

SERGI KÜRATÖRLÜĞÜNÜN DİJİTAL DÖNÜŞÜMÜ ÜZERİNE BİR İNCELEME: SEATTLE NFT MÜZESİ ÖRNEĞİ

Oğuz ŞENTÜRK
İstanbul Üniversitesi, Türkiye
oguz.senturk@ogr.iu.edu.tr
<https://orcid.org/0000-0002-8678-4357>

Atıf	Şentürk, O. (2024). Sergi Küratörlüğünün Dijital Dönüşümü Üzerine Bir İnceleme: Seattle NFT Müzesi, <i>Yeni Medya Elektronik Dergisi</i> , 8 (1), 117-143.
-------------	--

ÖZ

İnternet ve internet teknolojilerinin sağladığı imkân ile dijital dönüşüm 21. Yüzyılda hem akademinin hem de sektörlerin odağı haline gelmiştir. Fiziksel formda üretilen ve insanın katılımlı etkileşimi ile deneyimlenen ürünlerin ve yine fiziksel katılım fiili gerektiren hizmetlerin dijital dönüşümü hem söz konusu içeriği üretenler için hem de içeriğin alıcısı olan tüketici kullanıcılar için kaçınılmaz hale gelmiştir. Dijital dönüşümde sergi küratörlüğü, müze küratörlüğü, görsel sergiler ürünlerin dönüşümü ve kullanıcıların dijital mekanlara olan ilgisinin ve anlama yetisinin artması ile birlikte kendine fiziksel olmayan, deneyimleme için tek mekanlılığı zorunlu kılmayan ve hatta tamamen sanal olan formlar bulmuştur. Bu formlar içerisinde bazıları, geleneksel dönemde kil, toprak, taş gibi gerçek malzemelerle üretilen heykeller, kâğıt, boya, makara, negatif film gibi fiziksel malzemelerden üretilen resim ve fotoğrafların NFT biçimi olarak, tamamen sanal yapıda varlık gösteren ürünlerdir. Üretim sürecinin sonuçlanması ardından hem gösterilmek hem satılmak amacı ile sirkülasyona giren NFT'ler fiziksel formlara sahip olmadıklarından, geleneksel dönemden farklı olarak sergilenme biçimlerini dijital ortamlarda bulurlar. Dolayısıyla buna bağlı olarak, ürünün tamamen dijital olduğu bir sanal ortamda sergilerin ve müzelerin dijital dönüşümü de zorunlu hale gelmiş, bu sergilerde uygulanan kürasyon pratikleri de yeni ve inovatif şekiller almıştır. Bu çalışmada NFT

görsel ürünlerinin ne oldukları ve nasıl sergilendikleri incelemesi üzerinden söz konusu ürünlerin sergileniş biçimi ve sergilemenin dijital pratikleri içerik analizi yöntemi ile yorumlanmıştır.

Anahtar Kelimeler; Müzecilik, Sergi, Küratörlük, Dijital Dönüşüm, NFT.

A STUDY ON THE DIGITAL TRANSFORMATION OF EXHIBITION CURATION: SEATTLE NFT MUSEUM EXAMPLE

ABSTRACT

Digital transformation became a focus point in both academia and in the industries with the opportunities that came with internet and internet technologies. The digital transformation of products created in physical form and experienced through human participation and services that require physical participation has become inevitable both for those who produce the content in question and for consumer users who are buyers of the content. With the transformation of products and the increase of users' interest and understanding in digital spaces, exhibition curation, museum curation, visual exhibitions have found non-physical forms, which do not require a single space for experiencing, and even found itself completely virtual forms in digital transformation. Some of these forms are sculptures produced with real materials such as clay, soil, stone in the traditional period, drawings and photographs produced from physical materials such as paper, paint, reel, negative film, that exist in a completely virtual structure as NFT form. Unlike the traditional period, NFTs, that do not have physical forms, when entering the circulation for the purpose of both display and sale after the production process is concluded, they find their way of display in digital environments. Therefore, digital transformation of exhibitions and museums has become mandatory in a virtual environment where the product is completely digital, and the curation practices applied in these exhibitions have taken new and innovative forms. In this study, the way in which NFT visual products are exhibited and how they are exhibited are interpreted by content analysis method.

Keywords; Museology, Exhibition, Curation, Digital Transformation, NFT.

GİRİŞ

Sanat eserlerinin görsel sunumu hem sanatçılar için hem de sanat alıcıları için önemli bir durumdur. Sanat tarihinin başlangıcından beri farklı formlarda ürünler ortaya koyan sanatçılar bu üretimlerin alıcısı ve gözlemleyicisi ile buluşması için, sanatçıların aynı veya farklı disiplinlerden sanatçılarla bir araya gelebilmesi için ve hatta sanat akımlarının yaygınlaşması için eser sergilemesi yapılmaktadır. Plastik sanatlar içerisinde fotoğraf sanatı, ortaya çıkan eserlerinin toplu sergilenmesini resim ve heykele kıyasla uzun süreler sonra sağlayabilmiştir. Bunun sebeplerinden bir tanesi -ve doğal olanı- fotoğraf sanatının resim ve heykelden çok daha genç bir sanat dalı olması bir diğeri de fotoğrafın yapısı gereği sanatsal değer kazanımının ortaya çıkışından itibaren yaşanmamış olmasıdır. “Fotoğrafın yeniden üretilebilir olması sanat eserinin ‘aura’sını ortadan kaldırmasıyla birlikte sanat kavramlarının da yeniden ele alınmasına neden oldu. Bu yeni buluşun salt teknik, gerçekliğin temsili ve yeniden üretilebilir olmasının yanında toplumu değiştirme ve biçimlendirme konusundaki etkisiyle birlikte Çağdaş Sanat’ın ortaya çıkmasına neden olan diğer sanatlarla ilişki kurmasında da etkili olmuştur” (Tezcan, 2019, s. 51).

Görsel sergilemesi hali hazırda yapılan sanat eserlerine kıyasla yeni bir yapıya sahip olan fotoğrafın, kişisel tüketiminin dışında sanatsal bir estetik kazanması ile birlikte sergilenebilir olarak kabul görmesi doğal bir ilerleyiştir. Türkiye’de fotoğrafların sergilenmesi kökeni Osmanlı dönemlerine kadar dayanmakla birlikte 1950’li yıllarda ve sonrasında da örnekleri görülmüştür. “(...) Maya Galerisi, 1950 yılında İstanbul’da açılmış ve beş yıl süreyle sergilere ev sahipliği yapmıştır. Galeri, Türkiye’nin uzun soluklu ilk özel galerisi olması; edebiyat, plastik sanatlar, fotoğraf gibi farklı sanat dallarına yer vermesi ve düzenlenen sergilerle sanat piyasasının oluşumuna katkı sağlaması bakımından önemli işlevler üstlenmiştir” (Ötkünç, 2017, s. 50). Fotoğraf sergisi oluşturmanın ekonomik, politik ve sanatsal yanlarına ek olarak içeriklerde dijital dönüşümün ortaya çıktığı 2000’li yıllarda fotoğrafın varlık biçimi de direk olarak etkilenmiştir. Öyle ki icat edildiği dönemden sonra uzun bir süre (varlık süresine kıyasla) fiziksel çıktı olarak var olan fotoğraf bilgisayar teknolojilerinin gelişimi ile dijital formlar edinmiştir. Dijital fotoğrafçılık pratikleri dijital dönüşümü sırasında anlamsal kayıp eleştirileri, fotoğrafik gerçekliğin yitimi gibi kavramsal eleştiriler almıştır. “İlk dönem gerçeklik tartışmaları daha çok objektif seçimi, alan derinliği, pozlama, açı,

çerçeveleme ve kompozisyon gibi öğelerle gerçekliğin değiştirildiği üzerineyken son dönem gerçeklik tartışmaları ise insani niteliklerin (yanılsama, düşünme, bilinç, ayartma, imge, arzu, sahne, ilişki, simgesellik gibi) yok olduğu üzerinedir” (Çimen, 2020). Fakat fotoğrafın kendisi dijital formlara adaptasyonunu kolayca sağlamış bunun yanında fotoğraf sanatçıları da çekim, saklama, aktarma ve gösterme fiillerinin dijital haline geçişi başarabilmiştir. Fotoğraf, internet çağı ile birlikte kendine grafik tasarım olarak biçim bulmayı başarmıştır. Analog döneme kıyasla dijital dönemde fotoğraf, dijital görsel içerik olarak sadece çekilen değil aynı zamanda resimsel olarak çizilebilen kareler olmaya da yaklaşmıştır. Mimari tasarım alanındaki görselleştirme yöntemleriyle üretilen imajlar dijital fotoğraf ve çizim tekniklerinin birlikte kullanıldığı karma içerikler olarak örnek verilebilir (Shields, 2013, s. 188). Yirminci yüzyılın başlarından itibaren hareket ve çok boyutluluk temaları sanat eserlerinde, özellikle resim ve heykel (Henderson, 2018); fotoğraf, sinema ve mimarlık alanlarında (Şentürer, 2022), işlenmiştir. Bu temalar da dijital görsel içeriklerin, dijital ortamda üretilip sergilenmesinin öncüsü niteliğindedir.

