

**TC
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI
MÜZECİLİK YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**DİJİTAL SANAT PRATİKLERİNİN
MÜZEOLOJİK BAĞLAMDA DEĞERLENDİRİLMESİ**

**DERYA YÜCEL
06714002**

**TEZ DANIŞMANI
Yrd. Doç. Dr. HALE ÖZKASIM**

**İSTANBUL
2010**

ÖZ

DİJİTAL SANAT PRATİKLERİNİN MÜZEOLojİK BAĞLAMDA DEĞERLENDİRİLMESİ

Derya Yücel

Mayıs, 2010

Dijital sanatın karakteristik özellikleri pek çok bakımdan geleneksel sanat ortamı sistematığına meydan okumaktadır. Müzeler, galeriler, kurumlar, sanat ortamı ve sanat piyasasını içine alan bu sistem çok uzun zamandır “nesne merkezli” bir yapıda gelişmiş, toplama, biriktirme, koruma ve sergileme pratikleri genel olarak “sanat nesnesi” üzerinden sistematikleştirilmiştir. New Media ve Time-based Art olarak tanımlanan dijital sanat pratiklerinin sahip olduğu özellikler ise bir sanat üretiminin sonucu olan nesneden çok, süreci ön plana çıkartan bir yaklaşımı gündeme getirmiştir. Dinamik, etkileşimli, kolektif, uygulanabilir ve değişken bir doğaya sahip olan sanat formları, “nesneleşme”ye direnmekte ve geleneksel “sanat nesnesi” kavramını dönüşüme uğratmaktadır. Dijital sanat alanında üretilen her yapının spesifik ve kendine özgü bağlamlara sahip olması, bu sanat üretimlerini kategorileştirme ve müzeolojik işlevlere adapte etmekte problemlere yol açmaktadır.

Dijital sanat pratikleri günümüzde bir gelişme sürecindedir ve bu sanatın nasıl işlediği, nasıl toplanacağı, nasıl korunacağı, mülkiyet problemlerinin ne olacağı gibi sanat alanında ortaya atılan belirli sorular, temelde müzeler üzerine inşa edilen sorular olarak görülmektedir. Yeni medya sanatının müzeolojik bağlamda problemleri bir alan olduğu ileri sürülse de, kurumsal sisteme dahil edilmesi çabaları, pratik ve teorik alanda yapılan araştırma ve uygulamalara zemin hazırlamaktadır. Kurumsal sisteminin geliştirdiği etkinliklerin neredeyse tümü, nesnenin yerini alan yeni medya üretimleri tarafından problemleri bir zemine taşınmıştır. Yine de, yeni medya, sanat sistemi içinde kendine güvenli bir yer bulur ve ihtiyaçları desteklenirse, bu sanat üretimlerinin olanak ve olasılıkları tanınır kavranabilecektir. Sanat yapısına dair güncel kavramların yeniden düşünülmesi ve ele alınmasını teşvik eden yeni medya, aynı zamanda güncel sanatsal pratiklerin anlaşılmasında geniş bir potansiyele sahiptir. Yeni medya alanının tepkisel tavrı, kurumların bu sanat üretimleri ile olan bağında kolay çözülemeyecek problemleri yaratsa da dijital sanat pratikleri, küratöryal uygulamalar ve kurumsal sunumlar ile geleneksel sanat seyircisine adapte edilebilir ve bu sanat erişilebilir ve interaktif yapısı ile ziyaretçileri müzelere çekmekte başarılı olabilmektedir. Bu anlamda, geleneksel sanat pratiklerine göre marjinal olarak algılanan yeni medya sanatını bu durumun dışına çıkarmak için en önemli basamak öncelikle bu sanat üretimlerini kurumlara entegre etmek ve dolayısıyla izleyici kitlesinin genişlemesini sağlamaktır.

Yeni medya sanatı her ne kadar müzelerin koleksiyon oluşturma, toplama, bakım ve koruma, belgeleme ve sergileme gibi temel işlevlerinin geleneksel nosyonlarına meydan okuyor gibi görünse de en azından teorik ve pratik düzeyde bu konular üzerinde deneyim kazanılmaya başlanmıştır. Elbette tüm bu tartışmalı sorunlar, en az

müzecilik kadar güncel sanat pratikleri alanında da oldukça geniş bir alanı kapsamaktadır. Yine de kurumlar süregelen eleştirel ve dirençli çalışmalarıyla dijital sanat pratiklerine ait problematikler üzerine çözüm üretebilecekler ve yeni medya sanatını kurumsal sisteme adapte edebileceklerdir.

Anahtar Kelimeler : Dijital Sanat, Yeni Medya Sanatı, Güncel Sanat, Yeni Müzeoloji, Çağdaş Müzecilik, Müze İşlevlerinin Dijitalleşmesi, Dijital Kürasyon.

ABSTRACT

INTERPRETING THE DIGITAL ART PRACTICES WITHIN MUSEOLOGICAL CONTEXT

Derya Yücel

May, 2010

The characteristics of digital art practices are in many ways a challenge to the systematic of the traditional art scene. Museums, galleries, institutions, the art scene and the system which includes the art market have, over a long period of time, developed into an “object-based” structure. Collecting, protecting and exhibiting practices have generally been systematized around the “art object” whereas digital art practices, including new media and time-based art, emphasize an approach around process rather than an object. Dynamic, interactive, participatory, customizable and variable art forms resist objectification and impose a transformation upon the traditional notion of the “art object”. Most art works in the field of digital art have unique and specific contexts, creating problems in categorization and adaptation to museological functions.

Digital art practices are experiencing a period of development and some questions such as “how does this art work”, “how is it going to be collected”, “how is going to be protected” and “how will the ownership problem be solved” are seen as questions that are to be answered around the museum as an institution. Although new media art is seen as a problematic field in terms of the museological concept, efforts to include it in the institutional system lead to research and applications in practical and theoretical fields. Almost every activity within the institutional system has been problematized by new media productions taking place of the art-object. However, if new media manages to carve out for itself a secure and reliable space within the art system, and its requirements are supported, the possibilities and probabilities it offers will be revealed. New media encourages the rethinking and reassessment of contemporary concepts regarding the art work, and has wide potential to assist the comprehension of contemporary artistic practices. The reactionary attitude in the field of new media does create complex problems for institutions regarding their relationship with these art productions, however, digital art practices can be adapted for traditional art audiences via curatorial practices and institutional presentations; and the accessible and interactive structure of this field of art can successfully draw visitors to museums. Therefore, the most important step that needs to be taken to change the perception of the marginality of digital art in relation to traditional art forms is to first integrate these practices within institutions and to thus allow the audience for them to expand.

Although new media art is seen as a challenge to the general notions of the main functions of museums such as collecting, conserving, documenting and exhibiting, some theoretical and practical experience has begun to accumulate. Of course, all these issues affect not only museology but also contemporary art activities.

Institutions will continue to produce solutions for digital art practices through their persistent and critical work and adapt new media art to the institutional system.

Keywords : Digital Art, New Media Art, Contemporary Art, New Museology, Modern Museology, Digitalling Museum's Functions, Digital Curation.

ÖNSÖZ

Toplumsal yaşamın hemen her alanı gibi, hem sanat pratikleri hem müze kurumu yeni teknolojileri benimseyerek dönüşümüne devam etmektedir. Dijital sanat pratikleri güncel sanatın bir alanı olarak müzelerde kabul görmeye ve gelişmeye devam etmektedir. Yeni medya sanatının kurumsal sisteme dahil edilmesi, pratik ve teorik alanda yapılan araştırma ve uygulamalara zemin hazırlamaktadır. Günümüzde, yeni medya sanatı, günümüz sanat kanonuna eklemlenmiş ve kendi dağıtım, toplama, koleksiyon oluşturma, belgeleme ve sergileme araçlarını beraberinde getirmiştir.

Müzeler, geleneksel sorumluluk ve amaçlarından taviz vermeden öncelikle belgeleme, sergileme, depolama, koruma gibi müzeolojik ilkelerini, değişen sanat pratiklerinin talepleri doğrultusunda geliştirmekte ve belirli standardizasyonlar oluşturmaya yönelmektedir. Günümüzde, yeni medya sanatına odaklanan kurumlar ve müzelerin geliştirdiği uygulama ve pratikler sayesinde standart modeller oluşturulmaya çalışılmaktadır. Yeni müzeoloji, iletişim, etkileşim ve geçişliliğe önem vermekte, güncel biçim ve araçların üretilmesini teşvik etmektedir. Bu nedenle, sanatçı, küratör ve kurum arasında değişen iletişim biçimlerinin ötesinde, müzecilik alanında hem kurumlar arasında hem de kurum içi departmanlar ile uzmanlar arasında bir işbirliğinin oluşturulması gereklilik halini almış ve bu yöntem çoğu kurum tarafından benimsenmiştir. Bu anlamda, tez çalışmam sırasında işbirliğini esirgemeyen ve yayınlarını cömertçe paylaşan Whitney Amerikan Sanatı Müzesi, Yeni Medya Sanatları Küratörü Christiane Paul ve İletişim Sorumlusu Jeff Levine ile Tate Modern Sanat Müzesi, Eğitim Departmanı Koordinatörü Helen Craggs'a ve İletişim Asistanı Patricia Mediavilla'a teşekkür ederim.

Tezimin hazırlanması ve çalışmalarımın her aşamasında benden bilgilerini, yardımlarını ve sabrını esirgemeyen sayın danışmanım Yrd. Doç. Dr. Hale Özkasım'a içten teşekkürlerimi borç bilirim.

İstanbul, Mayıs 2010

Derya Yücel

İÇİNDEKİLER

	Sayfa No.
ÖZ	ii
ABSTRACT	iv
ÖNSÖZ	vi
İÇİNDEKİLER	vii
KISALTMALAR	ix
1. GİRİŞ	1
2. KURUM OLARAK ‘MÜZE’ ve OLGU OLARAK ‘SANAT’ İLİŞKİSİ, ETKİLEŞİMİ VE İLETİŞİMİ	4
2.1. Modernite Eleştirisi Olarak Modernizm ve Modern Sanat	8
2.2. Müze ve Kurumsal Otorite Kavramının Sorgulanması	11
2.3. Avangard Sanat ve Sanat Aracılığı ile Müze Eleştirisi	15
3. 1980 SONRASINDA MÜZELERİN DEĞİŞİMİ VE YENİ MÜZEOLJİ	20
3.1. Postmodernizm Kavramı ve Sanat	20
3.2. Postmodern Müze Politikaları ve Müzelerin Değişimi	24
4. SANAT VE MÜZECİLİK ALANLARINDA TEKNOLOJİNİN KULLANIMI	29
4.1. Sanat Alanında Teknolojinin Kullanımı ve Dijital Sanat Pratikleri	32
4.1.1. Fotoğraf ve Dijital Görüntünün Sanatsal Kullanımı	36
4.1.2. Sanatsal Bir Dil Olarak Video	37
4.1.3. Sanat Üretim Alanı Olarak İnternet	39
4.1.4. Çağdaş Sanat Alanında Melez Mecralar	41
4.2. Müze İşlevlerinin Dijitalleşmesi	44
4.2.1. Sanal Müzeler	48
4.2.2. Müzelerde Dijital Kürasyonlar	50
5. DİJİTAL SANAT PRATİKLERİNİN MÜZECİLİK BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ	58
5.1. Dijital Sanat Pratiklerinin Müze İşlevlerine Adaptasyonu	60
5.1.1. Dijital Sanat Alanında Standartlar ve Kriterler	60
5.1.2. Dijital Sanat Pratiklerini Kategorileştirme Girişimleri	61
5.2. Dijital Sanat Üretimlerinin Müze Koleksiyonlarına Katılması	65

5.2.1. Toplama ve Biriktirme Etkinlikleri	66
5.2.1.1. Ön Edinme Evresi	67
5.2.1.2. Edinme Evresi	68
5.2.1.3. Edinme Sonrası Evresi	69
5.2.2. Dijital Sanat Üretimlerinde Ödünç Alma - Verme Etkinlikleri .	69
5.3. Dijital Sanat Kapsamında Bakım ve Koruma Uygulamaları	71
5.4. Dijital Sanat Alanında Belgeleme ve Arşiv Çalışmaları	77
5.5. Dijital Sanat Üretimlerinde Sergileme ve Sunum Modelleri	81
5.6. Telif Hakları ve Fikri Mülkiyet Konusu	87
6. SONUÇ	90
KAYNAKÇA	98
ÖZGEÇMİŞ	103

KISALTMALAR

ACM	: Association for Computing Machinery
CAD	: Computer Aided Design
CAM	: Computer Aided Manufacture
CAVE	: Cave Automatic Virtual Environment
CD-Rom	: Compact Disc Read Only Memory
DAM	: Digital Asset Management
DCC	: Digital Curation Centre
DigCCur	: Digital Curation Curriculum
EAT	: Experiments in Art and Technology
FFDB	: Franklin Furnace Data Base
GPS	: Global Positioning System
HMD	: Head Mounted Display
ICA	: Institute of Contemporary Arts
MIDI	: Musical Instrument Digital Interface
MOMA	: New York Museum of Modern Art
MP3	: Motion Pictures Experts Group
NARA	: US National Archives and Records Administration
NSF	: US National Science Foundation
PDA	: Personal Digital Assistant
SFMOMA	: San Francisco Museum of Modern Art
SIGGRAPH	: Special Interest Group on Graphics and Interactive Techniques
SILS	: The School of Information and Library Science
SMS	: Short Message Service
UNC-CH	: University of North Carolina at Chapel Hill
VMN	: Variable Media Network
VMQ	: Variable Media Questionnaire
ZKM	: Zentrum für Kunst und Medientechnologie

1.GİRİŞ

Güncel sanatçıların üretimleri, artık daha fazla müze ve sanat kurumları koleksiyonlarına eklenmekte, dijital sanat ve yeni medya olarak adlandırılan güncel sanat formları özellikle modern sanat müzeleri koleksiyonlarında öne çıkmaktadır. Ancak, bahsedilen sanat formlarının doğası, geleneksel sanat nesnelerinden oldukça farklıdır ve bağlı oldukları bağlamlar ve teknolojiler kendilerine özgü bir takım hassaslıklar ve özgüllükler göstermektedir. Genel olarak üretilmesinde, belgelenmesinde, sunulmasında karmaşık bir takım gerekliliklere ihtiyaç duyan güncel sanat formları, kurumlardan ilgi, zaman ve kaynak gibi önemli sorumlulukları talep etmektedir. Güncel sanat pratiklerinin hem pragmatik hem kavramsal olarak kurumları değiştirmeye zorlaması çok uzun zamandır sanat mekanlarında izlenmektedir. Kurumlar, yeni medya sanatını koleksiyonlarına katmaya başlamış ve bu koleksiyonların gereksinimlerini ciddiyle araştırma yoluna girmişlerdir. Bugün, üzerinde uzlaşılan önemli nokta bu değişimlerin her kurum özelinde tek başına yakalanamayacağıdır. Kütüphaneler, üniversiteler, araştırma merkezleri ve müzeler daha fazla işbirliği yapmakta, bilginin değişen biçimleri farklı kurumlar arasındaki ilişkileri de dönüştürmektedir.

