

**TC
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI
SANAT VE TASARIM DOKTORA PROGRAMI**

DOKTORA TEZİ

**GÜNCEL SANATIN ÖZGÜR BİR ŞEKİLDE
KİTLELERE ULAŞTIRILMASINDA YENİ BİR
MODEL ÖNERİSİ: “DİJİTAL ÇOĞALTMALAR”**

**İ. ORTON AKINCI
04721204**

**TEZ DANIŞMANI:
Yrd. Doç. Dr. ZERRİN İREN BOYNUDELİK**

**İSTANBUL
2011**

TC
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI
SANAT VE TASARIM DOKTORA PROGRAMI

DOKTORA TEZİ

**GÜNCEL SANATIN ÖZGÜR BİR ŞEKİLDE
KİTLELERE ULAŞTIRILMASINDA YENİ BİR
MODEL ÖNERİSİ: “DİJİTAL ÇOĞALTMALAR”**

İ. ORTON AKINCI
04721204

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih: 06.01.2011

Tezin Savunulduğu Tarih: 07.02.2011

Tez Oy birliği / ~~Oy çokluğu~~ ile başarılı bulunmuştur.

Tez Danışmanı :	Unvan Ad Soyad
Jüri Üyeleri :	Yrd. Doç. Dr. Zerrin İren Boynudelik
	Prof. Dr. Tefvik Akgün
	Yrd. Doç. Dr. Başak Şenova Muratoğlu
	Prof. Dr. Zuhale Ulusoy
	Doç. Dr. Güven İncirlioğlu

İmza

İSTANBUL
2011

ÖZ

GÜNCEL SANATIN ÖZGÜR BİR ŞEKİLDE KİTLELERE ULAŞTIRILMASINDA YENİ BİR MODEL ÖNERİSİ: “DİJİTAL ÇOĞALTMALAR”

İ. Orton Akıncı
Ocak, 2011

Bu çalışmada Joseph Beuys’un 1960’lardan itibaren sanatsal ve politik fikirlerini daha geniş kitlelere ulaştırmak ve onlarla iletişimde kalmak için kurguladığı “çoğaltmalar” kavramından hareketle günümüzde sanat yapıtlarının özgür bir biçimde çok daha fazla insana ulaşmasını mümkün kılacak “dijital çoğaltmalar” modeli tartışılmıştır. Joseph Beuys çoğaltmalar ile ancak sınırlı sayıda izleyiciye ulaşabilmiş ve çoğaltmalar kültür endüstrisi için birer meta olmuşlardır. Bunun sebebi kıtlığa tabi fiziksel birer nesne olarak çoğaltmalarının ekonomik ve teknik anlamda ancak sınırlı sayılarda çoğaltılabilmiş olmalarıdır. Bu probleme çözüm olarak sanat, teknoloji, ekonomi gibi farklı disiplinlerden beslenen “dijital çoğaltmalar” modelinin oluşturulması için bilişim teknolojilerinin pratikten öte politik kullanım olanakları tartışılmış ve bu doğrultuda özellikle *copyright* karşıtı hareketlerin politikaları “özgür kültür” anlayışı çerçevesinde incelenmiştir. “Dijital çoğaltmalar” teknik olarak bilişim teknolojilerinin sunduğu dijital çoğaltım olanaklarından ve politik olarak da *copyleft* yaklaşımından beslenerek, dijital enformasyon formunda kurgulanacak bir sanat yapıtının özgür, anonim, dağıtık, P2P bir internet yapısını üzerinden kültür endüstrisini aşarak kitlelere ulaştırılmasına dayanır. “Dijital çoğaltmalar” deneyimlenebilmeleri için belirli bir zaman ve mekân ile birlikte standart bir internet bağlantısı ve bilgisayar dışında belirli özel araçlar gerektirmeyecek şekilde kurgulanır ve özgür dosya formatlarında, zorunlu ekonomik ilişkiler doğurmadan dağıtılır. Dijital çoğaltım, sanat yapıtının hızlı, kolay ve maliyetsiz bir şekilde eş olarak “kültür endüstrisi” gibi bir aracıya gerek kalmadan sanatçının kendisi tarafından dağıtılabilmesini sağlarken, *copyleft* yaklaşımı, hem yapıtın kitleler tarafından özgürce ulaşılabilmesi, deneyimlenebilmesi ve paylaşılabilmesine olanak sağlar, hem de sanatta temellük etme pratiğinin önündeki yasal engelleri ortadan kaldırarak sanat yapıtının yeni üretilere kaynaklık edebilmesine aracılık eder. Çalışmada izlenen, bilişim teknolojilerinin olanaklarının politik olarak değerlendirilmesi yaklaşımının, sanatın ilgilendiği ve tartıştığı daha birçok konuya yeni bakış açıları getirebileceği düşünülmektedir. Bunun için güncel sanatçıların bilişim teknolojilerinin olanaklarını daha yakından tanımaları ve bunları disiplinlerarası bir yöntemle politik olarak değerlendirmeleri gerekmektedir.

Anahtar Kelimeler : güncel sanat, özgür kültür, bilişim teknolojileri, çoğaltmalar, dijital çoğaltma, *copyleft*, açık kaynak, Creative Commons, *copyright*, temellük etme,

ABSTRACT

A PROPOSAL FOR A NEW MODEL IN COMMUNICATING CONTEMPORARY ART TO THE MASSES: “DIGITAL MULTIPLES”

İ. Orton Akıncı

January, 2011

An artwork which is suitable for being represented as digital information, can be identically duplicated in unlimited numbers in a simple, quick and costless way and be made freely accessible as copyleft through a free, anonymous, distributed, P2P Internet architecture in free file formats without requiring mandatory economic relations and the intermediation of the culture industry. If this work of art is also suitable for being experienced independent of space and time and without the help of any particular sophisticated apparatus, it can communicate the ideas of the artist to everyone who has basic tools for and knowledge of using the Internet. This study discusses this new model I dare say, “digital multiples” for rendering contemporary artworks freely accessible to the widest audience possible in the age of information technologies. This model was influenced by the “multiples” of Joseph Beuys, which he used as a tool to communicate his artistic and political ideas and to stay in touch with masses. However multiples of Joseph Beuys reached only a limited number of people becoming commodities in culture industry. This was because of the fact that the physical multiples can only be reproduced in limited numbers because of technical and economical limitations. “Digital multiples” model tries to find a solution for this problem by highlighting the technical potentials of digital multiplication and political potentials of the copyleft attitude referring to some notions of art, technology and economy in an interdisciplinary way. Copyleft attitude enables the free access, experience, sharing and also appropriation of the work of art. Appropriation practices in art and legal restrictions on this method have been discussed in relation to the notion of copyleft. The politics of various movements against copyright, particularly Creative Commons were discussed in the context of “free culture” referring to “free software”. It is claimed that the political approach to the information technologies have the potential to open up new perspectives on many topics which are being discussed by artists, like making artworks freely accessible to wide audiences, as it is discussed in this study. Contemporary artists need to be aware of the potentials of information technologies and evaluate these potentials politically in an interdisciplinary way to develop new discourses.

Keywords : Contemporary art, free culture, information technologies, multiples, digital multiples, copyleft, open source, Creative Commons, appropriation.

ÖNSÖZ

Eğer ileride tarih yazımı için yeni bir kırılma noktası ve bir isim aranacaksa, bu büyük ihtimalle bilişim teknolojilerindeki gelişmeler ve özellikle Internet ile birlikte sosyo-ekonomik hayatımızdaki meydana gelmekte olan büyük değişimleri işaret edecek şekilde “enformasyon çağı” olacaktır. İçinde yaşadığımız dönemin dinamiklerinin ve olanaklarının doğru bir biçimde kavranması ancak bunların politik olarak değerlendirilmesi ile mümkündür. Bu çalışmanın özgür kültür anlayışı üzerine daha geniş olarak düşünülmesine vesile olmasını ve bilişim teknolojilerinin olanaklarının politik olarak değerlendirilmesinin, sanatın ilgilendiği sosyo-ekonomik problemler ile ilgili olarak yeni söylemler oluşturulması için barındırdığı potansiyele bir örnek olarak algılanmasını umarım.

Bu çalışmanın hazırlanmasındaki katkılarından dolayı başta tez danışmanım Yrd. Doç. Dr. Zerrin İren Boynudelik olmak üzere doktora juri izleme komitesi üyelerimiz Prof. Dr. Tevfik Akgün ve Yrd. Doç. Dr. Başak Şenova Muratoğlu, juri üyelerimiz Prof. Dr. Zuhâ Uluşoy ve Doç. Dr. Güven İnçirlioğlu ile YTÜ Sanat ve Tasarım Fakültesi öğretim elemanlarına teşekkürlerimi sunarım.

İstanbul, Ocak 2011

İbrahim Orton Akıncı

İÇİNDEKİLER

Sayfa No

ÖZ.....	iii
ABSTRACT	iv
ÖNSÖZ.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vi
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	viii
KISALTMALAR	ix
1. GİRİŞ	11
1.1. Literatür Özeti.....	16
2. ÇOĞALTMALAR	23
2.1. Çoğaltmalar İçin Tanımlamalar	24
2.2. Sanatta Çoğaltmaların Ortaya Çıkışı.....	27
2.3. Joseph Beuys ve Çoğaltmalar	30
2.4. Birer Nesne Olarak Çoğaltmalar, Kültür Endüstrisi ve Yapay Kıtılık.....	35
3. DİJİTAL ÇOĞALTMALAR.....	46
3.1. Dijital Çoğaltmaların Teknik Boyutu Olarak Dijital Çoğaltım	49
3.1.1. Dijital Çoğaltım Teknikleri: Dijitalleştirme, Dijital Kopyalama ve Transcoding.....	50
3.1.2. Dijital Çoğaltım ve Özgür Formatlar.....	52
3.1.3. Dijital Çoğaltım ve Özgür, Anonim, Dağıtık, P2P İnternet Yapısı ve Armağan.....	55
3.1.4. Dijital Çoğaltımın Maliyet Açısından Avantajları.....	67
3.1.5. Dijital Çoğaltımın Kalite Açısından Avantajları.....	68
3.1.6. Dijital Çoğaltımın Kolaylık ve Hız Açısından Avantajları.....	69
3.1.7. Dijital Çoğaltımın İşlenme Kolaylığı Açısından Avantajları.....	70
3.1.8. Hariç Tutulamayan Rekabetçi Olmayan Mal Olarak Dijital Çoğaltmalar.....	72
3.2. Dijital Çoğaltmaların Politik Boyutu Olarak Copyleft Yaklaşımı.....	75
3.2.1. Copyleft Yaklaşımı Öncesi Copyright.....	77
3.2.2. Copyleft Yaklaşımı.....	81
3.2.2.1. Copyleft ve Özgürlük	83
3.2.2.2. Copyleft ve Karşılıklılık (Reciprocity).....	86
3.2.2.3. Copyleft ve Kamusal Bilgi Alanı (Public Domain)	87
3.2.2.4. Copyleft ve Sanatta Temellük.....	88
3.2.3. Bilgisayar Yazılımlarında Copyright Alternatifi Yaklaşım ve Lisanslar.....	90
3.2.3.1. Özgür Yazılım Hareketi ve Genel Kamu Lisansı	90
3.2.3.2. Açık Kaynak Hareketi ve Açık Kaynak İnisiyatifi	93
3.2.3.3. Özgür Ve Açık Kaynaklı Yazılım (FLOSS).....	95

3.2.3.4. Özgür Yazılım ve Açık Kaynak Hareketlerinin Politik Açıdan Farkları.....	96
3.2.4. Kültürel Üretimlerde Copyright Alternatifi Yaklaşım ve Lisanslar.....	97
3.2.4.1. Özgür Sanat Lisansı.....	97
3.2.4.2. Creative Commons	98
3.2.4.3. Creative Commons Lisanslarının Özgür Sanat Lisansı ve GNU Genel Kamu Lisansı ile Karşılaştırılması	102
3.2.4.4. Özgür Toplum ve Libre Commons	105
3.2.4.5. Özgür Toplum'un Creative Commons'ın Politikasına Dair Eleştirileri.....	107
3.2.5. Creative Commons Lisanslarının Özgür Kültür Politikaları Üzerinden Değerlendirilmesi.....	108
4. DİJİTAL ÇOĞALTMALAR VE GÜNCEL SANATTA TEMELLÜK ETME PRATİĞİ	112
4.1. Hazıryapım.....	115
4.2. Temellük Etme – Pictures Kuşağı.....	119
4.3. Örneklem (Sampling)	124
4.4. Copyright ve Güncel Sanatta Temellük Pratiği	128
4.4.1. Hans Rosenström ve Stockholm Kültür Festivali.....	130
4.4.2. Burak Delier ve Avusturya Özgürlük Partisi.....	133
5. DİJİTAL ÇOĞALTMALAR MODELİ.....	141
5.1. Dijital Çoğaltmalar Modelinin Ekonomik Boyutu.....	142
5.2. Dijital Çoğaltmaların Sergilenmesi ve Deneyimlenmesi	144
5.3. Dijital Çoğaltmaların Temellük Edilmesi.....	147
SONUÇ.....	151
KAYNAKÇA.....	158
EKLER.....	169
Ek 1. Terimler Listesi.....	169
Ek 2. Sanatçıların Dijital Çoğaltmalar İçin Kullanabilecekleri Bazı Copyleft Lisansları	173
Ek 3. Sanatçıların Dijital Çoğaltmalarının Özgürce Ulaşılabilir Olmasını Sağlamak İçin Faydalanabilecekleri İnternet Servisleri ve Uygulamaları	175
Ek 4. Sanatçıların Dijital Çoğaltmalar İçin Kullanabilecekleri Bazı Özgür Dosya Formatları	179
Ek 5. Sanatçıların Dijital Çoğaltmalar Üretmek ve Diğer Formatlardaki Dijital Enformasyonu Özgür Formatlara Dönüştürmek İçin Kullanabilecekleri Özgür İşletim Sistemleri ve Özgür Yazılımlar	181
Ek 6. Akademik Yayınlar ve Açık Erişim.....	184
Ek 7. Marcel Duchamp'ın, Fransızca orijinal ismi En Prévision du Bras Cassé olan yapıtı için Türkçe isim önerisi	185
ÖZGEÇMİŞ	187

ŞEKİLLER LİSTESİ

	Sayfa No
Şekil 2.1 :	Evervess II 1 31
Şekil 2.2:	How the Dictatorship of the Parties Can Be Overcome 32
Şekil 2.3:	Intuition 33
Şekil 2.4:	Friday Object ‘1st-Class Fried Fish Bones (Herring) 50
Şekil 3.1:	1976 yılında “copyleft” kelimesinin kullanılışı 81
Şekil 4.1:	Kafanı-gözünü yarmadan önce 115
Şekil 4.2:	L.H.O.O.Q 118
Şekil 4.3:	After Walker Evans#4 122
Şekil 4.4:	CNN Concatenated 126
Şekil 4.5:	Mikado 130
Şekil 4.6:	Gimme The Mermaid 132
Şekil 4.7:	İsimsiz 134
Şekil 4.8:	Avusturya Özgürlük Partisi’nin propaganda tasarımı 135
Şekil 4.9:	Fight Back! 138

KISALTMALAR

.doc:	Microsoft Office Word 97-2007 Binary File Format
.ppt:	Microsoft Office PowerPoint 97-2007 Binary File Format
.xls:	Microsoft Office Excel 97-2007 Binary File Format
A&HCI:	Arts & Humanities Citation Index
Audio CD:	Audio Compact Disc
AVC:	Advanced Video Coding
CC:	Creative Commons
CC-GNU GPL:	Creative Commons GNU General Public License
CC-GNU LGPL:	Creative Commons GNU Lesser General Public License
CNN:	Cable News Network
CSS:	Content-Scramble System
DDJ:	Dr. Dobb's Journal
DMCA:	Digital Millennium Copyright Act
DoAJ:	Directory of Open Access Journals
DRM:	Digital Rights Management
DVD:	Digital Versatile Disc
FLOSS:	Free/Open Source Software
FOSS:	Free/Open Source Software
FPÖ:	Freiheitliche Partei Österreichs
FSA:	Farm Security Administration
FSF:	Free Software Foundation
GNU AGPL:	GNU Affero General Public License
GNU FDL:	GNU Free Documentation License
GNU GPL:	GNU General Public License
GNU LGPL:	GNU Lesser General Public License
JPEG:	Joint Photographic Experts Group
KLF:	Copyright Liberation Front
LPCM:	Linear Pulse Code Modulation
MAT:	Multiplication d'art Transformable
MGM:	Metro-Goldwyn-Mayer
MoMA:	New York Modern Sanat Müzesi
MP3:	MPEG Audio Layer 3
MPEG:	Moving Picture Experts Group
MPEG LA, LLC:	MPEG LA Limited Liability Company
OCR:	Optical character recognition
OSI:	Open Source Initiative
P2P:	Peer-to-peer
PDF:	Portable Document Format
PNG:	Portable Network Graphics
PSD:	Photoshop Document
SCI-EXPANDED:	Science Citation Index Expanded
SSCI:	Social Sciences Citation Index

TIFF:	Tagged Image File Format
UBYT:	Uluslararası Bilimsel Yayınları Teşvik Programı
ULAKBİM:	Ulusal Akademik Ağ ve Bilgi Merkezi
WSF:	World Social Forum
WWW:	World Wide Web

1. GİRİŞ

Sanatta bilişim teknolojilerinin olanaklarının politik kullanımı, sanat yapıtlarının zorunlu ekonomik ilişkilerden bağımsız olarak demokratik ve özgür bir biçimde herkese ulaşmasını sağlayabilir mi? Bunun için oluşturulacak bir model, bilişim teknolojilerinin olanaklarının politik kullanımının sanatta tartışılacağı bazı konulara dair yeni söylemler ortaya çıkarmak üzere potansiyel bir örnek oluşturarak bu anlayışta yeni çalışmaların önünü açabilir mi?

Bu çalışmada önerilen “dijital çoğaltmalar” düşüncesi çerçevesinde sanatta çoğaltmalar (*multiples*) kavramına bilişim teknolojilerinin olanakları açısından güncel bir yaklaşım getirilmiştir. Bu sayede teknik olarak “dijital çoğaltım” ve politik olarak *copyleft* yaklaşımından beslenen, sanat yapıtının kültür endüstrisi engelini aşarak zorunlu ekonomik ilişkilerden bağımsız, özgür ve demokratik bir şekilde mümkün olan en geniş kitleye ulaştırılması için bir model oluşturulmuştur. Bu modelin, bilişim teknolojilerinin politik kullanımının yeni sanatsal düşünceler geliştirilmesi için sunacağı olanaklar için de bir örnek teşkil etmesi beklenmektedir.

Bu çalışmada “özgür kültür” anlayışı benimsenmiş ve güncel sanat, bilişim teknolojileri ve özgür kültür alanlarındaki terminoloji kullanılarak katı telif hakları korumalarına karşı özgür yazılım hareketini referans alan bir özgür kültür politikasının bilişim teknolojilerinin olanaklarından faydalanılarak güncel sanatın özgür ve demokratik bir biçimde kitlelere ulaştırılmasındaki yeni olanakları araştırılmıştır.

Bu çalışmada böyle bir modelin oluşturulmasının gerekliliği ve mümkünlüğü Joseph Beuys’un çoğaltmalarının sorunsallaştırılması üzerinden tartışılmaya başlanıyor. Joseph Beuys sosyo-ekonomik düzenin eleştirisi ile ilgili politik düşüncelerinin daha geniş kitleye ulaşmasının aracı olarak nesne formunda çoğaltmalar üretti. Bunlar ne kadar çok sayıda üretilmiş olursa olsun sonuçta Beuys’un arzu ettiği şekilde kitlelere ulaşmak yerine görece kıtlıklarından dolayı çoğunlukla kültür endüstrisinin hizmetinde sanat pazarının araçları olarak metalaştılar.

Bu alıřmada sz konusu metalařmanın sebebi olarak sanat yapıtlarının fiziksel bir nesne zerinden ifade ediliyor olması ne srlmektedir. Bunun zm olarak da, deneyimlenmesi iin belirli bir zaman ve mekn ile birlikte internet eriřimi ve bu eriřim iin gerekli bir donanım dıřında belirli zel aralar gerektirmeyecek řekilde dijital enformasyon olarak kurgulanacak bir sanat formu ve buna dair bir model nerilmektedir.

“Dijital ğaltmalar” olarak kavramsallařtırılan bu modelde ğaltmalar ve *copyleft* kavramlarına politik yaklařımlar tartıřılıyor. Sanat, teknoloji ve ekonomi gibi farklı alanlara ait eřitli kavramlar disiplinlerarası bir yaklařım ile inceleniyor ve aralarında iliřkiler kurularak birbirlerini destekledikleri ve tamamladıkları noktalar vurgulanıyor. Sz konusu kavramların ortaya ıktığı disiplin ierisindeki konumları inceleniyor ve ardından da bu kavramlar ile ilgili mevcut politik yaklařımlar ortaya konuluyor, bazıları iin de yeni olabilecek politik yaklařımlar geliřtiriliyor. Bu politik yaklařımların Joseph Beuys’un ğaltmaları ile belli paydalarda buluřtuėu ortaya konarak, biliřim teknolojilerinin politik olarak deėerlendirilmesinin gnmzde ğaltmalar iin bir sre ncea mmkn olmayan ne gibi aılımlar sunabileceėi tartıřılıyor. Joseph Beuys’un “daha fazla insana ulařmak” ile sınırladıėı, tam olarak gerekleřmeyen idealinin daha da teye tařınarak bazı olanaklar mevcut olduėunda, teoride “herkese ulařmak” řeklinde nasıl gerekleřebileceėi modelleniyor.

Bu alıřmada “dijital ğaltım” zellikle maliyet, kalite, iřlenme, kolaylık ve hız konusundaki avantajları ve bu ğaltımın zgr dosya formatları ile zgr, anonim, P2P (*peer-to-peer*) ve daėıtık (*distributed*) bir internet yapısı zerinden daėıtılmasının ğaltmalar kavramı ile iliřkileri aısından deėerlendiriliyor. *Copyleft* yaklařımı, dijital enformasyonun ğaltılması, daėıtılması ve temellk edilmesi aısından sunduėu zgrlkler ve bu zgrlkleri garanti altına almak iin kullandıėı yntem zerinden “zgr kltr” (*free culture*) anlayıřı erevesinde ele alınıyor. Sz konusu kavramlar nce kendi potansiyelleri ve politik boyutları zerinden deėerlendiriliyor, fakat asıl olarak bunların birbirleri ile iliřkileri, birbirlerini destekledikleri ve tamamladıkları noktalar saptanmaya alıřılarak disiplinlerarası bir diyalog oluřturulmaya alıřılıyor.

Bu çalışmada iki temel araştırma problemi çözülmeye çalışılıyor. Bunlardan ilki için sanat tarihinde Joseph Beuys'un fikirlerini daha geniş kitleye ulaştıracak birer araç olarak tasarladığı çoğaltmalarının, birer koleksiyon nesnesine dönüşmesi, bunların eninde sonunda metalaşacak birer nesne olma durumları üzerinden sorunsallaştırılıyor. Buna çözüm olarak önerilen “dijital çoğaltmalar” modelinin teknik boyutu olarak “dijital çoğaltım” ve politik boyut olarak da *copyleft* yaklaşımına dair birer araştırma problemi ortaya atılıyor.

Birinci araştırma problemine cevap olarak önerilen model, sanatta bilişim teknolojilerinin politik kullanımına bir örnek olarak ele alınıyor. Buradan yola çıkılarak da ikinci araştırma probleminde, sanatta bilişim teknolojilerinin politik kullanımı sorunsallaştırılıyor. Bu alandaki eksiklik saptanarak, bu çalışmada önerilen model için kullanılan sanat ve bilişim teknolojileri disiplinleri arasında böylesi bir diyalog sağlanmasının, iki disiplinin birbirlerinin kullandığı kavramların politik boyutlarının farkına varmaları sayesinde benzer yöntemlerle farklı modeller oluşturulması ve yeni sanatsal söylemler oluşturulmasındaki potansiyeli sorgulanıyor.

Bu amaçlarla aşağıdaki sorulara yanıt bulunmaya çalışılmıştır.

1) Dijital çoğaltımın teknik olanakları ve *copyleft* yaklaşımının politik söyleminden faydalanılarak oluşturulacak bir “dijital çoğaltma” kavramı, kültür endüstrisi engelini aşıp, Joseph Beuys'un çoğaltmalar sayesinde sosyo-ekonomik fikirlerini daha fazla insana ulaştırma idealinde olduğu gibi, sanatçıların politik fikirlerinin daha geniş kitlelere ulaştırılmasını sağlayabilir mi?

a) Dijital çoğaltım teknikleri, sanattaki çoğaltmalar kavramı ile uyumlu bir şekilde, sanat yapıtlarının gerçek anlamda mümkün olan en geniş kitleye ulaşacak şekilde “dijital çoğaltma” olarak etkili bir şekilde çoğaltılması için kullanılabilir mi?

b) *copyleft* yaklaşımı “dijital çoğaltma”nın özgür bir şekilde geniş kitlelerce paylaşılmasını ve temellük edilerek yaratıcılığın önünü açmasını garanti altına alacak bir yöntem olarak önerilebilir mi?

2) Sanatta bilişim teknolojilerinin olanaklarının politik kullanımı, bazı sanatsal problemlerin çözülmesine ve yeni sanatsal söylemlerin oluşturulmasına olanak sağlayabilir mi?

Bu araştırma problemleri çerçevesinde çalışmanın hipotezi şu şekilde kurulmuştur:

Dijital enformasyon olarak ifade edilebilen bir sanat yapıtı, dijital çoğaltım tekniklerinden faydalanarak özgür dosya formatlarında sonsuz sayıda çoğaltılabilir. Bu yapıt *copyleft* yaklaşımı ile özgür bir şekilde herkesle paylaşılabilir ve yeni üretimlere kaynaklık edecek şekilde temellük edilebilir. Bu sayede yapıt kültür endüstrisi engelini aşır, zorunlu ekonomik ilişkilerden bağımsız bir şekilde var olabilir. “Dijital çoğaltma” olarak adlandırılacak bu model, bilişim teknolojilerinin sanatta politik kullanımının sağlayacağı yeni olanakların potansiyellerine bir örnek olarak, sanat ve bilişim teknolojilerinin kavramları arasında yeni diyaloglar kurarak yeni sanatsal söylemler geliştirilmesi için bir esin kaynağı oluşturur.

Bienaller gibi büyük ölçekli uluslararası güncel sanat sergilerinde sergilenen yapıtlara bakıldığında sanatçıların özellikle sosyoloji, antropoloji, ekonomi, mimari, tıp, psikoloji gibi farklı disiplinlere ait düşünce ve bilgi birikimlerinden faydalanırken bilişim teknolojilerini de araç olarak sıkça kullandıkları görülebilir. Fakat bilişim teknolojilerinin araç olmaktan öte, sosyal ve ekonomik olgulara ait tartışmalar çerçevesinde politik olarak kullanılması sıkça görülmemektedir. Lev Manovich’in (2003) saptadığı gibi Ars Electronica gibi büyük ölçekli ve uluslararası “yeni medya” sergilerinde sergilenen yapıtlar ise, bilişim teknolojilerini yine çoğu zaman sadece araç olarak kullanmaktadır. Bazı yapıtlar ise bilişim teknolojilerinin politik boyutlarını da tartışmakla beraber, güncel sanatın sosyal ve politik olgularla ilişkisini ve estetik dilini göz ardı edip, sanatın tartıştığı ve tartışmakta olduğu konularla ilgilenmeden birer teknoloji gösterisi gibi sunulmaktadır. “Yeni medya” ve teknoloji üzerine çalışanların, güncel sanatı yeterince tanımadıkları ve bu yüzden de bu alanda etkili işler üretmedikleri, güncel sanat üzerine çalışanların ise bilişim teknolojilerinin politik boyutlarının yeterince farkında olmadıklarından, bu alandan beslenerek güncel sanat içerisinde yeni yaklaşım ve söylemler üretilmediği ileri sürülebilir.

Sanatta yeni söylemler geliştirilebilmesi için, sanatın diğer disiplinler ile ilişkiye geçerek bu disiplinlerin söylem ve dillerinden ilham alması önemli olanaklar sunar. Bu yüzden sanat ile bilişim teknolojileri arasında bir köprü oluşturacak, iki alanın birbirinin dilini ve düşünce biçimlerini tanımasını, bu alanlarda çalışanların birbirlerine sunabileceklerinin farkına varmalarını sağlayacak böyle bir çalışmanın

önemli olduğu düşünülmektedir. Sanat ve teknoloji ilişkisine dair böylesi bir yaklaşımın yeni çalışmalar için yol gösterici olması beklenmektedir.

Bilişim teknolojileri ile birlikte sosyal, kültürel ve ekonomik olarak hayatımızın birçok alanında bazı değişimler söz konusudur. Özellikle dijital enformasyon formunda ifade edilebilen üretimlerin çoğaltılması ve dağıtılması için bilişim teknolojilerinin sunduğu olanaklar sanat yapıtlarının geniş kitlelere ulaştırılması için önemli bir potansiyele sahiptir. Bu potansiyelin en etkin şekilde gerçeğe dönüşmesi için de bilişim teknolojilerinin sunduğu olanakların politik bir şekilde değerlendirilmesi ve tartışılması gereklidir.

Sanat alanında çoğaltmalar kavramı ve bunun politik boyutları çokça tartışılmıştır. Fakat günümüzde çoğaltmaların pratikte çoğunlukla kurgulanma amaçlarına uygun olarak etkin bir şekilde işlemediği görülmektedir. Dijital çoğaltımın ise günümüzde pratik bir araç olarak kullanılmaktan öte politik potansiyelinin geniş kitlelerce yeterince değerlendirilemediğini söyleyebiliriz. Sanat ve bilişim teknolojileri alanları içerisinde tartışılacak kavramların politik boyutları ortaya konulduğunda, bunların birbirlerine yakın sorunlara odaklandıkları görülebilir. Bunun da ötesinde dijital çoğaltım olanakları, *copyleft* yaklaşımı ile bir arada düşünüldüğünde, bunların günümüzde “dijital çoğaltmalar” formunda etkin bir şekilde işleyecek çoğaltmaları olanaklı kılabilceği görülebilir. Karşılıklı olarak da sanat alanında çoğaltmaların, yüzyılın başından bu yana oluşturulan entelektüel birikimi ile *copyleft* yaklaşımının politik boyutlarının daha kapsamlı bir şekilde tartışılması için bir zemin oluşturabileceğini söyleyebiliriz.

Yapılan araştırma ve gözlemlerde, bu çalışmada kullanılan çoğaltmalar, dijital çoğaltma ve *copyleft* gibi kavramlar ile ilgili çeşitli bakış açılarıyla yazılmış ayrı alanlara ait akademik makale ve doktora çalışmaları bulunmakla beraber daha önce bunların birbirleri ile ilişkilendirilerek özellikle güncel sanat üzerinden değerlendirildiği bir çalışmaya rastlanamamıştır.

Bu çalışmada kullanılan kavramlar, kurulan model ile ilişkisi olan belirli özellikleri açısından ve bu alanlarda öncü olarak çalışmış olan önemli kişilerin bakış açıları ile desteklenerek ele alınıyor. Çoğaltmalar kavramı ağırlıklı olarak Joseph Beuys’un yaklaşımı ile, dijital çoğaltım, özellikle “Yeni Ekonomi” alanındaki maliyet, kalite,

işlenme, kolaylık ve hız konusundaki avantajları ve özgür dosya formatları ile sunulup, özgür, anonim, dağıtık ve P2P bir internet yapısı üzerinden dağıtılmasının avantajları ile ele alınıyor. *Copyleft* yaklaşımı, Richard Stallman'ın bakış açısına referansla dijital enformasyonun çoğaltılması, dağıtılması ve temellük edilmesi açısından kullanıcı/izleyiciye sunduğu özgürlükler ile “özgür kültür” anlayışına referans olarak tartışılıyor.

Bu kavramların yukarıda bahsedilen boyutları dışındaki açılımları ve çalışma içerisinde değinilen diğer kavramlar ile ilişkileri dışında var olabilecek diğer kavramlarla olan ilişkileri bu çalışmanın konusu dışındadır. Bu modelde sadece dijital enformasyon olarak ifade edilebilen ve deneyimlenmesi için sanatçı tarafından belli mekân ve zaman ile belirli özel araçlar gerektirmeyecek şekilde kurgulanan sanat yapıtları konu edilmektedir. Bu model, üretimlerinin zorunlu ekonomik ilişkilerden bağımsız olarak var olmasını ve mümkün olan en geniş kitleye ulaşmasını hedefleyen ve alternatif sosyo-ekonomik düzenlerin mümkünlüğüne inanıp, yapıtlarında bu politikaları savunan sanatçılar için önerilmektedir. Bu çalışmada güncel sanat ve güncel sanat yapıtlarına odaklanılarak neyin sanat olup neyin sanat olmadığı tartışması, sanat piyasasının, kullanılan kavramlarla ilgili olan dinamikleri dışındaki özellikleri, sanatçının yaşamını nasıl idame ettireceği sorunsalları kapsam dışı bırakılmıştır. Bu çalışmada sanat, teknoloji ve ekonomi gibi farklı disiplinlere ait kavram ve düşüncelerin birbirleri ile ilişkilendirilerek incelendiği disiplinlerarası bir yöntem izleniyor. Her bir kavram öncelikle kendi dinamikleri açısından kendi disiplini içerisindeki yaklaşımlar ile açıklanıyor, ardından mümkün olan yerlerde bu kavramların diğer disiplinlerdeki yansımaları, bahsedilen diğer kavramlar ile ilişkileri açısından inceleniyor ve kavramlar arasında yeni ve özgün ilişkiler kurulmaya çalışılıyor.

1.1. Literatür Özeti

Joseph Beuys'un çoğaltmaları ile ilgili en kapsamlı yayın, Beuys ile çoğaltmaları üzerine Bernd Klüser ve Jörg Schellmann tarafından yapılmış bir röportaj ve Beuys'un çoğaltmaları ile ilgili çeşitli yazarların da yer aldığı ve editörlüğünü Jörg Schellmann'ın yaptığı *Joseph Beuys, The Multiples* isimli kitaptır (Schellmann, 1997).

Joseph Beuys ile ilgili olarak Proquest Digital Dissertations and Thesis veritabanında doktora düzeyinde 26 adet çalışma bulunmakla beraber, bunlardan sadece bir tanesi çoğaltmalar kavramına odaklanıyor. *Joseph Beuys: The Multiples As Identity* isimli çalışmasında Ayako Yamada (1998), çoğaltmalar kavramını Beuys'un öznelliği ve kimliği ile ilişkilendirerek inceliyor. Çoğaltmaların, Beuys'un kimliği ve etkinliklerinin bir kaydı olarak önemli olduğunu, stratejik olarak kurguladığı kimliğinin ve yaşamının öznel bir retrospektifi olarak çoğaltmaları nasıl kullandığını ortaya koyuyor. Ayako Yamada'nın çalışması çoğaltmaları sosyo-ekonomik boyutlarından öte Beuys'un öznelliği ile ilişkilendirerek inceliyor.

SCI-EXPANDED, SSCI ve A&HCI indekslerinde Joseph Beuys ve çoğaltmalar kavramı ile ilgili sadece iki adet makale yer almaktadır. Bunlardan biri Beuys ve çoğaltmalar üzerine yazılan bir kitabın eleştirisi, diğeri ise bir sergi eleştirisidir (Artforum, 1997; Bryent, 1997). Diğer yayın indekslerinde konu ile ilgili makalelere rastlanmakla beraber yine bunların tümü sergi eleştirisi ve haber niteliğindedir.

Sanatta çoğaltım kavramı ile ilgili olarak Partha Mitter'in (2002) *Mechanical Reproduction And The World Of The Colonial Artist* isimli çalışması, Walter Benjamin'in (2001) mekanik çoğaltım ile ilgili söylediklerinin Hindistan bağlamında incelediği bir çalışmadır. Fakat günümüzde mekanik çoğaltım yerine dijital çoğaltımın başat olduğu düşünüldüğünde Benjamin'in mekanik çoğaltmaya endekslenen görüşlerinin yeniden ele alınması gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Dijital çoğaltım ile ilgili olarak gerçekleştirilen doktora çalışmalarının büyük bölümü de dijital çoğaltımı sadece teknik olarak incelemektedir. Karin Lijnes (1997) dijital çoğaltıma odaklanmamakla beraber, *Reweaving Traditions: An Investigation of the Concept of Reproduction in Contemporary Art* isimli çalışmasında, sanatta genel anlamda çoğaltma kavramına "toplumsal cinsiyet" üzerinden yaklaşmaktadır.

Max Horkheimer ve Theodor Adorno'nun (1993; 1996; Adorno, 2009a) "kültür endüstrisi" kavramı ile ilgili olarak SCI-EXPANDED, SSCI ve A&HCI'de taranan çalışmalardan birinde Dominik Sommer (2005), *Mass Art For The Market. The Origin Of Horkheimer's And Adorno's Cultural-Industry Thesis In Toqueville's Diagnosis Of Art In Democratic Societies* isimli makalesinde, Horkheimer ve Adorno'nun kültür endüstrisi tezinin dayanağı olarak Toqueville'in sanat sosyolojisini gösteriyor. Dominik Sommer makalesinde, Tocqueville'in demokratik

toplumlarda sanat tahlilindeki ampirik bulgularını, Horkheimer ve Adorno'nun kendi kültür endüstrisi teorilerinde nasıl sınıflandırdıklarını ortaya koyuyor. Benzer şekilde Deborah Cook (1995), *The Sundered Totality - Adornos Freudo-Marxism* isimli çalışmasında Adorno ve Horkheimer'in söz konusu tezinin dayanağı olarak Marx ve Freud'un çalışmalarını gösteriyor. Adorno'nun Nazizm ve kültür endüstrisinin ortaya çıkmasında etkili olan sosyo-ekonomik etkenlerin tanımlarını Marx'ın çalışmalarına dayandığını ortaya koyuyor. Deborah Cook (1995), batıda metalaşan kültürel üretimlerdeki artışa ve bunların tüketimine yol açan psikolojik durumların temelini Freud'un çalışmalarında buluyor. Dominik Sommer (2005) ve Deborah Cook'un (1995) çalışmaları Adorno ve Horkheimer'in "kültür endüstrisi" teorisini oluştururken faydalandıkları görüşleri ortaya koymakla beraber, kültür endüstrisi kavramının bilişim teknolojilerinin yoğun olarak hayatımıza girdiği günümüzdeki geçerliliği ile ilgili bir saptama yapmamaktadırlar.

Paul M. Hirsch (2000) ise kültür endüstrisi hakkındaki çalışmaların güncel durumu ile ilgili bir inceleme yapıyor ve Adorno ve Horkheimer'dan bu yana bulgularda kayda değer değişiklikler olmadığı sonucuna varıyor. Andre Jansson (1998) da *The Limited Freedom Of Tastes - On The Culture Industry's Power Over* isimli çalışmasında özellikle kültür endüstrisinin izleyici beğenilerini yönlendirmek konusundaki gücüne dair eleştirinin hala geçerli olduğunu savunuyor. Bununla birlikte Paul M. Hirsch (2000) ve Andre Jansson'ın (1998) makaleleri 2000 yılı öncesine ait olduğundan, bilişim teknolojilerinin ağırlığını koyduğu mevcut durumu açıklamak için yetersiz kaldıkları gözlenmektedir. Bunun dışında özellikle müzik endüstrisi için yeni modeller öneren çok sayıda makale bulunmakta, fakat bunlar meseleyi kültür endüstrisi kavramını ilk ortaya atan Adorno ve Horkheimer'in eleştirel bakış açısıyla incelememektedirler. Bu yüzden bu doktora çalışmasında bilişim teknolojilerinin başat olduğu günümüzde "kültür endüstrisi" kavramının dijital enformasyon formundaki sanat yapıtları için geçerliliğinin sorgulanarak alandaki açığın kapatılacağı düşünülmektedir.

SCI-EXPANDED, SSCI ve A&HCI indekslerinde yer alan yayınlar arasında dijital enformasyon için dijital çoğaltım ile marjinal maliyet ilişkisi üzerine Martin Peitz ve Patrick Waelbroeck (2006) *Piracy Of Digital Products: A Critical Review Of The Theoretical Literature* isimli makalelerinde film, müzik, bilgisayar oyunları ve

yazılım alanlarında son kullanıcılar tarafından gerçekleştirilen dijital kopyalama pratiğinin ekonomik avantajlarını, “ağ dışsallıkları” gibi ekonomi teorileri üzerinden değerlendiriyorlar. Dijital çoğaltımın “eş” olma özelliği, maliyetsizliği ve geniş dağıtım olanakları üzerinde durarak korsan, “ağ dışsallıkları” ve “asimetrik enformasyon” modelleri stratejilerinin film, müzik, bilgisayar oyunları ve yazılım endüstrilerine uygulanabilirliğini tartışıyorlar. Kieron Meagher ve Ernie GS Teo (2005) ise *Two-Part Tariffs In The Online Gaming Industry: The Role Of Creative Destruction And Network Externalities* isimli makalelerinde benzer şekilde bilgisayar oyunları pazarında pozitif ve negatif ağ dışsallıklarının etkileri üzerinden bir modelleme yapıyorlar.

Jacques Cremer (2000), *Network Externalities And Universal Service Obligation In The Internet* isimli makalesinde, internette yayın servisleri açısından ağ dışsallıklarının etkilerini inceliyor ve her eklenen kullanıcının “marjinal değeri”nin yüksekliğini ortaya koyuyor. Dov Te’eni ve Dennis R. Young (2003), kâr amacı gütmeyen kuruluşlar açısından bilgi çağında ağ dışsallıklarının nasıl kullanılabileceğini ve bu kuruluşların iş ve kamu sektörlerinin tersine gelişen yeni durumlara nasıl cevap verebileceklerini ortaya koyuyorlar.

David Blackburn ve James Hart (2005), *Essays On The Economics Of Copying And The Recorded Music Industry* isimli çalışmalarında müziğin dijital olarak serbest bir şekilde çoğaltılmasının müzik endüstrisine etkilerini ağ dışsallıkları açısından inceliyorlar. P2P ağları üzerinden müziğin dağıtılmasının etkisinin, ekonomik olarak kısa ve uzun vadelerde, tanınmış ve az tanınmış müzisyenler açısından etkilerinin incelendiği çalışmada, kısa dönemde az tanınmış müzisyenlerin albüm satışlarının arttığı, fakat tanınmış sanatçıların albüm satışlarının düştüğü, uzun dönemde ise tanınmış müzisyenler yerine az tanınmış müzisyenlere yatırımın arttığı saptaması yapılıyor.

nooW-gnoJ Kim’in (2004), dijital olarak ifade edilebilen bir “mal”ın internet üzerinden dağıtılmasını marjinal maliyet üzerinden incelediği *Three Essays On The Distribution Of Information Goods* adlı çalışmada, *copyright* sahibi ve yaratıcının kendisi açısından ayrı ayrı olmak üzere, dijital ve fiziksel dağıtımın etkilerini inceliyor. Kim, *copyright* sahibi açısından tam koruma veya özgür dağıtım yerine ikisinin birlikte kullanıldığı ikili bir model öneriyor. Yaratıcı açısından ise, fiziksel

ve dijital ürün arasında yüksek bir ikame söz konusuysa dijital dağıtımın tercih edileceği saptamasını yapıyor. Kim, bu sayede sosyal refahın da yükseleceği sonucuna varıyor.

Prita Subramanian (2000) *Three Essays In Microeconomics: Uncertain Innovation In The Presence Of Network Externalities. Copyleft: An R&D Game With Network Externalities. Imperfect Recall In A Model Of Search* isimli çalışmada, dijital ürünler için, ekonomi açısından *copyleft* ve ağ dışsallıkları ilişkisini inceliyor. Ağ etkisi büyük olduğunda ürünün *copyleft*'lenmesinin daha çok tercih edileceği saptamasını yapıyor.

Doktora çalışmaları arasında bilişim teknolojileri ve ekonomi disiplinlerinin kavramlarını bir arada kullanan Blackburn ve Hart (2005) ile Kim (2004) ve Subramanian'ın (2000) çalışmalarının bakış açısı “faydacı” bir ekonomik model ve kültür endüstrisinin karlılığı üzerine odaklanıyor.

Yukarı bahsedilen çalışmalarda görülebileceği gibi, bilişim teknolojilerinin özellikle dijital çoğaltım olanakları, akademik çalışmalarda politik ve sosyo-ekonomik boyutlarından öte, genellikle pazar ekonomisi içerisinde nasıl kâr amaçlı kullanılabilirler açısından incelenmektedir. Bu olanakları politik açıdan irdelemek yeni düşünce biçimleri ve sanatsal uygulamalar geliştirilmesi açısından önemli görülmektedir.

Özgür yazılım ve *copyleft* yaklaşımı ile ilgili temel referans kaynağı, bu anlayışları ortaya atan Richard Stallman'ın (2002) çeşitli yazılarının derlendiği, editörlüğünü Joshua Gay'in yaptığı *Selected Essays of Richard M. Stallman* isimli kitaptır.

Açık kaynak hareketi ile ilgili temel yayın, bu hareketin öncülerinden Eric Raymond'ın (2001a) *The Cathedral & the Bazaar: Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary* isimli kitabıdır.

Özgür kültür anlayışının yayılmasını sağlayan, aynı zamanda Creative Common'ın da kurucularından olan Lawrence Lessig'in (2004) *Free Culture: How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity* isimli kitabı, katı *copyright* yasalarının kültürel üretimlerinin önünde nasıl bir engel oluşturduğunu inceliyor.

Copyright alanında yapılan doktora tezi çalışmalardan biri olan *The Future Is Open For Composition Studies: A New Intellectual Property Model In The Digital Age* isimli tezinde Charles Lowe (2006), dijital çağda entelektüel mülkiyet paradigmalarının sorunlarını ve buna çözüm olarak “açık kaynak” yaklaşımını inceliyor ve bu yöntemlerin paylaşımcı ve sosyal yapısalcı bilgi felsefesi açısından önemini ortaya koyuyor.

Minjoeng Kim (2005), *An Analysis Of The Creative Commons As A Solution For Copyright Protection In The Digital Era* başlıklı çalışmasında *copyright* sorununa aşırı korumacı ve aşırı serbest olarak yaklaşan iki uç arasında bir orta yol olarak Creative Commons lisanslarını inceliyor ve bu alandaki çatışmanın Creative Commons lisansları kullanılarak hafifletilebileceğini savunuyor. Fakat bu çalışma *copyleft* ve Creative Commons’a dair politik bir bakış getirmiyor

SCI-EXPANDED, SSCI ve A&HCI indekslerinde *copyleft* kavramı ile ilgili olarak, açık kaynak pratiğinin bilgisayar yazılımlarının yanında güncel sanat ile ilişkilendirildiği çeşitli makalelere rastlanabilmektedir. Bunlardan Sarah Valdez (2005), Art in America’da yayınlanan *Open Source Art (Cory Arcangel)* isimli eleştiri yazısında bilgisayar programcısı ve sanatçı Cory Arcangel’in gerçekleştirdiği iki sergiyi açık kaynak pratiği ile ilişkisi üzerinden değerlendirirken bunu bilgisayar yazılımcılığı alanından bağımsız olarak irdelemiyor. Söz konusu indekslerde yer alan yayınlarda açık kaynak yaklaşımını tek başına bir üretim modeli olarak görmenin yanında *copyleft*’i politik bir tavır olarak tartışan ve özgür yazılım ile açık kaynak anlayışlarının farklılıklarını vurgulayan bir makaleye de rastlanamamıştır. Dijital çağda *copyright* ile ilgili konularda yapılan çalışmaların çoğu, teknik olarak *copyright*’ı korumaya yönelik genel kabul görmüş paradigmaların devamı niteliğindedir ve konuya politik ve yeni bir bakış açısı getirmekten uzaktırlar. Bu doktora çalışmasında *copyleft* pratikleri güncel sanat ile ilişkilendirilerek bilgisayar yazılımlarının yanında diğer tüm kültürel üretimler için politik bir bakış açısı getirilmeye çalışılmıştır.

Gerhard Fischer ve diğerleri (2005) *Beyond Binary Choices: Integrating Individual And Social Creativity* isimli ortak makalelerinde kolektif sanat ve tasarım üretiminde, içlerinde açık kaynağın da yer aldığı bir takım yöntemlerin örneklerini inceliyorlar ve gelecek nesil için bireysel ve sosyal yaratıcılığın birlikte kullanıldığı teknolojik ve

sosyal üretim ortamlarının potansiyellerini saptıyorlar. Bu doktora çalışmasında ise *copyleft* kavramı “açık kaynak” ile olan ilişkisinden öte Richard Stallman’ın (2002) vurguladığı şekilde “özgürlük” ile olan ilişkisi açısından ele alınmıştır.

2. OĞALTMALAR

Bu alıřmada, Joseph Beuys'un sosyo-politik fikirlerini geniř kitlelere ulařtırmak iin birer ara olarak kurguladıėı oėaltmalarının, kltr endstrisi ierisinde nasıl iřlediėi sorunsallařtırılmaktadır. Bunun iin ncelikle "oėaltmalar" kavramı incelenmiřtir.

Kltr endstrisi, genel olarak oėaltmaları birer pazarlama stratejisi olarak kullanılmaktadır. Kltr endstrisi kr odaklı olarak hareket ettiėi iin kıtlıėa tabi birer nesne olarak oėaltmaların da metalařmasını desteklemektedir.

Kapitalist ekonomi, sylemini kıt kaynakların sınırsız insan ihtiyaları arasında paylařtırılması ihtiyacından besler. Ekonomik anlamda mal ve hizmetlerin kıtlıėı, gerekli teknoloji ve kalifiye iřgcnn yetersizliėi ve kaynakların kıtlıėı sonucunda insanlar tarafından arzu edilen mal ve hizmetlerin retiminin yetersiz olmasından kaynaklanır. Nesne olan her řey iin bir noktada kıtlık sz konusudur. Nesneye talep arttıėa, arz sabit olduėu durumda nesnenin fiyatı artacaktır. Kltr endstrisi nesne formundaki sanat yapıtlarının kıtlıklarının kontroln elinde tutmaktadır. Makine ile ok sayıda oėaltılabilecek zellikte olan sanat yapıtları bile kltr endstrisi ve galeri sistemi ile yakın iliřkiler ierisinde bulunan ve sanatı bir gelir kaynaėı olarak gren sanatılar tarafından "sınırlı edisyon" (*limited edition*) olarak sunulurken yapay kıtlık yaratılmaya alıřılmaktadır.

Sınırlı edisyon yaklařımı oėaltmalar iin genellikle geerli olmakla birlikte, nesne formunda bir oėaltmanın retim miktarı iin halihazırda teknik ve ekonomik sınırlamalar da bulunmaktadır. stelik nesne formunda retilen oėaltmaların daėıtımı da bir diėer sorundur. Bu yzden de, ortaya ıkıř amaları ne olursa olsun oėaltmalar zorunlu ekonomik iliřkilerden baėımsız olarak var olamamakta ve metalařmaktadırlar. Bu da oėaltmaların geniř kitlelere ulařmasını engellemektedir.

Bu çalışmada çoğaltmaların ortaya çıkış amaçları ile uyumlu bir şekilde var olabilmeleri için bilişim teknolojilerinin politik kullanımının sunduğu olanaklar tartışılmaktadır. Bu doğrultuda bu bölümde öncelikle çoğaltmalar kavramının ortaya çıkışı, sanat içerisinde algılanışı ve özellikle de Joseph Beuys'un fikirlerin kitlelere ulaştırılması için bir araç olarak ele alması çerçevesinde incelenmektedir. Bu bölümde ayrıca nesne formunda çoğaltmaların sadece birer meta olarak var olmaları, kültür endüstrisi ve yapay kıtlık ile ilişkili olarak sorunsallaştırılmaktadır.

2.1. Çoğaltmalar İçin Tanımlamalar

Türkçede sanat alanında çoğaltmalar kelimesi, İngilizce “*multiples*” kelimesinin karşılığı olarak kullanılmaktadır. Bu kelimenin tekili olan “*multiple*” ise “çoğaltma” olarak kullanılır. “Çoğaltma” kelimesi Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlüğü’nde; “1. Çoğaltmak işi, teksir, fazlalaştırma, ziyadeleştirme. 2. Aslına uygun olarak yapılan taklit, reproduksiyon. 3. Bir sanat eserinin kopyası veya taklidi, reproduksiyon.” olarak tanımlanmaktadır (Türk Dil Kurumu, [25.04.2010]). Yine Türk Dil Kurumu’nun *Yapıt Hakları Terimleri Sözlüğü*’nde, “çoğaltma”, İngilizce “*printing*” kelimesinin karşılığı olarak ; “Bir yapıttan çok sayıda yapıt sayısı elde etme” olarak tanımlanmaktadır (Uyguner, 1971).

Çoğaltmalar kavramı sanat tarihinde 1960’larda kullanılmaya başlandı. Bu kavramı sanat alanında kavramsallaştırarak ilk kez ortaya atan kişinin İsviçreli sanatçı Daniel Spoerri olduğu kabul edilir (Tietjen, [03.11.2008]). Çoğaltmalara dair sanat tarihinin çeşitli dönemlerinde yapılmış veya bu dönemlerdeki “çoğaltma” anlayışlarını yansıtan birbirine yakın çeşitli tanımlamalar bulunmaktadır. Bu tanımlamaların birçoğunun ortak noktası, söz konusu yapıtın “çok sayıda” olması,” birbirinin aynısı olması”, “edison”¹ olması, “üç boyutlu” veya “nesne” olduğunun vurgulanmasıdır. Bununla birlikte baskı (*print*) ve edisyon heykellerin çoğaltma sayılıp sayılmayacağı

¹ Türkçeye “edison” olarak tercüme edilen “*édition*” kelimesinin ilk kullanımlarına yaklaşık olarak 1340-1611 yılları arasını kapsayan Orta Fransızca döneminde rastlanmaktadır. Fransızca’da “*édition*”, Latince’deki “yaratılmış, üretilmiş” manasındaki “*editio*” kelimesinden gelmektedir. Bu kelimenin kökü de Latince “yaratmak, üretmek” manasında olan “*edere*” kelimesinden gelmektedir. Fransızca’da “*édition*” kelimesi, “(kitap, gazete vs için); tek seferde yayınlanan kopyaların tümü” anlamında kullanılmaktadır.

ile ilgili farklı görüşlere rastlanmaktadır. Bu yüzden bazı tanımlamalarda çoğaltmalar gibi yine “çok sayıda” üretilen ve çoğaltmalar kavramı ortaya çıktığında hâlihazırda dolaşımda olan, baskı ve edisyon heykel gibi sanatsal formların çoğaltma olmadığının vurgulandığı görülmektedir. Daha sonraları Joseph Beuys’un kendi ürettiği çoğaltmalarının kapsamını genişletmesi ile kavram daha geniş bir yelpazeyi kapsar hale gelmiştir.

Çoğaltmalar ile ilgili yapılmış bazı tanımlara bakmak gerekirse; Stephan Bury (2001) çoğaltmanın 1960’larda bir baskı veya edisyon döküm heykel olmayan fakat yine de çok sayıda üretilen sanat yapıtları için kullanıldığını söylüyor.² Susan May (1996), çoğaltmaları çok sayıda üretilmiş, birbirinin aynısı sanat yapıtları olarak tanımlıyor. Nancy Kay Turner [03.11.2008] ise çoğaltmaların tek olan yapıtlara göre daha yaygın olarak dağıtılabilen ve daha ucuza satılabilen sanat yapıtı edisyonları olduğunu söylüyor.

Friedrich Tietjen’in [03.11.2008] “Multiple as Label” makalesinde aktardığı üzere, çoğaltmalar ile ilgili “form” özellikleri bakımından aşağıda belirtilenler gibi daha birçok farklı tanımlama yapılmaktadır: “Çoğaltma ile... görece olarak çok sayıda üretilen bir heykel tarif ediliyor”(Lawson, 1992). “Çoğaltmalar, bir sanatçının birbirine benzer bir dizi kopya olarak yaptığı nesnelerdir (basılı grafik işler ve çeşitli türlerdeki heykel gibi yapılmış nesneler)” (Stemmler, 1992). “Çoğaltılmış üç boyutlu bir nesne olarak çoğaltma...” (Felix, 1994). “Genellikle (çoğaltma) biricik bir sanat yapıtı olarak değil de edisyonlu bir orijinal olarak düşünülmüş üç boyutlu bir nesne olarak anlaşılır” (Albright-Tomb, 1997). “Belki de çoğaltmayı tanımlamanın en iyi yolu onun ne olmadığıdır. Çoğunluğun hemfikir olduğu ne grafik tekniklerinin ne de bağnaz güzel sanatlar teknikleri ile üretilmiş heykel edisyonlarının çoğaltmayı tanımlamadığıdır. Çoğaltma düzensiz bir melezdır.” (Lederman, 1995). Jörg Schellmann (1997) ise o zamana kadar “baskılar yerine edisyon olarak nesneler” olarak tanımlanan çoğaltmaların anlamını Joseph Beuys’un genelleştirerek “edisyon olarak sanat yapıtı” veya sadece “edisyon” manasında kullandığını yazıyor.

² Kaynakça’da İngilizce olarak verilen tüm kaynaklardan yapılan doğrudan alıntılar, aksi belirtilmedikçe yazar tarafından Türkçeye çevrilerek kullanılmıştır.

Çoğaltmaların tanımı da aynı zamanda sanatçılar için bir araştırma alanı olmuştur. 1960'lardan bu yana çeşitli sanatçılar yaptıkları çalışmalar ile neyin çoğaltma olup neyin olamayacağını da sorgulamışlardır. Stephan Bury (2001), "Multiplication" isimli serginin kataloğunda, yapıtlarını çoğaltmalar olarak sunan sanatçıların pratikleri üzerinden nelerin çoğaltma olarak adlandırılabilceği ile ilgili ortaya şu soruları koyuyor:

"Çoğaltmaların, sanatçı dışında birisi tarafından mı üretilmiş olması gerekir? Çoğaltmaların boyutu ne olmalıdır? Çoğaltmaların en az kaç adet üretilmiş olması gerekir? Çoğaltmalar her zaman üç boyutlu mu olmalıdır? Çoğaltmalar herkese ulaşabilmesi için satın alınabilir ucuzlukta mı olmalıdır? Çoğaltmalar sanatçılar tarafından tasarlanan diğer ticari ürünlerden nasıl ayrışır? Var olan bir nesne sanatçı tarafından değiştirilerek hazıryapım gibi bir sanat nesnesine dönüştürülebilir mi? Bir yerleştirmenin parçası olarak düşünülen çoğaltmalar ayrı ayrı satıldıklarında bunlar da çoğaltma olarak adlandırılabilirler mi?"

Sanat tarihinde sanatçılar tarafından çoğaltma olarak sunulan yapıtlara bakıldığında yukarıdaki soruların artık bir önemi olmadığı, tanımın kapsamının çok genişlediği, bir yapıtın çoğaltma olmasının kıstasının sadece sanatçının amacı olduğu söylenebilir.

Bu çalışmada çoğaltma kavramı, Joseph Beuys'un yaklaşımı ile modern ve güncel sanat alanlarında sanatçı tarafından fikirlerinin geniş kitlelere ulaştırması için bir araç olarak kurgulanan ve bu amaçla daha fazla insana ulaşabilecek şekilde çok sayıda üretilen her formdaki yapıt için kullanılacaktır.

Her ne kadar İngilizcede sanat alanında "*multiples*" kavramının karşılığı Türkçede "çoğaltmalar" olarak yerleşmiş olsa da, bu kelimenin çağrıştırdıkları ve yukarıda bahsedilen Türk Dil Kurumu sözlüklerindeki tanımlanmalarındaki "taklit" ve "reprodüksiyon" yaklaşımları, dünyada sanat alanında "*multiples*"ın algılanma biçimi ile tam olarak örtüşmemektedir. İngilizcede sanat alanında kullanılan "*multiples*" kelimesi, bir yapıtın sonradan çoğaltılmasından ziyade, çoğaltılmak için yaratılmış, çok sayıda olması amaçlanmış, çok sayıda üretilmiş olmasını ifade eder. Bununla birlikte bu çalışmada, İngilizce "*multiples*" kelimesi için Türkçede yeni bir karşılık bulunmaya çalışılmamış ve Türkçede yerleştiği biçimde "çoğaltmalar" olarak kullanılmıştır.

2.2. Sanatta oğaltmaların Ortaya ıkışı

Daha önceleri yapıtlarını çok sayıda çoğaltan sanatçılar olsa da çoğaltmalar kavramını bugün anladığımız anlamda ilk ortaya atan ve bunu bir sanatsal form olarak formüle eden kişinin, yukarıda da değinildiği gibi İsveçli sanatçı Daniel Spoerri olduğu kabul edilir. (Tietjen, [03.11.2008]). Spoerri 1959’da “Editions MAT” (Multiplication d’art Transformable – Dönüştürülebilen Sanat oğaltmaları) projesi ile Marcel Duchamp, Man Ray, Joseph Albers, Dieter Roth, Jean Tinguely ve Victor Vasarely gibi sanatçıların üç boyutlu işlerini çoğaltıp satmıştır (Hatch, 2003; Tietjen, [03.11.2008]).

Spoerri Editions MAT’ın ilk sergisini Paris’deki Eduardo Loeb Gallery’de gerçekleştirdi. 1950’lerin sonunda büyük firmalar tarafından seri üretim amacıyla aralarında bazı tanınmış sanatçıların da bulunduğu kişilere çeşitli ürünler sipariş ettirilmekteydi. Bunlar birer sanat yapıtı ile tüketim nesnesi arasında bir yerde duran ve sadece estetik değeri ile öne çıkan nesnelerdi. Spoerri, Editions MAT’ın bunlardan farklılaşması amacıyla, ilk koleksiyonu için “hareket edebilir” (movable) veya “değiştirilebilir” (alterable) ve “dönüştürülebilir” (transformable) olma özelliklerine dayalı, sanatçının yapıt ile bedensel temasını arka planda bırakan bazı ilkeler belirledi. Bununla birlikte bu ilkeler sadece Spoerri tarafında üretilen ilk Editions MAT koleksiyonu ile sınırlı kalmış, daha sonra 1963’de Karl Gerstner ile birlikte gerçekleştireceği yeni koleksiyonda değiştirilmiştir. 1965’de Cologne galerisinin yöneticisi Hein Stünke, MAT isminin hakkını Spoerri’den satın almış ve 1970’lerin başına kadar Editions MAT’ı devam ettirmiştir (Tietjen, [03.11.2008]).

1950’lerin sonu, 1960’ların başında, Avrupa ile eş zamanlı olarak Amerika’da da, özellikle Pop Sanatı (*Pop Art*) hareketi içerisinde sanatçılar yapıtlarını biricik olarak üretmek yerine çoğaltmaya başladılar. Jasper Jones 1958’de küçük heykelticikler yaptı. Claes Oldenburg 1961’de Manhattan’da boş bir dükkânda yiyecek, giysi ve çeşitli tüketim nesnelerinin heykelleriyle bir dükkân ortamını yarattığı *The Store* isimli çalışmasını gerçekleştirdi. Andy Warhol 1962’de 32 adet Campbell marka çorba konservesi resimden oluşan *Campbell’s Soup Cans*’i yaptı.

Bu tür çalışmalar bazı sanatçı ve galeri sahiplerinin girişimi ile kurulan Betsy Ross Flag and Banner Company ile Editions MAT benzeri bir kurumsal yapıya girdiler.

Ardından New York’da yer alan Bianchini Gallery, “American Supermarket” adı ile Claes Oldenburg, Tom Wesselmann, Robert Watts, Roy Lichtenstein ve Andy Warhol gibi sanatçıların çoğaltmalarını satmaya başladı. Spoerri’den isim için izin alınarak her tür malzeme ile üretilcek çoğaltma edisyonların satılacağı bir mekân olarak “Multiples”ın New York’da açılmasıyla çoğaltmalar adı, Spoerri’nin koyduğu ilk ilkelerden bağımsız olarak yeni bir sanat formu olarak yerleşti (Tietjen, [03.11.2008]).

Çoğaltmalar, yüzyılın başlarında teknoloji ve endüstriyel üretimin gelişimi ile birlikte sanat yapıtının özerkliği ve orijinalliği kavramları üzerinden sanatçının rolünün sorgulanmaya başlanmasıyla ortaya çıkan bir üretim biçimi olarak düşünülebilir. Çoğaltmalar, sanatçıların bu kavramları sorgulayarak orijinallik ve yeniden üretim meseleleri üzerine yeni açılımlar kurgulamalarına olanak sağladı. Dönemin sanatçıları yapıtlarını kendi elleriyle üretmek yerine çeşitli makineler kullanmaya, hatta kendi tarifleriyle yapıtlarını başkalarına ürettirmeye başladılar. Sanat yapıtının kitlesel üretimi ve dağıtımı meseleleri de sanatçılar için yeni bir sorgulama ve araştırma alanı oldu.

Ortaya çıktığı dönemin dinamikleri ve yapıtlarını çoğaltma olarak sunan sanatçıların ilgilendikleri meselelere bakıldığında çoğaltmaların temelde orijinallik, müellif, tüketim toplumu, kitlesel üretim, kitlesel dağıtım ve kitlesel tüketim ile ilgili olduğu söylenebilir.

Marcel Duchamp’ın ortaya attığı “hazıryapım” (*readymade*) kavramı ile “çoğaltma” kavramlarının farklarına ilişkin olarak, hazır yapımın gündelik olanı sanata dahil etmesine karşı çoğaltmaların sanat olanı gündelik hayata dahil ettiği söylenebilir. Fakat 1990’larda sanatçılar bu ayrımları da ortadan kaldırarak çoğaltmalarında hazır yapımlar da kullandılar (Bury, 2001). Geleneksel olarak çoğaltmalar üç boyutlu nesneler için kullanılsa da 1970 ve 1980’lerde Joseph Beuys çoğaltmaların tanımını üç boyutlu nesneleri aşarak fotoğraf, baskı ve kitapları da kapsayacak şekilde genişletti.