Bu çalışmada da fotoğrafın estetik ve anlamsal değişimlerinin yanı sıra fotoğrafların sergi sunumu ve dijital dönüşüm sonrası ortaya çıkan dijital görsel içerik formlarının fotoğraf üretimi ve sergilemesi ile benzerlikleri üzerine inceleme yapılmıştır. Geleneksel müzeler ve Seattle NFT Müzesinin yapısını anlamak ve karşılaştırmak adına çalışmada metot olarak veri seti hazırlama, veri derleme ve görüşme tekniklerine başvurulmuştur. Elde edilen veriler Seattle NFT Müzesi tarafından beyan edilen ve kamuya açılan veriler ile karşılaştırılarak tablo halinde gösterilmiş ve yorumlanmıştır. Bu inceleme yapılırken; analog fotoğraftan dijital fotoğrafa geçiş, dijital fotoğraf ve görsel tasarımının NFT’lerle ilişkisi ve bu tüm unsurların geleneksel ve dijital sergilenme pratiklerine etkisi Seattle NFT Müzesinin yapısı incelenerek yorumlanmıştır. Bu yorumlamanın nihayetinde dijital görsel içerik üretimi ve sunumunun mevcut durumu ve muhtemel geleceği hakkındaki fikirselle bulgular tespit edilmiştir.

NON FUNGİBLE TOKENLERİN BİÇİMİ VE MUHTEMEL SUNUM PRATİKLERİ

Türkçe diline tam çevrimi henüz bulunmayan NFT görsel biçimi Non Fungible Tokens kelimelerinin kısaltmasıdır. Kelime diziliş sırasına göre açıldığında ‘non’ kelimesi ‘yapılamayan’ anlamına, ‘fungible’ kelimesi ‘değişebilir ya da takas edilebilir’ anlamına, ‘token’ kelimesi ise ‘jeton, hatıralık, yadigâr’ anlamına gelmektedir. Yani birleşik olarak düşünüldüğünde Non Fungible Token adını taşıyan bir içerik ‘takas edilemeyen yadigâr’ karşılığını bulur. Bu karşılık yine açıldığında takas edilememe durumu para karşılığı satın alınamamayı ya da içerik sahibinin haklarını devredememesini değil aksine 5 liralık bütün bir banknot paranın 5 adet 1 liralık karşılığı olması halinin tam tersi olarak düşünülebilir. Yani üretilmiş içerik kendinden küçük içeriklerin bütünü oluşturmamakta, aksine kendine has bir bütünü bulunmaktadır (Chohan, 2021). Hatıralık veya yadigâr olma durumu ise tamamen bilgisayar sistemleri üzerinde dijital halde olmak şartıyla saklanabilmeyi ve korunmayı işaret etmektedir. NFT’lerin saklanma şartı Blockchain olarak bilinen teknoloji kapsamında gerçekleşmektedir. Bir algoritma olan Blockchain’in tanımı (ya da Türkçe karşılığı ile blok zinciri); “Bir blok zinciri, bir bloğun içerdiği çoklu işlemler ile; veri paketlerinin (blokları) bir araya getirdiği veri kümelerinden oluşur” (Nofer v.d., 2017). Şeklinde yapılmaktadır. Bu tanım açıldığında blok zincirinin bir tür dijital depolama biçimi olduğu ve verilerden (datalar) oluştuğu anlaşılmaktadır. Üretimi dijital yollarla yapılan, depolanması ve saklanması dijital ağlarda gerçekleşen ve dolayısıyla varlığını dijital olarak sürdüren bir ürünün sergilenmesi ve sunumunu da haliyle dijital halde yapmak bütüncül sürece uyum sağlayacaktır.

Elbet dijital halde sergi sunumu yapmak küratörlük literatürüne NFT’ler ile girmemiştir. Fakat NFT’lerin tüm süreçlerinin dijital oluşu bu varlıkları dijital şekilde sergilemek için fazlasıyla uygun bir gerekçe olarak kabul edilebilir. Müze ve sergilerin eser sunum biçimleri de dijital dönüşümden etkilenmiştir. “Birçok müze, koleksiyonların yorumlanmasını, sunulmasını ve küratörlüğünü geliştirmek için teknolojiyi kullanan yeni kuluçka merkezlerine dönüşmüştür. Dijital medyanın hızlı büyümesinin, küratörlerin ve diğer müze profesyonellerinin çalışmaları üzerinde muazzam bir etkisi oldu” (Lopes, 2020). Düzenleme pratikleri uzun geçmişe sahip olan müze ve sergi küratörlüğü, doğal olarak dijital teknolojiler ile yeni form arayışlarına geçmiştir. NFT içerik biçimi de bu

sebepten müze ve sergi sunumunun dijital dönüşümüne katkı sağlaması muhtemel bir ürün olarak görülebilir. Öyle ki; hali hazırda tamamen dijital biçimde tasarlanan NFT'lerin doğal olarak yine dijital bir sergi ortamına ihtiyacı olması kaçınılmazdır.

Varlık ve takas ortamı olarak dijital ortama bağımlı olan NFT ürünler form olarak fotoğraf/video ile sınırlı değildir. “Bir NFT, dijital bir varlığa blok zinciri tarafından kaydedilen bir haktır. Bu dijital herhangi bir şey olabilir; bir resim, bir video, bir şarkı, en sevdiğiniz beysbol oyuncusunun dijital bir takas kartı, kodlanmış bir sanal arazi parçası veya sanal karakterinizin sanal ülkesini keşfederken giymesi için sanal bir tunik” (Dowling, 2022). Blok zincir içerisinde gömülü halde bulunan NFT'ler kişi ve kişilere aittir ve zorunlu olarak dijital halde varlık gösterirler. Dolayısıyla bu tümü dijital olan varlığın transfer, izleme ve sergilenmesi için de dijital ortamlar zorunludur. Bu zorunluluğun içinde gözlemlenen tek istisna, sahiplerinin müsaadesi ile görsel replika temsillerinin oluşturulabilmesidir, ki bu da sergilenebilmeleri için kolaylık yaratmaktadır. Hiçbir şartta fiziksel formda bulunmayan NFT içerikler doğal olarak sergilenme hallerini de dijital ortamlarda bulmaktadır. Mevcut olarak web siteleri (twitter.com, opensea.io, christies.com vd.) üzerinde sergilenme şansı bulabilen NFT'ler bu söz konusu web ağlarında estetik gaye ile sergilenmekten çok satış amacı ile varlık göstermektedirler. Burada dikkat çekilmesi gereken konu dijital dönüşüm sonrasında ortaya çıkan sergileme biçimlerindeki yeni pratiklerin tamamen dijital olan NFT içeriklerle uyumlu bir ilişkisi olma ihtimalidir.

Müze ve sergilerin dijital dönüşüm çağında yapılarında ve pratiklerinde değişime gitmiş olması ya da değişim ve yenilenme denemeleri yapmaları kaçınılmazdır. “(...) diğer sektör profesyonelleri olan, yenilikçiler, tasarımcılar, illüstratörler, görsel sanatçılar, dijital medya geliştiricileri ve sosyal medya stratejistleri gibi yaratıcı endüstrilerin profesyonelleriyle iş birliği yaparak sınırlı fiziksel alanların içinde ve ötesinde yeni mekanlar, izleyiciler ve ziyaretçi deneyimleri yaşatırlar” (Lopes, 2020). Halihazırda diğer sektörler ile çalışmalar yapmaya alışık olduğu bir gerçek olan müze ve sergi yapıları için dijital alanların uzmanları ve profesyonelleri ile ortak çalışma ve gelişmeler yapması da beklenir bir durumdur. Birlikte çalıştığı diğer sektörler gibi sergi küratörlüğü de kreatif endüstrinin bir parçasıdır. Kreatif fikirlerle, duygusal ve spontane ya da planlı ve bilişsel üretilmiş şekillerde, sanatsal ya da bilimsel her alanda karşılaşılabılır (Dietrich, 2004, s. 1018). Kreatif fikirleri ayırt etmek ve ifade etmek için ise özel

becerilere, uzmanlığa, sahip olmak gerekmektedir (Simon, 2001: 203-220). Sergi küratörlüğü de bu çerçeveye en bağdaştırılabilir kreatif uzmanlık olarak değerlendirilebilir. Eserlerin geçirdiği dijital dönüşüm, bu uzmanlık alanı için de benzer bir dönüşümü zorunlu kılmaktadır.