Yeni medya çalışmaları zaman temelli, etkileşimli, katılımcı, izleyici odaklı ve değişkendir. Çoğu dijital sanat pratiklerinin sahip olduğu karmaşık sistemlerin tümüyle kavranması, uygulanması ve korunması bu çalışmaların sorumlularını yorumlayıcı bir tavır alma noktasında zorlamaktadır. Bu nedenle, günümüzde de bu konuların çözülmesinde etkili yaklaşımlar olarak çoğunlukla yine geleneksel müzeolojik pratiklere güvenilmekte ve mevcut yöntemler geliştirilmektedir. Bu nedenle özellikle melez mecraların geleneksel müzeolojik ilkelere uygulanması ortaya yeni yaklaşımları çıkarabilmekte ve müze departmanları arasında yeni işbirliği alanlarını zorunlu kılmaktadır. Geleneksel sanat yapıtlarının elde edilmesi, arşivlenmesi, korunması ve sergilenmesi konularında kabul edilen standartların varlığına karşın, dijital sanat pratikleri alanında henüz tatmin edici standartlar oluşturulamamıştır. Bu konudaki farkındalığın artırılması ve pratik olarak ihtiyaç

duyulan gereksinimlerin oluřturulmasında uluslararası alanda ve müzeler arasında bir işbirliğinin varlığı kaçınılmazdır.

Müzeciliğin temel işlevleri olan koleksiyon oluřturma, toplama, bakım, koruma, belgeleme, arşivleme ve sergileme etkinlikleri sanat nesnesini merkez alan bir yapı geliřtirmiřtir. Geliřen dijital teknolojileri kullanan sanatı içine almayı talep eden müzeciliğin yeni öneriler getirdiğı açıktır. Bu önerilerin kavramsal ve pratik olarak değerdendirilmesi bu tez çalışmasının ana problemidir. Geleneksel sanat kurumları, sanat belleğini korumakla sorumludurlar ve dolayısıyla kurumsal işlevlerini güncelleyerek zamana uyarlamak zorundadırlar. Bu anlamda, dijital teknolojilerin ortam olarak kullanıldığı sanat pratiklerinin üretimi, bu sürecin tüketime sunulması ve müze mekanı içindeki konumu tezin çerçevesini oluřturmaktadır. Tez çalışması, sanatın tarihsel süreç içindeki değışimi ve müze kurumu üzerindeki etkisi, gelişen teknolojilerin sanat ve müzecilik alanında getirdiğı güncel uygulamaları, dijital sanat bağlamında sanat müzelerinin koleksiyon oluřturma, arşivleme, koruma ve sergileme fonksiyonları üzerine bir araştırma, durum saptaması ve değerdendirme olarak geliştirilmiştir.

Tez kapsamında yararlanılan temel yazılı kaynaklarda, dijital teknolojilerin yalnızca sanat alanında kullanılan bir araç değil aynı zamanda kültürel bir yapı olduğı vurgulanmaktadır. Christiane Paul çalışmalarında yeni medya sanatının müzelerin temel işlevlerini nasıl etkileyeceğı üzerinde durmakta ve bu alanda uygulanabilecek küratöryal pratiklere yeni modeller önermektedir. Beryl Graham ve Sarah Cook dijital sanat çalışmalarının tarihçesini araştırılmış, bunları fiziksel ortam içinde değerdendirmiş ve anlam olarak yeni perspektifler sunmuşlardır. Ayrıca dijital sanatı sınıflandırmak için kullanılan kategorileri değerdendiren yazarlar, yeni metodolojilerin sanat pratiklerini nasıl etkilediğini göstermişlerdir. Taksonomiler, metodolojiler ve bilgi standartları yaratımı için sistematikleřtirme ve standardizasyon oluřturmanın kurumlar açısından zorunlu olduğı kabul edilmektedir.

Bu nedenle, tez çalışmasında dijital sanat alanı; dijital fotoğraf, video sanatı ve internet (bilgisayar) sanatı başlıkları altında kategorilere ayrılmıştır. Dijital sanat pratikleri arasında izlenen geçişlilik göz önüne alındığında ise, melez mecralar başlığı da kullanılarak çeşitli alt kategorilere ayrılmıştır. Bunlar, dijital heykel, enstalasyon, performans, müzik ve ses sanatı, sanal gerçeklik olarak ele alınmıştır.

Tez çalışmasında öncelikle sanatın ve müzenin kurumsallaşma süreci ele alınmış, sonrasında, modernizm kavramı, modern sanat aracılığı ile kurumsal otorite kavramının sorgulanması ve Avangard sanatın oluşumu ile sanatın müzeye karşı geliştirdiği eleştirel yapı ikinci bölümde özetlenmiştir. Müze kurumu ve sanatın ilişki, iletişim ve etkileşiminin tarihsel gelişiminin bilinmemesi halinde, eleştirel sanat pratiklerinin dijitalleşmesinin, dolayısıyla sanatın nesnesizleşme sürecinin neden sonuç ilişkisi içinde çözümlenemeyeceği varsayılmıştır. 1980 sonrası hem sanatsal pratiklerin hem de müze kurumunun değişimi postmodernizm kavramı çerçevesinde üçüncü bölümde değerlendirilmiş, postmodern müze politikalarının teşvik ettiği yeni müzeoloji yine bu bölümde ele alınmıştır. Sanat ve müzecilik alanlarında teknolojinin getirdiği değişimler dördüncü bölümde aktarılmıştır. Araştırma sonucunda, kurumsal sistemlerin dijital sanatı kapsayabilmeleri açısından kategorileştirme, tanımlar ve standardizasyonlar oluşturmaları bir zorunluluk olarak belirginleşmiş, bu nedenle teknik gelişmeler birbirlerinden bağımsız gelişmeler olmadıkları halde, bu bölümde inceleme alanı olarak güncel sanatta kullanılan görsel teknolojiye odaklanılmış, bu bağlamda, sanat alanında teknolojinin kullanımı ve dijital sanat pratikleri genel olarak tanımlanmıştır. Bu bölümde ayrıca müze işlevlerinin dijitalleşmesi konusuna odaklanılmış ve dijital kürasyon ile sanal müze kavramları incelenmiştir. Son olarak beşinci bölümde tezin ana amaç ve problemleri, araştırmalar, okumalar ve metinler üzerinden değerlendirilmiş, dijital sanat pratiklerinin müzelerin toplama, belgeleme, koruma ve sergileme gibi temel işlevlerini nasıl etkilediği, ortaya çıkan teorik ve pratik uygulamaların neler olduğu ve önerilen güncel yöntemler, örnekler üzerinden ele alınmıştır.

Tez çalışmasında adı geçen sanat müzeleri, sanat kurumları, sanatçılar ve yapıtlar, tezin temel problemi olan dijital teknolojiler yoluyla üretilen günümüz sanatının müzeolojik bağlamda değerlendirilmesi konusunda örnekleme amacıyla tez kapsamına alınmıştır; bu kişi, kurum ve yapıtlar hakkında nitelikli bir yargıda bulunma amacı söz konusu değildir.

2. KURUM OLARAK ‘MÜZE’ VE OLGU OLARAK ‘SANAT’ İLİŞKİSİ, ETKİLEŞİMİ VE İLETİŞİMİ

Müze kurumu ile her dönemde belirli ve değişken bir özerkliğe sahip olan sanat arasındaki *ilişki*, birlikte oluşan ya da birlikte değişme gösteren olaylar arasında kavramsal olarak kurulan bağa işaret etmektedir. Yine, başlıkta işaret edilen *etkileşim* ise, toplum yaşamında her şeyin hem kendisinin bağlı olduğu, hem de kendisine bağlı olan bir karşılıklı etkiler bütünlüğü içinde bulunması olarak açıklanabilir. Etkileşim, neden ile sonucun birbirinden ayrı değil, sıkı sıkıya birbirine bağlı olması ve durmadan birbiriyle yer değiştirmesidir. Müze ve sanat arasındaki *iletişim* ise bilgi ve deneyim alışverişine işaret eden bir tanımlama olarak kullanılmıştır. Dolayısıyla, bu bölümde müze kurumu ve görsel sanatlar sürekli olarak birlikte ele alınmakta, bu iki yapı arasındaki ilişki, iletişim ve etkileşim süreci tarihsel bir anlatımın dışında kimi zaman eleştirel düşüncelerle birlikte aktarılmaya çalışılmıştır.

İlkel toplumlarda sanat üretimlerinin büyü ve inanç ile ilişkili olduğu ileri sürülmektedir. Özellikle resim ve heykel sanatının, Batı sanat tarihinde din ve ritüel ile olan bağlantısı, Paleolitik çağlardan Mezopotamya ve eski Mısır’a, Eski Yunan’dan Orta Çağ’a kadar izlenmektedir. Sanat üretimi, toplumsal yaşantının başladığı dönemlerde ayinler, dinsel törenler ve büyüyle iç içe ortaya çıkmıştır (Gombrich, 1986; Lenoir, 2003; Tansuğ, 1993). Sanat eseri ilkin ritüellerin aracıdır ve onu biricik kılan, bütünleştiği bu tapınma eylemidir. Sanat kendine özgü atmosferini ritüelin temsil alemi içinde kazanmış, ritüel yoluyla geleneğe sinmiş ve bu gelenekle birlikte dönüşmeye başlamıştır. Kurumsallaşma ve özerkleşmesi öncesinde sanat, zihinsel bir etkinlikten çok el becerisi ile ilişkilendirildiği ve zanaat olarak kabul edildiği dönemlerde siyasi/dini güçlerin himayesinde gelişmiştir. Nesneler, tapınak, mezar yada kilise olsun siyasi ve dini mekanlarda bir araya getirilse de bugünkü anlamda sanat değeri dikkate alınarak yapılan koleksiyonlara Helenistik dönemde rastlanmaktadır. Özellikle Bergama ve İskenderiye’de bilim ve sanata adanmış mekanlara “museion” yani ilham perilerinin yeri adı verilmiştir. Yine de antik dönemde şiir, müzik ve felsefenin aksine resim ve heykelin müzleri yoktur (Artun, 2006a; Madran, 1999). Resim ve heykelin sanat olarak değerlendirilmesi,

Batı Avrupa’da yaşanan Rönesans ile başlamış ve sonrasında gerçekleşen Aydınlanma Dönemi ile gelişmiştir.

15-16. yüzyıl Avrupa’ında ortaya çıkan kapitalist ekonomi çerçevesindeki girişimler ve siyasal rejimler, yeni bir kültürel zihniyet ve sanatsal himaye düzeni ortaya çıkarmış, bu dönemde beliren burjuva sınıfının himayesine giren sanat, sekülerleşme ve özerkleşme dönemine de girmiştir. Yine aynı yüzyılda ortaya çıkan sergileme, teşhir kültürü ve sanat tarihi inşası ile sanat, zanaattan ayrılmış, farklı bir kimlik edinerek özerkleşmiştir (Artun, 2006a; Berger, 2004; Madran, 1999). Bu dönemde müze kurumunun başlangıcı olarak kabul edilen koleksiyonlar, sistemli bir toplama ve biriktirme eylemi olarak şekillenmeye başlamıştır.

Eski Yunan zanaatçısı Phidias’ın “Athena”sı, yaratıldığı dönemde dinsel bir anlama sahip, tapınılan bir tanrıdır. Ortaçağ Hristiyan geleneğinde ise yine dini hatta siyasi bir anlam taşımış ama yaratıldığı koşullardan oldukça farklı olarak sakıncalı bir put olarak görülmüştür. “Athena” modern müzede ise, antik bir sanat eseri, bir heykel olarak değerlendirilmiştir. Çünkü, müzede temsil edilen şey tanrısal değil, tanrısal olanın belli bir biçimde betimlenmesidir. Müzelerde keşfedilen, biçimler, dönemler, üsluplar ve yaratıcılarıdır (Lenoir, 2003, 211).