Joseph Beuys çoğaltmalarını insanlar ile iletişimde kalmanın bir yöntemi olarak düşünüyordu. Beuys’un, fikirlerin taşınması ve yayılması için bir araç olarak değerlendirdiği çoğaltmaları bir bütün olarak onun özgürlük, demokrasi, yaratıcılık,

retkenlik ve ekonomiye dair politik grlerinin uzantısıdır. Beuys iin otmaların temel fonksiyonu fikirlerinin insanlara ulamasıdır. Joseph Beuys'un otmalar ile ilgili grleri bu alımanın otmalar kavramına yaklaımı iin temel referans olarak alındıından, Beuys'un otmaları bir sonraki balıkta ayrıca ve ayrıntılı olarak incelenmitir.

Claes Oldenburg gibi sanatıların  boyutlu yapıtlarını otmak iin yeni, basit ve ekonomik yntemler gelitirmeleri sayesinde tekniin ve malzemenin sınırları da geniledi (Oldenburg, 1996). Oldenburg'un, izleyicilerine yerletirmeyi deneyimlemek ile yetinmeyip onun bir parasını satın alma ansı vermesi, onun kitlesel retim, eriilebilirlik ve estetik fikirlerinin daıtılmasına dair grlerinin bir uzantısıydı. Oldenburg, otmaların bir heykelci iin baskı yapmanın zm ve fikirlerinin yayılması ve deneyimlenmesi iin bir temel olduunu syler (May, 1996).

otmalar kavramının yaratıcısı Daniel Spoerri'nin, Editions MAT'ın ilk koleksiyonu iin belirledii kıstaslar, sanat yapıtlarının biricik olmasından kaynaklanan orijinallii meselesi ve sanatı miti ile melliflik kavramlarının sorgulanmasına odaklanır. Bununla beraber otmalar, orijinalin biricikliini sarsmazlar. Numaralandırılan ve bu ekilde piyasa deerleri farklılaan baskıların tersine otmaların her biri dierleri ile aynı statdedir.

Karl Gerstner (1968'den aktaran Tietjen, [03.11.2008]), bir baskıya 31/100 olarak numara verildiinde onun orijinalliinin de yzde bir paylatırıldıını, fakat Editions MAT'ın otmalarında byle bir eyin sz konusu olmadıını, nk otmaların sadece bir orijinalden oılmadıını, aynı zamanda her birinin kendi ilerinde oul (*multiple*) olduunu sylyor.

James Elkins (1993), otmaların orijinalliini el ile atılan imza ve mhr ilikisi ile aıklıyor. El ile atılan imza ahsın kendisi tarafından atılırken mhr o ahsın vekili tarafından basılabilir. Buradaki orijinallik, otmanın mellifin onayı ile bir makine tarafından veya baka birisi tarafından retilmesi ile aynıdır. Bununla beraber sanatı tarafından imzalanmı veya imzalanmamı olarak karımıza ıkabilen otmalar, modern mellif mitini de sorgulamaktadırlar (Hatch, 2003). otmalar eitli yorum ve amalarla birok sanatı tarafından kullanılmı olmakla

birlikte, kavramın sınırlarını genişleterek yaygınlaştıranın Joseph Beuys olduğu söylenebilir.

1960’larda ilk ortaya çıktığı zamanlar ve hemen sonrasında ilgilendiği meselelerin yanında Dan Cameron (1990), melez bir form olarak çoğaltmaların, yaşadığımız yüzyılın temel meselelerinin daha derinlemesine incelenmesiyle, bir önerme ve paradoks olarak daha ciddi tartışılmaya başlanacağını söylüyor. René Block da 1979 yılında, yeni tekniklerin yeni olanaklar doğuracağını ve geleceğin çoğaltmaya ait olacağını söylüyordu.

2.3. Joseph Beuys ve Çoğaltmalar

Fluxus manifestosuna uygun olarak günlük nesnelerin çoğaltmalarını üreterek, çoğaltma kavramını yaygınlaştıranın Joseph Beuys olduğu söylenebilir. Beuys 1965–1985 yılları arasında 600’ün üzerinde çoğaltma edisyon üretmiştir (Galeta & Harvey, 2007; Turner, [03.11.2008]).

Beuys’un çoğaltmaları baskı ve nesnelerin yanında broşürler, kartpostallar, fotoğraflar, plaklar, video ve teyp kasetleri gibi farklı formatlardan oluşur. Beuys’un çoğaltmalarında kullandığı nesneler kendisi veya başkası tarafından tasarlanmış nesneler veya hazıryapımlar olabildiği gibi edisyonları sınırlı veya sınırsız, numaralı veya numarasız, imzalı veya imzasız da olabilir. Bu anlamda Beuys’un çoğaltmalarının yelpazesinin çok geniş olduğu söylenebilir. Beuys’ un birçok çoğaltması başka sanatçılar ile birlikte yapılmış veya temellük edilmiştir. Özellikle poster niteliğindeki baskı işlerinin birçoğu başkaları tarafından tasarlanmış ve Beuys tarafından imzalanmıştır. Fakat başlarda yaptığı bütün nesne edisyonları, Beuys kendi elleri ile gerçekleştirmiştir. Beuys’un nesne olarak ürettiği edisyonların geneline baktığımızda ise bunların üretim biçimlerinin çeşitlilik gösterdiğini, bazılarının bulunmuş nesneler olduğu, bazılarının zanaatkârlar tarafından yapıldığını ve edisyonlarının çoğunu Beuys’un kendi eli ile imzaladığını veya numaralandırdığını görürüz.

Beuys (1997), çoğaltmalar üretmesinin önemli bir sebebinin daha fazla insana ulaşmak olduğunu ve çoğaltmaların fikirlerin dağıtılması ile ilgili olduğunu söylüyor. Dönemin birçok sanatçısı gibi Beuys, çoğaltmalarını sadece zengin sanat eliti yerine

halkın geneli için ulařılabilir olması için üretmiřtir (Turner, [03.11.2008]). Onun için çoęaltmalarda önemli olan řey, fikirlerin tařınması için birer araç olma özellikleridir.

Beuys herkesin sanatçı olduęunu, herkesin üretken olabileceęini fakat neyi üretmek istedięine kendi karar verebilecek ekonomik ve politik özgürlüęe sahip olması gerektięini söylüyor. Beuys'a (1997) göre:

“Kültürümüz, kültür tarafından deęil de ekonomik güçler tarafından řekilleniyor. Eęer insanın kafasında doęru bir ekonomi varsa burada bir sorun yok. Bařka bir ekonomi anlayıřına sahip olmamız gerekiyor... Kullanım ve tüketim, politika ve mülkiyet yerine insan ihtiyaçlarına yönelen yeni bir ekonomi kavramı ancak sanat ile oluřabilir.”

Beuys genel olarak yařantımızda sosyo-politik bir deęiřimin gereklilięine inanır. Bu da sanat sayesinde insanlarda bilinç uyandırmak ile gerçekteřtirilebilir. Beuys'un çoęaltmaları, hatta tüm yapıtlarına genel olarak bakıldıęında bunların Beuys'un özgürlük, demokrasi, üretkenlik ve politika ile ilgili fikirlerinin birer uzantısı olduęu görülür.

Beuys çoęaltmalarını kurgularken sanatçı ve yapıta atfedilen statüyü arka planda bırakarak bunların fikirlerin tařınması için birer araç olma özelliklerine dikkat çeker. Beuys'un çoęaltmalarını kurgularken sahip olduęu düşünce biçimi, onun iki çoęaltması ve bunlarla ilgili kendi yorumları incelenerek daha iyi kavranabilir:

Beuys'un *Evervess II 1* (řekil 2.1) isimli çoęaltması, ahřap bir kutu ierisinde, bir tanesinin etiketleri kee ile kaplı olmak üzere iki adet soda řiřesi ve çoęaltmaya sahip olanın, II numaralı sodayı içtikten sonra kapaęını mümkün olduęu kadar uzaęa atmasını yazan bir nottan oluřur.



řekil 2.1 : Evervess II 1

Joseph Beuys, *Evervess II 1*, 1968. <http://www.flickr.com/photos/13693282@N04/3513856362/>

Beuys (1997), izleyicinin yapıta zarar vermemek için üzerinde yazan aksiyonu yapmaktan vazgeçmemesini, çünkü yapıtın ancak bu şekilde işleyeceğini, aksiyonu gerçekleştirdiğinde ise yapması gerekenin gidip bir şişe soda alıp yerine koyması olduğunu söylüyor. Fakat yapıtın bugün sahip olduğu yüksek değişim değeri izleyicinin yapıta zarar vermek korkusuyla böyle bir aksiyonda bulunmasını ve Beuys'un arzu ettiği şekilde işlenmesini engelleyecektir.

Beuys (1997), 1970 yılında yaptığı röportajında, o tarihe kadar 5.000 adedin üzerinde ürettiği *Intuition* isimli çoğaltmasının onun için çok külfetli olduğunu, 1971 yılında 10 ila 20 bin adet olarak yapmayı planladığı *How the Dictatorship of the Parties Can Be Overcome* (Şekil 2.2) isimli çoğaltmasını fabrikada ürettirmek istediğini söylüyor.³ Bu gösteriyor ki; Beuys için önemli olan çoğaltmalarını kendi elleri ile yapıyor olması değildir. Beuys çoğaltmalarını seri üretim olarak gerçekleştirmeye karşı değildir. Beuys için asıl önemli olan, çoğaltmalarının nasıl işleyeceğidir. Bunun için de çoğaltmaların daha fazla sayıda üretilmesinin yollarını aramıştır.



Şekil 2.2: How the Dictatorship of the Parties Can Be Overcome

Joseph Beuys, *How the Dictatorship of the Parties Can Be Overcome*, 1975. Baskılı poşet.
<http://www.flickr.com/photos/curatorsintl/> / CC BY-NC-ND 2.0

³ Bu yapıt daha sonra sadece 500 edisyon olarak gerçekleştirilmiştir.

Toplamda 12.000 adet ürettiği *Intuition* (Şekil 2.3) isimli çoğaltması, Beuys'un en çok sayıda üretmiş olduğu çoğaltmasıdır (Tietjen, [03.11.2008]). Aynı zamanda, üretimlerinin kendisi için çok kâlfetli olduğunu söylediği bu çoğaltmaya bugün galeriler, müzeler ve özel koleksiyonlarda rastlamak mümkündür. Beuys'un çoğaltmalarının birçoğunun birlikte yer aldığı önemli koleksiyonlar Cambridge Massachusetts'deki Harvard University Art Museums, Minneapolis'teki Walker Art Center, Bonn'daki Kunstmuseum ve Los Angeles'taki The Broad Art Foundation koleksiyonlarıdır (Kazakina, [03.11.2008]).



Şekil 2.3: Intuition

Joseph Beuys, *Intuition*, 1968. Fotoğraf: Chris Richards. Gray's Auctioneers izniyle.
<http://www.flickr.com/photos/retrosapien/3248297273/>

Günümüzde sıradan bir bireyin, insanların yanı başında durması ve bu sayede onlarla sık sık karşılaşarak kendisi ile iletişimde kalmaları için kurgulanan Beuys'un çoğaltmalarıyla karşılaşması, sergiler dışında çok da mümkün olamamaktadır. Beuys'un çoğaltmalarına sahip olan bireylerin, bunların yüksek değişim değerleri yüzünden Beuys'un onları kurgulayış amaçlarına uygun olarak deneyimleme olanaklarının çok da mümkün olmadığını düşünebiliriz. Beuys'un, *Evervess II 1* (Şekil 2.1) isimli çoğaltmasındaki sodayı içmeden izleyicinin yapıt ile doğru bir ilişki kuramayacak olmasını söylemesi bile, bu çoğaltmaya bugün sahip olan kişinin yapıt ile kuracağı ilişkiyi yönlendirmeye yetmeyecektir.

Bugün Beuys'un *Intuition* (Şekil 2.3) isimli çoğaltmasının 12.000 edisyonunun hepsine birden galeriler ve müzeler değil de farklı farklı bireylerin sahip olduğunu farz edecek olursak, Beuys'un bu çoğaltması ile kendisinin kurguladığı şekilde 12.000 kişiyle iletişimde kaldığını düşünebiliriz. Günümüzde Dünya nüfusunun 6.801.640.525⁴ olduğunu kabul edersek, Beuys'un en çok edisyonunu ürettiği ve aynı zamanda kendisi için bu üretimin büyük bir külfet olduğunu söylediği *Intuition* (Şekil 2.3) isimli çoğaltması ile dünya nüfusunun sadece 1/556.803'üne ulaşmada başarılı olduğu sonucu ortaya çıkacaktır.

Bu, Beuys'un çoğaltmalarının sanat yapıtının kitlelere ulaşımı ve sosyo-politik konularda bilinç yaratmak konusunda etkili olmadığı anlamına gelmemektedir. Hatta Beuys'un bu anlamda yirminci yüzyılın en etkili ve ilham verici sanatçılarından biri olduğu söylenebilir. Bununla birlikte bu çalışmada sorunsallaştırılan, amacının mümkün olduğunca fazla insana ulaşmak olduğunu söyleyen dünyanın en başarılı sanatçılarından biri olan Beuys'un bile, sadece "daha fazla insana" ulaşabilmiş olması, ama "herkese" ulaşamamış olmasıdır. Üstelik Beuys'un çoğaltmaları, ulaştığı çoğu kişi için, onun arzu ettiği şekilde işlememektedir.

Beuys'un ve yapıtlarının, dünyanın büyük bir bölümündeki insanlar, özellikle de Alman toplumu üzerinde oldukça önemli etkileri olduğunu bilinmekle birlikte, bu etkinin boyutunu ölçmenin kesin bir yolu bulunmamaktadır. Bununla birlikte, Beuys'un çoğaltmalar ile kendisinin kurguladığı şekilde kaç kişiye ulaşabildiği

⁴ 6 Aralık 2009 tarihi için Dünya nüfusu verisi, U.S. Census Bureau, U.S. & World Population Clocks'dan elde edilmiştir (<http://www.census.gov/main/www/popclock.html>).

yukarıdaki örnekte olduğu gibi ölçülebilir. Kuşkusuz ki bu sayı, *Intuition* (Şekil 2.3) dışında Beuys'un ürettiği 600 kadar çoğaltma göz önüne alındığında oldukça artacaktır. Fakat yine de bu çalışmayı okuyan bir kişinin bile, Beuys'un bir çoğaltmasına sahip olmanın ötesinde hayatında bu çoğaltmalardan hiç birini görmemiş olması ihtimalinin yüksekliği düşünüldüğünde, genel olarak çoğaltmaların, Beuys'un arzuladığı işlev ile kitlelere ulaşabilmesindeki etkinliği ile ilgili bir fikir sahibi olunabilir.

Beuys (1997), fikirlerinin insanlara ulaşmasının kendisi için önemli olduğunu, bu yüzden de edisyonların, fikirlerin taşınması için birer araç olma özelliğinin onun için önemli olduğunu söylüyor. Ayrıca Beuys (1997), bu aracın, insanların etrafında yakında bir yerlerde olmasının daha sonra onun üzerinde tekrar düşünmeleri için fırsat vermesi açısından önemli olduğunu ve bu araca sahip olan insanların onu gördükçe onu üreten kişinin o an ne yaptığını takip edeceklerini, kendisinin de insanlar ile bu şekilde iletişimde kaldığını söylüyor. Buradan anlaşılacağı üzere Beuys için önemli olan çoğaltmalarının nesne formunda olması değil, insanların yakınında olması ve bu sayede sık sık onlarla karşılaşmalarıdır. Bu durumda Beuys'un sunduğu anlamda fikirleri taşıyacak bir araç olarak çoğaltmanın “dijital enformasyon” formunda da olabileceği ileri sürülebilir.

Çoğaltma olarak kurgulanacak dijital enformasyon formunda bir sanat yapıtı, bilişim teknolojileri sayesinde daha önce mümkün olmayan bir şekilde, internet bağlantısına, internete ulaşması için gerekli diğer araçlara ve bunları kullanma becerisine sahip olan “herkese” ulaşabilir.

2.4. Birer Nesne Olarak Çoğaltmalar, Kültür Endüstrisi ve Yapay Kıtık

1960 ve 1970'lerde çoğaltmalar üreten birçok sanatçının arzusu, sanat pazarının kurallarının dışına çıkarak zengin elitten ziyade sınırlı gelire sahip daha geniş kitleye ulaşmaktı. Fakat sanat pazarı içerisinde zamanla bu sanatçıların birçoğunun ürettiği çoğaltmaların fiyatı geniş kitleler için artık ulaşılamaz düzeylere çıktı.

Christo'nun 1968'de 75 kişi tarafından sadece bir kaç pound ödenerek satın alınan *Empaquete of Roses* isimli yapıtı bugün bir kaç bin pounda satılabiliyor (Palmer, 1999). Hatta çoğaltmalar The Multiple Store'un internet sitesinde kendi tanıtımlarını

yapmak için Elspeth Moncrieff'in (2002) The Art Newspaper'daki yazısından yaptığı "Edisyonlar tükenmeye başladığında fiyatlar yükseliyor ve bu yapıtlar ["Multiple Store" tarafından ısmarlanan yapıtlar] uzun dönemli bir ikinci pazar değerine sahip olabilirler" alıntısında olduğu gibi birer ticaret aracı olarak bile lanse edilebiliyor.

Bugün çoğaltmalar, galeriler ve sanat pazarı tarafından sürümden kazanmak gibi bir mantık ile bir pazarlama stratejisi olarak algılanıyor. Özellikle tanınmış bazı sanatçılara ait çoğaltmalar ikinci el satış fiyatlarının yüksekliği sayesinde bazı koleksiyonerler tarafından birer yatırım aracı olarak bile algılanabiliyor.

Beuys'un *Evervess II 1* (Şekil 2.1) çoğaltmasında olduğu gibi ikinci satış değerlerinin yüksekliği birçok çoğaltmanın, sanatçısının arzu ettiği şekilde işlemesini engelliyor. Bugün galeri sisteminin dışında geniş dolaşıma giren bir çoğaltmaya rastlamak oldukça zor. Sanat pazarının içinde bir pazarlama stratejisi olarak sunulan çoğaltmalar sanat objesinin ayrıcalıklı konumu ve sanatın geniş kitlelerden kopuk konumunun sürmesine engel olamıyor (Tietjen, [03.11.2008]).

Çoğaltmaların bu şekilde zorunlu ekonomik ilişkiler üzerinden, ilk ortaya çıkışlarında amaçlanan konulardan uzaklaşmaları hatta bunlara ters düşmelerinin sebebi bunların nesneye bağımlı olmalarıdır. Çoğaltmaların arzı azaldıkça yine sanat pazarının kurduğu sanatçı mitine de bağlı olarak fiyatları yükselir. Piyasa ekonomisinin arz/talep dengesi burada da işler. Max Horkheimer ve Theodor Adorno (1993; 1996; Adorno, 2009a), Walter Benjamin'in (2001), sanat yapıtlarının makineler ile çoğaltılmasının sanat yapıtının geniş kitlelere ulaşmasını ve bu sayede kitlelerde politik bilinç oluşturmaları sağlayacağı konusundaki öngörüsüne "kültür endüstrisi" kavramını ortaya atarak cevap verdiler. Buna göre makine ile çoğaltılabilecek sanat yapıtlarının hangileri olduğuna karar veren ve bunları kitlelere ulaştıran araçlar, kâr odaklı olarak popüler sanat yapıtlarına yönelerek, politik yapıtların kitlelere ulaşmasına engel oldular.

Theodor W. Adorno ve Max Horkheimer 1944 yılında yayınladıkları *Aydınlanmanın Diyalektiği* isimli kitapta yer alan "Kültür Endüstrisi: Kitlelerin Aldatılışı Olarak

Aydınlanma”⁵ adlı bölümde temel olarak sinema, radyo ve magazin dergileri gibi ticari bir biçimde yaygınlaşan kitle iletişim araçlarının kitlelerde aydınlanmaya karşı yol açtığı yozlaşmayı anlatırlar (Adorno, Horkheimer, 1993; 1996; Adorno, 2009a). Bu metnin yayınlanmasından 23 yıl sonra, 1967 yılında Adorno’nun (1975; 2009a) Türkçe’ye “Kültür Endüstrisine Genel Bir Bakış” olarak çevrilen metni yayınlanır. Adorno’nun “kültür” ve “kültür endüstrisi” kavramları üzerine yazdığı metinlerde modernist ve elitist olarak tabir edilebilecek bir tutumu vardır ve J.M. Bernstein’ın (2009,9) belirttiği gibi postmodernist bakış açısıyla Adorno “herkese açık bir kültüre karşılık kendi içine kapalı sanatsal modernizmi savunan bir elitisttir”.

Bu eleştiriler daha çok Adorno’nun yüksek modernist sanat taraftarı tavrına yöneliktir fakat Adorno’nun ekonomi-kültür ilişkisine ve kültürün, pazar ve kar odaklı diğer endüstri kollarındaki gibi bir “endüstri” haline geldiğine ve nasıl metalaştırıldığına dair saptamaları bu çalışma açısından önemlidir. Adorno ve Horkheimer (1993; 1996; Adorno, 2009a) şu saptamaları yaparlar: Sinema, radyo ve dergiler birbirleriyle uyum içerisinde bir sistem ve ideoloji oluştururlar. Bunlar birer iş ve ticarettirler ve diğer endüstri kollarına bağımlı olarak onlarla birlikte aynı kapitalist sistemin parçalarıdır. Kültür endüstrisinin kökenleri sermayenin genel kurallarındadır. Çok fazla tüketici olduğundan, birçok farklı yerdeki birbirinin aynısı ihtiyaçların birbirinin aynı olan mallar ile karşılanması için mekanik çoğaltım gibi belli çoğaltma süreçlerinin zorunlu olduğu öne sürülür. Az sayıda üretim merkezine karşı tüketimin çok dağınık alanlarda gerçekleşmesinin de yönetim ile organize edilmesi ve planlanmasını gerektirdiği iddia edilir. Bunu yapan kültür endüstrisinin yöneticileri de kendi tanımlamalarına uymayan şeyleri üretmezler. Mekanik üretim ve çoğaltımın evrensel ritmi, sisteme uymayan hiçbir şey ortaya çıkamamasını, hiçbir şeyin farklılaşamamasını sağlar. İki film veya iki kitap arasındaki farklılık gerçek

⁵ Söz konusu metnin isminin Türkçe çevirisi Kabalcı Yayınevi tarafından Oğuz Özgül’ün Almanca’dan çevirisi ile 1996 yılında yayınlanan *Aydınlanmanın Diyalektiği Felsefi Fragmanlar II* isimli kitapta “Kültür Sanayii: Kitlelerin Aldatılması Olarak Aydınlanma” olarak yer almıştır (Adorno, Horkheimer, 1996). Daha sonra 2009 yılında İletişim Yayınları tarafından yayınlanan *Kültür Endüstrisi Kültür Yönetimi* isimli kitapta ise bu bölüm Nihat Ülner çevirisi ile bu çalışmada yer aldığı şekilde çevirisi ile yer almıştır (Adorno, 2009). Bu çalışmada bu iki Türkçe çeviri ile birlikte metnin 1993 yılında Continuum International Publishing Group tarafından John Cumming çevirisi ile *Dialectic of Enlightenment* kitabında yer alan İngilizce çevirisi referans alınmıştır (Adorno, Horkheimer, 1993).

farklılıkları değil, sadece tüketicilerin sınıflandırılması ve kayda geçirilmesi için yaratılmış farklılıklardır. Herkes bir kategoride tanımlanır ve bu ona öğretilerek ona sunulan şeylere yönlendirilir. Herkes için bir şey sunulur ve bu sayede kimsenin dışarıda kalmaması sağlanır. Tüm dünya kültür endüstrisinin süzgecinden geçirilir. Kültür endüstrisi sanatın tüketim alanına dönüştürülmesi sürecini tamamıyla gerçekleştirmiştir. Sanatın metalaşması yeni bir şey değildir fakat yeni olan sanatın bunu itiraf etmesi, kendi özerkliğinden vazgeçip, diğer tüketim malları gibi olmaktan gurur duymasıdır. Adorno (2009a, 96-97) şöyle yazar:

“Kültür üretimlerinin alınması [algılanması (reception)] sırasında ortaya çıkan ve kullanım değeri diye adlandırılabilen değer, değişim değeriyle ikame edilirken, keyif almanın yerini görüp haberdar olmak, erbap olmanın yerini de prestij düşkünlüğü alır... Her şey olduğu şey olduğu için değil, değiştirilebilir [değiş-tokuş edilebilir] olduğu için değerlidir. Sanatın kullanım değeri, diğer bir deyişle sanatın varlığı tüketicinin gözünde bir fetiş haline gelir; asıl fetiş yani sanat yapıtlarına toplumsal olarak biçilen ve üstelik [sanatsal] düzeyleriyle karıştırılan prestij değerleriyse, sanat yapıtlarının tek kullanım değeri, tüketicinin keyif aldığı tek nitelik haline gelir. Sanatın meta niteliği tam olarak kendini gerçekleştirerek dağılır. Sanat bir meta türüdür, yani tüketime uygun biçimde hazırlanmış, kayda alınmış, endüstri üretimine uyarlanmış, pazarlanabilir ve değiştirilebilir bir üründür.”

Bu ekonomik saptamaların dışında Adorno ve Horkheimer (1993; 1996; Adorno, 2009a) kültür endüstrisinin izleyici ihtiyaçlarına odaklanması, izleyicilerin hayal gücünü sınırlandırması, düşünsel gücüne yer bırakmaması, izleyiciyi sürekli aldatması ve kendi nesnesi haline getirmesinden de bahsederler. Adorno ve Horkheimer’e göre reklam ile kaynaşan kültür endüstrisi faşizm tarafından da kullanılır, üretim tarzını standartlaştırırken bireyselleşme yanılması yaratır ve sonuç olarak da aydınlanmanın karşısındadır.

Adorno (1975; 2009b) “Kültür Endüstrisine Genel Bir Bakış” isimli metninde de genel olarak kültür endüstrisinin kar motivasyonu ile standartlaşma ve sürer durumun devamını sağladığı, değersiz enformasyon, banal tavsiyeler, hayali mutluluk sunduğu, özerk, bilinçli, kendi kararlarını verebilen bireylerin ortaya çıkmasını engellediği, aydınlanma karşıtı bir etki yaptığı ve bireyleri kitleler olarak konumlandığı eleştirisini yapar. Bu metinde Adorno “kültür endüstrisi” kavramı yerine başta Horkheimer ile “kitle kültürü” kavramını kullandıklarını, fakat eleştirdikleri şey kitlelerin kendisinden doğan bir kültür değil de onlara kültür olarak sunulan şey olduğu için daha sonra *Aydınlanmanın Diyalektigi*’nde “kültür

endüstrisi” kavramını ortaya attıklarını söyler. Adorno’ya göre kültür endüstrisi yüksek sanat ile alçak sanatı⁶, ikisinin de zararına olacak bir şekilde birleşmeye zorlar. Yüksek sanatın etkisini, alçak sanatın hasarı isyankarlığını ortadan kaldırır (Adorno, 1975; 2009b, 110). Adorno’nun “kültür endüstri” kavramı sadece üretim süreçlerinin değil, standartlaşma ve yayma (dağıtım) tekniklerinin de rasyonelleştirilmesini, yani mekanik çoğaltım ve dağıtımını konu alır. Her ürün bireyselmış gibi gözükür ve bireysellik ideolojinin güçlendirilmesine yarar. İdeoloji, bireysel sanat ve *star* sistemini kullanır, aura’yı muhafaza etmeye çalışır. Adorno, bazı entelektüellerin kültür endüstrisinin zararsız, hatta demokratik olduğunu iddia etmesine karşı bunların sadece zaten kışkırtılmış olan talepleri karşıladıklarını söyler. Verdikleri enformasyon da kıt ve değersiz, tavsiyeler ise konformisttir. Tüketicilerin bilinci de kültür endüstrisinin sunduğu zevk ve kuşku arasında bölünmüştür. Kültür endüstrisinin pekiştirdiği düzen kavramları her zaman sürer durumun kavramlarıdır; sorgulanmadan, analiz edilmeden, diyalektik olmayan bir şekilde kabul edilir. Kültür endüstrisi kitleleri yeniden biçimlendirir, sürekli aynı davranış şemalarını destekler. Kültür endüstrisinin ilettiği mesajlar zararsız olarak iddia edilse bile, oluşturduğu tutum kitleleri “eblehleştirir” ve zararlıdır. Sonuç olarak Adorno’ya göre kültür endüstrisi kar odaklı pazar ekonomisi ile ilişkisi dışında aydınlanma karşıtı bir etki yapar ve aydınlanma bir kitle aldatmacasına, bilincin zincirlenmesinin aracına dönüşür. Bu da demokratik bir toplumun ön koşulu olan, özerk, bilinçli, kendi kararlarını veren bireylerin gelişimini engeller.

“Sınırlı edisyon” (*limited edition*) günümüzde kültür endüstrisinin bir kurumu olan galerilerin, makine ile büyük miktarlarda çoğaltılabilecek bir doğası olan sanat yapıtlarının ekonomik değerlerini arttırmak için “yapay kıtlık” yaratma çabasıdır. Galeriler ile yakın ilişkileri bulunan bazı sanatçılar da sınırlı edisyon olgusunu desteklemektedirler. Maliyet ve teknik zorluk gibi sebeplerden dolayı sanatçılar tarafından sınırlandırılmak durumunda olan nesneye dayalı çoğaltmalar bir taraftan da galeri sistemi tarafından sınırlı edisyonlar ile sınırlandırılabilir.

⁶ Metnin 2009 tarihli Türkçe çevirinde “alçak ve yüksek sanat” tamlamaları yerine “alçak ve yüksek kültür” tamlamaları kullanılmış olmasına rağmen 1975 tarihli İngilizce çevirisinde “*high and low art*” ve 1967 tarihli orijinal Almancası’nda “*hoher und niederer Kunst*” olarak geçen tamlamalardaki “*art*” ve “*kunst*” kelimeleri “kültür” değil de “sanat” anlamında olduğundan burada da bu şekilde kullanılmıştır.

Giriş bölümünde de belirtildiği gibi, çoğaltmalar için sınırlı edisyon genellikle geçerli olmasa bile, nesne olarak ifade edilen sanat yapıtlarının istenilen düzeyde çoğaltılabilmesinin önünde teknik ve ekonomik kısıtlamalar bulunmaktadır. Kapitalist ekonomide üretim miktarı arz talep dengesine göre kâr azamiye çıkartılacak şekilde belirlenir. Üretim, kâr maksimizasyonu gözetilmeden hatta zarar etmek pahasına kamu hizmeti olarak gerçekleştirilse bile üretim miktarı, üretimde kullanılacak girdiler ile sınırlıdır. Nesneye dayalı üretim için hammadde en önemli girdilerden biridir ve bu hammaddeler kıtlığa tabidir. Her ne pahasına olursa olsun üretim teknolojik imkanlarla artırılmaya çalışılsa bile, üretim miktarı yine de hammadde miktarı ile sınırlıdır.

Yukarıda bahsedildiği gibi, kapitalist ekonomi söylemini kıt kaynakların sonsuz insan ihtiyaçları, hatta arzuları karşısında nasıl paylaştırılacağı sorununa dayandırır. Kaynakların kıtlığı nesneye dayalı her şey için geçerlidir. Oysa nesneden bağımsız olabilen dijital enformasyon için kıtlık söz konusu değildir. Nesneden bağımsızlaşmanın kapitalizm karşısında en önemli tehlike olduğu söylenebilir. Çünkü kapitalizm nesne olan her şeyi, kıtlık sorunu yüzünden metalaştırabilmektedir. Enformasyonun ekonomik değerinin büyümesi ve “Yeni Ekonomi”nin incelediği gibi, sanayi toplumundan enformasyon toplumuna geçiş ile birlikte, nesneye bağımlı olmayan dijital enformasyonun kontrolünü sağlayabilecek yegane araç olarak entelektüel mülkiyet yasaları da, kapitalizmin devamını sağlayacak en önemli unsur olarak önem kazanmıştır.

Bir sanat yapıtının nesne formunda bir çoğaltma olarak kurgulanıp sınırsız sayıda üretilmiş olduğunu farz etsek bile, bunun kitlelere ulaştırılması için dağıtılması gerekmektedir. Dağıtım meselesi, Walter Benjamin’in (2001) mekanik çoğaltımın kitlelerin politik sanat yapıtlarının çoğaltılması sayesinde bilinçlendirilebileceğini tartıştığı *Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı* isimli ünlü makalesinde değinilmeyen bir konudur. Kültür endüstrisinin ortaya çıkmasında, sanat yapıtının çoğaltılmasından çok dağıtılması ihtiyacının bulunduğu söylenebilir. Hatta nesne formunda bir çoğaltmanın dağıtımı, bunun çoğaltılmasından daha büyük maliyetler doğurabilir.

Bu durumda, çoğaltmalar da dahil olmak üzere tüm sanat yapıtlarının zorunlu ekonomik ilişkilerden bağımsız olarak var olamamalarının en büyük nedeni, bunların nesne formunda olmalarıdır.

Sanatçılar yirminci yüzyıl boyunca yapıtlarını nesneden bağımsızlaştırarak metalaşmalarının önüne geçmek için çeşitli stratejiler kurgulamışlardır. Özellikle kavramsal sanat, sanat yapıtının nesneden bağımsızlaşarak bir fikir olarak var olmasını savunmuştur.

Kynaston L McShine 1970 yılında New York Modern Sanat Müzesi'nde (MoMA) *Information* (Enformasyon) isimli bir serge gerçekleştirdi. McShine (1970) sergi metninde, bu sergiye katılan dünyanın çeşitli ülkelerinden çok sayıda entelektüel ve ciddi genç sanatçının halihazırda güncel sanat ile ilgilenmekte olan izleyicilerden daha fazla izleyiciye ulaşmak için nasıl bir sanat üretebilecekleri sorusuyla ilgilendiklerini belirtiyor. McShine'a göre bu sanatçılar stüdyoda üretilen sanattan daha geniş kavramlar ile ilgilendiler ve dönemin gelişen kitle iletişim araçları, hareketlilik ve zaman algısı ile birlikte fikirlerin bir "nesne" üzerinde "mumyalanması" yerine fikirlerin hızla değişmesi ile ilgilendiler. McShine'ın da (1970, 139) belirttiği gibi yine de bu sanatçıların ilgilendiği fikir bir kağıt ya da film üzerinde, yani bir nesne üzerinde yer alabiliyordu. Sanatçılar, kitle iletişim araçları sayesinde kitlelerin maruz kaldığı güçlü imge bombardımanı ile yarışmak yerine bu araçları sanat galerisi izleyicisinden daha fazla izleyiciye ulaşmak için nasıl kullanabileceklerine yoğunlaştılar. Bir taraftan enformasyonun geniş kitlelere dağılmasına olanak sağlayan dergiler, gazeteler ve televizyon gibi bu araçlar sanatçıların dünyanın çeşitli yerlerindeki diğer sanatçılar ile iletişimlerini artırırken, posta, telgraf, fax gibi araçlar da paylaşımlarını artırarak onların gerçek anlamda "uluslararası" olabilmelerini sağladı. McShine'ın sergisi enformasyonun yayılması ve bunun potansiyelleri ile ilgilenirken kavramsal sanat alanından birçok sanatçıyı bir araya getiriyordu.

Kavramsal sanatı özellikle Amerika Birleşik Devletleri'nde geniş izleyicilerle tanıştıran bu serginin hemen öncesinde kavramsal sanat ve sanat yapıtının nesneden bağımsızlaşmaya başlaması üzerine Lucy R. Lippard'ın çeşitli saptamaları oldu. Lucy R. Lippard, John Chandler (1971) ile birlikte yazdığı ve ilk olarak 1968 yılında *Art International*'da yayınlanan "Sanatın Maddesizleşmesi" (The Dematerialization

of Art) isimli makalelerinde son yirmi senenin sanat pratiğinin 1960’larda, “ultra-kavramsal” (*ultra-conceptual*) olarak tanımladıkları bir sanatın ortaya çıkmasına yol açtığı saptamasını yapıyordu. Bu dönemde sanatta düşünsel sürecin ağırlık kazanmasıyla birlikte bir takım sanatçılar atölyelerini sadece yapıtların tasarlanması için kullanıyorlar ve tasarlanan bu yapıtların profesyonel zanaatkarlar tarafından üretilmesiyle ortaya çıkan nesneler de artık sadece bir son ürün oluyordu.

Lippard ve Chandler (1971, 255) sanatçıların sanat nesnesinin fiziksel olarak olgunlaşmasıyla ilgilenmektense bunun arkasındaki fikirler ile ilgilenmeye başlamalarının, sanatın, özellikle de sanat nesnesinin giderek maddesizleşmesine sebep olmakta olduğu saptamasını yapıyorlardı. Kavramsal sanat ile birlikte sanat yapıtının nesne ile olan bağı azalıyordu. Bu gelişmelerinin temelini Dada ve Sürrealizme dayandıran Lippard ve Chandler (1971, 261-264), Robert Rauschenberg, Yves Klein, Christo, Claes Oldenburg, Sol LeWitt, Joseph Kosuth, On Kawara, ve Hans Haacke gibi sanatçıların çalışmalarından örnekler vererek bunların üretimlerinin birbirinden farklı olmakla birlikte ortak özelliklerinin “fiziksel-görsel ögenin” ortadan kaldırılması olduğunu vurguluyorlar. Dan Flavin ve Robert Smithson gibi sanatçıların çalışmalarını resim ve heykelden beklenen öz ve kimliğinin reddedilmesi üzerinden incelerken bunların yazına dayalı uzantıları olarak da Dan Graham, Ed Ruscha, Bruce Nauman, Daniel Spoerri ve Ray Johnson’ın kullandığı sanatçı kitapları gibi basılı malzemeye dayalı üretimlerini inceliyorlar.

Lippard ve Chandler (1971, 270) inceledikleri “ultra-kavramsal” çalışmaların yöneldiği su, buhar, toz, geçicilik gibi “hafiflik, incelik” olarak tanımladıkları özelliklerinin sanatın nesne özelliğini dışarıda bırakabildiğini belirtiyorlar. Bununla birlikte, “ultra-kavramsal” yapıtların yine de çoğunlukla sadece vurgulanmak istenen fikirleri taşımak için birer araç olma özellikleri yerine bir estetik haz nesnesi olarak algılanması tehlikesini doğurduğunu söylüyorlar. Lippard ve Chandler, fikrin nesnenin önüne geçebilmesi için arkada yatan fikrin çok kuvvetli olmasının gerekliliğini vurgularken, inceledikleri çalışmaların çok az bir bölümünün bunu sağlayabilecek derecede kavramsal olduğunu da altını çiziyorlar.

Lippard ve Chandler (1971, 270), inceledikleri yapıtlardaki “ürün olarak sanat” yerine “fikir olarak sanat” yaklaşımının sanat üretimi için teknik ve ekonomik kısıtlamaları ortadan kaldırarak sanatçılara daha fazla olanaklar sunduğundan

bahsediyorlar. Bir taraftan da “fikir olarak sanat”ın aracılar tarafından satılamaması ile bu çalışmaların ekonomik materyalizmi de reddettiklerini vurguluyorlar.

Bütün bu saptamaların sonunda Lippard ve Chandler (1971, 276) siyah resimler, beyaz resimler, ışık hüzmeleri, transparan filmler, sessiz konserler, görünmez heykeller gibi yapıtlar veya çalışmada inceledikleri herhangi bir diğer yapıt ile hala tam bir “sıfır noktası”na pek de ulaşılmış olmadığını ileri sürüyorlar.

1960’ların kavramsal sanatının birçok başka amaçla birlikte sanat yapıtını ekonomik ilişkilerden bağımsızlaştırmak ve fikri ile var olmasını sağlamak için nesneden bağımsızlaştırmaya çalıştığını söyleyebiliriz. Benjamin H.D. Buchloh (2003a, 185) da kavramsal sanatın temelini oluşturan minimalist sanatçıların stratejilerini konstrüktivist aksiyomlara dayandırıp, formalist bir yaklaşımdan fonksiyonel bir bağlama geçerek, sanat yapıtının meta statüsünü ortadan kaldırarak onun değişim ve sergilenme değerini yeni bir fonksiyonel kullanım değeri ile değiştirmeyi istediklerini söylüyor.

Benjamin H.D. Buchloh, (2003b, 220) Hans Haacke’nin de çalışmalarının fonksiyonel boyutunun, programlı olarak değişim değeri olarak sanat yapıtı eleştirisi yapması olduğunu söylüyor ve yine Buchloh’un (2003b, 221) aktardığına göre Hans Haacke, Jack Burnham ile 1979 yılında yapılmış fakat yayınlanmamış bir röportajında şöyle diyor: “...mesajımın bir kısmı şu ki, sanat bir girişimci tarafından üretilen bir meta olarak görülmek yerine bir kullanım değerine sahip olmalı”

Kavramsal sanat ise temelde “fikir olarak sanat”a yönelse de bu fikirlerin sunulması sonuçta çoğunlukla bir nesne üzerinden gerçekleşti. Bu nesne de çoğu zaman Lippard ve Chandler’in (1971, 270) de belirttiği gibi sanatçıların ön plana çıkarmak istedikleri fikrin önüne geçti, hatta bunlara birer değişim değeri atfedilebilmesinin aracı oldu. Fikir, ya yapıtın kendisinin deneyimi sırasında üstünde nesneleştiği maddeden bağımsız algılanamadı ya da performanslarda olduğu gibi zaman ve mekan bağlamında artık ulaşılmaz olan yapıtların, kendileri değil de sadece hikayeleri, temsilleri, yeniden üretimleri veya dökümantasyonları deneyimlenebildi. Douglas Crimp (1979,77) da 1970’lerin sanatı ve özellikle de zaman ve durum ile ilişkili performanslarından bahsederken “orada olmanız gerekirdi” diyor. Bunun dışında yapıtla ilgili bütün bu enformasyon da yine ancak kitap, film, bant gibi

nesneler üzerinde sabitlenebildi ve bu durumda da bunlar da yapının kendisinin deneyimlenmesini sağlayamadıkları gibi diğer tüm nesneler gibi kültür endüstrisinin aracılığını zorunlu kılan birer meta oldular.

Her sanat yapıtı sonuçta bir enformasyon sunar ve bu enformasyonun izleyiciye iletilmesi için bir araçtır. Bu araç da, enformasyonun üzerinde sabitlendiği nesnedir ve enformasyon artık bu nesneden bağımsız değildir. Her nesne de eninde sonunda metalaşacağından, sunduğu enformasyon ne olursa olsun, nesne formundaki her sanat yapıtı bu enformasyondan bağımsız olarak nesneleşecektir.

Bilişim teknolojilerindeki gelişmeler ile birlikte enformasyon dijital olarak ifade edilebiliyor. Bu enformasyonun içeriği sanat olduğu zaman, artık enformasyon formunda bir sanat yapıtından bahsediyoruz ki, sonuçta her sanat yapıtı bir enformasyondur. Günümüzde farklı olan bu enformasyonun, dijitalleştirilerek ifade edilebilmesidir. Nicholas Negroponte 1995 yılında *Being Digital* isimli kitabında enformasyon çağına olduğumuzu fakat enformasyonun büyük bir bölümünün bize hala kitaplar, CD'ler gibi "atomlar" halinde sunulduğunu yazıyordu. Negroponte, mümkün olan her şeyin gelecekte "atomlar" yerine "bitler"den oluşacağını yazarken maddesizleşmeden bahsediyordu. Dijital enformasyon DVD disk, hard disk gibi bir ortamda depolanabilir fakat bu bir metnin bir kitap üzerinde depolanmasından farklıdır. Dijital enformasyon hareketlidir ve hareket ederken özünde bir değişiklik olmaz. Bir ortamdan başka bir ortama taşındığında, eski ortamı başka bir enformasyonu depolamak için tekrar kullanılabilir. Bu sayede dijital enformasyon bir ortamdan başka bir ortama taşınabildiği ölçüde üzerinde depolandığı ortam bir nesne de olsa bunun ikamesi neredeyse sonsuzdur. Dijital enformasyonun bu hareket edebilme özelliği, üzerinde hareket edeceği bir altyapı olduğu sürece onu herhangi bir nesnel depolama ortamından bağımsızlaştırır. Günümüzde bilişim teknolojilerinin dijital enformasyonun hareket etmesi için sunduğu en önemli olanak internettir. Dijital enformasyon internet üzerinde hareket ederken zaman zaman çeşitli bilgisayarlar üzerinde sabitlenir ve o anda deneyimlenebilir. Bu durumda tıpkı bir DVD disk ortamı gibi bilgisayarın hard disk ve diğer bileşenleri de dijital enformasyonun depolandığı bir nesneye dönüşür. Fakat dijital enformasyon hareket edebildiğinden ve artık bu nesneye bağımlı olmadığından, deneyimlenmesi herhangi başka bir bilgisayar tarafından ikame edilebilir. Bu çok geniş ikame olanağı dijital

enformasyonu deneyimlenmesi için üzerinde sabitlendiđi nesneden bağımsızlaştırır ve gerçek manada maddesizleştirir.

3. DİJİTAL ÇOĞALTMALAR

Sanatçı tarafından, belli bir zaman ve mekâna bağlı olmadan ve belirli özel cihazlar gerektirmeden deneyimlenebilecek şekilde kurgulanan ve dijital enformasyon formunda ifade edilen bir sanat yapıtı, internet erişimi, bu erişim için gerekli cihazlar ve bunları kullanma becerisine sahip olan herkese ulaştırılabilir.

Enformasyon, “veri” ve “anlam” üzerinden açıklanan genel tanımıyla; seçilen sistem, kod veya dilin kurallarına göre doğru bir şekilde bir araya getirilmiş, anlamlı bir veya birden fazla veri içeren şeyler için kullanılır (Floridi, 2010). Semboller serisi olarak ifade edilen her şey enformasyondur. Carl Shapiro ve Hal Varian (1998, 3) enformasyonun yeni ekonomideki etkisi üzerine tartışırken bunu geniş anlamda dijital olarak ifade edilebilen her şey için kullanmaktadırlar. Enformasyon, semboller serisi olarak ifade edilebildiğine göre bu onun dijital olarak da ifade edilebilir olmasını sağlar. Yani her enformasyonun sonuçta dijital olarak ifade edilebilir olduğunu söyleyebiliriz fakat enformasyon her zaman dijital olarak ifade edilmiş şekilde karşımıza çıkmaz. Bu çalışmada enformasyon dijital olarak ifade edildiği şekliyle yani dijital enformasyon olarak ele alınmaktadır. Dijital enformasyonun avantajı aktarım sırasındaki küçük “gürültü”den (*noise*) etkilenmemesi ve bu sayede aktarıldığı yerde enformasyonun tekrar tıpatıp oluşturulabilmesidir. “Enformasyon teorisi”nin temeli de aktarım gibi sinyal işleme işlemleri üzerine çalışan Claude E. Shannon tarafından atılmıştır.

Shapiro ve Varian (1998) enformasyon kavramını geniş anlamda neyi ifade etmek için kullandıklarını açıklarken İngilizce olarak “*anything that can be digitized-encoded as a stream of bits*” şeklinde bir tanım getiriyorlar. İngilizce “*digitize*” kelimesinin kökü olan “*digit*” kelimesi sayılar için basamak anlamındadır ve aynı zamanda da bir sayının tek bir basamağını işaret eder. İkili sayma sisteminde (*binary numeral system*) bir basamak “1” veya “0” olmak üzere sadece iki değer alabilir. Umberto Eco’nun (2001, 64-65) da belirttiği üzere, belirli bir iletinin içerdiği enformasyon miktarını hesaplamaya çalışan “enformasyon teorisi” de bu ikili sisteme

göre işler. İkili sistem, ikili “sayma” sisteminde sayı olarak “1” ve “0” şeklinde ifade edilebileceği gibi, “açık/kapalı” ve “+/-“ gibi sadece iki değeri olabilen diğer değişkenler ile de ifade edilebilir. Enformasyon birimi “*binary*” ve “*digit*” kelimelerinin birleşiminden oluşan “bit”tir. Bir bit’lik bir enformasyon, yani sadece iki değer alabilen ikili sayma sisteminin bir basamağı gibi, bize iki olasılıktan hangisinin gerçekleşmiş olduğunu söyler Umberto Eco’nun (2001, 64-65).

Dijital teknolojiye verinin “*digitize*” edilmesi, yani dijitalleştirilmesi; dijital olarak ifade edilmesi, elektronik teknolojisinde elektron akışlarının ikili sisteme göre depolanmış kesikli (discrete) değerlerde voltaj girdileri olarak sıralanmasıdır. “Dijital” (*digital*) teknoloji de bu mantıkta verinin elektronik formda bir bilgisayar tarafından okunabilecek ve işlenebilecek şekilde ikili sistemde (*binary*) kesikli (discrete) olarak ifade edilmesine dayanır. Yani iki değer alabilen bir bit’lik bir dijital enformasyon ya “0” ya da “1” gibi değer alabilen iki değişken ile ifade edilir. Dijital teknolojinin analog teknolojiye göre avantajı, örneklenerek (*sampling*) ikili sistemde bit’ler halinde kodlanarak tutulan enformasyonun aktarıldığı yerde tekrar tıpatıp oluşturulabilmesi yani kayıpsız ve eş olarak çoğaltılabilmesi ve taşınabilmesidir.

Türkçede genellikle “veri akışı” olarak kullanılan “*bit stream*”, bit’ler bütünü olarak düşünebileceğimiz, sürekliliği olan bit’lerin iletimidir. Yani enformasyonu oluşturan bütün bit’ler birlikte “*bit stream*” olarak adlandırılır. Bu iletim bir bilgisayar depolama sisteminde depolandığında bir “bilgisayar dosyası”nı (*computer file*), yani bir bütünü oluşturur. Shapiro ve Varian’ın (1998, 3) İngilizce tanımına geri dönecek olursak, yukarıdaki açıklamalar ışığında bu tanım Türkçe olarak şu demektir: sürekliliği olan, yani birlikte bir bütünü oluşturan bit’ler şeklinde kodlanabilen, yani ikili sistemde kesikli olarak ifade edilebilen, “*digitize*” edilebilen, dijital olarak ifade edilebilen, dijitalleştirilebilen her şey enformasyondur. Enformasyon dijital formda olmak zorunda değildir fakat dijital formda olan her şey de enformasyondur. Bu yüzden günümüzde dijital formdaki enformasyon, ayrıca başına “dijital” kelimesi eklenmeden sadece “enformasyon” olarak ifade edilir ve günümüzde her türlü enformasyon, Nicholas Negroponte’nin (1995) de öngördüğü gibi dijitalleşme yolundadır. Bununla birlikte bu çalışmada sadece “enformasyon” kelimesi yerine “dijital enformasyon” tamlaması kullanılarak dijital çoğaltmaların dijital

enformasyon formunda bilişim teknolojilerinin bir parçası olan dijital teknolojinin avantajlarından faydalanmasının önemini vurgulanmaktadır.

Bilişim teknolojilerinin sunduğu dijital çoğaltım olanakları, daha fazla insana ulaşması için tasarlanan sanat yapıtı olarak çoğaltmaların günümüzde “daha fazla” insandan öte, teoride “herkese” ulaşabilecek şekilde kurgulanmalarını olanaklı kılmaktadır. Bu doğrultuda, sanat tarihindeki çoğaltmalar kavramı referans alınarak, bu çalışmada güncel sanatın özgür bir biçimde kitlelere ulaştırılmasında bir model olarak bu bölümde açıklanacak olan “dijital çoğaltmalar” kavramı önerilmektedir. Çalışmanın geri kalanında “dijital çoğaltma” olarak bahsedilecek olan sanat yapıtı, teknik olarak bilişim teknolojilerinin dijital çoğaltım olanakları ve politik olarak da *copyleft* kavramlarından da beslenir. Bu bölümde alt başlıklar halinde dijital çoğaltmaların teknik boyutu olarak dijital çoğaltım ve politik boyutu olarak da, aynı zamanda bilişim teknolojilerinin politik olarak değerlendirilmesinin bir örneği olan *copyleft* yaklaşımı incelenmiştir.

Yukarıda belirtildiği gibi, Joseph Beuys’un çoğaltmaları, onun alternatif sosyo-ekonomik modeller ile ilgili politik düşüncelerinin bir uzantısıydı. Politik sanat için birçok tanım olsa da, günümüzde anlaşıldığı anlamda politik sanat, mevcut duruma eleştirel bir yaklaşım getiren sanat yapıtları için kullanılmaktadır. Politik sanat yapıtları, genelde sanatçının sosyo-ekonomik durumlara bakışını yansıtır (Atkins, 1997). Bu çalışmada politik sanatın bir tanımı yapılmaya veya neyin politik sanat olup neyin politik sanat olmadığına tartışılması amaçlanmamaktadır. Bunun yerine bilişim teknolojilerinin sanatta yukarıda bahsedilen anlamda politik kullanımının, sanatta tartışılacak olan, özellikle sosyo-ekonomik olaylar ile ilgili bazı meselelere dair yeni bakış açıları, fikirler ve söylemler geliştirilmesi için olanaklarına dikkat çekilmeye çalışılmıştır.

Bilişim teknolojileri daha önce mümkün olmayan bazı durumların bugün nasıl mümkün olabildiğini görünür kılarak, “başka bir dünyanın mümkünlüğüne” işaret edebilecek yeni pratikler ve düşünce biçimleri sunmaktadır. Sanatçıların yapıtlarını kurgularken bu tavırlardan faydalanmaları, sanatın uzun süredir tartıştığı politik meseleler için yeni açılımlar sunacaktır. *Copyleft* yaklaşımı da bunlardan biridir. Bilişim teknolojilerinin güncel sanatta politik kullanımı, sonuçta ortaya çıkacak yapıtın da kaçınılmaz olarak politik olması sonucunu doğuracaktır.

Dijital enformasyon formundaki bir sanat yapıtı, bilişim teknolojileri sayesinde sıfıra yaklaşıp düşen bir marjinal maliyet ile çok kolay, hızlı ve kontrollü bir şekilde, üstelik aynı kalitede birer eş üreterek, teorik olarak sonsuz sayıda dijital olarak çoğaltılabilir. Dijital çoğaltım olanakları, bu çalışmada dijital çoğaltmalar olarak kavramsallaştırılan modeli mümkün kılan bilişim teknolojileri alanındaki ilk önemli teknik gelişmedir.

Dijital çoğaltmalar modelinin politik unsuru olarak *copyleft* yaklaşımı, dijital çoğaltmanın özgür bir şekilde çoğaltılması ve özgür kalacak şekilde temellük edilerek yeni üretimlere ve dijital çoğaltmalara kaynaklık etmesini garanti altına alacak bir yöntem olarak önemlidir.

3.1. Dijital Çoğaltmaların Teknik Boyutu Olarak Dijital Çoğaltım

Bir yapıtın Joseph Beuys'un idealize ettiğı gibi fikirlerin dağıtılması amacıyla herkese ulaşabilmesi için en başta iki aşama gereklidir. Bunlarda ilki yapıtın çoğaltılması, ikincisi ise dağıtılmasıdır. "Dijitalleştirme", "dijital kopyalama" ve "transcoding"i içeren "dijital çoğaltım" teknikleri, enformasyonun çoğaltılması ve temellük edilmesi için maliyet, işlenme, kalite, kolaylık ve hız açısından çeşitli olanaklar sunuyor. Bu bölümde söz konusu olanaklar, sanat alanındaki çoğaltmalar kavramı ile ilişkilendirilerek inceleniyor.

Beuys (1970) bazı durumlarda edisyonların sınırlandırılması gerektiğini çünkü *Friday Object '1st-Class Fried Fish Bones (Herring)* (Şekil 2.4) gibi bazı yapıtlar için sınırsız edisyonun "teknik olarak" mümkün olmadığını söylüyor. Gerçek anlamda "sınırsız" edisyon günümüzde nesneye dayalı yapıtlar için hala teknik, hatta ekonomik olarak imkansız olmakla birlikte, dijital olarak ifade edilebilen yapıtların sınırsız edisyonları için Beuys'un çoğaltmalarını ürettiğı dönemin teknolojik sınırlamalarını aşabilecek olanaklar bugün mevcuttur.

Bob & Roberta Smith rumuzunu kullanan Patrick Brill, çoğaltmanın bir kavram, bir sanatsal üretim tarzı olduğunu ve sayısı ve edisyonunun önemli olmadığını vurguluyor (Bury, 2001). Lilane Lijn ise çoğaltmalar ile ilgili olarak, bir heykelin bir fabrikada üretilebildiğinde ve "sihri" için sanatçının dokunuşuna ihtiyacı olmadığına sınırsız sayıda üretilmemesi için hiçbir sebep bulunmadığını söylüyor

(Bury, 2001). Fakat Beuys'un da belirttiği gibi, nesneye dayalı bir çoğaltmanın sınırsız sayıda üretilmesi hem ekonomik hem de teknik olarak mümkün değildir. (Beuys, 2007; Tate Online, [03.11.2008])



Şekil 2.4: Friday Object '1st-Class Fried Fish Bones (Herring)

Joseph Beuys, Friday Object '1st-Class Fried Fish Bones (Herring), 1970.
<http://www.aerztezeitung.de/docs/2004/02/26/036a1501-2.jpg>

3.1.1. Dijital Çoğaltım Teknikleri: Dijitalleştirme, Dijital Kopyalama ve Transcoding

Bir yapının sayısının çoğalması ile sonuçlanan bir eylem olan “çoğaltım”ın çeşitli biçimleri, “yeniden üretim”, “kopyalama”, “reprodüksiyon”, “seri üretim” gibi çeşitli kapsama ve dışlama, olumlama ve olumsuzlama ilişkileri taşıyan ve çoğu zaman da birbirlerinden farkları açık olmayan çeşitli kelimeler ile ifade ediliyor olsa da, bu çalışmaenformasyonun dijitalleşmesi ve dijital enformasyonun çoğalması ile sonuçlanan tüm eylemler için “dijital çoğaltım” kelimesini kullanıyor. Bununla birlikte, çeşitli dijital çoğaltım teknikleri, yarattıkları sonuçlar açısından “dijitalleştirme”, “dijital kopyalama” ve “transcoding”⁷ olarak sınıflanıyor.

“Dijitalleştirme”, “dijital yeniden üretim” olarak da tanımlanabilecek, dijital olmayan bir şeyin dijital formatta, dijital enformasyon olarak ifade edilmesini sağlayan çoğaltım biçimi için kullanılmaktadır. Buna örnek olarak, negatiften basılmış bir fotoğrafın bir tarayıcı (*scanner*) yardımı” ile PNG, TIFF JPEG gibi bir dijital imaj formatına, yani dijital enformasyona dönüştürülmesi verilebilir. Benzer şekilde

⁷ İngilizce “transcoding” kelimesini tam olarak karşılayacak Türkçe bir kelime bulunamadığından, “enformasyonun bir kodlamasının başka bir kodlamaya dönüştürülmesi” anlamındaki kelime bu çalışmada orijinal haliyle kullanılmıştır.

analog olarak üretilmiş bir plağın MP3 (MPEG-1 Audio Layer 3) formatına dönüştürülmesi, matbaada basılmış bir kitabın bir optik karakter tanıma (*optical character recognition* - OCR) yazılımı sayesinde PDF formatına dönüştürülmesi de birer “dijitalleştirme”dir. Dijitalleştirme, nesne olarak ifade edilen bir şeyi dijital enformasyon olarak ifade edilebilir hale getirmektir ve bu bir çeşit çoğaltımdır.

Bilişim teknolojilerinin, enformasyonun depolanması, kontrolü, erişimi, çoğaltılması gibi konularda sunduğu avantajlar sayesinde, daha önce nesne üzerinden ifade edilmek durumunda kalan birçok bilgi dijitalleştirilerek bu avantajlardan faydalanılmaya çalışılmaktadır. Özellikle plak şirketleri ve film dağıtım şirketleri gibi kültür endüstrisinin kurumları, daha önce analog formatta yayınladıkları albüm ve filmleri dijitalleştirerek Audio CD ve DVD-Video gibi formatlarda tekrar piyasaya sürerek, dijitalleştirmeyi aynı ürün üzerinden ikinci bir gelir kaynağı elde etmek için de kullanmaktadırlar. Giderek dünyadaki tüm bilginin ve kültürel üretimlerin dijitalleştiriliyor olması, bunları bir kâr olanağı olarak gören kapitalist ekonominin de model değiştirmesi, entelektüel mülkiyet yasalarına yatırım yaparak enformasyonu tekrar metalaştırmaya çalışması sonucunu doğurmuştur.

“Dijital kopya”, dijital formatta olan bir şeyin, yani dijital enformasyonun aynı ortamda veya başka bir ortamda tıpkısının oluşturulmasıdır. Örnek olarak bilgisayarda bir klasör içerisinde olan bir dosyanın, kendisi sabit kalmak üzere tıpkısının başka bir klasör içerisinde de oluşturulması veya bu dosyanın tıpkısının, yine bilgisayardaki dosya sabit kalacak şekilde başka bir cihaza aktarılması “dijital kopya”dır. Bilgisayardaki bir MP3 dosyasının, bir MP3 çalar cihazına aktarılması bunun bir örneğidir. Dijital enformasyon, doğası gereği çok kolay, hızlı ve maliyetsiz bir şekilde eş olarak, birebir kopyalanabilir. Bu kopyalama işlemi bir orijinal-kopya ilişkisi doğurmaz. Dijital enformasyondan bir eş üretilir. Dijital Haklar Yönetimi (Digital Rights Management - DRM) gibi uygulamalar ile dijital enformasyonun çoğaltılması hem teknik hem de yasal olarak sınırlandırılmak istense de, dijital enformasyon doğası gereği eş olarak teoride sonsuz sayıda kopyalanabilir. Bu kopyalama işlemi cihazlar arasında yapıldığında, bu aynı zamanda efektif bir dağıtım işlemini de gerçekleştirmiş olur. Dijital enformasyonun yer değiştirmesi de ancak dijital kopyalama ile gerçekleşir.

“*Transcoding*”, dijital enformasyonun bir kodlamasının başka bir kodlamaya dönüştürülmesi, yani “dijital format dönüşümü”dür. Örnek olarak MPEG-2 standardını kullanan bir DVD-Video’nun Ogg taşıyıcı format içerisinde Theora video ve Vorbis ses kodlamasına dönüştürülmesi verilebilir. Dijital format dönüşümü, yani *trancoding* bir formattaki dijital enformasyonun farklı kullanım amaçları için farklı dijital formatlara dönüştürülmesine yarar. Özellikle İnternet bağlantı hızının yavaş olduğu dönemlerde, efektif sıkıştırma formatları dijital enformasyonun İnternet üzerinde paylaşımına çok önemli katkı sağlamıştır. Audio CD’lerde yer alan LPCM (*linear pulse code modulation*) formatlı şarkıların MP3 ses kodlaması ile çok küçük dosya boyutlarında ifade edilebiliyor olması, “P2P⁸ dosya paylaşımı” pratiğinin yaygınlaşmasına ve bu sayede şarkıların farklı İnternet kullanıcıları arasında “paylaşılmasına” olanak sağlamıştır. Günümüzde müzik endüstrisini model değiştirmeye zorlamakta olan bu pratiğin bir benzeri, DVD-Video formatındaki filmlerin Xvid video kodlaması ve MP3 ses kodlaması, hatta günümüzün daha efektif kodlama yöntemleri ile, yine çok küçük dosya boyutları ile ifade edilmesinin olanaklı olması ile birlikte sinema endüstrisi için de bir alternatif model gereksinimi doğurmaktadır. Bu çalışmada ayrıntılandırılmayacak olmakla birlikte, bir “dijital çoğaltım” biçimi olarak özellikle *transcoding*’in politik kullanım olanaklarının tartışılması önemlidir.

3.1.2. Dijital Çoğaltım ve Özgür Formatlar

Dijital enformasyon bir bilgisayar dosyası içerisinde depolanırken “dosya formatı” veya kısaca “format” adı verilen belirli biçimlerde kodlanır. Metin, imaj, ses, video gibi çeşitli dijital enformasyon biçimleri için çeşitli kodlama formatları vardır. Yazılımlar bu kodlama formatlarını tanıyarak çözmeye çalışırlar. Kullanıcı dijital enformasyonun içeriğine bilgisayarlar yardımıyla bu kodların çözülmesi yoluyla ulaşabilir. Bir yazılımın belirli bir dosya formatının kodunu çözebilmesi için bunun nasıl kodlandığını bilmesi yani bu dosya formatını tanıması gerekir. İşte bu noktada

⁸ P2P kısaltması İngilizcede “peer-to-peer” olarak adlandırılan ağ yapısının kısaltması olarak hem İngilizcede hem de Türkçede yerleştikten bu çalışmada da aynen kullanılmıştır. P2P geniş anlamıyla, aralarında hiyerarşik bir yapı olmayan, eşit konumdakiler arasında anlamındadır.

dijital enformasyonun içeriğinin herkes tarafından ulaşılabilir olması için onun hangi dosya formatı ile kodlanacağı önem taşır.

Bazı dosya formatları belirli firmalara aittir ve bunların kullanımları belirli izin ve lisans ücretlerine tabidir. Bu dosya formatlarına sahipli (proprietary) formatlar denir. Sahipli formatların bazılarının spesifikasyonları gizli olabilir ve bunların kodlarının çözümleri için çoğu zaman belirli sahipli yazılımların kullanılması gerekebilir. Bu formatların dijital enformasyonu nasıl kodladıkları “tersine mühendislik” (*reverse engineering*) yöntemleri ile çözülebilse de, bu işlem bazı ülkelerde yasadışıdır. Bunun sonucunda da sahipli bir format, bir yazılım tarafından tanınırken başka bir yazılım, hatta nadir de olsa aynı yazılımın daha eski sürümleri tarafından tanınmayabilir. Bu durumda dijital enformasyonun içeriği bu yazılıma sahip olmayan başkaları için erişilmez olur ve kullanıcı da yazılımı üreten şirkete bağımlı hale gelir (*vendor lock-in*).