Toplum ilkesi, müze ortamını bir bütün olarak dönüştürerek modern toplumun değişen gereksinimlerini karşılama ihtiyacını vurgulamaktadır. Önemlilik ilkesi, multimedya teknolojilerinin kullanılmasıyla müzelerde yeni aydınlatıcı ve eğitici alanlar yaratılmasına odaklanmaktadır. Kompozisyon ilkesi, eğlence işlevine ve interaktif multimedya teknolojilerinin kullanımına vurgu yaparak modern müzelerin çok işlevliliğini vurgular. Verimlilik ilkesi, hareket kabiliyeti kısıtlı kişilerin gereksinimlerinin dikkate alınmasını ve müze tasarımında enerji tasarruflu cihazların kullanılmasını içerir. Bu ilkeler, multimedya teknolojilerini dahil ederek, etkileşimli ve ilgi çekici alanlar yaratarak ve farklı izleyicilerin ihtiyaçlarını göz önünde bulundurarak modern müzelerin önemini ve alaka düzeyini artırmayı amaçlamaktadır (Kalinkina ve Kuznecova, 2023).

Medyum olarak dijital dönüşüm sergi küratörlüğüne fiziksel alanın dışında kullanım alanları sunabilmektedir. “Sanal gerçeklik ve enformasyon gibi ileri dijital teknolojilerin bir araya gelmesiyle oluşturulan sanal içerikler, kullanıcıların genişlemesiyle birlikte yeni bir bilgi kaynağı olarak kullanıcıların ilgisini çekebilir ve değer yaratabilir” (Choi v.d., 2013). Mevcut durumda sanal bir içerik olarak varlık gösteren NFT’lerin de sergilenmesi için sanal gerçeklik ortamları (3 boyutlu derinliği olsun ya da olmasın) tercih edilebilir alan olarak ortaya çıkar. Ayrıca Choi ve diğerlerinin düşüncesini destekleyecek bir yaklaşım olarak; dijital içerikler sadece ekonomik tüketim amaçlı değil ayrıca kullanıcıların -tıpkı klasik sergi ve müzelerde olduğu gibi- öğrenme ve keşfetme amaçlı sergilenerek yeni deneyimlemelere de hizmet edebilir. Bir ürünün dijital olarak varlık göstermesi ve sunulması elbet müze ve sergi kürasyonu için denenmemiş ya da var olmayan bir pratik değildir. Sarah Younan ve Cathy Treadaway (2015) Cardiff Müzesinde sergilenen eserlerin dijital dönüşümleri üzerine detaylı analiz yaptıkları *Arkeoloji ve Kültürel Mirasta Dijital Uygulamalar (Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage)* çalışmasında, bir eserin dijital olarak taranıp yine dijital ortamda gösterilmesini ayrıntılı şekilde incelemişlerdir. Ayrıca; “Müzeler, dijital 3B modelleri çevrimiçi havuzlara eklemeye başlıyor ve bazı müzeler koleksiyonlarından 3B modellere kendi web sitelerinde veya

paylaşılan içerikler aracılığıyla erişim sunuyor” (Younan & Treadaway, 2015, s. 242-243). tespitini de ortaya koymuşlardır.

“Müzeler bugün, dijital koleksiyonları üzerinde daha fazla erişim sağlamak ve kontrolü arttırmak arasında açık bir gerilimle karşı karşıyadır. Bir yandan, dijital görüntülere erişimi açmak için artan fırsatlar, bunların yayılması ve yeniden kullanımı yoluyla ekonomik ve sosyal değerleri potansiyel olarak iyileştirecektir. Öte yandan, dijital koleksiyonları üzerindeki kontrol, müzelerin enformasyon pazarlarında yeni gelirler elde etmelerine ve dijital kültürel içeriğin özgünlüğü, bütünlüğü ve bağlamsallaştırılmasının koruyucuları olarak konumlarını korumalarına olanak sağlayabilir” (Bertacchini ve Morando, 2013).

Blockchain teknolojisi, dijital müzelerde kullanıcılar ve müzeler arasındaki bilgi alışverişini teşvik eder. Dijital müze, müzedeki kültürel kalıntıları artırılmış gerçeklik teknolojisi ve blok zinciri teknolojisi aracılığıyla dijital bilgiye dönüştürebilir. Blockchain teknolojisi, müze kültürel kalıntı verilerinin güvenliğini sağlamak ve kaybolan kültürel kalıntı bilgilerini hızlı bir şekilde geri yüklemek için müzelerde uygulanabilir. Dijital müzeler, insanların dijital müzelerle iletişimini teşvik edebilecek kültürel kalıntı görüntüleri, videolar ve sertifikalar dahil olmak üzere eşdeğer dijital koleksiyonlar tasarlamak için blok zinciri teknolojisini kullanabilir. Dijital koleksiyonlar aynı zamanda blok zinciri sisteminde kalıcı olarak saklanacak ve bu sayede ihraç edilebilecek, satın alınabilecek ve kullanılabilir. Müzeler, artırılmış gerçeklik teknolojisi ve blok zinciri teknolojisi aracılığıyla kültürel kalıntıları dijital bilgiye dönüştürerek kültürel mirasın bilgi aktarım kabiliyetini artırabilir ve akıllı teknoloji aracılığıyla kullanıcılarla etkileşime girebilir. NFT'ler (Değiştirilemez Jetonlar), ziyaretçilerin sanal veya artırılmış gerçeklik ortamında NFT'leri görüntüleyebileceği ve bunlarla etkileşime girebileceği dijital müze deneyimine entegre edilerek bir müzede sergilenabilir. Artırılmış gerçeklik teknolojisinden yararlanarak, ziyaretçiler NFT'leri sanal bir ortamda görüntüleyebilecekleri sürükleyici bir deneyim yaşayabilir ve serginin görsel ve etkileşimli yönlerini geliştirebilirler (Hu ve Han, 2023).

Fiziksel halde varlık gösteren eserlerin sergilenmesi ve fiziksel halde varlık gösteren eserlerin üç ve/veya iki boyutlu tarama temsillerinin

sergilenmesi pratikleri müze ve sergiler için mevcut olarak sürdürülen uygulamalardır. Bu çalışma ise odak noktasında bulunan tamamen dijital halde üretilmiş çalışmaların yine hiçbir fiziksel hale dönüşmeden yine tamamen dijital olarak sergilenmesinin muhtemel pratiklerine ışık tutmaya çalışmaktadır.

SEATTLE NFT MÜZESİNİN YAPISI VE ESER SERGİLEME BİÇİMLERİ

Müzeler ve sergi alanları kapsamında bulunan sergileme pratiklerini geleneksel ve etkileşimli pratikler olarak ayırmak mümkündür. Müzelerdeki geleneksel sergileme yöntemleri, kültürel veya tarihi öneme sahip tarihi veya değerli eserlerin arşivlenmesini, korunmasını ve sergilenmesini içeriyordu. Orijinal halleriyle müzeler, bilginin statik depolama tesisleri olarak hizmet veren geniş bir eser koleksiyonunun toplanması ve korunmasına odaklanmıştır. Geleneksel sergi formatı sıklıkla etkileşim ve ziyaretçi katılımından yoksundur ve uygulamalı öğrenme veya kişisel yorumlama fırsatları sınırlıdır (Fleming, 2016). Geleneksel sergiler, ziyaretçilerin statik gösterileri gözlemlediği ve onlardan öğrendiği pasif deneyimlerdir; etkileşimli formatlar ise ziyaretçilerin öğrenme sürecine aktif katılımını ve katılımını içerir. İnteraktif formatlar, ziyaretçilere uygulamalı deneyim yaşama, nesnelere değiştirme ve kavramları aktif olarak keşfetme fırsatları sunarak konuyla daha derin bir anlayış ve etkileşimi teşvik eder. İnteraktif sergileme modellerine örnek olarak üstbiliş, animasyon, somutlaşmış etkileşim ve harmanlama teorisi gösterilebilir (Ding ve Ho, 2021).

Aynı zamanda dijital içeriklerin ve teknolojilerin geleneksel alanlara entegrasyonu adına multimodal yaklaşımlar da uygulamak mümkündür. Multimodal yaklaşım, izleyici için zengin ve sürükleyici bir deneyim yaratmak amacıyla görsel, işitsel ve etkileşimli öğeler gibi çoklu iletişim modlarını birleştiren bir yaklaşımı ifade eder. Dijital sanat bağlamında multimodal bir yaklaşım, çeşitli dijital teknolojilerin ve ortamların etkileşimli ve dinamik sanat eserleri yaratmak için entegrasyonu olarak görülebilir. Sanatçılar, dijital teknolojilerin kullanımı sayesinde etkileşim, kapsayıcılık ve farklı medya formlarının sanat eserlerine entegrasyonu açısından yeni olanakları keşfedebilirler. Genel olarak, dijital sanattaki multimodal yaklaşım, sanatçıların geleneksel sanat biçimlerinin sınırlarını zorlamasına ve çeşitli iletişim modlarını ve dijital teknolojileri entegre

ederek izleyici için sürükleyici ve ilgi çekici deneyimler yaratmasına olanak tanır (Borsotti ve Bollini, 2009).

