bir platformda yer almak ve sabırla, bıkmadan insanlarla ilişkiler kurmak, Twitter Spaces'ta dönen ciddi konuşmalara katılmak, hatta söz almak ve insanların da sizi tanımasını sağlamak gerekiyor. Ben Spaces'ta birçok şahane konuşmaya katıldım, birçok sıkıcı konuşmaya da; ama dünyanın birçok yerinden insanı buluşturan ve size de fikirlerinizi söylemeniz için alan açan bu platformlara kulak kesilmek önemli.

Açıkçası bu kadar değişken ve çalışılan disipline göre kendi iç kuralları olan bir piyasada benim verebileceğim çok da fazla bir tavsiye yok. Daha doğrusu verebileceğim ve hatta vermiş olduğum tavsiyelerin dahi ne kadar süre anlamlı kalabileceğini ön göremiyorum. Bir yıl sonra buradaki satırları okuyup, bazı konularda bambaşka fikirler edinmiş olmam olası.

Küçük bir öneri ile kapatmam gerekirse, satış sizin temel motivasyonunuz ise işin sanatsal yanını hiç düşünmeyin ve sadece piyasa trendleriyle, ekonomi ile meşgul olun. Bunu yargılama amaçlı söylemiyorum. Bu piyasa esnaf olmayı seçmek suç değil. Eğer trendlerin maddi getirileri sebebiyle kişisel üretimlerinizin kimliğinden vazgeçmeye hazırsanız burası en iyi pazar bile diyebilirim. Ama böyle düşünmeyen bir sanatçıysanız da lütfen bu tip baştan çıkarıcı, cezbedici yanlarının size taviz verdirmesine izin vermeyin.



Ek 3: Yağız Yılmaz ile 12.05.2022 Tarihli Röportaj Metni



Görsel 40- Yağız Yılmaz, *objkt.com* profilinin ekran görüntüsü (13.06.22, 19:54)

Öncelikle sizi tanıyabilir miyiz? Nasıl bir eğitim geçmişine sahipsiniz ve sanat pratiğiniz nasıl başladı?

Merhaba ben Yağız. Öğrenim hayatımı, güzel sanatlar lisesi resim bölümü öğrencisi olduğum yıllarda teorik temel sanat derslerimi aldıktan sonra kişisel öngörülerim doğrultusunda sonlandırıp eğitimime alaylı olarak devam ettim. Çocukluğumdan beri elimde kalem ve boyalar oldu fakat pratik anlamda çalışmaya 18-19'lu yaşlarımda başladım sanırım.



Görsel 41- Yağız Yılmaz, *Intestinal Anxiety*, 15 Mayıs 2022, objkt.com

Ne zamandır NFT piyasasının içindesiniz? Bu piyasaya girmeye karar vermenizdeki süreçlerden biraz bahseder misiniz?

Aralık 2021'den beri komünitenin bir parçasıyım. Çalışmalarımı NFT olarak da paylaşıp sergilememin öncelikli sebeplerinden biri bu yeni oluşumun kimyasını tanıyıp anlamamı hızlandıracağını düşünüyordum. Diğer bir sebebi ise -gündelik yaşantımda da geçimimi üretimlerimle sağlayan biri olduğum için elbette ekonomik. Çevremdeki arkadaşlarımla önermeleri doğrultusunda ufak denemelerle başlayan ve beş ayın sonunda yavaşta olsa rayına oturabildiğim bir üretim süreci diyebilirim.

Eserlerinizi NFT olarak satmanın sizin için olumlu yönlerinden bahseder misiniz?

İşlerimi daha geniş kitlelere sunup onların fikir, düşünce ve hislerini öğrenebiliyorum. Instagram vb. sosyal medya platformları zaten hali hazırda bunu yapabilmemizi sağlıyordu fakat sürecin başından sonuna baktığımızda alınan etkileşim ve görünebilirlik bazında "NFT öncesi ve sonrası" diye ikiye ayırabileceğimiz kadar bir basamak farkı görülüyor. Bu farkın uzun vadede çok daha fazla açılacağına inanıyorum. Bunun haricinde az önce de bahsini ettiğim gibi ekonomik açıdan sağladığı özgürlük de çok makul. Ne efendisiniz ne de köle. Evinizden çalışabiliyor, sevdiğiniz ve yapmaktan hoşlandığınız şeyleri yaparak geçiminizi sağlayabiliyorsunuz.



Görsel 42- Yağız Yılmaz, *Same Old Fears*, 29 Aralık 2021, foundation.app

NFT piyasasında tanık olduğunuz veya haberdar olduğunuz herhangi bir olumsuz durum var mı?

Sanırım en çok konuşulan başlıklar intihal ve enerji sarfıyatı. Henüz çok yeni bir alan olduğundan, bu gibi sorunların da zaman içerisinde hallolacağına inanmak istiyorum.

NFT piyasasına yeni girecek sanatçılara önerileriniz nelerdir?

Biraz acele edin. Ama panik yapmayın. Beklentilerinizi düşük tutun. Öğrenmeye ve öğrenci olmaya değer verin. Olmadığınız biri gibi davranmayın. Sırf para kazanmak uğruna iç dünyanızı veya üslubunuzu yansıtmayan işler üretmeyin. Güzel müzikler dinleyin. Güzel filmler seyredin. Güzel kitaplar okuyun. Güzel yerlerde, güzel insanlarla vakit geçirip, güzel şeyler düşünün.

ÖZGEÇMİŞ

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Fotoğraf Ana Sanat Dalı'ndan 2017 yılında mezun oldu ve 2018 yılında yine aynı okulun Sanat ve Tasarım Yüksek Lisans Programına kabul edildi.

2017 yılında kurulan Büyük Siyah Kapı (BSK) fotoğraf kolektifinin kurucu direktörlüğünü üstlenmektedir.

Grup Sergileri:

2014 DEU-GSF/ Farklılıkların Birlikteliği Karma Fotoğraf Sergisi, İzmir Fransız Kültür Merkezi, 2015 ODTU AFT Fotoğraf Şenliği Karma Fotoğraf Sergisi, Odtü Mimarlık Fakültesi, Ankara, 2018 Sözde Belirsiz, Büyük Siyah Kapı, İzmir, 2018 Kendine Ait Bir Oda Edisyon Sergisi, Kırk Merdiven, İzmir, 2018 'Zaman Çığrından Çıktı', Büyük Siyah Kapı, İzmir, 2018 'NIN, Büyük Siyah Kapı, İzmir.