Bu noktada “özgür dosya formatları”nın (*free file formats*) kullanımı önemlidir. “Açık dosya formatı” (*open file formats*), “açık format” (*open format*) veya “özgür format” (*free format*) olarak da tanımlanabilen “özgür dosya formatı”nın, bir sonraki bölümde açıklanacak olan “özgür yazılım”daki gibi belirli bir tanımı yoktur. Fakat bu kavram “özgür yazılım” kavramı ile birlikte düşünülebilir. Buna göre özgür dosya formatını, dokümantasyonu ayrıntılı bir biçimde yapılmış ve herhangi bir kısıtlama ve izin olmadan herkes tarafından özgürce kullanılabilen ve uyarlanabilen “açık standart” (*open standard*) veya “özgür standart”lara (*free standard*) sahip dosya formatı olarak tanımlayabiliriz.

Özgür dosya formatının sadece dokümantasyonunun ayrıntılı bir şekilde yapılmış olması yetmez. Bunun kullanımı ve uyarlanması belirli *copyright* yasaları, patentler ve lisans ücretlerine de tabi olmamalıdır. Bu noktada “açık format” kavramından ziyade “özgür yazılım”a referans veren “özgür format” kavramının kullanımı daha doğru olacaktır. Bir formatın teknik özellikleri açık bir şekilde belgelenip dağıtılmış olabilir fakat bunun kullanımının ve uyarlanmasının çeşitli izinlere tabi olması, bu format kullanılarak kodlanmış bir dijital enformasyona erişimi kısıtlayabilir. “Özgür dosya formatı” kavramı bir sonraki bölümde ayrıntılarıyla tartışılacak olan “özgür yazılım” kavramı ile birlikte düşünüldüğünde daha iyi anlaşılacaktır.

Özgür formatın karşılığı olan sahipli formatların son kullanıcı tarafından kullanımı genellikle bu formatı tanıyan—ve genellikle bir ücrete tabi olan ve sahipli yazılım olan—bir yazılıma sahip olmak dışında son kullanıcıya bir yükümlülük getirmez. Fakat bu durum tamamen sahipli formatın haklarını elinde tutan kişi veya kurumların inisiyatifine kalmıştır. Bununla birlikte bir dijital enformasyonun bu formatlarda üretilmesi için üreticilerden bir lisans ücreti talep edilebilir. Örneğin, “h.264” olarak da bilinen ve Youtube gibi daha birçok internet video uygulamasında da kullanılan AVC (Advanced Video Coding [Gelişmiş Video Kodlaması]) teknolojisinin patent haklarını elinde tutan MPEG LA, Limited Liability Company (MPEG LA, LLC) bu formatta internet üzerinden yayınlanacak videolar için 2015 yılına kadar yayıncılardan bir ücret talep etmeyeceğini açıklamıştır (O’Reilly, 2010). Fakat MPEG LA, LLC 2015 yılından sonra bu formatta video yayınlarını kullanan uygulamalardan lisans ücreti talep etme hakkını elinde bulunduruyor. Bu durumda ürettiği videoyu AVC ile kodlayan bir sanatçı da bunun için MPEG LA, LLC’ye bir ücret ödemek zorunda kalabilir ve aksi durumda dava edilebilir.

Teknik özellikleri açık bir şekilde belgelenip dağıtılmış olmayan bir sahipli dosya formatı ile kodlanmış bir dijital enformasyona gelecekteki erişim tamamen bu formatın haklarını elinde tutanların kontrolündedir. Bu formatı tanıyan yazılımlar veya donanımlar ortadan kalktığında formatın teknik özellikleri bilinir olmayacağı için artık tersine mühendislik yöntemleri dışında bu format ile kodlanmış bir dijital enformasyona ulaşmak mümkün olmayacaktır. Oysa özgür bir dosya formatı ile kodlanmış bir dijital enformasyon, onu üretenden bağımsız olarak ileride başkaları tarafından da bu formatın çalışılması ve gerektiğinde “öykünücü”ler (emulator) gibi yazılımların kullanımı ile her zaman ulaşılabilir olma potansiyeli taşımaktadır.

Dijital enformasyon formundaki yapının dijital çoğaltım sayesinde herkese ulaşmasını isteyen bir sanatçının bu yapıtını özgür bir dosya formatı kullanarak sunması önemlidir. Bu sayede yapının deneyimlenmesi için belirli özel araçlar gerekmeyecektir. Örneğin bazı GNU/Linux işletim sistemlerinde belirli *copyright* yasaları ve patentler tarafından korunan MP3, .doc gibi sahipli formatların direkt olarak yasal bir biçimde kullanılması mümkün değildir. Başlarda, ticari DVD-Video’larda kullanılan ve DVD Copy Control Association tarafından lisanslanan Content Scramble System (CSS) isimindeki koruma algoritması yüzünden

GNU/Linux işletim sistemlerinde DVD-Video'lar, yasal olarak satın alınmış olsalar bile izlenemiyorlardı. CSS'in tersine mühendislik yöntemi ile şifresinin kırılması sonucunda bu mümkün olmuş olsa da konuyla ilgili çeşitli davalar açılmıştır.

Dijital enformasyona ve bu formdaki sanat yapıtlarına erişimin yaygınlaşması ve erişimin sürdürülebilirliği için sanatçını dijital çoğaltmalarını .doc, .xls, .ppt, MP3, AVC, PSD gibi sahipli formatlar yerine, bunların farklı bilgisayarlar, işletim sistemleri ve uygulama yazılımları arasında taşınabilmelerini ve çalıştırılabilmelerini de mümkün kılan özgür muadilleri olan OpenDocument, Ogg Vorbis, Ogg Theora, PNG gibi formatlarda sunmaları önemlidir.

3.1.3. Dijital Çoğaltım ve Özgür, Anonim, Dağıtık, P2P İnternet Yapısı ve Armağan

Dijital çoğaltmaların formatlarının yanında bunların internet üzerinde nasıl bir biçimde dağıtılacakları da, dijital çoğaltmalara mümkün olan en yaygın ve sürdürülebilir erişimin sağlanabilmesi için önemlidir. Dijital çoğaltmaların internet üzerinde en etkili dağıtımı özgür, anonim, dağıtık, P2P yapılar ile sağlanabilir.

P2P dosya paylaşım yazılımları, *peer* olarak tanımlanan kullanıcıların kendi bilgisayarlarındaki dijital enformasyonu direkt olarak başka *peer*'lar ile paylaşmaları için kullanılan yazılımlardır⁹. World Wide Web'in (WWW) sunucu-istemci (*server-client*) modeline karşı burada *peer*'lar kendi dosyalarını direkt olarak başka *peer*'lar ile paylaşırlar. İnternette dağıtım için çok önemli bir pratik olan P2P dosya paylaşımının arkasında yatan motivasyon “armağan” kavramı ile de ilişkilendirilebilir. Armağan kavramı sosyo-politik boyutu ile dijital çoğaltmalar için de önemli bir kavramdır.

“Armağan” kavramı, bir antropolog ve sosyolog olan Marcel Mauss'un (2005) “Bağış (Hediye) Üzerine Bir Deneme: Arkaik Toplumlarda Mübadele Biçimi ve Nedenleri” başlıklı çalışması ile geniş kitlelerce tartışılmaya başlanmıştır. Mauss bu çalışmasında belirgin bir karşılaştırma metodu ile yüzyılın başlarında Polinezya,

⁹ Bu çalışmada İngilizce “*peer*” kelimesinin Türkçe’de “eş” olarak kullanılan karşılığının, kavramın işaret ettiği sosyo-politik olanakları anlatmak için yetersiz kaldığı düşünüldüğü P2P ilişkisindeki denk statüdeki taraflardan her birini işaret eden “*peer*” kelimesi İngilizce olarak kullanılmaktadır.

Melanezya ve Kuzey Batı Amerika’da yaşayan bir takım “arkaik” toplumlar ile Eski Roma hukuku ve diğer Hint-Avrupa hukuk sistemleri, Klasik Hint hukuku, Cermen hukuku, Kelt hukuku ve Çin hukuk sistemlerindeki armağana dayalı mübadele ve anlaşma biçimlerini incelemiştir.

Bu araştırma ile tartışılmaya başlandığını söyleyebileceğimiz armağan kavramı günümüzde yaşantımızı şekillendiren sosyal anlaşmalar ve ekonomik sistemleri sorgulamak için iyi bir dayanak sunması nedeniyle bir çok yazar ve düşünürün yapıtlarına temel olmuştur. Pazar ekonomisine alternatif olarak Mauss’un incelediği toplumlardaki armağan anlayışına dayalı bir ekonominin insanlar arasındaki ilişkileri düzenlemede etkili olabileceği görüşü bu makelenin yayınlanmasından bu yana çeşitli boyutlarıyla tartışıl原因lmıştır. Türkiye’de de Ali Akay (1999), 1998-1999 yılları arasında Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyoloji Bölümü’nde “armağan” kavramı üzerine dersler yapmış ve bu dersler kitaplaştırılmıştır.

Mauss (1966), incelediği toplumların aynı hukuk ve ekonomi istemine sahip olduklarını belirtmekle birlikte farklı coğrafyalardan aldığı örnekler arasında bir ilişki kurmaya çalışmamıştır. Bu tip antropolojik ve sosyolojik çalışmaların, içinde yaşadığımız toplumlar ile “arkaik” toplumların yakınlık ve uzaklıklarını anlamak için yapıldığını ve bunların evrimin bir dönemini ve toplumsal tarihi anlamamız için önemli olduğunu söyler. Mauss çalışmanın sonunda ekonomi, politika ve genel sosyoloji ile ilgili sonuçlarla birlikte bazı ahlaki çıkarımlarda da bulunur. Mauss içinde yaşadığı toplumların hukuk ve ekonomi sisteminin bu olgulardan çıkmış olduklarını ve burada toplumların üzerine kurulduğu temel taşlardan birini bulacağına inanmaktaydı.

Mauss (1996) çalışmasında zenginliklerin armağan yoluyla tekrar dağıtıldığı ve paylaşıldığı bir tören olan “potlaç” olgusuna ve Malinowski’nin betimlediği “Kula” isimli ticaret sistemine uzun uzun değinir ve söz konusu toplumların ekonomik pazarlardan yoksun olmadıklarını ancak mübadele biçimlerinin farklı olduğunu söyler. Mauss, incelediği toplumlar arasında görece zengin ve ticarete yatkın olan Melanezya kabileleri üzerine yaptığı incelemeler sonucunda, çalışkan ve artı değer yaratan bu toplumun, pazar ekonomisinden farklı bir şekilde ve farklı nedenlerle değerli şeyleri değiş tokuş edebildikleri sonucuna varmıştır ve bu olguların çokluğunun, öneminin ve uzantılarının tarih boyunca bir çok toplumda uygulanmış

ve uygulanıyor olmasının başka bir rejim tasavvur etmemize fazlasıyla olanak sağladığını söyler.

Mauss incelediği toplumlarda insanların birbirlerine sundukları armağanların, arkadaşlık duygusu yaratmak için verildiği, birlik ve ortaklık yarattığı saptamasını yapar. Bu şekilde armağan bu toplumlardaki sosyal anlaşmanın temelini oluşturmaktadır.

Mauss'un çeşitli coğrafyalarda yaptığı araştırmalar incelendiğinde bu toplumlarda armağan kültürüne dair bazı ortak özelliklere rastlamak mümkündür. Mauss (1996, 3; 2005, 210) bir "toplum yükümlülükler sistemi"nden bahseder ve öncelikle karşılıklı yükümlülük altına giren, değiş tokuş ve anlaşma yapanların bireyler değil topluluklar olduğunu söyler. Değiş-tokuş edilenler de sadece mal, zenginlik, gayrimenkul gibi ekonomik olarak kullanılabilen eşyalar ve taşınır mallar değildir. Bu değiş-tokuş sırasında karşılıklı nezaket gösterileri, şölenler, ayinler, fuarlar gerçekleştirilir. Armağan değiş-tokuşu, teoride gönüllü fakat gerçekte zorunlu olarak gerçekleştirilir ve armağan vermenin yanında armağan alma ve armağana karşılık verme zorunlulukları bulunur. Mauss'un (2005) çalışmasının Türkçe çevirisinde "iade etmek (armağanın iadesi)" olarak kullanılan kalıbın, armağan olarak alınan bir şeyin başkasına yine armağan olarak verilmesi şeklinde yanlış anlaşılabilirdiği düşünüldüğünden bu çalışmada "iade etmek" kalıbı yerine "karşılık verme" kalıbının kullanılması uygun bulunmuştur. Nitekim Mauss, alınan bir armağan karşılığında armağanı alan kişinin bunun karşılığında faiziyle birlikte aynı cinsten veya farklı bir armağan verme zorunluluğundan bahseder.

Armağanlar karşı yükümlülüklerinin gerçekleştirilmesini sağladıklarından karşılık verileceği düşüncesiyle dolaşıma girerler. Bazı toplumlarda ise armağanın karşılığında öte bir harcama, tüketme kültürü söz konusudur. Kuzeybatı Amerika kabilelerinde rekabet ve çatışma olgusu çok yaygındır. Bir kabilenin şefi, rakip şefe üstün gelmek için biriktirilmiş zenginliklerinin tümünü israf eder.

Armağan vermenin temel motivasyonu, özellikle Kuzey Batı Amerika'da "saygınlık"tır. Günümüzde de armağan olgusunun en önemli motivasyonunun bu olduğu söylenebilir. Potlaç oluşturan temel unsurlar da, zenginliğin verdiği onur, saygınlık ve "mana"dır. Zenginliğin ve otoritenin kaynağı olan "mana"yı

kaybetmemek için armağan verme zorunluluğu vardır. Kurban da bu “verme” zorunluluğu ile alakalıdır. Çünkü inanışa göre tanrılar küçük bir şey karşısında büyük bir şey vermek için vardır.

Marcel Mauss (2005) “Bağış (Hediye) Üzerine Bir Deneme Arkaik Toplumlarda Mübadele Biçimi ve Nedenleri” başlıklı çalışmasının sonunda bazı çıkarsamalarda bulunur. Mauss incelediği toplumlardaki gözlemleri yaşadığımız toplumlara da yaymanın mümkün olduğunu söyler. Mauss, bahsettiği bazı ilkelerin tarihin farklı döneminde farklı topluluklarda veya belli topluluklarda belli dönemlerde gerçekleşmiş olmakla birlikte o dönemde de kısmen devam ettiğini, bunların bağış yükümlülük ve özgürlük kavramlarımızla ilişkili olduğunu, her şeyin sadece alım ve satım terimleriyle sınırlandırılmadığını ve sadece ticarete dair bir ahlaka sahip olmadığımıza memnun olduğunu belirtir. Mauss’un kendisinin yaşadığı dönemdeki armağan olgusunun karşılıkları ve araştırmasının sonuçlarından çıkardığı çeşitli ahlaki çıkarımlardan bu çalışma bağlamında en önemli olanı şudur; entelektüel mülkiyet ürünleri bireysel irade gibi aynı zamanda toplumsal iradenin bir ürünüdür ve insanlar, bunların fazla korunmadan toplumsal alana dahil olmasını isterler (1996, 65; 2005, 349). Mauss’a göre, bu bağlamda sanat eserleriyle artı değer yaratılması çok yanlıştır. Mauss’un bu saptaması kültür endüstrisi eleştirisi ve *copyleft* yaklaşımı ile ilgili olarak değerlendirilebilir. İleriki bölümlerde ayrıntılarıyla tartışılacağı üzere *copyleft* yaklaşımı, entelektüel mülkiyet ürünlerinin “fazla korunmadan toplumsal alana dahil olması” için önemlidir. “Sanat eserleri ile artı değer yaratılması”nın sorumlusu olarak ise kültür endüstrisi gösterilebilir.

Mauss’un bir diğer ahlaki çıkarımı, bağış, cömertlik ve yararın toplumlarımızda kendisini yeniden göstermekte olduğudur. Günümüzde de, özellikle internet üzerinden işleyen birçok proje için özgür iradeye dayalı bağış modeli etkili olarak işlemektedir. Wikimedia Vakfı (Wikimedia Foundation), aralarında dünyanın en çok ziyaret edilen on internet sitesinden biri olan “Wikipedia”nın da yer aldığı çeşitli projeler yürütmektedir. Wikimedia Vakfı, politikası gereği bütün servislerini ücretsiz olarak sunar ve reklam almaz. Wikimedia Vakfı’nın bütün gelirlerini kullanıcıları ve çeşitli kurumlardan aldığı bağışlar oluşturur. 2010-11 dönemi planlanan bütçesi 20,4 Milyon Dolar olan Wikimedia Vakfı (Wikimedia Foundation, [16.12.2010]), dünyadaki kıt kaynakların sonsuz insan ihtiyaçları karşısında paylaşılması için

gerekli olduđu öne sürülen pazar ekonomisinden bağımsız olarak yaratılan katma değere karşılık olarak özgürce gerçekleştirilen bağışlar sayesinde de, en azından bazı alanlarda armağan ekonomisine benzer modellerin mümkün olabileceğini göstermektedir.

Günümüzde kullanıldığı üzere “armağan ekonomisi”, “(malların kıtlığına dayalı bir) pazar ekonomisinin, bir mübadele sistemi veya paranın yerini alacak veya takviyesini sağlayacak maddi, veya manevi şeylerle değiştirilmesini gerektirir” (Albert, 1999). Mübadele ekonomisinde sosyal statü, kullanmak veya ticaret yapmak için gerekli maddi veya manevi şeylerin kontrolünü elinde tutmakla belirlenirken armağan yaklaşımında sosyal statü kontrolde tutulan şeylerle değil de, verilen şeylerle belirlenir (Raymond, 2001c).

Ancak bolluk durumunda işleyebilen armağan ekonomisinin, bilişim teknolojileri ve internetin gelişimine kadar fiziksel armağanın kıtlık sorunu yüzünden idealist yaklaşımlar dışında görünür ve geçerli olamadığı söylenebilir. Entelektüel üretimler, ileride açıklanacağı üzere “rekabetçi olmayan mal” olma özellikleri ile armağanın mümkün olduğu bir alan olmasına rağmen bunların geniş kitlelere dağıtılması ancak kitap, kağıt, kaset gibi bir nesne üzerinden ifadesi ile mümkün olabilmıştır.

Armağanın çok eskiden beri işlediği alanlar olarak bilimsel çalışmalar ve üniversiteler gösterilebilir. Çeşitli fonlar ile desteklenen bu alanlarda çalışmalar üreten bilim adamları ve akademisyenler üretimlerini armağan olarak sunabilmişlerdir. Bilim ve akademi dünyasında sosyal statü ve itibar armağan üzerinden işlemektedir (Barbrook, 2005). Ne var ki, entelektüel üretim armağan olarak sunulsa da, sınırlı sayıda katılımcının yer alabildiği bilimsel toplantılar dışında bu armağanın geniş kitlelere ulaşması ancak yayınlar üzerinden olabilmektedir. Entelektüel üretimin bir nesne üzerinden ifade edilebildiği çeşitli yayınlar da basım ve dağıtımın getirdiği ekonomik ve teknik sınırlamaları ile karşı karşıyadırlar.

Bilişim teknolojileri entelektüel üretimlerin nesne üzerinden ifadesi dışında dijital enformasyon olarak da ifade edilebilir olmasını olanaklı kıldı. Entelektüel üretimlerin pazar ekonomisini zorunlu kılmayan dijital enformasyon üzerinden armağan edilebilmesinin olanaklarını ilk keşfedenler de bilgisayar yazılımcıları oldu.

Bilişim teknolojilerini ileri düzeyde kullanma becerisine sahip olan insanlar için kullanılan “*hacker*” kavramı kendi kültürünü oluşturdu. İleride ayrıntılı olarak açıklanacağı üzere, Richard Stallman’ın öncülük ettiği “özgür yazılım” ve Eric Raymond’un öncülük ettiği “açık kaynak” hareketleri, piyasanın bilgisayar yazılımlarının armağan olarak sunulabilmesini engelleyecek düzenlemelere gitmeye çalışmasına karşı direniş gösterdiler. Böylelikle özgür/açık kaynak hareketleri ve *hacker* kültürü bilgisayar yazılımları alanında pazar ekonomisinin yanında armağan ekonomisinin işleminin olabilirliğini gösterdiler. Bu anlayışların sunduğu saygınlığa dayalı etkin işbirliği ve paylaşım modellerinin pazar ekonomisine bağlı olarak üretilen yazılımlar karşısında önemli avantajlar sağladığı görüldü. Bilişim teknolojilerine ilk erişim sağlayanlardan biri olan bu topluluk aynı zamanda armağanın “arkaik” toplumlardaki motivasyonlar yanında günümüz insanın motivasyonlarına uyum sağlayacak bir şekilde nasıl mümkün olabileceğini de görünür kılan ilk topluluk oldu.

Bilişim teknolojileri ve internetin daha geniş kitlelere de ulaşmasıyla bilgisayar yazılımları dışında diğer entelektüel üretimlerin de nesne yerine dijital enformasyon üzerinden ifadesi mümkün oldu. Özellikle P2P dosya paylaşımı ile dijital enformasyon olarak ifade edilebilen ve o zamana kadar dağıtımı geniş ölçüde kültür endüstrisi tarafından kontrol edilen müzik ve sonrasında video gibi üretimler kullanıcılar arasında çok kolay bir biçimde ve sifıra yaklaşarak azalan bir marjinal maliyet ile paylaşılmaya başlandı. Bu durum karşısında kültürel üretimlerin dağıtımının kendi tekellerinde kalması için kültür endüstrisinin elinde kalan son koz *copyright* oldu. Özellikle Amerika Birleşik Devletleri’nde giderek katılan *copyright* tutumları—daha önceleri çeşitli uygulamaları olsa da ilgili bölümde açıklanacağı gibi özgür yazılımdan miras kaldığını söyleyebileceğimiz—*copyleft* yaklaşımının kültürel üretimler için de tartışılmaya başlanmasına yol açtı. Özgür/açık kaynak hareketlerinin başarısından ilham alan çeşitli birey ve topluluklar bu anlayışların kültürel üretimler alanında da uygulanabileceğini görünür kılmaya çalıştılar.

İnternetin ilk ortaya çıkışından bu yana gelişimine yön veren modelin armağana dayandığı, günümüzde hem bilgisayar yazılımı, hem kültürel üretimler, hem de diğer bir çok alanda internetin armağanı mümkün kıldığı ve armağan ekonomisin internette

pratikte yaşıyor olduğu açıkça görülebilir. İnternet, en azından hayatın bazı alanlarında pazar ekonomisine bir alternatif olarak armağan ekonomisinin reel uygulamasının mümkün olduğunu göstermektedir. İnternet'in armağan kavramı ile en yakın ilişkisi P2P pratiğinde görülebilir.

P2P pratiği ilk olarak MP3 formatındaki dijital ses dosyalarının, yani şarkıların paylaşıldığı Napster isimli program ile geniş kullanıcılara ulaştı. Kısa sürede milyonlarca kullanıcıya ulaşan Napster'ın değeri milyon dolarlarla ölçülür oldu. Napster'ın bu başarısından sonra benzeri birçok yazılım geliştirildi. Bu yazılımlar Napster'dan farklı olarak MP3 formatındaki dosyaların yanında bilgisayarlarda yer alan her formattaki dijital enformasyonun paylaşılır olmasını da mümkün kıldılar. Sadece MP3 paylaşmak için geliştirilmiş olan Napster'ın kullandığı sistemde, sisteme bağlanan *peer*'lar bilgisayarlarındaki MP3'lerin listesi öncelikle sunucu konumundaki bir bilgisayara aktarılıyordu. Sistemdeki MP3 dosyalarının listeleri burada toplandıktan sonra diğer *peer*'lar bu listeler içerisinde arama yapıyor ve sunucu bilgisayarı aradan çıkarıp, istedikleri MP3'leri direkt olarak diğer *peer*'ların bilgisayarlarına bağlanarak kendi bilgisayarlarına indiriyorlardı. Kısa sürede çok popüler olan bu yazılım telif hakları kuruluşlarını harekete geçirdi ve Napster'a davalar açıldı. Sonunda merkezi bir sunucuya sahip olduğu için Napster, çoğu zaman telif hakları ihlaline yol açan söz konusu dosya paylaşımından sorumlu tutuldu.

Sonradan yaygınlaşan Gnutella isimli dosya paylaşımı yazılımı ise merkezi sunucuyu devreden çıkardı. Bu modelde her bilgisayar aradığı dosyayı diğer bilgisayarlara tek tek sorar. Bu sistem sunucu-istemci sisteminden farklı olarak, tamamen iki kişinin, aralarında bir aracı olmadan değiş tokuş yapmaları gibidir. Telif hakları şirketleri bu sefer ortada durumdan genel olarak sorumlu olan bir muhatap olmadığı için tek tek bireylere dava açmak durumunda kaldılar. Günümüzde, bu iki uç sistem arasında farklı modellerle çalışan birçok P2P dosya paylaşım yazılımı mevcuttur.

P2P dosya paylaşımı World Wide Web'de sunucu konumunda olan sitelerden farklı olarak tek sunucu yerine dijital enformasyonun indirilmesini sunucu konumuna geçmiş birçok *peer*'a böldüğünden ve dağıtık bir yapısı olduğundan, ürettiği dijital çoğaltmayı P2P üzerinden paylaşmak isteyen bir sanatçı için herhangi bir sunucu maliyeti de söz konusu olmaz.

Daha önceleri dijital enformasyonu *web* siteleri üzerinden dağıtabilmek için çoğu zaman *web* tasarımı ve programlaması için belli bir programlama veya bu işler için üretilmiş yazılımları kullanma bilgisi ve becerisi gerekmekteydi. Bugün “Web 2.0” teknolojileri sayesinde bu sorun büyük ölçüde ortadan kalkmış olmakla birlikte, P2P dosya paylaşımı çoğu zaman, ücretsiz ve kullanımı çok basit yazılımlar üzerinden yapıldığından, *peer*’ların dosyalarını paylaşmaları için Web 2.0’den daha büyük olanaklar ve kolaylıklar sunmaktadır. “Web 2.0” uygulamaları, üzerinde çalışacakları birer sunucuya ihtiyaç duymaktadırlar. Kişisel *blog*’lar için ücretsiz Web 2.0 servisleri veren Blogger (www.blogger.com) ve Wordpress.com (www.wordpress.com) gibi servis sağlayıcılar olmasına rağmen bunlar tam anlamıyla “özgür” servisler değildir¹⁰. Bu servislerin sundukları disk kapasiteleri ve teknik olanaklar sınırlıdır. Üstelik servis olarak sundukları sunucularının kontrolü bu kuruluşların elinde olduğundan, bu uygulamaların dijital enformasyonun tamamen demokratik ve özgür bir şekilde paylaşılmasına olanak verdiği söylenemez. Örneğin bir Web 2.0 servisi olan Youtube’a (www.youtube.com) yüklenen bir video, çeşitli gerekçelerle yine Youtube tarafından yayından kaldırılabilir. Bunun da ötesinde, bu çalışmanın hazırlandığı sırada Türkiye’de olduğu gibi bu servislere erişim yasal olarak engellenebilmektedir. Bunun sonucunda bireylerin bu servisler üzerinden paylaştıkları üretimleri ve verileri de kendi kontrollerinden çıkmakta, hatta kendileri tarafından bile ulaşılmaz olabilmektedir. Bu noktada P2P dosya paylaşımı, dijital enformasyonun sansüre uğramadan, en demokratik ve maliyetsiz şekilde paylaşılması için en uygun yol olarak görülmektedir.

Anonim P2P ağları, kullanıcıların kendi kimliklerini ve diğer kişisel bilgilerini gizli tutarak dosya paylaşımı yapabilmelerine olanak vermektedir. World Wide Web’de mahremiyet, özel yazılımlar kullanılmadığı sürece mümkün değildir. Kullanıcıların internet üzerindeki eylemlerinin takibi, özellikle kişiselleştirilmiş internet reklam için ekonomik bir değer doğurmaktadır. Kullanıcıların “veri beden”leri ticari olarak

¹⁰ Wordpress.com, Wordpress.org tarafından geliştirilen açık kaynaklı Wordpress isimli *blog* yazılımı için sunucu servisi veren bir kuruluştur. Wordpress yazılımı Wordpress.com servisi kullanılmadan da kullanıcının kendi sunucusuna yüklenebilir. Burada bahsedilen Wordpress yazılımı değil, Wordpress.com servsidir.

satılabilmekte ve bu arada da kullanıcıların mahremiyetine saygı duyulmamaktadır¹¹. Başlarda İnternet, Dünya Sosyal Forumu’nun (World Social Forum – WSF) da sloganı olan, “başka bir dünya mümkün” sloganına inananlar için bir nefes alma alanı iken, giderek ticarileşmesiyle birlikte yavaş yavaş, fiziksel dünyadan farklı özgürlüklerin mümkün olabileceği bir yer olmaktan çıkmaktadır. Bu aşamda “başka bir internet mümkün” sloganı üzerine düşünebilmek önemlidir.

İnternet üzerinden çalışan bir dağıtık anonim P2P ağı olan Freenet (<http://freenetproject.org/>) gibi uygulamalar, interneti daha özgür bir hale getirebilecek yöntemler olarak tartışılabilir. Freenet, P2P dosya paylaşımının ötesinde kullanıcıların “*freesites*” adında web siteleri sunmalarına da olanak vermektedir. Bu sayede dijital olarak ifade edilebilen bir sanat yapıtı, MP3 gibi tek bir dijital dosya formunda olmaktan öte, bir *web* sitesi şeklinde, etkileşimli bir sistem olarak da kurgulanabilir. Freenet’te her kullanıcı, kendi bilgisayarının disk kapasitesinin bir bölümünü *freesites* ve ağdaki diğer dosyaların depolanması için ayırır. Fakat bu dijital enformasyon şifreli olarak tutulduğundan ve iletiildiğinden, hiçbir kullanıcı kendi bilgisayarındaki dijital enformasyonun ne olduğunu bilemez. Bütün kullanıcılar da anonim olduğu için bu model World Wide Web’e alternatif olarak, daha özgürlükçü, sansürsüz ve mahremiyete saygılı bir model olarak yeni uygulamalara ilham vermesi açısından önemlidir.

P2P dosya paylaşımı pratiğinden hareketle Michael Bauwens, Foundation for P2P Alternatives (P2P Alternatifleri Vakfı) isminde bir organizasyon kurdu. Bauwens, *The Political Economy of Peer Production* gibi çalışmalarında, P2P pratiğini bir sosyal olgu olarak kavramsallaştırdı. Burada Bauwens (2005) P2P’yi geniş anlamıyla, dağıtık ağlarda meydana gelen ilişkisel dinamiğin adı olarak tanımlıyor. Dağıtık ağda, merkezsiz ağdan farklı olarak bireyler zorunlu merkezler (*hub*’lar) ve araçlar olmadan otonom bir şekilde davranış ve bağlılık biçimlerini özgürce belirleyebilirler. Geniş anlamda düşünersek P2P’de ilişkiler zorunlu değil, gönüllü,

¹¹ “Veri beden” (*data body*) kavramı Critical Art Ensemble (1998, 145) tarafından ortaya atılmış bir kavramdır. Veri beden “korporatif ve polis devletinin hizmetinde olan...[ve] bir bireye bağlı bütün dosyaların yığındır”. Veri beden bireyin tüm resmi kayıtlarının bütünüdür ve bireyi izlemek ve kontrol altında tutmak için kullanılır. Critical Art Ensemble’a göre bu kontrol bilişim teknolojileri sayesinde çok kolaylaşmıştır.

katılım ön şarta bağlı değil, serbesttir. Bauwens'e göre P2P'nin genel ve önemli üç karakteristiği vardır. Bunlar:

- 1) P2P kullanım değeri üretir. Kar için üretim ve kamu için üretimden farklı olarak P2P "üçüncü bir üretim biçimi" sunar.
- 2) Kararlar pazar payları ve şirket hiyerarşisine göre alınmaz. P2P "üçüncü bir yönetim biçimi" sunar.
- 3) Özel veya kamusal mülkiyetten farklı olarak P2P "üçüncü bir mülkiyet modeli" sunar.

Bauwens (2005) Richard Barbrook (2005) gibi bazılarının P2P'yi bir çeşit armağan ekonomisi olarak tanımlamasına karşı P2P'nin armağan ekonomisinden farkını, P2P'de "karşılıklılık" olmaması ile açıklıyor. P2P'de herkes becerileri ve isteği ölçüsünde katkıda bulunur ve ihtiyacı kadar alır. *Peer*'lar tarafından üretilen kullanım değerini kullanmak bir karşılıklılık doğurmaz. Bauwens'e göre buradaki eylem armağan verme olarak tanımlanacaksa bu karşılıksız bir armağan vermedir. Bu noktada Jacques Derrida'nın "armağan imkansız olandır" şeklindeki tespitine bir cevap verebiliriz.

Jacques Derrida (1992) *Given Time: 1. Counterfeit Money* isimli kitabında armağanı "imkansız olan" olarak tanımlıyor. Derrida'ya göre saf armağan diye bir şey imkansızdır; bilinçli olarak birisine bir armağan verildiğinde ve alıcı kişi bilindiğinde bir karşılıklılık beklentisi oluşur. Aynı şekilde birisinden armağan alındığında da, bunun bir armağan olduğu bilindiğinde bir karşılıklılık yükümlülüğü hissedilir. İki taraf da armağan verme eyleminin farkında ve bilincinde olduklarından burada gizli bir karşılıklılık sözleşmesi vardır. Derrida'ya göre armağanın mümkün olabilmesi için ortada bir armağan bilincinin olmaması gerekir. Ortada bir armağan bilinci olmazsa da artık bir armağandan bahsedemeyiz.

Derrida'nın bu felsefi yaklaşımına P2P pratiği ve özellikle de korsan P2P pratiği üzerinden bir cevap verebiliriz. *Peer*'lar telif hakkı korumasına tabi bir çalışmanın müellifinin yapıtını armağan olarak sunmadığının bilincindedirler. Fakat yine de bu üretimi P2P ağlarında paylaşmak için dijitalleştirir, dijital olarak kopyalar hatta *transcode* ederler. Müellif bu yapıtı armağan olarak sunmamıştır. Bu yapıtı satın alan *peer* da bunu bir armağan olarak almamıştır. Bu pratikte bir armağan verme bilinci

söz konusu değildir. Hatta bazıları bu pratiği “hırsızlık” olarak adlandırırlar fakat müellif, eğer yapıtı başarılı bir yapıt ise bunun eninde sonunda P2P üzerinden paylaşılacağını bilir.

Telif hakkına tabi bir yapıtı satın almış olan kişi, müellifin bunun P2P üzerinden paylaşılması gibi bir niyeti olmadığını bildiği halde yine de bunu P2P üzerinden paylaşır. Bu iki kişi arasındaki eylemde bir armağan verme bilinci yoktur fakat sonuçta ortada alınıp verilen bir “şey” vardır. Sürecin başında, yani bu yapıt satın alınırken ortada zorunlu bir ekonomik ilişki vardır. Fakat iki taraf da farkındadır ki, sürecin geri kalanında, yani P2P dosya paylaşımında, Pazar ekonomisinde olduğu gibi böylesi bir zorunlu ekonomik ilişki olmayacaktır.

Peer’lar telif hakkına tabi dijital enformasyonu anonim ve dağıtık P2P ağlarında paylaştıklarında, bunları kendilerinden kimlerin indirdiğini bilmezler. Karşılıklı olarak bu dijital enformasyonu indiren *peer* da bu dijital enformasyonu paylaşan *peer*’ın kim olduğunu bilmez. Anonim ve dağıtık P2P ağlarında taraflar birbirleri için anonimdir. Bu durumda bu taraflar arasında geleneksel bir armağan vermenin söz konusu olmadığını söyleyebiliriz. *Peer*’lar belli bir *peer*’dan bir karşılık beklemezler fakat bütün bir topluluktan bir karşılık beklerler. Ortada yazılı bir anlaşma yoktur fakat topluluğa karşı bir sorumluluk söz konusudur. Eğer hiçkimse paylaşmazsa hiçkimse de indiremez. Bu bireyler arasında zorunlu bir sözleşme değil de Marcel Mauss’un (1966, 3) armağan teorisinde belirttiğine benzer bir şekilde topluluklar arasında olan sosyal bir sözleşmedir.

Peer’lar paylaştıklarında ellerindeki dijital enformasyon eksilmediği için bunu paylaşmaktan çekinmezler. Bu paylaşımın onlara tek maliyeti, çoğu zaman çok düşük bir elektrik maliyeti ve bant genişliği maliyetidir. Bu durumda anonim ve dağıtık P2P dosya paylaşımı pratiği için zorunlu bir ekonomik ilişki doğurmayan ve bilinçsiz bir çeşit armağan verme biçiminden bahsedebiliriz. Bu durumda Derrida’nın (1992) “armağan” kavramına uyguladığı yapı sökümüne karşı, *peer*’lar arasında dijital enformasyonun söz konusu olduğu anonim ve dağıtık P2P dosya paylaşımı pratiği için “imkansız olan armağanın mümkün olanaklarından” bahsedebiliriz.

Yochai Benkler (2002) ise internet üzerinden, çok fazla katılımcının gönüllü katılımıyla gerçekleştirilen büyük ölçekli projelerdeki üretim modelini “*commons-based peer production*” adı altında kavramsallaştırmıştır¹². Benkler (2002,401), *peer* mantığına dayalı bu pratiğin sosyolojik ve antropolojik olarak “armağan” ile temellendirilebileceğini söylese de Eric Raymond’un (2001c) bahsettiği şekilde açık kaynaklı yazılım *hacker*’ları arasındaki ilişkide alıp verme arasındaki bağıntısızlık ve mesafeden dolayı bunun “armağan” literatürüne tam olarak oturmadığı saptamasını yapar.

Bu doktora çalışmasında daha fazla ayrıntılandırılmayacak olmakla birlikte P2P kavramını, internet üzerinden bir dosya paylaşımı modeli olmasının ötesinde dijital çoğaltmalar açısından da önemli olan “armağan” kavramı ile ilişkilendirilebilecek yeni bir sosyo-ekonomik organizasyon modeli olarak da tartışılmaktadır.

P2P ile birlikte kablosuz internet teknolojileri de dijital enformasyonun dağıtımı ve geniş kitleye ulaştırılması için önemli olanaklar sunmaktadır. Dijital kopyalama sayesinde dijital enformasyon istenildiği düzeyde çoğaltılsa bile, söz konusu dijital enformasyon dağıtılmadığı sürece kitlelere ulaşmış olmayacaktır. Bu alandaki en önemli gelişme, dijital enformasyonun internet ile buluşmasıdır. Dijital enformasyon internet üzerinde çoğaltıldığında aynı zamanda da dağıtılmış olur. İnternet üzerinden dağıtılabilen dijital enformasyonun kitlelere ulaşmasının önündeki engellerden biri kitlelerin internet erişimidir. Bu erişimin ekonomik ve mekândan bağımsız olabilmesi için ise erişimin kablosuz olması önemli avantajlar sunar. Kablosuz erişim internet deneyimini sabit bir mekân gereksiniminden bağımsızlaştırırken, aynı zamanda ağa girecek yeni bir cihazın internete erişim maliyetini de düşürür. Kablolu internet erişiminde ağa dâhil olacak her bir bilgisayar için yeni bir kablolama maliyeti söz konusudur. Oysa kablosuz erişim noktalarının kapasiteleri ve bant

¹² “*Commons-based peer production*” kavramı, müşterek mülkiyetli kaynak, araç ve olanaklara (*commons*) dayalı, denk statüde katılımcılar arasında bir işin hiyerarşik olmayan bir şekilde görev bölümü yapılması ve paylaşılması ile ortaklaşa ve karşılıklı etkileşim ve yardımlaşma ile üretilmesi (*peer production*)” anlamındadır. Fakat bu tamlamadaki “commons” ve “peer” kavramlarını tam olarak karşılayacak Türkçe kelimeler bulunamadığı için kavram İngilizce orijinal şekliyle kullanılmıştır. *Peer production*, Michel Bauwens tarafından da, alternatif bir sosyo-ekonomik organizasyon için yeni bir “üretim biçimi” olarak önerilmiştir.

genişlikleri elverdiği ölçüde, bu nokta üzerinden kablosuz olarak internete bağlanan yeni cihazlar sistem için fazladan maliyetler doğurmayacaktır.

İnternete erişim sağlayan cihazların maliyet açısından sahip olunabilirlikleri kolaylaştıkça ve ücretsiz kablosuz internet servisi sağlanan noktalar çoğaldıkça, daha geniş kitlelerin mekândan bağımsız ve düşük maliyet ile dijital enformasyona ulaşmaları mümkün olacaktır. Bu yüzden ücretsiz ve halka açık kablosuz internet erişiminin, bir sosyal hizmet olarak yönetim organlarından talep edilmesi önemlidir. Bu gerçekleşmese bile her kullanıcının kendi kablosuz internet erişimini şifresiz olarak kullanıma açması ve diğerleriyle paylaşması William J. Mitchell'in (2003) tanımıyla "yeni bir misafirperverlik biçimi" olarak önemlidir. Herkes kendi kablosuz internet erişimini bu şekilde paylaşırsa, yönetim organlarının bir servis sunmasına gerek kalmadan internet erişimi birçok noktadan ücretsiz olarak sağlanabilir.

Dijital çoğaltmaların internet üzerinden dağıtılmasının politikası ayrı bir çalışmanın konusu olabileceğinden bu çalışmada detaylandırılmayacaktır. Fakat özgür, anonim, dağıtık, P2P temelli bir internet yapısı, dijital çoğaltmaların etkin ve sürdürülebilir dağıtımı için önemli olanaklar sunar.

3.1.4. Dijital Çoğaltımın Maliyet Açısından Avantajları

Dijitalleştirme, dijital kopyalama ve *transcoding*'i içeren dijital çoğaltım teknikleri, dijital enformasyonun çoğaltılması ve temellük edilmesi için maliyet, kalite, işlenme, kolaylık ve hız konularında, Beuys'un yaşadığı dönemde mümkün olmayan olanaklar sunuyor.

Dijital enformasyon bir kez üretildi mi, bunun dijital olarak çoğaltılmasının maliyeti geleneksel olarak el ile çoğaltma ve makine ile çoğaltma tekniklerine kıyasla yok denecek kadar azdır (Shapiro, Varian, 1998). Üretilen en son birimin toplam maliyette meydana getirdiği değişme olarak tanımlanabilecek "marjinal maliyet", nesneye dayalı geleneksel ekonomide kısa dönemde sabitken, uzun dönemde üretim miktarının artması ile birlikte bir noktadan sonra artarak devam eder. Uzun dönemde üretim miktarının artması için yeni bina ve malzeme alımı gibi maliyetler doğar. Kısa dönemde ise hammadde, işgücü ve enerji maliyetleri söz konusudur.

Marjinal maliyet uzun dönemde artmakla beraber kısa dönemde sabit de olsa, nesneye dayalı bir üretim söz konusu olduğunda her bir yeni üretim bir maliyet doğurur. Bu durumda nesne olarak her bir çoğaltma sanat yapıtı da yeni bir maliyet doğurur. Giriş bölümünde de bahsedildiği gibi, ekonomik kurallar bir kenara bırakılıp yüksek maliyetler ve zarar göz ardı edilerek üretim miktarı kamu yararına artırılrsa bile üretim, hammadde, işgücü ve enerji gereksinimleri çoğaltmanın “sonsuz” veya en azından her insana ulaşabilecek miktarda gerçekleştirilmesine izin vermez.

Üretilen çoğaltmaların dağıtılması meselesi bir kenara bırakılsa bile, çoğaltmaların nesne formunda olması durumunda Beuys’ın düşündüğü manada çok geniş kitleye dağıtılması, daha en baştan bunların üretiminin yeterli miktarlarda gerçekleştirilemeyeceğinden dolayı mümkün olmaz. Dijital enformasyon “sıfır marjinal maliyet efekti” yaratır. Marjinal maliyet her bir yeni çoğaltım için sıfıra yaklaşarak düşer (Shapiro, Varian, 1998, 287). Bu da dijital enformasyonun teoride sonsuz sayıda çoğaltılmasını ekonomik ve teknik olarak mümkün kılar.

“Dijital çoğaltım”ın maliyet açısından sağladığı avantajlar, sanatçıların üretimlerini çoğaltmak hatta dağıtmak için, kendilerine yatırım yapacak bir aracı olarak kültür endüstrisine duydukları ihtiyacı ortadan kaldıracabilecek potansiyeldedir.

3.1.5. Dijital Çoğaltımın Kalite Açısından Avantajları

Dijital çoğaltım tekniklerinin diğer bir önemli avantajı, yapılan çoğaltmanın “orijinal”ı ile aynı özellikleri taşıması, aynı kalitede olması yani tıpa tıpa bir “eş” yaratmasıdır. Hatta burada artık bir orijinal-kopya ilişkisi söz konusu olmamaktadır. Normal koşullarda kopyanın var olması için bir orijinal olması gerekir. Dijital enformasyon söz konusu olduğunda orijinal-kopya hiyerarşisi söz konusu değildir. Dijital kopyalama sayesinde bir dijital enformasyon ile ondan çoğaltılan bir dijital enformasyon arasında bir üstünlük ilişkisi söz konusu değildir.

El ile çoğaltım “orijinal”den çoğaltımı yapanın becerisi ölçüsünde farklılaşırken, makine ile çoğaltım, çoğaltım miktarı ve nesli arttıkça kalitenin düşmesi ile—söz konusu olduğu durumda—“orijinal”den farklılaşır. Özellikle baskı sanat yapıtlarında edisyon numarası arttıkça çoğaltmanın ekonomik değeri düşmektedir.

Yukarıda da bahsedildiği üzere, Karl Gerstner (1968'den aktaran Tietjen, [03.11.2008]), Editions MAT'ın kendilerinin orijinal olduklarını ve sadece çoğaltılmadıklarını, kendi içlerinde çoğul (*multiple*) olduklarını söyler. Aynı şekilde dijital kopyalama olarak dijital çoğaltımlar da birer “eş” yarattıklarından, yani çoğul dijital enformasyon söz konusu olduğundan, Editions MAT'a benzer olarak “çoğul”durlar.

Dijital çoğaltımın kalite açısından sunduğu olanaklar, sanat yapıtının orijinallliği üzerinden yapılan değer tartışmalarının aşılması, her biri eşit değerinde teoride sonsuz sayıda dijital enformasyon formunda yapıt üretilmesini olanaklı kılar.

3.1.6. Dijital Çoğaltımın Kolaylık ve Hız Açısından Avantajları

Dijital çoğaltım tekniklerinin üçüncü bir avantajı, dijital enformasyonun temellük edilmesini ve çoğaltılmasını çok kolay ve hızlı bir hale getirmesidir. Son kullanıcı bir bilgisayar yardımıyla, başka bir aracıya gerek duymadan kendi başına dijital enformasyonu kolayca ve hızlı bir biçimde çoğaltabilir ve uygun yazılımlar ile kolayca temellük edebilir. Güncel sanatta önemli bir pratik olarak “temellük etme” (*appropriation*), bir yapıtın yeni yapıtlara kaynaklık etmesi ve temellük ederken üzerinde çalışılması sonucu yapıt ile daha derin bir ilişki kurularak yoğun bir deneyim yaşanmasını sağlaması açısından önemlidir. Sanatta temellük etme pratiği bu çalışmada hem bir sonraki alt başlıkta hem de ayrı bir bölüm olarak incelenecektir.

Dijital çoğaltım teknikleri, çoğaltımı son kullanıcının yapabilmesine olanak verir. El ile çoğaltım ustalık ve beceri gerektirirken, makine ile çoğaltım çoğu zaman son kullanıcı tarafından sahip olunması ekonomik olarak mümkün olmayan makineler gerektirmektedir. Ayrıca bazı durumlarda bu makineleri kullanacak operatörler de gerekebilmektedir. Çoğaltım miktarı arttıkça makine ile yapılan çoğaltımın için gerekli süre de artar. Özellikle el ile çoğaltımda çoğaltım süresi katlanarak artar.

Dijital çoğaltım ile birlikte dijital enformasyonu deneyimleyebilecek bir cihaza sahip olmak çoğu zaman dijital enformasyonu basit bir komut ile hızlı bir biçimde çoğaltabilecek olanaklara da sahip olmak manasına gelir. Bu sayede dijital enformasyon formunda bir sanat yapıtı, sanatçı tarafından dağıtıldıktan sonra P2P dosya paylaşımında olduğu gibi diğer kullanıcılar tarafından da kolayca çoğaltılıp

dağıtılabılır ve çok daha geniş bir dağıtıma sahip olabilir. Bunun karşısındaki en önemli engel yasal olarak *copyright*'tır.

Günümüzde müelliften ziyade kültür endüstrisinin karlılığını korumak için arkasında durduğu bir kavram olan *copyright*'a karşı, yapıtının ekonomik kaygılardan bağımsız olarak geniş kitleye ulaşmasını önde tutan ve çoğaltma kavramına Beuys gibi yaklaşan bir sanatçının savunması gereken kavram bir sonraki bölümde açıklanacağı üzere *copyleft* ve özgür/açık kaynak stratejileridir.

3.1.7. Dijital Çoğaltımın İşlenme Kolaylığı Açısından Avantajları

Yukarıda bahsedildiği gibi, Daniel Spoerri'nin kendisinin gerçekleştirdiği ilk Editions MAT koleksiyonunda üzerinde durduğu kavramlardan en önemlisi çoğaltmaların “hareketli” ve “dönüştürülebilir” olmalarıdır (Tietjen, [03.11.2008]). Böylece çoğaltmaların, projeye katılan sanatçıların imzasından bağımsız olmaları ve izleyicilerin de sanatın üretim sürecinin parçası olmaları hedefleniyordu. Dijital çoğaltım teknolojileri bir taraftan çoğaltımların “eş” olarak gerçekleştirilmelerini sağlarken bir taraftan da hem çoğaltan hem de dijital çoğaltıma sahip olana onu yeniden işleme, kontrollü olarak değiştirme olanağı vermesi açısından “hareketlilik” ve “dönüştürülebilirlik” kriterlerine hizmet edebilir. Dijital enformasyon bir bilgisayar ve çeşitli yazılımlar yardımı ile son kullanıcı tarafından kolayca işlenebilir. Tıpkı Editions MAT'da çoğaltmaların farklı malzemelerden yapılması gibi DVD-Video formatında sahip olunan bir yapıt, izleyici tarafından özgür bir format olan Ogg formatına Theora video ve Vorbis ses kodlamaları ile yine çeşitli GNU/Linux dağıtımları gibi özgür/açık kaynaklı bir işletim sistemi ve ffmpeg2Theora gibi video dönüştürücü yazılımları kullanılarak dönüştürülebilir. *Transcoding* olarak adlandırabileceğimiz bu işlem de yukarıda açıklandığı gibi bir dijital çoğaltım biçimidir. Theora video sıkıştırması, DVD-Video'nun kullandığı standart olan MPEG-2'ye çok yakın, hatta daha üstün kalitelere görüntü sunar ve çok daha az disk alanı kaplar. Bu sayede daha az bant genişliği ihtiyacı ile internet üzerinden, özellikle de P2P ağlarında daha kolay bir biçimde paylaşılabılır.

Transcoding'in yanında, izleyici dijital enformasyonu tamamen başka bir yapıt üretmek için de işleyebilir. Dijital enformasyon, sanatçıların temellük etme pratiklerinde olduğu gibi mevcut üretimlerin yeni üretilere kaynaklık etmesi için

örnekleme ve *remix*¹³ tekniklerinin kullanımını çok kolay bir hale getirmiştir. Bu sayede dijital enformasyon formunda bir sanat yapıtı, başka bir sanatçı veya sadece bir izleyici tarafından bile örneklenerek (*sampling*) başka bir yapıtın parçası olarak kullanılabilir veya *remix*'lenebilir. Temellük etme pratiği, temellük edilecek yapıt üzerinde yoğun bir çalışma gerektirdiğinden yapıt ile daha yoğun bir deneyim yaşanmasını ve yapıta dair fikirlerin daha iyi kavranmasını sağlar. Joseph Beuys'un çoğaltmalar aracılığıyla fikirlerini insanlara iletmesi ve onlarla iletişimde kalması isteğine dijital enformasyonun kolay işlenebilmesi sayesinde kolayca temellük edilmesi etkin bir uygulama alanı sunar. Bu aşamada Nicholas Bourriaud'nun (2005), 1990'larda güncel sanat alanında bazı sanatçıların sanat pratiklerini açıklamak için geliştirdiği "ilişkisel estetik" (*relational aesthetics*) kavramından da söz edilebilir.

Fransız yazar, eleştirmen ve küratör Nicholas Bourriaud (2005), Rikrit Tiravanija, Philippe Parreno, Vanessa Beecroft, Maurizio Cattelan, Carsten Höller ve Pierre Huyghe gibi sanatçıların 1990'larda ürettikleri projeleri karşılıklı eylem (*interactives*), biraradalık ve ilişkisellik kavramları üzerinden okuyarak bunları "ilişkisel estetik" kavramı üzerinden açıklıyor. Bourriaud (2005) bu sanatsal uygulamalarda zengin bir toplumsal deneyleme alanının söz konusu olduğunu ve insanların karşılıklı-eylemleri ve bunun toplumsal içeriğini barındıran bu anlayışların modern sanatın ideallerini kökten sarstığını söylüyor. Karl Marks'ın "toplumsal aralık" kavramına gönderme yaparak sanat yapıtlarının ticari ve anlambilimsel özelliklerinin ötesinde bir alan oluşturduğuna, anlık mikro-toplulukların kurulabildiği ayrıcalıklı mekanlar kurulduğuna dikkat çekiyor. Çağdaş yapıtın formunun da maddi formundan öte birleştirici bir öge olduğunu söyleyen Bourriaud sanatçının bu form üzerinden bir diyalog başlattığını, bu diyalogun da başka diyaloglara yol açarak sonsuza kadar devam ettiğini ve bunun sanatsal pratiğin özü haline geldiğini söylüyor. Yukarıda, 1960'larda sanatın maddesizleşmesi tartışması sırasında performansların zamansallığı ile ilgili olarak açıklandığı gibi Bourriaud (2005, 47) da

¹³ "Remix" terimi başlarda müzik alanında ortaya çıkmasına rağmen günümüzde her türlü üretimin birbirleri ile karıştırılıp, kesilip, yapıştırılıp, tekrar kurgulanıp sunulması pratiğine verilen genel bir isim halini almıştır. Türkçe'ye "karıştırma" olarak çevrilmesi mümkün olsa da bu metinde İngilizce orijinal şekliyle kullanılması uygun görülmüştür.

“performans olup bittikten sonra, yapıtın kendisiyle bütünleşmeyen belgeleme çalışması dışında bir şey kalmaz geride” saptamasını yapıyor. Sanatın bu şekilde bir zaman dilimi içerisinde görülebilir olmasıyla da kullanılabilir olmama özelliğine sahip olduğunu belirten Bourriaud sanat yapıtının bir karşılaşma hazırladığı ve izleyiciye randevu verdiğini söylüyor. Sanatın maddesizleşmesi tartışmalarında da var olan, insanları bir araya getiren ilişkilere bir form kazandırılmasının, 1960’ların sanatın tanımı ve sınırlarının genişletilmesi amacıyla farklı olarak 1990’lar sanatında, toplumsal alanın içerisinde sanatın direnme potansiyelinin araştırılması için kullanıldığı saptamasını yapan Bourriaud, sanatın içi ilişkileri yerine dış ilişkilere yöneldiğini söylüyor.

Nicholas Bourriaud’un “ilişkisel estetik” kavramının bu çalışma açısından en önemli olan kısmı, ilişkisel estetik kavramında yapıt etrafında bir araya gelen, sadece izleyici olarak edilgen konumdan çıkıp, bir katılımcı olarak yapıtın tamamlanmasında, hatta yeniden üretilmesinde pay sahibi olan izleyiciye, dijital çoğaltmanın teşvik ettiği etkin temellük etme olanakları sayesinde yapıtla ve yapıtın etrafındaki diğer izleyiciler ile kuracağı ilişki için sunulan davetidir. Yani dijital çoğaltmanın ulaşılabilirlik ve temellük edilebilirliğinin yaratacağı toplumsal ilişkilerin ilişkisel estetik kuramı üzerinden okunabileceği ileri sürülebilir.

Beuys’un (1997) yukarıda bahsedilen herkesin sanatçı olduğu ve üretken olabileceği, fakat üretkenliğin kişinin gönüllü olarak istediği üretimi yapmasına karar verecek ekonomik ve politik özgürlüğü olmasına bağlı olduğu görüşünü düşünürsek, dijital enformasyon formunda sanat yapıtının, dijital çoğaltım ve temellük etmenin maliyet ve kolaylık açısından sunduğu olanaklar ile üretkenliğin önünü açacak özgürlüklerin bir kısmını sunduğunu görebiliriz. Dijital çoğaltımın “eş” üretme ve temellük etmeyi kolaylaştırma özellikleri, Spoerri ve Gerstner’in Editions MAT çoğaltmaları ile vurgulamak istedikleri “hareketli” ve “dönüştürülebilir” olma özellikleri ile de örtüşmektedir.

3.1.8. Hariç Tutulamayan Rekabetçi Olmayan Mal Olarak Dijital Çoğaltmalar

Ekonomi teorisinde “rekabetçi mallar” (*rival goods*) birisi tarafından kullanımının başkası tarafından eş zamanlı kullanımı engellediği mallar için kullanılır. Rekabetçi mallar da “dayanıklı rekabetçi mal (*durable rival goods*) ve “dayanıksız rekabetçi

mallar” (*non-durable rival goods*) olarak ikiye ayrılır. Dayanıksız rekabetçi mallar, yiyecekler gibi, bir kişi tarafından kullanıldığında artık başkası tarafından hiçbir zaman kullanılamazlar. Dayanıklı rekabetçi mallar ise bir yemek kaşığı örneğinde olduğu gibi bir kişi tarafından kullanılsa bile zaman içerisinde başkaları tarafından da kullanılabilir, fakat eş zamanlı olarak kullanılamazlar.

“Rekabetçi olmayan mallar” (*non-rival goods*) ise birisinin kullanıyor olmasının onu tüketmediği, eş zamanlı olarak sınırsız sayıda başkalarının kullanımını engellemediği mallardır. Buna örnek olarak da televizyon yayınları verilebilir. Rekabetçi olmayan mallar genellikle soyuttur.

Rekabetçi mallar ve rekabetçi olmayan mallar “hariç tutulabilir mallar” (*excludable goods*) veya “hariç tutulamaz mallar” (*non-excludable goods*) olabilir. Hariç tutulamaz mallar, para ödmeden kullanılabilimleri engellenemeyen mallardır. Hariç tutulamaz rekabetçi olmayan mallar “kamusal mallar”dır (public goods). Bunlara örnek olarak hava verilebilir. Hariç tutulamaz rekabetçi mallar ise “ortak mallar”dır (common goods). Bunlara örnek olarak ise av yasağı gibi durumlar dışında bir gölde avlanan balıklar verilebilir.

Hariç tutulabilir mallar, para ödemeyen insanların kullanımları engellenebilen mallardır. Hariç tutulabilir rekabetçi olmayan mallar “kulüp malları”dır. Bunlara örnek olarak kablo TV yayınları verilebilir. Hariç tutulabilir rekabetçi mallar ise “özel mallar”dır. Bunlara örnek olarak da giyim eşyaları verilebilir.

Entelektüel üretimler kullanılmaları ile yok olmayan, tüketilemeyen mallardır. Bunların bir kısmı entelektüel değerleri kaybolmadan çoğaltılabilirler. Bu yüzden de entelektüel değerleri kaybolmadan çoğaltılabilen entelektüel üretimler, tüketimleriyle “rekabetçi olmayan” ve *copyright*’lanmadan önce “hariç tutulamayan” mallardır (Raven, 2005). Bu mallar *copyright* yerine bir sonraki bölümde tartışılacak şekilde *copyleft*’lenerek “hariç tutulamayan rekabetçi olmayan mallar” olmaları ve öyle kalmaları garanti altına alınabilir.

Sanat yapıtları da öncelikle entelektüel üretimlerdir. Dijital enformasyon olarak ifade edilen sanat yapıtları dışında bir nesne üzerinden ifade edilen sanat yapıtları ancak bu nesne ile aynı zaman ve mekânı paylaşanlar tarafından deneyimlenebilir. Nesne üzerinden ifade edilen sanat yapıtları, fiziksel çoğaltılmalarda olduğu gibi

çoğaltılabildikleri ölçüde eş zamanlı olarak farklı mekânlarda da deneyimlenebilir. Çoğaltılmaları mümkün olmayan sanat yapıtları bile genellikle birden fazla izleyicinin eş zamanlı deneyimine izin verdikleri için “rekabetçi olmayan mallardır”. Fakat bu yapıtlar satın alındıklarında “hariç tutulabilir rekabetçi olmayan mallar” statüsünü alabilirler. Sanatçı yapıtını *copyleft* olarak sunarak “hariç tutulamayan rekabetçi olmayan mal” statüsünü koruyabilir. Fakat çoğaltılamayan sanat yapıtı için bunun “hariç tutulamayan rekabetçi olmayan” bir sanat yapıtı olması çok sayıda insan tarafından deneyimlenmesini olanaklı kılmaz.

El ile veya makine yardımıyla kopyalanamayan ve nesne üzerinden ifade edilebilen bir sanat yapıtı ancak yeniden üretimi ile çoğaltılabilir ki, Walter Benjamin’ in (2001) ifade ettiği gibi bu sanat yapıtı yeniden üretildiğinde *aura*’sını yitirecektir. İşte bunun için yapıtlarının daha fazla insana ulaşmasını isteyen sanatçılar nesne üzerinden ifade edilebilen sanat yapıtlarını çoğaltmalar olarak kurgulamışlardır. Yukarıda bahsedildiği gibi, nesneye dayalı çoğaltmalar makine veya el ile teknik ve ekonomik kısıtlamalar ölçüsünde çoğaltılarak daha fazla insana ulaştırılabilirler. Yine de bu çoğaltmaların ulaşabileceği insan sayısı sınırlıdır.

Yukarıda da belirtildiği üzere, pazar ekonomisinin gerekliliğini vurgulayan şeyin kıtlık sorunu olduğu söylenmektedir. Kıtlık, rekabetçi mallar için gerçekten de söz konusu olmakla birlikte özünde rekabetçi olmayan mallar için söz konusu olamayabilir. Sanat pazarının makine ile hatta günümüzde dijital olarak teoride sonsuz sayıda çoğaltılması olanaklı olan bazı formlardaki sanat yapıtları için sınırlı edisyon adı altında “yapay kıtlık” yaratarak sanat yapıtlarının pazar değerlerini koruma çabası göz önüne alındığında pazar ekonomisi kıtlık sorunu ile baş etmek yerine kendisinin bilinçli olarak kıtlık yarattığı görülmektedir.

Özetle, dijital enformasyon formunda bir sanat yapıtı nesne formundaki sanat yapıtları için bahsedilen sınırlamalara maruz kalmadan çoğaltılabilir. Bu çalışmada önerilen ve “dijital çoğaltmalar” olarak kurgulanan sanat yapıtları *copyleft*’lenerek sunulduğunda fikirlerin dağıtılmasına olanak sağlayacak şekilde “hariç tutulamayan rekabetçi olmayan mallar” özelliğine sahip olacağından sanat pazarının ve kültür endüstrisinin kuralları dışında kalarak geniş kitlelere ulaşabilir. Burada *copyleft* yaklaşımı önemli bir rol oynamaktadır.

3.2. Dijital Çoğaltmaların Politik Boyutu Olarak *Copyleft* Yaklaşımı

Sanat yapıtlarının kültür endüstrisine ihtiyaç kalmadan zorunlu ekonomik ilişkiler dışında, “hariç tutulamayan mallar” olarak özgür bir biçimde kitlelere ulaştırılması için bu çalışmada önerilen dijital çoğaltmalar modelinin teknik olarak “dijital çoğaltım” olanaklarından faydalanmasının ötesinde politik boyutunu *copyleft* yaklaşımı oluşturur. Mevcut *copyright* yasaları sanatçıların haklarını korumaktan öte kitlelerin sanat yapıtlarına özgür bir biçimde ulaşmasını engellemektedir. Bunun da ötesinde kültürel gelişim için önemli bir pratik olan temellük pratiği de mevcut *copyright* yasaları ile engellenmektedir. *Copyleft* yaklaşımı herkese yapıtı çoğaltma ve dağıtma özgürlüğü verdiğinden hem yapıtın özgür biçimde mümkün olan en geniş kitleye ulaşmasını sağlar, hem de temellük etmeyi teşvik etmesi ile yapıtın ve sanatçının fikirlerinin daha iyi kavranmasını sağlar.

Copyleft kısaca müellifin ilk elden üretiminin herkes tarafından özgürce deneyimlenmesine, çoğaltılmasına ve temellük edilerek veya aynen dağıtılmasına izin vermesi demektir. Richard Stallman (2002c) tarafından ilk olarak bilgisayar yazılımları için formüle edildiği şekliyle gerçek anlamda *copyleft*, bir üretimi temellük ederek yeni bir üretimde bulunan birisinin, bu yeni üretimin de herkes tarafından çoğaltılmasına ve temellük edilmesine izin vermesini gerektirir. Bu şekilde özgür üretimlerin özgür kalmaları garanti altına alınır ve bunlardan temellük edilen yeni üretimlerin de *copyleft* olması zorunluluğu ile *copyleft* yaklaşımının kullanımı artar. Bu *copyleft* yaklaşımının temelini oluşturur ve yapıtı “kamusal bilgi alanı” (*public domain*) olarak sunmaktan farklılaşır.