Harmanlama teorisi ve uygulaması dijital dönüşümlerde yeni pratiklerin denenebilmesi için bir kapı aralamaktadır. Bilişsel bir teori olan harmanlama teorisi, sergideki farklı unsurlar arasında anlamlı bağlantılar oluşturmak için kullanılıyor ve soyut bilgilerin ziyaretçilerin ön bilgi ve deneyimleriyle harmanlanmasını kolaylaştırıyor. Sergi tasarımı bağlamında, sergideki farklı unsurlar arasında anlamlı bağlantılar oluşturmak, soyut bilgilerin ziyaretçilerin ön bilgi ve deneyimleriyle harmanlanmasını kolaylaştırmak için harmanlama teorisi uygulanabilir. Ek olarak, harmanlama teorisi, ziyaretçilerin farklı zihinsel alanların harmanlanmasına aktif olarak katıldığı sergilerde etkileşimli ve sürükleyici deneyimler yaratmak için kullanılabilir ve bu da daha ilgi çekici ve akılda kalıcı bir öğrenme deneyimine yol açar. Genel olarak, harmanlama teorisi, soyut bilgilerin ziyaretçilerin önceki bilgi ve deneyimleriyle harmanlanmasını kolaylaştıran, sergilenen içerikle ilgili anlayışlarını ve katılımlarını artıran sergiler tasarlamak için bir çerçeve sağlar (Ding ve Ho, 2021).

Eser sergileme pratiklerinin dijital dönemde yaşadığı dönüşüm üzerine ortaya çıkan yenilikleri ve halen geçerliliğini koruyan uygulamaları tespit edebilmek ve yorumlayabilmek adına söz konusu faaliyetin girdileri ve hallerini 2022 yılında Amerika Birleşik Devletleri'nin Washington eyaletinde bulunan Seattle şehrinde açılan dünyanın ilk fiziksel mekânla dijital sunumlu NFT müzesi üzerinden mercek altına almak gerekmektedir. Klasik üretim biçiminde, yani bir eserin fiziksel malzemelerle yine bir fiziksel madde üzerine üretilmesinde (resim çizmek için kanvas kullanmak, heykel yapmak için mermer kullanmak gibi) alışıla gelmiş olarak eser maddi bir forma sahiptir. Fikir aşamasından itibaren maddesel olarak üretileceği göz önünde bulundurulmuş sanat eseri üretim aşamasının başlamasından sonuçlanmasına, bir atölyeden sergi alanına ulaştırılıp sergilenmesine, sergi sürecinin ardından arşivlenip depolanması ya da satılması için müzayedelerde bulunmasına ve hatta doğal olan veya beşerî olan yollar ile zarar görüp yok olmasına kadar tüm süreçleri fiziksel formlara bağlıdır. Bu fiziksel bağlılık sanat eserini gerçek dünyanın bir parçası olarak üretici ve alıcısına sunuyor olma özelliğine de sahiptir. Bir heykeli dokunarak, bir mekânı gezerek ya da bir resmi yapımında kullanılmış boya malzemesini koklayarak incelemek sanat alıcısının alışlagelmiş eser inceleme biçimidir.

Dijital gösterim ekranları NFT'nin ortaya çıkışından daha önceleri müzeler ve sergiler tarafından destekleyici eleman olarak kullanılmıştır. Müzeler dijital sanatı, bilgisayarda oluşturulan görselleri, etkileşimli enstalasyonları ve sanal gerçeklik deneyimlerini sergilerinin bir parçası olarak benimsemiştir. Geleneksel sergilerin kendileri dijital sanat enstalasyonları, yeni bakış açıları ve ilgi çekici hikâye anlatma teknikleri sunarak zenginleşmektedir. Müzeler, dijital sanat eserlerini sunmak ve sergilemek için dijital ekranları kullanmakta ve ziyaretçilere sürükleyici ve etkileşimli deneyimler sunmaktadır. Dijital sanatın müzelere entegrasyonu, yaratıcı ve teknik becerilerin yanı sıra dijital sanat eserlerinin korunması ve sergilenmesine ilişkin hususların bir kombinasyonunu gerektirmektedir (Dean, 1994).

Bireyler tarafından kurulan müzeler, onların kişisel ilham ve yaratıcılıklarını sergileyerek benzersiz vizyon ve tutkularını yansıtır. Bireysel vizyonlar, farklı bir bakış açısı ve odaklanma sağlayarak müzeleri şekillendirir; bu da belirli temalara veya konulara adanmış özel müzelerin oluşturulmasıyla sonuçlanabilir. Genellikle bireylere ait kişisel koleksiyonlar kamuya açık müzelerin temelini oluşturur ve bireysel vizyonların müzenin içeriğini ve sergilerini şekillendirmedeki rolünü vurgular. Kurucunun vizyonu ve tercihleri mimari seçimlere ve müzenin genel estetiğine yansıdığı için, bireysel vizyonlar müzelerin tasarımını ve düzenini de etkiler (Zimmerman, v.d., 2020).

Seattle NFT Müzesi oluşum amacını ve sergileme pratiklerine yaklaşımını yüksek derecede bağlamsal olup ve fiziksel ortamı kullanmak aracılığı ile yaratıcılar, koleksiyoncular ve sanatçılar için bir alan yaratma olarak göstermektedir. “Dijital sanatı fiziksel bir alanda görüntülemek, NFT deneyimini temellendirmeye yardımcı olur ve gelecekle ilgili hayal gücümüzün kilidini açar” (Seattle Museum, 2023). İfadesi ile deneysel ve ilerici bir tavır arkasında olduğunu işaret eden müze oluşumu kurulduğu 2021 yılından ileriye doğru fiziksel mekân ve dijital içerik ilişkisi arasında sürdürülebilir bir köprü oluşturma amacını da manifestosuna dahil etmektedir.

Müzeler, ziyaretçi katılımını ve öğrenme deneyimlerini geliştirmek için interaktif teknolojileri giderek daha fazla benimsemektedir. İnteraktivite, ziyaretçilerin öğrenme sürecine aktif olarak katılmalarını sağlayarak daha etkili bir öğrenme stratejisi haline getirmektedir. Hipermedya gibi interaktif teknolojiler, bilgiyi yapılandırmanın ve bilgiye erişmenin yeni

yollarını sunarak kullanıcıların bir konu hakkında daha sürükleyici ve interaktif bir şekilde bilgi edinmelerini sağlar. Müzelerde interaktif teknolojilerin kullanımı, kullanıcı ihtiyaçlarına ve eğitim hedeflerine giderek daha fazla odaklanmasıyla uyumludur ve müzelerin izleyicilerine daha iyi hizmet vermesini sağlar. Müzelerdeki interaktif deneyimler, ziyaretçilere daha dinamik ve ilgi çekici bir müze deneyimi sağlayan interaktif sergileri, multimedya sunumlarını ve sanal gerçeklik sistemlerini içerebilir (Alsford, 1991).

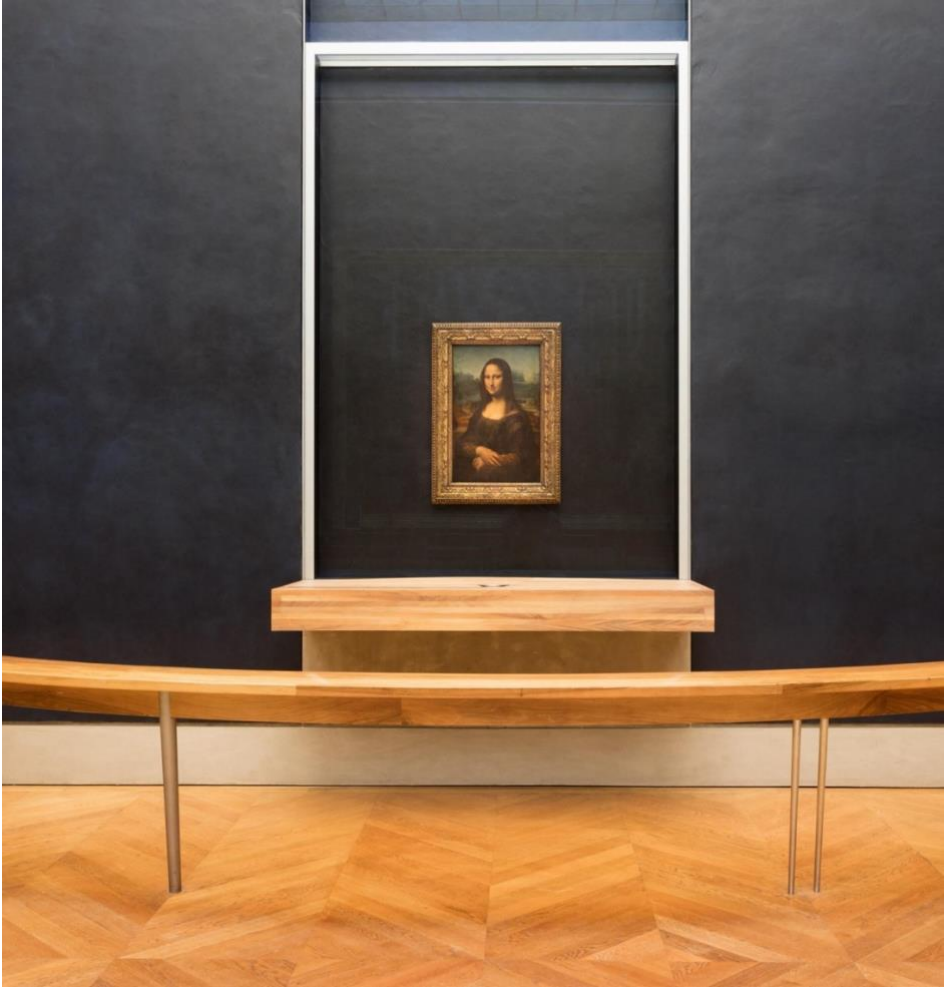
Oluşum amacı ve sergileme olanaklarını “Seattle NFT Müzesi, Seattle'daki ilk kalıcı NFT müzesidir. Etkili sanatçılara, imrenilen koleksiyonlara ve yeni basımlara ev sahipliği yapan bu Belltown gösteri alanı, Kuzeybatı Pasifik'te yeni gelişen NFT topluluğunu eğitmek, onlarla bağlantı kurmak ve aynı zamanda bu oluşumu dünyanın her yerinden eserler ve sanatçılarla tanıştırmak için bir yerdir” (Seattle Museum, 2023). Şeklinde ifade eden müze ayrıca, “SNFTM sürdürülebilirlik arayışına kendini adanmıştır. NFT'leri enerji açısından daha verimli hale getirecek yeni teknolojiler halihazırda geliyor ve SNFTM, daha fazla insanın tartışmalara katılmasına yardımcı olarak daha yenilikçi çözümlere yol açmak istiyor” (Seattle Museum, 2023). Yaklaşımı ile harmanlanmış bir sergileme tutumuna uyum sağlamaya çalıştığının işaretini vermektedir.