Sanatın işlevi, tarihi boyunca dönemlere göre değişmektedir. Toplumsal dönüşümler, sanat yapıtının işlevini belirleyen ana öğedir. Dini ritüel aracı ya da siyasi bir sembolün müze kurumu içinde bir heykele veya bir resme dönüşmesi de toplumdaki geleneksel ve yerleşik olan sistemden, daha karmaşık olan bir düzene geçiş sırasında yaşanan değişimlerle ilişkili olmuştur. Sanatçının özgürleşmesi, modern toplum ve modern sanatın ortaya çıkışı genel olarak, 1789 Fransız Devrimi ile Sanayi Devrimi’nin yol açtığı sosyal/kültürel/ekonomik değişimlerle başlatılmaktadır.

“1789 Fransız Devrimi ve getirdiği toplumsal yenilikler, sosyal yaşam işleyişinin farklılaşmasıyla birlikte birçok alanda olduğu gibi müzecilik alanında da kavram değişikliklerine yol açar. Fransa’da krallık düzeninin yıkılmasıyla halka hitap eden, dini, monarşik ya da feodal kimliklerden uzak, tarafsız kurumlara ihtiyaç duyulmuştur, bunun en işlevsel yapılarından biri de müzeler olmuştur” (Madran, 1999, 5).

Toplama ve biriktirme eylemi, 18. yüzyıla gelinceye kadar din ve diğer kutsal töreler kapsamında içgüdüsel bir davranış olarak başlamış, koleksiyonlar, siyasi ve politik güç çerçevesinde de gelişmeye devam etmiştir. Toplama ve biriktirme etkinliği, orta çağ döneminden itibaren entelektüel amaçlı ve sistemli bir koleksiyon oluşturma eylemine dönüşmüştür. Batı Avrupa’da kilise dışında, soylular, aristokratlar ve

burjuva sınıfına ait koleksiyonlar 15. ve 18. yüzyıllar arasında hem sanatsal hem bilimsel olarak çeşitlenmiştir. Bu çeşitlilik sistematikleşme ve kendi sınıflandırma ölçütlerinin oluşturulması ihtiyacını gündeme getirmiştir. Bu anlamda, seçici ve düzenleyici bir uygulama biçiminin yaygınlaştığı koleksiyonculuk olgusu, yaygınlaşmaya başladığı sınıf içinde sosyal statü göstergesi haline gelmiştir (Artun, 2006a; Madran, 1999).

Müzecilik Batı toplumunda koleksiyonların kamulaştırılmasıyla 18. yüzyılda gerçekleşmiş, bu yüzyılın sonlarına doğru görkemli hanedanlıkların göstergesi olarak sergilenmeye başlanan kraliyet koleksiyonları halka açılmaya başlamıştır. The British Museum 1759’da Londra’da kurulmuş, Medici ailesinin koleksiyonları yeniden düzenlenerek 1789’da kamulaştırılmıştır. Almanya’da Kaiser Friedrich Müzesi 1769-1776 yıllarında inşa edilmiş, Louvre sarayının büyük galerisi 1793 yılında müzeye çevrilmiştir. 18. yüzyılı tanımlayan temel fikir, sanat ve kültürü halka açmak anlayışıdır. Bu yüzyılda, Avrupa’da müzeler halka açılmış, serbest sanat pazarı yayılmaya başlamıştır. Koleksiyonların kamuya açılmasıyla kurumsallaşmaya başlayan müzeler önce Avrupa’da, daha sonra 19. ve 20. yüzyıl boyunca Amerikan müzelerinin de katılmasıyla Batı’da yaygınlaşmış ve giderek hızlanan bir değişim süreci içinde olmuşlardır (Artun, 2006a; Schubert, 2004; Madran, 1999).

Karsten Schubert (2004, 17), Batı müzecilik tarihinde, 1759’da kurulan British Museum’un dünyanın en eski bağımsız müzesi olarak görüldüğünü ama bu mekanın, başlangıcında sanat eserlerinin sergilendiği bir yer değil, halka ‘yarı açık’ bir koleksiyon olduğunu ileri sürmektedir. İlk dönemlerinde yalnızca eğitimli asillerin alanı olarak kabul edilen British Museum, 19. yüzyılın büyük bölümünde ziyaretçi sayısı üzerinde katı kısıtlamalar uygulamış ve halkın günlük ziyaretine 1879’da açılmıştır. Yazar’a göre, “Zamanla durum biraz düzelse de, müze yetkilileri yüzyılın ortalarına kadar müzeyi ziyaretçilere hizmet veren bir kurum değil, kendi başına bir amaç olarak görmeyi sürdürürler” (Schubert, 2004, 17). Bu anlamda ilk modern müzenin, 1793’ten beri gerçek anlamda kamuya açık olan Louvre olduğu ileri sürülebilir.

Müze kurumunun gelişmesi ve genişlemesi üzerinde belirleyici olan 19. yüzyılın ilk yarısında hızlanan keşifler, fetihler ve Batı imparatorluklarının yayılcı politikalarıdır. Diğer ulusların kültür sanat miraslarının yağmalanarak değerli görülen nesnelerin Batı müzelerinde toplandığını Schubert şu sözlerle aktarmaktadır:

“Britanya ve Fransa 19. yüzyılın büyük bir bölümünde emperyalist yayılma ve küresel hakimiyet yolunda kötü bir yarışa kilitlendiler. Hem Louvre hem de British Museum bunun kültürel sembolleri haline geldi. 1870’lerde, Almanya sömürge kavgasına katılınca, bunlara gecikmeli olarak Berlin müzeleri de eklendi. [...] Müzeler, kendi politik liderlerini dünya kültürünün koruyucuları, ait oldukları ülkelerde cehalet nedeniyle ihmal edilen ve hatta yok olma tehlikesiyle karşı karşıya kalan eserlerin kurtarıcıları olarak gösterdiler ” (Schubert, 2004, 23).

Müzelerin kültürel emperyalizmin odağında yer almasının en güçlü gerekçesi, Batı uygarlıklarının ulusal kimlik oluşturma politikalarına aracılık eden kültür ve sanat nesnelerine, böylelikle nesneler üzerinden aktarılan tarihe de sahip olma isteğidir. Ulusal değerler ve ulusal miras kavramları ile Batı uygarlığının kimliğinin tanımlanmasında müzeler önemli bir rol üstlenmişlerdir. Müzeler, ortak bir milli varlık kavramını ortaya koymuşlar, 19. yüzyıla gelindiğinde bu varlıkları korumak, toplamak ve sergilemek açısından birtakım yasalar ve programlara gerek duymuşlardır. Yine bu dönemde müzeler, sanat, tarih, doğa ve teknik başlıkları altında dört ana kategoriye ayrılmıştır. Sanat müzelerinde eserler, dini ve ideolojik yorumlar yerine, tamamen estetik ve sanat tarihi yorumları ile teşhir edilmeye başlanmış, eserlerde ideal kabul edilen Yunan klasizmi sanatın doruk noktası olarak kabul edilmiştir (Artun, 2006b; Shaw, 2004).

Ulus, kültürel bir oluşumdur ve ortak bir tarihe, coğrafyaya, zaman ve mekan bilincine dayandırılmaktadır. Yekpare ve türdeş bir kendilik değildir, çeşitli ekonomik, toplumsal ve kültürel farklılıkları içermektedir. Ulusal kimlik, ortak bir özün varlığı üzerine inşa edilen anlatılardan oluşuyorsa, tarih, sanat ve bunları düzenleyip sergileyen müze, bir anlatı mekanı haline gelmiştir (Artun, 2006a; Schubert, 2004; Shaw, 2004). Anlatı ise, modernist geleneğin kurduğu bir dildir ve başlangıcından beri modernite, müze için ayrılmaz bir yapı olmuştur. Çünkü müzenin de, hiyerarşi, kronoloji, düzen ve normlaştırıcı sınıflandırmaya karşı aynı biçimde eğilimi vardır.

Klasik tarih yazımı, tarihi düz ve ilerlemeci bir çizgi halinde oluşum, gelişim ve çöküş olarak aktarmaktadır. Müzeler bu anlatıların oluşumunda ve iletilmesinde önemli rol oynamaktadırlar. Çünkü, 19. yüzyılda gelişen sanat tarihi disiplini ile müze kurumu, bahsedilen tarihsel gelişme anlatısına bağlı kalmıştır. Uygarlık ve sanat tarihi ile 19. yüzyılda Avrupa’da gelişen müzelerin birçoğu genel kabul gören bir anlatı çerçevesine sahiptir. Bu çerçeve, “Mezopotamya’da başlar, Antik Mısır’da devam eder, Yunan yarımadası ve Batı Anadolu’dan Roma İmparatorluğu’na geçer.

Kuzey Avrupa’da devam eden bu gelişim çizgisi hemen her Batı ülkesinde ayrı birer “modern” döneme ulaşır” (Shaw, 2004, 12).

2.1. Modernite Eleştirisi Olarak Modernizm ve Modern Sanat

Aydınlanma ve Fransız Devrimi’ni hazırlayan sürecin Rönesans, Reformasyon ve yeni dünyanın keşfi ile 16. yüzyılda başlayan erken modern dönem olduğu ileri sürülmektedir. Aydınlanma filozoflarının 18. yüzyılda formüle ettikleri ve 19. yüzyılda geliştirilen modernlik projesinin, nesnel bilim, evrensel ahlak ve hukuk ile özerk sanatı geliştirme çabalarından oluştuğu kabul edilmektedir (Artun, 2006a).

“Modern dünya ve hayat üç alanda akılcılaştırılmıştır: Nesnel bilim, evrensel ahlak ve hukuk; özerk sanat. Neyin doğru, neyin iyi ve neyin güzel olduğu, bu alanlar arasındaki toplumsal ve entelektüel işbölümü çerçevesinde tanımlanır. Ancak, aynı akılcı bilgi şeması bağlamında sanat akılcılıktan muaf tutulur veya başka deyişle ‘akıldışı’ sanata havale edilir. Hatta giderek Romantizmin yükselmesi ve 19. yüzyılın sonlarında modernizmin belirmesiyle birlikte, sanata tanınan bu özerklik akla karşı bir örgütlenmeye dönüşür” (Artun, 2006a, 168-170).

Üzerine yazılmış olan kaynaklara bakıldığında genel anlamıyla modernlik açık uçlu bir kavramdır ve yeni şeylerin sürekli olarak yaratılması düşüncesini içermektedir. Krishan Kumar, modernlik terimini, modern dünyayı doğuran düşünsel, toplumsal ve politik değişimlerin hepsini tarif etmek üzere kullanmaktadır. Yazar’a göre modernizm ise yine “19. yüzyılın sonlarında Batı’da ortaya çıkan kültürel bir harekettir ve bir açıdan aslında modernliğe karşı geliştirilen eleştirel bir tavrıdır” (Kumar, 1999, 88).

“ [...] Fransız Devrimi moderliğe karakteristik biçim ve bilincini -akla dayalı devrim-kazandırdıysa, Sanayi Devrimi de maddi tözünü sağlamıştır [...] Tarih, ilerleme, hakikat ve özgürlük, akıl ve devrim, bilim ve sanayicilik, modernliğin büyük anlatılarının ana terimleridir [...] Modernist eğilimler ise kendilerini yalnızca sanat alanında değil, felsefe, psikoloji, toplumsal ve politik düşüncede de ortaya koymuşlar, moderniteye ait akılcılık, pozitivizm ve yararcılık çizgilerine saldırmışlardır” (Kumar, 1999, 103-106).

Daha geniş ve kapsayıcı bir modernizm anlayışı da Marshall Berman tarafından şu sözlerle aktarılır: “ [...] Modern insanlar modernleşmenin nesneleri oldukları kadar özneleridir de. Onlar, modern dünyada sıkıca tutunabilecekleri bir yer bulmak ve kendilerini bu dünyada evde hissetmek için çabalarlar” (Berman, 1994, 11). Modernizm hareketi içinde bu çabaya girişen en önemli figürler sanatçılar olmuş, modernite eleştirisinin merkezinde edebiyat ve sanat önemli bir yer almıştır. Bu eleştiri, Avrupa Romantizm hareketine kadar geriye götürülmekte, modernliğin büyük anlatılarına ve keskin aklı ile ilerlemeci söylemine karşılık Romantizm’de doğaüstü, düşsel, esrarengiz ve egzotik olanın öne çıkarıldığı aktarılmaktadır.

Romantizm’de, kendi çağını yeni bir başlangıç ve sınırsız olanaklar zamanı olarak gören ütopyacı bir anlayış yer almaktadır (Claudon, 1988, 9-24). Öznellik ve birey idealinin yükseltildiği Romantizm akımı, kendi dönemi ile cesurca hesaplaşmaya giren başka bir harekete, geç 19. yüzyıl modernizmi olan “Avangard” kavramına bağlanabilir.

Müze/galeri mekanlarının biçim ve içerikleri de 20. yüzyılın ilk yarısından itibaren çeşitli sanat hareketleri tarafından sorgulanmaya başlanmış, özellikle Birinci Dünya Savaşı sırasında sanatçılar, sanatın elit estetik anlayışını yok etmek istemişlerdir. Bu sanatçıların içinde yer aldığı oluşum, sanatın temel kavramları ve kurumlarına açık bir başkaldırıyı içeren Dada hareketidir (Sanouillet, 1999, 303-316). Dada, sonraki yıllarda, Sürrealizm, Konstrüktivizm gibi avangard yaklaşımlara da temel hazırlar.