Copyleft yaklaşımının bilgisayar yazılımı alanındaki başarısı, bu yaklaşımın kültürel üretimler için de uygulanabilirliği için ilham vermiştir. Bu doğrultuda kültürel üretimler için Özgür Sanat Lisansı, Creative Commons ve Libre Commons gibi lisans ve yaklaşımlar geliştirilmiştir. Özellikle Creative Commons lisanslarının popülerleşmesi ile birlikte bu tip lisansların, özgür yazılım hareketinin öncüsü olan Richard Stallman’ın bahsettiği özgürlükleri gerçek anlamda sunup sunmadığının, bu lisansların politikalarının neler olduğunun tartışılmasını önemlidir.

Özgür kültür alanında birçok farklı yaklaşım söz konusu olsa da burada bahsedilen “özgürlük” kavramı, Richard Stallman’ın (2002a) tarif ettiği şekilde, kullanıcıların

söz konusu üretim ile ilişkilerinde sahip oldukları hak ve özgürlüklere odaklanarak, yapıtın özgür bir şekilde dolaşımında kalması ve temellük edilebilmesine odaklanır. Sanatçılar yüzyılın başından bu yana temellük pratiğini, mevcut üretimlerin bağlamlarını değiştirerek yeni anlamlar üretmek için kullanmışlardır. Yukarıda da belirtildiği gibi, temellük pratiği yapıt üzerinde özenli bir çalışma gerektirdiğinden yapıt ile daha derinlemesine bir deneyim yaşanır ve sanatçının fikirleri üzerine daha derinlemesine düşünülmesini sağlar.

“Yeni Ekonomi”de en önemli girdinin enformasyon haline gelmesi ile birlikte, enformasyonun kontrolünü sağlayan yegane yasal koruma biçimi olarak telif hakları yasaları, enformasyonu bir karlılık kaynağı olarak gören üreticiler ve kültür endüstrisi gibi araçlar için tek silah haline gelmiştir. “Dijital çoğaltmaların Teknik Boyutu Olarak Dijital Çoğaltım” alt başlığında anlatıldığı üzere dijital enformasyonun herkes tarafından kolay, hızlı ve maliyetsiz bir biçimde çoğaltılabilme özelliğinden dolayı, telif hakları yasaları ile üretimlerin bu şekilde çoğaltılmasına karşı yasal bir güvence sağlanmaya çalışılmaktadır.

Bu çalışma mevcut *copyright* yasalarının değişmesi gerekliliğinden öte, sanatçıların *copyleft* yaklaşımının arkasında yatan düşünceleri ve bunun olanaklarını farkına vararak yapıtlarını kendilerinin ilk elden *copyleft* olarak sunması gerekliliğini vurgulamaktadır. Sanatçının üretiminin çoğaltılmasına ve temellük edilmesine ilk elden kendisinin izin vermesi ile telif hakları yasalarının doğurduğu “korsan” kavramı da ortadan kalkacaktır.

Bu çalışmada önerilen dijital çoğaltmalar modeli, giriş bölümünde açıklandığı üzere temelini Joseph Beuys’un çoğaltmalar üretirken ortaya koyduğu, politik fikirlerinin yaygınlaşması için mümkün olan en fazla sayıda izleyici ile iletişimde kalma idealine dayandırmaktadır. *Copyleft* yaklaşımı da yapıtın sanatçı dışında kullanıcılar tarafından da çoğaltılmasına olanak verdiğinden, mümkün olan en fazla çoğaltım ve en geniş dağıtımın özgür bir şekilde yapılmasını sağlar. *Copyleft* yaklaşımı ayrıca temellük etmeyi teşvik etmesi ile herkesin yapıt ile daha yakın bir deneyim yaşayarak sanatçının fikirlerini daha iyi kavramasını sağlar. Bu açıdan *copyleft* yaklaşımı Beuys’un ideallerinin gerçekleştirilmesine hizmet eder ve aynı zamanda da politik olarak dijital çoğaltmalar modelinin önemli bir unsurunu oluşturur.

Çalışmanın bu bölümünde öncelikle *copyright* kavramı incelenmiş, ardından da üretimler üzerindeki *copyright* korumasının tersine çevirerek kullanıcılara üretimler ile ilişkilerinde çeşitli özgürlükler sunan *copyleft* yaklaşımı tanımlanmıştır. Bilgisayar yazılımları alanındaki özgür yazılım ve açık kaynak anlayışları ve bunlara dair lisanslar ile kültürel üretimler için geliştirilen Özgür Sanat Lisansı, Creative Commons ve Libre Commons lisans ve yaklaşımları, felsefeleri ve politikaları açısından karşılaştırılarak bunların bu çalışmada önerilen *copyleft* yaklaşımı ile ilişkileri ortaya konulmaya çalışılmıştır.

3.2.1. *Copyleft* Yaklaşımı Öncesi *Copyright*

Copyright, bir sanat yapıtının veya bir düşünce ürününün üretimi, satışı veya dağıtımı için bir sanatçıya veya dağıtımcıya imtiyaz veren yasal bir haktır ve karşılıklı olarak mülkiyetin derecelerini belirler. *Copyright*, bir müellifin üretimini, çalışma maddeleştigi andan itibaren korumaya alır ve belli bir süre için bu koruma devam eder. *Copyright*, kitap ve basılı eserlerin yanında ses, görüntü kasetleri, bilgisayar programları gibi konuları da kapsar. *Copyright*'ın sağladığı koruma süresinin dolmasının ardından genellikle çalışma “kamusal bilgi alanı”na (public domain) dönüşür ve serbest kalır. Koruma süresi ülkeye ve döneme göre farklılık gösterebilir.

Copyright başlarda üretimi teşvik etmek ve müellife üretimi üzerinden bir süreliğine bir gelir kaynağı oluşturmak için ortaya çıkmış olsa da, *copyright*'ın kapsamının kültür endüstrisinin etkisiyle günümüze kadar kademe kademe genişlemesiyle artık *copyright*'ın ilk ortaya çıktığı zamandaki maksadından uzaklaşarak bir karlılık unsuru olarak işlediğini söyleyebiliriz. Örneğin bilişim teknolojileri sayesinde kültürel üretimlere erişimin kolaylaşması Amerika Birleşik Devletleri'nde bazı büyük medya şirketlerini harekete geçirdi ve lobi faaliyetleri sonucunda *The Sonny Bono Copyright Term Extension Act* isimli yasanın çıkartılması ile koruma süresi 95 yıla çıkartıldı (Lessig, 2004). Bu yasanın talep edilmesinin sebebi, telif hakları büyük medya kuruluşlarının elinde olan ve bu sayede onlar için birer gelir kaynağı olan bazı kültürel üretimlerin, mevcut yasada belirtilen koruma sürelerinin sona ermek üzere olmasıydı.

Amerikan *copyright* yasalarında koruma süresinin kademe kademe uzatılması süreci *copyright* yasalarının amaçlarının günümüze kadar nasıl değiştirildiğini görmek için iyi bir örnektir. Amerikan *copyright* yasası, İngiliz *copyright* yasasından alınmıştır ve bu yasa ile ilgili düzenlemeler Amerikan Kongresi'nin inisiyatifindedir. 1790'da çıkartılan ilk Amerikan *copyright* yasasında koruma süresi 14 yıl idi. 14 yıl sonunda müellif hayatta ise ek bir 14 yıllık koruma için başvurabiliyordu. Fakat yasanın ilk dönemlerinde müelliflerin ancak küçük bir bölümü korumanın uzatılması için başvurmuştur.

Yasanın ilk çıkışından sonraki yüz sene içerisinde sadece bir kere, 1831'de koruma süresi 28 yıl ve maksimum 42 yıl olarak uzatıldı. 1909 yılında ise, ilk koruma yine 28 yıl olarak kalmak üzere maksimum koruma süresi 56 yıla çıkartılmıştır. 1962-2002 yılları arasında ise *copyright* yasaları, bu tarihlerden sonraki üretimleri, hatta iki tanesi söz konusu tarihlere kadar olan üretimleri de kapsayacak şekilde olmak üzere toplamda 11 defa uzatılmıştır. Bu uzatmaların birçoğu kısa süreli uzatmalar olmakla birlikte 1976 yılındaki uzatma 19 yıl, 1998 yılındaki *The Sonny Bono Copyright Term Extension Act* yasası ile gelecek üretimler ile birlikte mevcut üretimleri de kapsayan uzatma süresi ise 20 yıl ve sonuçta toplam koruma süresi de 95 yıl olmuştur (Lessig, 2004). Söz konusu uzatmaların tarihlerine bakıldığında, bunların kapitalist ekonominin ağırlığının arttığı ve bilişim teknolojilerinin günlük hayatta kullanımının yaygınlaştığı dönemlere denk geldiği görülebilir.

Telif Hakları yasalarının koruma sürelerine ilişkin hükümlerinin yanı sıra diğer hükümlerinin kapsamı da giderek genişletilmektedir. Örneğin 1998 yılında yürürlüğe giren *Digital Millenium Copyright Act* (DMCA), telif hakları tarafından korunan çalışmalara erişim için yazılım kodlarının *hack* edilmesini yasa dışı ilan etmiştir (Lessig, 2004). Buna göre, Norveçli bir *hacker* olan Jon Lech Johansen'ın da aralarında olduğu üç *hacker* tarafından, satın aldıkları ticari DVD-Videoların GNU/Linux işletim sistemli bilgisayarlarında oynatılmasına izin vermeyen ve aynı zamanda DVD-Video'nun çoğaltılmaya karşı korunmasını sağlayan CSS (Content-Scrambling System) korumasının şifresinin kırılması bir suç sayılmaktadır.

Gayri safi milli hasılasının önemli bir bölümünü, başta sinema olmak üzere kültürel üretimlerin ihracatının oluşturduğu Amerika Birleşik Devletleri *copyright* korumasının gevşek olduğu ülkelere telif hakları yasalarını güçlendirmeleri için baskı

yapmaktadır. Türkiye'de de birçok yasa çoğu zaman bürokratik nedenlerden dolayı yenilenemeyip güncelliğini yitirmişken, telif hakları yasaları, özellikle son yıllarda korsanlığa büyük cezalar getiren düzenlemeler ile yenilenmektedir.

Mevcut *copyright* yasaları dijital enformasyonun ancak ve ancak dijital kopyalama ile hareket edebiliyor olması gibi özelliklerini göz önüne almadığından günümüz koşullarında kullanıcıların özgürlüklerini iyice tehdit etmeye başlamıştır. Bir kitabın okur tarafından kopyalanması belli sınırlar haricinde yasak olmakla beraber, bu kitabın bir arkadaşına verilmesi normal süreçte serbesttir. Ancak bir elektronik kitap (e-book) ancak kopyalanarak arkadaşına verilebilir ve *copyright*, Dijital Haklar Yönetimi (Digital Rights Management – DRM) gibi erişim kontrol teknolojisi uygulamalarını kullanarak buna bile sınırlama getirmeye çalışmaktadır. Bunun gibi bazı düzenlemeler “*fair use*” (kamu yararına kullanım, adil kullanım, dürüst kullanım) doktrini kapsamında serbest olması gereken bazı çoğaltmaları bile yasak saymaktadır. Bugün, “örnekleme” (*sampling*) gibi temellüke dayalı üretim biçimlerinin büyük bir bölümü *copyright* yasaları tarafından yasadışı ilan edilmiş durumdadır. William J. Mitchell (2003) bunun sosyal bedelinin çok büyük olacağı saptamasını yapar.

Matbaanın icadından önce Avrupa’da kitaplar el ile çoğaltılmaktaydı. Bu yüzden de bir kitabının çoğaltılması yazar için büyük bir onurdu. Matbaanın icadı ile birlikte “entelektüel mülkiyet” (*intellectual property*) kavramı doğdu. Bu dönemde, matbaa makineleri, ulaşılabilirliklerinin sınırlı olmalarından dolayı *copyright* korumasına tabi üretimlerin, özellikle son kullanıcı tarafından izinsiz çoğaltımı için önemli bir tehdit oluşturmuyordu. Çok sonraları, fotokopi makineleri sayesinde çoğaltım işlemi için gerekli beceri ve zaman ihtiyacı azaldı. 1990’lardan itibaren ise dijital çoğaltım ile birlikte çoğaltım işlemi, daha önce hiç olmadığı kadar kolaylaştı ve son kullanıcıya kadar ulaştı.

“Korsan” kavramı *copyright* ile ilişkili bir kavramdır. *Copyright*, belli bir süreliğine bir üretimin kullanım, çoğaltım ve dağıtım gibi haklarını tanımlar. Müellif, çoğu zaman yapıtının çoğaltım ve dağıtım haklarını kültür endüstrisine devreder. Bu, özellikle sinema, edebiyat ve müzik alanlarında geçerlidir. Makine ile gerçekleştirilen çoğaltımlarda, müellif tarafından veya onun onayladığı kişiler tarafından gerçekleştirilmeyen çoğaltıma “korsan kopya” denir. Korsan, bir hakkı—

ki burada çoğaltma hakkını tanımlayan telif hakkı—izinsiz olarak ve ticari amaçlar için kullanan veya zorla kullanan kişi anlamındadır. Korsan kopya müellifin onayı olmadan aynen veya benzer olan çoğaltımdır.

Korsan kopyanın niteliğinin çoğu zaman diğer kopyalardan bir farkı olmaz. Hele korsan dijital kopyaların içeriği, yasal kopyalarının özdeşidir. Korsan dijitalleştirme ve *transcoding* gibi diğer dijital çoğaltım yöntemleri de çoğu zaman orijinal ile çok yakın deneyimler sunar. Bunlara korsan sıfatının eklenmesinin sebebi telif haklarından kaynaklanan zorunlu ekonomik ilişkilerdir.

Kültür endüstrisi, izleyiciye “hakiki” kopyayı, onunla aynı veya çok benzer deneyimleri sunan “korsan” kopya karşısında cazip kılmak için müellif mitini ve star sistemini canlı tutmaya çalışır. Korsan kopya ile hakiki kopya arasındaki deneyime dair bir fark yaratmak için müellif mitinin “*aura*”sını kurmaya çalışır. Walter Benjamin’in (2001, 66) bahsettiği, aşağıda alıntılanan *star* sistemi de bunun çok eski bir örneğidir:

"Sinema atmosferin (aura) zayıflamasına, *personality*'yi stüdyonun dışında yapay olarak kurarak yanıt verir. Sinema alanındaki kapital tarafından desteklenen star kültürü, kişiliğin artık çoktandır ancak bu kişiliğin mal karakteri içerisinde varlığını sürdürebilen büyüsunü konserve eder".

Michael Hardt ve Antonio Negri'nin (2003) de belirttiği gibi, enformasyonu koruyacak yegane yasal güvence olan telif hakları yasaları, küresel dünyanın en önemli kuralı haline geldi. Kültür endüstrisi *copyright* yasalarına sıkı sıkı sarılmak zorunda kaldı. Bu yasaların oluşturulması, uygulanması ve sürelerinin uzatılması için yukarıda bahsedildiği gibi çeşitli lobi faaliyetleri yapılmaya başlandı. Hardt ve Negri (2003), kültür endüstrisinin tamamının İnternet gibi demokratik ağlar yerine, birkaç büyük firmanın pazar ve fiyatları elinde tuttuğu oligopolistik ağ modeline göre işlediğine, burada hala merkezi üretim, kitlesel dağıtım ve tek yönlü iletişimin söz konusu olduğuna dikkat çekiyorlar.

Bugün bilişim kültürü ile birlikte post-modern müellif teorileri, armağan teorisi, post-Marksist teoriler gibi dayanakları arkasına alan bir dizi hareket, *copyright* karşıtı projeler üretiyor. Richard Barbrook'un (2000) da saptadığı gibi, günlük İnternet pratiğinde kapitalist düzen ile çatışan ve *copyright* yasalarınca suç sayılan birçok eylem gerçekleştiriliyor. Ernest Adams'ın ([21.12.2009]) fotokopi makinelerinin yaygınlaşması sonucunda *copyright* yasalarına “*fair use*” (kamu yararına kullanım,

adil kullanım, dürüst kullanım) doktrininin eklenmek zorunda kalınması konusundaki saptamasında olduğu gibi, günlük bilişim pratiği *copyright* yasalarının değişmesi gerekliliğine işaret etmektedir.

3.2.2. Copyleft Yaklaşımı

Daha önce de açıklandığı üzere *copyleft* genel olarak, bir üretimin özgürce deneyimlenmesine, çoğaltılmasına, dağıtılmasına, kısmen veya tamamen temellük edilmesine, temellük edilenin de aynı özgürlükleri sunması şartıyla tekrar dağıtılmasına, müellifin kendisinin ilk elden izin vermesi anlamına gelir.

Copyleft kelimesi, Wikimedia Commons’da [21.01.2009] aktarıldığı üzere Li-Chen Wang’ın Mayıs 1976’da Dr. Dobbs’ Journal (DDJ)’da yayınlanan *Palo Alto Tiny BASIC* kaynak kodunun başında “Tüm Haksız Fiilleri Saklıdır” (*All Wrongs Reserved*) ibaresi ile birlikte karşımıza çıkar (Şekil 3.1).

```
; *****
;
;   TINY BASIC FOR INTEL 8080
;   VERSION 2.0
;   BY LI-CHEN WANG
;   MODIFIED AND TRANSLATED
;   TO INTEL MNEMONICS
;   BY ROGER RAUSKOLB
;   10 OCTOBER, 1976
;   @COPYLEFT
;   ALL WRONGS RESERVED
;
; *****
```

Şekil 3.1: 1976 yılında “*copyleft*” kelimesinin kullanılışı

Fotoğraf, Li-Chen Wang’ın Palo Alto Tiny BASIC kaynak kodunu değiştirip bunu Aralık 1976’da Interface Age Magazine’de yayınlayan Roger Rauskolb tarafından 1977 yılında Michael Holley’e verilen kopyanın taranmış halinin Wikimedia Commons’da yer alan dijital kopyasından tekrar basılmıştır ve “kamusal bilgi alanı” (*public domain*) statüsündedir .

McKenzie Wark ([11.12.2009]) “Posta Sanatı”nın (*Mail Art*) önemli isimlerinden Ray Johnson’ın da “copy” ve “left” kelimelerini birlikte, 1970’lerde bir yapıtında kullandığını belirtir. Johnson’ın bir çiziminde yan yana duran iki adet tavşan çizimlerinden soldakinin üstüne alt alta “COPY”, “LEFT”, “RAY” ve “JOHNSON” kelimeleri, sağdakinin üstünde ise yine alt alta, bu sefer “COPY”, “RIGHT”, “RAY” ve “JOHNSON” kelimelerini yazmaktadır.

Copyleft kelimesinin günümüzdeki kullanım şekliyle popülerleşmesi ise bunun Richard Stallman tarafından, Özgür Yazılım Hareketi (Free Software Movement) ve GNU Genel Kamu Lisansı (GNU General Public License - GNU GPL) için kullanılması ile olmuştur. Richard Stallman (2007) kendisinin “copyleft” kelimesini ilk olarak “tüm hakları tersine çevrilmiştir” (*all rights reversed*) ibaresi ile birlikte Dan Hopkins’in 1984-85 yıllarında kendisine gönderdiği bir mektubun üzerinde gördüğünü ve bu kelimeyi o zamanlar geliştirmekte olduğu bu yeni dağıtım modeli için kullanmayı seçtiğini belirtir.

Copyleft kelimesi günümüzde *copyright* korumasını azaltan, hatta tersine çeviren başka lisanslar için de kullanılmakla birlikte bunların bazıları Stallman’ın kullandığı anlamda *copyleft* lisansları değildir. Bir lisansın *copyleft* lisansı olabilmesi için üretim temellük edilerek gerçekleştirilecek sonraki üretimlerin de özgür kalmasını şart koşması gerekir. Yani *copyleft* lisanslı bir sanat yapıtını temellük ederek bundan bir yapıt üreten birisi, başkalarının kendi yapıtına ulaşımını ve onu temellük etmesini engelleyemez.

Copyright, kelime anlamıyla İngilizce “copy” ve “right” kelimelerinin birleşimi ile “kopyalama hakkı” anlamında gelir. *Copyleft* ise *copyright* kelimesi üzerinden türetilmiş bir kelimedir. “Left”, “izin, müsaade” anlamına gelen “leave” kelimesinin geçmiş zamanı ve aynı zamanda pasifi için kullanılır. Bu durumda *copyleft*, “kopyalama izni” veya “kopyalama izni verilmiş” gibi bir anlama gelir. “Right” ve “left” kelimelerinin politik olarak “sağ” ve “sol” anlamına da geldikleri düşünüldüğünde, *copyleft*’in sosyalist düşünceye de bir gönderme yaptığı düşünülebilir.

Copyleft yaklaşımı “korsan” olgusunu geçersiz kılar. Müellif, *copyright* ile yapıtının çoğaltım ve dağıtımını gibi imtiyazları kültür endüstrisine devrederken, *copyleft*

yaklaşımı çoğaltım ve dağıtımını bir imtiyaz olmaktan çıkartıp herkese bu hakları verdiğinden dolayı *copyleft*'li bir üretim için, kendinde olmayan bir hakkı kullanmak olarak tanımlanan “korsan” kavramı geçersiz olacaktır. Bunun için müellifin öncelikle ilk elden kendisinin yapıtını *copyleft*'lemesi gerekir.

Copyleft, bir çeşit sistemin sisteme karşı kullanılması taktiğidir; *copyright*'ı kullanarak yazılımın, yapıtın veya uygulandığı herhangi bir üretimin özgür kalmasını yasal olarak garanti altına alır. Yani *copyleft* lisansları temelde birer *copyright* lisanslarıdır fakat kullanıcıya üretim üzerinde getirilen kısıtlamaları ortadan kaldırarak bunun yerine kullanıcının bir takım özgürlüklerini tanımlar. *Copyleft*'in ilk geniş kullanım alanından örnekle yazılımdan bahsederseniz; bir yazılım ilk önce *copyright*'lanır ve ardından buna dağıtım kuralları değiştirilmediği sürece herkese yazılımı ve türetilmiş versiyonlarını kullanma, değiştirme ve dağıtma haklarını veren dağıtım kuralları eklenir (Stallman, 2002c). Bu yüzden *copyleft*, GNU Genel Kamu Lisansı'nda kullanıldığı biçimiyle kanun önünde bir *copyright* lisansıdır.

Yazılımı “kamusal bilgi alanı” (*public domain*) ilan etmek veya Apache Software Foundation tarafından hazırlanan Apache Lisansı (Apache License) gibi *copyleft* lisansı olmayan bir lisans ile lisanslamak onun özgür kalmasını garanti altına alamaz. Örneğin, bir özgür yazılım lisansı olmasına rağmen az önce belirtildiği gibi bir *copyleft* lisansı olmayan Apache Lisansı söz konusu olduğunda, kodu kullanarak yeni bir kod yazan birisi bunu kendi sahipli yazılımı olarak lisanslayarak kodun kullanımını engelleyebilir ve bu yazılım artık bir “özgür yazılım” olmaz.

3.2.2.1. *Copyleft* ve Özgürlük

Copyleft özgür yazılımın önemli bir unsurudur. Özgür yazılım temelde kullanıcının özgürlüklerine odaklanır. “Özgür Yazılım Hareketi ve Genel Kamu Lisansı” başlığında açıklanacağı üzere, bu özgürlükler kısaca kullanıcıların, yazılımı çalıştırma, kopyalama, dağıtma, üzerinde çalışma, değiştirme ve geliştirme ile ilgili özgürlüklerini işaret eder.

Özgürlük kavramının felsefe, siyaset bilimi, ekonomi gibi alanlarda çeşitli açılımları vardır. Bireysel haklar ve bireyin diğer bireylerin özgürlüklerine karşı sorumluluklarının, özgürlük kavramına ve bunun sınırlarına dair temel tartışma konusu olduğunu söyleyebiliriz. Bir bireyin yapmak istemediği bir şeyi içsel ve dışsal

sebeplerle yapmayı tercih etmek durumunda kalmaması özgürlüğün en geniş tanımı olarak düşünülebilir. Bununla birlikte, bu bireyin yapmak istemediği şeyi yapmamasının başka bireylerin yapmak istemedikleri şeyleri yapmayı içsel veya dışsal sebeplerle tercih etmelerini gerektirmesi durumu, yani bir bireyin özgürlüğünün başka bireylerin özgürlüğünü kısıtlaması bir ikilem yaratır. Hatta bir şeyi yapmanın ötesinde bunu yapmadan sadece düşünme ve ifade etmeye dair özgürlükler bile başkalarının özgürlüklerini kısıtlama potansiyeli açısından tartışılabilir.

Bireyin yapmak istediği bir şeyi dışsal nedenlerden dolayı tercih etmemek durumunda kalması, bunu içsel nedenlerden dolayı, kendi hür iradesi ile yapmayı tercih etmemesinden daha da kısıtlayıcı bir durumdur. İçsel sebepler daha çok kişisel inançlar ve değer yargıları gibi etkenler ile ilişkili iken dışsal sebepler daha çok toplumsal rol, sosyal çevre, otorite ve hukuk gibi etkenler ile ilgi olarak düşünülebilir. Otorite ve buna bağlı bir hukuk sistemini tanımayan anarşizm, bireyin kararlarını etkileyen dışsal sebeplerden otorite ve hukuk kuralları gibi bir kısmını ortadan kaldırdığından bunun en geniş özgürlük tanımlarından birini sunduğu düşünülebilir.

Bu çalışmada özgürlük kavramı tanımlanmaya ve analiz edilmeye çalışılmayacak ve sadece Richard Stallman ve Özgür Yazılım Vakfı'nın kullanıcının özgürlüklerine odaklanan tanımlamaları çerçevesinde değerlendirilecektir.

Richard Stallman ve Özgür Yazılım Vakfı her ne kadar özgür yazılımı kullanıcıların özgürlükleri üzerinden tanımlasalar da, *copyleft* yaklaşımının kullanıcıların bazı özgürlüklerini kısıtladığına dair bazı eleştiriler vardır (Guadamuz-Gonzalez, 2004). Her ne kadar özgür yazılım tanımında bahsedilen dört özgürlük içerisinde özgür yazılımdan geliştirilen bir yazılımın yayınlanması özgürlüğü tanımlanmış olsa da, bunun ayrıntıları ve kısıtlamaları Özgür Yazılım Vakfı'nın GNU Genel Kamu Lisansı ve GNU Kısıtlı Genel Kamu Lisansı'nda (GNU Lesser General Public License – GNU LGPL) farklılık göstermektedir.

GNU Genel Kamu Lisansı, katı bir *copyleft* lisansı olarak bu lisans ile dağıtılan bir yazılımdan faydalanılarak geliştirilen bir yazılımın da aynı şartları sağlayan bir lisans ile lisanslanması zorunluluğu getirerek bu yazılımın özgür olmayan bir

yazılımın parçası olarak kullanılmasına izin vermez. Oysa daha serbest bir *copyleft* lisansı olan GNU Kısıtlı Genel Kamu Lisansı, özgür yazılımların özgür olmayan diğer bazı yazılımlar ile de birlikte kullanılabilmesine izin verir.

GNU Genel Kamu Lisansı'nın, bu lisansı kullanan yazılımların, parçası oldukları yazılımları da aynı şartları kullanan bir lisans ile lisanslama zorunluluğu getirmesieleştirilir. (Guadamuz-Gonzalez, 2004). Özgür bir yazılımı geliştirerek yeni bir yazılım üreten kullanıcının bunu dilediği şekilde, hatta özgür yazılım olmayacak bir şekilde dağıtması engellendiğinden, bunun kullanıcının bu konudaki “özgürlüklerini” kısıtladığı savunulur. Bu kısıtlamanın sebebi de temelde *copyleft* yaklaşımıdır.

Copyleft yaklaşımının GNU Genel Kamu Lisansı'nda hukuksal bir boyutu olduğundan burada bireyin, yukarıda özgürlük ile ilgili tartışmada belirtildiği üzere, hukuktan kaynaklanan dışsal bir kısıtlama ile yapmak istediği şeyi yapamaması sonucu doğabileceğinden, burada dar bir özgürlük tanımının söz konusu olduğu söylenebilir. Daha serbest bir *copyleft* yaklaşımı yerine *copyleft* yaklaşımının hiç söz konusu olmadığı ve kullanıcıya daha fazla hak ve özgürlükler veren lisanslar bulunsa da, bunlar da sonuçta hukuksal düzenlemelerdir. Bu lisansların hukuki boyutları yüzünden, anarşizmdeki özgürlük tanımına en çok yaklaşan fıkırın, “Özgür Toplum ve Libre Commons” başlığında bahsedileceği gibi, bilgisayar yazılımları ötesinde kültürel üretimleri de kapsayan ve yasal bir bağlayıcılığı olmayan Özgür Toplum'un (Libre Society) Libre Commons “lisansları” olduğu söylenebilir.

Söz konusu eleştirilere cevaben Bradley Kuhn ve Richard Stallman ([11.12.2009]), özgür yazılım ile programcıların, kullanıcıların özgürlüklerini ellerinden almalarını engellediklerini savunuyorlar. Çok az kişi tarafından üretilen yazılımların gelişmiş dünyada bilgisayar kullanan herkesi ilgilendiren hakların neler olduğunu belirlemesinin kendilerine istekleri dışında kanun tarafından verilen bir güç olduğunu söylüyorlar. Kuhn ve Stallman ([11.12.2009]), özgürlüğü insanın genellikle kendisini etkileyen kararları alabilmesi olarak tanımlarlarken, gücün/iktidarın (*power*) insanın kendisinden çok başkalarını etkileyen kararlar alabilme özgürlüğü olduğunu söylüyorlar. Dolayısıyla yazılımcılara, kullanıcıların haklarını kısıtlama hakkının verilmesinin onların özgürlükleri ile ilgili bir şey olmadığını, fakat güçleri/iktidarları ile ilgili bir şey olduğunu ve özgürlük ile gücün/iktidarın karıştırılmaması gerektiğini

söylüyorlar. GNU Genel Kamu Lisansı'nın *copyleft* yaklaşımı da kullanıcıları bu güce/iktidara karşı korumaktadır.

Richard Stallman, daha önceleri serbest olarak paylaşılan yazılımların kısıtlayıcı *copyright* kanunlarına tabi olmaya başlamasına bir tepki olarak özgür yazılım hareketini başlatmıştır. Stallman için özgür yazılım etik bir meseledir ve Stallman'ın bu konudaki tavrı politiktir. Onun bu yaklaşımı, beraber yola çıktığı yazılım camiasından bazı kişilerinin tepkisini çekmiş ve “Açık Kaynak Hareketi ve Açık Kaynak İnisiyatifi” başlığında açıklanacağı üzere “açık kaynak hareketi”nin doğmasına sebep olmuştur. Açık kaynak hareketi, yazılıma dair özgür yazılım hareketi gibi etik bir mesele olarak politik bir yaklaşım sergilemek yerine pratik bir yaklaşım sergilemekte ve *copyleft* yaklaşımını zorunlu olarak görmemektedir.

Bu çalışma bilgisayar yazılımları alanında kullanıcıların özgürlüklerine odaklanan etik tartışmaların, hayatın diğer alanları için de ilham verici olabileceğini savunmaktadır. Bu yüzden sanat yapıtlarının özgür bir biçimde kitlelere ulaştırılmasında *copyleft* yaklaşımının, sanat yapıtlarının metalaştığı sürer duruma bir tepki oluşturması beklenen politik sanatta, sistemin sisteme karşı kullanılması yönteminin bir örneği olarak önemli olduğu savunulmaktadır. Buradaki özgürlük yaklaşımı, Richard Stallman'ın vurguladığı biçimde kullanıcının, yani izleyicinin özgürlüğünün yanında yapıtın kendisinin özgür kalması ile de ilişkilidir.

3.2.2.2. Copyleft ve Karşılıklılık (Reciprocity)

Copyleft yaklaşımı, Eric Raymond'ın (2001c)da açık kaynaklı yazılım geliştiricilerinin motivasyonları ile ilişkilendirdiği Marcel Mauss'un (1966) “armağan” kavramı üzerine yaptığı çalışmaların da önemli bir bulgusu olan “karşılıklılık” ilkesine dayalıdır. Özgür bir üretimi temellük ederek yeni bir üretimde bulunan bir kişi, bu yeni üretimini de özgür olarak sunmakla yükümlüdür.

Yukarıda bahsedildiği üzere GNU Genel Kamu Lisansı katı bir *copyleft* lisansı olduğundan dolayı, kullanıcıya değiştirdiği yazılımı ancak aynı özgürlükleri sunarak dağıtma hakkı verdiği için kullanıcıya her bağlamda özgürlük vermediği konusunda eleştirilmektedir. Buradaki mantık, özgür yazılımdan üretilecek bir yazılımın özgür olmaması durumunda bunun diğer kullanıcıların bu yazılıma dair özgürlüklerini kısıtlayacak olmasıdır. Özgür yazılım tanımında “tüm toplumun yarar

sağlayabileceği şekilde programı geliştirme” ibaresi yer almaktadır (Free Software Foundation, [22.06.2009], par. 3). Özgür yazılım geliştirilerek üretilcek bir yazılım özgür olarak dağıtılmazsa bundan “tüm toplum” değil, sadece *copyright* kanununda izin verildiği şekilde bazı kişiler yarar sağlayabileceklerdir.

Bu aslında hukuksal düzenlemelere gerek olmaması gereken etik bir tartışmadır. Kendisine armağan olarak verilen bir yemek tarifini komşusuna ancak para karşılığı veren ve bu tarifi de başka kimselere vermesini yasaklayan bir kişi en basitinden toplumdan dışlanacaktır. Bu yemek tarifi ile yemek yapıp bunu satıyor olmak başka bir tartışma konusu, yemek tarifinin kendisini satmak başka bir tartışma konusudur. Her ne kadar Richard Stallman (2005) yazılımların kaynak kodları ile yemek tariflerinin aynı şeyler olmadığını, çünkü kaynak kodlarının bilgisayarlar yardımıyla derlenmesiyle yazılım elde edilebildiğini fakat yemek tariflerinin böyle bir süreçle yemeğe dönüştürülemeyeceğini söylese de, bunun olanaklarını tartışmak da sanat için bir araştırma alanı olabilir.

Yemek yapmak için sonsuz insan ihtiyaçları arasında paylaştırılması gereken kıt kaynaklar olarak yemek malzemelerine ihtiyaç vardır. Fakat dijital enformasyon, tıpkı kendisi de aynı zamanda bir enformasyon olan yemek tarifi gibi kıtlığa tabi değildir. Dijital enformasyon olarak ifade edilebilen bir sanat yapıtı da bilgisayarlar yardımıyla paylaşılabilir.

3.2.2.3. Copyleft ve Kamusal Bilgi Alanı (*Public Domain*)

Uğur Tanyeli (2005) *Kamusal Mekân – Özel Mekân: Türkiye’de Bir Kavram Çiftinin İcadı* adlı yazısında kamusal mekâna dair algıdaki “herkese ait olan” ve “hiç kimseye ait olmayan” anlayışlarının farklarından bahseder. Bir kamusal mekân “hiç kimseye ait değil” olarak algılanırsa birisi burasının çevresini çit ile sarıp başkasının girmesine izin vermeyerek orasını mülkleştirebilir. Bu anlayıştaki birisi, bu sayede hiç kimsenin hakkına el koymadığını da düşünebilir. Fakat bu mekân “hiç kimseye ait olmayan bir mekân” değil de, “herkese ait olan bir mekân” ise ve birisi burasının etrafına çit çekerek diğerlerinin mekâna erişmesini ve bu mekânı kullanmasını engellerse, o zaman başkalarının haklarını el koymuş demektir. David Berry ve Giles Moss ([11.12.2009]) da “müşterek mülkiyetli kaynak, araç ve olanaklar”ın (*commons*) tanımını yaparken, bunu olumsuz anlamda, hiç kimseye ait olmayan ve

bu yüzden de sahiplenilip metalaştırılabilen şeyler yerine olumlu manada herkese ait olan ve mülkiyet kavramının söz konusu olmadığı şeyler olarak algıladıklarından bahsederler.

Copyleft yaklaşımı, kamusal olana yaklaşıma dair kişisel etik ve algıya dair söz konusu farklı anlayışları ayırmak için önemlidir. *Copyleft* yaklaşımı, kamusal olanın herkese aitliğini garanti altına almak için bir yöntem olarak düşünülebilir. Bir sanatçı, “kamusal bilgi alanı”na (*public domain*) dönüşmüş bir üretimi temellük edip bundan bir yapıt ürettiğinde, bunun özgürce paylaşılması konusunda kendisini kamuya karşı sorumlu hissetmesi gerekir. Bir kamusal mekânın etrafına çit çekip burasının erişimini ve kullanımını engelleyerek mülkleştiren bir kişi ile “kamusal bilgi alanı” haline gelmiş bir üretimi, bir kültür mirasını temellük ederek bundan yapıt üreten bir sanatçının, ürettiği yapıta erişimi ve bunun kullanımını katı *copyright* yasaları ile engelleyerek bunu mülkleştirmesi ve metalaştırması da bundan çok da farklı bir şey olarak algılanmamalıdır.

Kamusal olana dair algının sanatçılarda dahi farklı işleyebiliyor olmasına karşı, *copyleft* yaklaşımının kitlelere tanıtılması mülkiyet, haklar ve özgürlüklere dair konuların etik boyutlarının üzerinde tekrar düşünülmesi açısından önemlidir. Bunun için ilk aşamada sanatçının yapıtının herkese özgür bir biçimde ulaşmasını sağlaması ve bu yapıtın her zaman özgür kalmasını garanti altına alması için yapıtını “kamusal bilgi alanı” olarak sunmasının ötesinde *copyleft* yaklaşımı ile sunması önemlidir. Bu sayede bunun hiç kimseye ait olmayan bir üretim değil de herkese ait olan bir üretim olduğunu, bu yüzden de kimse tarafından sahiplenilerek erişiminin ve kullanımının engellenmemesi gerektiğini vurgulamış olur. Yani bu yapıtı temellük eden bir kişinin de bunun tıpkı ileride açıklanacak olan özgür yazılımda olduğu gibi “bedava” değil “özgür” bir yapıt olduğunu, ikisinin ayrımının bilincinde olmasını, bu yapıtın sanatçının dünya kültürüne bir armağanı olduğunu bilmesi önemlidir. Aynı şekilde bu yapıtı temellük eden bir kişinin de bu sayede ürettiği yeni yapıtını *copyleft* yaklaşımı ile sunması, en azından armağanın karşılıklılık ilkesinin bir gereğidir.

3.2.2.4. *Copyleft* ve Sanatta Temellük

Temellük etmek kavramı genel olarak kendi mülkiyetine geçirmek manasında kullanılsa da, sanatta temellük etme pratiği mülkiyet kavramı ile ilişkili değildir ve

ileride bu konu ile ilgili ayrı bir bölümde anlatılacağı gibi, sanatçının mevcut üretimleri yeni bir üretim için kaynak olarak kullanması manasındadır.

Temellük etme pratiğini kullanan birçok sanatçının telif hakları ile başı derde girebilmektedir. Yapıtı temellük edilen sanatçılar veya bunların telif haklarını ellerinde tutan mirasçıları kimi zaman maddi kimi zaman da manevi sebeplerle yapıtlarını temellük eden sanatçılara karşı davalar açabilmektedirler. Bu yüzden birçok sanatçının, başkalarının yapıtlarını temellük etmekten çekinip oto-sansür ile yaratıcılıklarını sınırladıklarına dair araştırmalar yapılmıştır (Meyers, 2007).

Nitekim güncel sanatta temellük etme pratiğini kullanan birçok sanatçının, kendi ürettikleri yapıtların temellük edilmesine açık olarak izin vermedikleri görülebilir. Bu durum, yukarıda bahsedildiği gibi, en başta etik olarak karşılıklılık ilkesine uymamaktadır. Kendi yapıtının temellük edilmesini hırsızlık olarak gören bir sanatçının, başka bir sanatçının yapıtını temellük ederken de kendisinin hırsızlık yaptığını düşünmesi beklenebilir. Kültür endüstrisi, *copyright* ihlalinin “hırsızlık” olarak sunulmasına dair bir propaganda çalışması yürütmekte ve *copyright*’ın sanat yapıtları ile bunlara sahip olanlar ve hatta izleyiciler arasındaki hakları düzenleyen yegâne yol olduğunu savunmaktadırlar. Oysa *copyleft* yaklaşımının daha yakından kavranması ve sıkı *copyright* yasalarına alternatiflerin tartışılması sayesinde belirli politik duruşları olan sanatçıların temellük etme, hatta diğer yöntemlerle ürettikleri yapıtlarını izleyiciye sunarken kapitalizm ve kültür endüstrisinin öğretisinin dışında düşünebilme potansiyellerinin artacağı ileri sürülebilir.

Bir sanatçının herhangi bir yapıtı temellük etmesinin serbest olmasını talep etmeden önce kendi yapıtını özgürce temellük edilebilir bir şekilde, *copyleft* yaklaşımıyla sunması önemlidir. Yani başkalarının haklarına dair *copyright* yasalarında değişiklik talep etmek yerine sanatçıların öncelikle kendi yapıtlarını ilk elden kendilerinin *copyleft* olarak sunmaları önemlidir. Böyle bir bilinç oluşursa *copyright* karşıtı birçok kişinin talep ettiği gibi *copyright* yasalarının değişmesine de gerek kalmayacaktır. Eğer herkes *copyleft* yaklaşımının ne olduğunu kavrar ve bunun arkasında yatan fikirler üzerine düşünürse, yani herkes *copyleft* bilincine sahip olursa, o zaman daha fazla sanatçı üretimlerini *copyleft* olarak sunmak için motivasyon sahibi olacaktır. Bu anlayış yerleştiğinde ve izleyiciler de bilinçlendiğinde, sanatçının yapıtını sunuş biçiminden, o sanatçının gerçek fikirleri ve politikası hakkında fikir sahibi

olunacaktır. Bu sayede hem sanatçılar hem de yapıtları sanat pazarındaki değişim değerleri ile değil de izleyiciye sunacakları deneyim ile değer kazanacaklardır.

Sanatçıların rızası olmadan *copyright* yasalarında bir değişiklik talep edilmesi öncelikle sanatçıların haklarına saygısızlık olacaktır. Fakat sanatı ekonomik bir gelir kaynağı olarak gören ve bunun için sanat üreten sanatçılar dışında, sanatta politik duruşları olan birçok sanatçının, *copyleft* yaklaşımını ve arkasında yatan düşünceleri farkına varıp bunları bilinçli bir şekilde değerlendirdiklerinde, yapıtlarını ilk elden kendilerinin *copyleft* olarak sunmayı değerlendirebilecekleri düşünülebilir. Bunun için ise öncelikle kitlelerin kültür endüstrisinin propagandasından kendilerini özgürleştirip, *copyleft* yaklaşımı hakkında bilgi sahibi olmaları ve yapıtlarını *copyleft* olarak sunan sanatçılara desteklerini ortaya koymaları gerekmektedir. Bu da sanatçıları, yapıtlarını *copyleft* olarak sunmak için cesaretlendirecektir.

Özellikle üretimlerinde temellük pratiklerini kullanan sanatçıların, kendi üretimlerini *copyleft* olarak sunmaları, sanatçıların tavırlarının tutarlılığı açısından da önemlidir. Temellük etme pratiğinin güncel sanatta çok sık kullanılması fakat aynı zamanda bunun hukuksal sorunlar doğurması, sanatta *copyleft* yaklaşımının önemini vurgulaması açısından önemli olduğundan, çalışmanın ilerleyen aşamalarında, yirminci yüzyılda sanattaki temellük etme pratikleri ve *copyright*'ın bu pratikler karşısında ortaya çıkardığı engeller ayrı bir bölüm olarak ayrıca incelenecektir. Fakat öncelikle, *copyleft* anlayışını yaygınlaştıran bilgisayar yazılımları ve ardından da kültürel üretimlerde *copyright* korumasını en aza indiren, hatta bu yasaları tamamen ortadan kaldıran lisans ve hareketlerin neler olduğu aşağıda tartışılmıştır.

3.2.3. Bilgisayar Yazılımlarında Copyright Alternatifi Yaklaşım ve Lisanslar

Aşağıda ayrı başlıklar halinde bilgisayar yazılımları alanındaki *copyright* alternatifi hareketler olan Özgür Yazılım Hareketi ve Açık Kaynak Hareketi ile bu alanlardaki temel lisanslar incelenecek ve bunların farklılıkları ve ortak noktaları üzerinden politikaları ortaya konmaya çalışılacaktır.

3.2.3.1. Özgür Yazılım Hareketi ve Genel Kamu Lisansı

Günümüzdeki *copyright* karşıtı hareketlerin birçoğunun referans noktası bilgisayar yazılımları alanındaki başarılı uygulamalardır. Bu yüzden bu başlıkta, özgür kültür

(*free culture*) anlayışının referans kaynağı olarak kabul edebileceğimiz bilgisayar yazılımları alanındaki özgür yazılım hareketi incelenmiştir.

1960 ve 1970’lerde bilgisayar yazılımları birer gelir kaynağı olarak düşünülüyor, sadece bilgisayarların çalışması için birer eklenti olarak algılanıyorlardı. Bu yüzden birçok yazılım, değiştirilmelerine ve bu sayede farklı uygulamalara adapte edilmelerine olanak sağlayan kaynak kodları ile birlikte, üreticiler ve yazılımcılar arasında serbestçe değiş tokuş ediliyordu. Bilgisayar yazılımları ekonomik bir gelir kaynağı olarak görülüp metalaşmaya başlamadan önce yazılımcılar kendi becerilerini göstermek için yazdıkları bilgisayar kodlarını çeşitli dergilerde, tıpkı günümüzde bilimsel toplantılarda sunulan bildirilerde olduğu gibi serbest bir biçimde yayınlıyorlardı (EK 6). 1970’lerin sonu 1980’lerin başında şirketler, rakiplerinin kendi yazılımlarını kullanarak bilgisayarlarını geliştirmelerini engellemek için kaynak kodlarını kapatarak yazılımlarını katı kopyalama sınırlamaları ile lisanslamaya başladılar ve lisans ücretlerini artırdılar.

1984 yılında Richard Stallman adında bir *hacker*, UNIX temelli, tamamen “özgür” bir işletim sistemi ve bununla birlikte çalışacak yazılımlar üretmek için “GNU Projesi”ni (GNU Project) başlattı. GNU Projesi, bugün adı Richard Stallman ile birlikte anılan “özgür yazılım hareketi”nin (*free software movement*) de başlangıcı oldu. Richard Stallman bir sene kadar sonra 1985’de GNU İşletim Sistemi’ni ve “özgür yazılım”ın (*free software*) kullanımı ve geliştirilmesini desteklemek için bir sivil toplum örgütü olan “Özgür Yazılım Vakfı”nı (Free Software Foundation – FSF) kurdu. Özgür Yazılım Vakfı, destekleyeceği özgür yazılımlar için şu tanıımı getirdi:

Özgür yazılım kavramı, kullanıcıların, yazılımı çalıştırma, kopyalama, dağıtma, üzerinde çalışma, değiştirme ve geliştirme özgürlükleriyle ilgili bir kavramdır. Daha açık konuşacak olursak, "özgür yazılım" kavramı, yazılım kullanıcıları dört olmazsa olmaz özgürlüğe sahiplerdir demektir:

-Herhangi bir amaç için yazılımı çalıştırma özgürlüğü (0 numaralı özgürlük).

-Her ne istiyorsanız onu yaptırmak için programın nasıl çalıştığını öğrenmek ve onu değiştirme özgürlüğü (1 numaralı özgürlük). Yazılımın kaynak koduna ulaşmak, bu iş için önkoşuldur.

-Kopyaları dağıtma özgürlüğü. Böylece komşunuza yardım edebilirsiniz (2 numaralı özgürlük).

-Tüm toplumun yarar sağlayabileceği şekilde programı geliştirme ve geliştirdiklerinizi (ve genel olarak değiştirilmiş sürümlerini) yayınlama özgürlüğü (3 numaralı özgürlük). Kaynak koduna erişmek, bunun için bir önkoşuldur. (Free Software Foundation, [22.06.2009], par. 3)

Richard Stallman'ın "özgür yazılım" (*free software*) kavramı ile üstünde durduğu temel kavram yukarıda bahsedildiği gibi "özgürlük"tür. "Free" kelimesinin İngilizcede "özgür" ve "ücretsiz" gibi çeşitli anlamları vardır. İngilizce kullanımında "özgür yazılım", "ücretsiz yazılım" ile karıştırılsa da, ücretsiz olmak zorunda değildir. Bu yüzden özgür yazılımın İngilizcede "*libre software*" şeklinde kullanıldığı da görülür.

Libre kelimesi Fransızcada "ücretsiz" anlamını taşımamakta ve "özgür"lüğü vurgulamaktadır. Özgür yazılımın karşısı "ticari yazılım"(commercial software) da değildir. Stallman, özgür olmayan yazılımlar için, "sahipli yazılım" ¹⁴ (*proprietary software*) kavramını kullanır. Kullanıcı, değiştirdiği bir yazılımı satmakta veya bedava dağıtmakta özgürdür. Ancak, yazılımın ve değiştirilen halinin kaynak kodunun açık bırakılması zorunludur. Özgür yazılımın satış modeli genelde destek ve kullanım kılavuzu hazırlanması gibi katma değerli hizmetler üzerine kuruludur. Bunun da ötesinde sanat için alternatif sosyo-ekonomik modelleri tartışmada asıl ilham verici olabilecek olan özgür yazılımın "bağış" modelidir. Fakat giriş bölümünde de belirtildiği üzere sanatçının hayatını idame ettirmesi sorunsalı bu çalışmada kapsam dışı bırakıldığından "bağış" ve "armağan" kavramlarına dayalı ekonomik modeller bu çalışmada ayrıntılandırılmayacaktır.

1989 yılında Richard Stallman ve Özgür Yazılım Vakfı, GNU Genel Kamu Lisansı'nı hazırladı. GNU Genel Kamu Lisansı, özgür yazılımın dağıtımının hukuki temellerini belirleyen lisanstır (Dusollier, 2003). 1991 yılında bu lisansın ikinci versiyonu ve 2007 yılında da üçüncü versiyonu hazırlanmıştır. GNU Genel Kamu Lisansı, özgür yazılımın değiştirilebilmesini, paylaşılmasını, kaynak kodunun görülebilmesini ve bütün kullanıcılar için özgür kalmasını garanti altına alır (Stallman, 2002b). Bunu *copyleft* metodu ile yapar.

Özgür Yazılım Vakfı'nın GNU Genel Kamu Lisansı'nın dışında da bazı lisansları daha vardır. Özel amaçlı yazılım paketleri için hazırlanan ve Özgür Yazılım Vakfı tarafından "kod kitaplıkları" (*library*) gibi özel durumlar haricinde önerilmeyen ve daha serbest bir *copyleft* lisansı olan GNU Kısıtlı Genel Kamu Lisansı (GNU Lesser

¹⁴ "Proprietary software" tamlamasının Türkçe karşılığı olarak "kapalı yazılım", "özel lisanslı yazılım" veya "mücessel veya birinin malı olan yazılım" tamlamaları da kullanılmaktadır.

General Public License - GNU LGPL) bunlardan biridir. Temelde GNU Genel Kamu Lisansı ile aynı olan fakat, ağ ortamında kullanılan web hizmetlerini kapsayıcı bir ek madde içeren GNU Affero Genel Kamu Lisansı (GNU Affero General Public License – GNU AGPL), Richard Stallman’ın “bir servis olarak yazılım” (Software as a Service – SaaS) olarak tanımladığı ve genel olarak “*cloud computing*” olarak adlandırılan servislerin yaygınlaşmaya başlaması üzerine hazırlanmıştır. Bu lisansların yanında yazılımların kullanma kılavuzları gibi dokümanlar için, yine bir *copyleft* lisansı olan “GNU Özgür Doküman Lisansı” (GNU Free Documentation License - GNU FDL) da Özgür Yazılım Vakfı’nın sunduğu bir diğer lisanstır.

3.2.3.2. Açık Kaynak Hareketi ve Açık Kaynak İnisiyatifi

“Açık kaynak” (*open source*) kavramının doğuşu İnterneti’n başlangıcına kadar geriye gider. Açık kaynak, temelde birisinin, başkaları tarafından değiştirilebilecek şekilde bir kodu yazması ve sonucun sürekli olarak yeni kullanıcılar tarafından değiştirilebilmesidir (Manovich, [21.01.2006]). Bilgisayar yazılımı alanındaki kullanımına referansla, kültürel üretimler için “açık kaynak” yerine “açık içerik” (*open content*), hatta “açık erişim” (*open access*) kavramları da kullanılmakla beraber, bunların bir kısmı içeriğin değiştirilmesi özgürlüğünü vermeyip, sadece serbestçe erişilebilir olmayı vurgular.

Açık kaynak, özgür yazılımın da koşullarından biridir. Çünkü yazılımı değiştirebilmek için kaynak koduna ulaşılabilir ve bu sayede yazılımın çalışma mantığının incelenebilir olması gerekir. Kaynak koduna ulaşamayan yazılımların çalışma yöntemleri tersine mühendislik gibi yöntemler ile incelenebilir fakat bu işlem telif hakkına tabi üretimler için yasal değildir ve aynı zamanda da çok zor bir işlemdir. Açık kaynak, bir tersine mühendislik çalışmasına gerek kalmadan yazılımın çalışma mantığının analiz edilerek daha kolay bir biçimde değiştirilmesine olanak sağlar. Üstelik bunu yasal olarak serbest kılar.

Açık kaynağın bir marka olarak kullanılması, 1998 yılında California’da Stallman’ın açtığı yoldan giden İnternet özgür yazılım camiasından Todd Anderson, Chris Peterson, John “maddog” Hall, Larry Augustin, Sam Ockman ve Eric Raymond’ın katıldığı bir toplantı ile başladı. Bunun öncesinde 1997 yılında Eric Raymond’ın (2001b) *The Cathedral & the Bazaar* isimli çalışmasının yayınlanması büyük ilgi

uyandırmıştı. Bu yayının da etkisiyle Netscape firması İnternet tarayıcısı (*browser*) yazılımının kaynak kodunu dağıtacağını açıkladı. Eric Raymond ve arkadaşları, bunun ticari yazılım dünyasına kendi yazılım üretim yöntemlerinin etkinliğini göstermek için bir fırsat olabileceğini düşündüler. Fakat içinde bulundukları özgür yazılım hareketinin vurguladığı “*free*” kelimesinin “*ücretsiz*” gibi algılanmasının yarattığı kafa karışıklığı ve özgür yazılımın idealist yaklaşımının, ticari yazılım şirketleri için hep itici bir unsur olduğu düşünülüyordu. Chris Peterson’ın önerisi ile “açık kaynak” kavramı “özgür yazılım”a karşı önerildi ve Eric Raymond ([16.6.2007]) 8 Şubat 1998’de *hacker* camiasına bundan sonra “özgür yazılım” yerine “açık kaynak” ve “açık kaynaklı yazılım”ın kullanılması için bir çağrıda bulundu. Bu kavram basında da çokça yer buldu.

Aynı yıl kâr amacı gütmeyen bir şirket olan “Açık Kaynak İnisiyatifi” (Open Source Initiative - OSI), Bruce Perens ve Eric Raymond tarafından kuruldu. Açık Kaynak İnisiyatifi, “Açık Kaynak Tanımı” (The Open Source Definition) olarak adlandırılan kriterlerin önemini bir marka güvencesi ile desteklemek için çalışan bir şirkettir. Açık Kaynak Tanımı, Bruce Perens tarafından “Debian Özgür Yazılım Yönergeleri”nden (Debian Free Software Guidelines) türetilmiştir. Açık Kaynak Tanımı, sadece programın kaynak kodunun açık olması ile sınırlı değildir. Özetle şunları içerir;

- 1- Lisans, programın farklı kaynaklardan programlar içeren yazılımların bir parçası olarak serbestçe dağıtılabilir ve/ya satılabilir olmasına izin vermeli
- 2- Program kaynak kodu ile birlikte dağıtılmalı veya kaynak koduna ulaşılabilmeli.
- 3-Lisans, programın değiştirilmesine ve bunlardan yeni programlar üretilerek orijinal yazılım ile aynı lisansı kullanarak dağıtılmasına izin vermeli.
- 4- Lisans sadece programın derlenmiş hallerinin eklenmesi aşamasında değiştirilmesi amacıyla kaynak kodu ile birlikte “yama dosyaları”nın da (*patch*) dağıtımına izin veriyorsa, kaynak kodunun, değiştirilmiş şekliyle dağıtımını sınırlayabilir.
- 5- Lisans kişi veya gruplara karşı ayırım yapmamalı.
- 6- Lisans, programın herhangi bir uğraşı alanı tarafından kullanımını kısıtlamamalı.
- 7-Programın hakları ek bir lisansa gerek kalmadan dağıtıldığı her kopyasına geçmeli.

8- Programa ait haklar, kullanıldığı spesifik bir yazılım dağıtımına özel olmamalı. Tekrar dağıtıldığında aynı haklar geçerli olmalı.

9- Lisans, programın beraber dağıtıldığı diğer lisanslı programlara sınırlamalar getirmemeli. Açık kaynaklı olmayan programlarla da beraber dağıtılabilmeli.

10- Lisansın hiç bir koşulu, bir teknoloji veya arayüz tarzına dayandırılmamalı. (Open Source Initiative, [11.12.2009])

Bu şartları sağlayan bir lisans Açık Kaynak İnisyatifi (OSI) tarafından tescil edildikten sonra “Açık Kaynak İnisyatifi Sertifikalı Açık Kaynaklı Yazılım” (OSI Certified Open Source Software) olarak adlandırılır. “Açık kaynak” tamlaması genel bir kullanıma sahip olduğu için ticari bir marka olarak kullanılamaz fakat Açık Kaynak İnisyatifi, açık kaynaklı yazılımların arkasında bir marka gibi güvence oluşturur. Dolayısıyla açık kaynak bir lisans değil, yazılım geliştirme yöntemidir. Açık Kaynak İnisyatifi’nin onayladığı, açık kaynak kodunu modifiye eden kullanıcıların hak ve yükümlülüklerini tayin eden, 30 kadar lisans vardır. Bunların bazıları çok özgür bazıları da çok korumacıdır. GNU Genel Kamu Lisansı ve GNU Kısıtlı Genel Kamu Lisansı, Açık Kaynak İnisyatifi tarafından “Açık Kaynak İnisyatifi Sertifikalı Açık Kaynaklı Yazılım” olarak onaylanmış olsa da, Richard Stallman (2002d), Açık Kaynak İnisyatifi’nin onayladığı bazı lisansların “özgür yazılım”ın kriterlerine uymadığını belirtir.

3.2.3.3. Özgür Ve Açık Kaynaklı Yazılım (FLOSS)

Özgür yazılım ve açık kaynak hareketleri temelde aynı prensipleri paylaşıyorlar da bu hareketlerin üyeleri her fırsatta ikisinin ayrı şeyler olduklarını vurgularlar. İki hareket de ortak pratiklerinden bahsedilirken kendi terminolojilerinin kullanılmasını ister. Hem özgür yazılım hareketinin lideri olarak kabul edilen Richard Stallman (2002d), hem de Açık Kaynak İnisyatifi (Open Source Initiative, [12.12.2009]) her fırsatta kendi kavramlarını savunurlar. Ortak projelerde çalışsalar da farklı amaçları olan hareketler oldukları için, belli birine referans verirken, o hareketin kavramlarını kullanmak önemlidir. Örneğin özgür yazılımdan bahsederken, açık kaynağın vurgulanması doğru değildir.

İki hareket de birbirine yakın lisans, kültür ve geliştirme modellerine dayandıklarından, bilişim çağının bu yeni pratiklerine gönderme yapılırken iki hareketin kavramları birleştirilerek “Özgür ve Açık Kaynaklı Yazılım” (Free and Open Source Software) kavramını da kullanılmaktadır. Buna, İngilizcede *Free/Libre/Open-Source Software* tamlamasındaki kelimelerin baş harflerinden oluşan “FLOSS” da denir. Fransızca ve İspanyolca kökenli bir kelime olan ve “özgür” anlamına gelen “*Libre*”, yine burada da İngilizce “*free*” kelimesinin “bedava” anlamı yerine “özgür” yazılımda kullanıldığı anlamına gönderme yapmak için kullanılır.

Terim bu haliyle ilk kez 2001 yılında Avrupa Komisyonu için Rishab Aiyer Ghosh’un yürüttüğü “Free/Libre and Open Source Software: Survey and Study” isimli projede kullanıldı. FLOSS dışında aynı kültür ve üretim biçimlerini birlikte anlatmak için OSS/FS, OS/FS ve FOSS kısaltmaları da kullanılmaktadır.

3.2.3.4. Özgür Yazılım ve Açık Kaynak Hareketlerinin Politik Açıdan Farkları

Richard Stallman (2002d), açık kaynağın bir geliştirme yöntemi olduğunu, özgür yazılımın ise bir sosyal hareket olduğunu vurgular. Özgür olmayan yazılımın açık kaynak hareketine göre bir ara çözüm olarak kabul edilebileceğini, oysa özgür yazılım hareketi için bunun bir sosyal problem olduğunu ve çözümünün de özgür yazılım olduğunu söyler.

Özgür yazılımın tavrı, kullanıcının özgürlüklerine odaklanan ideolojik ve etik bir tavır iken, açık kaynağın tavrı daha çok uygulamaya yönelik, ekonomik ve özgür yazılıma pazarlamacı bir yaklaşım getirmek amaçlıdır (Wheeler, [21.01.2009]).

Özgür Yazılım Vakfı bir “vakıf”ken (*foundation*), Açık Kaynak İnisiyatifi kamu yararına çalışan bir “şirket”tir (*public benefit corporation*).

Açık kaynaklı yazılım, hem özgür yazılımda hem de kendisinde bulunan, yazılımın teknik avantajlarına odaklanıp bir yöntem önerirken, özgür yazılım gibi spesifik bir lisans sunmak yerine, içlerinde GNU Genel Kamu Lisansı’nın da bulunduğu pek çok farklı lisansları destekler.

Özgür yazılım aynı zamanda bir açık kaynaklı yazılım iken, açık kaynaklı yazılım her zaman özgür yazılım olmayabilir. Özgür yazılım ile açık kaynak arasındaki temel

farklardan biri; özgür yazılımın GNU Genel Kamu Lisansı'nın bir *copyleft* lisansı olması, fakat açık kaynak lisanslarının *copyleft* lisansı olmak gibi bir zorunluluğu bulunmamasıdır.

Burada görüldüğü ve Joe Barr'ın ([21.01.2006]) *Live and Let Licence* isimli yazısında daha ayrıntılı olarak açıkladığı üzere, özgür yazılım ve açık kaynak farklı söylemleri olan hareketlerdir. Özgür yazılımın politikasının sosyalist anlayışa, açık kaynak hareketi politikasının ise liberal anlayışa daha yakın olduğu söylenebilir.

İki hareketin ortak noktası olan bilişim kültürü ve bunun getirdiği yeni üretim ve dağıtım biçimleri söz konusu olduğunda, Lev Manovich'in ([21.01.2006]) de belirttiği gibi kültürel üretim alanında da uygulanabilecek yeni bir kolektif müelliflik modeli sunarlar. Fakat bu modelin politikasının tartışılması için söz konusu hareketlerin kendi politikalarının bilinmesi önemlidir. İki hareketin de başarılı sonuçlarının verdiği pozitif ivme ile bilgisayar yazılımcılığı dışındaki bazı alanlarda da özgür yazılım ve açık kaynak gibi kendi politikaları olan benzer lisans uygulamaları ortaya çıkmıştır. Bunlardan sanat alanını kapsayan en önemlileri, Creative Commons, Libre Commons ve Özgür Sanat Lisansı'dır.

3.2.4. Kültürel Üretimlerde *Copyright* Alternatifi Yaklaşım ve Lisanslar

Aşağıda ayrı başlıklar halinde kültürel üretimler alanındaki belli başlı *copyright* alternatifi yaklaşım ve lisanslar olan Özgür Sanat Lisansı, Creative Commons ve Libre Commons incelenmiş ve bunlar arasındaki benzer ve farklı yönler ortaya konarak her birinin politikası açıklanmaya çalışılmıştır.

3.2.4.1. Özgür Sanat Lisansı

Özgür Sanat Lisansı (License Art Libre (Fr.) / Free Art License (İng.)), 2000 yılının başında, ilk kez bilgisayar uzmanları, aktivistler ve güncel sanat camiasından insanları bir araya getiren “Copyleft Attitude” toplantısında ortaya çıkan ve GNU Genel Kamu Lisansı'ndan esinle sanat yapıtlarına uygulanan bir *copyleft* lisansıdır. Bu lisansın temel amacı, pazar ekonomisinin kurallarından bağımsız sanatsal uygulamayı korumak ve desteklemektir. Mevcut yazar ve sanatsal mülkiyet hakları halkın sanat yapıtlarına erişimini sınırlarken, bu lisansın amacı bu erişimi teşvik etmektir (*Copyleft Attitude*, [21.06.2006]).

Özgür Sanat Lisansı, GNU Genel Kamu Lisansı gibi yapıtı ilk önce *copyright*'lar ve ardından da kullanıcıyı, orijinal yapıtı ortaya çıkartanın haklarına saygı göstererek sanat yapıtını kopyalamaya, dağıtmaya ve serbestçe temellük etmeye yetkilendirerek bu yetkilerin sınırlarını belirler. Özgür Sanat Lisansı, “Edebi ve Sanatsal Eserlerin Korunmasına Dair Bern Konvansiyonu”na taraf olan ülkelerde yasal geçerliliğe sahiptir. Özgür Sanat Lisansı tavrı olarak özgür yazılım anlayışının “sosyalist” olarak tanımlayabileceğimiz tavrına, açık kaynak anlayışının “liberal” olarak tanımlayabileceğimiz tavrından daha yakındır.