Fakat; bir sanat eserinin (özellikle resim biçiminde üretilen sanat eserinin) insanla fiziksel olarak temasta olduğu süreç çoğunlukla üretim sürecinde gerçekleşir. Sanat eseri ve onu oluşturan unsurları malzeme yönünden inceleme bakışı ile incelendiğinde sanat esrinin fiziksel erişilebilirlik hali eserin üreticilerine ve sahiplerine özeldir. “Sanat eseri koleksiyonları başlangıçtan beri sınırlı bir izleyici kitlesinin erişimine açıktır” (Gardiner, 2011, s. 10). Özellikle 18. yüzyıl ve öncesinde limitli bir kitlenin erişimine ve incelemesine açık olan sanat eserleri müzelerin kamu alanına dönüşmesi ile genel kitle ile deneyimsel ilişki kurabilmiştir. “Düşük gelirli mahallelerde bulunan toplum temelli sanat kuruluşları; programlarının çoğunu yönetmek için taban taktiklerini kullanan bir kültür merkezi olarak hareket ederler. Toplum temelli sanat organizasyonları, toplumu yansıtan ve aynı zamanda daha geniş bir kitleye hitap eden kültür merkezlerini, sanat merkezlerini ve sanat müzelerini içerebilir” (2011, s. 14). Erişim bu yönüyle hali hazırda toplumsal bir sürece sahipken modern dönemlerde geniş kitlelere şartsız erişim sunmaktadır. Burada bu çalışmanın da özüne uygun olarak dikkat edilmesi gereken nokta sanat eserine görsel erişim ortamı mevcutken inceleme ortamının aslında aynı mekân içinde yine

sanal izlemeye benzer olarak uzaktan yapıldığıdır. Şekil 1’de örneği gösterilen Louvre Müzesinde sergilenen Leonardo da Vinci üretimi *Lisa Gherardini Portresi* ve Şekil 1’de örneği gösterilen Seattle NFT Müzesinde sergilenen Dimitri Cherniak (Gallery.so, 2022) üretimi *Ringers* eseri bir sanat eserine fiziksel olarak temas kurma açısından aynı kısıtlamaya sahiptir.

Şekil 1

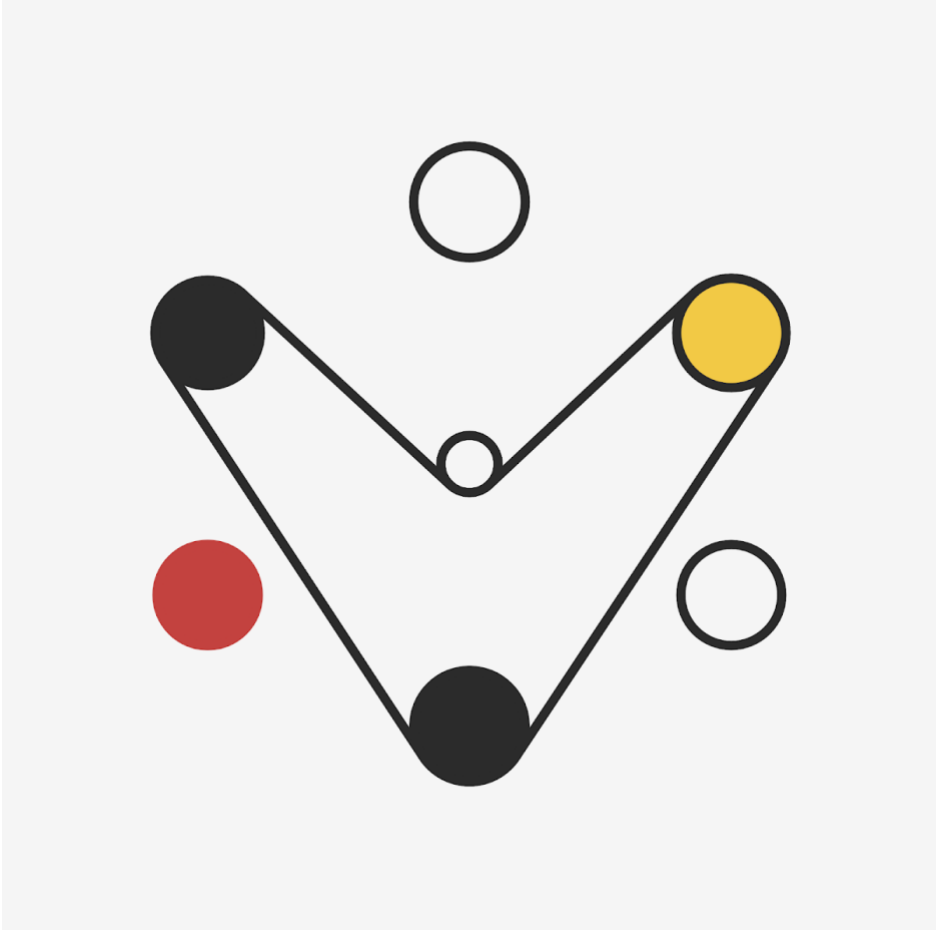
Mona Lisa, Leonardo da Vinci.



(Kaynak: Louvre, 2022).

Şekil 1

Ringers



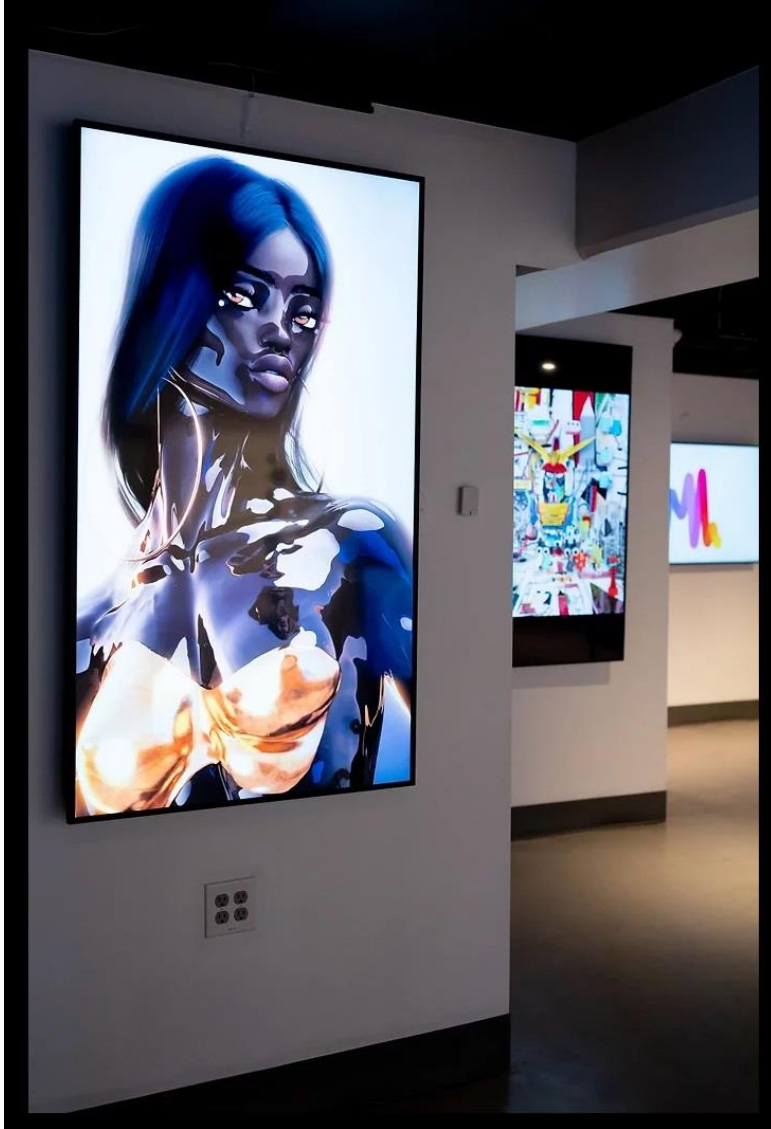
(Kaynak: Gallery.so, 2022).