Modernizm, başlangıcında basit bir modernlik yadsıması olarak değil, yıkıcı bir tepki, keskin bir eleştirel tavır olarak gelişmiştir. Ne var ki, ilk dönemlerinde bile modernizm ikiye bölünmüş bir ruhu, başka bir deyişle ikilemi de beraberinde getirmiştir. Bu ikilem bazı sanat hareketlerinde açıkça görülmekte, örneğin Dadacılık ve Gerçeküstücülük’te olduğu gibi akıl ve bilime saldıran Modernizm, Fütürizm ve Konstrüktivizm gibi bazı boyutlarında modernlik karşısında saplantı derecesinde bir hayranlığa dönüşmüştür. Krishan Kumar’a göre “ [...] Aynı ifadenin içerisinde modernliğin hem kucaklanması hem de reddedilmesi” söz konusu olmuştur. Yazar, Joyce ve Baudelaire’i örnek vermektedir. Onlar, “kent hayatında cümbüşe dalarken, yine aynı hayatı lanetliyebiliyorlar”dır (Kumar, 1999, 122). Erken tepkilerden biri olan Kübizm de hem modernliğin eleştirisi hem de modern, bilimsel “görme” tarzlarının hayranlıkla keşfedilmesi olmuştur.

“Görme” edimi Modernizm için de önemli bir kavramdır. Çünkü 19. yüzyıl modernitesi “görsellik” üzerine kurulmuştur. Dioramalar, kuleler, botanik ve hayvanat bahçeleri, fuarlar, evrensel sergiler, teşhir mekanları, fotoğrafın icadı, vb. aydınlanma düşüncesinin ve pozitivist bilimin hakim olduğu bu yüzyılda, mantıksal düzenin büyük ölçüde görsellik üzerinden inşa edilmesine aracılık etmiştir (Artun, 2006a, 148-153; Shaw, 2004, 10).

“Batı felsefesinde, göz ve görme duyusu zihin ile bağlantılıdır. Görmeyi düşünce, ışığı akıl ile ilişkilendiren felsefe sistemlerinde ‘aydınlanma’, ışıkla akıl arasındaki ilişkiye işaret eder. Heidegger’e göre varlıklar gerçekliklerine temsilleri sayesinde kavuşur ve dünyanın bir resme, insanın da bir özneye dönüşmesini modern çağın temeli olarak görür. Benzer biçimde,

Descartes'a göre düşünce, zihinde gerçekleşen bir temsil sürecidir. Düşünceler, zihinde birtakım temsiller, imgeler şeklinde uyanır. Aklın, doğanın ışığı tarafından aydınlanarak 'zihnin gözü' önüne gelir. [...] 19. yüzyılda gözün iktidarı yükselir. Düşüncenin, bilginin, gerçeğin kaynağının hep göz olduğuna inanılır" (Artun, 2006a, 148-149).

Görüntüler ve temsiller, modernite inşasında işlevsel özellik kazanmıştır. Tarihsel ilerleme anlatısı modeli uzun zaman boyunca müzelerin sergileme düzeninde de izlenmiştir. Özellikle, bilim, doğa, sanat gibi her çeşit müzenin mimari tasarımları ve içerisinde yer alan nesnelerin teşhir düzeni kronolojik bir doğrultuda tarihselleştirilmiş ve sınıflandırılmıştır. "Modern müzenin bilgisi de 'görme' önceliklidir. Müzedeki nesnelere ilişkin bilginin sabit bir sınıflandırma kazanması ve doğrudan görselliğe bağlanması 19. yüzyıl modernitesinin ürünüdür" (Artun, 2006a, 147; O'Doherty, 1986; Shaw, 2004, 10). Bu yüzyıl düşüncesinin taksonomik olduğunun altı çizilmekte, bu anlamda bu yüzyılın gözünün türler arasındaki hiyerarşinin ve çerçevenin otoritesinin farkında olduğu ileri sürülmektedir.

"Görüş, insanın bilgi sahibi, fikir sahibi olmasını ve yargıda bulunmasını belirlediği ölçüde, onun bireysel kimliğini, öznelliğini de tanımlar. Dolayısıyla görüntü, öznelğin inşasında işlevsel bir nitelik kazanır. Görüntüleri / temsilleri denetleyerek, gören-bilen özneyi de denetleyebilmenin olanakları, görsel teknolojilerle iktidar teknolojilerini kaynaştırır. Gözler, insanın bireysel egemenliği ve özerkliği kadar, aczinin ve teslimiyetinin de mecrası olur. Moderliğin görsel evreninin kutsandığı yer 'Müze'dir. Müze, bütün görsel kültürün aklısıdır" (Artun, 2006a, 153).

19. yüzyılda temellenen görsel kültürün inşasının müzelerle şekillendiği ortaya konuyorsa, tarih, bellek ve geçmiş anlatılarının da müze, galeri, kütüphane gibi arşivler aracılığı ile yapılandırıldığı ileri sürülebilir. Arşiv, gerçeğe tanıklık eden yazı, belge, fotoğraf, resim, film, nesne...vb tümünü içine almaktadır. Bu anlamda, sanat müzesi, sanat tarihi ve sanat kuramı ile pratikleri arasındaki egemen arşiv ilişkilerini bir "bellek yapısı" olarak ele almak gerekmektedir. Diyalektik yaklaşım doğanın, toplumun ve düşüncenin durmayan bir devinim ve değişim içinde bulunduğunu ileri sürmektedir. Bu anlamda diyalektik, belleği de sürekli bir evrim içinde kılmaktadır. 1850 - 1950 yılları arasındaki bellek yapısını ele alan ve bu bellek yapısı içerisindeki bir "görme diyalektiğini" betimleyen Hal Foster (2004), modern sanat pratiği, sanat müzesi ve sanat tarihi arasındaki arşiv ilişkilerini üç döneme ayırarak ana hatlarıyla ortaya koyar. Yazar, Michel Foucault'nun kastettiği anlamda arşivden bahsettiğini açıklayarak makalesine başlar ve şöyle devam eder:

"[...] 'sözün dış görünüşünü belirleyen', belirli bir dönemin belirli ifadelerini yapılandıran sistem anlamında. Bu anlamda arşiv, kendi içinde ne olumlu ne de eleştireldir; sadece söylemin terimlerini sağlar. Ama bu 'sadece'yi yabana atmamak gerek, zira bir arşiv söylemin terimlerini yapılandırıyor, belli bir zamanda ve yerde nelerin söylenip nelerin söylenemeyeceğinin sınırlarını da belirler" (Foster, 2004, 89).

Müzeler, yalnızca farklı nesnelerin toplandığı bir repertuvar değil, farklı yaklaşımların ya da bakış açılarının toplandığı bir arşivdir de. Bu anlamda, müzeler arşivlerine kattıklarıyla da, arşivlerinden attıklarıyla da belirli sınırlar çizmişlerdir (Foster, 2004, 139). Çok uzun bir zaman müzeler önce ulusal, sonrasında küresel anlamda kültürel varolmanın yönünü belirlediler. Müzeler, belirli anlatıları arşivine katarak ya da belirli anlatıları, nesneleri, uygarlıkları yok sayarak öncelikle ‘Batı’ uygarlığının kimliğinin tanımlanmasına yardımcı olmuşlardır. Yine çok uzun bir zaman hangi öykülerin anlatılacağına hangilerinin anlatılmayacağına Batı müzeleri karar vermişlerdir. Uygarlığın oluşumu ve varlığının bilgisi müzeler aracılığıyla edinilen Batı’nın kurduğu toplumsal, siyasal, ekonomik ve kültürel sistemlerin bütünü, uzmanlaşmış kurumlarca yürütülmektedir (Artun, 2006a, 156-166; Schubert, 2004, 15-16; Shaw, 2004, 7-15). Bu nedenle, Modernizmin 1960’larda başlayan sorgulaması öncelikle kurumlara ve kurumsal otorite kavramına karşı geliştirilmiştir.

“Mekan, Modernizmde bir gerçeklik ve somutluk aşaması olduğu kadar bir soyutlama aracıdır ve ancak bilinçle tanınabilecek / tanımlanabilecek bir olgudur. Bilincin (ya da müzenin yaptığı gibi belleğin), kesinkes mekan içinde üretileceğini ve bilincin mekandan doğrudan etkileneceğini Modernizm bir an dahi unutmaz. Aksine, bu gerçeğin altını sürekli olarak çizer” (Kahraman, 2005, 271).

Mekan kavramı, Modernizmde gerçeğin içinde üretildiği ve içinden algılandığı bir bağlam olarak ele alınmıştır. Bu nedenle de Modernizmin attığı ilk adımların daima mekana, dolayısıyla öncelikle yerleşik kurumlara dönük olması şaşırtıcı görünmemektedir. Müze de, Modernizmin hedef aldığı mekanlardan biridir. Çünkü başlangıcında müze, temsiller, görüntüler ve imgelerle, tarihi, öyküleri kısaca gerçekliği aktardığı iddiasını taşımıştır. Kurumlara ve kurumsal otorite kavramına karşı geliştirilen bu sorgulama, hem düşün alanında hem de sanat alanında paralel olarak ortaya çıkmıştır.

2.2. Müze ve Kurumsal Otorite Kavramının Sorgulanması

İkinci Dünya Savaşı sonrasında müzeler yalnızca mimari ya da yönetsel konularını değil, politik ve ideolojik içeriklerini de tekrar gözden geçirmek zorunda kalmışlardır. Özellikle 1960’lı yılların çalkantılı siyasi ve politik ortamında, kültürel alana ait hemen her kurum gibi akademi, üniversite, müze kurumları da otorite kavramı ile birlikte eleştirel olarak ele alınmıştır. Dünya çapında gerçekleşen öğrenci hareketleri, savaş karşıtı gösteriler, barış ve insan hakları tartışmaları, yerleşik değerlerin sorgulanmasına yol açmıştır. Düşün alanında etkili fikirler ortaya atan

kuramcılarının eserleri, müzeler de dahil olmak üzere var olan kültür ve sanat kurumlarına yönelik eleştirel sorgulamaları teşvik etmiştir. İlk modernist hareketlerin müzenin özerk rolünü sorgulamaya başlaması ile 1960'lı yıllarda sanat kurumlarına yönelik eleştirel eserler üreten avangard sanatçılar arasında belirgin bir süreklilik izlenmektedir. Sanat alanında müze kurumuna yönelik eleştirel tavra geçmeden önce, 1960'lı yıllarda etkili olan kimi düşünürlerin kuramlarına kısaca değinmek gerekmektedir.

Toplumsal yaşama ait her kurum gibi müze de, bilgi ve iktidara sahip olan yapıların örgütlediği bir toplumsal yönetim, bir disiplin aracı olarak görülmeye başlanmıştır. Bu çerçeve büyük ölçüde bilgi ve iktidar kavramları üzerine eserler veren Foucault'nun düşünceleri ile kaynaştırılmaktadır. Yazılarında doğrudan müze kurumuna yönelik bir tutum almış olmasa da Foucault, bilgi ve iktidarın örgütlenme biçimlerine ilişkin kaleme aldığı yazılarıyla aynı zamanda bir müze arkeolojisi başlatmıştır. Foucault'nun ortaya koyduğu perspektif, müzenin ortaya çıkış nedenleri, taşıdığı çerçeve ve kurumsal gücü göz önüne alınarak değerlendirildiğinde müze sorgulaması ile ilişkilendirilmesi güç olmamaktadır (Connor, 2001, 24; Foster, 2004, 89-101; Foucault, 2006).

“Kendi içinde bir iktidar biçimi olan ve varlığı ve işleyişi ile başka iktidar biçimlerine bağlı olan bir iletişim, kayıt, birikim ve yer değiştirme sistemi olmadan, hiçbir bilgi bütünü meydana getirilemez. Diğer taraftan, bilginin elde edilmesi, tahsisi, dağıtımı ve korunması olmadan, hiçbir iktidar uygulanamaz. Bu düzeyde, bir yanda bilgi öte yanda toplum ya da bir yandan bilim öte yandan devlet diye bir şey yoktur, yalnızca bilgi/iktidarın temel biçimleri vardır” (Sheridan, 1980, 131'den aktaran Connor, 2001, 24).

Foucault'nun hastane, hapishane ve deliliğin tarihleri üzerine kitapları, insanların kendi kendilerini disipline sokmalarını tarihsel ve kuramsal olarak ortaya sermektedir. Yazarın bu düşünceleri hemen her türlü toplumsal kurum gibi müzeye de özgü olan bilgi-iktidar stratejilerinin sökülmesine kılavuzluk etmiştir. Foucault'ya göre disiplin, yani gözetim, denetim ve normalleştirme işlevleriyle, ardından gelen cezalandırma, ıslah etme, eğitime vb. işlevlerini taşıyan ve 17. ve 18. yüzyılda kurulmuş olan o muazzam sistemdir (Artun, 2006a, 1190-193; Foucault, 2006).

“Modern disiplinler iktidar, baskı, yasa, yasak aracılığıyla işlemez. Birtakım strateji ve taktikler ile teknik ve teknolojilerle örgütlenir. Foucault'nun hastane ve hapishaneye ait soybilimlerinde disiplinin başlıca tekniği gözetimdir. Gözetim, bireylerin, hastane, hapishane, fabrika, okul ve müze gibi uzmanlaşmış birtakım kurumlara ait mekanlarda -çevrelerde- toplumun denetim ve gözlem altında tutularak, hal ve hareketlerinin dönüştürülmesi, yapılandırılmasını içerir. Disipliner teknolojiler, zamanı, mekanı ve hareketleri düzene sokarak akılcılaştırır. Böylece bireysel davranışların sürekli gözlem altında tutularak, üzerlerinde çalışılabileceği, ölçülebileceği, tasarımlanabileceği ve yönlendirilebileceği bir ortam oluşturur. Bu ortamlarda iktidar bilgiye dayanır ve bilgi üretir, iktidar ile bilgi iç içe geçer. Hakikat, iktidar / bilgi

sistemleri içinde ortaya çıkar. Hakikatin akılcılaştırıldığı, nesnelleştirildiği bilimsel söylemler disipliner kurumların bünyesinde üretilir” (Artun, 2006a, 192).