Özgür Sanat Lisansı, bilgisayar yazılımları alanında çok başarılı olan özgür yazılım hareketini “özgür kültür” alanına uygulamaya çalışan ilk önemli girişimdir. Bu lisansın politikası ve etik tavrı, Özgür Yazılım Vakfı’nın GNU Genel Kamu Lisansı ile örtüşmektedir. Fakat lisans yeteri kadar tanınmadan ve geniş kullanıma ulaşmadan, aşağıda açıklanacak olan Creative Commons projesinin liberal olarak tanımlayabileceğimiz tavrı ve başarılı tanıtım çalışmaları ile, tıpkı özgür yazılım hareketi karşısında açık kaynak hareketinde olduğu gibi çok kısa bir sürede popülerleşmiş ve kendisini özgür kültür hareketinin ikonu haline getirerek Özgür Sanat Lisans’ının yaygınlaşıp tartışılmasının olanaklarını ortadan kaldırmıştır. Fakat Creative Commons’ın politikası özgür kültür tartışmaları ile ilgili önemli çelişkiler barındırmaktadır.

3.2.4.2. Creative Commons

Creative Commons (CC) (www.creativecommons.org), 2001 yılında James Boyle, Michael Carroll, Lawrence Lessig, Hal Abelson, Eric Saltzman ve Eric Eldred tarafından başlatılan ve o dönemde Harvard Law School’daki Berkman Center for Internet & Society kadrosu ve öğrencileri tarafından yürütülen, Stanford Law School ile Center for Internet & Society’nin ev sahipliği yaptığı ve desteklediği bir projedir. Projenin ismi genellikle Creative Commons’un kurucusu ve yönetim kurulu başkanı, Stanford Law School profesörlerinden Lawrence Lessig ile birlikte anılır.

“Commons” kelimesi, eski İngilizcede “toplum tarafından ortaklaşa, izne gerek kalmadan kullanılan kaynaklar” için kullanılır. Genellikle ormanlar gibi mekânsal bir kullanımı bulunmaktadır. Bu kelimenin Türkçede tam ve uygun bir karşılığı bulunamadığından, bu çalışmada “ ‘toplum tarafından ortaklaşa, izne gerek kalmadan

kullanılan kaynaklar‘(commons)’ olarak kullanılacaktır. “Creative Commons” ismi, bunu “*creative*” (yaratıcı) kelimesi ile birlikte, yaratıcı kültürel üretimlere uygular. Creative Commons için Türkçede, “Yaratıcı Müşterekler“ ve “Yaratıcı Ortak Mülkiyetler” gibi çeviriler mümkün olsa da, bu çalışmada “toplum tarafından ortaklaşa, izne gerek kalmadan kullanılan yaratıcı kaynaklar” anlamını işaret ederek orijinal haliyle, “Creative Commons” şeklinde kullanılacaktır.

Creative Commons, ses, imaj, video, metin ve eğitim temelli yaratıcı çalışmalar için bir dizi lisans sunar. Bu lisanslar temelde birer *copyright* lisansı olmakla beraber, *copyright*’ın “Bütün Hakları Saklıdır” (All Rights Reserved) mantığı yerine, yaratıcının seçtiği sınırlar çerçevesinde “Bazı Hakları Saklıdır” (Some Rights Reserved) mantığı üzerine kurulmuştur.

Creative Commons’ın altı ana lisansı, dört temel şart ve bunların çeşitli kombinasyonları üzerine kuruludur. Bütün lisanslarda ortak olan şart, “Atıf Şartlı”¹⁵ (Attribution) isimli şarttır. “Atıf Şartlı” şartında, lisans sahibine istediği şekilde atıfta bulunduğu takdirde, çalışma ve bundan türetilen diğer çalışmalar kopyalanıp, dağıtılıp, sergilenip, uygulanabilir. “Atıf Şartlı” dışındaki diğer üç şart da farklı kombinasyonlar ile Creative Commons lisanslarında kullanılabilir.

“Gayri Ticari”¹⁶ (Non Commercial) şartı, çalışmanın ve bundan türetilen diğer çalışmaların kopyalanıp, dağıtılıp, sergilenip, uygulanabilmesine, ticari amaç söz konusu olmadığı sürece izin verir.

Üçüncü şart olan “İşlemeye Kapalı” (No Derivative Works) şartında kopyalama, dağıtma, sergileme ve uygulama, sadece çalışmanın kendisi için geçerlidir. Bu çalışmadan başka çalışmalar türetilemez, çalışma değiştirilemez.

¹⁵ Bu çalışmada Creative Commons dört lisans şartının Türkçe çevirilerinde Dr. Emre Bayramlıoğlu’nun ([25.04.2010]) aynı zamanda liderliğini yürüttüğü Creative Commons Türkiye Projesi İnternet Sitesi’nde yayınlanan makalesindeki Türkçe çeviriler esas alınmaktadır. Bununla birlikte, Creative Commons lisanslarının Türkçeleştirilme çalışmaları bu tezin yazıldığı tarihte halen devam etmekte olup, Creative Commons şartlarının Türkçe karşılıkları için tamamlanmış onaylı resmi bir çeviri bulunmamaktadır.

¹⁶ İngilizcesi “Non Commercial” olan Creative Commons şartı bu çalışmada referans alınan Dr. Emre Bayramlıoğlu’nun ([25.04.2010]) makalesinde “Gayri Ticari” olarak geçmekle birlikte 18 Nisan 2010 tarihinde Bilgi Üniversitesi Dolapdere Kampüsü’nde gerçekleştirilen “CC Salon İstanbul” toplantısında Creative Commons Türkiye Projesi tarafından dağıtılan “Creative Commons 3.0 (Taslak Çalışma Belgesi)” isimli belgede “Non Commerical” şartı metin içerisinde yine “Gayri Ticari” olarak kullanılmakla birlikte lisans isminde “Ticari Kullanıma Kapalı” olarak geçmektedir.

Son şart olan “Aynen Paylaşım Şartlı İşleme” (Share Alike) şartında, türetilmiş çalışmanın, orijinal lisans ile aynı şartlarda bir lisans kullanıldığı sürece dağıtılması serbesttir. Creative Commons’ın “Aynen Paylaşım Şartlı İşleme” şartı, bir nevi Richard Stallman’ın kullandığı şekilde *copyleft* metodunun işlevini üstlenir.

Bunların kullanılması ile ortaya çıkan, en kısıtlayıcıdan en serbeste doğru sıralanmış altı adet Creative Commons lisansı aşağıda listelenmiştir. Ayrıca, bunların hepsine ortak olarak eklenen bir dizi temel hak da mevcuttur.

- “Atıf Şartlı - Gayri Ticari - İşlemeye Kapalı” (Attribution Non-Commercial No Derivatives),
- “Atıf Şartlı - Gayri Ticari - Aynen Paylaşım Şartlı İşleme” (Attribution Non-Commercial Share Alike),
- “Atıf Şartlı - Gayri Ticari” (Attribution Non-Commercial),
- “Atıf Şartlı - İşlemeye Kapalı” (Attribution No Derivatives),
- “Atıf Şartlı - Aynen Paylaşım Şartlı İşleme” (Attribution Share Alike)
- “Atıf Şartlı” (Attribution).

Creative Commons’ın bilgisayar yazılımları için özel bir lisansı yoktur fakat BSD Lisansı’nın veya, Özgür Yazılım Vakfı’nın GNU Genel Kamu Lisansı veya GNU Kısıtlı Genel Kamu Lisansı’nın Creative Commons’ın bazı araçlarının eklenmesiyle “CC-GNU GPL” ve “CC-GNU LGPL” şeklinde kullanımını önerir.

Bunlar dışında Creative Commons’ın bazı durumlar için özel lisansları da vardır. “Müşebbis *Copyright*’ı” (Founders’ Copyright) ilk Amerikan *copyright* yasasında olduğu gibi 14 veya 18 yıl sonra çalışmanın “kamusal bilgi alanı” (*public domain*) haline gelmesini olanaklı kılar. “Müzik Paylaşma Lisansı” (Music Sharing License) ile müzisyenler şarkılarını paylaşabilir. Aşağıda açıklanacağı üzere Creative Commons’ın çıkardığı ilk “Örnekleme Lisansı” (Sampling License) Nisan 2007’de kaldırılmıştır. Şu an için iki adet özel örnekleme (*sampling*) lisansı bulunmaktadır. “Örnekleme Artı” (Sampling Plus) lisansı, üretimden parçaları reklam dışında herhangi bir amaç için kullanmaya izin verir. “Gayri Ticari Örnekleme Artı” (NonCommercial Sampling Plus) lisansı ise ticari olmayan amaçlar dışında üretimin parçalarının kullanımına izin verir. Bu iki örnekleme lisansı da üretimin

“tamamının”, dosya paylaşımı da dahil olmak üzere, ticari olmayan amaçlar için kopyalanması ve dağıtılmasını serbest kılar.

Creative Commons, üretimin “kamusal bilgi alanı” (*public domain*) olarak sunulması için de bazı araçlar sunar. “Kamusal Bilgi Alanı Tasdiknamesi” (Public Domain Certification) Amerikan yasaları için geçerlidir. Aralık 2008’de yayınlanan “CC0” lisansında ise herhangi bir *copyright* söz konusu değildir. Burada yaratıcının yasal olarak, tüm dünyada kanunun izin verdiği bütün haklarından vazgeçmesi ve üretimi tüm dünyada geçerli olacak biçimde bağışlaması ve “Hiçbir Hakkı Saklı Değildir” (No Rights Reserved) yaklaşımı söz konusudur.

Creative Commons’ın sunduğu ek bir araç da “CC+”dır. CC+, seçilen bir Creative Commons lisansına ek maddeler ekler. Bunlar özellikle üretimin ticari kullanımı ve serbest kullanım şartlarını detaylandırmak için kullanılır.

Bunları dışında Creative Commons’ın bazı özel projeleri ve araçları da vardır. “ccÖğren” (ccLearn), İnternet’in açık öğrenim ve açık eğitim kaynaklarına dair potansiyelinin değerlendirilmesi için çalışmaktadır. “Science Commons”, Creative Commons’ın kültürel üretimler için fikir ve uygulamalarını bilimsel araştırma alanında uygulamak için çalışır. “ccMixter”, Creative Commons’ın örnekleme lisanslarını kullanarak üretilen *remix* şarkıların paylaşıldığı bir “camia” (*community*) uygulamasıdır.

Creative Commons’un bazı lisansları zaman içerisinde, tercih edilmemeleri veya Creative Commons’ın inandığı değerler ile çatışmalarından dolayı kaldırılmıştır (Creative Commons, [13.12.2009]). Daha önceden bunlar ile lisanslanmış üretimler hala bu lisanslar ile kullanılabilirler fakat bu lisanslar artık lisans seçenekleri arasında yer almamaktadır. Kaldırılmış lisanslar aşağıda listelenmiştir. Burada belirtilen “İşlemeye Kapalı” gibi şartlar ile aynı ismi taşıyan maddeler, “şartlar”ın değil, o şartların tek başlarına (veya belirtilen diğer şartlar ile birlikte) lisans olarak kullanımını anlatır.

- Gelişmekte Olan Ülkeler (Developing Nations), 06.04.2007’de kaldırılmıştır.
- Örnekleme (Sampling), 06.04.2007’de kaldırılmıştır.
- İşlemeye Kapalı (No Derivatives), 05.25.2004’de kaldırılmıştır.

- İşlemeye Kapalı - Gayri Ticari (No Derivatives Non-Commercial), 05.25.2004'de kaldırılmıştır.
- Gayri Ticari (Non-Commercial), 05.25.2004'de kaldırılmıştır.
- Gayri Ticari - Aynen Paylaşım Şartlı İşleme (Non-Commercial Share Alike), 05.25.2004'de kaldırılmıştır.
- Aynen Paylaşım Şartlı İşleme (Share Alike), 05.25.2004'de kaldırılmıştır.

Kaldırılan “Örnekleme Lisansı” (Sampling License) ile üretimin tamamı olmamak kaydıyla bazı bölümlerinin *remix*’lenmesi ve bunun ticari amaç için kullanılması mümkündü. Bu çalışmanın hazırlandığı sırada, kaldırılan “Örnekleme Lisansı” yerine “Örnekleme Artı” (Sampling Plus) lisansı ve “Gayri Ticari - Örnekleme Artı” (NonCommercial Sampling Plus) lisansları bulunmaktadır. Kaldırılan “Gelişmekte Olan Ülkeler” (Developing Nations) lisansı, Dünya Bankası tarafından yüksek gelirli olmadıkları saptanan ülkeler için daha az kısıtlayıcı şartlar sunmaktaydı.

Creative Commons lisansları Amerikan *Copyright* yasaları temel alınarak hazırlandığından, diğer ülkelerde de etkili olacak şekilde yerel hukuklara adapte edilebilmeleri için çeşitli çalışmalar yürütülmektedir. 2009 yılı sonuna kadar 52 ülke için yerel yasalar ile uyumlu Creative Commons lisansları hazırlanmıştır ve aralarında Türkiye’nin de bulunduğu 11 ülkede de çalışmalar devam etmektedir. 7 ülkede ise çalışmalar tamamlanmak üzeredir. Creative Commons lisanslarının Türkiye’ye uyarlanması çalışması Bilgi Üniversitesi Hukuk Fakültesi ve Emre Bayamlioğlu tarafından yürütülmektedir.

Creative Commons, tavır olarak açık kaynak anlayışının “liberal” boyutuna, özgür yazılım anlayışının “sosyalist” boyutundan daha yakındır. Aşağıda Creative Commons lisanslarının Özgür Yazılım Hareketi’nin üstünde durduğu bazı özgürlük unsurlarından ayrıştığı noktalar açıklanacaktır.

3.2.4.3. Creative Commons Lisanslarının Özgür Sanat Lisansı ve GNU Genel Kamu Lisansı ile Karşılaştırılması

Özgür Yazılım Vakfı, GNU Genel Kamu Lisansı ile kullanıcıların yukarıda açıklandığı şekilde yazılımları çalıştırma, dağıtma, değiştirme ile ilgili bazı özgürlüklerini güvence altına almayı amaçlar. Değiştirilerek dağıtılan yazılım ticari olarak da kullanılabilir fakat *copyleft* yaklaşımı gereği bu yazılımın da kullanıcıya

aynı özgürlükleri sunması gerekir. Bu lisans referans alınarak hazırlanan Özgür Sanat Lisansı da kullanıcılara aynı özellikleri sunmayı amaçlar.

Creative Commons'ın dört temel şartının kombinasyonları ile oluşturulan 6 lisansın büyük bir bölümü yukarıda bahsedilen özgürlükleri kısıtlar. “Aynen Paylaşım Şartlı İşleme” şartı temel olarak *copyleft* yaklaşımına benzese de, bu şartın yer aldığı iki lisansın biri olan “Atıf Şartlı - Gayri Ticari - Aynen Paylaşım Şartlı İşleme” lisansındaki gibi “Gayri Ticari” şartı ile birlikte kullanıldığında kullanıcının bunu ticari olarak kullanma özgürlüğünü kısıtlar. “Aynen Paylaşım Şartlı İşleme” şartı, sadece “Atıf Şartlı - Aynen Paylaşım Şartlı İşleme” lisansında olduğu gibi “Atıf Şartlı” (Attribution) şartı ile birlikte kullanıldığında, kullanıcıya bir üretimi temellük ederek ürettiği yeni üretimi de aynı şekilde temellük edilmesine izin verme yükümlülüğünü yükleyerek bir taraftan da bunun ticari olarak kullanılması özgürlüğünü kısıtlamamış olur.

“Atıf Şartlı - Aynen Paylaşım Şartlı İşleme” dışındaki lisanslar Richard Stallman'ın özgür yazılım ile vurguladığı özgürlüklerin tümünü sağlamaz. “Gayri Ticari” şartı, özgür yazılımın —temel prensipleri arasında belirtilmese de—ticari olarak kullanılabilmesi prensibiyle çatışır. Bu yüzden “Gayri Ticari” şartının bulunduğu “Atıf Şartlı - Gayri Ticari - İşlemeye Kapalı” , “Atıf Şartlı - Gayri Ticari - Aynen Paylaşım Şartlı İşleme” ve “Atıf Şartlı - Gayri Ticari” lisansları özgür yazılım felsefesi ile tam olarak uyumamaktadır.

Bir yazılımın kaynak kodu sayesinde nasıl çalıştığının incelenerek bunun belli ihtiyaçlara göre değiştirilerek kullanılmasına izin veren özgür yazılımın vurguladığı “1 numaralı özgürlük”ü ve aynı şekilde Özgür Sanat Lisansı'nın 2.3 numaralı “Değiştirme Özgürlüğü” (Freedom To Modify), Creative Commons'ın “İşlemeye Kapalı” şartı ile çatışmaktadır. Sanatta temellük etme önemli bir pratiktir ve temellük etmek için yapıt üzerinde çalışmak, yapıt ile daha derinlemesine bir ilişki sağlayacağından yapıtın “ilişkisel estetik” boyutu açısından önemlidir.

Creative Commons'ın, içerisinde “İşlemeye Kapalı” şartı bulunan “Atıf Şartlı - Gayri Ticari İşlemeye Kapalı” ve “Atıf Şartlı - İşlemeye Kapalı” lisansları, Özgür Yazılım Vakfı ve Richard Stallman'ın vurguladığı bazı kullanıcı özgürlükleri ile çatışır.

Creative Commons'ın, sadece "Atıf Şartlı" şartından oluşan en serbest lisansı olan "Atıf Şartlı" lisansı da bir *copyleft* lisansı değildir. Bu durumda Creative Commons'ın sadece "Atıf Şartlı - Aynen Paylaşım Şartlı İşleme" lisansı Özgür Yazılım Vakfı ve Richard Stallman'ın vurguladığı özgürlükleri sağlayan ve aynı zamanda da bir *copyleft* lisansı olan bir lisanstır. Creative Commons'ın "Atıf Şartlı - Aynen Paylaşım Şartlı İşleme" lisansı GNU Genel Kamu Lisansı ve Özgür Sanat Lisansı ile uyumlu özgürlükleri sunar.

Özgür kültür alanındaki farklı lisansların farklı politikaları olduğundan hangi lisansların ve hangi çalışmaları "özgür" olarak kabul edilebileceğini ayırt etmek için Erik Möller 2006 yılında "Özgür Kültürel Çalışmalar(Yapıtlar)"ın (*Free Cultural Works*) tanımlanması için bir proje başlattı. Özgür yazılım tanımında olduğu gibi bir çalışmanın "özgür kültürel çalışma" olabilmesi için hangi şartları yerine getirmesi gerektiğine dair kriterler, Richard Stallman, Lawrence Lessig, Angela Beesley ve Benjamin Mako Hill'in de katkılarıyla belirlendi (Definition of Free Cultural Works, [5.5.2009]). Bu tanıma göre bir kültürel çalışmanın ve buna dair lisansın özgür kabul edilebilmesi için çalışmanın kullanılması, üzerinde çalışılması, kopyalanması ve bu kopyaların tekrar dağıtılması ve çalışmada değişiklikler yapılması, çalışmanın geliştirilmesi ve bunların da tekrar dağıtılmasının özgür olması gerekir (Definition of Free Cultural Works, [1.12.2008]). Bu tanıma göre özgür lisansların *copyleft* lisansı olmaları bir şart değildir fakat *copyleft* "Özgür Kültürel Çalışmalar"ın amaçlarının gerçekleşmesi için önemli olanalar sunar. Ticari kullanım kısıtlaması gibi kısıtlamalar "Özgür Kültürel Çalışmalar" tanımına uygun değildir. Bu proje bir lisans sunmaktan öte Açık Kaynak İnsiyatifi'nin yaptığı gibi çeşitli lisansların ve bu lisanslarla lisanslanmış çalışmaların "özgür" olup olmadığına dair bir referans sunar. Özgür Yazılım Vakfı'nın sunduğu lisanslar ve Özgür Sanat Lisansı bu tanıma uyarken, Creative Commons Lisansları'ndan sadece "Creative Commons Atıf Şartlı" lisansı ve "Creative Commons Atıf Şartlı - Aynen Paylaşım Şartlı İşleme" lisansı bu tanıma uyan lisanslar olarak belirtilmiştir (Definition of Free Cultural Works, [4.1.2011]).

Creative Commons'ın kullanım yaygınlığı ile ilgili kesin verilere ulaşmak şu an için teknik olarak çok da mümkün değildir fakat bunun için Creative Commons'ın "CC Monitor" isminde bir bilgi servisi vardır. Bu veriler arama motorlarından

derlenmektedir ve ancak yaklaşık sonuçlar verebilmektedir. CC Monitor'de [13.12.2009] yer alan bilgilere göre, 19.11.2009 tarihinde yukarıda bahsedilen altı temel Creative Commons lisansı ile lisanslanmış 207.514.390 adet çalışma bulunmaktadır. Fakat bunların sadece 76.817.523 adedi, yani %32,07'si "Atıf Şartlı - Aynen Paylaşım Şartlı İşleme" lisansı ile lisanslanmıştır. Yani Creative Commons lisanslı toplam çalışmaların sadece %32.07'si Özgür Yazılım Vakfı ve Richard Stallman'ın vurguladığı özgürlükleri sağlayan, aynı zamanda da Özgür Sanat Lisansı ile uyumlu *copyleft* çalışmalardır. Söz konusu özgürlükleri sağladıkları halde *copyleft* lisansı olmayan "Atıf Şartlı" lisansı ile lisanslanan çalışmaların sayısı ise 19.457.241 ve bunların oranı da %9,38'dir¹⁷.

Çalışmaların sadece kopyalanmasına ve dağıtılmasına izin veren ve bunun dışında da hem değiştirilmesini hem ticari olarak kullanılmasını engelleyen ve aynı zamanda en katı Creative Commons lisansı olan "Atıf Şartlı - Gayri Ticari İşlemeye Kapalı" lisansını kullanan 40.449.112 çalışma vardır ve bunun toplam Creative Commons lisanslı çalışmalara oranı ise %19.49'dur. Bu lisans kullanıcıya neredeyse hiçbir özgürlük vermemekte ve genellikle reklam amaçlı kullanılmaktadır.

"Atıf Şartlı - Gayri Ticari Aynen Paylaşım Şartlı İşleme" lisansı %19,58 oranıyla 40.637.271 adet, "Atıf Şartlı Gayri Ticari" lisansı %10,9 oranıyla 22.619.748 adet, "Atıf Şartlı - İşlemeye Kapalı" lisansı ise %3,63 oranıyla 7.533.495 adet çalışmada kullanılmaktadır [CC Monitor, 13.12.2009].

3.2.4.4. Özgür Toplum ve Libre Commons

Libre Commons, "Özgür Toplum" (Libre Society) isimli bir kolektifin hazırladığı copyright karşıtı lisanslarıdır. Özgür Toplum, bir kolektif olarak *copyleft* ve özgür ve açık kaynak hareketlerinin teorisini oluşturmaya çalışan, hem fiziksel olarak hem de İnternet üzerinde işleyen bir oluşumdur.

Yukarıda bahsedildiği gibi "Libre" kelimesi, Fransızca'da "özgür" anlamına gelir. Yine "Free/Libre/open-Source Software" (FLOSS) örneğinde olduğu gibi, İngilizce "free" kelimesinin, "bedava" da dahil olmak üzere birçok anlama gelmesinden

¹⁷ Burada verilen sayılar, hem genel geçerlikli *Creative Commons* lisansları (unported), hem de yerel lisans uyarlamaları gibi spesifik *Creative Commons* lisanslarının (ported) toplamını yansıtmaktadır.

dolayı, “özgürlük” kavramının vurgulanması gereken bazı yerlerde İngilizcede de “*libre*” kelimesi kullanılır. Creative Commons gibi Libre Commons için de tam bir Türkçe karşılık bulunamadığından, “özgürce herkes tarafından, izin almaya gerek kalmadan kullanılabilen kaynaklar” anlamına gelen tamlama burada da Fransızca/İngilizce şekliyle “Libre Commons” olarak kullanılmıştır.

Özgür Toplum’un iki adet Libre Commons lisansı vardır. Bunlar hukuksal anlamda birer lisans değildir. Özgür Toplum “lisans” kelimesini İngilizcedeki “izin, serbesti” anlamıyla, “*poetic license*” tamlamasında olduğu gibi sanatçıların sahip oldukları serbestliğe gönderme olarak kullanır. Yani Libre Commons lisanslarının hukuksal değil fakat etik kuralları vardır. Bu lisansları kullanmak *copyright*’tan vazgeçmek ve çalışmayı kamuya bağışlamak anlamına gelir. İki lisans da metinlerinde hukuki söylemlerden çok politik söylemler içerirler. “Res Communes License”, ortak kullanılacak olan kaynakların devlet merkezli yasal yapıya dayanmasının karşısında bunların kolektiflik pratikleri içerisinde paylaşılmasını öngörür. Lisansın adındaki “*Commune*” kelimesi küresel bir çokluk (*multitude*) olarak adlandırdıkları bir nevi bütün dünya insanlarına referans olacak şekilde kullanılır. Lisansın üç maddesi vardır:

- 1- Bu çalışma, bütün yasal yargılama yetkilerinin dışındadır ve güç ve eylemini sermaye mantığının karşısındaki küresel çokluğun radikal demokratik pratiklerinden alır.
- 2- Kayıtlı bütün çalışmalar '(L) 2005 Libre Commons Res Communes License metnini taşımaktadır.
- 3- Bu lisansın bir kullanıcısı olarak çalışma paylaşılabılır ve hepimizin paylaştığı ortak bir tabanın (substrat) parçası olarak kullanılabilir.” (Berry, Moss, [11.12.2009])

“Res Divini Juris Licence” daha politik maddeler içermektedir:

- 1- Bu lisansı kullanarak, çalışmanızın belirli bir durumu açığa vurma yolunda bir basamak olarak paylaşılmasına izin veriyorsunuz. Çalışma, tanrılar diyarında kolektif pratikler ve komünel ve aracısız bir düzen içinde yaşayan tekillikler ağından oluşan yeni ve paylaşılan bir dünyaya katkıda bulunacak.
- 2- Kayıtlı bütün çalışmalar “(L) 2005 Libre Commons Res Divini Juris License.” metnini taşımaktadır.
- 3- Bu lisans kalıcı bir istisnai durum için geçerlidir. Bu, devletin ötesindeki radikal demokratik pratiklerin bir sonucudur.
- 4- Bu lisansın kullanıcıları kendilerini politik eylem ve sosyal mücadeleye adanmışlardır. (Berry, Moss, [11.12.2009])

Özgür Toplum, Libre Commons ile özellikle Creative Commons’ın piyasa koşulları ile barışık liberal tavrına ve hukuksal boyutuna bazı eleştiriler getirir. Libre

Commons'ın Özgür Yazılım Hareketi'nin tavrının “sosyalist” boyutundan öte “anarşist” bir tavrı olduğu söylenebilir.

3.2.4.5. Özgür Toplum'un Creative Commons'ın Politikasına Dair Eleştirileri

Libre Commons, Creative Commons ve benzeri lisanslardan farklı olarak, demokratik ve yaratıcı üretimler için yasal yerine etik ve politik temellere dayanan lisanslar sunar. Özgür Toplum (Libre Society), bunların diğer lisanslar gibi özgürlükleri kısıtlamak yerine özgürleşmeyi sağlayacağını savunur.

Özgür Toplum, Creative Commons ve benzeri lisansların, kültürü bilinçli veya bilinçsiz bir şekilde sadece özel mülkiyet ile meşrulaştırılmış bir “herkes tarafından ortaklaşa kullanılan kaynaklar” (commons) simulakrası yaratarak, sadece birer kaynak olarak kullanmayı istediklerini, müştereklik yerine bireyselliği taahhüt ettiklerini, bir alternatif önermekten ziyade, özel mülkiyet ve neo-liberal dünya görüşünün bir devamını sunduğunu söylüyor. Libre Commons, Creative Commons'un, “özgür kültür”ün temsilcisi statüsüne gelmeye çalışması ve etik ve politik tavırları hukuk çerçevesinde yeniden belirlemeye çalışmasının karşısında durur ve hukuki lisans karşıtı bir tavır sergiler. (Berry, Moss, [11.12.2009])

Giles Moss ve David M. Berry ([10.12.2009]), Creative Commons'un “Libre Culture” gibi politik olmadığını söylerler. “Herkes tarafından ortaklaşa kullanılan kaynaklar”ın (commons) mülkiyet sisteminin tamamen dışında olduğunu, özel veya kamusal olarak tanımlanamayacağını savunurlar. Creative Commons'ın *copyright*'ı kullanarak, özel mülkiyete dayalı “herkes tarafından ortaklaşa kullanılan kaynaklar” (commons) yarattığını, kanun ve devletin, ekonomik baskılar, lobi ve benzeri etkilere karşı savunmasız olduğunu, bu yüzden de “herkes tarafından ortaklaşa kullanılan kaynaklar”ın (commons) özelleştirilme ve metalaştırma tehlikesinin her zaman var olduğunu söylerler. Moss ve Berry, bütün kanunların ve kamusal hakların işe yaramaz olmadığını fakat bu hakların kanun yapıcı ve hukuk profesörlerinin kağıt üzerine yazmaları ile değil, politik mücadeleler ile elde edildiğini vurgularlar.

Özgür Yazılım Vakfı'nın kurucusu Richard Stallman (2006) da başta Creative Commons'ı desteklediğini, fakat sonradan bazı minimum özgürlükleri kısıtlayan ek lisansları da sununca artık bu desteğinin söz konusu olmadığını söyler.

3.2.5. Creative Commons Lisanslarının Özgür Kültür Politikaları Üzerinden Değerlendirilmesi

Gerçekten de Creative Commons'un Giles Moss ve David M. Berry'nin ([10.12.2009]) belirttiği gibi bir özgür kültür simulakrası yarattığını söyleyebiliriz. Özgür kültürün sözcülüğünü üstlenen Creative Commons'ın, özgür yazılımın politikaları üzerinden değerlendirilmesi, bize Creative Commons'ın özgür yazılımdan ilham alacak bir özgür kültür politikası ile ne kadar örtüştüğünü gösterecektir.

Özgür yazılım hareketinin politikası bilgisayar yazılımları için geliştirilmiş olsa da, Özgür Sanat Lisansı'nın hazırlandığı ve bilişim dünyası yanında sanat dünyasının da önemli insanlarını bir araya getiren, 2000 yılında Paris'te gerçekleştirilen "Copyleft Attitude" toplantısını sonucunda, bu politikanın bilgisayar yazılımları alanındaki özgürlükler yanında sanat alanındaki özgürlüklerin politikası için de kullanılabileceği sonucuna varıldığını görebiliriz. Bu durumda bir "özgür kültür" tanımı yapılacak ise, bunun özgür yazılım ile ilişkili olarak tartışılmasının gerekliliği ileri sürülebilir.

Creative Commons'ın özgür kültürü depolitize ettiğini ve popülerliği sayesinde yarattığı ağ dışsallıklarından elde ettiği "kritik kütle" (*critical mass*) nedeniyle de özgür kültür kavramına politik olarak yaklaşanların söylemlerini saf dışı bıraktığını söyleyebiliriz¹⁸. Sonuçta daha radikal özgür kültür politikalarını savunduğu görülen kişiler bile üretimlerinin bir kısmını Creative Commons lisansları ile lisanslamak durumunda kalabilmekte ve kıyasıya eleştirdikleri Creative Commons'ın ağ

¹⁸ Ekonomide, bir kullanıcı için bir ürünün değeri, o ürünü kullanan başka kaç kişi olduğuna bağlıysa, bu ürünün ağ dışsallıkları (*network externalities*) ve ağ etkisi (*network effect*) olduğundan bahsedilir. İnternet bunun bir örneğidir. Kayıtlı kullanıcı sayısı arttıkça daha fazla kullanıcı ağa katılma arzusu duyar. Ağ dışsallıkları iletişim ağları ile sınırlı değildir. Cep telefonu kullanıcıları gibi sanal ağlar da dışsallıklar sunarlar. Daha fazla insan cep telefonu kullanmaya başlayınca cep telefonu için üretilen servisler de artacak, her kullanıcı bundan faydalanacaktır. Yani ağın büyümesi sadece işin üretim yönündeki ağ dışsallıklarından kaynaklanan "ölçek ekonomileri"nden (*economies of scale*) faydalanmak için değil, aynı zamanda talep boyutundaki ağ dışsallıklarından kaynaklanan, talep yönlü "ölçek ekonomileri"nden faydalanmak için de önemlidir (Saphiro ve Varian, 1998). İnternet örneğinde de ağa eklenen her bilgisayar, ağın değerini kendi değerinden daha fazla artırır. Ağ, "kritik kütle" (*critical mass*) olarak adlandırılan bir büyüklüğe ulaştıktan sonra herkes bu ağın bir parçası olmak isteyecektir ve kritik kütleyle ulaşan diğer rakiplerinin kritik kütleyle ulaşmasını engelleyerek tekel oluşturabilecektir.

dışsallıklarından elde ettikleri “kritik büyüklüğe” ister istemez katkıda bulunarak Creative Commons’ın meşruluğunu devam ettirmek durumunda kalmaktadırlar¹⁹.

Yukarıda bahsedildiği üzere CC Monitor’de [13.12.2009] yer alan verilere göre, Creative Commons lisanslarını kullanan çalışmaların sadece %46,40’ı²⁰ Richard Stallman ve Özgür Yazılım Vakfı’nın vurguladığı tüm özgürlükleri sunmaktadır. Geri kalan %53,60 oranındaki çalışmanın politik olarak “özgür kültür” tavrına tam olarak uymadığını ileri sürebiliriz. Hatta Creative Commons lisanslı çalışmaların %19,49’u kullanıcıya neredeyse hiçbir özgürlük vermeyen ve bu yüzden “promosyon lisansı” olarak da tanımlanan “Atıf Şartlı - Gayri Ticari İşlemeye Kapalı” lisansı ile lisanslanmış olması, bize çalışmalarında bu lisansı kullanan yaratıcıların “özgür kültür” anlayışını desteklemediklerini, ama bu alanda yaratılan popülerliği kullanmak için çalışmalarını Creative Commons lisansları ile lisanslamış olduklarını düşündürebilir.

Yapıtlarının ticari olarak kullanılmasını istemeyen yaratıcıların büyük bölümünün bunu yaratımlarının ticari olarak sömürülmemesi için tercih ettiklerini düşünebiliriz. Fakat bu yaklaşım, katma değer yaratmaya dayalı özgür yazılımın iş modeli ile çatışmaktadır. Üretimin aynısı ücretsiz olarak çoğaltılabiliyorken, katma değer yaratmadan başka birisinin bunu ticari olarak kullanması çok da mümkün değildir²¹.

¹⁹ David M. Berry ve Giles Moss ([11.12.2009]), *Creative Commons*’ın özgür kültür politikasını kıyasıya eleştirdikleri *The Politics of the Libre Commons* isimli makalelerini, İnternet’in ilk açık erişimli (*open access*) ve hakemli (*peer-reviewed*) dergilerinden biri olan First Monday’de Özgür Yazılım Vakfı’nın “Özgür Doküman Lisansı” (GNU FDL) ile yayınlamışlardır. Fakat bu ikilinin, yine ortaklaşa yazıqları ve söz konusu makaleleri ile tutarlı fikirleri savundukları *Libre Culture: Meditations on Free Culture* isimli kitabı, The Internet Archive’da Creative Commons’ın “Kamu Malı Tasdiknamesi” (Public Domain Certification) ile yayınladıklarını görüyoruz (<http://www.archive.org/details/LibreCultureMeditationsOnFreeCulture>). Çünkü İnternet’te özgür içerik için en önemli kaynaklardan biri olan The Internet Archive bile buraya yüklenen içerikleri sadece Creative Commons lisansları ve kamusal mal olarak sunma seçeneklerini veriyor. Benzer şekilde Flickr gibi içeriğini kullanıcıların sağladığı birçok büyük Web 2.0 uygulaması da Creative Commons lisansları ile işliyor. Bu durumda Creative Commons’dan daha radikal özgür kültür politikalarının savunucuları ya ağ dışında kalmak ya da Creative Commons’ı tercih etmek durumunda kalıyorlar. Böylece Creative Commons özgür kültüre daha radikal yaklaşımları görünmez kılıyor ve kendisini özgür kültürün savunucusu olarak meşrulaştırıyor.

²⁰ Bu oran, referansta verilen “Atıf Şartlı” ve “Atıf Şartlı Aynen Paylaşım Şartlı İşleme” lisanslarının kullanım oranlarının toplamını vermektedir.

²¹ Creative Commons yasal bir lisanstır. Yani lisans dışı kullanım hukuksal olarak bir suçtur. “Gayri Ticari” şartı bulunmayan bir lisans ile lisanslanmış çalışma ticari olarak kullanılırken, yani satılırken, bunu alacak olan kişi üretimin lisansını görecektir ve katma değer katılmamış bir üretimi para vererek almak yerine, orijinal lisans sahibinden ücretsiz olarak temin edebilecektir. Bu durumda katma değer

Yani başka bir sosyo-ekonomik düzenin söz konusu olacağı “özgür kültür” için “Gayri Ticari” şartı çok da anlam ifade etmemektedir.

Üretimlerinin ticari olarak sömürülmemesi için “Gayri Ticari” şartını kullananların dışında kalan fakat yine de “Gayri Ticari” şartını kullananların da, üretimlerini kendileri için ekonomik bir değer yaratması için kullanmak istiyor olabileceklerini düşünebiliriz. Bu tavır zaten bu çalışmanın bakış açılarından birini oluşturan, yapıtın zorunlu ekonomik ilişkiler dışında var olması anlayışı ile çatışmaktadır. Sonuçta ticari kullanım serbestliği özgür yazılımın sunması gereken temel özgürlüklerden biri olarak tanımlanmamaktadır, Fakat GNU Genel Kamu Lisansı bunun serbestliğini belirtmektedir. Özgür yazılımın katma değer yaratmaya dayalı iş modeli de bu serbestlik sayesinde işlemektedir. Lisanslarda ticari kullanım serbestliğinin olup olmaması başka boyutları ile de tartışılabilir önemli bir unsurdur fakat bu çalışmada daha fazla ayrıntıya girilmeyecektir. Bu konuda sunulacak serbestliğin, özgür yazılım modelinin başarısından hareketle önemli olduğu belirtilmelidir.

Şu anda Creative Commons lisansları ile lisanslanmış çalışmaların %65,97’sinin²², bu çalışmaların ticari kullanımına izin vermediğini düşünecek olursak, Creative Commons’ın politikasının, bu çalışmanın yaklaşımının bir parçası olan, sanatın alternatif sosyo-ekonomik modellere dair tartışma üretmesi fikri ile örtüşmediğini söyleyebiliriz. Creative Commons kültür endüstrisine alternatif oluşturmak yerine kültür endüstrisi için sürümden kazanmak gibi yeni karlılık modelleri sunmaktadır.

Özgür yazılımın sunduğu bir diğer özgürlük de çalışmanın değiştirilmesine izin vermesidir. Bu çalışmada önerilen dijital çoğaltmalar modelinin önemli bir unsuru, yapıtın özgürce çoğaltılması ve temellük edilmesini garanti altına alan hatta bunu teşvik eden *copyleft* yaklaşımıdır. Bilgisayar yazılımının değiştirilebilmesi onun özel kullanım alanlarına göre adapte edilebilmesi için önemliyken, bir sanat yapıtının temellük edilmesi, bu sayede yapıt ile daha derinlemesine bir deneyim yaşanmasını sağlayacağından ve sanatçının fikirlerinin daha iyi kavranmasına ve yorumlanmasına

üretilmemiş bir üretimi yasal olarak (lisansı ortadan kaldırmadan) satmak zaten çok da mümkün değildir.

²² Bu oran, referansda verilen ve “Gayri Ticari” şartını taşıyan “Atıf Şartlı – Gayri Ticari - İşlemeye Kapalı”, “Atıf Şartlı - Gayri Ticari - Aynen Paylaşım Şartlı İşleme” ve “Atıf Şartlı - Gayri Ticari” lisanslarının kullanım oranlarının toplamı ile hesaplanmıştır.

olanak vereceğinden dolayı önemlidir. Nitekim şu anda Creative Commons lisansları ile lisanslanmış çalışmaların %23,12'sinin²³, bu çalışmaların temellük edilmesine izin vermediğini düşünecek olursak, Creative Commons lisanslı çalışmaların bu oranda özgür yazılımın temel şartlarından olan özgürlüklerden birini sunmadığı sonucuna varabiliriz.

Creative Commons lisansları ile lisanslanmış çalışmaların %56,60'ı²⁴, türetilen çalışmaların aynı lisans şartları ile dağıtılmasını gerektiren gerçek anlamda *copyleft* lisansları ile lisanslanmıştır. Fakat Creative Commons lisansları ile lisanslanmış toplam çalışmaların ancak % 37,02'si²⁵, *copyleft* lisansı olmanın yanında aynı zamanda özgür yazılımın politikasına uygun olarak ticari kullanıma da izin veren lisanslar ile lisanslanmıştır. Bu oran aynı zamanda, şu anda Creative Commons lisansları ile lisanslanmış çalışmaların ne oranda özgür yazılım hareketinin ve Özgür Sanat Lisansı'nın politikaları ile örtüştüğünü de göstermektedir²⁶.

²³ Bu oran, referansda verilen ve "İşlemeye Kapalı" şartını taşıyan "Atıf Şartlı – Gayri-Ticari - İşlemeye Kapalı" ve "Atıf Şartlı - İşlemeye Kapalı" lisanslarının kullanım oranlarının toplamı ile hesaplanmıştır.

²⁴ Bu oran, referansda verilen ve "Aynen Paylaşım Şartlı İşleme" şartını taşıyan "Atıf Şartlı Aynen Paylaşım Şartlı İşleme" ve "Atıf Şartlı Gayri Ticari Aynen Paylaşım Şartlı İşleme" lisanslarının kullanım oranlarının toplamı ile hesaplanmıştır.

²⁵ Bu oran, referansda verilen ve "Aynen Paylaşım Şartlı İşleme" şartını taşıyan fakat "Ticari Olamayan" şartını taşımayan tek *Creative Commons* Lisansı olan "Atıf Şartlı Aynen Paylaşım Şartlı İşleme" lisansının kullanım oranıdır.

²⁶ Bu başlığın girişinde de belirtildiği gibi *Creative Commons* lisanslarının internette kullanımı ile ilgili kesin veriler toplanamamaktadır. Buradaki değerlendirmede *CC Metrics*'in sunduğu veriler baz alınmıştır. Fakat yine *Creative Commons* sitesinde yer alan "License Statistics" (http://wiki.creativecommons.org/License_statistics) bölümünden ulaşılan ve 13.06.2006 tarihli Yahoo! arama motorunda yapılan taramalardan derlenen veriye göre "Atıf Şartlı Aynen Paylaşım Şartlı İşleme" lisansını kullanan çalışmaların oranı %15,62, yani başka bir yöntemle toplanmış ve üç buçuk sene kadar öncesinin verisi olmasına rağmen, bu çalışmada belirtilen oranın yarısından bile azdır. Aynı bölümden ulaşılan 03.10.2007 tarihli Yahoo! ve Google'ın gelişmiş arama seçeneklerinden derlenen "Tüm Web Kesin Lisans Dağılımları" (All The Web Exact License Distribution) başlıklı tablodaki verilere göre ise "Atıf Şartlı Aynen Paylaşım Şartlı İşleme" lisansını kullanan çalışmaların oranı ise sadece %12,1'dir (<http://labs.creativecommons.org/metrics/charts/2007-10-03/all/>).

4. DİJİTAL ÇOĞALTMALAR VE GÜNCEL SANATTA TEMELLÜK ETME PRATIĞI

Dijital çoğaltmalar modelinin politik boyutunu oluşturan *copyleft* yaklaşımı, güncel sanatın önemli bir üretim yöntemi olan temellük etme pratiğini yasal olarak güvence altına almak için önemli olanaklar sunar. Temellük etme, özellikle yirminci yüzyılın başından bu yana sanatta önemli bir yaratıcılık kaynağı olmuştur. Etraftaki nesneleri hatta diğer kültürel üretimleri ve fikirleri kendi yapıtlarının parçası, hatta kendisi olarak konumlandıran sanatçılar, bunlar üzerinden yeni ilişkiler kurgulayarak yeni söylemler üretmişlerdir. Temellük edilen şey orijinal bağlamından kısmen veya tamamen kopartılır, fakat çoğu zaman onun hafızasını taşır. Temellük edilen şey sanatta yeni bağlamı ile ele alınır.

Türkçede “temellük etme”, “kendine mal etme” veya “kendine çalma” tamlamaları İngilizce “*appropriation*” kelimesinin karşılığı olarak kullanılır. “Temellük etme sanatı” (*appropriation art*) veya “temellük etme sanatçıları” (*appropriation artists*) tanımlamaları güncel sanatta özellikle Sherrie Levine ve Richard Prince gibi sanatçıların 1970’lerin sonu ve 1980’lerin başında, özellikle daha önceden üretilmiş fotografik görüntüler üzerinde yeniden çalışmaları üzerine kullanılmıştır. Durum böyle olsa da, kavram geniş anlamda, daha önceden görsel veya fiziksel bir örneği bulunmayan bir üretimde bulunmak yerine, etrafta hazır olan üretimlerin, yapıtın unsuru, hatta ta kendisi olarak kullanıldığı bütün sanatsal pratikler için de söz konusudur.

Bu çalışmada da “temellük etme” kavramı yukarıda bahsedildiği şekilde geniş anlamıyla kullanılacaktır. Richard Prince ve Sherrie Levine gibi “*Pictures* nesli” (*Pictures generation*) veya “*Pictures* grubu” (*Pictures group*) olarak da tanımlanan sanatçıların temellük pratikleri de ayrıca incelenecektir. Bunun yanında birer temellük etme biçimi olan “hazıryapımlar” (*readymades*) ve “örnekleme” (*sampling*) pratikleri de birer örnek ile açıklanarak sanatçıların temel temellük etme

yöntemlerinin ve bunlardan yeni anlamlar üretmelerinin nasıl işlediği açıklanmaya çalışılacaktır.

Sanatta temellük etme pratiği çalma veya intihalin olumsuz anlamlarından farklı olarak sanatsal bir yöntem olarak ele alınır. Temellük eden sanatçı temellük ettiği şeyin müellifine açıkça referans verir veya bu referans zaten herkes tarafından aşikardır. Sanatçının bu üretimi kendisinin yoktan var ettiği gibi bir iddiası yoktur. Tam tersine temellük ettiği şeye referans vererek kendi yapıtını onun hafızası üzerine kurar. Ortada intihaldeki gibi bir aldatma veya çalmadaki gibi bir gizlilik yoktur. Temellük eden sanatçının temellük ettiği yapıt üzerinden ekonomik bir kazanç elde etme amacı yoktur. Temellük etme “korsan” bir faaliyet değildir. Temellük etme eleştirel bir sanat pratiğidir ve bu bağlamda ele alınmalıdır.

“Ödünç alma”, “alıntılama”, “kullanma”, “yeniden değerlendirme” gibi kavramlar ile de açıklanabilen temellük etme pratiği kültürel gelişim için çok önemlidir. Nasıl bilim önceki çalışmalar ve birikimler üzerine geliştirilirse, kültür de geçmiş üzerine inşa edilir. Mevcut söylemlerin ve olguların yeniden değerlendirilmesi, hem bunların tartışılması hem de yeni bağlamlar içerisinde ele alınarak yeni söylemler geliştirilmesi için önemlidir. Temellük eden sanatçı illa temellük ettiği şeyi olumsuzlama durumunda da değildir. Bunları olumlayarak referans ve saygı da gösterebilir.

Umberto Eco (201) “Açık Yapıt” adlı eserinde izleyiciyi merkez alan postmodern müellif teorilerinin en erken örneklerinden birini sunmuştur. Eco (2001, 10) sanat yapıtını “bir sanatçının bir dizi iletişimsel etkiyi, kendi yarattığı özgün kompozisyonu her izleyicinin kendine göre anlamlandıracağı şekilde düzenleme uğraşının son ürünü” olarak tanımlarken, “açık yapıt”ı da, “biricikliği çerçevesinde, dengeli bir organik bütün olarak tamam ve kapalı; aynı zamanda da özgünlüğünü zedelenmeden pek çok farklı biçimde algılanıp, yorumlanmaya elverişli olmasıyla” tanımlar. Bu sayede “bir yapıtın her algılanışı onun hem bir yorumu hem de bir performansıdır” (Eco, 2001, 11). Eco’ya göre (2001, 11) yorumcu yaratıcıyla psikolojik bir işbirliği içinde yapıtı yeniden yaratana kadar yapıttan haz alınamaz”. Umberto Eco’nun bahsettiği açıklık yapıtın form ve kurgusundan ileri gelirken dijital çoğaltmaların açıklığı temellüğe teşvik eden politikasından, yani copyleft yaklaşımından gelir. Açık yapıtta sanatçı izleyici için gerçekleştirdiği kurguda ona

yer açarken dijital çoğaltmalar izleyiciden yapıtı sadece zihninde yorumlamasını değil, onu temellük ederek bu yorumu da tekrar bir yapıta dönüştürerek başkalarıyla paylaşmasını teşvik eder. Üstelik dijital çoğaltma, Eco'nun (2001, 32) “açık yapıt”ın bir tipi olarak tarif ettiği “hareketli yapıt” için belirttiği şekilde müellif tarafından yönlendirildiği şekilde temellük edilmek zorunda da değildir. İzleyici dijital çoğaltmayı tamamen kendi görüşü ve politikasına göre de temellük etmekte özgürdür.

Temellük etme orijinal üretim üzerinde itinalı bir çalışmayı gerektirdiğinden onun daha iyi kavranması, onun ile daha yakın bir deneyim yaşanmasını da sağlar. Bu yüzden sanatçının üretiminin daha iyi kavranması için temellük edilmesine kendisinin daha ilk elden izin veriyor olması önemlidir.

Mevcut durumda kültür endüstrisinin baskısı altındaki telif hakları yasaları sanatta temellük etme pratiğini çoğu zaman yasadışı ilan etmektedir. *Copyleft* yaklaşımı ise bu pratiğin önünü açacak önemli bir tavadır.

Kimi sanatçılar duygusal nedenlerle fakat kültür endüstrisi ile yakın ilişki içerisinde olan birçok sanatçı da ekonomik nedenler ile yapıtlarının temellük edilmesine sıcak bakmayabilmektedirler. Sebebi ne olursa olsun, yapıtını temellük eden birisine dava açan bir sanatçı, “Burak Delier ve Avusturya Özgürlük Partisi” alt başlığında da açıklanacağı gibi yapıtının satış değerinin üzerinde tazminatlar alabilmektedir. Fakat şu iddia edilebilir ki, hiçbir üretim sanatçı tarafından etrafındaki fikir ve olaylardan bağımsız olarak ortaya çıkmaz. Sanatçı farkında olmasa bile yapıtını üretirken diğer yapıtlardan ve etrafındaki fenomenlerden etkilenir ve beslenir. Bu durumda, kendisi etrafındakilerden beslenen bir sanatçının, başkalarının da kendisinden beslenmesine karşı çıkmaması gerekir.

Bu hem etik hem de teknik bir tartışma olmakla birlikte, bariz bir temellük etme pratiğine dayanan birçok yapıtın düşünsel ve kültürel gelişimimiz için önemli katkı sağlamakta olduğu kesindir. Çalışmanın bu bölümünde, “hazıryapımlar”, “temellük etme” ve “örnekleme” gibi güncel sanatta kullanılmakta olan temellük etme biçimlerinin nasıl işlediği ve birbirleri ile ilişkileri incelenerek bu üretim biçiminin dinamikleri ortaya konmaya çalışılmıştır.

4.1. Hazıryapım

Hazıryapım (*readymade*) sanat tarihine Fransız sanatçı Marcel Duchamp tarafından kazandırılmış bir kavramdır. Hazıryapım kelimesi Türkçe literatürde, İngilizce “*readymade*” kelimesinin karşılığı olarak kullanılmaktadır.

Marcel Duchamp (1966), 1961 yılında New York MoMA’ da yaptığı bir konuşmada, 1913’de *Bisiklet Tekerleği* (*Bicycle Wheel*), birkaç ay sonra *Eczane* (*Pharmacy*) ve 1915’de de *Kafanı-gözünü yarmadan önce* (*In Advance of The Broken Arm*) (Şekil 4.1) (Ek 7) isimli çalışmalarını yaptıktan sonra, aklına bu işleri tanımlamak için hazıryapım kelimesinin geldiğini söylüyor. Duchamp aynı konuşmada, vurgulamak istediği bir noktanın da bu hazıryapımların seçiminde bir estetik zevkin söz konusu olmadığı, önemli olanın, iyi veya kötü bir beğenin söz konusu olmaması, hiçbir his vermemeleri ve bunların görselliklerinin önemsizliği olduğunu söylüyor.



Şekil 4.1: Kafanı-gözünü yarmadan önce

Marcel Duchamp, *Kafanı-gözünü yarmadan önce* (*In Advance of The Broken Arm*), 1915.
<http://www.flickr.com/photos/agushedem/> / CC BY-NC-SA 2.0

Kristina Seekamp (2004), Marcel Duchamp'ın kendisinin bile onu tamamen tatmin eden bir hazıryapım tanımı veya açıklaması bulamadığını belirtiyor. Marcel Duchamp'ın ağzından yapılmış tek hazıryapım tanımı Andre Breton ve Paul Eluard'ın *Sürrealizm Sözlüğü*'nde yer alır (Obalk, 2000). Buna göre hazıryapım: “Bir sanatçının sadece seçiminden dolayı sanat yapıtı mertebesine yükseltilmiş bir sıradan nesnedir”. Fakat Ensslen'e göre ([21.01.2009]) bu tanıma bakılırsa, yani sadece sanatçının seçimi söz konusuysa Duchamp'ın birçok yapıtı, bu tanımın dışında kalır. Çünkü hazıryapımlarının birçoğuna Duchamp müdahalede bulunmuştur.

MoMA'daki konuşmasında belirttiği üzere Duchamp (1966), aliterasyon etkisi için nesneyi sunarken, açık ve net bir ayrıntı eklediği hazıryapımlarına “desteklenmiş hazıryapım” (*readymade aided*) adını vermiştir. Sanat ve hazıryapımlar arasındaki zıtlığı göstermek için de, bir Rembrandt tablosunun ütü masası olarak kullanılması örneğini verdiği, “karşılıklı hazıryapım”, (*reciprocal readymade*) tanımlamasını getirmiştir.

Marcel Duchamp'ın ardından, başta Arturo Schwarz olmak üzere birçok kişi, onun notları, yazıları ve röportajlarını inceleyerek hazıryapımların özelliklerini ortaya koymaya çalışmıştır. Kristina Seekamp (2004) , hazıryapımları tanımlamak için şu özelliklerinin altını çiziyor.

- Hazıryapım, sanatın tanımı ve sanatçının rolü ile ilgili geleneksel tanım hakkında felsefi sorular ortaya atar.
- Günlük bir nesne direkt olarak dükkan vitrininden alınıp kullanıldığına göre hazıryapım kitlesel üretim ve ticari dünya ile onların fikirlerini hedef alır.
- Fonksiyonel bir nesne orijinal ortamından ve fonksiyonundan koparılmıştır. Bu nesnenin estetik güzelliği önemli değildir. Hazıryapım, sanat ile hayat arasındaki sınırı ortadan kaldırır.
- Hazıryapım yaratılmış değil, atanmıştır. Güzel olması önemli değildir, tarafsız olması önemlidir.
- Hazıryapımların isimleri de yapıtın bir parçasıdır. Kelime oyunları ve cinas çok sık kullanılır.
- Cinsiyet imaları ve erotik göndermeler çok sık kullanılır.
- Görsel etki değil, hareket için tasarlanmıştır. İzleyicinin katılımını gerektirir.

- İnsan kavramı üzerinden hareket eder ve kinayeler ile kişileştirilir. İnsan formunu, duygularını veya karakterlerini akla getirir.

Hazıryapımların sanata getirdiği en büyük yenilik sanatçının kendisinin baştan bir nesne üretmemesi, onun yerine hazır olarak etrafta yer alan ve başkaları tarafından gerçekleştirilmiş, özellikle endüstriyel üretimlerden birini seçerek onu sanat yapıtı olarak tayin etmesidir. Burada iki önemli unsur vardır. Bunlar hem o nesnenin sanat yapıtı olması hem de artık “sanatçının” olmasıdır.

Duchamp’ın hazıryapımları sanat tarihinde temellük etme pratiğinin ilk kavramsal bildirisi olarak sunulur (Bourriaud, 2004). O zaman kadar sanat, resim ve heykel gibi alanlarda nesnelerin temsilleri üzerine kuruluyken ilk kübist kolaj olan Picasso’nun *Still Life with Chair Caning* isimli yapıtında ilk kez nesnenin temsili yerine kendisi yapıta giriyordu ve böylece sanat ile hayat arasındaki uçurumun aşıldığı savunuluyordu (Quin, 1994). Hazıryapım da bu düşüncenin devamı olarak modernizm düşüncesinden besleniyordu.

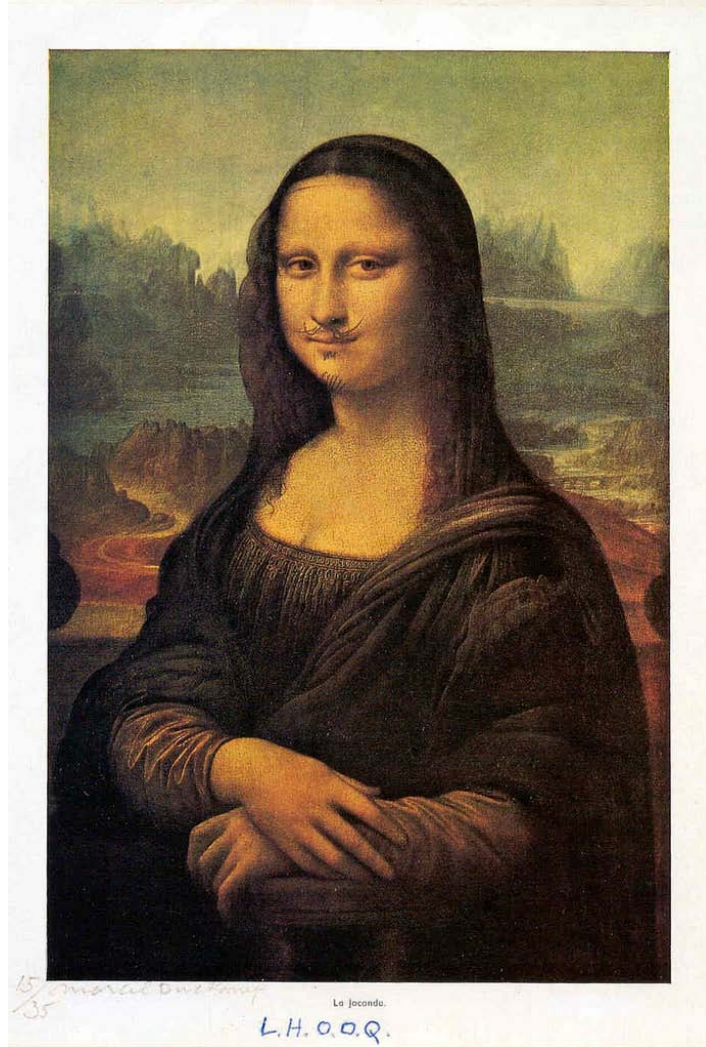
Hazıryapımın temel mantığı sanatçının endüstriyel bir nesneyi, hafızasını taşımaya devam edecek halde kendi bağlamından kopararak başka bir bağlam içerisine oturtmasıdır. Böylece yapıtta orijinal olan yapıtın nesnesi değil, onun fikridir. “Hazıryapım yapıtın kendisi değil, sadece öznesidir” (Obalk, 2000).

Hazıryapım ile birlikte sanat el ile değil düşünce ile yapılan bir pratik olarak kabul görmeye başladı. Bu anlamda Duchamp, kendisinin kullandığı hazıryapımların yerine onlarla aynı şekilde seri olarak üretilmiş bir başkasının kullanılmasının mümkün olduğunu savunur. Genelde seri olarak üretilmiş nesneler birbirlerinin kopyası olarak adlandırılrsa da, bunlar aslında “kopya” değil sadece “çoğul” nesnelerdir. Her biri o nesneyi temsil etmez, o nesnenin ta kendisidir. Bu özelliği ile hazıryapımların çoğaltmalar ile de bir ilişkisi kurulabilir.

Duchamp’ın hazıryapımlarına bir örnek olarak *L.H.O.O.Q* (Şekil 4.2)²⁷ isimli hazıryapımı incelenebilir. Bu yapıtta Duchamp, Leonardo Da Vinci’nin, Fransızların

²⁷ Şekilde *L.H.O.O.Q*’nın 1930 tarihli bir edisyonu gözükmele birlikte şeklin künyesinde edisyonun tarihi değil, yapıtın ilk üretildiği tarih olan 1919 yer almaktadır. Çalışmada Rhonda Roland Shearer’in 1919 tarihli ve sonraki *L.H.O.O.Q*’ların farklı olduğuna dair iddiasından bahsedildiğinden burada bu açıklamanın yapılması gerekli görülmüştür.

La Gioconda, Amerikalı ve Almanların ise *Mona Lisa* diye isimlendirdikleri tablosunun 19,7 x 10,5 santimetrelık ucuz görünümlü bir kartpostal reproduksiyonunun üzerine bıyık ve sakal çizmiş ve kartpostalın altına da *L.H.O.O.Q* yazmıştır.



Şekil 4.2: L.H.O.O.Q

Marcel Duchamp, *L.H.O.O.Q*, 1919. Daniel Camilo Fehasa'nın izniyle.
<http://www.flickr.com/photos/dougkimera/3152799984/>

Her ne kadar Rhonda Roland Shearer'in (1997), Marcel Duchamp'ın birçok hazıryapımının halihazırda dolaşımda olan seri üretim nesnelerden farklılaşacak şekilde kendisi tarafından baştan üretildiğine dair bilimsel çalışmaları olsa da, bu çalışmada Marcel Duchamp'ın hazıryapımları sanat tarihinde tartışılacağı üzere birer seri üretim nesnesi olmaları üzerinden tartışılmaktadır. Shearer, Duchamp'ın

1919 yılında yaptığı ilk *L.H.O.O.Q* ile daha sonraki yeniden üretimlerinin farklı olduğunu söyler (Shearer, Gould, 2000). Buna göre 1919 tarihli ilk *L.H.O.O.Q* seri üretim bir kartpostal değildir; Duchamp'ın kendi portresinin, Leonardo Da Vinci'nin resmi ile üst üste bindirilmesiyle elde edilmiş bir taşbaskıdır ve o dönemde seri olarak üretilmiş bu boyutlarda bir *Mona Lisa* kartpostalı bulunmamaktadır. *L.H.O.O.Q*'nun daha sonraki üretimleri ise gerçekten seri üretim orijinal *Mona Lisa* reproduksiyonu kartpostallar üzerinden gerçekleştirilmiştir ve 1919 tarihli ilk *L.H.O.O.Q*'dan farklıdır. Fakat bu çalışmada *L.H.O.O.Q*, sanat tarihinde yer aldığı bağlamda, seri üretim bir kartpostal üzerine basit müdahaleler ile elde edilmiş bir hazıryapım olarak incelenecektir.

Duchamp, sanat tarihinin belki de en önemli resmini, gazete ve dergilerdeki fotoğraflara çocukların yaptığı gibi basit bir eklenti yaparak resmin bütün ciddiyetini ortadan kaldırır. Kartpostala eklediği “*L.H.O.O.Q*” harfleri ise Fransızca olarak yan yana okunduğunda “*elle a chaud au cul*”a yakın bir telaffuz ortaya çıkar. Bu, Fransızcada “onun ateşli bir kıçısı var” gibi bir anlama gelir. Bunun gibi kelime oyunları Duchamp'ın çalışmalarında sıkça kullandığı bir unsurdur.

Her ne kadar Marcel Duchamp'ın bu yapıtında görüntüdeki bir sanat yapıtı olsa da Duchamp'ın direkt müdahalede bulunduğu, bu resmin kartpostal olarak yeniden üretilmiş bir versiyonudur. Kartpostal seri olarak üretilmiş bir şeydir ve Duchamp'ın temellük ettiği de bir kopya değil, bu hazıryapımın kendisidir.

Hazıryapımın “*Pictures* kuşağı”nın temellük etme pratikleri ve örneklemekten farkı, son ikisinin kullandıklarının bir kopya veya yeniden üretim olması, hazıryapımın ise nesnenin kendisini kullanmasıdır. Bu hazıryapım, “*Pictures* kuşağı”nın temellük etme pratiklerinde olduğu gibi bir imajı, hatta bir sanat yapıtının imajını gösterir fakat sonuçta sergilenen şey kartpostalın bir kopyası değil, ta kendisidir. Duchamp *L.H.O.O.Q*'yu daha sonraları birçok kez tekrar yapmıştır. Bunlar da yine hazıryapım kartpostallar üzerinedir.

4.2. Temellük Etme – *Pictures* Kuşağı

Nicholas Bourriaud (2004, 41), “temellük etme”nin tarihinin henüz yazılmamış olduğunu belirtmekle beraber, temellük etme pratiğini, bunun ilk

kavramsallaştırılmış bildirisi olarak tanımladığı hazırıyapım (readymade) ve Duchamp ile başlatıyor. Yukarıda bahsedildiği gibi temellük etme, baştan üretmek yerine, etrafta hazır olan üretimlerin, yapıtın unsuru olarak kullanıldığı bütün pratikler için kullanılan bir kavramdır. Fakat güncel sanat içerisinde “temellük etme sanatı” veya “temellük etme sanatçıları” diye bahsedildiğinde bu kavram, 1970’lerin sonu 1980’lerin başlarında daha eski fotografik görüntüler üzerinde yeniden çalışan postmodern sanatçılar ve onların işlerini tanımlamak için de kullanılır. “Temellük etme” kavramı bu çalışmada genel anlamı ile ele alınmakla beraber, bu alt başlıkta ayrıca 1980’lerde Sherrie Levine, Richard Prince ve Cindy Sherman gibi “*Pictures* kuşağı” (*Pictures generation*) olarak adlandırılan sanatçıların pratiklerini tanımlamak için kullanılışı incelenmektedir.