Kiralama usulü ile sanatçıya ve koleksiyoncusuna atıflar verilerek sergilenen NFT ürünler Şekil 2’de de örneği gösterildiği gibi stil imaj olarak kaydedilip çoğaltılabilir görsel temsillere sahip olsa dahi (bir Mona Lisa dijital fotoğrafı çekmek ve paylaşmak gibi) orijinal eserler blok zincir sistemlerinde sirkülasyon halinde varlık gösterirler. Seattle NFT Müzesi de fiziksel bir mekâna kurduğu dijital ekranlar aracılığı ile bu NFT eserlerin çerçevelendirilip kullanıcının incelemesine ulaşması fikri üzerine

yola çıkmıştır. Şekil 3’te Seattle NFT Müzesinde sergilenen bir örnek ekran görülebilmektedir

Şekil 3

Duvar Ekranları

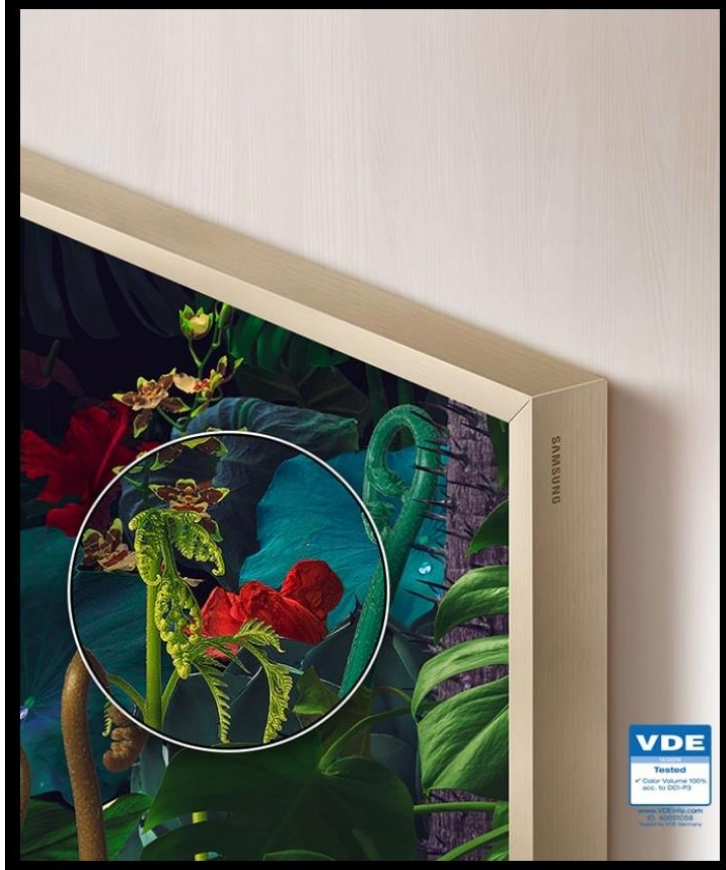


(Kaynak: Seattle NFT Museum, 2022).

Geleneksel müze sergiciliğinin biçimsel formlarından olan çerçevelendirme doğal olarak eseri göstermek adına kullanılan bir yöntem olarak Şekil 3’te gösterilen ekranlarda gözlemlenebilir haldedir. Fakat burada farklı olarak çerçeveler dijital bir tasarımı baskı biçiminde sergilemediğinden bu ekranlar dijital ekranlar, görseller elektronik görsellerdir ve incelemeye açık olan eser önüne bir mesafe engeli koymadan sergiye sunulmuştur. Seçilen ekranlar -örneği Şekil 4’te incelenebilecek şekilde- yeni teknolojiye uygun halde seçilmiştir.

Şekil 2

Örnek Dijital Çerçeve



(Kaynak: Seattle NFT Museum, 2023).

Kiralama usulü ile elde edilerek müzede sergilenen NFT işlerin çerçeveselendirilme biçimi için müze; “Seattle NFT Müzesi, otuzdan fazla yüksek kaliteli dijital ekran aracılığıyla dijital sanata kristal berraklığında bir pencere sunar. (Ekranlar) Dikey ve yatay yönlerde 85” ila 32” arasında. Bu ekranların kalitesi, bu sürükleyici galerinin temelini oluşturuyor. Her konuk için yüksek bir deneyim sağlamak için her ekranın performansına ve bakımına kendimizi adadık” (Seattle NFT Museum, 2023). Açıklamasını yapmıştır. Müzenin kurucu ortağı Jennifer Wong, hem sanatçıların eserlerini gösterebilmesi hem de kullanıcıların ve alıcıların eserleri inceleyebilmesi niyetiyle yola çıkılan projenin yaklaşımı ile ilgili; “NFT sanatçıların ve yaratıcılarının hayal gücü heyecan verici. Seattle’ı NFT ve Blokzincir inovasyonu için bir merkez olarak haritaya koymaya yardımcı olurken, NFT topluluğuna hizmet edecek bir alan yaratmak istedik” (Wong, 2022). Yorumunu yapmış ve mekân yaratımı olarak hem bir klasik müze biçiminden uzaklaşmadığını hem de Blokzincir ve NFT’ler için dijital bir alan olarak var olma gayesini işaret etmiştir.

Ayrıca yapısal olarak oluşumda iklim taahhüdüne de dikkat çeken müze konsept yaklaşım olarak “Sürdürülebilirlik, Seattle NFT Müzesi’nin temel bir değeridir ve ekibimizin amacı, tüm NFT projeleri için her zaman karbon nötrlüğüne geçişi teşvik etmektir. Bu nedenle net sıfır emisyonla çalışmayı özveri haline getirdik ve İklim Taahhüdü’ne katılmak için başvuruda bulunduk” (Seattle NFT Museum, 2023). Tutumunu ön plana çıkarmıştır. Bu da yine yeni düşünce yapıları ve yaklaşımlara uygun olarak reel mekân olsun veya olmasın oluşumdan tasarıma, üretimden gösterime eser oluşturma ve gösterme pratiklerine olan ihtiyaca dikkat çekmiştir.

Şekil 5

İzleyici Etkileşimi



(Kaynak: Alexandra Chaves, The National News, 2022)

Stil imajların yanı sıra hareketli görsel, video art ve ses/müzik gibi girdileri de sunumlara ekleyen müzenin küratif yaklaşımı NFT eserler adına bütüncül bir kapsayıcılığa sahiptir. “Müzenin misyonunun bir kısmı, NFT'ler hakkındaki bilgileri artırmak ve geliştirmektir. Duvar metinleri, ziyaretçilerin blok zinciri sanatı hakkında daha fazla bilgi edinmeleri için açıklayıcı görevi görüyor ve müze çalışanları ve küratörlerinin daha fazla tartışma için hazır bulunduğu bildiriliyor” (The National News, 2022). Sanat alanı için genç, müzecilik ve sergicilik dünyası için henüz çok yeni olan NFT içerik üretimi ve gösterimi deneysel yaklaşımlar ve somut çıktılar ile ilerlemeye devam etmektedir.

SONUÇ

Müze ve sergilerin içinde barındırdığı ve onları oluşturan olgular dijital dönüşüme uğrayan her araştırma ve üretim alanı gibi yeni girdileri içine almaya açık olmalıdır. Eser sergileme pratiklerinin ortaya çıktığı ilk dönemlerden bu yana kolektif olarak gelişim gösteren müzecilik, NFT biçimde sanat eseri tasarımını da genel küratörlük şartlarına uygun biçimde alıcıya sunabilir haldedir. İnternet teknolojileri ve internet teknolojileri ile ortaya çıkan yeni ürün ve yaklaşımlara da açık ve kabullenici olması gerektiği incelenen; Seattle NFT Müzesi örneğinde de görüldüğü ve Tablo 1’de de maddelendirildiği gibi dijital içerik sergileri ve müze çalışmaları gelecek dönemlerde yapılması muhtemel çalışmalar ile gelişimini sürdürebilir haldedir. Müzecilik öğelerinin ortaya çıkarılması için yapılan derleme araştırmasında Seattle NFT Müzesinin içerikleri, Louvre Müzesinin internet sitesi, Alexandra Chaves (2022) ve Min Chen (Jing Daily Culture, 2022)’in inceleme yazıları, Tegan Kehoe (Createquity. com, 2022)’nin makale çalışması, Nina Simon (2022)’un blok çalışması incelenmiş ve Ressay Profesör Veysel Günay (2022) ile yüz yüze sözlü mülakat gerçekleştirilmiştir. Günay ile yapılan görüşmede kendisine ‘müzecilik ve sergileme öğelerini oluşturabilecek unsurların neler olduğu’ sorusu yöneltilmiş ve alınan yorumsal yanıtlar Tablo 1 olarak ortaya çıkarılan listenin doğrulanması ve sağlamasının yapılması üzerine kullanılmıştır. Yapılanmamış görüşme sırasında Günay’a yöneltilen sorular ön araştırma sırasında ortaya çıkmıştır ve araştırmanın bulgu yorumlarını yapılandırılması üzerine oluşturulmuştur. Araştırma sorusuna ilişkin en önemli kapsamlardan biri olan müze ve sergileme öğelerinin nasıl oluştuğu sorusuna görüşmeci tarafından alınan yorumsal yanıt direkt olarak aktarılmış ve unsurlar tablosunu oluştururken görüşme yanıtları ve kaynaklarla olan uyumluluğu göz önünde bulundurulmuştur.