Müze, disipliner bir kurum olarak ele alındığında, izleyicilerin müzenin programlarına göre disipline sokulmasında etkin olan yöntemlerin çeşitliliği görülebilmektedir. Müzeler, mimarisi, gezi güzergahları ve sergileme teknikleri ile zaman ve mekanın disiplin altına alınarak, izleyici üzerinde de bir denetimin olanaklı kılındığı mekanlar olarak görülebilir. Müzenin temsil ettiği bilgi-iktidar, gezinin sonunda izleyiciye, dönemler, ekoller, stiller, kronolojiler, konu ve temalar, biyografiler olarak sunulmaktadır. Müze kurumunun ortaya koyduğu modern görme biçimleri, bakma-bilme-denetleme etkinliklerini şekillendirmektedir (Artun, 2006a, 156-166; Lenoir, 2003, 211-212; Shaw, 2004, 11-15). Müzeye ait bu ritüeller, müzeyi ve sanatı toplumsal ayrımın örgütlendiği ortamlar olarak inceleyen Fransız düşünür Bourdieu tarafından da ele alınmıştır.

Müze izleyicilerine yönelik sosyolojik araştırmaların klasiği sayılan *L’amour de L’art*¹, Pierre Bourdieu ve Alain Darbel tarafından 1966’da yazılmıştır. Bu metinde, müzelerin toplumsal farklılıkları eşitlemenin aksine toplumsal eşitsizliği pekiştirdiği ve meşrulaştırdığı iddia edilir. Bourdieu, beğenin, insanın doğuştan itibaren yetiştiği çevre içinde kazanıldığına işaret etmiştir. O’na göre, sanatın sembolik diline hakim olmak için “sembolik sermayeye”, kültürel üretimin ürünlerinden haz duyabilmek için “kültürel sermayeye” sahip olmak gerekir. Bir alışkanlık veya içgüdü kadar doğal görünen “beğeni” bir kültürel sermayedir ve müze, bu kültürel sermayenin hem harcandığı hem de biriktirildiği bir ortam oluşturur. Dolayısıyla müze, beğeni sahibi olanlarla olmayanlar veya anlamları tüketebilme olanağı bulunanlarla bulunmayanlar arasında ayrıma (distinction) yol açmaktadır (Bourdieu, 2006, 225-233; Yardımcı 2005, 123-127).

“Müze geçmişteki bir altın çağın anıtlarını, yani eski zamanların büyüklerini yüceltmeye yaramış şaşaalı araçları, kamusal bir miras gibi herkese sunar. Oysa bu sahte bir cömertliktir; zira müzeye serbest giriş, aynı zamanda yetkili [facultative] giriş demektir ve yapıtları kendine mal etme yetisiyle donanmış olanlara mahsustur. Bu serbestiyi kullananlar, kendi ayrıcalıklarını da meşrulaştırmış olurlar. Kültürü, kendine mal etme olanaklarına sahip olma ayrıcalığıdır bu” (Bourdieu, 2006, 234).

Müzeleri, son derece disiplinli yargıları yoluyla, toplumsal koşullara bağlı olan kültürel farklılıkları, yetenek eşitsizliğine dönüştüren bir okul olarak tanımlayan yazar, müzenin sanatı tüketmekte yetkin olanlarla olmayanlar arasında görünmez

¹ Sanat Aşkısı’nda Bourdieu ve Darbel tarafından değerlendirilen saha araştırmaları Fransa, Hollanda, Polonya, Yunanistan ve İspanya müzelerini kapsamaktadır.

duvarların varlığını pekiştirdiğini ileri sürmektedir. Bu, bir takım insanlarda aidiyet diğerlerinde dışlanma duygusunun pekiştirilmesi işlevidir (Bourdieu, 2006, 225-233).

Müze ritüelleri, geleneğe bağımlılık ve kültürel ayrışmanın, modern çağın teknik gelişmeleri ile büyük bir dönüşüm geçireceğine inanan Walter Benjamin ise sanatın artık siyasal bir işlev kazanmasından yanadır. 1936 yılında yazdığı “Mekanik Röprodüksiyon Çağında Sanat” adlı makalesinde yazar, mekanik çoğaltımın ve kitlesel üretimin ritüele olan bağımlılıktan kurtaracağını, ama bunun hem yıkıcı hem de yapıcı bir gelişme olduğunu belirtmiştir. Benjamin, bu gelişmenin, sanatı bağlamından söktüğünü, sanat geleneğini paramparça ettiğini, sanat eserinin “aura”sını yok ettiğini ileri sürerken aynı zamanda da yeni imkanların söz konusu olduğunu belirtmiştir. Yazar’a göre, mekanik çoğaltım sanat eserinin kült değerini ortadan kaldırırken ona yeni işlevler verebilir, aura dağılırken sanatın kitleselleşmesine olanak sağlayabilir ve böylece sanat, politikleşerek tekrar hayata bağlanabilecektir (Benjamin, 2002, 50-79; Bürger, 2003, 71-81; Foster, 2004, 99-101).

“Sanat yapıtının teknik yoldan yeniden-üretilebilirliği, dünya tarihinde ilk kez yapıtı kutsal törenlerin asalağı olmaktan özgür kılmaktadır. Yeniden-üretilen sanat yapıtı, gittikçe artan ölçüde, yeniden-üretilebilirliği, hedefleyen bir sanat yapıtının yeniden-üretimi olmaktadır. Örneğin bir fotoğrafın negatifinden çok sayıda baskı yapılabilir; hangisinin özgün baskı olduğu sorusu anlam taşımamaktadır. Gelgelelim sanatsal üretimde hakikilik ölçütünün iflasıyla birlikte, sanatın toplumsal işlevi de bir bütün olarak köklü bir değişim geçirmiştir. Sanatın kutsal törenden temellenmesinin yerini bir başka uygulama, yani sanatın politika temeline oturtulması almıştır” (Benjamin, 2002, 58-59).

Rönesanstan itibaren kutsal çerçevesinden çıkmaya başlayan sanat kült değerini kaybetmiş, giderek hayat pratiğinden de uzaklaşmıştır. Müze içinde öncelikle teşhir değeri kazanan sanat, 20. yüzyıla gelindiğinde ancak teşhir edilerek işlevselleşme noktasına gelmiştir. Bu değişim, öncesinde toplumsal bir işlevi olan sanat nesnesinin artık yalnızca estetik deneyim üzerine kurulu bir işlev kazanmasına yol açmıştır. Sanatın toplumsal bir pratik olmaktan çıkarak bir takım fenomenlere dönüştüğü yer ise artık müzedir. Müze kurumuna karşı geliştirilen eleştiriler temel olarak sanatın izlenme etkinliğine dayanmaktadır. Nihayetinde, sanatın izlendiği en ayrıcalıklı yer müze olmuştur.

Foucault, modern geleneğin anlatı biçimlerine ancak sanatın direnebileceğini ileri sürmüştür. O’na göre “Sanat ve sanatçı akla meydan okuyan delice eğilimleriyle, insan bilimlerinin normalleştirici akılcılığından, normlara karşıt, ‘anormal’ bir sapma

yaratır” (Artun, 2006a, 195). Görsel sanat alanında bu türden bir sapma yaratan en önemli figür Marcel Duchamp olmuştur. Sanatçı, Ready-made (hazır-yapım) olarak adlandırdığı serisine ait olan 1917 imzalı bir pisuvarı sergileyerek, herhangi bir nesneye sanatçının sağladığı yeni konum ve anlam değişikliğine işaret etmiştir. Sanat izleyicisi, “yerleşik sanat değerlerinin yok olması sorunuyla karşı karşıya kalmıştır” (Lynton, 1991, 134). Müzenin kurumsal gücünün yalnızca geleneğe sinmiş bir sanat anlatısının izlendiği bir yer değil aynı zamanda içinde teşhir ettiği herhangi bir nesneye de sanat statüsü kazandırdığına işaret eden Marcel Duchamp, avangard sanatın en radikal öncüsü olarak kabul edilebilir.

Yüzyılın ilk yıllarının Dadaist sanatçısı Duchamp, sanatsal uzlaşımlara ilk saldırısından sonra uzun yıllar sanat üretiminde bulunmasa da 1960’lı yıllarda tekrar ortaya çıkmış ve yine sanatçıları etkilemeye başlamıştır. Hazır nesneler aracılığıyla, bir nesneye sanat statüsü atfeden kişinin ‘Sanatçı’ olduğunu ileri süren Marcel Duchamp’ın bu iddiasına rağmen, gerçekte iktidarın hala o nesneyi çerçeveleyen kurumun elinde olduğu yönünde yeni bir bilinç uyanmaya başlamıştır.

2.3. Avangard² Sanat ve Sanat Aracılığı ile Müze Eleştirisi

1960’lı yıllarda, Roland Bartes, Pierre Bourdieu, Michel Foucault ve onlardan kısa bir zaman sonra Jean Baudrillard gibi kuramcılar düşün alanında yeni ve etkili fikirler ortaya atmışlar, diğer yandan da Guy Debord önderliğinde sitüasyonist³ faaliyetler yürütülmüştür. Onların eserleri, düşünce ve eylemleri, sanat alanında da mevcut kültür kurumlarına yönelik eleştirel sorgulamaları teşvik etmiş ve sanatın toplumsal-iktisadi bir değişim sistemiyle iç içe olduğunun kavranması sağlanmıştır. Sanatın artık herhangi bir gerçeği, değeri, doğayı veya tanrıyı temsil etmez bir noktaya gelmesi 20. yüzyılla birlikte belirginleşmiştir. Sanatın sadece kendini temsil

² Avangard kelimesi bir askerlik terimidir. Bir ordunun, birliğin öncü kolu anlamındadır. 1830-1840’ların ütopya döneminde siyaset diline girer. 1789 devrimi sonrası düşün hayatı, modernliğin fikir hayatını kurar. Avangard terimi, bu toplumsal tasarının gerçekleşmesinde sanata verilen öncü rolü ifade etmek üzere ilk kez Fransız düşünür ve iktisatçı Henci de Saint-Simon tarafından bu dönemde kullanılır (Avant-Garde Art 1900-39 [09.12.2009]). Romantizm, Konstruktivizm, Dada, Sürrealizm gibi geç 19.yüzyıl ve 20. yüzyılın ilk yarısında izlenen ve “Tarihsel Avangard” olarak tanımlanan sanat hareketlerinin ortak özellikleri sanatsal bir stil geliştirmemiş olmalarıdır. Bu sanat hareketlerinin, yerleşmiş sanat kalıplarına karşı geliştirdikleri eleştirel tutumu geliştiren ve Neo-Avandard sanat olarak adlandırılan hareket ise 1960’lı yıllardan sonra izlenmektedir (Bürger, 2003).

³ Guy Debord’un sözcüsü olduğu Sitüasyonistler, 1960’lı yıllarda etkinlik gösteren radikal ve aktivist bir toplumsal eleştirmenler grubudur. Bu grup, çağdaş yaşamda metanın en gelişmiş biçiminin artık somut maddi ürünlerin değil imgelerin olduğu bir “gösteri toplumu”nu teşhis etmişlerdir.

etmesi ve hayattan koparak kendine özgü bir iktidara dönüşmesi bazı sanatçıları oldukça rahatsız etmeye başlamıştır. Bu çerçevede, müzeler de sanatın tarihinin yeniden düzenlendiği mekanlar olarak sanatçıların hedefi olmuştur.

Neo-Avanguard sorgulama 1960'larla başlamıştır. Aklın öncüllüğü geri plana atılmış, etik kurallar, inanç sistemi, püritenizm unutulmuş ve yerine tarih, hafıza, anlam, çoğulculuk, çelişki, iletişim, popülizm gibi kavramlar gündeme yerleşmiştir. Peter Bürger (2003, 9-29)'in de belirttiği gibi "Tarihsel Avantard" diyebileceğimiz Dada ve Sürrealizmin eleştirel sanat hareketlerinin zirvesini oluşturduğu ikinci süreç 1960'larda başlamıştır. Bu, sanatın kurumsallaşması karşısındaki bir harekettir ve sanatla hayatın bağlarını yeniden bağdaştırma arzusundan hareket etmiştir.

İlk Avantard hareketlerin müzenin özerk rolünü sorgulaması ile, 1960'larda sanat kurumlarına yönelik eleştiri etrafında eserler üreten sanatçıların faaliyetleri arasında sürekliliğin varlığı izlenebilmektedir. Bu yılların başında Flavin, Andre, Judd, Morris, sonrasında da Broodthaers, Buren, Asher ve Haacke gibi sanatçılar, dadaistlerin, konstrüktivistlerin ve diğer "Tarihsel Avantard"ların yerleşmiş sanat kalıplarına karşı eleştirilerini geliştirmişlerdir (Bürger, 2003, 29).

Schubert (2004, 80)'in de belirttiği gibi 1960'lar, büyük bir sanatsal verimlilik dönemidir: Pop Sanat, Happening, Fluxus, Kavramsal Sanat ve Minimalizm hemen hemen aynı dönemlerde başlamıştır. Bu yaklaşımlar, sanatçıların atölyelerinde üretim yapan yaratıcı deha imajlarının yerine "popüler kültüre, gündelik malzemelere, gündelik yaşamın bir parçası olarak çalışan bir sanatçı imajına odaklanan, tamamen yeni bir yaratıcılık kavramına kucak açmıştır" (Schubert, 2004, 80).