1970’lerin sonu, 1980’lerin başında sanatçılar kendilerini televizyon, dergiler, popüler kültür ve medya kültürünün ürettiği imajlar dünyası içerisinde buldular. Michel Foucault, Roland Barthes ve Julia Kristeva’nın düşüncelerinden de etkilenererek bu imajların politikasını sorgulayan çalışmalar ürettiler (The Metropolitan Museum of Art, [27.05.2009]). Bu çalışmaların toplandığı ilk ve en önemli sergi Douglas Crimp’in Eylül 1977’de New York’da Artists Space isimli galeride, Troy Brauntuch, Jack Goldstein, Sherrie Levine, Robert Longo ve Philip Smith’in katılımıyla gerçekleştirdiği “*Pictures*” isimli sergiydi (Crimp, 1979; Artists Space, [07.05.2006]).

Sergide Robert Longo, Fassbinder’in *The American Soldier* filminde arkadan vurulan bir adamın görüntüsünün gazetedeki fotoğrafını temellük etti. Troy Brauntuch, 1977 tarihli *1 2 3* isimli üç parçalı tablosunda Adolf Hitler’in üç çizimini kan kırmızısı fonda gösterdi. Jack Goldstein, 1975 tarihli *Metro-Goldwyn-Mayer* isimli yapıtında, MGM Film Dağıtım Şirketi’nin logosu olan aslanın kükreyen görüntüsünü bir döngü (*loop*) olarak temellük etti (Raminelli, 2001). Sergide Cindy Sherman’ın Hollywood filmlerinde kadınların oldukları kareleri yeniden üretirken kendisini başrol oyuncusu olarak fotoğraflayarak bunları temellük ettiği film kareleri serisi yer almıyordu fakat Douglas Crimp, serginin kataloğu için yazdığı sergiyle aynı adlı makalenin *October* dergisinin 1979 İlkbahar sayısı için revize ettiği versiyonunda, bu ve benzer pratikteki diğer bazı yapıtlara da bu bağlam içerisinde yer verdi (Crimp, 1979; Rothkopf, 2001).

Douglas Crimp metinlerinde “temellük etme” kelimesine yer vermedi. Onun yerine bahsettiği şlerin stratejileri için “alıntılama, seçme, çerçeveleme ve sahneleme işlemleri” (*processes of quotation, excerptation, framing, and staging*) tanımlamalarını kullandı (Crimp, 1979,87; Hainley, 2004). Serginin basın bildirisinde, sergideki sanatçılar arasındaki temel ilişkinin geleneksel olarak anlaşıldığı şekilde temsili yeniden dirilterek, tanıdık, soyut olmayan görüntüleri kullanmaları olduğu söyleniyordu. Bunlar “uydurulmuş” görüntüler yerine bulunmuş görüntülerdi fakat bulundukları bağlamdan çıkarılıp bir estetik yapı içerisinde özerkleştirilmişlerdi. Bu yapıtlar, sanatın aracın kendisinin araştırılmasına dair bir şey olduğu anlayışını reddeden postmodernist bağlam içerisinde değerlendirilmekteydiler (Artists Space, [07.05.2006]). Sherrie Levine da kendisinin temellük ettiği imajların, modernist sanatçılar ve onların fikirleri ile alakalı olduğunu söylüyordu (Levine, 1985). Hazıryapım kavramı modernizm düşüncesi ile direkt ilgiliyken burada bahsedilen temellük etme pratiğinin, postmodern anlayışının bir uzantısı olduğunu söyleyebiliriz.

Temellük etme sanatının en önemli isimlerinden biri sayılan Sherrie Levine, Walker Evans’ın 1930’larda Farm Security Administration (FSA) için çektiği bir dizi fotoğrafı bir sergi kataloğundan tekrar fotoğraflayarak bu fotoğrafları 1981’de Metro Pictures Gallery’de açtığı “Sherrie Levine After Walker Evans” isimli sergide sergiledi (Holsbach, Tarih Yok). Bu çalışmalar arasında ıyordu. Metro Pictures Gallery, Douglas Crimp’in “Pictures” sergisinden sonra bu anlayışta işler üreten Richard Prince ve Cindy Sherman gibi sanatçıların işlerinin de sergilendiği bir galeri idi. Levine’in bu serisi, 1970’lerden beri sıkça tartışılan “müelliflik” ve “orijinallik” gibi kavramlarla birlikte, temel olarak “toplumsal cinsiyet” (*gender*) meselesi ile ilgiliydi. Sherrie Levine’in temellük ettiği yapıtlar hep erkek sanatçıların yapıtlarıdır ve bu şekilde Levine sanat tarihindeki erkek egemenliğini sorgular.

Sherrie Levine, aralarında Şekil 4.3’de verilen *After Walker Evans#4* isimli fotoğraf da yer aldığı bu serisinde Duchamp’ın *L.H.O.O.Q* (Şekil 4.2) isimli hazır yapımında olduğu gibi sanat tarihinden imajlar kullanıyordu. Fakat aralarındaki fark Duchamp’ın yapıtının, bir hazır yapım olan kartpostalın kendisi olması, Levine’in serisinin ise, katalogdan tekrar fotoğrafladıktan sonra tekrar basılan fotoğraflar olmasıdır. Levine’in yaptığıнын kopya mı yoksa yeniden üretim mi olduğunu

söylemek zordur. Çünkü başta bir fotoğraf olan imaj sonunda yine bir fotoğraftır fakat bu direkt fotoğraftan değil de fotoğrafın bir katalogdaki yeniden üretiminden elde edilmiş bir fotoğraftır. Burada asıl önemli olan bunun bir yeniden üretim mi yoksa bir kopya mı olduğu değil, fotoğrafın kendisi olmamasıdır.



Şekil 4.3: After Walker Evans#4

Sherrie Levine, *After Walker Evans#4*, 1981. <http://www.flickr.com/photos/williamcromar/> CC BY - NC-SA 2.0

Douglas Crimp'in sergisinden sonra bu kuşak sanatçılar *Pictures* kuşağı" (*Pictures generation*) ve "*Pictures* grubu" (*Pictures group*) isimleriyle anılır oldular. Ayrıca bu anlayışta işler üreten Sherrie Levine, Richard Prince, Cindy Sherman gibi sanatçıların çalıştığı ve birçok grup sergisi açtığı New York'da yer alan Metro Pictures galerisinden dolayı "*Metro Pictures grubu*" (*Metro Pictures group*) veya "*Metro Pictures sanatçıları*" (*Metro Pictures artists*) gibi isimler de kullanıldı. Bununla birlikte "temellük etme sanatı" veya "temellük etme sanatçıları" isimleri de güncel sanatta özellikle bu sanatçıların pratiğini tarif edecek şekilde yerleşti.

Brain Wallis'in 1984 tarihli *Art After Modernism: Rethinking Representation* isimli kitabı, 1989'da Whitney Müzesi'ndeki "Image World" sergisi, aynı yıl Los Angeles

Museum of Contemporary Arts'daki "A Forest of Signs" sergisi de, "Pictures" sergisinin önemli etkilerini taşır.

Nicolas Bourriaud (2004), *Postprodüksiyon, Senaryo Olarak Kültür: Sanat Dünyayı Senaryo Olarak Nasıl Programlıyor* isimli kitabında, temellük etme de dahil olmak üzere daha önceden benzeri olmayan yeni bir iş üretmek yerine halihazırdavar olan malzemenin yeniden bir düzene sokularak kullanıldığı bütün pratikler için "postprodüksiyon" kavramını kullanıyor. Bourriaud (2004, 40) temellük etmeyi de "bir nesne yapmak değil, var olanlar arasından seçmek ve bunları özgün bir niyete göre kullanmak ya da onlarda değişiklik yapmak" olarak tanımlıyor.

Bourriaud'nun (2004,136) Douglas Gordon (2000) ile yapılan bir söyleşiden aktardığı üzere, "film ve müziklerden yapılmış alıntılar kendimize mal ederek artık gerçekten gündelik nesnelerden değil de kültürümüzün bir parçası olan nesnelerden hazıryapımlar üretiyoruz". Bu kuşak sanatçıların büyük bölümünün temellük etme pratiğinin hazıryapımdan önemli bir farkı, bu pratik içerisinde yer alan sanatçıların hazıryapım olarak kullandığı malzemenin, kültürel üretimlerin bir parçası olmasıdır. *Pictures* grubu sanatçılarının temellük ettiği şeyler de görüntüler üzerineydi ve temsil meselesi üzerinden okunuyordu. Bu görüntüler de genellikle kültürel üretimlerin parçalarıydı. Öyleyse burada bahsedilen temellük etmenin, hazıryapımda söz konusu olan "gündelik nesneler" yerine genel olarak kültürel üretimleri kullandığını ve aralarındaki önemli bir farkın da bu olduğu söylenebilir.

Lev Manovich ([21.01.2006]), Richard Prince gibi "orijinal temellük etme sanatçıları"nın var olan imajları *remix*'lemek yerine onları sadece kopyaladıklarını söylüyor. Yani Lev Manovich, temellük etme sanatçılarının hazıryapımlardan da farklı olarak imajları "kopyalamalarından" bahsediyor. Manovich'in bu tespiti de, hem temellük etme ile *remix*, hem de hazıryapım ile temellük etme arasındaki farkları vurgulaması açısından önemlidir.

Temellük etme sanatında, hazıryapımda olduğu gibi sanatçının kendine mal ettiği şey, hafızasını koruyacak şekilde orijinal bağlamından koparılmıştır. Levine'in *After Walker Evans* serisinde, Walker Evans'ın fotoğraflarından farklı olarak yer alan, bu fotoğrafların imaj ve eşya olarak politikasıdır (Singerman, 1983). Temellük etmede kopyalanarak alıntılanan şey genellikle tek başına kullanılırken, aşağıda açıklanacağı

üzere örneklemede çeşitli alıntılar, diğer alıntılar ile birlikte “*remix*” olarak tanımlanabilecek, yeni bir kompozisyon oluşturmak için kullanılır.

4.3. Örnekleme (Sampling)

Lev Manovich, ([21.01.2006]), temellük etme yerine, daha geniş bir kullanımı olduğunu söylediği *remix*’leme kavramını kullanıyor. Örneklemeyi de “alıntılama” (*quoting*) ile yakın olarak düşünüyor. Manovich ([21.01.2006]) “*remix*’leme”, yani temellük etmenin sistematik olarak bütün metnin yeniden düzenlemesi olduğunu, alıntılamanın yani “örnekleme”nin ise yeni bir metne, eski metinlerden bazı parçalar sokmak olduğunu söylüyor.

1980’lerde çok kanallı ses mikserleri sayesinde vokaller, davullar gibi bir şarkının farklı elemanları ayrı ayrı işlenebilir oldu ve bu sayede de şarkıları tekrar *mix*’lemek olanaklı hale geldi. Sonraları *remix* kelimesinin anlamı genişleyerek, bir şarkı üzerinde yapılan bütün yeniden çalışmalar için kullanılmaya başlandı. Son yıllarda ise *remix* kelimesi görsel üretimler, yazılım ve metinler gibi medyalar için de kullanılmaya başlandı (Manovich, [21.01.2006]).

Artists Space isimli mekan, 2000’li yıllarda Douglas Crimp’in “Pictures” sergisini tekrar göstermeye karar verdiğinde, sergiye katılan sanatçıların pratiklerinin güncel versiyonlarının yanı sıra yeni sanatçıların da sunulduğu ek sergiler düzenledi. Burada da, yapılan çalışmalar için “örnekleme”, “yeniden programlama” (*re-programming*), “yeniden düzenleme” (*reorganization*) gibi tanımlar kullanıldı.

1980’lerde müziğe paralel olarak müzik videoları, televizyon, fotoğraf gibi görsel alanlarda da örnekleme çokça kullanıldı. İnternet ile birlikte bu pratik yazıya da uygulanmaya başlandı (Manovich, [21.01.2006]). Bütün bu ibarelerden anlaşılacağı üzere, dijital ses işleme teknolojilerinin gelişmesi ile birlikte ilk önce müzik alanında ortaya çıkan bir kavram olan “örnekleme”, bugün görsel sanatlar alanındaki işler için de kullanılan bir kavram olmuştur.

2002 yılında Tate Modern’de düzenlenen “Remix: Contemporary Art & Pop” isimli sergi, güncel sanatta örnekleme ve *remix* anlayışıyla üretilen çalışmalardan bir kısmına bir araya toplarken, bu kavramlara, çıkış noktaları olan müzik ve pop kültürü ile ilişkileri doğrultusunda yaklaştı (Liverpool, Tate, [27.05.2009]). UCLA Hammer

Museum’da 2005 yılında düzenlenen “Fair Use: Appropriation in Recent Film and Video” isimli sergide, son on yıl içerisinde sanatçıların film ve videoları temellük etme ve örnekleme yoluyla kullandıkları işlere yer verildi (Thompson, [27.05.2009]). Buna yakın bir diğer sergi ise 2004 yılının Kasım ayında Museum Of Contemporary Arts North Miami’de Stefano Basilico tarafından gerçekleştirilen “CUT/Film as Found Object”dir. Bu sergi de yine sanatçıların video üretmek için kullandıkları yöntemler olarak örnekleme ve temellük etme üzerine yoğunlaştı. 2000 yılında gerçekleştirilen 5. Taipei Bienali de konusunu yine güncel sanatta *remix*’leme ve örnekleme tekniklerinden aldı (Breuvart, 2000).

Robert Adrian 1996 yılında, örneklemeyi ses kolajı tekniklerinin en yenisi olarak tanımlıyordu. Analog veya dijital ortamdaki herhangi bir kaydedilmiş ses veya görüntünün, bunların örneklenmesi ve temellük edilmesi için kullanılabileceğini ve bütün bunların kolaj kavramından doğduğunu söylüyordu. Oysa “dijital örnekleme” (*digital sampling*) aslında bir taklit (*imitation*) ve kopyalama (*reproduction*) eylemidir (Quin, 1994). Bu noktada da kolajdan ayrılır. Kolajda temellük edilen parça bir hazıryapım, yani nesnenin kendisi iken, örneklemede bu parça kopyalanarak, onun kendisi değil, kopyası kullanılır. Nasıl hazıryapım ile *Pictures* kuşağının temellük etme pratiklerinin farkı, birinin nesnenin kendisini, diğerinin kopyasını kullanması ise, kolaj ile örneklemenin farkı da aynı şekilde kolajın nesnenin kendisini, örneklemenin ise bir kopyasını kullanmasıdır.

Quin (1994) ses kaydı veya örneklemeyi fotoğraf çekmeye benzetiyor. İkisinde de alınan parça bir ortamda (fotoğrafta film üzerinde, seste bir manyetik bant üstüne) sabitlenir. Örnekleme kelimesi, genellikle bir bütünün sadece bir parçasının yeniden üretilmesi veya kopyalanması olarak düşünülebilir. Doğadaki bir sesin veya görüntünün kayıt cihazları ile bir ortama aktarılması yeniden üretilerek elde edilmiş bir “örnek” (*sample*) oluştururken, dijital bir ortamdaki müzik veya videonun bir bölümünden oluşturulan “örnek”, bir “dijital kopyalama” veya “*transcoding*” eylemidir.

Bourriaud (2004, s.31), “*sample*... bir zincire eklenmiştir ve anlamı bir ölçüde, bu zincirdeki konumuna bağlıdır” diyor. Hazıryapım ve *Pictures* kuşağı’nın temellük etme pratiklerinde olduğu gibi, örneklemede de alıntılanan parça hafızasını taşıyacak şekilde kendi bağlamından kopmuştur. Alıntının yeni bağlamı *Pictures* kuşağının

temellük etme pratikleri ve hazıryapıda daha çok “zaman”, “mekân”, “bağlam” gibi parametreler ile belirlenirken, örneklemede yeni bağlam, örneğin bir *remix* içerisinde, beraber kullanıldığı diğer parçalara bağlıdır. Bunlar başka örnekler olabileceği gibi, sanatçı tarafından “yaratılmış” şeyler de olabilir.

Güncel sanat alanında bir temellük etme pratiği olarak örnekleme kavramı yeni yeni kullanılmaya başlanmıştır. Fakat Omer Fast’ın 2002 tarihli *CNN Concatenated* (Şekil 4.4) isimli çalışması güncel sanatta bir örnekleme ve *remix*’leme örneği olarak incelenebilir. Fast çalışmalarında televizyon ve videoyu kendisine mesele olarak alır. *CNN Concatenated* (Şekil 4.4) isimli yapıtında sanatçı, 10.000 kelimelik bir kelime arşivinden bir metin oluşturur. Bunlar CNN muhabirlerinin ve sunucularının yayında kullandığı kelimelerdir. Fast, muhabirlerin bu kelimeleri söyledikleri anları “örnekler” ve bu görüntüleri ard arda sıralayarak, yani *remix*’leyerek CNN muhabirlerinin ağzından kendi metnini ortaya çıkarır.



Şekil 4.4: CNN Concatenated

Omer Fast, *CNN Concatenated*, 2002. Videodan kare.
<http://www.artnet.com/Magazine/reviews/wong/Images/wong7-22-3.jpg>

Omer Fast'ın yaptığı örnekleme işlemi muhabirlerin kayıtlarından sadece o kelimeyi söyledikleri anı kopyalamaktır. *Remix*'leme ise bu örnekleme ard arda dizmektir. Bunun Marcel Duchamp'ın *L.H.O.O.Q* (Şekil 4.2) isimli yapıtından farkı—durağan görüntü yerine hareketli görüntü olmasının dışında—kullanılanın haber yayınının kendisi değil, onun bir kopyası olmasıdır. *CNN Concatenated*'ın (Şekil 4.4), Sherrie Levine'in Walker Evans'ın fotoğraflarını temellük ettiği serisinden farkı ise kopyalananın malzemenin tamamı değil de sadece bir bölümü olmasıdır.

Örnekleme genelde *remix*'leme ile birlikte kullanıldığından, yapıt içerisinde genellikle birçok örnek bulunur. Bazen de tek bir örnek bir döngü olarak (*loop*), yani ard arda oynatılarak kullanılır. Örnekleme en yakın olan pratik belki de kolaj ve asamblajdır. Fakat bunlarda kullanılan da genelde bir kopya değil, malzemenin kendisidir. Örnekleme genelde kayıt teknolojisine dayalı bir pratiktir. Örnekleme video ve müzik sistemlerinde uzun süreden beri var olan bir şey olmasına rağmen, dijital teknolojinin gelişmesi ile örneklenen kısmın bütünden ayrılması ve yeniden düzenlenmesi çok kolay bir hal aldığından bunun yaygın olarak kullanılması oldukça yeni bir pratiktir.

Örnekleme ve *remix*, bilişim teknolojilerinin dijital çoğaltım açısından sunduğu bir olanaktır. İlgili bölümünde, dijital çoğaltımın kolaylık açısından sunduğu avantajlardan bahsedilirken bu bir taraftan da Joseph Beuys'un, herkesin sanatçı olabileceğine dair söylemiyle ilişkilendirilmişti. Dijital örnekleme, sanatta temellük pratiğini bir bilgisayar ve uygun yazılımlar sayesinde herkesin yapabileceği bir hale getirmiştir. Tabi bu alanda en önemli sorun mevcut *copyright* yasalarıdır.

Hazıryapım *copyright* kavramı ile ilişkili olarak hiç tartışılmamıştı. *Pictures* kuşağının temellük etme pratikleri ve örnekleme ise bu kavramın tartışılmasına yol açtı. Özellikle örnekleme ticari müzikte çok kullanıldığından müzik şirketleri bunun bir *copyright* ihlali olduğunu savunmaya başladılar. 1987'de JAMMs isimli bir pop müzik grubu, *What The Fk is Going On* isimli albümlerinde ABBA, Led Zeppelin ve The Beatles gibi grupların şarkılarından “örnekler” kullandı. Albümde yer alan ve İngiliz demokrasisini eleştiren bir rap şarkısı olan *The Queen And I* (Kraliçe ve Ben) isimli parçalarında da ABBA'nın *Dancing Queen* (Dans Eden Kraliçe) isimli şarkısından örnek kullandılar. Burada Abba'nın şarkısının nakaratında geçen “*dancing queen*” (dans eden kraliçe) tamlaması, şarkının diğer sözleri ile birlikte

düşünüldüğünde, anlamı artık ABBA'nın kullandığından çok farklı bir şey haline geliyordu. Burada “*dancing queen*” “örneği”, eklendiği zincir içerisinde artık İngiltere Kraliçesi'ni işaret ediyordu. Fakat The Mechanical Copyright Protection Society isimli telif hakkı kuruluşu, grubun *copyright* ihlali yaptığı iddiası ile albümün toplatılmasını istedi (Trancentral - The KLF Mailing List, [27.05.2009])²⁸. Özellikle müzik alanında örnekleme meselesi bugün hala *copyright* ile ilgili önemli bir başlık olarak tartışılmaktadır.

4.4. *Copyright* ve Güncel Sanatta Temellük Pratiği

Temellük pratiği özellikle sanat eğitiminin önemli bir parçasıdır. Bu pratik daha önceleri çoğunlukla usta sanatçılara saygı amacıyla uygulansa da yukarıda açıklandığı gibi, özellikle postmodern sanatta mevcut üretimlerden yeni anlamlar üretmek için kullanılmaktadır. Fakat temellüğe dayalı üretimleri yüzünden birçok sanatçının *copyright* yasaları ile başı derde girmiştir. Andy Warhol, Robert Rauschenberg, Jeff Koons, Sherrie Levine bunlardan en çok bilinen bazılarıdır.

Emily Meyers (2007), *Art on Ice: The Chilling Effect of Copyright on Artistic Expression* isimli çalışmasında bazı anket ve araştırmalara referanslar vererek mevcut *copyright* yasalarının sanatçıların yaratıcılıklarını olumsuz etkilediği saptamasını yapıyor. Buna göre karmaşık *copyright* yasaları sanatçılara temellük için “*fair use*” doktrinine göre kısıtlı da olsa bazı haklar verseler de sanatçılar çoğu zaman bu konudaki haklarını bilmemektedirler. Ayrıca bazı durumlarda orijinallik ve müelliflik durumları tartışmalı olabildiğinden, davalarda sanat uzmanları gibi araçların görüşlerine başvurulması gerekebilmekte ve bu hukuksal süreci iyice karmaşıktırabilmektedir. Yapıtların *copyright* durumları ile ilgili danışmanlık hizmeti veren ve izin için aracılık yapan kurumlar olsa da, özellikle eski eserlerin

²⁸ JAMMs grubu bu olaydan sonra ismini Kopyright Liberation Front (KLF) (Telif Hakkı Özgürleştirme Cephesi) olarak değiştirdi ve telif hakkı karşıtı bir tavır aldı. KLF'in telif hakkı karşıtı tavrı özellikle geçmiş müzik üretimlerinin telif hakkına tabi olmadan kullanılmasına ilişkindi. Grup daha sonra şarkılarında kullandıkları bir söze gönderme yaparak “KLF müzik endüstrisini terk etti” sloganıyla KLF ismi altında üretimlerini sona erdirdi. Grup elemanları daha sonra müzik endüstrisinden kazandıkları bir milyon İngiliz Sterlini'ni yakmak gibi birçok politik eylemde bulundu (Trancentral - The KLF Mailing List, [27.05.2009]).

tefif haklarını ellerinde tutan kişileri bulmak zor olabilmektedir. Çok sayıda yapıtın birden temellük edildiđi yapıtlarda ise izin alma işlemleri sanatçının kendi başına üstesinden gelemeyeceđi uzun bir süreç gerektirmekte ve temellük edilen her bir yapıtın telif ücreti düşük de olsa, birden fazla yapıtın birden temellük edildiđi yapıtlarda ödenmesi gereken toplam telif ücreti çok fazla yükselebilmektedir.

Emily Meyers (2007) yapıtı temellük edilen sanatçının da temellük eden sanatçının da kültürümüz için önemli olduğunu ve birisinin hakları için diğlerinin haklarından vazgeçilemeyeceđini söyleyerek mevcut “*fair use*” doktrininin sadece görsel sanat üretimlerini kapsayacak şekilde genişletilmesine dayalı bir model öneriyor. Bu modele göre sanatçıların sanat pazarındaki satışları birbirlerinin muadili olamayacağından birbirlerine rakip de olamazlar ve sanatsal temellük tamamen serbest bırakılabilir. Fakat sanatçının, yapıtın hediyeelik eşyalar gibi yan ürünler için yeniden üretimi gibi ticari kullanımları (*merchandizing*) birbirlerine rakip olabileceklerinden bu konudaki haklar sadece yapıtı temellük edilen sanatçıya ait olmalıdır. Yapıtın sanat pazarındaki ticari boyutu ile yan ürünlerinin ticari boyutu mahkemelerce de sanatsal uzmanlara gerek kalmadan kolayca ayırt edilebileceğinden, Meyers bu modelin anlaşmazlık durumundaki hukuksal sürecin de şu anki gibi karmaşık olmayacağını savunuyor.

Meyers’in önerdiği model sadece görsel sanatlar alanını kapsadığı için her türlü malzemenin kullanıldığı güncel sanat alanına cevap vermeyecektir. Ayrıca burada temel sorun, sanatçıların haklarının kendi istekleri dışında daraltılmasıdır. Bu çalışmada *copyleft* yaklaşımı ile savunulan mevcut *copyright* yasalarının serbestleştirilmesi değil, sanatçılarda *copyleft* yaklaşımına dair bilinç yaratılarak izleyicilerden bir talep gelmeden sanatçıların üretimlerinin özgür bir biçimde çoğaltım, dağıtım ve temellük edilmesine kendilerinin ilk elden izin vermeleridir. Kendisi temellük pratiğine dayalı bir üretim yapan bir sanatçı, öncelikle başka sanatçıların kendi üretimini temellük etmesine izin vermelidir. Bu da sanatçıların *copyleft* yaklaşımının arkasında yatan düşüncelerin ve bu yaklaşımın olanaklarının farkına varmaları ile sağlanabilir.

Sanatçılar ve *copyright* yasaları ile ilgili çokça referans verilmiş belli başlı önemli davalar olsa da bu çalışmada diğeri çalışmalarda rastlanan davaların tekrar incelenmesi yerine daha önce literatürde tartışılmamış özgün örnekler tartışılarak

copyright yasalarının güncel sanattaki bazı etkileri, özellikle hukuksal ilişkilerin sanatı nasıl domine ettiği açısından ortaya konmaya çalışılacaktır. Buradaki iki temel örnek incelenirken bunlar aynı zamanda başka sanat yapıtları ve davalarla da ilişkilendirilecektir.

4.4.1. Hans Rosenström ve Stockholm Kültür Festivali

Finlandiyalı sanatçı Hans Rosenström 2009 yazında İsveç Stockholm’de, İsveçli bir küratörden 300.000 kişinin katılacağı büyük bir kültür festivalinin parçası olarak düzenlemesi istenen bir karma sergiye davet edildi. Düzenleyici kurul küratörden, sergilenecek bütün çalışmaların yasal olacağına dair bir anlaşma imzalamasını istedi.

Hans Rosenström, *Mikado* (Şekil 4.5) isimli mekana özgü ses yerleştirmesinde, Ingmar Bergman’ın 1973 tarihli *Çıglıklar ve Fısıltılar* (*Viskningarna Och Ropet*) filminde iki kişinin konuşmasından oluşan bazı diyalogları Finlandiyalı bir aktriste tekrar okutmasıyla elde ettiği 3 dakika 50 saniyelik bir ses kaydı kullanıyordu. Ingmar Bergman’ın metni Rosenström’un yerleştirmesinde filmdekinden farklı olarak kişisel dönüşüm ile ilgili bir bağlamda kullanılıyordu ve iki kişinin konuşması tek kişinin konuşmasına dönüştürülerek orijinal metinden farklılaşıyordu. Metnin Ingmar Bergman’ın filminden bir alıntı olduğu da belirtiliyordu.



Şekil 4.5: Mikado

Hans Rosenström, *Mikado*, 2009. Mekan özgü ses yerleştirmesinden görüntü. Hans Rosenström arşivi. Sanatçının izniyle.

Rosenström'ü Stockholm'deki kültür festivali kapsamında düzenlediği sergiye davet eden küratör, imzaladığı sözleşmedeki “yasa dışı sanat yapıtların sergide yer almaması” şartına karşı yasal bir sorun doğurabileceği endişesiyle sanatçıdan bu metni kullanılmak için izin almasını istedi. Rosenström söz konusu metnin kullanımı ile ilgili olarak izin almak için Ingmar Bergman'ın telif haklarını elinde tutan Ingmar Bergman Vakfı'na (Ingmar Bergman Foundation) başvurdu fakat ret cevabı aldı. Sanatçı, vakfin bu kullanımın nasıl bir şey olduğunu anlamaya çalışmaktansa, direkt olarak kullanıma izin vermemekle kendileri için en kolay olan yolu seçtiğini belirtiyor (H. Rosenström, Kişisel Görüşme). Böyle bir kullanımın muhtemelen yasadışı olmadığını fakat yine de sorun doğurabileceğindüşünen ve bundan korkan sanatçı ve küratör çalışmayı bu şekilde sergilemek yerine oto-sansür uygulayarak Rosenström'ün, Bergman'ın metninden esinle yazdığı yeni bir metni kaydedip bu şekilde kullanma yolunu seçtiler. Yapıt daha sonra orijinal haliyle Aralık 2009'da Finlandiya'da bir müzede gösterildi. Bunun için sanatçı müze aracılığıyla bir avukata danıştı ve avukat müzeyi bu çeşit bir kullanımın *copyright* ihlali olmayacağına ikna etti (H. Rosenström, Kişisel Görüşme).

Bu olay bize gösteriyor ki, aslında yasal olarak kullanımı serbest olan çalışmalar bile sanatçılar ve sanatçıların yapıtlarını sergileyen kurumlarca, dava edilmek veya tepki çekmek korkusuyla kullanılamayabiliyor. Bunun sebebinin, kültür endüstrisinin lobi faaliyetleri sayesinde özellikle basın yoluyla *copyright* yasaları ile ilgili topluma bir korku salınması olduğunu ileri sürebiliriz. Bu korku da temellük pratiğine karşı yasalardaki kısıtlamalardan bile daha fazla bir kısıtlama ortaya koymaktadır. Bu noktada sanatçılara temellük konusunda özgürlük vermek ve oto-sansür uygulamalarını engellemek için en doğrudan çözüm, temellük ile ilgili mevcut yasal haklar konusunda bilinç oluşturmaktan öte, mevcut yasal düzenlemelerin dışında, yapıtların sanatçılar tarafından temellük edilebilir bir biçimde *copyleft* yaklaşımı ile birinci elden kitlelere sunuluyor olmasıdır. Temellük ile ilgili sanatçıların mevcut bazı yasal hakları olsa da bunların kullanım şartlarını ve sınırlarını tam olarak bilmek çoğunlukla hukuksal danışmanlık gerektirmektedir. Ayrıca ne çeşit bir kullanımın yasal olarak serbest olduğu yoruma bağlı olduğundan yine de sanatçılara karşı davalar açılabilmektedir.

Bu durumda sanatçılar, avukatlar ve hukuk büroları tarafından birer müşteriye dönüştürülebilmektedir. Bunun da ötesinde kültür endüstrisinin hukuksal danışmanlara ayırdığı büyük bütçeler, sanatçılar ile kültür endüstrisinin avukatlarını karşı karşıya getirebilmektedir. Bu durumla ilgili bir yapıt olarak Negativland ve Tom Molaney'in *Gimme The Mermaid* (Bana Deniz Kızını Ver) (Şekil 4.6) isimli videoları incelenebilir. Bu yapıt Almanya Dortmund'daki Hartware MedienKunstVerein (HMKV)'de Ekim 2008'de gerçekleştirilen "Anna Kournikova Deleted By Memeright Trusted System - Art in the Age of Intellectual Property" (Anna Kournikova "Memeright Trusted System" Tarafından Silindi: Entelektüel Mülkiyet Çağında Sanat) isimli sergide yer alan çalışmalardan biriydi.



Şekil 4.6: Gimme The Mermaid

Negativland ve Tom Molaney, *Gimme The Mermaid*, 2002. Vide enstelasyondan görüntü.
<http://www.flickr.com/photos/mercurialn/> / CC BY-NC-ND 2.0

Genellikle “örnekleme” ve bulunmuş malzeme (*found material*) ile çalışan bir müzik grubu olan Negativland, 1991 yılında yayınladıkları *U2* isimli şarkılarında U2 isimli müzik grubunun *I Still Haven't Found What I'm Looking For* (Hala Aradığımı Bulamadım) isimli şarkılarından “örnek” kullandıkları gerekçesiyle grubun plak

şirketi tarafından dava edilmiş ve şarkının içinde olduğu albüm toplatılmıştı. Negativland’ın daha sonraları yayınladığı “Fair Use: The Story of the Letter U and the Numeral 2” (Adil Kullanım: U harfi ve 2 Sayısının Hikayesi) isimli albümlerinde *Gimme the Mermaid* isimli bir şarkı yer alıyordu. Bu şarkıda Black Flag grubunun *Gimme Gimme Gimme* (Ver, Ver, Ver Bana) isimli şarkısı, bir *copyright* avukatının sinirli bir şekilde telefonda birisini dava edeceğini söylediği küfürlü konuşmalarından alınan örnekler ile birlikte *remix*’lenerek yorumlanmıştı (Hardware MedienKunstVerein, 2008).

Walt Disney şirketi için animasyonlar yapan Tim Maloney bu şarkı için Walt Disney Stüdyoları’ndaki ekipmanları kullanarak, aralarında “Küçük Deniz Kızı”nın (Little Mermaid) da bulunduğu çeşitli Walt Disney karakterlerinin yer aldığı bir müzik videosu hazırladı. Videoda Küçük Deniz Kızı suratında asabi bir ifade ile şarkıdaki *copyright* avukatının ağzından,, kendi izni olmadan *copyright*’lı malzemenin kullanılamayacağını, yoksa dava açacağını söylüyordu (Hardware MedienKunstVerein, 2008).

Bu müzik videosu, özellikle yarattığı çizgi karakterler sayesinde kamuoyu tarafından sempati beslenen büyük bir film stüdyosu olan Walt Disney Company’nin ve diğer büyük kültür endüstrisi kurumlarının *copyright* yasaları ile ilgili saldırgan tavırları için bir örnek olması itibariyle önemlidir. Masum olarak algıladığımız Küçük Deniz Kızı’nın aslında ne kadar da masum olmayabileceğini gösteren bu video aynı zamanda kültür endüstrisinin avukatlar ve hukuksal danışmanlık şirketleri ile sanatçılar üzerinde nasıl bir baskı kurduğunun da örneğidir. Kültürel üretimlerin bu kadar ticarileşmesi sonucunda hukuk, sanatı ikinci plana itebilmektedir.

4.4.2. Burak Delier ve Avusturya Özgürlük Partisi

Sıkı *copyright* yasaları sayesinde hukukun nasıl da sanattan daha büyük bir ekonomik değer doğurabildiğinin bir örneği olarak Türkiyeli sanatçı Burak Delier’in Avupa Birliği Bayrağı’nı türban olarak başına geçirmiş bir kadını fotoğrafladığı *İsimsiz* (Şekil 4.7) çalışması ve bunun Avrupa’da çeşitli partiler tarafından kullanımının hukuksal sonuçları incelenebilir.

Delier bu çalışmayı ilk olarak 2005 yılının Mayıs ayında İstanbul’da anonim bir şekilde sokaklara asmış, ardından da çalışma aynı yılın Ekim ayında Halil Altındere

tarafından 9. Uluslararası İstanbul Bienali kapsamında gerçekleştirilen “Serbest Vuruş” (Free Kick) sergisinde sergilenmişti. Bunun ardından yapıt özellikle Avrupa’da büyük ilgi gördü ve aralarında Le Monde, Daily News, Financial Times’ın da bulunduğu birçok gazete ve dergide gerek haber olarak, gerek de Türkiye-Avrupa Birliği ilişkilerine dair haberlerde görsel olarak kullanıldı. Sanatçının referans verildiği birçok kullanım yanında yapıtın birçok da anonim kullanımı oldu. Sanatçı bu izinsiz ve referans vermeden kullanımların neredeyse hiçbirine karşı bir tepki göstermedi.



Şekil 4.7: İsimsiz

Burak Delier, *İsimsiz*, 2005. Burak Delier arşivi. Sanatçının izniyle.

2006 yılının Mart ayında ise Avusturya’da milliyetçi çizgide sağ bir parti olan Avusturya Özgürlük Partisi (Freiheitliche Partei Österreichs – FPÖ), yapıtın ilk sergilenişinde sokaktaki bir posterden çekilmiş fotoğrafını kırpıp bundan bir poster üreterek "Geleceğimiz bu mu olacak?" "Avusturyalılar ‘hayır ‘diyor", "Avusturya'yı özgür bırakın!" gibi sloganlarla beraber, Türkiye’nin Avrupa Birliği üyeliğine karşı

propaganda yapmak için kullandı. Yapıt kullanılarak hazırlanan propaganda tasarımı Avusturya’da gazete ilanları ve posterler gibi yerlerde geniş bir biçimde kullanıldı (Şekil 4.8).



Şekil 4.8: Avusturya Özgürlük Partisi’nin propaganda tasarımı

Avusturya Özgürlük Partisi, *Soll das Unsere Zukunft Sein*, 2006. Taranmış Gazete ilanı. Burak Delier arşivinden.

Burak Delier, yapıtını kullanan partinin politik çizgisini benimsemediği için bu kullanıma karşı çıkmak istedi ve bunun yasal yollarını aradı. Türkiye üzerinden açılacak bir dava bürokratik olarak çok zor olacağından ilk başta bundan vaz geçti. Daha sonra sanatçının aynı zamanda avukat olan bir arkadaşı, Avusturya’daki avukat arkadaşları vasıtasıyla yapıtın bu şekilde kullanımına karşı dava açmayı önerdi. Davayı kazanacakları konusunda sanatçıyı ikna eden avukat, Delier’den vekaletname aldı ve kendisinin de Avusturya’daki avukat arkadaşlarına vekaletname vermesiyle Avusturya Özgürlük Partisi’ne karşı Avusturya’da bir dava açıldı (B. Delier, Kişisel Görüşme).

Dava sonucunda, bu tip davalarda genelde olduğu gibi taraflar arasında anlaşma yoluna gidildi ve sanatçıya bir tazminat ödendi. Bu noktada üzerinde durulmak istenen ilk mesele, söz konusu tazminatın bedelinin, 5 edisyon olarak üretilen yapıtın tüm edisyonlarının toplam satış fiyatının üç katı kadar olmasıdır (B. Delier, Kişisel

Görüşme). Burak Delier'in yapıtları daha sonra Hou Hanru'nun gerçekleştirdiği 10. Uluslararası İstanbul Bienali, 6. ve 7. Taipei Bienali gibi önemli uluslararası sergilerde de sergilenmiş olmasına rağmen sanatçının yapıtları sanat piyasası içerisinde yoğun bir ekonomik dolaşıma sahip değildir. Öyle ki sanatçının söz konusu dava sebebiyle aldığı tazminat, o ana kadar satılan tüm yapıtlarının satış değerlerinin toplamının altı katı kadardır (B. Delier, Kişisel Görüşme).

Burak Delier'in 2008 tarihli yapıtı *İsimsiz*, belki de Türkiyeli bir sanatçının yurt dışı basınında en fazla yer almış yapıtlarından biridir ve bu anlamda önemli bir yapıttır. Fakat sanatçının galeri sistemine uzak durması sonucunda yapıtları sanat pazarı içerisinde dolaşıma girmemekte ve ekonomik bir değer doğurmamaktadır. Burak Delier'in açtığı dava sonucunda elde ettiği gelirin, sanatçının üretimlerinin o ana kadarki yapıtlarının satış değerlerinin çok üzerinde olması, bize bir taraftan *copyright* yasalarının sanatçıların haklarını korumak için nasıl olanaklar sunduğunu gösterirken, bir taraftan da "*copyright* ekonomisi"nin, sanat ekonomisini nasıl aştığını da gösterir. Hatta *copyright* olgusu, sanat olgusunun bile önüne geçmektedir. Giderek katılaştan *copyright* yasaları sanat yapıtlarının kullanım alanlarını kültür endüstrisi lehine giderek daraltmıştır.

Burak Delier'in çalışmasının (Şekil 4.7) *copyright* üzerinden yarattığı ekonomik değer, *copyright*'in aslında sanatsal pratikten ve sanatın özünden bağımsız olarak nasıl da öne çıkartıldığının bir göstergesidir. İlk bakışta *copyright* yasaları Burak Delier'i yapıtının kendi politik görüşleri ile ters düşecek bir şekilde kullanımına karşı korumaktadır. Fakat bu çalışmada *copyleft* yaklaşımı ile izleyicilere verilmesi savunulan özgürlükler açısından bakıldığında, sanatçının yapıtının bu şekilde temellük edilmesine karşı—Richard Stallman'ın bir "özgürlük" değil fakat bir "güç/iktidar" olarak tanımladığı— bir ayrıcalığının olması kültürün gelişimi için olumsuz bir olgu olarak değerlendirilmektedir. Delier, yapıtının bu şekilde kullanımına karşı bir dava açarak, bir şekilde sistemi sisteme karşı kullanmış ve kendi politik görüşleri ile ters düşen Avusturya Özgürlük Partisi'ni bir ekonomik bedel ödetmek durumunda bırakmıştır. Fakat sonuçta Delier partinin kendi propagandasını yapmasını engelleyememiş, sadece bunun ekonomik bir bedelini ödetmiştir. Bu bedel de sonuçta, söz konusu partinin ekonomik gücü

düşünüldüğünde önemli bir bedel değildir. Bir nevi parti, yapıtın bedelini ödeyerek bunu kendi amaçları için kullanmış ve sonuçta seçmenlerini etkilemiştir.

İşte bu duruma karşı *copyleft* yaklaşımı daha etkin bir “sistemi sisteme karşı kullanma yöntemi” önerebilir. Avusturya Özgürlük Partisi’nin yaptığı sanatsal anlamda bir temellük değildir. Fakat *copyleft* yaklaşımı izleyicilere yapıtın sadece sanatsal amaçlarla temellük edilmesi için değil, her türlü kullanımı için özgürlük verir. Bu örnekte eğer sanatçı yapıtını *copyleft* olarak sunsaydı o zaman Avusturya Özgürlük Partisi bu yapıtı bu sefer serbestçe kullanabilecekti fakat aynı zamanda bu yapıtı kullanarak ürettikleri kendi propaganda tasarımı da yine *copyleft* olarak sunmaları gerekecekti. Bu sayede Delier gibi partinin politikasına karşı olan sanatçılar da partinin bu tasarımı tekrar temellük ederek partinin görüşlerine karşı kullanabilecekti. Bu durumda parti de posterlerinde zaten *copyleft*’li bir yapıt kullandığından, *copyright* yasaları çerçevesinde sanatçıların bu kullanımına karşı çıkamayacaktı. Bu sayede partiye ekonomik bir ceza vermek yerine onların propagandasını onlara karşı özgür bir şekilde kullanarak partinin söylemini eleştirebilecek ve belki de seçmenlerin düşüncelerini kendi politik görüşleri doğrultusunda etkileyebileceklerdi.

Yukarıda bahsedilen “propagandanın propagandaya karşı kullanılması” yöntemine etkili bir örnek olarak James Saldana’nın *Fight Back!* (Şekil 4.9) isimli videosu gösterilebilir. Pepsi şirketi, iTunes ile bir anlaşma yaparak müşterilerinin kola kapaklarındaki şifreler ile iTunes’dan ücretsiz müzik indirmelerine dair bir kampanya hazırladı. Bu kampanyanın reklam filminde yasadışı müzik indirmekle suçlanan küçük çocuklar gösteriliyor ve bu görüntülerin üzerine de “suçlandı” , “sanık”, “ceza aldı”, “yakalandı” gibi yazılar yazıyordu. Reklamda ayrıca bir çocuk kendisinin de yasadışı müzik indirmekle suçlandığını fakat artık Pepsi ve iTunes sayesinde içtiği Pepsi kolaların kapaklarındaki şifreleri kullanarak yasal olarak bedava müzik indirebileceğini söylüyordu. Reklam filmi hem çocukların sömürülmesi hem de plak şirketlerinin ve bunların temsilcilerinin sıkı *copyright* tutumlarını meşru göstermesi yönüyle eleştirildi.

James Saldana isimli bir film yapımcısı da bu reklamdaki yazılara bazı eklemeler yaparak ve reklamın orijinal müziğini Twisted Sister isimli müzik grubunun “Almayacağız” (*We Are Not Gonna Take It*) isimli şarkısıyla değiştirerek reklam

filmini temellük etti ve reklamın mesajını tersine çevirdi. Twisted Sister'ın şarkısının sözleri Pepsi ve iTunes'un reklamdaki teklifine çocukların verdiği cevapken, kelime eklemeleriyle reklamdaki orijinal sloganlar, çocuklardan ziyade müzik endüstrisini suçlayacak anlamlara dönüştürüldü. James Saldana'nın videosu Pepsi ve iTunes'un yaratmaya çalıştığı bilincin tam tersi bir bilinç yaratmada etkili oldu.



Şekil 4.9: Fight Back!

James Saldana, *Fight Back!*, 2004. http://www.slumdance.com/blogs/brian_flemming/archives/000622.html web adresindeki videodan kare.

Pepsi reklam filmi veya James Saldana'nın videosunda bir *copyleft* yaklaşımı söz konusu değildi. Burada verilen örnek sadece sistemin sisteme karşı nasıl kullanılabileceğine dair bir örnektir. Bu örnek, Burak Delier'in çalışmasının (Şekil 4.7) *copyleft* olarak sunulmuş olması durumunda, sanatçının fikirlerine ters düşecek bir kullanımın, yine sanatçı tarafından karşı bir söylem oluşturmak için özgürce nasıl kullanılabilecek olduğunu dair bir örnektir. Yani sanatçı *copyleft* sayesinde, *copyright* korumasına ihtiyaç duymadan yapıtının kendi savunduğu fikirleri vurgulamaya devam etmesini sağlayabilir. Hatta Avusturya Özgürlük Partisi'nin daha baştan, ileride yasal olarak kendilerine karşı da kullanılabileceğini bildikleri *copyleft*'li bir yapıtı kendi propagandalarında kullanmaktan çekinebileceği bile ileri sürülebilir.

Copyleft yaklaşımının, kullanıcıların özgürlüklerine odaklanırken üretimin belli amaçlar ve belli kişiler tarafından kullanımını kısıtlamaması, herhangi bir öznel yargıya bağlı olmadan yapıtın temellük edilmesine dair sınırlayıcı şartlar koymaması gerekir.²⁹ Değer yargıları kişiden kişiye farklılık gösterebilir. Örneğin Burak Delier'in çalışmasının (Şekil 4.7) Avusturya Özgürlük Partisi tarafından kullanımının *copyright* sayesinde cezalandırılması, bu partinin görüşlerini benimsemeyen birisinin hoşuna gidebilir fakat bu partinin bir sempatizanı da bu cezalandırmayı eleştirecektir. *Copyleft* yaklaşımı, yapıtının sanatçının ideallerine ters düşecek şekilde kullanılmasını ilk aşamada engelleyemeyebilir. Fakat bu yeni kullanım da yasal olarak *copyleft*'lenmek zorunda olduğundan, sanatçı da bu kullanımı James Saldana'nın *Fight Back!* (Şekil 4.9) videosu örneğinde olduğu gibi tekrar temellük ederek kendi görüşlerini daha da etkili bir biçimde yaymak için de kullanabilir. Kendi yapacağı temellük etmenin, yapıtını *copyleft* yaklaşımı ile sunan sanatçı tarafından onaylanmayacağını bilen birisinin, daha sonra sanatçının bu temellük etmeyi yasal olarak tekrar temellük edebileceğini bildiği için, bu tür bir temellükten kaçınacağını da düşünebiliriz.

Copyright'ın olumlu ve olumsuz yanlarına ilişkin bir tartışma olarak müzik yapımcısı Cem Yılmaz'ın hikayesi de incelenebilir. Cem Yılmaz 12 Eylül 1980 darbesinden sonra Metris Cezaevi'ne kapatılan bir tutukluydu. Ertuğrul Mavioglu (2009) burada tutuklulara işkence yapıldığını ve bu sırada da sürekli olarak 12 Eylül

²⁹ GNU Genel Kamu Lisansı da özgür yazılımın herkes tarafından herhangi bir amaç için kullanılabilme özgürlüğü vurgulamaktadır (Free Software Foundation, [22.06.2009], par. 3). Özgür Yazılım Vakfı (Free Software Foundation, [21.06.2009]) Hacktivism Enhanced-Source Software License Agreement (HESSLA) isimli lisansın, yazılımın insan hakları ihlali sonucunu doğuracak konularda kullanımını yasaklamasından dolayı bunun bir özgür yazılım lisansı olmadığını söylüyor. Bu sözleşmenin politik ilkelerinin, özgür yazılım camiasındaki birçok kişinin ilkeleri ile örtüşmektedir. Fakat bir özgür yazılım lisansının, kullanıcının yazılıma dair herhangi bir özgürlüğün kısıtlanmasına izin vererek bir istisna oluşturmamasının, özgür yazılımın ilkelerinin tutarlılığı ile örtüşmeyeceği ve özgür yazılımın tavrını zedeleyeceği düşünülmektedir. Sonuçta lisans sözleşmesine böyle bir madde koymak çok da gerekli değildir. Çünkü mahremiyete müdahale eden herhangi bir özgür yazılımın kaynak kodu açık olacağından, bu kolaylıkla fark edilebilir ve başka birisi yazılımın mahremiyete müdahale eden bu bileşenini çıkartarak programı tekrar dağıtabilir. Bu durumda yazılımın ilk hali insanlar tarafından zaten tercih edilmeyecektir. Ayrıca herhangi bir özgür yazılım, mahremiyet ihlali doğuracak şekilde kullanılmasına karşı önleyici bir madde bile barındırsa, niyeti insanların mahremiyetini ihlal etmek olan birisi zaten bu yazılım yerine benzer fonksiyonları yerine getiren ve özgür olmayan başka bir yazılımı da kolayca edinebilir. Bu yüzden Özgür Yazılım Vakfı, özgür yazılımın herkes tarafından herhangi bir amaç için kullanım özgürlüğünü savunmaktadır.

Darbesi'nin sebolü haline gelen Müşerref (Tezcan) Akay'ın *Türkiyem* isimli şarkısının dinletildiğini yazıyor. Cem Yılmaz cezaevinden çıktıktan sonra “Anadolu Müzik” isimli bir yapım şirketinin sahibi olarak müzik yapımcısı olarak çalıştı. Cezaevindeyken kendilerine dinletilen *Türkiyem* şarkısına karşı bir tepkisi vardı ve bu yüzden de şarkının telif haklarını elinde tutan kişiyle irtibata geçip, diğer bazı şarkılar ile birlikte bu şarkının telif hakkını da satın aldı. Şu an bu şarkının tekrar basılmasına dair telif hakları müzik yapımcısı Cem Yılmaz ait ve Yılmaz şarkının bir daha basılmasına asla izin vermeyeceğini belirtiyor (Mavioğlu, 2009).

Cem Yılmaz'ın hikayesinde *Türkiyem* şarkısının erişiminin bir şekilde engellenmesi politik bir tavır olarak birçok kişi tarafından desteklenebilir. Fakat bu mesele daha geniş düşünüldüğünde söz konusu şarkının erişiminin engellenmiş olması, bu şarkının temellük edilmesi ile şarkının hafızası üzerinden kurgulanacak yeni politik yapıtların gerçekleştirilmesini de engelleyecektir. Ayrıca daha önce bahsedildiği gibi *copyright* yasaları, telif haklarını elinde tutanlara mutlak bir güç vermektedir. Bu durum çoğunlukla kitleler tarafından desteklenmeyecek olumsuz yasaklama ve kısıtlamalara da olanak verebilmektedir. Örneğin *İyi ki Doğdun* (*Happy Birthday To You*) şarkısının telif hakkı Warner Music Group'a aittir ve şirket Amerika Birleşik Devletleri'nde ve Amerikan Copyright Yasası'nın geçerli olduğu her yerde, şarkının kamuya açık bir mekânda—bir doğum gününde söylenmesi de dahil olmak üzere—her icrasından telif ücreti talep edebilmektedir. Şirket bu sayede günlük 5000 Amerikan Doları telif geliri elde etmektedir (Brauneis, 2008). Üstelik tıpkı Cem Yılmaz'ın *Türkiyem* şarkısının telif haklarını alıp şarkının yeniden yayınlanmasını engellemesi gibi Warner Music Group *İyi ki Doğdun* şarkısının söylenmesini yasaklama hakkına ve gücüne de sahiptir.

5. DİJİTAL ÇOĞALTMALAR MODELİ

Güncel sanatın özgür bir şekilde kitlelere ulaştırılmasında yeni bir model olarak önerilen “dijital çoğaltmalar” kavramına dair teknik ve politik unsurlar önceki bölümlerde tartışılmıştır. Bu doğrultuda bir dijital çoğaltmanın temel özellikleri aşağıda özetlenmiştir.

- 1) Dijital çoğaltma dijital enformasyon olarak ifade edilebilen bir sanat yapısıdır.
- 2) Dijital çoğaltma ile sanatçının izleyiciye yaşatmak için kurguladığı deneyim belirli bir zaman ve/ya mekânda bulunmayı gerektirmez.
- 3) Dijital çoğaltma özgür dosya formatları ile kitlelere sunulur.
- 4) Dijital çoğaltmaya özgür, anonim, dağıtık, P2P bir internet yapısı üzerinden de ulaşılabilir.
- 5) Dijital çoğaltma, izleyicilerin deneyimleyebilmeleri için standart bir internet erişimi ve bunun için standart bir donanım dışında özel araçlar ve şartlar gerektirmez.
- 6) Dijital çoğaltma hukuksal ve ekonomik bir kısıtlama olmadan herkes tarafından özgürce ulaşılabilir, deneyimlenebilir ve paylaşılabılır.
- 7) Dijital çoğaltma herkes tarafından özgürce temellük edilebilir. Buradaki tek şart, bir dijital çoğaltmanın temellük edilmesi ile elde edilen yeni bir üretimin de—ki bu üretim artık bir dijital çoğaltmanın tüm özelliklerini sunmayabilir ve bir dijital çoğaltma dahi olmayabilir—*copyleft* yaklaşımı ile hukuksal ve ekonomik olarak ulaşılabilme, deneyimlenebilme, paylaşılabilme ve temellük edilebilme konusunda aynı özgürlükleri sunmasıdır.

Yukarıda bahsedilenler bir dijital çoğaltmanın temel özellikleridir. Sanatçılar bu temel özelliklere aykırı düşmeyecek şekilde dijital çoğaltmalarını diledikleri şekilde kurgulayabilirler. Tıpkı fiziksel çoğaltmalarda olduğu gibi bir yapının dijital çoğaltma olarak tanımlanıp tanımlanmaması sanatçının niyetine, etik tavrına ve yapıtını bu

şekilde tanımlamasına bağlıdır. Dijital çoğaltmalar modeli yapıtın özgür bir şekilde mümkün olan en geniş kitleye ulaşabilmesi, deneyimlenebilmesi, paylaşılabilmesi ve yeni üretimlere—bu yeni üretimlerin de aynı şekilde başka yeni üretimlere—kaynaklık edebilmesi için önerilmektedir. Bir sanatçının dijital çoğaltma olarak sunduğu bir yapıtın kitlelere ulaşması ve deneyimlenip, paylaşılıp yeni üretimlere kaynaklık etmesi kurgusunda izleyicilerin özgürlüklerini kısıtlayan unsurlar olup olmadığının yorumu ve kararı tamamen sanatçıya aittir ve bu sanatçının etik tutumu ile ilgilidir. Özellikle bir dijital çoğaltmanın temellük edilmesi ile elde edilecek yeni bir üretimin statüsü ile ilgili tartışmalar olabilir. Bu yeni üretim yukarıda bahsedilen özelliklerin hepsini sağlamayabilir ve bir dijital çoğaltma olmayabilir. Fakat bu yeni üretimin de izleyiciye yapıt ile ilişkisinde hukuksal ve ekonomik sınırlamalar getirmemesi beklenir.

5.1. Dijital Çoğaltmalar Modelinin Ekonomik Boyutu

Dijital çoğaltmalar “rekabetçi olmayan mal” olma özelliklerinin yanında aynı zamanda “hariç tutulamayan” mallardır. Yani dijital çoğaltmalar zorunlu ekonomik ilişkiler doğurmazlar. Burada “zorunlu ekonomik ilişkiler”den kasıt, izleyicinin kendi rızası dışında bir ekonomik ilişkiye zorunlu kalmamasıdır. Örneğin sanatçı, izleyicinin dijital çoğaltmaya erişimi için bir ücret ödenmesini şart koşmamalıdır. Bununla birlikte izleyici dilerse sanatçıya bağış olarak bir ödeme yapabilir. Fakat izleyici, sanatçıya bir bağış yapmayı tercih etmese bile diğer herkes gibi yapıtı özgür bir biçimde ulaşabilmelidir. Sanatçı bağış miktarını izleyiciye bırakabileceği gibi kendisi de belirli bağış miktarları önerebilir.

Bir sanatçının dijital çoğaltmasına erişen bir izleyici, dilerse bunu bir ücret karşılığı da dağıtabilir. Hatta bu ücreti ödemeyenlerin yapıtı kendisi üzerinden erişimini de engelleyebilir. Burada izleyici dijital çoğaltma ile ilgili tüm özgürlüklere sahiptir. Zaten bir dijital çoğaltma hali hazırda sanatçı tarafından zorunlu ekonomik ilişkiler dışında, ücretsiz olarak paylaşıldığından, bir izleyicinin buna erişim için bir ücret ödemeyi seçmesinin tek sebebi kendisine bir katma değer sunuluyor olmasıdır. Zorunlu bir ekonomik ilişki olmadan, ücretsiz sahip olunan bir dijital çoğaltmayı katma değer üreterek de olsa sadece zorunlu bir ekonomik ilişki ile, ücrete tabi olarak tekrar dağıtmak da yine bu katma değeri sağlayan kişinin etik tavrı ile ilgili bir

durumdur. Nitekim bu tavrı *copyleft* olarak sunulan dijital çoğaltmanın özgür kalmasını engellemez. İlk aşamada ücret ödeyerek erişilen bir dijital çoğaltma bu kişi tarafından tekrar zorunlu ekonomik ilişkilerden bağımsız olarak dağıtılmaya devam edilebilir. Bu durum, özgür yazılımın ticari modeli ile de örtüşmektedir.

Bir dijital çoğaltmanın sanatçı dışında katma değer üretilerek dağıtılması bazen bu katma değeri sağlayan kişiye ekonomik maliyetler getirebilir. Bu maliyetlerin karşılanmasının gerekliliği veya ne şekilde karşılanacağı da yine bu katma değeri sağlayan kişinin etik ve politik tavrı ile ilgilidir. Bunun için sponsorlar bulunabilir, çeşitli ücretler talep edilebilir veya belirli veya serbest bağış alınabilir. Örneğin dijital çoğaltma olarak sunulan bir sanatçı videosu bir sergide yer aldığı veya bunun için bir sinema salonunda gösterim düzenlendiğinde çeşitli maliyetler doğabilir ve bu maliyetlerin karşılanmasının gerekip gerekmediği veya ne şekilde karşılanacağını kararının verilmesinde katma değeri yaratan kişi tamamen özgürdür. Aynı şekilde kendisine bir depolama ve bant genişliği maliyeti doğuracak şekilde bir dijital çoğaltmayı kendi sunucusu üzerinden dağıtan bir kişi de bunun için bir ücret talep etme kararında özgür olmalıdır.

Bir dijital çoğaltmayı aynen tekrar dağıtmanın yanında bunu temellük ederek yeni bir üretimde bulunan kişinin bunu zorunlu bir ekonomik ilişki ile dağıtıp dağıtmama kararında özgürlüğünün boyutları bir sonraki başlıkta tartışılmıştır.

Katma değer üreterek sanatçı dışındaki kişiler tarafından dağıtılacak dijital çoğaltmaların doğuracağı ekonomik maliyetin karşılanması, hatta bundan bir kâr elde edilmesi için sponsorluk ve izleyiciden çeşitli ücretler talep etme gibi çeşitli yöntemler olsa da, bu çalışmada özgür bağış yönteminin uygulanması en uygun yöntem olarak önerilmektedir. Hatta elde edilecek kardan bir kısmının da sanatçıya iletilmesi hem sanatsal üretimin devamı için hem de etik bir tavır olarak önemlidir.

Dijital çoğaltmanın bu ekonomik modeli, “Creative Commons Lisanslarının Özgür Kültür Politikaları Üzerinden Değerlendirilmesi” başlığı altında Creative Commons lisanslarının “Gayri-Ticari” şartı tartışılırken de değinilen, özgür yazılımın katma değer üretmeye dayalı modelini referans alır. Bu doğrultuda, içerisinde “Gayri-Ticari” şartı bulunan bir Creative Commons lisansı ile lisanslanmış bir üretim dijital çoğaltma olarak adlandırılmaz. İlgili bölümde açıklandığı üzere Creative Commons

lisanslı üretimlerden sadece “Atıf Şartlı Aynen Paylaşım Şartlı İşleme” lisansı ile lisanslanmış olanlar dijital çoğaltma olarak adlandırılabilirler. Dijital çoğaltmalar modelinin ekonomik boyutu Marcel Mauss (1966) tarafından kavramsallaştırılan “armağan” teorisi ve bunun günümüzdeki uzantılarından biri olarak düşünülebilecek olan Michel Bauwens’in (2005) üzerinde çalıştığı “P2P” kavramları üzerinden de tartışılabilecek olmakla birlikte, bu çalışmanın kapsamı içerisinde dijital çoğaltmaların ekonomik boyutu daha fazla ayrıntılandırılmasına gerek duyulmamıştır.

5.2. Dijital Çoğaltmaların Sergilenmesi ve Deneyimlenmesi

Dijital çoğaltmalar temelde dijital enformasyon formunda ifade edilen sanat yapıtlarıdır. Bir dijital enformasyonun deneyimlenmesi için bilgisayarlar gibi çeşitli araçlara ihtiyaç vardır. Temel olarak dijital çoğaltmaların deneyimlenmeleri için gerekli olan bu araçların standart araçlar olması ve edinilebilirliklerinin de yaygın olması gereklidir.

Özellikle 2000’li yılların başına kadar bilişim teknolojilerine erişim konusunda “sayısal bölünme” (*digital divide*) konusu tartışılmıştır. Bilgisayarların pahalılığı ve internet erişiminin sınırlı olması yüzünden ekonomik olarak güçsüz olanların enformasyona erişiminin sınırlı olmasının, buna erişenler ile erişemeyenler arasındaki uçurumun sürekli artmasına sebep olduğu tartışmasından günümüzde de bahsedilebilmekle birlikte, bilişim teknolojilerinin erişilebilirliklerinin dünyanın birçok yerinde hızlı bir biçimde artmakta olduğu bir gerçektir.. Nicholas Negroponte’nin öncülük ettiği, One Laptop Per Child Association, Inc. tarafından geliştirilen ve “\$100 laptop” adıyla bilinen proje (<http://one.laptop.org/>), hatta James Wallbank’ın “Sıfır Dolarlık Dizüstü Bilgisayar Manifestosu”ndan (Zero Dollar Laptop Manifesto) hareketle Furtherfield.org tarafından hayata geçirilen “Sıfır Dolarlık Dizüstü Bilgisayar” (<http://www.furtherfield.org/zerodollarlaptop/>) projesi düşünüldüğünde, bilgisayarların sahip olunabilirlikleri konusunda hızlı gelişmeler yaşandığını söyleyebiliriz³⁰. Burada önemli olan konuya politik bir biçimde

³⁰ “\$100 laptop” projesi ucuz teknolojiler üreterek ve pazarlama maliyetleri gibi maliyetleri düşürerek 100 Amerikan Doları, hatta daha düşük bir maliyetle, özgür bir işletim sistemi ve yazılımlarla çalışan

yaklaşabilmektedir. Kablosuz internet erişiminin yaygınlaşması da internet erişimini artırmaktadır.

Bu noktada dijital çoğaltmaların giderek daha fazla insana ulaşabiliyor olacağını ileri sürebiliriz. Fakat yine de dijital çoğaltmaların son teknoloji ürünü bilgisayarlar ve çok hızlı bir internet erişimi gerektirmeyecek şekilde kurgulanması, erişilebilirliklerinin artması için önemlidir. Dünyada bu olanaklara bile sahip olmayan çok fazla sayıda insan olduğu gerçeği, dijital çoğaltmalar modelinin sınırlarını tanımlamaktadır.

Donanımın yanında dijital çoğaltmaların özgür dosya formatları ile dağıtılıyor olmaları da erişilebilirliklerinin artması için önemlidir. Sanatçının dijital çoğaltım ile izleyici için kurguladığı deneyim için standart donanım ve internet erişiminin temelde yeterli olması gereklidir. Bununla birlikte dijital çoğaltımın sergiler gibi kamusal sunumlarda daha ileri teknoloji ürünlerinden faydalanılarak sunulması dijital çoğaltmalar modeli ile çelişmez. Bu sunumlar giriş ücreti talep edilen mekânlarda gerçekleşse bile, bu bir katma değer yaratma olarak düşünülebilir ve dijital çoğaltmaya halihazırda zorunlu ekonomik ilişkiler olmadan da erişilebilir.