“Sanat üretimi ve sanat eseri sergilemenin ilk dönemlerinde, devlet yetkilileri ya da özel fonlar tarafından desteklenen ve yine özel alanlarda kamuya açık olmayan şekilde gösterim üzerine yürüyen müzecilik pratikleri özellikle Rönesans ve modernleşme il birlikte sanat enstitülerine dönüşmüştür. 19. yüzyıl, müzecilik uygulamalarının profesyonelleşmesi, koleksiyonların sınıflandırılması ve düzenlenmesi, müze yapılarının ve yönetim sistemlerinin kurulması ile karakterize edilen

modern müzelerin yükselişine tanıklık etmiştir. 20. yüzyılda müzeler rollerini, muhafaza ve sergilemenin ilerisine taşıyarak, halkın katılımını (kamunun erişimi ve kamuya açık sergilemeleri) ve erişimini artırmak için araştırma, sosyal yardım ve eğitim programlarıyla ilgilenmeye başlamışlardır. Modern dönemde bir müze ya da sergi kuruluyorken, erişilebilir bir mekânı olmasına özen gösterilmelidir. Müzede sergilenecek eserlerin konservasyonu özenle yapılmalı ve sanatçının arzu ettiği koruma özeni gösterilmelidir. Küratör olarak bilinen kişi aynı zamanda commisar ismini de taşımaktadır. Bu kişiler müzelerde veya sergi alanlarında gösterilecek eserlerin hangi şartlarda ne zaman aralıklarında gösterileceğine karar verirler. Bazı sanatçılar kendi eserlerinin sergilenmesi için küratörlük de yapabilmektedir. Eser kamuya açılıyorken küratör eserlerin nasıl izleneceğine estetik olarak karar verir. Bir müze, temiz, iyi aydınlatılmış, iyi havalandırılmış, gezim yapılıyorken akışkan olan bir yapıya sahip olmalıdır. Nihayetinde bir müze farklı bir yapıdan çevrilmiş olsa dahi sanat eserlerinin gösteriminin yine sanatsal estetiğe uygun halde yapılması niyeti ile oluşturulur. İçerisinde gösterilecek eserler ve koleksiyonlar daimi de olsa değişim de sağlasa mevcut bir oluşum planı bulunmalıdır” (Günay, 2022).

Tabloyu oluşturan önermelerin gerçek hayatta ressamlık ve küratörlük yapmış olan bir sektör profesyoneli tarafından onanması ve desteklenmesi analiz verilerini güçlendirici unsur olarak bulgular kısmına yansıtılmıştır. Derlemenin nihayetinde ortaya çıkarılan tablo Seattle NFT Müzesinin sahip olduğu ve geleneksel müze yapısına uyum sağlayan öğeleri gösterirken aynı zamanda müze oluşturmada yeni ve özgün kullanılan öğelerin de tespiti yapılmıştır.

Tablo 1

Müzecilik Öğelerinin Seattle NFT Müzesindeki Karşılıkları

MÜZECİLİK ÖĞELERİ	SEATTLE NFT MÜZESİ
Bir mekâna sahip olma	ABD, Washington Eyaletinde mevcut
Eserlerin Depolanması	Eserler tamamen dijital formdadır
Öncü Eserleri Sergileme	Seçilen koleksiyonların öncü olması dikkate alınır
Sergilerin Uluslararası Olması	Eser ve sergilerin hangi milletten olduğu dikkate alınmamaktadır
Sergi Tasarımı Biçimi	Tamamen elektronik ve dijital yapılmaktadır
Commisar/Küratör Bulundurma	Müze sergi temalarına uygun küratörler bulundurur
Galeri Sahipliği	Müzenin kurucu ortakları bulunmaktadır
Eserlerin Çerçevlendirilmesi	Müze sabit dijital ekranlara sahiptir
Eser Sahipliği	Eserler koleksiyoncular ya da eser üreticilerinden kiralama usulü alınır
Eser Deneyimleme Süresi	Müze Pazartesi ve Çarşamba günleri 13/16 saatleri, Perşembe ve Pazar günleri 12/18.30 saatleri hizmet vermektedir
Eserlerin Sergilenme Biçimi	Tamamen dijital temsiller ile sergilenmektedir
Müze Aydınlatma Şekli	Müze içinde genel aydınlatma bulunur
Eser Aydınlatma Şekli	Dijital ekranlar dış aydınlatmaya ihtiyaç duymamaktadır
Eser Adetlerinin Belirlenmesi	Eser adetleri müzedeki dijital ekran adedi ile sınırlıdır
Müze Girişi Tasarımı	İnfografik giriş tercih edilmiştir
Kamuya Açıklık	Müze ve sergiler kamunun ziyaretine açıktır

(Kaynak: Seattle NFT Müzesi 2022, Louvre, 2022, Veysel Günay, 2022, Tegan Kehoe, Museum 2.0, 2022, Jing Daily Culture, 2022, Alexandra Chaves, 2022).

Mevcut tablo yapılması muhtemel araştırma ve çalışmalarla genişletme ve benzeşmelerden dolayı daraltmalara açık olup, Seattle NFT Müzesinin sergileme biçimine ışık tutmaya çalışmıştır.

Elde edilen veriler ve derlemeler incelendiğinde, geleneksel bir müzenin yapısal oluşumu ile Seattle NFT Müzesinde gözlemlenen oluşum arasında bir farklılık olmasına gerek bulunmadığı yorumunu yapmak yanlış olmayacaktır. Alışıl gelmiş bir müze ya da sergi mekânsal olarak nasıl tasarlanıyor ise dijital ekranlarda NFT (ya da herhangi bir dijital içerik) göstermeyi planlayan küratör ve sanatçıların yer alacağı sergi ve müzeler de iç mimari tasarım olarak benzerlik hatta aynılık gösterebilmektedir. Yalnızca gösterim ekranları üzerinde ve aydınlatma biçimlerinde farklılıklara ihtiyaç duyulması gösterilecek olan eserlerin tamamen dijital olmasından kaynaklı olarak doğaldır.

Müze içerisinde sergilenen eserlerin tamamen dijital olması eser taşınırken kullanılan lojistik faaliyetlerin yokluğunu göstermektedir. Aynı zamanda tamamı dijital ekranlarda sergilenen söz konusu NFT eserler fiziksel bir çıktıya ihtiyaç duymayan çalışmalar olduğundan bu ve bu tip müzelerin yapıları yine dijital gösterim elemanlarına bağlıdır.

Dijital bir eser sergilemenin en önemli avantajları çerçeve ve mekân içi tasarım masraflarının bir kez yapılabilecek olmasıdır. Burada kastedilen, bir dijital sergi içerisinde bulunan ekranlar boyut ve tür olarak standart dijital ölçülere dahil olacağından yalnızca dik ya da yatay olarak sergilenme ihtiyaçları durumunda ekranların çevrilerek kullanılması durumudur. Eser boyutları gerektiği durumda çerçevelere uyum sağlayacak şekilde büyütülüp küçültülebilmektedir.

Ekranların dijital olması beraberinde destek aydınlatmasına ihtiyaç duyulmamasını da getirmektedir. Fakat bu durumu bir avantaj ya da dezavantaj olarak değerlendirmemek daha doğru olabilir. Müzelerde gerektiğinde ya da küratörler tarafından tercih edildiğinde öne çıkarma adına yapılan dramatik aydınlatmalar dijital ekranlarda gösterilen eserler adına geçerli olmaz bu durum da bir estetik eksiliği algılamasına yol açabilir haldedir.