Resmin modernist arayışı olan ve sadece kendine dönük bir resimsel dil araştırmasına girişen Soyut Ekspresyonizm'den sonra gelişen yaratıcı patlamayı elbette sadece sanatçıların müzeden kaçma isteğine bağlamak yeterli olmayacaktır. Örneğin, Minimalizm'de sanatçılar, sanatın onaylanmış terimleri üzerinde oynamışlar, sanatın limitlerini zorlamışlardır. Dan Flavin ve Robert Morris, nesneleri olduğu gibi kullanarak Duchamp'ın izinden gitmişler, sanat olanla olmayan arasındaki ayrıma işaret etmişlerdir. Don Judd ve Carl Andre gibi sanatçılar da benzer biçimde üç boyutlu objelerle ilgilenerek resim sanatına karşı eleştirel tavırlarını göstermişlerdir (Lynton, 1991, 291-349; Kahraman, 2005, 145-165; Sanat

Dünyamız, 1995, 84-88). Bu üretimlerin içinde barındırdığı müze eleştirisi, sanat müzelerinin genel olarak öncelikle resim sanatına olan eğilimi ve yaşayan, güncel sanatçıların yapıtlarına şüpheci yaklaşımı karşısında alınan yaratıcı tavır olduğu söylenebilir.

Sanat kavramı ve kullanım biçimleri, sanat düşüncesini kökten bir şekilde yeniden tarif eden Kavramsal Sanat tarafından da sorgulanmıştır. Kurumsal uyulaşımara meydan okuyan bu akım, “sanat nesnesinin gayri maddileştirilmesi” olarak tanımlanabilir ve yapıtın somut bir biçimde gerçekleşmesi bile gerekli olmamaktadır. Lawrence Weiner ve Joseph Kosuth gibi sanatçılar sadece kelimelerin sanatın malzemesini oluşturabileceğini iddia etmişlerdir (Lynton, 1991, 327-349; Giderer, 2003, 144-150; Sanat Dünyamız, 1995, 80-82). Kavramsalcılar, galeri / müze ve koleksiyoncu gibi sanat piyasasını oluşturan yapılara karşıdır, kullandıkları araçların çeşitliliği, herhangi bir malzemeden yapılabilmesi ya da hiç malzemesi olmaması, bir üslup göstermemesi ve neredeyse bir biçimi olmaması kavramsal sanatı evrensel kılar. Günümüzde bu yaklaşım artık bir sanat akımı özelliğini yitirmiş olsa da hemen bütün güncel sanat biçimlerini kapsamaktadır. “Kavramsal Sanatın yükselişi, videonun yaygınlaşmasına, Happening, Fluxus, performans ve Süreç Sanatı hareketlerine zemin hazırlar ve giderek nesnesizleşen sanat, gerçek zaman ve mekanda toplumsal sistemler içinde kendine yer bulur” (Smith, 2000, 3). Sanatçılar, çalışmalarının bitmiş bir sanat nesnesi, geçmişe ait bir baş yapıt olarak teşhir edilmesi fikrine karşı yeni arayışlara girmişlerdir. Bu, 1960’lı yılların ikinci yarısında, ABD ve Hollanda’da yayılan yeni bir eğilimi ortaya çıkarmıştır. “Bir müzede ya da galeride duran ‘zaman dışı’ bir nesne olmak yerine bir sürece bağlı olma isteği, Land-Art (Toprak/Yeryüzü Sanatı)’ı ortaya çıkarır. Bu tavırdaki yapılan sanat geçicidir ve eserin satılabilmesi mümkün değildir” (Sanat Dünyamız, 1995, 83). ABD’de yeryüzü sanatının (Land-art) gelişmesi, doğrudan, sanatı müzede barındırma uygulamasını hedef almıştır.

Duchamp’ın hazır nesneleri de dolaylı olarak müze kavramını ele almış, sanat eserinin biricikliğine meydan okumuştur. Özellikle avangard sanatla birlikte sanatçılar Duchamp’ın mirasını ileri bir noktaya taşıyarak bulunmuş nesne kavramını genişletmişlerdir. Bu yaklaşım, sanatçıların müze kurumuna karşı yine müzenin kurumsal pratiklerini taklit etmelerini gündeme getirmiştir. Duchamp’ın 1941’de başladığı ve eserlerinin minyatürlerini bir çantanın içine koyduğu seyyar müzesi

“Boite-en-valise”, Joseph Cornell’in her türlü nesneyi kutularda biriktirdiği ve 1946 tarihinde sergilenen “Romantik Müze”si bu yaklaşımın ilk örneklerdendir. Claes Oldenburg’un 1960’ların ortalarından itibaren topladığı nesneler arasından 385 parçalık bir seçimle oluşturduğu “Fare Müzesi” ve Herbert Distel’in dönemin sanatçılarından minyatür ebatta eserler toplayarak oluşturduğu “Çekmece Müzesi” 1972 yılında Kassel’de gerçekleştirilen 5. Documenta sergisinde yer almışlardır. “Bu olay müze kurumu ile çağdaş sanat arasındaki ilişkide bir dönüm noktasıdır” (Putnam, 2005, 34).

1967 yılında Daniel Buren, sanatın artık müze sınırları içinde hapsedilmesine gerek olmadığı fikrini öne süren bazı eylemler yapmış, Paris Modern Sanat Müzesi’nde başka sanatçılarla birlikte müze karşıtı gösteriler düzenlemiştir (Lynton, 1991, 348; Giderer, 2003, 67-70). Diğer yandan, 1970 yılında Moma’da düzenlenen “Enformasyon” başlıklı sergide müzelerin sermaye ve siyaset ile olan ilişkilerini sorgulayan Hans Haacke, sonraki yıllarda müze kurumu üzerine oldukça etkili yazılar kaleme almıştır. Sanatçı, müzelerin kurumsal ve idari etkinlikleri konusunda kendilerini geliştirmek zorunda bırakıldıklarını bu nedenle politika ve özel sermaye ile işbirliği halinde toplumsal bilinci şekillendirdiklerini ileri sürmektedir (Haacke, 2005, 238). Diğer yandan müze kurumunun otoritesini ve sınıflandırarak teşhir etme eylemini temsil eden çalışmalar gerçekleştiren Marcel Broodthaers, “Modern Sanat Müzesi, Kartallar Departmanı” adını verdiği düzenlemeyi ilk kez 1969 yılında evinde sergilemiştir. Modern müze kurumunun tarih anlatısına gönderme yapan sanatçıya göre “Kurmaca, hem gerçekliği hem de gerçeklikle üzeri örtülen şeyleri kavramamızı sağlar” (Putnam, 2005, 37).

Avangard sanatçılar, müze kurumuna ait ilkeleri çalışmalarına uyarlayıp kullanmaktan çok daha geniş anlamda müzenin kurumsal çerçevesini araştıran, irdeleyen, sorgulayan çalışmalar gerçekleştirmişlerdir. 20. yüzyılın başlarından itibaren avangard sanatçılar müzeleri sorgulamış, reddetmiş ya da sahiplenmiştir. Avangard sanat, müze kurumuna karşı her ne kadar yıkıcı, sarsıcı eleştirileri barındırsa da çok geçmeden eserleri de yine müzeler tarafından alınıp sergilenmeye başlanmıştır. Öyle ki, anti-estetik, anarşist ve nihilist olan dadaist kolajlar, assemblajlar, ready-made’ler, land art dokümanları, müzeler tarafından kabul edilmiş, avangard sanat sonunda yine müzelere girmiştir.

“Kurumsal güç ve sanatsal özgürlük arasındaki bu uyumsuzluğun nasıl çözüleceği, sanatçının nasıl kendi pastasını yapıpta yiyebileceği, birçok sanatsal uygulamada önemli bir konu olmuştur. 1960’lardan beri sanatçılar, aynı anda müzeyi hem sarsan hem de onaylayan teknikler geliştirmişlerdir” (Schubert, 2004, 82).

Avangard sanat çerçevesinde üretilen eserler, performanslar ve etkinlikler, ya geçici malzemelerden ya da belirli alanlara özel olarak yapıldıkları için müze kapsamına alınamamışlar hatta çoğu zaten müzelerden kaçmışlardır. Ama müzelere alınan avangard eserler, en azından sergileme, depolama, koruma gibi müzeolojik ilkeleri kapsayan sıradışı talepleriyle kurumsal gelenekleri ve geleneksel ölçütleri zorlamaya başlamışlardır (Schubert, 2004, 79-85). Müzelerin sunum ve yorumlama yöntemlerini gözden geçirmeleri, yeni inisiyatifler geliştirme ihtiyaçları, sanatçılarla yapılan işbirlikleri, boş zaman endüstrisinin gelişmesi ve izleyicinin keşfedilmesi yeni müzeolojinin gelişmesini sağlayan etmenlerden bazılarıdır. Bu gelişmeler, özellikle 1980’li yıllardan itibaren ivme kazanmıştır.

3. 1980 SONRASINDA MÜZELERİN DEĞİŞİMİ VE YENİ MÜZEOLOJİ

Avangard hareketlerin sanatın özerkleşmesine ve kurumsallaşmasına karşı olan tavrından bu yana müze kurumu değişmiştir. 20. yüzyılda modern ve çağdaş sanat müzelerinin sayısı hızla artmış özellikle 1960'lı yıllardan itibaren sanat alanında alternatif duruş sergileyen mekanların kendileri çağdaş sanat müzelerine dönüşmüşlerdir. Avangard ve sonrası sanat pratiklerinin müzeye karşı geliştirdiği kurumsal sorgulamalar, sanat müzeleri konusunda giderek artan bir bilincin gelişmesine katkıda bulunmuştur. Diğer yandan zamanla gelişen müzeoloji de müzelerin, toplumsal, siyasal ve kültürel alanlarda kendi rollerini sorgulamalarını teşvik etmiştir.

Farklı sanat akımlarının ortaya çıkması ve sanat disiplinlerinin çeşitlenmesi özellikle sanat müzelerinin 1980'li yıllardan itibaren daha kapsayıcı, açık ve demokratik kurumlara dönüşmesinde rol oynamış olsa da, bu dönüşüme zemin hazırlayan post-modernizm kavramına değinmekte yarar vardır. Ekonomik, siyasal ve toplumsal alanların tümünde etkili olan post-modernizm kavramı kültür ve sanat alanında da değişimlere yol açmış, bu değişimler kaçınılmaz olarak müze politikalarında da kendini göstermiştir. Post-modern müze politikaları, çok uzun zaman boyunca dışlayıcı ve elitist olduğu eleştirileri ile karşı karşıya kalan müzelerin geleneksel yapısını ortadan kaldırarak müzelerin durumunu kökten değiştirmiştir.

3.1. Postmodernizm Kavramı ve Sanat

Gelenekten kopuş olarak tanımlanan modernlik söyleminin zamanla yeni bir gelenek haline gelmesi, küresel dünyanın hızla ilerlemesi, ulus-devletlerin çöküşü, gelişen teknolojiler, kitle kültürünün çeşitliliği, genişleyen metropoller, yerelin evrenselleşmesi, evrenselin yerelleşmesi, kısacası mekan ve yerlerin aralıksız değişimi post-modernlik fikrinin oluşmasına zemin hazırlamıştır. Modernite açısından bakıldığında, politik ya da ideolojik bir kavrama işaret eden “modernlik” ile genel olarak kültürel bir kavrama işaret eden “modernizm” arasında ayırım yapmak mümkündür fakat bu durum post-modernlik fikri açısından geçerli

olmamaktadır. Post-modernlik ve post-modernizm kavramları birbirlerinin yerine kullanılabilmektedir.

“Modernlikle bir analogi kurularak post-modernliği daha toplumsal ve politik bir kavrama ve post-modernizmi de bunun kültürel eşdeğeri olan kavrama tahsis etmek tercih edilebilir. Böyle kesin bir analitik ayrım yapmayı reddeden mevcut kullanım karşısında bu tercih sönüp gider. Tek başına bu durum bile, post-modernlik fikri hakkında bize önemli birşey söyler. Post-modernlik fikri, toplumdaki farklı alanlar -politik, ekonomik, toplumsal ve kültürel- arasındaki ayrım çizgilerini çökertir” (Kumar, 1999, 126-127).

Modernizm kendisini daha çok alçak kültür - yüksek kültür ayrımında ifade etmiş ve kitle ile iletişime bu kavramlar çerçevesinde geçmiştir. Oysa, post-modern dönemin kültürünün tümüyle tüketime dayalı olduğu ve kitle kültürü mantığı üstüne oturduğu ileri sürülebilir. Kitle üretiminin mantığını kavrayan, farklı üslupları, dolayısıyla da farklı zamansallıkları üst üste çakıştıran bir anlayış olan post-modernizmi Hasan Bülent Kahraman şu sözlerle özetlemektedir:

“Bu kavram benzeştirimle yalnızca doğrudan ilişkili olmakla kalmaz, hem onu üretir hem de onun içinde gizlediği tüm olguların kendilerini dışa vurmasına olanak verir. Böylelikle de, post-modern zaman hattının koparıldığı, farklılıkların üst üste bindirildiği, tekilliğin yerini çoğulluğun aldığı, seçmeciliğin yerini devşirmeciliğe bıraktığı bir üslup olarak görülebilir” (Kahraman, 2005, 196).