Bir yapıtın her bir deneyimi özellikle zaman ve mekân bağlamında farklı olmakla birlikte, bir dijital çoğaltmanın ileri teknoloji ile sunumunun yapıtın özünü temelden etkilemiyor olması gerekir. Örneğin sanatçının kurguladığı şekilde sadece yüksek çözünürlüklü (*High Definition*) olarak deneyimlenebilecek bir yapıt, bugünkü koşullarda yüksek çözünürlüklü ekipmanın ulaşılabilirliğinin sınırlı olması açısından, diğer temel şartları sağlasa da bir dijital çoğaltma olarak nitelendirilmeyebilir. Fakat bu yapıtın yüksek çözünürlüklü olarak deneyimlenmesi yapıtın özünü etkilemiyorsa, o zaman diğer temel özellikleri de yerine getiren bu yapıtı bir dijital çoğaltma olarak nitelendirebiliriz.

dizüstü bilgisayarlar üretmek ve bunları gelişmekte olan ülkelerdeki çocuklara ulaştırmak için başlatılmıştır. Bilgisayarların satış fiyatı zaman içerisinde değişmekle birlikte, gelişmekte olan bir ülkede bir çocuğa bağışlanabilen “OX” isimli bilgisayarın Mayıs 2010 itibarıyla satış fiyatı 199 Amerikan Dolarıdır. “Sıfır Dolarlık Dizüstü Bilgisayar Manifestosu”su ise atıl durumdaki eski bilgisayarların daha düşük işlem gücü gerektiren özgür yazılımlar yüklenerek geri dönüşüme sokulmasını öngörmektedir.

Benzer şekilde çok büyük boyutlarda baskı veya projeksiyon ile deneyimlenmesi gereken imgeler de dijital çoğaltma olmak için uygun değildir. Bu çalışmada sanat yapıtının metalaşmasının sebebi olarak bir nesne üzerinden ifade edilmesi ileri sürüldüğünden, bundan kaçınmanın bir yöntemi olarak önerilen dijital çoğaltmaların belirli bir nesne üzerinden ifadesinin gerekmemesi önemlidir. Dijital enformasyonun ifadesi için kullanılan donanım böyle bir sorun doğurmamakla birlikte, dijital enformasyonun baskı yoluyla deneyimlenmesi onun nesne üzerinden ifadesini gerektireceğinden, diğer temel şartları yerine getirseler bile deneyimlenmeleri için basılmaları şart olan yapıtlar dijital çoğaltma olarak tanımlanamayacaktır. Bununla birlikte sanatçının kendisi tarafından basılmayan fakat basılmaya elverişli dijital çoğaltmalar dijital çoğaltmalar modelinin özüne aykırı bir durum oluşturmazlar. Bunların özellikle sanatçı tarafından fiziksel ortamlarda sergilenmelerinde ise baskı yerine dijital görüntü olarak sunulmaları önemlidir.

Bazı sanat yapıtları ancak belli bir mekânda ve belli bir zamanda, bu mekân ve zamanla kurdukları ilişki açısından deneyimlenmeye uygun olabilir. Bu gibi yapıtlar dijital çoğaltma olarak sunulmaya uygun yapıtlar değildir. Bu yapıtların dokümantasyonlarının ve temellük edilebilmelerinin özgür olmaları da, dijital çoğaltma olarak adlandırılmalarına yetmemekle birlikte özgür kültür düşüncesi açısından yine de önemlidir.

“Toprak sanatı” (*land art*) mekânsal bir üretim biçimi olmakla birlikte bunların izleyiciye sunumu genellikle dokümantasyon şeklindedir. Benzer şekilde performans sanatı (*performance art*) da zamansal ve mekânsal bir boyut taşısa da dokümantasyon ile fotoğraf ve performans videosu olarak da sunulabilmektedir. Bu gibi örnekler sanat yapıtının nesnesizleşmesi tartışmaları çerçevesinde tartışılmalıdır. Fakat sanat yapıtının nesneden bağımsızlaşması meselesi üzerine üretilen çalışmalar çoğu zaman ya dokümantasyonları üzerinden, ya da sanatçı miti yüzünden bir şekilde metalaşarak sanat pazarının içinde yer almıştır. Metalaşmaktan kurtulabilen *Happening*’ler gibi çalışmalar ise sadece belli sayıda insana ulaşabilmiştir. Dokümantasyona dayalı çalışmalarda sanat yapıtı olanın bunların kendileri mi yoksa dokümantasyonları mı oldukları da tartışılmalıdır. Birlikte, diğer temel özellikleri yerine getiren bunlar gibi dokümantasyona dayalı

yapıtların dijital çoğaltma olarak tanımlanıp tanımlanamayacakları da, bunların özü ve sanatçının tavrı ile ilgilidir.

Günümüzde World Wide Web (WWW) gibi bazı internet teknolojileri içeriğin sansürlenebilmesi gibi tehlikeler doğurmaktadır. Ayrıca sunucu-istemci modeli dijital çoğaltmaların sunulması için ekonomik maliyetler doğurabilir. İzleyiciler de politik baskı ve takip edilme gibi sebeplerle bazen dijital çoğaltmalara anonim olarak erişmeyi tercih edebilirler. Özellikle Çin Halk Cumhuriyeti gibi politik internet içeriğinin sansürlendiği ülkeler düşünüldüğünde, dijital çoğaltmaların mümkün olan en geniş kitleye ulaşabilmeleri için özgür, anonim, dağıtık ve P2P bir internet yapısı üzerinden de sunulmaları önemlidir. Bunun yanında dijital çoğaltmaların aynı zamanda diğer internet yapıları üzerinden de paylaşıyor olması dijital çoğaltmalar modelinin özü ile çelişmez.

5.3. Dijital Çoğaltmaların Temellük Edilmesi

Copyleft yaklaşımı bir dijital çoğaltmanın temellük edilerek yeni üretimlere kaynaklık etmesini garanti altına alması açısından önemlidir. Bununla birlikte bir dijital çoğaltmanın temellük edilmesi ile elde edilen bir yapıt, yine bir dijital çoğaltma olmak zorunda değildir. Fakat yine de erişilmesi, deneyimlenmesi ve temellük edilmesi mümkün olduğunca özgür olmalıdır.

Bazı durumlarda bir dijital çoğaltma temellük edilerek üretilen bir yapıt, sanatçının kurguladığı deneyim veya teknik olanaklar gereği dijital enformasyon formunda olmayabilir. Hatta bir nesne üzerinden ifade edilebilen bu yapıt fiziksel olarak bile çoğaltılmaya uygun olmayabilir ve “biricik” olabilir. Bu durumda yapıtın paylaşılması ve fiziksel olarak temellük edilmesi mümkün olmayabilir.

Bir dijital çoğaltma temellük edilerek üretilen bir yapıt, sanatçının kurguladığı izleyici deneyiminin gerçekleşmesi için veya teknik olarak dijital enformasyon formunda ifade edilmeye uygun değilse bile, bu durumda en azından yapıta dair detaylı dokümantasyon enformasyonunun *copyleft* olarak paylaşılması önemlidir. Hatta bu yapıtın da temellük edilebilmesinin kolaylaştırılması için yapıtın “kaynak kodu” olarak ifade edebileceğimiz üretim bilgilerinin (teknik plan vs) ve üretiminde kullanılan, dijital çoğaltma dışındaki temellük edilmiş veya üretilmiş dijital

enformasyonun (dijital proje dosyası vs) *copyleft* olarak paylaşılması da bu durumda önemlidir.

Bilgisayar yazılımlarındaki “kaynak kodu”na karşılık gelebilecek olan, dijital çoğaltmanın üretiminde kullanılan ham malzemenin, sanatçının üzerinde çalıştığı orijinal malzemenin ve bunun işlenmemiş hallerinin, hatta projede sonradan kullanılmayan malzemelerin ve proje dosyalarının paylaşılması, dijital çoğaltmanın temellük edilmesini kolaylaştıracak unsurlardır. Fakat sanat yapıtlarının bilgisayar yazılımlarından farklı doğaları gereği bunların sanatçı tarafından paylaşılması dijital çoğaltmaların temel unsurlarından biri değildir. Bilgisayar yazılımlarındaki “açık kaynak”ın karşılığı olarak kültürel üretimlerde kullanılan “açık içerik” (*open content*), bunların üretiminde kullanılan ham malzemedan çok bu kültürel üretimlerin bitmiş son hallerine erişimi işaret etmektedir ve yapıtın bu halinin *copyleft* olarak sunulması yeterlidir. Bununla birlikte sanatçının kendisinden bu malzemenin talep edilmesi karşısında açık olması beklenir.

Yapıtın biricik olması ve bu şekilde sergilenmesi durumunda ise artık bir dijital çoğaltma olmasa da bu yapıta erişimin ve deneyimin yine özgür olması hatta zorunlu ekonomik ilişkiler doğurmaması gerekir. Yani yapıtın deneyimlenmesi için bir ücret ödenmesi ve yapıtın sergilendiği mekâna girişin herkese açık olması gerekir. Bu yapıt, başka yapıtlarla birlikte yer aldığı ve giriş ücreti ödenen bir sergi veya etkinlik çerçevesinde sergileniyorsa, bu duruma çözüm bulmak tercihi yine sanatçının etik tavrı ile ilgilidir. Sanatçı tarafından organizatörlerden sergi veya etkinlik çerçevesinde bu yapıtın sergilendiği mekâna özel olarak ücretsiz giriş talep edilebilir. Fakat büyük açık alan festivalleri gibi bazı durumlarda bu da mümkün olmayabilir.

Bu gibi durumlar için *f.REeFUND check_* (<http://f.reefund.httpdot.net/>) ve *.donate?_* (<http://donate.httpdot.net/>) isimli projelerin kullanımı önerilebilirproje³¹. Bunların

³¹ Projelerin özgün isimleri, noktalama işaretleri ve büyük-küçük harf kullanımları ile birlikte yukarıda verildiği gibi İngilizcedir. ”f.REeFUND Check_” İngilizce’de “özgür” anlamında gelen “free” kelimesi ve “para iadesi çeki” anlamına gelen “refund check” tamlamalarının birleştirilmesi ile oluşturulmuştur. Büyük ve küçük harf kullanımları projenin isminin iki anlamda da okunabilmesini sağlar. “.donate?_” projesinin isminde ise “bağış yapmak” anlamına gelen İngilizce “donate” kelimesinin sonunda soru işareti kullanılmasıyla bağış yapılmasının bir istek değil de öneri olduğu vurgulanmıştır. Her iki projenin isminin başındaki nokta ve sonundaki alt tire işaretleri ise bir çeşit imzadır.

kullanımı için, giriş ücreti talep edilen bir sergi veya etkinlik dahilinde yapıtının zorunlu ekonomik ilişki doğurmadan deneyimlenebilir olmasını tercih eden sanatçı organizasyon ile anlaşarak yapıtı ile birlikte izleyicilere ".f.REeFUND check_" dağıtır. İzleyiciler de etkinlik sonrasında bu çekleri göstererek giriş için verdikleri ücretin bir kısmını geri alırlar. ".f.REeFUND check_", ".donate?_" ile birlikte kullanılır. ".donate?_", izleyicilere söz konusu yapıtın özgür olduğunu ve etkinliğe katılım için ödedikleri ücretin bir kısmını ".f.REeFUND check_" ile geri alabileceklerini, bunun yanında dilerlerse sanatçıya, organizasyona veya burada belirtilen diğer kurum ve kişilere diledikleri kadar özgürce bağışta bulunabileceklerini belirten bir duyurudur. Söz konusu durumlar için sanatçılar başka çözümler de geliştirebilirler.

Dijital çoğaltmaya özgür bir biçimde ulaşılması ve bunun deneyimlenmesi sanatçının bu çalışmada belirtilen unsurlara özen göstermesine bağlıken, bir dijital çoğaltmanın temellük edilmesiyle üretilen yeni bir üretimin de bu özelliklere sahip olması sanatçının değil, bu üretimi gerçekleştiren kişinin tavrına bağlıdır. Sanatçı yasal bir *copyleft* lisansı ile lisansladığı dijital çoğaltmaların bu şartlara aykırı olarak temellük edilmesi karşısından yasal olarak buna karşı çıkma şansına sahip olsa da, burada temel olan yine bu üretimi yapan kişinin etik tavrıdır. *Copyleft* sözleşmesi bazı hukuk sistemlerinde yasal olarak kurulamayabilir. Ayrıca bu duruma karşı dava açmak bir sanatçı için çok külfetli de olabilir. Bunun için *copyleft*'in yasal boyutundan öte etik boyutu önemlidir ve bunun için de insanların *copyleft* yaklaşımı konusunda bilinçlendirilmeleri önemlidir. Sanatçının *copyleft* tavrı yasal bir sözleşme ile hukuksal bir boyut kazanmak zorunda değildir.

Bu bölümde, daha önceki bölümlerde tartışılan meseleler sonucunda ulaşılan dijital çoğaltmaların temel unsurları ortaya konmuştur. Bu temel unsurların yanında ayrıca bir yapıtın dijital çoğaltma olarak tanımlanmasına engel teşkil etmeyecek fakat yine de dijital çoğaltmaların etkilerini azaltabilecek bazı unsurlar ve bunların aşılması için öneriler sunulmuştur. Ayrıca dijital çoğaltmaların sunumu, deneyimlenmesi, ekonomik boyutu ve temellük edilmesine dair temel unsurlar yorumlanmış ve bazı örnekler verilmeye çalışılmıştır. Bununla birlikte güncel sanat üretiminin belli kuralları ve sınırları olmadığı unutulmamalıdır. Bu yüzden bu çalışmada dijital çoğaltmaların pratikteki uygulamaları sırasında karşılaşılabilecek özel durumların

tümünün tartışılması mümkün değildir. Dijital çoğaltmalar modeli dışlayıcı değil işleyici bir modeldir ve temelinde özgür yazılım düşüncesinden beslenen özgür kültür anlayışının benimsenmesi yatmaktadır. Bunun için özellikle özgür kültür anlayışının temel taşlarından biri olan *copyleft* yaklaşımı ayrıntılarıyla politik olarak irdelenmiş ve okuyucunun ve bu çalışmadan faydalanan sanatçıların bu konunun detayları ve politikaları hakkında bilgi sahibi olmaları amaçlanmıştır. Bu sayede sanatçıların özgür kültür üzerine kendi yapacakları araştırmalarla birlikte yapıtlarının özgür bir biçimde kitlelere ulaşması için belki de dijital çoğaltmalardan daha etkili yöntemler geliştirebilecekleri düşünülmektedir.

SONUÇ

Günümüzde bilişim teknolojileri sanat yapıtlarının geniş kitlelere ulaştırılması için daha önceleri mümkün olmayan bazı teknik olanaklar sunuyor. Fakat bunun etkin bir şekilde gerçekleştirilebilmesi için söz konusu olanakların politik bir yaklaşımla değerlendirilmesi büyük önem taşımaktadır. Bilişim teknolojilerinin olanaklarının politik olarak değerlendirilmesi, özellikle yirminci yüzyılda birçok sanatçının sorunsallaştırdığı ve çözüm olanakları aradıkları bazı sosyo-ekonomik problemlere dair politik bir bilinç ve farkındalık yaratmak için sanat yapıtlarının mümkün olan en geniş kitleye ulaştırılması konusunda bize bazı yeni modeller sunacaktır.

Bu çalışmada, 1960'lerden itibaren Joseph Beuys'ın çoğaltmalar aracılığıyla sosyo-ekonomik politik görüşlerini geniş kitlelere ulaştırma hedefi, çoğaltmaların fiziksel formlarından ötürü "kıt" birer nesne olarak kültür endüstrisi tarafından birer meta olarak kullanılmaları ve ancak sınırlı sayıda insana ulaşabilmiş olmaları bakımından sorunsallaştırılmış ve günümüzde bu hedefin gerçekleştirilebilmesi için bilişim teknolojilerinin sunduğu dijital çoğaltım olanakları ve *copyleft* yaklaşımı politik olarak değerlendirilip güncel sanatın geniş kitlelere özgür bir biçimde ulaştırılabilmesi için bir model önerilmiştir.

Joseph Beuys bazı sanat yapıtlarını biricik olarak üretmek yerine çok sayıda üreterek daha fazla insana ulaşabileceği ve bu sayede o insanlarla iletişimde kalabileceğini düşünerek kendi politik görüşlerinin bir uzantısı olarak yapıtlarının bir kısmını çoğaltmalar olarak üretmiştir. Beuys'un baskı ve nesnelerinin yanında broşürler, kartpostallar, fotoğraflar, plaklar, video ve teyp kasetleri gibi farklı formatlardan oluşan çoğaltmalarının bir kısmı elle çoğaltım yerine mekanik çoğaltım yöntemlerinden faydalanılarak çoğaltılmakla birlikte bunlar her zaman bir nesne olmak durumunda olduğu için hem teknik hem de ekonomik sınırlamalardan dolayı ancak kısıtlı sayıda üretilebilmiştir. Bu yüzden de bu çoğaltmalar kültür endüstrisi içerisinde birer meta olarak var olmuş ve ancak sınırlı sayıda insana ulaşabilmiştir.

Dijital enformasyonun bilişim teknolojilerinin dijital çoğaltım olanakları sayesinde çok düşük bir maliyetle, hızlı ve kolay bir biçimde ve teoride sonsuz sayıda eş olarak çoğaltılması mümkündür. Bu saptama ile bu çalışmada belirlenen ilk araştırma probleminin “a” maddesinde sorulan soruya dair olumlu bir cevap elde edilmiştir ve “dijital çoğaltım” tekniklerinin, sanattaki çoğaltmalar kavramı ile uyumlu bir şekilde, sanat yapıtlarının gerçek anlamda mümkün olan en geniş kitleye ulaşacak şekilde “dijital çoğaltma” olarak efektif bir şekilde çoğaltılması için kullanılabileceği sonucuna varılmıştır. Bu aşamada dijital çoğaltmaların özgür dosya formatları ile sunulması ve özgür, anonim, dağıtık ve P2P bir internet yapısı üzerinden dağıtılması da dijital çoğaltmaya erişimin etkinliği ve sürdürülebilirliği açısından önemlidir. Dijital enformasyon olarak ifade edilebilen ve deneyimlenmesi için sanatçı tarafından belli mekân ve zaman ile belirli özel araçlar gerektirmeyecek şekilde kurgulanacak bir sanat yapıtı da bu sayede sonsuz sayıda çoğaltılabilir ve internet gibi bilişim teknolojilerinin dağıtım için sunduğu olanaklar ile mümkün olan en geniş kitleye ulaştırılabilir. Bu durum günümüzde sanatçılar için yeni olanaklar sunarken gelenen bu nokta sanatta hiyerarşik olarak nihai bir durum oluşturmamaktadır. Bu olanakların sanatçılar tarafından kullanılması bir seçenek ve tercih meselesidir.

Teknik olarak mümkün olan bu olanakların yanında, bu çoğaltım ve dağıtımın özgür bir biçimde gerçekleştirilebilmesi için bu sürecin politik olarak değerlendirilmesi gerekmektedir. Bu çalışmada söz konusu sürecin politik olarak değerlendirilmesindeki en temel unsur olarak *copyleft* yaklaşımı tartışılmıştır. *Copyleft* yaklaşımı bir üretimin özgür olarak deneyimlenebilmesi, çoğaltılabilmesi, dağıtılabilmesi ve yeni üretimlere kaynaklık edecek şekilde değiştirilerek tekrar dağıtılabilmesi konusunda güvenceler sağlamaktadır. Bu saptama ile de bu çalışmanın yine ilk araştırma probleminin “b” maddesinde sorulan “‘*copyleft*’ yaklaşımı ‘dijital çoğaltma’nın özgür bir şekilde geniş kitlelerce paylaşılmasını ve temellük edilerek yaratıcılığın önünü açmasını garanti altına alacak bir yöntem olarak önerilebilir mi?” sorusuna da olumlu bir cevap elde edilmiştir. Dijital enformasyon olarak ifade edilebilen bir yapıt *copyleft* yaklaşımı ile birlikte “rekabetçi olmayan mal” olma özelliğine ek olarak “hariç tutulamayan mal” olma özelliği de kazanır ve “hariç tutulamayan rekabetçi olmayan mal” özelliklerini sunar.

Bu sayede yapıtı bir kişinin deneyimlemesi, zamandan ve mekândan bağımsız olarak başkalarının da bu yapıtı deneyimleyebilmesini engellemez ve bu deneyimden herhangi birisi de dışlanamaz. Bu deneyim aynı zamanda zorunlu ekonomik ilişkiler de doğurmaz.

Günümüzde “açık kaynak”, “özgür yazılım”, *copyleft*, “özgür kültür” gibi çeşitli kavramlar birbirleri ile aynı kavramlarmış gibi kullanılmakla birlikte bunların felsefeleri ve temellendikleri dünya görüşleri arasında farklılıklar bulunmaktadır. Kültürel üretimlerin çoğaltılması ve paylaşılmasının politikasının değerlendirilmesi, bu sürecin sonuçlarının ve etkilerinin kontrol edilebilmesi ve bunların bu yöntemleri kullanan sanatçının politik görüşlerine ters düşmemesi açısından önemlidir.

Copyleft yaklaşımının ilk yaygınlaştığı alan olan bilgisayar yazılımları alanında Richard Stallman ve Özgür Yazılım Hareketi için bu yaklaşımın en önemli unsuru kullanıcıya/izleyiciye sunduğu özgürlükler ve bunların güvence altına alınmasıdır. *Copyleft* yaklaşımı özgür biçimde çoğaltılmış bir üretim kullanılarak gerçekleştirilen yeni bir üretimin de çoğaltım, dağıtım ve bundan yeni bir üretim üretme için de aynı özgürlükleri sunmasına dayanır. Yani *copyleft*’li bir üretimi kullanarak yeni bir üretimde bulunan bir kişi bunun çoğaltılmasına ve yeni üretimler için kullanılmasına ve bu yeni üretimlerin de özgür bir biçimde dağıtılmasına karşı çıkamaz. Bilgisayar yazılımları alanında başarılı olan ve GNU/Linux işletim sistemi dağıtımları gibi birçok özgür yazılımın üretilmesine olanak sağlayan bu yaklaşımın kültürel üretimlere uygulanması için bu hareketin temel ilkelerini aynen kullanarak 2000 yılında Özgür Sanat Lisansı hazırlanmıştır. Fakat özgür yazılım düşüncesinin kültürel üretimler için geniş bir biçimde uygulanması 2001 yılında başlatılan ve özgür kültür düşüncesinin geniş kitlelerce tanınmasını sağlayan Creative Commons projesi olmuştur.

Creative Commons tek bir lisans gibi algılansa da, farklı lisanslarının kullanıcıya sunduğu bazı seçenekler, *copyleft* yaklaşımı ve özgür yazılımın bazı ilkeleri ile ters düşmektedir. Açık Kaynak İnisiyatifi özgür yazılım düşüncesinin politik tavrını arka planda bırakarak bunu sadece bir yöntem olarak ele almış ve bu şekilde popülerlik kazanarak ağ dışsallığı etkisiyle özgür yazılım hareketini görünmez kılarak depolitize edip arka planda bırakmıştır. Creative Commons da benzer şekilde Özgür Sanat Lisansı’nın politikasını zayıflatmış ve yine geniş yaygınlık kazarak *copyleft*

yaklaşımını ve özgür kültür hareketinin temel ilkelerinin bir kısmını görünmez kılarak onun mirasını depolitize etmiştir. Creative Commons’ın sunduğu ve üretimin başkaları tarafından ticari bir şekilde değerlendirilmesini yasaklayan “Gayri Ticari” seçeneği özgür yazılımın katma değer yaratmaya dayalı ekonomik modelinin işlerliğini bozmaktadır. Üretimin ve bundan üretilecek yeni üretimlerin aynı şartlarda tekrar dağıtılmasını şart koşan “Aynen Paylaşım Şartlı İşleme” seçeneğinin her Creative Commons lisansında zorunlu olmaması ise, *copyleft* yaklaşımı ile çelişmektedir. En önemlisi de “İşlemeye Kapalı” seçeneği ile sanatta temellük etme pratiğinin temeli olan, üretimin yeni üretilere kaynaklık edecek şekilde kullanılmasının engellenebilmesidir. Özellikle “Atıf Şartlı - Gayri Ticari - İşlemeye Kapalı” Creative Commons lisansı neredeyse özgür yazılım öngördüğü hiçbir özgürlüğü sunmamaktadır. Creative Commons’ın sadece “Atıf - Aynen Paylaşım Şartlı İşleme” lisansı, özgür yazılımın temel ilkeleri ile örtüşen bir *copyleft* lisansıdır. Dolayısıyla bir yapıtın sadece Creative Commons lisanslı olduğunu söylemek o yapıtın erişim ve dağıtım politikası ile ilgili bir fikir vermez. Yapıt için kullanılan Creative Commons lisansının hangisi olduğu da belirtilmelidir. Şu an Creative Commons lisanslarını kullanan üretimlerin yarısından fazlası kullanıcı/izleyicinin özgür yazılım hareketinin öngördüğü özgürlüklerini kısıtlayan şartlara sahip Creative Commons lisanslarını kullanmakta ve bu durum bir özgür kültür yanılsaması yaratmaktadır.

Yukarıda da belirtildiği gibi, Creative Commons’ın özellikle “İşlemeye Kapalı” seçeneği yirminci yüzyıl sanatının önemli bir unsuru olan temellük etme pratiği ve anlayışı önünde bir engel oluşturmaktadır. Bu çalışmada ayrıntılarıyla incelenen sanatta temellük etme pratikleri olan hazıryapımlar, örnekleme ve doğrudan bu isimle tanımlanan 1970’lerin sonundaki temellük pratikleri gibi mevcut olan üretimlerinin bağlamlarının değiştirilerek yeni söylemler oluşturacak şekilde yeni üretimler için kullanılması yöntemi, eleştirel düşüncenin geliştirilmesi için önemlidir. Özellikle 1960 sonrası dönemde, *copyright* yasaları yüzünden sanatçıların temellüğe dayalı üretim biçimlerini kısıtlamak zorunda kalması, hatta oto sansür uygulaması, özgür kültürün ve sanatta eleştirel düşüncenin gelişmesinin önünde bir engel teşkil etmektedir. Günümüzde bazı sanat yapıtlarının dijital enformasyon formunda üretilebiliyor olması bir taraftan bilişim teknolojileri sayesinde bunların

temellük edilebilmesini daha önce olmadığı kadar kolaylaştırmakla birlikte, özellikle kültür endüstrisinin savunuculuğunu yaptığı sıkı *copyright* anlayışı günümüzün önemli bir sanat üretim yöntemini yasadışı hale getirmektedir.

Kültürün geçmiş üzerine inşa edildiği anlayışını paylaşan ve üretimlerinin yeni üretimlere kaynaklık edebilmesini arzulayan sanatçılar *copyleft* yaklaşımı ile yapıtlarının bu şekilde işlenmesini güvence altına alabilirler. Bilişim teknolojilerinin olanakları sayesinde yapıtlarını üretmek ve bunları çoğaltarak kitlelere ulaştırmak için artık kültür endüstrisi gibi bir aracıya mahkum olmayan sanatçılar *copyleft* yaklaşımı ile sanat pazarının zorunlu ekonomik ilişkileri dışında var olabilme olanağına da sahiptirler. Bu saptama ile bu çalışmanın ilk araştırma probleminin kendisi olarak belirlenen “Dijital çoğaltımın teknik olanakları ve *copyleft* yaklaşımının politik söyleminden faydalanılarak oluşturulacak bir “dijital çoğaltma” kavramı, kültür endüstrisi engelini aşıp, Joseph Beuys’un çoğaltmalar sayesinde sosyo-ekonomik fikirlerini daha fazla insana ulaştırma idealinde olduğu gibi, sanatçıların politik fikirlerinin daha geniş kitlelere ulaştırılmasını sağlayabilir mi?” sorusuna da olumlu yanıt alınmıştır.

Burada sanatçıların üretimlerinin çoğaltılması, dağıtılması ve yeni üretimlere kaynaklık etmesinin şartlarını düzenleyen çeşitli lisans ve anlayışlarının politikaları hakkında bilgi sahibi olmaları ve bu politikaları değerlendirebilmeleri, bu sürecin sonucunu ve etkilerini kontrol edebilmeleri açısından önemlidir

Bilişim teknolojilerinin sunduğu olanakların politikalarının tartışılması, sanatçıların yüzyılın başından bu yana tartışmakta oldukları bazı konular için yeni açılımlar sunacaktır. Bu çalışmada sorunsallaştırılan, Joseph Beuys’un çoğaltmaları ile ulaşmak istediği hedefin, bu çoğaltmaların bir nesne üzerinde temellendirilmek durumunda olmuş olmalarından dolayı eninde sonunda metalaşmış ve geniş kitlelere ulaşmak yerine sanat pazarı için bir karlılık unsuru olarak var olabilmeleri durumuna dijital çoğaltmalar modeli ile bir çözüm önerisi getirilmeye çalışılmıştır. Eğer sanatçılar üretimlerini bir nesne olarak değil de dijital enformasyon olarak ve deneyimlenmesi için de belli mekân ve zaman ile belirli özel araçlar gerektirmeyecek şekilde kurgularlarsa, bu üretimlerini kültür endüstrisi gibi bir aracıya ihtiyaç duymadan internet üzerinden *copyleft* olarak özgür bir biçimde geniş kitlelere ulaştırabilirler.

Joseph Beuys'un çoğaltmaların tekniği ve formundan öte bunların politik anlamı önem teşkil etmektedir. Bu çalışmada önerilen dijital çoğaltmalar yaklaşımı da günümüzde yaygın bir pratik olarak kullanılan bilişim teknolojilerinin sunduğu dijital çoğaltımın teknik olanaklarından öte bu olanakların politik olarak değerlendirilmesine işaret etmektedir. Dijital çoğaltmalar günümüzde mevcut sosyo-ekonomik düzene karşı eleştirel bir tavır sergileyen güncel sanat alanındaki sanatçılar için Joseph Beuys'un çoğaltmaları ile uygulamaya çalıştığı yöntem ve düşüncelerden ilham alan bir model önerir. Bu model günümüzde bilişim teknolojilerinin sunduğu olanakların politik olarak değerlendirilmesinin güncel sanat için sunabileceği olanaklara bir örnek teşkil eder. Bu saptama da bu çalışmanın ikinci araştırma problemi olan “sanatta bilişim teknolojilerinin olanaklarının politik kullanımı, bazı sanatsal problemlerin çözülmesine ve yeni sanatsal söylemlerin oluşturulmasına olanak sağlayabilir mi?” sorusuna da olumlu cevap vermemize olanak sağlar.

Çalışmada elde edilen bu bulguların yanında sanatta bilişim teknolojilerinin olanaklarının politik kullanımının diğer bazı sanatsal araştırma konularıyla ilgili de yeni sanatsal söylemlerin oluşturabileceğine dair yeni bulgular elde edilmiştir. Bu çalışmanın eksik kalan unsurlarından biri olarak başta Marcel Mauss'un yüzyılın başında ortaya attığı ve alternatif bir sosyo-ekonomik düzen modeli olarak antropoloji, sosyoloji, ekonomi gibi alanlarla birlikte sanatta da çokça tartışılmış olan “armağan” kavramının “dijital armağan” kavramı ile tekrar tartışılmasının önemli olacağı düşünülmektedir. Geleneksel armağandan farklı olarak bir kıtlık sorununa tabi olmayan “dijital armağan”, sanatçının yapıtlarını *copyleft* olarak sunmasındaki motivasyonun kaynağı olarak da günümüzde armağanın mevcut bir uygulama biçimi olarak tartışılabilir. Bu kavram ayrıca bir dosya paylaşım yöntemi olarak yaygınlaşmış olan P2P kavramının Michel Bauwens'in üzerine çalıştığı şekilde bir ağ protokolü olmanın ötesinde sosyal bir olgu olarak ele alınması ile yeni üretim, mülkiyet ve yönetim biçimleri sunmasındaki potansiyeli ile de ilişkilendirilebilir ve Jacques Derrida'nın “armağanın imkansızlığı” üzerine geliştirdiği düşünce için yeni açılımlar sunabilir.

Bu çalışmanın bir diğer eksik kalan unsuru ise, kısaca değinilmiş olmakla beraber dijital çoğaltmanın dağıtılması için İnternet'in kullanımına dair bir politika geliştirilmesidir. İnternet'in özellikle 2000 yılına kadar sunduğu özgürlüklerin

önemli bir bölümünün tehdit altında olduđu günümüzde özgür, anonim, dağıtık ve P2P bir yapıya sahip bir internetin önemi ve gerekliliđi de ayrıca tartışılmalıdır. İnternete erişim için kablosuz ağların kullanımı ve yerel yönetimlerin bir sosyal hizmet olarak herkese açık ücretsiz internet erişimi sunmalarının talep edilmesi de internete erişimin yaygınlaştırılması için önemli bir unsurdur.

Bu çalışmaya başlanırken ve çalışma sırasında elde edilen bulgulardan, yukarıda çalışmanın eksik kalan unsurları olarak bahsedilen konuların tartışılmasının önemi saptanmış olup bu çalışmanı kapsamı çerçevesinde—aslında hepsi de birbirleri ile bağlantılandırabilecek olan—bu meselelerin tartışılması mümkün olamamıştır. Fakat bu çalışmanın ikinci araştırma probleminde elde edilen, bilişim teknolojilerinin politik olarak değerlendirilmesinin, sanatın üzerine tartışabileceđi yeni olanaklar sunacağına dair sonucun, bu yöntemle çalışmalar yapmak için diğerk araştırmacıları da cesaretlendirmesi beklenmektedir.

KAYNAKÇA

- Adams, Ernest. [21.12.2009]. The End of Copyright. **Gamasutra**. 28.11.2005. http://www.gamasutra.com/features/20051128/adams_01.shtml
- Adorno, Theodor W. 1975. Culture Industry Reconsidered. **New German Critique**. çev. Anson G. Rabinbach s. 6: 12-19. <http://www.jstor.org/stable/487650> [28.12.2010]
- _____. 2009a. Kültür Endüstrisi: Kitlelerin Aldatılışı Olarak Aydınlanma. **Kültür Endüstrisi Kültür Yönetimi**. 5. bs. çev. Nihat Ülner. İstanbul: İletişim Yayınları:47-108
- _____. 2009b. Kültür Endüstrisine Genel Bir Bakış. **Kültür Endüstrisi Kültür Yönetimi**. 5. bs. çev. Mustafa Tüzel. İstanbul: İletişim Yayınları:109-120
- Adorno, Theodor W., Max Horkheimer. 1993. The Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception. **Dialectic of Enlightenment**. çev. New York: John Cumming. Continuum International Publishing Group:94-136
- _____. 1996. Kültür Sanayii: Kitlelerin Aldatılması Olarak Aydınlanma. **Aydınlanmanın Diyalektiği, Felsefi Fragmanlar - 2**. çev. Oğuz Özügül. İstanbul: Kabalcı Yayınları: 1-62
- Adrian, Robert. 1996. Media Culture. **Ars Electronica 96: Memesis : The Future of Evolution**. ed. Gerfried Stocker, Christine Schöpf. New York: Springer-Verlag Wien: 115-122. http://90.146.8.18/en/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjectID=8549 [27.05.2009]
- Akay, Ali.1999. **Armağan**. İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Albert, Saul. 1999. Open Source Tactics for Collective Art Practice. **Nettime Mailing List Archives**. 24.02.1999. <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9903/msg00137.html> [26.10.2008]
- Albright-Tomb, Linda. 1997. Introduction. The Great American Pop Art Store. **Multiples of the Sixties**. Santa Monica: University Art Museum, California State University: 7. (Aktaran: Tietjen, Friedrich. [03.11.2008]. The Multiple As Label. **Xcult.org**. http://www.xcult.org/texte/tietjen/multiple_e.html [28.04.2010])
- Artforum. 1997. Joseph Beuys Multiples. **Artforum**. c. 36. s. 1: 60

- Artists Space. [07.05.2006]. Main Gallery & Project Space: "Pictures" at an Exhibition May 24 - July 14, 2001. **Artists Space**. <http://www.artistspace.org/exhibitions/2001/pictures01/pictures.html>. The Internet Archive Wayback Machine.<http://web.archive.org/web/20060507003201/http://www.artistspace.org/exhibitions/2001/pictures01/pictures.html> [07.05.2010]
- Atkins, Robert. 1997. **Art Speak: A Guide to Contemporary Ideas, Movements, and Buzzwords**. 2. bs. New York: Abbeville Press
- Barbrook, Richard. 2000. Cyber-communism: How the americans are superseding capitalism in cyberspace. **Science as Culture**. c. 9. s. 1:5-40. <http://www.imaginaryfutures.net/2007/04/17/cyber-communism-how-the-americans-are-superseding-capitalism-in-cyberspace/> [26.10.2008]
- _____. 2005. The High-Tech Gift Economy. **First Monday**. Special Issue #3. Aralık 2005 http://www.firstmonday.org/issues/issue3_12/barbrook/index.html [26.10.2008]
- Barr, Joe. [21.01.2006]. Live and Let Licence. **IT World**. 22.05.2001. <http://www.itworld.com/AppDev/350/LWD010523vcontrol4/> [28.04.2010]
- Bauwens, Michel. 2005. The Political Economy of Peer Production. **Ctheory**. 12.01.2005. <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=499> [28.9.2007]
- Bayramlıoğlu, Emre. [25.04.2010]. Creative Commons : "Some Rights Reserved". **Creative Commons Türkiye Projesi Web Sitesi**. <http://tr.creativecommons.org/files/2009/05/creative-commons-lisanslari.pdf> [28.04.2010]
- Benjamin, Walter. 2001. Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı. **Pasajlar**. 3. bs. çev. Ahmet Cemal. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları: 51-86
- Benkler, Yochai. 2002. Coase's Penguin, or, Linux and The Nature of The Firm. **Yale Law Journal**, 112: 369-446 <http://www.yalelawjournal.org/images/pdfs/354.pdf> [28.9.2007]
- Bernstein, J.M. 2009. Sunuş. **Kültür Endüstrisi Kültür Yönetimi**. 5. bs. çev. Elçin Gen. İstanbul: İletişim Yayınları:7-44
- Berry, David M., Giles Moss. [10.12.2009]. On the "Creative Commons": A Critique of the Commons without Commonalty. **Free Software Magazine**. s. 5. 15.07.2005. http://www.freesoftwaremagazine.com/free_issues/issue_05/commons_without_commonality [28.04.2010]
- _____. [11.12.2009]. The Politics Of The Libre Commons. **First Monday**. c. 11 s. 9. 04.09.2006. <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/1403/1321> [28.04.2010]

- Beuys, Joseph. 1997. Questions to Joseph Beuys. Bernd Klüser ve Jörg Schellmann ile röportaj. **Joseph Beuys, The Multiples**. 8. bs. ed. Jörg Schellmann, Cambridge, Mass: Busch-Reisinger Museum, Harvard University Art Museum; Minneapolis: Walker Art Center; Munich-New York: Edition Schellmann:9-28
- Blackburn, David, James Hart. 2005. Essays On The Economics Of Copying And The Recorded Music Industry. Yüksek Lisans Tezi. Harvard University.
- Block, René. 1979. Archive. **Edition Block**. http://www.editionblockberlin.de/archiv_en.php [28.11.2010]
- Bourriaud, Nicholas. 2004. **Postprodüksiyon, Senaryo Olarak Kültür: Sanat Dünyayı Nasıl Yeniden Programlıyor**. çev. Nermin Saybaşı. İstanbul: Bağlam Yayınları.
- _____. 2005. **İlişkisel Estetik**. çev. Saadet Özen. İstanbul: Bağlam Yayınları
- Brauneis, Robert. 2008. Copyright and the World's Most Popular Song. GWU Legal Studies Research Paper No. 1111624. **Social Sciences Research Network**. http://papers.ssrn.com/sol3/Delivery.cfm/SSRN_ID1111624_code329492.pdf?abstractid=1111624&mirid=1 [28.04.2010]
- Breuvart, Valerie. 2000. 2000 Taipei Biennial: Taipei Fine Arts Museum. **Artforum International**. c. 39. s. 4: 158. http://www.findarticles.com/p/articles/mi_m0268/is_4_39/ai_68697167 [27.05.2005]
- Bryent, Eric.1997. Joseph Beuys: The Multiples – Schellmann. J . **Library Journal** c. 122. s. 19: 54-54
- Buchloh , Benjamin H. D. 2003a. **Moments of History on the Work of Dan Graham**. Neo-Avantgarde and Culture Industry: Essays on European and American Art from 1955 to 1975. MIT Press: 179-201
- _____. 2003b. **Hans Haacke: Memory and Instrumental Reason**. Neo-Avantgarde and Culture Industry: Essays on European and American Art from 1955 to 1975. MIT Press: 203-242
- Bury, Stephan. 2001. Artists' Multiples, Artists Multiplied. **Multiplication**. Londra: British Council: 2-15
- Cameron, Dan. 1990. Multiple Choice. **Multiples**. New York: Hirchl & Adler Modern: 5-7
- CC Monitor. [13.12.2009]. World. **Creative Commons**. 19.11. 2009. <http://monitor.creativecommons.org/World> [28.04.2010]
- Cook, Deborah. 1995. The Sundered Totality - Adornos Freudo-Marxism. **Journal For The Theory Of Social Behaviour** c. 25. s. 2: 191-215.

- Copyleft Attitude. [21.06.2006]. Free Art License 1.3. 20 .07.2005. <http://artlibre.org/licence/lal/en/> [28.04.2010]
- Createive Commons. [13.12.2009]. Retired Licenses. **Creative Commons**. <http://creativecommons.org/retiredlicenses> [28.04.2010]
- Cremer, Jacques. 2000. Network Externalities And Universal Service Obligation In The Internet. **European Economic Review**. c.44. s. 4-6: 1021-1031.
- Crimp, Douglas. 1979. "Pictures". **October**, c.8: 75-58 <http://www.jstor.org/stable/778227> [28.12.2010]
- Critical Art Ensemble. 1998. **Flesh Machine. Cyborgs, Designer Babies & The New Eugenic Consciousness**. Autonomedia: New York. <http://www.critical-art.net/books/flesh/> [10.04.2010]
- Definition of Free Cultural Works. [1.12.2008]. Definition. **Definition of Free Cultural Works**. <http://freedomdefined.org> [20.12.2010]
- _____. [5.5.2009]. History. **Definition of Free Cultural Works**. <http://freedomdefined.org/History> [20.12.2010]
- _____. [4.1.2011]. Licenses. **Definition of Free Cultural Works**. <http://freedomdefined.org/Licenses> [5.1.2011]
- Derrida, Jacques. 1992. **Given Time: I. Counterfeit Money**, çev. Peggy Kamuf. Chicago: The University of Chicago Press.
- Duchamp, Marcel. 1966. Apropos of Readymades. **Art and Artists**. c. 1. s. 4. <http://radicalart.info/things/readymade/duchamp/text.html> [27.05.2005]
- Eco, Umberto. 2001. **Açık Yapıt**. Çev. Pınar Savaş. Can Yayınları. İstanbul
- Elkins, James.1993. From Copy to Forgery and Back Again. **The British Journal of Aesthetics** c.33. s. 2: 113–20. <http://www.interdisciplines.org/artcognition/papers/6> [03.11.2008]
- Enßlen, Michael. [21.01.2009]. Ready-Mades and Contemporary Art. **Tout-fait: Marcel Duchamp Studies Online Journal**. c.2. s. 4. http://www.toutfait.com/issues/volume2/issue_4/notes/ensslen/ensslen.html [27.05.2005]
- Felix, Zdenek. 1994. Das Jahrhundert des Multiple. **Das Jahrhundert des Multiple**. Sergi kataloğu, Hamburg: 9. (Aktaran: Tietjen, Friedrich. [03.11.2008]. The Multiple As Label. **Xcult.org**. http://www.xcult.org/texte/tietjen/multiple_e.html [28.04.2010])
- Fischer, Gerhard, Elisa Giaccardi, Hal Eden, Masanori Sugimoto, Yunwen Ye. 2005. Beyond Binary Choices: Integrating Individual And Social Creativity. **International Journal Of Human-Computer Studies**. c. 63 s. 4-5: 482-512

- Floridi, Luciano. 2010. **Information: A Very Short Introduction**. Oxford University Press.
- Free Software Foundation. [21.06.2009]. The HESSLA's Problems. 12.02.2005. <http://www.fsf.org/licensing/essays/hessla.html> [28.04.2010]
- . [22.06.2009]. Özgür Yazılım Tanımı. çev. Pınar Yanardağ, Anıl Mevlüt Güven, Ali Servet Dönmez, Sönmez Kartal. **GNU.org**. 2009 <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.tr.html> [28.04.2010]
- Galet, Robert, Pat Harvey. 2007. Sdubversion. **MULTI-**. <http://www.multi.org.uk/> [03.11.2008]
- Gerstner, Karl. 1968. "Was darf Kunst kosten?". **Ars Multiplicata**. Sergi Kataloğu. Köln: Kunsthalle [Aktaran: Tietjen, Friedrich. [03.11.2008]. The Multiple As Label. **Xcult.org**. http://www.xcult.org/texte/tietjen/multiple_e.html [28.04.2010]
- Gordon, Douglas. 2000. A New Generation of Ready Mades. Christine Van Assche ile röportaj. **Art Press**. s.255: 27-32 [Aktaran: Bourriaud, Nicholas. 2004. **Postprodüksiyon, Senaryo Olarak Kültür: Sanat Dünyayı Nasıl Yeniden Programlıyor**. çev. Nermin Saybaşı. İstanbul: Bağlam Yayınları.]
- Guadamuz-Gonzalez, Andres. 2004. Viral Contracts Or Unenforceable Documents? Contractual Validity Of Copyleft Licences. **European Intellectual Property Review**. c. 26. s. 8: 331–339. http://papers.ssrn.com/sol3/Delivery.cfm/SSRN_ID569101_code170891.pdf?abstractid=569101&mirid=1 [28.04.2010]
- Hainley, Bruce. 2004. Notes on Renewed Appropriationisms. **Artforum International**. c. 42. s. 9: 217 <http://www.thefreelibrary.com/%22Notes+on+renewed+appropriationisms%22:+the+project.-a0117041679> [27.05.2005]
- Hardt, Michael, Antonio Negri. 2003. **İmparatorluk**. 5. bs. çev. Abdullah Yılmaz. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Hartware MedienKunstVerein. 2008. Negativland & Tom Maloney "Gimme the Mermaid". **Anna Kournikova Deleted By Memeright Trusted System - Art in the Age of Intellectual Property**. Sergi Kataloğu. ed. Hartware MedienKunstVerein, Inke Arns, Fracis Hunger. Hartware MedienKunstVerein: 96 http://www.hmkv.de/dyn/_data/A20_Katalog_47RZweb.pdf [28.04.2010]
- Hatch, John.G. 2003. On the Various Trappings of Daniel Spoerri. **Artmargins**. <http://www.artmargins.com/content/feature/hatch.html> [03.11.2008].
- Hirsch, Paul M. 2000. Cultural Industries Revisited. **Organization Science**. c. 11. s.3: 356-361
- Jansson, Andre. 1998. The Limited Freedom Of Tastes - On The Culture Industry's Power Over. **Sociologisk Forskning**. c. 35 s. 3-4: 7-31.

- Kazakina, Katya. 2006. Eli Broad's Foundation Buys 570 Works by German Artist Beuys. **Bloomberg**. 05.05.2006. http://www.bloomberg.com/apps/news?pid=email_us&refer=culture&sid=aRoqEfAzefal [03.11.2008]
- Kim, Minjoeng. 2005. An Analysis Of The Creative Commons As A Solution For Copyright Protection In The Digital Era. Yüksek Lisans Tezi. The University of North Carolina at Chapel Hill
- Kim, **nooW-gnoJ**. 2004. Three Essays On The Distribution Of Information Goods. Yüksek Lisans Tezi. Indiana University
- Kuhn, Bradley M., Richard M. Stallman. [11.12.2009]. Freedom or Power?. **GNU.org**. <http://www.gnu.org/philosophy/freedom-or-power.html> [28.04.2010]
- Lawson, Thomas. 1992. Bonbons And Andere Annehmlichkeiten: Eine Fürsorgliche Erotik. **Claes Oldenburg: Multiples 1964-1990**. Sergi kataloğu. Frankfurt, Münih: 15. (Aktaran: Tietjen, Friedrich. [03.11.2008]. The Multiple As Label. **Xcult.org**. http://www.xcult.org/texte/tietjen/multiple_e.html [28.04.2010])
- Lederman, Erika. 1995. Multiplication. **Art Monthly**. (Aktaran: Tietjen, Friedrich. [03.11.2008]. The Multiple As Label. **Xcult.org**. http://www.xcult.org/texte/tietjen/multiple_e.html [28.04.2010])
- Lessig, Lawrence. 2004. **Free Culture: How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity**. New York: Penguin Press. <http://www.free-culture.cc/freeculture.pdf> [11.12.2009]
- Levine, Sherrie. 1985. After Sherrie Levine. Jeanne Siegel ile Ropörtaj. **ARTS Magazine**. c. 59. s. 10: 141-144 <http://www.artnotart.com/sherrielevine/arts.su.85.html> [27.05.2005]
- Lijnes, Karin. 1997. Reweaving Traditions: An Investigation of the Concept of Reproduction in Contemporary Art. Yüksek Lisans Tezi. University of South Africa
- Lippard, Lucy, R. & John Chandler. 1971. The Dematerialization of Art. **Changing: Essays in Art Criticism**. E.P. Dutton & Co., INC: New York: 255-276
- Liverpool Tate. [27.05.2009]. Remix: Contemporary Art & Pop. **Liverpool Tate** <http://www.tate.org.uk/liverpool/exhibitions/remix/> [28.04.2010]
- Lowe, Charles. 2006. The Future Is Open For Composition Studies: A New Intellectual Property Model In The Digital Age:Yüksek Lisans Tezi. The Florida State University.
- Manovich, Lev. 2003. Don't Call It Art. **Lev Manovich Website**. http://www.manovich.net/DOCS/ars_03.doc [28.9.2007]

- _____. [21.01.2006]. Models of Authorship in New Media. **Switch**. 01.02.2002. http://switch.sjsu.edu/nextswitch/switch_engine/front/front.php?artc=65 [28.04.2010]
- Mauss, Marcel. 1966. **The Gift: The Form And Reason For Exchange In Archaic Societies**. çev. Ian Cunnison. Londra: Cohen & West Ltd. <http://ia311227.us.archive.org/3/items/giftformsfunctio00maus/giftformsfunctio00maus> [28.9.2007]
- Mauss, Mauss. 2005. Bağış (Hediye) Üzerine Bir Deneme Arkaik Toplumlarda Mübadele Biçimi ve Nedenleri. **Sosyoloji ve Antropoloji**. çev. E. Doğan. Doğubatı Yayınları. İstanbul: 203-375.
- Mavioğlu, Ertuğrul. 2009. Darbenin Şarkısına En Ağır Darbe. **Radikal Gazetesi Cumartesi Eki**. 12.09.2009. <http://www.radikal.com.tr/Radikal.aspx?aType=RadikalDetay&ArticleID=954104&Date=13.09.2009&CategoryID=77> [11.12.2009]
- May, Susan. 1996. Introduction. **Claes Oldenburg: The Multiples Store**. Manchester: Cornerhouse Publications:7-9
- McShine, Kynaston, L. 1970. Essay. **Information**. The Museum of Modern Art. Publication Press: Baltimore: 138-192
- Meagher, Kieron, Ernie GS Teo. 2005. Two-Part Tariffs In The Online Gaming Industry: The Role Of Creative Destruction And Network Externalities. **Information Economics And Policy**. c. 17 s. 4: 457-470
- The Metropolitan Museum of Art. [27.05.2009]. The Pictures Generation. **The Metropolitan Museum of Art**. http://www.metmuseum.org/toah/hd/pcgn/hd_pcgn.htm [28.04.2010]
- Meyers, Emily. 2007. Art on Ice: The Chilling Effect of Copyright on Artistic Expression. **Columbia Journal of Law & the Arts**. c. 30. s. 2: 217-243. Ebsco Art & Architecture Complete Veritabanı <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=vth&AN=25155657&site=ehost-live> [11.12.2009]
- Mitchell, William J. 2003. **Me++ : The Cyborg Self And The Networked City**. Massachusetts: MIT Press
- Mitter, Partha. 2002. Mechanical Reproduction And The World Of The Colonial Artist. **Contributions To Indian Sociology**. c. 36. s. 1-2: 1-32.
- Moncrieff, Elspeth. 2002. **The Art Newspaper**. Ocak 2002.
- Negroponte, Nicholas. 1995. **Being Digital**. Knopf: New York

- O'Reilly, Tom. 2010. MPEG LA's AVC License Will Continue Not to Charge Royalties for Internet Video that is Free to End Users. **MPEG LA, LLC**. Basin Bülteni. <http://www.mpegla.com/Lists/MPEG%20LA%20News%20List/Attachments/226/n-10-02-02.pdf> [28.04.2010]
- Obalk, Hector. 2000. The Unfindable Readymade. **Tout-Fait: Marcel Duchamp Studies Online Journal**. c.1. s. 2. Mayıs 2000. http://www.toutfait.com/issues/issue_2/Articles/obalk.html [28.04.2010]
- Oldenburg, Claes. 1996. California Ray Guns (1963-64). **Claes Oldenburg: The Multiples Store**. Manchester: Cornerhouse Publications:12-13
- Open Source Initiative. [11.12.2009]. Open Source Definition (Annotated). **Open Source Initiative**. <http://www.opensource.org/docs/definition.php> [28.04.2010]
- _____. [12.12.2009]. Why "Free" Software is Too Ambiguous. **Open Source**. 2007. <http://opensource.linux-mirror.org/advocacy/free-notfree.php> [28.04.2010]
- Palmer, Judith. 1999. Arts: Go forth and multiply. **Independent, The (London)**. 21.04.1999. <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/arts-go-forth-and-multiply-1088634.html> [03.11.2008].
- Peitz, Martin, Patrick Waelbroeck. 2006. Piracy Of Digital Products: A Critical Review Of The Theoretical Literature. **Information Economics And Policy**. c. 18. s. 4: 449-476
- Quin, Douglas. 1994. Digital Sampling, the Mimetic Impulse and Appropriation in Modern Art. **The Journal for the Society for Electro-Acoustic Music in the United States**. c. 9. s. 1. <https://wiki.brown.edu/confluence/display/MarkTribe/Digital+Sampling,+the+Mimetic+Impulse+and+Appropriation+in+Modern+Art> [28.04.2010]
- Raven, Francis. 2005. Copyright and Public Goods: An Argument for Thin Copyright Protection. **M/C Journal**. c. 8. s. 3. Haziran 2005 <http://journal.media-culture.org.au/0507/06-raven.php> [26.10.2008]
- Raymond, Eric S. 2001a. **The Cathedral & the Bazaar: Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary**. Gözden geçirilmiş basım. California: O'Reilly: <http://www.catb.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/> [28.9.2007]
- _____. 2001b. The Cathedral & the Bazaar. **The Cathedral & the Bazaar: Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary**. Gözden geçirilmiş basım. California: O'Reilly: 19-64 <http://www.catb.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/cathedral-bazaar/> [28.9.2007]

- _____. 2001c. Homesteading the Noosphere. **The Cathedral & the Bazaar: Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary.** Gözden geçirilmiş basım. California: O'Reilly: 65-112 <http://www.catb.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/homesteading/> [28.9.2007]
- _____. [16.6.2007]. Goodbye, "free software"; hello, "open source". **Eric S. Raymond's Home Page.** <http://www.catb.org/~esr/open-source.html> [15.2.2010]
- Rothkopf, Scott. 2001. Hit or Myth. **Artforum International.** c. 40. s. 2: 133-134. http://findarticles.com/p/articles/mi_m0268/is_2_40/ai_79826067/?tag=content;col1 [27.05.2005]
- Schellmann, Jörg. 1997. Joseph Beuys, **The Multiples.** 8. bs. Cambridge, Mass: Busch-Reisinger Museum, Harvard University Art Museum.; Minneapolis: Walker Art Center; Munich-New York: Edition Schellmann
- Seekamp, Kristina. 2004. Unmaking the Museum: Marcel Duchamp's Readymades in Context. **Tout-fait: Marcel Duchamp Studies Online Journal.** http://www.toutfait.com/unmaking_the_museum/ [27.05.2005]
- Shapiro, Carl, Hal R. Varian, H. 1998. **Information Rules: A Strategic Guide To The Network Economy.** Boston: Harvard Business School Press.
- Shearer, Rhonda Roland. 1997. Marcel Duchamp's Impossible Bed and Other 'Not' Readymade Objects: A Possible Route of Influence from Art to Science -Part I. **Art and Academe.** c. 10, s. 1:26-62 <http://www.marcel Duchamp.net/marcel Duchamp-Impossible-Bed.php> [20.12.2010]
- Shearer, Rhonda Roland, Stephen Jay Gould. 2000. Letter To The Editor: Duchamp's L.H.O.O.Q. -- From 1919 or 1930?. **Science Magazine.** c. 287. s. 5450: 41. EBSCO Academic Search Complete Veritabanı. <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=2722530&site=ehost-live> [20.12.2010]
- Singerman, Howard. 1983. Sherrie Levine. **Artforum International.** c. 22. s. 1: 80 <http://www.artnotart.com/sherrielevine/artforum.09.83.html> [27.05.2005]
- Sommer, Dominik. 2005. Mass Art For The Market. The Origin Of Horkheimer's And Adorno's Cultural-Industry Thesis In Toqueville's Diagnosis Of Art In Democratic Societies. **Berliner Journal Fur Soziologie.** c. 15. s. 1: 25.
- Stallman, Richard. M. 2002a. Free Software Definition. **Free Software, Free Society: Selected Essays of Richard M. Stallman.** ed. Joshua Gay. Boston: GNU Press: 43-45. <http://www.gnu.org/philosophy/fsfs/rms-essays.pdf> [21.01.2006]
- _____. 2002b. Copyleft and the GNU GPL. **Free Software, Free Society: Selected Essays of Richard M. Stallman.** ed. Joshua Gay. Boston: GNU Press: 22. <http://www.gnu.org/philosophy/fsfs/rms-essays.pdf> [21.01.2006]

- _____. 2002c. What is Copyleft. **Free Software, Free Society: Selected Essays of Richard M. Stallman**. ed. Joshua Gay. Boston: GNU Press: 91-92. <http://www.gnu.org/philosophy/fsfs/rms-essays.pdf> [21.01.2006]
- _____. 2002d. Why “Free Software” is Better Than “Open Source”. **Free Software, Free Society: Selected Essays of Richard M. Stallman**. ed. Joshua Gay. Boston: GNU Press: 57-62. <http://www.gnu.org/philosophy/fsfs/rms-essays.pdf> [21.01.2006]
- _____. 2005. Stallman Richard on Free Beer. Henrik Moltke ile röportaj. Ses kaydı. 23.09.2005. **The Internet Archive**. http://ia301114.us.archive.org/2/items/Richard_Stallman_on_FREE_BEER/Stallman_superflex_v2.ogg [21.01.2009]
- _____. 2006. Richard Stallman on P2P. LinuxP2P ile ropörtaj. **LinuxP2P**. The Internet Archive Wayback Machine. <http://web.archive.org/web/20061105211448/http://www.linuxP2P.com/forums/viewtopic.php?p=10771> [05.11.2006]
- _____. 2007. The GNU Project. **GNU.org**. <http://www.gnu.org/gnu/thegnuproject.html> [21.01.2009]
- Stemmler, Dierk. 1992. **Joseph Beuys: Die Multiples : Werkverzeichnis der Auflagenobjekte und Druckgraphik**. Munich-New York: Edition Schellmann: 541. (Aktaran: Tietjen, Friedrich. [03.11.2008]. The Multiple As Label. **Xcult.org**. http://www.xcult.org/texte/tietjen/multiple_e.html [28.04.2010])
- Subramanian, Prita. 2000. Three Essays In Microeconomics: Uncertain Innovation In The Presence Of Network Externalities. Copyleft: An RveD Game With Network Externalities. Imperfect Recall In A Model Of Search. Yüksek Lisans Tezi. Princeton University
- Tanyeli, Uğur. 2005. Kamusal Mekân – Özel Mekân: Türkiye’de Bir Kavram Çiftinin İcadı. **Genişleyen Dünyada Sanat, Kent ve Siyaset**. ed. Deniz Ünsal. İstanbul: İstanbul Kültür Sanat Vakfı: 199-209.
- Tate Online. [03.11.2008]. Multiple. Glossary. **Tate Online** <http://www.tate.org.uk/collections/glossary/definition.jsp?entryId=179> [28.04.2010]
- Te’eni, Dov, Dennis R. Young. 2003. The Changing Role Of Nonprofits In The Network. **Nonprofit And Voluntary Sector Quarterly**. c. 32. s. 3: 397-414 [28.04.2010]
- Thompson, Mathew. [27.05.2009]. Fair Use: Appropriation in Recent Film and Video. **Hammer Museum**. http://hammer.ucla.edu/exhibitions/detail/exhibition_id/113 [28.04.2010]
- Tietjen, Friedrich. [03.11.2008]. The Multiple As Label. **Xcult.org**. http://www.xcult.org/texte/tietjen/multiple_e.html [28.04.2010]

- Trancentral - The Klf Mailing List. [27.05.2009]. FAQ - Frequently Asked Questions (March 97). **Trancentral - The Klf Mailing List**. <http://www.xmission.com/pub/users/l/lazlo/music/klf/klf-faq-199703.txt> [28.04.2010]
- Turner, Nancy Key. [03.11.2008]. Josephy Beuys. **Artscenecal**. <http://artscenecal.com/ArticlesFile/Archive/Articles2001/Articles0701/JBeuysA.html> [28.04.2010]
- Türk Dil Kurumu. [25.04.2010]. **Güncel Türkçe Sözlük**. <http://www.tdk.org.tr/TR/Genel/SozBul.aspx?F6E10F8892433CFFAA6AA849816B2EF4376734BED947CDE&Kelime=%C3%A7o%C4%9Faltma> [28.04.2010]
- Uyguner, Muzaffer. 1971. **Yapıt Hakları Terimler Sözlüğü**. Ankara : Türk Dil Kurumu Yayınları. <http://tdkterim.gov.tr/?kategori=terimarat2&s3oz5k0t=YPT&kelime=%E7o%F0altma> [28.04.2010]
- Valdez, Sarah. 2005. Open Source Art Cory Arcangel. **Art In America**. c. 93. s. 8: 146-+
- Wang, Li-Chen. 1976. Palo Alto Tiny BASIC. **Dr. Dobb's Journal of Computer Calisthenics & Orthodontia, Running Light Without Overbyte** c. 1. s. 5: 12-25 (Aktaran: Wikimedia Commons. [21.01.2009]. File:Copyleft All Wrongs Reserved.png. **Wikimedia Commons**. 24.08.2007. http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Copyleft_All_Wrongs_Reserved.png [28.04.2010]
- Wark, Mckenzie . [11.12.2009]. From Mail Art to Net.art (studies in tactical media #3). **Nettime Mailing List Archives**. 11.10.2002. <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0210/msg00040.html> [28.04.2010]
- Wheeler, David A. [21.01.2009]. Why Open Source Software / Free Software (OSS/FS, FLOSS, or FOSS)? Look at the Numbers!. **David A. Wheeler's Personal Home Page**. 16.03.2007. http://www.dwheeler.com/oss_fs_why.html [28.04.2010]
- Wikimedia Commons. [21.01.2009]. File:Copyleft All Wrongs Reserved.png. **Wikimedia Commons**. 24.08.2007. http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Copyleft_All_Wrongs_Reserved.png [28.04.2010]
- Wikimedia Foundation. [16.12.2010]. Wikimedia Foundation 2010-11 Annual Plan. http://upload.wikimedia.org/wikipedia/foundation/d/dd/2010-11_Wikimedia_Foundation_Annual_Plan_FINAL_FOR_WEBSITE.pdf [02.01.2011]
- Yamada, Ayako. 1998. Joseph Beuys: The Multiples As Identity. Yüksek Lisans Tezi. Michigan State University.

EKLER

Ek 1. Terimler Listesi

Aşağıda, tezin ana metninde kullanılan ekonomi ve teknoloji terimlerinden önemli görülenleri için kısa tanımlamalar yapılmıştır. Bu tanımlamaların bir kısmı Vikipedi'den (<http://tr.wikipedia.org/>), aynen veya değiştirilerek derlenmiştir.

.doc: Microsoft tarafından geliştirilen, kelime işleme dokümanları için bir dosya formatıdır.

.ppt: Microsoft tarafından geliştirilen, sunu dokümanları için bir dosya formatıdır.

.xls: Microsoft tarafından geliştirilen, hesap tablosu dokümanları için bir dosya formatıdır.

Ağ dışsallıkları: Ekonomide, bir kullanıcı için bir ürünün değerinin, o ürünü kullanan başka kaç kişi olduğuna bağlı olması durumudur.

Anonim (internette anonimlik): Geniş anlamada İnternet'te anonimlik, kullanıcının takip edilmesini ve/ya ona ulaşılmasını sağlayacak bir verinin bulunmamasıdır. Kullanılan rumuzlar da bir çeşit anonimlik sağlarken kimi durumlarda IP numarası takibi ile kullanıcının bilgisayarına ulaşılabilir. İnternette anonim *proxy* uygulamaları gibi uygulamalarla bu zorlaştırılabilir, hatta imkansız hale getirilebilir.

Asimetrik enformasyon: Asimetrik enformasyon, enformasyon asimetrisi, bilgi asimetrisi veya asimetrik bilgi, ekonomi ve sözleşme teorisi konularında, bir tarafın diğerine göre daha iyi veya daha fazla bilgi sahibi olduğu alım satım işlemlerinde verilen kararların incelenmesidir.

Audio CD: Ses dosyalarının kaydedildiği *compact disc* medyalar ve bunların standartına verilen isim.