Dikkat edilmesi gereken önemli bir unsur da Seattle NFT Müzesinde sergilenen eserler bir yenilikçi deneme olarak uygulanmıştır. NFT bir ürün olarak dijital halde varlık bulduğundan gösterim hali tamamıyla dijital platformlar üzerinde dizayn edilmiştir. Bir geleneksel müze ya da sergi içerisinde dijital ekranlar aracılığı ile gösterilmesi alışlagelmişin dışında değerlendirilebilecek bir gösterim biçimidir. Özünde NFT mobil cihazlar, bilgisayarlı sistemler ve belki de sanal gerçeklik deneyimleme aletlerine bir reel mekândan daha çok uyumluluk göstermektedir. Fakat bu incelemenin kapması ve amacı da göz önünde bulundurulduğunda, bir fiziki mekân sergileme denemesi de dijital dönüşüm ve sanatlar ve disiplinler arası yakınlaşmaya kapı aralayabilecek gelişime ve girişimlerden biri olarak değerlendirilebilir.

Alımlama yönünden değerlendirildiğinde ise bir NFT üretimi dijital ekranlarda gösterilmesi özelliği dışında klasik bir sergide tablolu eser gözlemleme deneyimini çağrıştırmaktadır. Bunun nedenini sergilerin ve müzelerin yapılarından çok NFT türde üretilen içerik ve eserlerin estetik derinlik eksikliği olarak yorumlamak yanlış olmayacaktır. NFT içerikler üretim ve üretici genişliği olarak geleneksel sanatlar ve üreticileri ile karşılaştırıldıklarında daha dar bir kitleye sahip olduğundan bu durumun ortaya çıkışını da olası kabul etmek mümkündür.

Son bir not olarak NFT'lerin bir sanat formu olup olmadığı tartışması ve tamamı dijital olan iki ve üç boyutlu sergiler ile VR izleme için tasarlanan sergiler bu çalışmanın dışında tutulmuştur. İki ve üç boyutlu sergiler ile VR izleme için tasarlanmış sergiler için; nftmetaversemuseum.com, mvseum.art, themetaversemuseum.io, naturalhistory.si.edu, americanart.si.edu, edu.google.com, youvisit.com, nft-artmuseum.org ve benzeri gibi tarayıcı üzerinden platformlar ya da Steam türü dijital oyun ve içerik platformları ziyaret edilip gelecek çalışmalar adına incelemeler haldedir.

Üretiminden kullanıcıya ulaşımına taşınma, düzenleme ve hatta ortadan kaldırma biçimi tamamen dijital olan bir NFT içeriğin, kamuya açık biçimde sergilenmesi durumunda dijital dönüşümünü sağlamış ya da sağlamak üzere olan tüm yeni ve mevcut sergi ve müze alanlarda gösterilmesinin mümkün olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Dijital dönüşüm ve altyapısını tamamlamış herhangi bir fiziki sergileme mekanı NFT içerikler için doğal bir gösterim alanı olarak varlık gösterebilmektedir.

Netice itibariyle sergi pratikleri, bir eser ve sergi oluřturma fikrinin ortaya ıktığı andan itibaren dijital dönüşüm ve yeni pratikler göz önünde bulunarak tasarlanabilir ve uygulanabilir biçimlere ulaşmıştır ve bu çalışma ile incelenen ve hibrit yapıda olduğu tespit edilen fiziki mekân dijital eser ilişkisi kuran oluřumların doğal olarak varlık gösterdiği yorumunu yapmak yanlış olmayacaktır.

KAYNAKÇA

About the Museum. (2022). Seattle NFT Museum: <https://www.seattlenftmuseum.com/about-us> adresinden Aralık 2023 tarihinde alınmıştır.

Alsford, S. (1991). Museums as Hypermedia Interactivity on a Museum-wide Scale. International Conference on Hypermedia & Interactivity in Museums.

Bertacchini, E., Morando, F. (2013). The Future of Museums in the Digital Age: New Models of Access and Use of Digital Collections. *International Journal of Arts Management*, 15 (2), 60-72.

Borsotti, M., Bollini, L. (2009). Reshaping exhibition & museum design through digital technologies: a multimodal approach. *International Journal of Virtual Reality*, 8 (3), 25-31.

Bruno, F., Bruno, S., De Sensi, G., Luchi, M. L., Mancuso, S., & Muzzupappa, M. (2010). From 3D reconstruction to virtual reality: A complete methodology for digital archaeological exhibition. *Journal of Cultural Heritage*, 11 (1), 42-49.

Chaves, A. (2022). World's First NFT Museum Opens in Seattle. The National News: <https://www.thenationalnews.com/arts-culture/art/2022/01/27/worlds-first-nft-museum-opens-in-seattle/> adresinden Ocak 2022 tarihinde alınmıştır.

Chen, M. (2022). What's Inside Seattle's First NFT Museum. Jing Daily Culture: <https://jingculturecrypto.com/seattle-nft-museum/> adresinden Ocak 2022 tarihinde alınmıştır.

Chohan, U.: (2021). Non-Fungible Tokens: Blockchains, Scarcity, and Value, Discussion Paper Series: Notes on the 21 st Century. Critical Blockchain Research Initiative.

Choi, S. H., Park, H. S., Kim, M. H., & Jeon, T. I. (2013). An analysis of the effect on using digital exhibition of archives. *Journal of Korean Society of Archives and Records Management*, 13 (1), 7-33.

Çimen, Ü.: (2020). Analog Fotoğraftan Dijital Fotoğrafa Geçişte Fotoğrafik Gerçekliğin Dönüşümü. *Turkish Studies – Information Technologies and Applied Sciences*, 15 (1), 15-37.

Dean, D. (1994). *Museum Exhibition: Theory and Practice*.

Dietrich, A. (2004). The Cognitive Neuroscience of Creativity. *Psychonomic Bulletin & Review*, 11 (6), 1011–1026.

Ding, Jing., Ho, Jeffrey., (2021). Mapping Engaging Experiences and Frame Shifting in Elucidation and Interactive Animation with Blending Theory in Public Exhibitions. 599-603.

Dowling, M. (2022). Fertile LAND: Pricing non-fungible tokens. *Finance Research Letters*, 44, 102096.

Fleming. W., William, (2016). Best Practices in Museum Education.

From the Mona Lisa to The Wedding Feast at Cana. (2022). Louvre: <https://www.louvre.fr/en/explore/the-palace/from-the-mona-lisa-to-the-wedding-feast-at-cana> adresinden Ocak 2022 tarihinde alınmıştır

Gardiner, J. A. (2011). *A study of the effectiveness of community outreach and public accessibility in art museums*. California State University, Long Beach.

Günay, V. (2022). Resim Sanatçısı Profesör Veysel Günay ile yapılan görüşme, İstanbul:1 Şubat

Henderson, L. D. (2018). Fourth Dimension and non-euclidean geometry in Modern Art. MIT Press.

Hu, W., Han, H., W. (2023). Interactive Design and Implementation of a Digital Museum under the Background of AR and Blockchain Technology. *Applied Sciences*, 13 (8), 4714-4714.

Kalinkina, N., A., Kuznecova, A. (2023). Relevance of introducing multimedia technologies in museums in conditions of modern development of society. *Bulletin of Belgorod State Technological University named after. V. G. Shukhov*,

Kehoe, T. (2022). What is a Museum? Createquity: <https://createquity.com/2013/05/what-is-a-museum/> adresinden Mart 2022 tarihinde alınmıştır

Keight. (2022). Gallery: <https://gallery.so/keight> adresinden Mart 2022 tarihinde alınmıştır.

Lopes, R. O. (2020). Museum curation in the digital age. In *The future of creative work*. Edward Elgar Publishing.

Nofer, M., Gomber, P., Hinz, O., & Schiereck, D.: (2017). Blockchain. *Business & Information Systems Engineering*, 59 (3), 183-187.

Ötkünç, Y. (2017). Türkiye Tarihinde Sergileme Politikaları ve Küratörlük Mesleği: Beral Madra Örneği, Doktora Tezi. Yıldız Teknik Üniversitesi.

Rao, S. (2022). 8 Takeaways for Museums from Tiktok. Museum 2.0: <https://museumtwo.blogspot.com/> adresinden Şubat 2022 tarihinde alınmıştır.

Şentürer, A. (2022). Designing through Archi-Cine Sections/Sectional-Montages. *In Trans Studio*. 64–81.

Shields, J. (2013). Collage and Architecture (1st ed.). Routledge.

Simon, H. A. (2001). Creativity in the Arts and the Sciences. *The Kenyon Review*, 23 (2), 203–220.

Tezcan, C.: (2019). Güncel Sanatta ve Fotoğrafta Küratörlük Kavramı, Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi.

The Digital Art Experience. (2022). Seattle NFT Museum: <https://web.archive.org/web/20220124161631/https://www.seattlenftmuseum.com/exhibitions> adresinden Ocak 2022 tarihinde alınmıştır.

Zimmermann, C., DiGiovanni, Evans, B., Robinson, C. (2020). Living with the Founder: Constraints and Creativity. *Journal of Museum Education*, 45 (2), 109-114.

Atıf İçin: Şentürk, O. (2024). Sergi Küratörlüğünün Dijital Dönüşümü Üzerine Bir İnceleme: Seattle NFT Müzesi, *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 8 (1), 117-143.