Post-modernizm, “yüksek” ve “aşağı” kültür, “seçkin” ve “kitle” sanatı arasındaki modernist ayrımları yıkmaya çalışmıştır. Krishan Kumar (1999,132)’ın da belirttiği gibi, post-modernizm “tekdüze bir üslup dayatmak yerine ‘beğeni kültürleri’nin çeşitliliğini kabul eder ve bir üslup çoğulluğu sunarak bu ‘beğeni kültürleri’nin ihtiyacını karşılamaya çalışır”. Post-modernizm, 1960’lı yılların kültürel hareketlerine ilham veren demokratikleşme itkisinin ardından 1970’li yıllardan sonra kitle toplumu ve kitle kültürünün doğuşu ile ilişkilendirilir. Bu noktada, sanatın kitleselleşmesi, kitleselleşirken endüstriyelleşmesi, endüstriyelleşirken kitlelerce tüketilmesi anlamına gelen post-modernizm, Pop Sanat, Pop Müzik, sinemada Yeni Dalga, edebiyatta Yeni Roman, Fluxus ve Happening gibi sanat hareketleri, kitle gösterileri ve protestoları, sanat ile hayat arasındaki sınırların kaldırılması gibi yollarla “[...] modernizmin seçkinci, içrek ve otokratik dünyası olarak gördüğü şeylere saldırır” (Kumar, 1999, 133) .

Başlarda kültürel alandan gelişip yayılan post-modernizm kavramı, gittikçe yaygınlaşıp toplumun birçok alanını kapsar hale gelmiştir. Yalnızca resim, mimari, edebiyat ve sinemada değil, aynı zamanda felsefe, politika, ekonomide de izlenen post-modern politika, gündelik yaşam ve birey kavramlarını dönüştürmüştür. Kültürel alanın yapısında izlendiği gibi, post-modern çağdaş toplumlarda artan

ölçüde bir parçalanma, çoğulculuk ve bireycilik sergilenmeye başlanmıştır. Bu durum ulus-devlet anlayışını zayıflatmış, kitlesel politik uygulamalar, toplumsal cinsiyet, ırk ve yerelliğe dayalı yeni toplumsal hareketlerden etkilenmiştir. Bu yaklaşımlar politik ve siyasal alanla yakın temasta olan eleştirel görsel sanat alanında da belirginleşerek öteki, kimlik, coğrafya, cinsellik, iktidar gibi kavramlar sanatçılar tarafından ele alınmıştır.

Sanatın biçim, pratik ve konu bakımından kendi içine dönük hale gelmesi modernizm döneminde yükselmiştir. Kandinsky, Klee, Mondrian, Pollock gibi Soyut Sanat'ın öncüleri resim sanatının modernist söyleminin temsilcileri sayılmaktadır. Amerikalı sanat kuramcısı Greenberg'e göre modernist sanat herşeyden önce kendisine özgü olanı keşfetmelidir. Bu noktada, modernist sanat, politik gerçeklikleri, sanatın işlevi ile ilgili sorgulamaları, sanatın içerik ve biçimini dönüştürme potansiyeline sahip görsel teknolojilerin etkilerini geri plana atmıştır. Post-modernist söylemleri sanat alanına taşıyan yönelim ise tam da bu noktada belirginleşmektedir. Çünkü post-modernist sanat modernizmin dışarıda bıraktığı herşeyi içermektedir. Sanatın içsel tarihinin dışında toplumsal ve politik konularla ilgilenen post-modernist sanat, teknolojiye olağanüstü gelişmeler, iletişim araçlarının giderek artan gücü, kimlik tanımlamaları, feminizm hareketleri gibi oluşumlar ile gündelik gerçeklikle birleşen, tavır alan, sokakla bütünleşen bir sanat anlayışını beslemiştir. Bu sanat anlayışı, yenilikçi ve atılcı aynı zamanda toplumsal ve siyasal olana duyarlı olmuştur. Howard Fox'a göre, "Modernist sanat, daha geniş kültürün yaygın estetik, etik ve ahlaki kodlarını dışladığı ölçüde modernist"; oysa post-modernist sanat bunun aksine, "sanatçı ve izleyicilerin, karşılıklı ve sürekli ilgi konularını kucaklamaya, sanatın bütün kullanımlarını benimsemeye isteklidir" (Fox, 29-30'dan aktaran Connor, 2001, 134).

"Post-modern sanat kökünde dışlayıcı ya da indirgeyici değil, sentetiktir. Nesnenin ötesindeki bütün koşulları, deneyimleri ve bilgileri özgürce kendisine katabilir. Post-modern nesne, tek ve tam bir deneyimin peşine düşmek şöyle dursun, sayısız yaklaşım açısına ve çeşitli tepkilere izin veren ansiklopedik bir durumu hedefler" (Fox, 29-30'dan aktaran Connor, 2001, 134).

Post-modern sanatın da ilham aldığı "kitle kültürü" ve "gösteri toplumu" kavramlarının işaret ettiği olgu, "kültür" kavramının toplumun ve ekonomik sistemin bir yansıması ya da sonucu olarak görülmesinin sona ermesidir. Diğer bir deyişle "kültür", post-modern dönemde kendi başına bir ürün haline gelmiştir. Öyle ki, kültürün kendisi, toplumsal, ekonomik, politik hatta psikolojik gerçekliğin belirleyicisi olmuştur. Kültürel tüketim artık kapitalist sistemin bir parçası değil tam

da özüdür. Kumar (1999, 143)’ın da belirttiği gibi, “toplumsal ayrımlar, ekonomi ya da politika etrafında değil, bundan böyle kültürel simgelerin teşhiri etrafında dönmektedir ve kültürel olan artık ekonomik olandan ayrı tutulmamaktadır”. Yazar, kültür ve ekonominin birbiriyle kaynaşmasını şu sözlerle aktarır:

“ [...] Bu durum en açık seçik haliyle reklamın çağdaş kültürde oynadığı rolde ortaya çıkar ve aynı zamanda pop festivallerinde, ulusal ve uluslararası futbol karşılaşmalarında, sanat ve spor olaylarının büyük iş dünyasının işine yarayan araçlar haline gelme tarzlarında da görülebilir. Belki de şöyle demek daha iyi olur: Bu olaylar büyük iş haline gelir çünkü sanayi sonrası ekonominin büyük kısmı bizzat kültürdür, kültürel mal ve hizmetlerin üretimiyle uğraşmaktır. Başka bir anlatımla, kitle kültürünün yanı sıra şimdi ‘seçkin’ kültür de metalaşır” (Kumar, 1999, 143-144).

Kültür endüstrisinin ekonomi açısından taşıdığı önem temelde buradan kaynaklanmaktadır. Kitle iletişim araçları, boş zaman etkinlikleri, turizm, spor, sanat, vb. kültür endüstrisinin ana öğeleridir. Sanat alanında egemen bir kurum olarak müze de kültür endüstrisi içinde ayrıcalıklı bir öneme sahiptir. Müzeler, turizm sektörü ile işbirliğinde bulunarak bulundukları şehrin ekonomisine katkıda bulunmakta, özel sermayenin desteğini alarak hem ulusal hem uluslararası ortamda bir şehrin ya da bir şirketin imgesine saygınlık statüsü kazandırabilmektedir. Sosyal ve politik değişimlerin ekonomik gereklilikler ile birleşimi sonucunda, post-modern toplumun müzeyi algılayışı değişmiştir. İzleyiciler için, eskisinde olduğu gibi eğitsel olmaktan çok bir eğlence etkinliğine dönüşme tehlikesi ile karşı karşıya kalan müzeler açısından bu hassas bir konudur ve eleştirel tartışmalar günümüzde de sürmektedir. “[...] Son yirmi yılda müzeler, bir bakıma, Barr’ın izleyicinin aktif bir katılımcı olarak rol alacağı, bir laboratuvar olarak gördüğü müze kavramına daha çok yaklaşmışlardır” (Schubert, 2004, 65). Bu nedenle müzelerde daha çok izleyici ve hizmet odaklı bir anlayış yerleşmiş, müzelerin ayakta kalabilmeleri için ziyaretçilerin ilgi ve sürekliliğini sağlamak konusunda yeni stratejiler geliştirmeleri bir zorunluluk olarak belirlemiştir. Müzelerin, post-modernizmin ana terimlerinden biri olan “toplumun çeşitliliği”ni yansıtan sayısız ziyaretçi kitlesi olduğunu keşfetmeleri yeni politikalar geliştirmelerinde oldukça etkili olmuştur.

Eskisinden farklı olarak artık yaşayan sanatçıları da ilgi odağı haline getiren müzelere karşı, günümüzde sanatçıların tavrı da değişmiştir. Yaratıcı gücün hemen her dönemde müze kurumuna karşı geliştirdiği sorgulama günümüzde kısmen de olsa izlenebilmekte, günümüz sanatçıları çok az ticari değeri olan ya da hiç olmayan mecra ya dayalı, alışılmış kategorileştirmeye direnen, kısa ömürlü ve geçici sanat ürünleri ortaya koyabilmektedir. Sanatsal pratiklerin çoğalması sergileme

pratiklerinde de önemli deęişimlere yol açmış, müzelerin sunum ve yorumlama yöntemlerini gözden geçirme ve yeni insiyatifler geliştirme ihtiyaçları onların sanatçılarla olan işbirliklerini geliştirmiştir. Ama neredeyse her sanatçı yalnızca kalıcı koleksiyonlar içinde deęil, küratörlü ve süreli sergilerle müze içinde geçici olarak da olsa konumlanmaktadır. Bugün, ne kadar eleştirel olursa olsun sanatçılar her türlü sorgulamayı sanat piyasası ağının içinde yer alarak yapma konusuna daha ılımlı yaklaşmaktadır. Sanatçılar tıpkı Huyssen (1999)’nın da ileri sürdüğü gibi “[...] Gelecek mücadelesinin sıfırdan başlayamayacağını, yaşamsal güç vericileri olarak belleęe ve anımsamaya gereksinim duyulduğunu” bilmektedirler. Bugün de, kültür ve sanata dair belleğin korunduğı en önemli mekanlardan biri olan müzeler, sanatın durmaksızın hareket halinde dinamik bir kuvvet olduğunu kabul etmeleri sayesinde sanat söyleminin nihai arenasını oluşturabilmektedir (Putnam, 2005, 56-61).

3.2. Postmodern Müze Politikaları ve Müzelerin Deęişimi

Kültür ve sanat alanında egemen olan kurumların genel yapıları, kendi dönemlerinin ekonomik ve politik gündemlerinden bağımsız düşünülemez. Müzelerin de 1980’li yıllardaki yapısal deęişimlerinin ekonomik, siyasal ve kültürel olgular tarafından tetiklendiğı gerçeğı müzecilik literatüründe yer alan hemen her kaynakta mevcuttur. Ancak, post-modern müze politikalarını biçimlendiren etkenler, toplumsal ve siyasal deęişimler, kültürel gereksinimler, sanat pratikleri ve sanatçılar olarak sıralansa da bunların tümünü tetikleyen en önemli olgulardan biri de ekonomik koşullar ve gerekliliklerdir. Bu nedenle, sanatçıların ve sanat pratiklerinin müze kurumunun deęişimine olan katkılarına geçmeden önce ekonomik ve siyasal etkenlere değinmek gerekmektedir.

Kültür endüstrisinin merkezinde yer alan müze kurumu, 1980’li yıllarda olgunlaşan küreselleşme sürecinde köklü deęişimler yaşamıştır. Küreselleşme söyleminin ise, temelde ekonomik ve siyasal gücü elinde bulunduran ülkelerin geliştirdiğı izlenmekte, bu ülkelerin ihtiyaç duyduğu ekonomik güçlenmenin kaynağının da dünya pazarı yaratmak olduğı ileri sürülmektedir.

“Globalleşme (küreselleşme) gerçekte lider ülkelerin ekonomik gereksinimleri doğrultusunda global bir pazar yaratma zorunluluğundan doğmuştur. Liberal globalistlerin çoğı ulus devletlerin misyonunu tamamladığını ve global piyasanın siyasetin yerini aldığını öne sürmektedir ” (Bıçakçı, 2004, 285).

Batı Avrupa ülkelerinin kültürel gücünü kanıtlama aracı olarak kurguladığı müzelerin genişleme politikaları bu ülkelerin ekonomik ve siyasi politikaları ile örtüşmektedir. Küreselleşme sürecinde de serbest pazar ekonomisinin müzeleri yapısal değişimlere zorladığı hatta “küresel müze” söylemini ortaya çıkardığı izlenmektedir. Bu noktada, kültürel kurumları, içinde oldukları idari sistemlerin ekonomik ve politik amaçlarından bağımsız düşünmek doğru olmayacaktır. Bıçakçı (2004, 285)’nın da belirttiği gibi, küresel sistemde şirketlerin, sosyal ve kültürel alanları da rekabet ve egemenlik ortamı olarak denetlemeye başlaması, bu alanları ekonomik varlıklarının güvencesi olarak algılamaya başlamaları ile paraleldir.

1980’li yıllarda gelişmeye başlayan serbest pazar ekonomisi düzeni büyük ölçüde Amerika’da Reagan, Büyük Britanya’da Thatcher hükümetlerinin ekonomi politikalarına bağlanmaktadır. Bu ülkelerde başlayan, kamu giderlerinin kısılarak yerine özel sektör desteğinin teşvik edildiği ekonomi politikası giderek sosyal ve kültürel alanda da varlığını hissettirmiştir. Özelleştirme politikaları, ekonomik ve sosyal yaşamın her alanında “Devlet”in rolünü yeniden tanımlamıştır. Çağdaş kültürün özellikle çağdaş sanatın özelleştirme sürecinde yaşanan değişimleri ve şirketlerin sanat kurumları üzerindeki etkisini inceleyen Chin-tao Wu (2005, 16-18), şirketlerin sanat koleksiyonculuğu etkinliklerini yaygınlaştırarak ve bunları sergileyerek kamu müzeleri ile yoğun bir rekabete girdiklerini ve bu kurumları birer tanıtım aracına dönüştürdüklerini belirtmektedir. Yazar, bu yaklaşımı “şirketlerin, kültür kurumlarının toplumumuzda sahip olduğu işlevi devralıp, bu kurumların sosyal statüsünden yararlanmaları” (Wu, 2005, 17) olarak tanımlamaktadır. Şirketlerin sanata yatırımlarının artması, sergi ve etkinliklere şirket sponsorluğu sisteminin yerleşmesi, sermaye sahibi aile ve şirketlerin koleksiyon etkinliklerinin özel müzelere dönüşmesi gibi gelişmeler, müze kurumunun zamanla “işletme kültürü”nü benimsemesine yol açmıştır (Wu, 2005).