Bilişim Teknolojileri: Enformasyonun toplanması, depolanması, kullanılması ve yayılması için kullanılan bilgisayar ve telekomünikasyon sistemlerinin tümü.

Blog: Teknik bilgi gerektirmeden hazırlanabilen ve yayınlanabilen, günlüğe benzeren *web* siteleri.

CSS: Ticari DVD-Video'larda kullanılan ve kopyalanmaya karşı koruma sağlayan bir DRM uygulamasıdır.

Dağıtık: Dağıtık sistemler merkezi bir sistem yerine bir bilgisayar ağı içerisinde birbirleriyle haberleşen birçok özerk bilgisayardan oluşur ve bu bilgisayarlar genellikle ortak bir amacı gerçekleştirmek için birbirleriyle etkileşime geçerler. Dağıtık sistemler sistemdeki bir bilgisayarın sistemden çıkması sonucunda bunun başka bilgisayarlar tarafından tolere edilebilir olmasını öngörürler. Yani bir bilgisayardaki enformasyona ulaşamıyorsa aynı enformasyona başka bir bilgisayardan ulaşılabilir.

Dijital Haklar Yönetimi: DRM (Digital Rights Management), dijital medyanın lisans haklarını kontrol etmek amacıyla geliştirilen sistem.

DVD-Video: Sesli video dosyalarının kaydedildiği *digital versatile disc* medyalar ve bunların standartına verilen isim.

ffmepg2Theora: Ogg taşıyıcı format içerisinde Theora video kodlaması ve Vorbis ses kodlaması ile video *transcoding*'i yapmaya yarayan bir yazılım.

h.264/AVC: H.264 bir görüntü sıkıştırma standartıdır ve AVC'nin (Advanced Video Coding) muadilidir. 2008 yılı itibarıyla en son blok-yönelimli hareket-kompanzasyonuna dayalı çözücü standartıdır. ITU-T H.264 ve ISO/IEC MPEG-4 Bölüm 10 (AVC) standartları (resmi adı, ISO/IEC 14496-10) birlikte sürdürülmektedir, dolayısıyla aynı teknik içeriğe sahiptirler.

JPEG: JPEG, Joint Photographic Experts Group (Birleşik Fotoğraf Uzmanları Grubu) tarafından standartlaştırılmış bir sayısal görüntü kodlama biçimidir. JPEG standardı sadece görüntünün nasıl kodlanacağını tanımlar, görüntünün herhangi bir saklama ortamında depolanma formatını belirtmez. JPEG olarak bildirilen dosya biçimi, Independent JPEG Group adlı başka bir grubun JFIF (JPEG File Interchange Format - JPEG Dosya Alışveriş Biçimi) adlı standardı tarafından tanımlanmıştır.

Kültür endüstrisi: Max Horkheimer ve Theodor Adorno tarafından geliştirilen kültür endüstrisi kavramı kültürün kendisinin bir endüstri, kültür ürünlerinin de metalar haline gelmesini ifade eder.

LPCM: Bir dijital olarak ses enformasyonu kodlama yöntemi ve aynı zamanda bu yöntemi kullanan formatların ismidir.

Marjinal değer: Bağımsız değişkeni bir birim arttırdığımızda toplam değerde meydana gelecek değişimin oranını ifade eder.

Marjinal maliyet: Ekonomide bir üretici için en son üretilen birimin maliyetini ifade eder.

MP3: Sıkıştırılmış ses formatı ve bu formatta kaydedilen seslere verilen addır. Fraunhofer-Institute tarafından geliştirilmiştir. Sayısal hale getirilmiş sesler üzerinden insan kulağının duyamayacağı frekansların silinmesi yöntemine dayanır.

MPEG-2: MPEG-2, Moving Picture Experts Group tarafından standartları kabul edilmiş ses ve görüntü kodlama formatıdır. MPEG-2 genellikle uydu yayınları ve kablolu televizyonlar dahil canlı yayınlar için ses ve görüntü sıkıştırmasında kullanılır. Ayrıca MPEG-2 bazı değişikliklerle DVD filmlerinin kodlanmasında da kullanılır.

OCR: Optik Karakter Tanıma (Optical Character Recognition), bilgisayar ortamında bulunmayan yazılı dokümanların özel tarayıcılar arayıcılığıyla veya normal olarak taranmış resimlerinin bazı özel programlar yardımıyla bilgisayar ortamına düzenlenebilecek sayısal halde aktarılmasıdır.

Ogg: Açık kodlu ve özgür yazılım olarak geliştirilmiş bir taşıyıcı formattır.

OpenDocument: OpenDocument ya da tam adıyla OASIS OpenDocument XML formatı, sayısal ortamda metin, hesap tablosu, çizim ve sunu gibi belgeleri saklamaya yarayan bir açık ve özgür dosya standardıdır.

Ölçek ekonomileri: Mikro ekonomide ölçek ekonomileri, bir işletmenin büyümeye bağlı olarak sağladığı maliyet avantajlarıdır.

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

Öykünücü: Herhangi bir bilgisayar ortamında başka bir bilgisayar sistemini taklit eden, öykünme işini yapan yazılımdır. Öykünücülerde (emülatör) amaç yazılımı donanıma benzeterek normalde sadece kendine ait sistemde çalışabilecek çeşitli verileri başka ortamlarda da çalıştırmaktır.

Özgür dosya formatları: Özgür dosya formatları veya özgür formatlar, dokümantasyonu ayrıntılı bir biçimde yapılmış ve lisans ücreti gibi herhangi bir kısıtlama ve izin olmadan herkes tarafından özgürce kullanılabilen ve uyarlanabilen dosya formatlarıdır.

P2P: İki veya daha fazla istemci arasında veri paylaşmak için kullanılan bir ağ protokolüdür. Peer-to-peer yazılımlarıyla, kullanıcılar her türlü dijital içeriklerini diğer kullanıcılarla, aralarında başka bir aracı olmadan direkt olarak paylaşabilirler. Bu bilgisayar pratiği, ortak bir amacı gerçekleştirmek için eşit katılımcıların özgür bir şekilde işbirliği yaptıkları ve karar almanın da özerk bireyler tarafından bir ağ içerisinde dağıtık bir yapıyla gerçekleştirildiği ve sonuçta da ortak mülkiyetli ürünler üretilen bir ilişkisel dinamiği işaret ederek, mevcut otoriter ve merkezi yapılara eleştiri getiren bir sosyal organizasyon modeli olarak da tartışılmaktadır.

PDF: PDF (Portable Document Format; Taşınabilir Belge Biçimi), platformlar arası taşınabilir ve yazdırılabilir belgeler oluşturmak amacıyla üretilmiş sayısal bir dosya formatıdır.

PNG: PNG, "Taşınabilir Ağ Grafiği" anlamındaki (Portable Network Graphics)'in kısaltmasıdır ve kayıpsız sıkıştırarak görüntü saklamak için kullanılan patent lisansı gerektirmeyen özgür bir saklama formatıdır. Unisys'in GIF'de kullanılan LZW algoritması üstündeki patent hakkının ihlallerini takip edeceğini duyurması sonucu PNG, bir W3C tavsiyesi olarak 1.0 sürümüyle 1 Temmuz 1996'da yayımlandı. PNG, “.png” dosya uzantısını kullanır.

PSD: Adobe Photoshop yazılımının kullandığı imaj formatıdır. Sahipli bir formattır ve kontrolü Adobe Systems'dadır.

Remix: Kaydedilmiş bir üretimin alternatif bir versiyonunu ifade eder. Özellikle müzikte, bir parçanın belli kanallarının alınarak bunların başka örneklemeler ile birleştirilmesiyle elde edilen şarkılar için kullanılır. Başlarda müzik alanında kullanırken günümüzde sinema, edebiyat, video gibi alanlardaki üretimlerin alternatif versiyonları için de kullanılmaktadır.

Sınırlı edisyon: Çok sayıda üretilebilecek olan yapıtların üretimlerinin ve/ya kopyalarının sınırlandırılmasını ifade eder.

Şirkete bağımlı hale gelme (vendor lock-in): Ekonomide, bir müşterinin ürün ve hizmetler için bir üreticiye bağımlı hale gelmesi ve bir değiştirme maliyetine

(switching cost) katlanmaksızın başka bir üreticinin ürün ve hizmetlerini kullanmaya başlayamaması durumu için kullanılır.

Tersine mühendislik: Tersine mühendislik (*reverse engineering*) bir aygıtın, objenin veya sistemin; yapısının, işlevinin veya çalışmasının, çıkarımcı bir akıl yürütme analiziyle keşfedilmesi işlemidir.

Theora: Açık kodlu ve özgür yazılım olarak geliştirilmiş bir video verisi sıkıştırma yöntemidir.

TIFF: Tagged Image File Format (kısaca TIFF) grafik, fotoğraf gibi dosyalar için kullanılan bir formattır. Aldus isimli şirket tarafından üretilip 1986 yılında ilk sürümü duyurulmuştur. 1994 yılından bu yana formatın copyright'ı ve kontrolü Adobe Systems'in elindedir. TIFF, .tif veya .tiff dosya uzantılarını kullanır.

UNIX: 1969 yılında, Ken Thompson ve Dennis Ritchie tarafından Bell Laboratuvarları'nda geliştirilmiş, çok kullanıcı, çok görevli yapıyı destekleyen bir bilgisayar işletim sistemidir.

Vorbis: Açık kodlu ve özgür yazılım olarak geliştirilmiş bir ses verisi sıkıştırma yöntemidir.

WAV: IBM ve Microsoft'un küçük ses kayıtlarını herhangi bir bilgisayarda çalmak için geliştirdiği, hiçbir sıkıştırma yöntemi uygulamayan ses dosyası formatıdır.

Web 2.0: Toplumsal iletişim siteleri, vikiler, iletişim araçları gibi kullanıcıların aynı zamanda içerik üreticisi oldukları, ortaklaşa ve paylaşarak yarattığı ikinci nesil internet hizmetleri tanımlar.

World Wide Web: İnternet üzerinde çalışan ve birbirlerine bağlı hypertext dokümanlardan oluşan servistir.

Xvid: DivX video sıkıştırma sıkıştırmasının ücretli hale getirilmesi üzerine, bu projeden ayrılanlar ve yeni katılanların oluşturduğu grubun ortaya çıkardığı, SourceForge üzerinden paylaşılarak geliştirilen kaynak kodu açık ve ücretsiz video kodlama yöntemi.

Yapay kıtlık: Teknoloji ve üretim kapasitesi sayesinde bol olarak üretilen olanağın olan üretimlerin kıt olarak üretilmesidir.

Yeni Ekonomi: 1990'larda küreselleşme ve bilişim teknolojilerindeki gelişme sonucunda dünya ekonomisinin işleyişindeki değişimi tanımlamak için kullanılan "Yeni Ekonomi" kavramı üretimde enformasyonun temel girdi kaynağı olarak öne çıkması sonucunda üretim, enflasyon-işsizlik ödüneşmesi gibi konularda geleneksel ekonomiden farklı yeni ekonomik kuralların geçerli olmaya başlamasını işaret eder.

Ek 2. Sanatçıların Dijital Çoğaltmalar İçin Kullanabilecekleri Bazı *Copyleft*

Lisansları

Yasal geçerliliği olan bazı *copyleft* lisansları diğer *copyleft* lisansları ile uyumlu olmayabilir ve farklı *copyleft* lisansları ile lisanslanmış üretimler temellük edilmek için birbirleri ile birlikte kullanılamayabilirler. Bir lisansın farklı dillere çevirisinin bulunması, bu lisansın geniş kitlelerce anlaşılır olması için önemlidir. Ayrıca, belirli bir ülke hukukuna göre hazırlanmış olan bir lisans başka bir ülke hukukuna göre geçerli olmayabilir. Bu lisansların yerel hukuka göre tekrar düzenlenmeleri gerekebilir. Örneğin Creative Commons lisanslarının Türkiye Cumhuriyeti Hukuku'na göre geçerli olması için bu lisansların hukuki çevirileri, bu çalışmanın tamamlandığı sırada hala devam etmektedir. Fakat lisansların daha baştan farklı ülkelerin yerel hukuklarına uyumlu olacak şekilde hazırlanmaları da mümkündür. Türkiye'nin de katıldığı "Edebi ve Sanatsal Eserlerin Korunmasına Dair Bern Konvansiyonu", üretimin hangi ülkede yapıldığına bağlı olmaksızın, bir üretime dair bir ülkede geçerli olan korumanın diğer ülkelerde de geçerli olmasını için bir çerçeve sağlar. Örneğin, Özgür Sanat Lisansı'nın hazırlanmasında bu çerçeve göz önünde bulundurulmuştur. Bunun da ötesinde bu çalışmada benimsenen *copyleft* yaklaşımı, yasal temellerden çok etik temellere dayanmaktadır ve *copyleft* yaklaşımı bir zorlamadan çok bir temenni belirtmesi açısından önemlidir. *Copyleft* metninde yer alan maddeler her şeyden önce sanatçının niyetini ve politikasını açık etmesi için önemlidir. Yapıtları ile izleyiciler arasındaki ilişkilerin yasal yollarla düzenlenmesine gerek olmadığını düşünen ve *copyleft* şartlarına uyulmadığı durumda kimseyi dava etmeyi düşünmeyen sanatçılar—her ne kadar çoğu ülkede *copyright* koruması sanatçının talebine bağlı olmadan doğrudan devreye giriyor da olsa—yapıtlarını dağıtırken *copyleft* yaklaşımlarını yasal bir formül izlemeden, diledikleri şekilde de beyan edebilirler. Sanatçının, metnini kendisinin yazabileceği, etik değerlere dayalı beyan örnekleri için <http://www.libresociety.org/> web adresinde yer alan *Libre Culture: Meditations on Free Culture Libre Commons* kitabındaki "Res Divini Juris Licence" ile ilgili bölüme veya http://httpdot.net/copyleft_ web adresindeki *copyleft* metinlerine bakılabilir.

Özgür Sanat Lisansı: 2000 yılında Paris'te gerçekleştirilen Copyleft Attitude toplantıları sonucunda GNU Genel Kamu Lisansı temel alınarak, bilgisayar yazılımları ötesinde sanatsal üretimler için kullanılmak üzere Fransızca olarak hazırlanan lisansın çeşitli sürümlerinin İngilizce, Almanca, İspanyolca, Portekizce İtalyanca çevirisi bulunuyor ve lisans Fransız Kanunu ve Edebi ve Sanatsal Eserlerin Korunmasına Dair Bern Konvansiyonu'nu esas alıyor. Türkçe bir çevirisi bulunmamakla birlikte Bern Konvansiyonundan dolayı Türkiye'de de yasal bir bağlayıcılığı olması beklenen lisans herkese, üretimi gerçekleştiren kişiye atıfta bulunmak kaydıyla üretimin çoğaltılması, dağıtılması, temsili ve değiştirilmesi özgürlüklerini veriyor. Bir *copyleft* lisansı olan Özgür Sanat Lisansı, yapıt temellük edilerek elde edilecek yeni bir üretimin de ancak aynı özgürlükleri sunacak şekilde

dağıtılabilmesini şart koşuyor. Bir sanatçının bu lisansı yapıtında kullanması için <http://artlibre.org/licence/lal/en> adresindeki web sayfasında belirtildiği gibi, yapıtında aşağıdaki ibareyi veya bu ibarenin lisansın çevrisinin bulunduğu dillerden herhangi birindeki karşılığını kullanması yeterlidir.

[Müellifin adı, Üretimin Adı, Üretimin Tarihi. Eğer varsa önceki üretimlerden üretilmiş üretimin ve tüm sonraki katkıların müelliflerinin isimleri ve original üretilere nereden ulaşılabilceği bilgisi].

Copyright: This is a free work, you can copy, distribute, and modify it under the terms of the Free Art License <http://artlibre.org/licence/lal/en/>

Creative Commons Atıf - Aynen Paylaşım Şartlı İşleme (CC by sa) Lisansı:

Creative Commons tarafından sunulan çeşitli lisanslardan sadece “Atıf - Aynen Paylaşım Şartlı İşleme” şartlı lisans, özgür yazılım düşüncesini referans alan bir özgür kültür düşüncesi ile uyumlu bir *copyleft* lisansıdır. Sadece “Atıf” şartını taşıyan Creative Commons lisansı da söz konusu özgür kültür düşüncesi ile uyumlu olmakla birlikte bir *copyleft* lisansı olmadığı için dijital çoğaltmalar için önerilmemektedir. Creative Commons Lisansları Amerikan Hukuku temel alınarak hazırlandığından bunların Türkiye’de ve diğer ülkelerde tam olarak geçerli olabilmeleri için bu ülkelerin yerel hukuklarına uyumlu hale getirilerek tercüme edilmeleri gerekmektedir. Yukarıda bahsedildiği gibi Creative Commons lisanslarının Türkiye Cumhuriyeti Hukuku’na göre geçerli olması için hukuki çevirileri, bu çalışmanın tamamlandığı sırada hala devam etmektedir.

Yine de dijital çoğaltmalarını uluslararası Creative Commons lisansı ile lisanslamak isteyen sanatçılar <http://creativecommons.org/choose/> adresindeki web sayfasında yer alan formda “Allow commercial uses of your work?” sorusu altında “Yes” ve “Allow modifications of your work?” sorusu altında ise “Yes, as long as others share alike” seçeneğini işaretleyip “Jurisdiction of your license” ibaresi altındaki menüden “International” seçeneğini seçerek yapıtlarını “Atıf - Aynen Paylaşım Şartlı İşleme” şartlı Creative Commons lisansı ile lisanslayabilirler. Bu seçeneklerin hemen altında yer alan formda da yapıt için “ses”, “video”, “imaj”, “metin”, “interaktif” veya “diğer” seçeneklerinden birinin seçilip ardından da yapıtın adı, atıfta bulunulurken kullanılacak isim (sanatçının adı), atıfta bulunulurken kullanılacak web adresi (yapıtın veya sanatçının web sitesinin adresi), temellük edilmiş yapıtın web adresi ve yapıt ile ilgili lisansta belirtilmeyen konularda izin alınması için gerekli bilgilerin bulunduğu yerin adresinin belirtilmesi gerekir. Bu bilgiler doldurulduktan sonra “Choose a License” butonu tıklandığında Creative “Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License” lisansı seçilmiş olur ve çıkan sayfada kullanıcının dijital çoğaltmasının söz konusu lisansa tabi olduğunu belirtmek için kendi web sitesine ekleyebileceği bir kod yer alır. Bu kod eklenen web sitesinde söz konusu lisansın logosuyla beraber aşağıdaki ibare yer alır.

“This work by [sanatçının adı] is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License”

Sanatçının adı, atıfta bulunulurken kullanılacak web adresine, yani sanatçının web adresine bağlantılandırılır. “Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License” ibaresi ise söz konusu lisansın yer aldığı <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/> adresine bağlantılandırılır.

Ek 3. Sanatçıların Dijital Çoğaltmalarının Özgürce Ulaşılabilir Olmasını Sağlamak İçin Faydalanabilecekleri Internet Servisleri ve Uygulamaları

Dijital çoğaltmaların kitlelere ulaşmasında en etkili araç günümüzde Internet'tir. Internet üzerinden dijital enformasyona ulaşmak için sunucu-istemci modeline göre işleyen web siteleri olduğu gibi kullanıcıların karşılıklı olarak eşit haklarda direkt olarak birbirlerinin bilgisayarlarına bağlanmalarını sağlayan P2P protokolleri de mevcuttur. P2P protokolleri üzerinden çalışan uygulamaların etkinliği kullanıcı sayısına bağlı olarak, özellikle bant genişliği maliyetlerinin azaltılmasında etkili olabilirken, web siteleri popüler olmayan ve çok sayıda *peer* tarafından paylaşılmayan dijital çoğaltmalara erişim için daha hızlı ve kolay bir yöntem sunabilir. Dijital çoğaltmalar özgür, anonim, dağıtık P2P internet yapıları üzerinden ulaşılır olmalıdır. Bu yüzden bir dijital çoğaltmanın aşağıda bahsedilenler gibi anonimlik sağlayacak, sansüre karşı dirençli ve aynı zamanda kolay erişilebilir birden fazla uygulama ve servis ile birden dağıtılması ve paylaşılması önemlidir.

Burada bahsedilen tüm yöntemlerin belli avantajları ve dezavantajları vardır. Örneğin Freenet sansürlenmeye karşı koruma ve anonimlik sağlarken BitTorrent büyük boyutlu dosyaların etkin bir şekilde paylaşılmasına olanak sağlar. The Internet Archive bir internet tarayıcısı dışında bir yazılım yüklemeyen dijital çoğaltmaya erişime olanak sağlar.

Aşağıda bahsedilen tüm uygulama ve platformlar Internet üzerinden çalışmaktadır. Internet erişimi için bir servis gerekmektedir ve bu servis olağanüstü durumlarda otoriteler tarafından engellenebilir. Her ne kadar Internet erişiminin ortadan kaldırılması durumunda bilgisayarların birbirlerine bağlanmaları için *mesh* ağlar, mobil veya kablosuz *ad hoc* ağlar gibi olanaklar bulunsun da bunlar bu çalışmanın kapsamı dışında bırakılmıştır.

Freenet: Freenet, ilk sürümü 2000 yılında yayınlanan, kullanıcıların anonimliğini koruyan, sansürü zorlaştıran, dağıtık ve Internet üzerinde p2p protokolü ile çalışan, GNU Genel Kamu Lisans'lı bir özgür/açık kaynaklı bir yazılımdır. Tüm platformlar için kurulumları mevcut olan Freenet yazılımı bilgisayara indirildikten sonra bu yazılım ile ağa bağlanılır ve uygulamanın kurulu olduğu diğer bilgisayarlar ile iletişime geçilir. Her Freenet kullanıcısı bant genişliği ve sabit disk alanının bir kısmını diğer kullanıcılar ile paylaşır. Freenet üzerinden "Freesites" isimindeki web siteleri yayınlanabilir, dosya paylaşımı yapılabilir ve sohbet edilebilir. Bir dijital çoğaltmanın diğer yöntemler dışında ayrıca Freenet üzerinden de erişilebilir olması sansürlenmesini zorlaştırır ve dijital çoğaltmaya anonim olarak da ulaşılabilir olanağını verir. P2P uygulamalarının etkinliği ağdaki kullanıcı sayısı arttıkça artar. Freenet şu an için çok yaygın bir kullanıma sahip değildir. Bu yüzden dijital çoğaltmalara Freenet üzerinden ulaşılması hızlı olmayabilir fakat yeterli sayıda Freenet kullanıcısı bulunduğu ve Internet bağlantısı var olduğu sürece dijital

çoğaltmaların sansüre maruz kalmadan Freenet üzerinden erişilebilir olmaları mümkündür.

<http://freenetproject.org/>

BitTorrent: Büyük boyutlu dosyaların sunucular üzerinden indirilmeleri, sunuculara büyük bir bant genişliği ve donanım yükü yükler. BitTorrent büyük boyutlu dosyaların kullanıcılar arasında yüksek bant genişliği ihtiyacı ve donanım yükü yaratmadan paylaşılmasını sağlayan bir P2P dosya paylaşım protokoldür. Bir standart olan bu protokolün spesifikasyonları “kamusal bilgi alanı” (*public domain*) olarak herkes tarafından erişilebilirdir.

BitTorrent protokolünün kullanılabilmesi için dosyayı paylaşacak kişi bir yazılım kullanarak bu dosyaya ait “.torrent” dosya uzatılı bir *torrent* dosyası oluşturur. Paylaşılan dosyaya diğer kullanıcıların ulaşabilmeleri için öncelikle çok küçük boyutlu bu *torrent* dosyasını edinmeleri gerekir. BitTorrent bir P2P protokolü olsa da *torrent* dosyalarının dağıtımı ve aratılması genellikle web siteleri üzerinden gerçekleştiğinden bu yöntem web’in sansürlenebilme gibi dezavantajlarını tam olarak ortadan kaldırmaz. *Torrent* dosyalarının web siteleri üzerinden aratılması ve indirilmesi yerine direkt olarak diğer kullanıcıların sahip olduğu *torrent* dosyalarını aratma ve indirme özelliği olan istemci yazılımlar bulunsa da, bu işlem için standart bir protokol olmadığından, bir istemciyi kullananların diğer istemcileri kullananların *torrent* dosyalarını içerisinde arama yapmaları ve bunları indirmeleri her zaman mümkün olmayabilir. Fakat ilgili *torrent* dosyası bir kez edinildikten sonra, paylaşılan dosyayı o an indirmekte olan ve Türkçe BitTorrent terminolojisinde “eş” (*peer*) olarak adlandırılan—ki bu çalışmada “*peer*” kelimesinin Türkçeye “eş” olarak çevrilmesinin “*peer*” olmak kavramının sosyal ve politik boyutunu yeterince vurgulamadığı düşünülmektedir—kullanıcıların ve dosyanın tamamını indirdiği halde bunu paylaşmaya devam eden ve “yayan”, “dağıtan” veya “ortak” (*seeder*) olarak adlandırılan kullanıcıların sayısı arttığı oranda dosyanın diğer “eş”ler tarafından indirilme hızı artar.

Bu protokolde, “izleyiciler” (*tracker*) adı verilen bilgisayarlar dosyaların dağıtımını düzenlerler. Bunun için *torrent* dosyası kullanıcının öncelikle bu “izleyici”ye bağlanmasını sağlar. BitTorrent protokolünde dosyanın tamamını indirmemiş olanlar bile dosyanın indirdikleri bölümlerini paylaşabildiklerinden bu büyük bir verimlilik sağlar. Yani BitTorrent protokolü, çok büyük boyutlu dosyaların bir çok küçük boyutlu dosya olarak farklı kullanıcılardan indirilip aynı şekilde farklı kullanıcılar tarafından küçük boyutlu dosyalar halinde paylaşılmasına olanak sağlar. Fakat bu yöntem şu an için dosyanın tüm parçaları indirilmeden çalıştırılabilmesine olanak sağlamamaktadır.

Çok büyük dosya boyutlu bir dijital çoğaltmanın sanatçının kendi sunucusu tarafından sunulması sanatçıya önemli bir bant genişliği ve donanım maliyeti doğurur. Ücretsiz dosya barındırma servisleri de genellikle limitli boyuttaki dosyaları kabul ederler ve bunların bant genişlikleri düşük olabilir. BitTorrent protokolü ve bu protokol ile çalışan uygulamaların kullanılması, özellikle çok büyük boyutlu dosyalar halindeki dijital çoğaltmaların yüksek bant genişliği ve güçlü donanım gerekmeden erişilebilir kılınmasına olanak sağlar.

Bir dijital çoğaltmanın BitTorrent protokolü üzerinden erişilebilir olması öncelikle bu dijital çoğaltmaya ait *torrent* dosyasının edinilmesine ve ardından da bu dosyanın

tamamını paylaşan en az bir *seeder*'in bulunmasına veya dosyanın tüm parçalarının birden farklı "eş"ler tarafından paylaşıyor olmasına bağlıdır. Her "eş" in aynı zamanda bir "izleyici" olarak görev yaptığı uygulamalar dışında ayrıca *torrent* trafiğini düzenleyecek "izleyici"ler de gerekmektedir. Dağıtık *hash* tablosu (distributed hash table - DHT) uyarlamasını destekleyen uygulamalarda her "eş" aynı zamanda bir "izleyici" olarak işlev gördüğünden merkezi bir "izleyici" de gerekmebilmektedir.

BitTorrent protokolünün etkinliği için bir dosyanın çok sayıda "eş" veya "ortak" tarafından paylaşılması gerekir. Bazı dijital çoğaltmalar BitTorrent üzerinden paylaşılırken, bunu zorlaştıracak olan yeterli sayıda "eş" veya "ortak" bulunmaması durumuna karşı sunucu konumundaki bir web sitesinin de "ortak" olarak hizmet vermesine dayanan "web ortağı" (*web seeder*) yaklaşımı da önemlidir.

BitTorrent protokolü anonimlik sağlamaz. "İzleyiciler"den kullanıcıların IP adresleri elde edilebilir. Bu yüzden bir dijital çoğaltmanın BitTorrent protokolü kullanılan bir uygulama dışında anonimlik sağlayan bir uygulama veya servis üzerinden de paylaşıyor olması önemlidir.

BitTorrent dosyalarını aramaya yarayan bazı web siteleri şunlardır:

Mininova (<http://www.mininova.org>)

BTJunkie (<http://btjunkie.org/>)

Torrentz (<http://www.torrentz.com>)

The Pirate Bay (<http://thepiratebay.org/>)

isoHunt (<https://isohunt.com/>)

"Web ortağı" ve DHT uyarlamasını destekleyen, reklam, casus yazılım ve kötü amaçlı uygulama barındırmayan, aynı zamanda torrent dosyası oluşturmak için de kullanılabilir bazı özgür BitTorrent istemci yazılımları şunlardır:

Transmission (GNU/Linux ve Mac - <http://www.transmissionbt.com/>)

KTorrent (Tüm platformlar için - <http://ktorrent.org/>)

OneSwarm (Tüm platformlar için - <http://oneswarm.cs.washington.edu/>)

The Internet Archive: The Internet Archive, Internet'te yer alan ve *copyright* korumasına tabi olmayan tüm içeriğin arşivlenmesi için çalışan ve kar amacı gütmeyen bir çeşit dijital kütüphanedir. Kullanıcılar *copyright* korumasına tabi olmayan dijital enformasyonu herhangi bir dosya boyutu sınırlaması olmaksızın The Internet Archive'a yükleyebilir ve bu enformasyonu web kullanıcılarının erişimine açabilirler.

The Internet Archive bir web sitesi olduğundan sansürlenebilir. Buradaki dijital enformasyonun erişiminin sürdürülebilirliği web sitesinin sunucusunun kontrolünü elinde tutanlara bağlıdır. Fakat The Internet Archive dijital enformasyona özgür erişim konusunda bu çalışmanın da savunduğu şekilde özgür kültür düşüncesi ile uyumlu bir politika izlemektedir. Bu yüzden dijital çoğaltmaların BitTorrent ve Freenet gibi P2P uygulamaları yanında The Internet Archive ve onun gibi özgür kültür anlayışını destekleyen diğer web siteleri üzerinden de paylaşılması dijital çoğaltmaların erişilebilirliğini artırması açısından önemlidir.

Dijital enformasyon formundaki video, metin ve sese dayalı dijital çoğaltmalar The Internet Archive'a üye olunarak, herhangi bir dosya boyutu sınırlamasına sahip olmadan özgür dosya formatlarında buraya yüklenebilir. The Internet Archive'a

yüklenen içerik dilenirse The Internet Archive tarafından başka formatlara da çevrilerek yayınlanabileceği gibi kullanıcı bunların dijital çoğaltmaların ilkelerine uygun olarak özgür dosya formatlarında yayınlanmasını da seçebilir.

The Internet Archive buradaki içeriğin Creative Commons lisansları ile lisanslanması veya “kamusal bilgi alanı” (*public domain*) olarak sunulması seçeneklerini sunar. Fakat burada paylaşılan dijital çoğaltmaların özgür yazılım anlayışı ile uyumlu bir özgür kültür anlayışı ile uyumlu tek *copyleft* Creative Lisansı olan “Creative Commons Atıf - Aynen Paylaşım Şartlı İşleme” (CC by sa) lisansı ile paylaşılması dijital çoğaltmaların politikası ile en uyumlu seçenektir.

Buradaki video ve ses dosyaları yüklendikleri en yüksek kaliteleri ile kullanıcıların bilgisayarına indirilebileceği gibi web için optimize edilmiş boyutta Internet yayını (*streaming*) olarak gerçek zamanlı olarak da deneyimlenebilir. Dijital çoğaltmaların bilgisayara tamamen indirilmeden gerçek zamanlı olarak deneyimlenmeleri yukarıda bahsedilen P2P uygulamalarında, bugünkü teknoloji ile mümkün değildir. Dijital çoğaltmanın içeriğine, en kolay ve en yaygın erişim günümüz teknolojisi ile web siteleri üzerinden sağlanabildiğinden, sanatçılar dilerlerse buraya yükledikleri dijital çoğaltmaları kendi web sitelerine gömerek (*embed*) buradan da yayınlayabilirler ve bu şekilde kendi sunucularının donanım ve bant genişliği maliyetlerini düşürebilirler.

<http://www.archive.org/>

Ek 4. Sanatçıların Dijital Çoğaltmalar İçin Kullanabilecekleri Bazı Özgür Dosya Formatları

Aşağıda bahsedilen özgür dosya formatları dışında daha birçok özgür dosya formatı bulunmakta ve bunlara zamanla yenileri de eklenmeye devam etmektedir. Aşağıda bazı formatlar için bunların geliştiricileri belirtilmiş olmakla birlikte, özgün dosya formatları doğaları gereği herkes tarafından geliştirilebilirler ve bir çoğu da açık kaynak geliştirme modeline göre ve hiyerarşik olmayan bir yapıyla geliştirilmektedir. Bu yüzden aşağıda belirtilenler dışında bu formatları ve bunların türevlerini geliştiren ve uyarlayan başka kişi ve gruplar da olabilir. Burada seçilen özgür dosya formatları günümüzde güncel sanatçıların sıkça kullandıkları metin, imaj, ses, hareketli görüntünün dijital enformasyon olarak ifadesi için kullanılan ve bu çalışmanın hazırlandığı sırada en kullanışlı ve yaygın kullanımı olan özgür formatlar göz önünde bulundurularak seçilmiştir.

Ogg Theora: xiph.org tarafından geliştirilen, ogg taşıyıcı format içerisinde Theora video kodek ve Vorbis ses kodekini kullanan, etkin kayıplı sıkıştırma sağlayan “.ogg” dosya uzantılı video formatıdır.

<http://www.theora.org/>

WebM: Google’ın sponsorluğundaki WebM Project tarafından geliştirilen ve 19 Mayıs 2010 tarihinde duyurulan, Matroska taşıyıcı formatına dayalı webm taşıyıcı formatı içerisinde VP8 video kodeki ve vorbis ses kodekini kullanan, etkin kayıplı sıkıştırma sağlayan “.webm” uzantılı video formatıdır.

<http://www.webmproject.org/>

Ogg Vorbis: xiph.org tarafından geliştirilen, ogg taşıyıcı format içerisinde Vorbis ses kodekini kullanan, “.ogg” dosya uzantılı, etkin kayıplı sıkıştırma sağlayan ses formatıdır. Ogg Theora ve WebM videolardaki ses kanalları için de kullanılır.

<http://www.vorbis.com/>

FLAC (Free Lossless Audio Codec): İçinde xiph.org’un da yer aldığı bir açık kaynak projesi olarak geliştirilen FLAC, aynı isimli kodeki kullanarak kayıpsız etkin sıkıştırma sağlayan bir ses formatıdır. “.flac” dosya uzantılı Native FLAC taşıyıcı format veya “.ogg” dosya uzantılı Ogg taşıyıcı format ile kullanılır.

<http://flac.sourceforge.net/>

PNG (Portable Network Graphics): Kayıpsız sıkıştırma sağlayan “.png” dosya uzantılı *bitmap* imaj formatıdır.

<http://www.libpng.org/pub/png/>

SVG (Scalable Vector Graphics): W3C tarafından geliştirilen, iki boyutlu grafikler için XML tabanlı, “.svg” dosya uzantılı vektörel imaj formatıdır.

<http://www.w3.org/Graphics/SVG/>

PDF (Portable Document Format): Formatlanmış metin ve dokümanların platformlar ve uygulamalar arasında aynen taşınabilmesi için kullanılan ve “.pdf” dosya uzantısını kullanan bir format olan PDF, Adobe tarafından sahipli bir format olarak geliştirilmiş fakat 1 Temmuz 2008’de spesifikasyonların yayınlanmasıyla açık formatlı bir standart haline gelmiştir. Hali hazırda PDF için kütüphaneler ve özgür uygulamalar da var olmakla birlikte, bu çalışmanın hazırlandığı sırada bir GNU projesi olarak da PDF dosya formatı için özgür kütüphaneler ve yazılımlar geliştirmek için çalışmalar yapılmaktadır.

http://www.adobe.com/devnet/pdf/pdf_reference.html

<http://gnupdf.org/>

ODF (OpenDocument): Spesifikasyonları Sun Microsystems tarafından geliştirilen, fakat standartları OASIS Open Document Format for Office Applications (OpenDocument) TC (OASIS ODF TC) tarafından belirlenen, kelime işleme, sunu ve tablolama dokümanları için XML tabanlı bir formattır. Metin dokümanları “.odt”, sunu dokümanları “.odp”, tablolama dokümanları “.ods”, grafik dokümanları “.odg” ve matematik formülleri dokümanları “.odf” dosya uzantısını taşır.

http://www.oasis-open.org/committees/tc_home.php?wg_abbrev=office

HTML (HyperText Markup Language): Şu anki spesifikasyonları W3C ve WHATWG tarafından geliştirilen ve korunan, web sayfalarının temel biçimleme dilidir. Genellikle “.html” veya “.htm” dosya uzantıları ile metin, imaj, nesne, script, CSS desteği olan html’in, “video” elemanı da dahil daha birçok özelliği destekleyen beşinci büyük revizyonu olan html5 spesifikasyonlarının son taslağı W3C tarafından 23 Mayıs 2010’da yayınlanmıştır.

<http://www.w3.org/MarkUp/>

<http://www.whatwg.org/specs/web-apps/current-work/complete.html>

Ek 5. Sanatçıların Dijital Çoğaltmalar Üretmek ve Diğer Formatlardaki Dijital Enformasyonu Özgür Formatlara Dönüştürmek İçin Kullanabilecekleri Özgür İşletim Sistemleri ve Özgür Yazılımlar

GNU/Linux Dağıtımları:

Özgür Yazılım Vakfı, Linux çekirdeği ve GNU projesi kapsamında üretilen yazılımlardan oluşan işletim sistemleri için sadece Linux yerine GNU/Linux isminin kullanılmasını önerir. GNU/Linux dağıtımları olarak adlandırılan işletim sistemlerinin bileşenlerinin neredeyse tamamı özgür yazılımdır. Fakat bazı dağıtımlar özgür yazılım olmayan sürücüler gibi bazı bileşenler de kullanırlar. Sadece özgür yazılımdan oluşan ve yazılım havuzlarında (repository) sahipli yazılım barındırmayan GNU/Linux dağıtımları şunlardır: BLAG (<http://www.blagblagblag.org/>), Dragora (<http://dragora.usla.org.ar/wiki/doku.php>), Dynebolic (<http://dynebolic.org/>), gNewSense (<http://www.gnewsense.org/>), Kongoni (<http://www.kongoni.co.za/>), Musix (<http://www.musix.org.ar/>), Trisquel (<http://trisquel.info/en>), Ututo (<http://www.ututo.org/www/>), Venenux (<http://venenux.org/>).

Bu çalışmanın hazırlandığı sırada en yaygın kullanıma sahip fakat sahipli bileşenler barındırabilen GNU/Linux dağıtımı, kullanım basitliğini ön planda tutan Ubuntu'dur (<http://www.ubuntu.com/>). Sanatçıların kullanabilecekleri bazı özel üretim alanları için geliştirilmiş GNU/Linux dağıtımları aşağıda listelenmiştir. Bu dağıtımlarda genellikle metin, ses, imaj, hareketli görüntü ve grafik üretimi için kullanılabilir bazı yazılımlar baştan yüklü olarak gelir. Bunun dışında kullanıcılar dağıtıma ait yazılım havuzlarını kullanarak sistemleri için diğer özgür yazılımlara da kolayca ulaşabilirler. Bu dağıtımların bir çoğu sabit diske yüklenmeye gerek kalmadan bir USB disk veya DVD medya üzerinden yüklenebilen versiyonlar da sunarlar.

Dyne:Bolic: Denis Jaromil Rojo tarafından geliştirilen, daha önceki hiçbir GNU/Linux dağıtımına dayanmayan ve tamamen özgür yazılımdan oluşan Dyne:Bolic, "Live CD" adı verilebilen ve bir CD üzerinden de çalıştırılabilen GNU/Linux dağıtımlarının ilk örneklerindendir. Ses ve video üretimi ve bunların Internet üzerinden yayınlanması için bazı özgür yazılımların hazır olarak yüklü olduğu bu dağıtım çok güçlü donanım gerektirmeden çalışacak şekilde optimize edilmiştir.

<http://dynebolic.org/>

Pure:Dyne: Ubuntu ve Debian Live üzerine kurulu Pure:Dyne dağıtımı gerçek zamanlı video ve görüntü işleme için optimize edilmiştir ve ses, video ve grafik üretimi için hazır olarak bazı araçlar içerir. Art Council England tarafından desteklenen Pure:Dyne, enstelasyon ve canlı performanslarda kullanılabilir.

<http://puredyne.org/>

Ubuntu Studio: Video, ses ve grafik için bazı yazılımların hazır olarak yüklü geldiği, Canonical Ltd. tarafından geliştirilen, Debian tabanlı resmi bir Ubuntu GNU/Linux dağıtımıdır. Hem amatör hem profesyonel kullanım için tavsiye edilmektedir.

<http://ubuntustudio.org/>

Musix: Müzik, video ve grafik üretimi için geliştirilmiş tamamen özgür yazılımdan oluşan Debian tabanlı bir GNU/Linux dağıtımıdır.

<http://www.musix.org.ar/>

Özgür Yazılımlar:

Yukarıda bahsedilen GNU/Linux dağıtımlarının yanında diğer işletim sistemleri için de kurulum dosyaları bulunan ve sanatçıların ses, video, imaj, grafik üretimi ve bunları işlemek için kullanabilecekleri bazı özgür yazılımlar aşağıda listelenmiştir. Bu özgür yazılımlar özgür dosya formatlarını da desteklemektedir ve bazı sahipli formatlardaki dosyaların özgür dosya formatlarına dönüştürülmesi, yani *transcoding* için de kullanılabilirler.

GIMP (The GNU Image Manipulation Program): GNU/Linux, Mac OS ve Windows işletim sistemleri için GNU Genel Kamu Lisans'lı özgür bir *bitmap* imaj işleme yazılımıdır. PNG gibi özgür imaj formatlarını da destekler.

<http://www.gimp.org/>

Inkscape: GNU/Linux, Mac OS ve Windows işletim sistemleri için GNU Genel Kamu Lisans'lı özgür bir vektörel grafik işleme yazılımıdır. SVG gibi özgür ölçeklenebilir vektörel grafik formatlarını da destekler.

<http://www.inkscape.org/>

Audacity: GNU/Linux, Mac OS ve Windows işletim sistemleri için GNU Genel Kamu Lisans'lı özgür bir ses kayıt, işleme ve ses kurgu yazılımıdır.

<http://audacity.sourceforge.net/>

Blender: GNU/Linux, Mac OS ve Windows işletim sistemleri için GNU Genel Kamu Lisans'lı özgür bir üç boyutlu modelleme ve canlandırma uygulamasıdır. Spesifikasyonları açık olarak dokümente edilmiş .blend dosya uzantılı kendi dosya formatını kullanır. Temel doğrusal olmayan video kurgusu için de kullanılabilir.

<http://www.blender.org/>

Cinellera: GNU/Linux ve X-Windowing System sayesinde Mac OS işletim sistemleri için GNU Genel Kamu Lisans'lı özgür bir doğrusal olmayan video kurgulama yazılımıdır. Profesyonel ve orta seviye kullanım için geliştirilen Cinellera temel video kompozit işlemleri için de kullanılabilir. Özellikle Windows platformu için henüz doğrusal olmayan video kurgusu ve video işlemede kullanılabilecek efektif ve kullanışlı özgür yazılımlar bulunmamaktadır. Fakat Cinellera yanında Kdenlive (kdenlive.org), PiTiVi (www.pitivi.org), LiVES (lives.sourceforge.net) gibi sürekli geliştirilen ve her birinin farklı avantaj ve dez avantajları bulunan çeşitli video yazılımları da bulunmaktadır.

<http://www.heroinewarrior.com/cinelerra.php>

MiroVideoConverter: Mac OS ve Windows işletim sistemlerinde sahipli formatlardaki videoların özgür Ogg Theora ve WebM video formatlarına dönüştürülmesi için çok kolay bir arayüze sahip olan ve FFmpeg ve ffmpeg2theora tabanlı, GNU Kısıtlı Genel Kamu Lisans'lı bir özgür yazılımdır.

<http://www.mirovideoconverter.com/>

Firefogg: Bir Firefox eklentisi olarak her platformda kullanılabilen, sahipli formatlardaki videoları özgür Ogg Theora formatına çevirmek için bir arayüz sunan ffmpeg2theora tabanlı bir uygulamadır. Bir komut satırı yazılımı olan ffmpeg2theora'nın sürekli geliştirilmekte olan Theora video codec'inin en son kütüphaneleri ile güncellenmiş versiyonları da <http://firefogg.org/nightly/> adreslerinden tüm platformlar için indirilebilir.

<http://firefogg.org/>

OpenOffice.org: GNU/Linux, Mac OS ve Windows işletim sistemleri için Oracle şirketi ve diğer birçok destekçi tarafından geliştirilen GNU Kısıtlı Genel Kamu Lisans'lı özgür bir ofis uygulamaları yazılımı setidir. Metin, tablolar ve sunu hazırlama ve işleme için kullanılabilir. ODF ve PDF gibi özgür dosya formatlarını da destekler.

<http://www.openoffice.org/>

Ek 6. Akademik Yayınlar ve Açık Erişim

Bilim adamları günümüzde çoğu bilimsel toplantılarda bilgilerini özgür bir biçimde insanlarla paylaşırken çoğu akademik yayın hem çoğu zaman oldukça yüksek sayılabilecek abonelik ücretleri talep ediyor hem de yazarlara yayınladıkları makalelerin başka yerlerde özgürce yayınlanmaları için sınırlamalar getiriyor. Özellikle internet ile birlikte akademik yayınlar için baskı ve dağıtım maliyetlerinin azalması ile birlikte yaygınlaşan “açık erişim” (open access) anlayışı ile yayınladıkları makalelere özgürce ulaşılması ve bunların özgürce çoğaltılması için izin veren akademik yayınlar artmaya başlamıştır.

Directory of Open Acces Journals (DoAJ) gibi açık erişimli akademik yayınları indeksleyen servisler olsa da bu alanda hala Thomson Reuters şirketinin ISI Web of Science ürünü gibi birer “ürün” olarak pazarlanan servisler referans alınmaktadır. ISI Web of Science da taranan dergilerin sadece küçük bir bölümü açık erişimli yayınlardır. Bu yayınlar arasında açık erişim politikası bulunan yayınlar olsa da bunlardan bir kısmı makalelerinin açık erişimli olarak sunulmasını isteyen yazarlardan makale başına 3000 dolar gibi ücretler talep etmektedirler. Bu da gösteriyor ki, yayın sahibine telif ücreti dahi ödemeyen bazı akademik yayınlar için burada yayınlanan makalenin ekonomik değeri 3000 dolar civarındadır. Dolayısıyla bu alanda da kültür endüstrisinin kâr odaklı işleyişini görebileceğimizi iddia edebiliriz. Daha da önemlisi Türkiye’de akademik yükseltme kriteri olarak Thomson Reuters şirketin ticari bir “ürün” olarak sunduğu ISI Web of Science’da indekslenen dergiler referans alınmaktadır. Yani Türkiye’de, hatta birçok başka ülkede, bir akademisyenin yükselmek için ne kadar özgür içerik ürettiği değil, bu indekslerde taranan ticari olarak nitelendirebileceğimiz dergilerde ne kadar yayınının olduğu referans alınmaktadır. Örneğin Ulusal Akademik Ağ ve Bilgi Merkezi (ULAKBİM) bünyesinde yürütülen Uluslararası Bilimsel Yayınları Teşvik Programı (UBYT) referans olarak ISI Web of Science ürünüde taranan dergileri almaktadır (http://www.ulakbim.gov.tr/cabim/ubyt/dergi_grup.uhtml).

Bilim adamlarının açık erişimli dergilerde yayın yapmalarının teşvik edilmesi kitlelerin bu bilgiye özgür bir biçimde erişiminin sağlanması açısından önemlidir. Açık erişim politikası özgür kültür için önemlidir.

Ek 7. Marcel Duchamp'ın, Fransızca orijinal ismi *En Prévision du Bras Cassé* olan yapıtı için Türkçe isim önerisi

Marcel Duchamp'ın, İngilizce ismi *In Advance of The Broken Arm* olarak geçen ve Fransızca orijinali *En Prévision du Bras Cassé* olan yapıtı Türkçe literatürde *Kol Kırılması Olasılığına Karşı* şeklinde çevrilerek yer almıştır. Fakat “*in advance of*” kalıbı İngilizce’de “öncesinde” anlamında olduğundan bu yapıtın isminin İngilizce kullanımından birebir Türkçe’ye çevrimi “Kırık koldan önce” olmalıdır. Bunun da ötesinde yapıtın Fransızca isminde geçen “*bras cassé*” “kırık kol” anlamının yanında mecazi olarak “yapmaya niyet ettiği şeyi eline yüzüne bulaştırma, yanlış yapma” anlamındadır. Marcel Duchamp'ın hazıryapımlarının bir özelliği kelime oyunları ve cinastır. Marcel Duchamp burada kar küreğinin kullanım amacına, kara basıp düşmemek için evlerin önü gibi yerlerde bulunan kar birikintilerinin temizlenmesi amacına gönderme yapmaktadır. Birebir anlamda düşünecek olursak kâr küreği, birikmiş kara basıp düşmeden, kolumuzu kırmadan önce karı temizlemek için kullanılmalıdır. Daha geniş anlamda, yani “*bras cassé*”nin mecazi anlamında ise Marcel Duchamp, yanlış bir şey yapmadan önce önlem almaya işaret etmektedir. Kar küreği de kullanıldığı takdirde önlem olabilecek bir şey için metafordur. Yani “göz göre göre bir şey yapılmaması” için bir metafordur. Yapıtın isminin İngilizce çevirisinde buradaki “*broken arm*” tamlaması Fransızca’da “*bras cassé*”nin mecazi anlamını karşılamamaktadır.

Dolayısıyla bu örnekten yola çıkarak, çevirilerdeki yetersizlik, hatta özensizlik yüzünden sanat tarihinde birçok anlamın ve nüansın kaybolduğu söylenebilir. Bu anlamları yakalamanın yegane yolu, yapıt ile derinlemesine bir ilişkiye girmektir. Bu çalışmada savunulduğu üzere, yapıt ile yaşanacak yoğun bir deneyim, onun daha iyi kavranmasına olanak sağlar. Bunun için de en iyi yol yapıtı temellük etmektir. Sanatçı, hatta herhangi bir insan, yapıtı temellük ederken onun üzerine derinlemesine bir araştırma yapar. Yapıtın söylemi üzerine daha derinlemesine düşünür. Bu sayede sanatçının fikirlerini daha iyi anlar ve yorumlar. Joseph Beuys’un da amacı çoğaltmaların fikirleri taşıyacak ve her zaman kişinin etrafında olacak birer araç olmaları sayesinde fikirlerini insanlara ulaştırmak ve insanların bu araçlarla sık sık karşılaşarak sanatçının fikirleri üzerine tekrar tekrar derinlemesine düşünmelerini sağlamaktır. Bu çalışmada önerilen dijital çoğaltmalar modelinin *copyleft* yaklaşımı da bunun sağlanması için önemli bir araçtır. *Copyleft*, yapıtın özgür olarak insanlara ulaşmasını ve temellük edilmesini hem garanti altına alır hem de teşvik eder. Yapıt temellük edilirken de onunla daha derin bir deneyim yaşanır ve yapıtın fikirleri daha iyi kavranabilir ve yorumlanabilir.

Marcel Duchamp'ın söz konusu yapıtının isminin Türkçe karşılığı bu çalışmada “*Kafanı-gözünü yarmadan önce*” olarak önerilmektedir. Türkçede “kafa göz yarmak” deyimini, Fransızca’daki “*bras cassé*” ye yakın bir anlamda “beceriksizlik göstermek” manasındadır. Üstelik bu deyim karda düşme sonucunda kişide oluşacak fiziksel

hasara da gönderme yapmaktadır. Aslında, karda düşme durumu için “kafa-göz yarmak” yerine “kolunu-bacağını kırmak” daha uygun bir kullanım olacaktır. Bunun aynı zamanda Fransızca’da “kırık kol” (*bras cassé*) manasına gelen deyim ve yapıtın İngilizce ismindeki “kırık kol” (*broken arm*) anlamlarında geçen “kırık kol” tamlamasına da göndermesi olacaktır fakat “kafa göz yarmak” deyiminin kullanımının, yapıtın Fransızca anlamını daha iyi karşıladığı düşünülmektedir. Bütün bu sebeplerden dolayı bu çalışmada, söz konusu yapıtın isminin Türkçe karşılığı için “*Kafanı-gözünü yarmadan önce*” ismi önerilmektedir.

ÖZGEÇMİŞ

İ. Orton Akıncı

E-posta ortonak@yahoo.com
Web sitesi http://orton.httpdot.net/
Telefon + 90 533 369 35 42
Addres Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi
Beşiktaş Kampüsü 34349 İstanbul / Türkiye
Doğum Tarihi 13/02/1978
Uyruk: T.C.
Yabancı Diller: İngilizce: İleri derecede (Yazılı ve Sözlü)

Eğitim

2004 - Doktor Adayı
Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
Sanat ve Tasarım Doktora Programı
2001-2004 Sanat ve Tasarım Yüksek Lisansı
Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
Sanat ve Tasarım Yüksek Lisans Programı
1996-2001 Ekonomi Lisansı
Yıldız Teknik Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi
İktisat Bölümü

Yayınlar

Haziran 2010 Ulusal süreli yayında makale
Akıncı, İ.O. 2010 “Yeni Sermaye: ‘Postkapital’“. *Kargamecmua*. Haziran 2010, İstanbul
Nisan 2010 Kitap bölümü
Akıncı, İ. O. 2010 “Post_Siber-Komünizm ve Kaldırımdaki Deliklerde Başka Bir Dünya (v0.2.1.0)”. *Rota Reader*. Ed. Başak Şenova. Riva Vakfı Yayınları: İstanbul
Nisan 2010 Editör yardımcılığı, çeviri ve düzelti
Şenova, B. (ed). 2010. *Rota Reader*. Riva Vakfı Yayınları: İstanbul

- Şubat 2010 Etkinlik yayınında ropörtaj
“Günün Röportajı: Orton Akıncı”, İf Gaste. ed. Yeşim Erdem, sayı 07, 17.02.2010
- Mayıs 2009 Kitap bölümü
Akıncı, İ.O., 2009, “Yeni Medya ve İşlemsel Sanat“ s101-103 & p110-123 *Dersimiz Güncel Sanat*, Tüzünoğlu, A. (ed) Outlet, istanbul ISBN: 978-605-60677-0-9
- Mayıs 2009 Ulusal süreli yayında makele
Akıncı, İ.O., 2009, “ ‘Sanat’a Niyetli Olmak” . s63-63, Trendsetter, Mayıs-Haziran 2009 No:85 Cilt 9, İstanbul
- Şubat 2009 Ulusal süreli yayında makele
Akıncı, i.O., 2009, “Kısa Film Eşit Değildir Yarışma: İf İstanbul Türkiye’den Kısalar”, s5. *Kargamecmua* Şubat 2009, İstanbul
- Aralık 2008 Ulusal sempozyum katılımı ve sempozyum kitabında yayın
Akıncı, i.O., 2008, “ ‘Belgesel Fotoğraf’, ‘Güvenilir Bir Belge Olarak Fotoğraf’ ve Güncel Sanat” *YTÜ Sanat ve Tasarım Fakültesi Sanat Tasarım Bilgi Sempozyumu*, YTÜ Sanat ve Tasarım Fakültesi, İstanbul
- Eylül 2007 Ulusal süreli Internet yayınında makale
Akıncı, I.O. 2007, “09 f9 11 02 9d 74 e3 5b d8 41 56 c5 63 56 88 c1 EKSİ 1 - “Kodun Politikası”. Fotomat E-Magazine. No:2 www.fotomatdergi.com
- Temmuz 2007 Ulusal kitapta eş editör.
Boynudelik, Z. İ, Akıncı, İ.O, Ögel, Z., Akkoyunlu, B. 2007, “İşleyen Mekan / Working Space” Sergi Kataloğu. Pera Müzesi Yayınları, İstanbul. ISBN: 978 975 9123-37-6
- Şubat 2007 Uluslararası süreli akademik Internet yayınında makale
Akıncı, İ.O. (2007). “Politics Of Copyleft: How Do Recent Movements Altering Copyright In Software And In Art Differ From Each Other”. *Artciencia.com*. No:6, Feb-Apr, ISSN 1646-3463
- Ekim 2006 Ulusal sempozyum katılımı ve sempozyum kitabında yayın
Akıncı, İ.O., 2006, “Sanat Ve Diğer Kültürel Üretimlerde Copyleft: Bilişim Çağında Copyright Karşısı Hareket, Lisans Ve Uygulamalar. ss.319-336, *Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi 8.Ulusal Sanat Sempozyumu “Sanat ve...”*, H.Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi, Ankara ISBN: 975-491-232-7

Tamamlanmış Akademik Tezler

- Haziran 2004 Sanat ve Tasarım Yüksek Lisans tezi
Akıncı, İ.O. “Bilişim Teknolojilerinin Olanakları İle Dijital Olarak Üretilip, Çoğaltılıp, Dağıtılabildiği Çağda Yapıt” Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım Yüksek Lisans Programı
- Ocak 2001 Ekonomi Lisans tezi
Akıncı, İ.O. “Yeni Ekonomi ve Elektronik Ticaret”. Yıldız Teknik Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi İktisat Bölümü

Seçme Sempozyum, Seminerler ve Sunumlar

- Kasım 2010 “Working with Students”, .-_--. Adıyla, Başak Şenova ile birlikte, “X-OP meetings”, 11.11.2010. Gallery Augusta Helsinki
- Nisan 2010 “Düğümküme Toplantıları 03: Dağıtık Kimlik“. .-_--. adıyla, Tunç Topçuoğlu ve Serkan Zihli ile birlikte. 20.04.2010 Garanti Galerisi – Platform Garanti Güncel Sanat Merkezi, İstanbul
- Mart 2010 “Freefall Sempozyumu” sanatçı sunumu, .-_--. adıyla, 26.03.2010, Babylon Lounge, İstanbul
- Nisan 2008 Kültür Hareketi / Uluslararası İstanbul Bienali Diyarbakır Etkinlikleri “Geçmişten Günümüze Video Sanatı: Neden ve Nasıl” Şenel Özmen ve Özhan Önder ile birlikte. Diyarbakır Sanat Merkezi , Diyarbakır.
- Nisan 2008 Güncel Sanat Tartışmaları Dizisi- 8: “Yeni Medya ve İşlemsel Sanat” Ahmet Akıt Akın, Burak Arıkan ve Ali Miharbi ile birlikte, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyoloji Bölümü, İstanbul

Seçme Sergiler

- Kasım 2010 “İkinci Sergi”, ulusal karma sergi, (. -_--. adıyla), ARTER, İstanbul
- Eylül 2010 “Wikitopia” uluslararası karma sergi, (. -_--. adıyla), Barcamp, Polytechnic University, Hung Hom, Hong Kong
- Eylül 2010 “Fikirler Suça Dönüşünce”, ulusal karma sergi, (. -_--. adıyla), DEPO, İstanbul

Ağustos 2010	“Esse, nosse, posse, Common Welath for Common People” uluslararası online karma sergi, (.-.-. adıyla), National Museum of Contemporary Art, Atina Online sergi
Haziran 2010	“Afiş’e” ulusal karma sergi, (.-.-. adıyla) YTÜ Yüksel Sabancı Sanat Merkezi, İstanbul
Ekim 09	“From Laboratory to Project“ uluslararası karma sergi (.-.-. adıyla) Bauhaus-University, Weimar
Şubat 2008	“re_potemkin vs potemkin” film gösterimi (.-.-. adıyla) İf İstanbul 7. AFM Uluslararası Bağımsız Filmler Festivali, İstanbul
Ekim 2007	“Gerçekçi Ol, İmkansız Talep Et!” ulusal karma sergi (.-.-. adıyla) Karşı Sanat Çalışmaları, İstanbul
Temmuz 2007	“İşleyen Mekan” ulusal karma sergi (.-.-. adıyla) Pera Müzesi, İstanbul
Temmuz 2006	“Collaborations on Site”, uluslararası karma sergi (Bugi Braun adıyla) Kiasma Contemporary Art Center, Helsinki
Şubat 2006	“İsimsiz” performans İf İstanbul 7. AFM Uluslararası Bağımsız Filmler Festivali, İstanbul
Şubat 2006	“Kısa Devre” ulusal karma sergi YTÜ Yüksel Sabancı Sanat Merkezi, İstanbul
Mart 2005	“Cremaster@Internet Cafe” kişisel performans/sergi Adeks Internet Cafe, İstanbul
Haziran 2004	“Artakalan” karma ulusal sergi Gmall Alışveriş Merkezi, İstanbul
Temmuz 2003	“Yapı Kredi Ada Vapuru Güncel Sanat Sergisi“, karma ulusal sergi TDİ Barış Manço Vapuru, İstanbul
Haziran 2001	“Nesnelleşme”, karma ulusal sergi Tünel Kaffehaus, İstanbul

Seme Deneyimler ve Projeler

Aralık 09 - Şubat 10	Kısa Filmler Koordinatörü & “Türkiye’den Kısalar” Kısa Film Seçkileri Programlama !f İstanbul 9.AFM Uluslararası Bağımsız Filmler Festivali, İstanbul
Şubat 09	Teknik Danışman “Büyük Valide Han: Kültürel Ve Toplumsal Belleği İnceleme, Dökümantasyon Ve Yazılım Projesi” Prof. Dr. Ayşegül Baykan 106K010 No.’lu Tübitak Projesi
Aralık 08 - Şubat 09	Kısa Filmler Koordinatörü & “Türkiye’den Kısalar” Kısa Film Seçkileri Programlama !f İstanbul 8.AFM Uluslararası Bağımsız Filmler Festivali, İstanbul
Ekim – Kasım 2008	DVD-Video Altyazı Authoring Sürdürülebilir Yaşam Film Festivali, İstanbul
Kasım 2008	Uluslararası Kısa Film Yarışması Yerel Jüri Üyesi “Betting on Shorts”, İstanbul
Mayıs 2008	Ulusal Kısa Film Yarışması Jüri Üyesi Stranger Festival, İstanbul
Şubat – Apr 2008	Prodüksiyon Koordinatörü & “Resmix TR” Kısa Film Seçkileri Programlama Resfest 2008 Film Festivali Türkiye, İstanbul
Aralık 07 - Feb 08	Kısa Filmler ve Atölyeler Koordinatörü & “Türkiye’den Kısalar” Kısa Film Seçkileri Programlama !f İstanbul 7.AFM Uluslararası Bağımsız Filmler Festivali, İstanbul
Kasım 2007	Uluslararası Kısa Film Yarışması Yerel Jüri Üyesi “Betting on Shorts”, İstanbul
Haziran – Kasım 07	Video Projeleri Koordinatörü 10. Uluslararası İstanbul Bienali
Mayıs – June 2007	Sergi Komitesi Üyesi “İşleyen Mekan” sergisi, Pera Müzesi, İstanbul
Aralık 06 – Mart 07	Prodüksiyon Koordinatörü & “Resmix TR” Kısa Film Seçkileri Programlama Resfest 10 Film Festival Türkiye, İstanbul

- Aralık 06 - Şubat 07 Kısa Filmler ve Atölyeler Koordinatörü & “Türkiye’den Kısalar” Kısa Film Seçkileri Programlama
!f İstanbul 6.AFM Uluslararası Bağımsız Filmler Festivali, İstanbul
- Aralık 05 - Şubat 06 Kısa Filmler Koordinatörü
!f İstanbul 5.AFM Uluslararası Bağımsız Filmler Festivali, İstanbul
- Kasım – Aralık 05 Prodüksiyon Koordinatörü & “Resmix TR” Kısa Film Seçkileri Programlama
Resfest 9 Film Festival Türkiye, İstanbul
- Eylül 2005 Sergi Amiri
İstanbul Yaya Sergileri 2, Karaköy, İstanbul
- Haziran - Ekim 05 Video Projeleri Koordinatörü
9. Uluslararası İstanbul Bienali
- Haziran 2005 - Araştırma Görevlisi
Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Sanat Bölümü Bileşik Sanatlar Programı, İstanbul
- Aralık 04 - Şubat 05 Kısa Filmler ve Atölyeler Koordinatörü
!f İstanbul 4.AFM Uluslararası Bağımsız Filmler Festivali, İstanbul
- Eylül - Kasım 2004 Küratör Asistanı
“Visitor” uluslararası sergi, Galerist, İstanbul.
- Haziran – Tem. 04 Host/hostes Takımı Koordinatörü
11. Uluslararası İstanbul Caz Festivali
- Mart - Nisan 2004 Proje konsepti geliştirme, koordinatör, programlama
“Videoartımüzik” 05, Roxy, İstanbul
- Aralık 03 - Şubat 04 Kısa Filmler ve Atölyeler Koordinatörü
!f İstanbul 3.AFM Uluslararası Bağımsız Filmler Festivali, İstanbul
- Mart - Nisan 2003 Proje konsepti geliştirme, koordinatör, programlama
“Videoartımüzik”, Roxy, İstanbul
- Temmuz - Ekim 03 Kamusal Alan Projeleri Koordinatörü
8. Uluslararası İstanbul Bienali

Aralık 02 - Tem. 05	Araştırma Görevlisi Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Sanat Bölümü Fotoğraf ve Video Programı, İstanbul
1995 - 1996	Prodüktör, Sunucu “Gitarvizyon” Televizyon Programı, Kanal 17 TV, İnegöl
1993 – 1995	Prodüktör, Sunucu, Kurgucu “Balyoz” Televizyon Programı, Super Kanal TV, İnegöl
1992 – 1994	Prodüktör, DJ “Rock Therapy” Radyo Programı, İnegöl FM, İnegöl