Sanat sponsorluğunun günümüzde, özel sektörün “sosyal sorumluluk”larından biri olarak ele alınmasının dışında en önemli pazarlama ve halkla ilişkiler araçlarından biri haline geldiği ileri sürülmektedir. Pazarlama, bir kurumun tüm iletişim etkinliklerini kapsayan bir kavram olarak kullanılmaktadır. Özellikle, hükümetin mali desteğinin kısıtlı olduğu müzeler için pazarlama stratejileri önem kazanmış ve müzeler özel sektörün desteğini sürekli kılmak için geniş kitlelerin ziyaretine odaklanmışlardır. Özellikle 1980’li yıllardan itibaren müzeler, ziyaretçi profiline

çeşitlenmesi dolayısıyla daha fazla ziyaretçi çekmeyi hedeflemişlerdir. Bu nedenlerle, gösterişli, merak uyandırıcı, sansasyonel sanat etkinlikleri düzenlemeye başlayan çoğu sanat müzesi, popüler ve medyatik kültürün araçlarını kısmen de olsa kullanmışlardır.

İşletme kültürünün etkisi ile yönetsel ve idari yapılarındaki değişimler dışında müzeler, ziyaretçiler ve gereksinimleri konularında da kendilerini yenilemişlerdir. İzleyicinin “keşfedilmesi” ile geniş kitlelerin sürekliliğini kazanma konusunda bir bilinç oluşmuştur. Özellikle çağdaş sanata odaklanan müzelerde sergileme, tasarım, mimari konuları üzerine çalışmalar bir gereklilik halini almıştır. Yeni müzeoloji, koleksiyon politikalarından sergi tasarımlarına, küratöryal faaliyetlerden sanatçılarla yapılan işbirliklerine kadar geniş bir yelpazede ele alınabilmektedir. Ayrıca, yeni küratöryal uygulamalar, sanatçılarla iletişim ve değişen sanat pratikleri, müzeleri hemen her müzeolojik aşamada yeni ve güncel çözümler bulmaya zorlamıştır. Tüm bunlar, müzecilik uygulamalarında farklı yaklaşımları gündeme getirmekte ve 19. yüzyılın öncü müzeleri gibi yol gösteren birkaç kurum yerine günümüz müzeleri, kendi koşullarına göre kendi çözümlerini üretebilen kurumlara dönüşmektedir (Schubert, 2004, 64).

Müzelerin, post-modern siyasi mücadelelerin amaçlarına uygun olarak, yeniden şekillendiğini belirten Andreas Huyssen (1999), küreselleşme ile birlikte çok katmanlı kültürel kimliklerin kendilerini görünür hale getirdiklerine, dışarıda bırakılmış, yeterince temsil edilmemiş ya da yanlış temsil edilmiş geleneklerin hem politik hem kültürel anlamda sahiplenildiğine, azınlık grupların ya da çevre bölgelerin kültür ve sanatının da artık müzelerde yerini aldığına işaret etmektedir. Avangard hareketlerin sanat ile hayat, post-modernizmin de yüksek kültür ile öteki kültür kavramları arasındaki sınırları bulandırmaları yeni müze politikalarını derinden etkilemiştir.

Post-modernist müze politikaları, dönemin sanat anlayışında olduğu gibi çoğulculuğu belirginleştirmiş, ‘farklılıkların’ sergilenmesini takdir etmiştir. Kültürel farklılıklar, evrensel bir söylem içinde ifade edilmeye başlanmış, yerel özgüllükler öne çıkartılarak toplumun çeşitliliği ortaya çıkartılmıştır. Müzeler, kimlik, milliyet, ırk, cinsiyet, yaş, kültürel ve ekonomik düzey farklılıklarının tümünü kabullenip kurumsal varlığını bu çerçevede tekrar yapılandırmaya girişmiştir. Günümüzde geniş

kitleye hitap eden müzecilik anlayışını tanımlayan “Inclusive/Kapsayıcı” kavramı da post-modern çağda gündeme gelmiştir.

Müzelerin 1980’li yıllarla hızlanan değişim sürecinde işletme kültürünün etkisine girdiği, müzenin içine aldığı sanatın da özerkliğini yitirerek popülerleştiği ileri sürülse de, diğer yandan hem sanat hem müzecilik alanında eleştirel bir birikim oluşmaktadır. Müzecilik alanında, “yeni müzeoloji” olarak adlandırılabilir bu birikim, yapısından kaynaklanan güçlükleri tanıyan, analiz eden, inceleyen, teşhir eden ve dönüştürmeye çalışan canlı bir müzecilik anlayışıdır. Eleştirel yaklaşımın günümüzde müzelerin ayrılmaz bir parçası haline gelmesini Schubert (2004, 57) en iyi biçimde özetlemiştir. Yazar, müzelerin geçmişteki otoritelerinden ve yanılmaz görüntülerinden birazını kaybettiğini fakat aynı zamanda daha saydam, daha güvenilir ve daha demokratik bir kurum haline geldiklerini belirtmektedir. Yeni müzecilik anlayışı, farklı ziyaretçi kitleleri, eğitim çeşitliliği ve yeni sergi modelleri geliştirerek “müze”yi kültür endüstrisi söyleminin merkezine yerleştirmiştir.

Müze, modernizmde seçkin sanatın ve yüksek kültürün kalesiyken post-modernizmde kültür endüstrisinin başat ögesi olan bir kuruma dönüşmüştür. Müzelerin, seçkin azınlığın ziyaret ettiği fil dışı bir kule olmaktan çıkarak birer kitle iletişim araçlarına dönüşmeleri bu kurumların en azından ulaşılabilirlik açısından demokratikleşmelerini sağlamıştır.

“Post-modern çağda müze, artık seçkin bir uzmanlar ve meraklılar grubu için en uygun biçimde sergilenen, geçmişe ait hazinelerin ve nesnelerin bekçisi değildir; ne fırtınadan korunaklı bir yerdedir, ne de duvarları dış dünyaya karşı bir engel işlevi görmektedir artık. Müze binalarının önlerindeki afiş, pankart ve panolar, müzenin gösteri, panayır ve kitle eğlencesi dünyasına ne kadar yaklaştığını gösterir” (Huyssen, 1999, 259).

Post-modern müzecilik yaklaşımı en genel anlamı ile “kapsayıcı”dır ve Schubert (2004, 150)’in de işaret ettiği gibi müzeleri en ayrıcalıklı kurumlardan biri yapan özellikleri sürekli değişebiliyor olmalarıdır. Müzeler, 1960’lı yıllarda politik ve sosyal gerçekliklerin kültürel alana olan yansımalarına, 1970’li yıllarla birlikte sanatın işlevi ile ilgili sorgulamalar ve kitle kültürünün doğuşuna, 1980’li yıllardan itibaren ise gelişen teknolojilerin her alanda izlenen etkilerine kapılarını açmışlardır.

1980 sonrasında hızlanan bilgi ve iletişim teknolojilerindeki gelişmeler, toplumsal yaşamın birçok alanına girmiş ve müzeler de bu teknolojileri kullanmaya yönelmişlerdir. Özellikle görsel teknolojilerdeki gelişmeler sanatın simgesel, fiziksel ve maddi sınırlarını parçalamıştır. 1970’li yıllardan itibaren sanat alanında kullanılan

mecraların yani biçimlendirme, üretme ve anlamlandırma araçlarının çoğalması söz konusu olmuş, fotoğraf ve baskı teknolojileri, televizyon, video, bilgisayar, sanatçıların üretimlerini ve ifade biçimlerini değiştirmiştir.

Çağdaş sanat 1980'lerden sonra disiplinlerarası bir yapıya kavuşmuş ve görsel sanat pratiklerini icra edildikleri mecra bağlamında tanımlamak, geçerliliğini yitirmiştir. Video, performans, enstalasyon (mekan özel yerleştirme), fotoğraf ve dijital mecra gibi çağdaş sanat formları, sanat müzelerinin eser toplama, koruma, sergileme ve aracılık etme gibi geleneksel etkinliklerini dönüşüme uğratmıştır. Müzeler, geleneksel sorumluluk ve amaçlarından taviz vermeden öncelikle belgeleme, sergileme, depolama, koruma gibi müzeolojik ilkelerini, değişen sanat pratiklerinin talepleri doğrultusunda geliştirmeyi günümüzde de sürdürmektedir.

4. SANAT VE MÜZECİLİK ALANLARINDA TEKNOLOJİNİN KULLANIMI

Sanat tarihi, başlangıcından itibaren sürekli olarak değişen biçim, stil, teknik ve fikirler bütünü olarak tanımlanabilir. Sanat tarihinin birer parçası olan sanat yapıtları da yaratıldıkları koşullardan bağımsız olarak değerlendirilemezler. “Bir yapıt, sanatçının belirli bir dönemde, belirli bir kültürde dikkatini verdiği ve dikkat çekmeye değer gördüğü şeyler hakkında tarihe düşülen bir kayıttır” (Stafford, 1991, 447). Dolayısıyla sanat alanını tarihsel bir çözümlemenin dışında aktarmak olanaklı görünmemektedir. Bu bağlamda, “sanat yapıtının dönemlere göre değişen işlevini birbirine sıkı sıkıya bağlı iki öge belirler: Bunlardan ilki toplumsal dönüşümler, ikincisi ise mekanik / teknik bulgulamalardır” (Lenoir, 2003, 106).

Bilim ve teknik birbirlerinden beslenen yapılarıdır. Bilgi arttıkça, kuramsal bilimin yararlı biçimde kullanılabilmesi ancak akıllı ve verimli bir biçimde uygulanmasıyla mümkündür. Teknoloji, çeşitli bilgi alanlarının pratik görevlere sistemli olarak uygulanabilmesi ile gerçekleşmektedir. Bilim insanları, mevcut teknik gelişmeler içerisinde yenilik üretme sorumluluğuna sahiptirler ve bu durum sanatçılar için de geçerlidir. Bilim ve sanat, tarihsel süreç içinde hayalgücü ve yaratıcılık alanlarında birbirlerini etkilemeyi sürdürmüşlerdir. Bilim adamı ya da sanatçı olsun, yaratıcılık edimi hem sanat hem bilim alanında belirli amaçlar uğruna ortaya konulmaktadır. Steward Kranz, bu iki disipline ait amaçların birbirinden tamamen ayrı görünmesine rağmen aslında ayrılmaz bir bütünün parçaları olduklarını belirtmektedir:

“Sanatçılar ve bilimadamları eş zamanlı olarak ilerlemişlerdir. En iyi sanat ve en iyi bilim birbirinden ayrılamaz. Sanatların gayesi belirli birşeyin içindeki şahsi gerçeklik içindir, bilimlerin gayesi mutlak gerçeklik içindir. Bu yalnızca bir amaçtır. Yaratı yöntemi her Homo Sapiens için aynıdır” (Kranz, 1974, 91).

Her çeşit teknoloji sonuç olarak toplumun ürünüdür ve etkilerini tekrar kendini yaratan kaynağa yöneltmektedir. Teknik gelişmeler ise, sanatçının üretimlerinde yalnızca konu ve biçim açısından farklılıklar yaratmakla kalmamış, genel olarak sanatçıların kendi varlıkları ile içinde yaşadıkları çağı ve toplum yapılarını farklı bakış açılarıyla değerlendirme olanağı yakalamalarını da sağlamıştır.

Sanat tarihsel süreç göz önüne alındığında, teknik ve sanatın birbirinden beslendiği hatta sanat alanında bazı akımların, tekniği dolayısıyla teknolojiyi yaratıcı gücü ile etkilediği izlenmektedir. Çünkü sanat, teknik söz konusu olduğunda bile özgün kuralların yaratıldığı bir alan olarak aşkın bir güce sahiptir. Fotoğrafın bulunuşu ile eşzamanlı olan ve fotoğraf gibi ışık ve renkten kaynaklanan görsel izlenimleri yansıtmayı hedefleyen 19. Yüzyıl akımı Empresyonizm, tıpkı fotoğraf makinesinin ancak bir ölçüde yakaladığı gibi, sanatçının kişisel yorumu ve özgün sanatçı bakışını ortaya koymuştur. 20. Yüzyıl başında ise, sanatın temsile dayalı gerçekliği / gerçekçiliği Kübizm akımı ile sorgulanmış, bu akımla, görme duyusu yerine aklın gücü, farklı yönlerden hareket eden bakış açıları ile zaman kavramı ve gündelik yaşamdan malzemeler ile gerçeklik kavramı tuvale eklenmiştir. Hareketli görüntü ve filmin gelişmesine ilham veren sanat hareketlerinden olan Kübizm sonrasında Konstruktivizm ve Fütürizm gibi sanat hareketleri de tekniğin, makinenin ve teknolojinin ele alındığı, yüceltildiği ve sanat ile teknolojinin artık ayrılmaz bir bütünün parçaları olarak görülmeye başlandığı yeni bir sanatsal tavrın habercileri olmuştur. Dolayısıyla, sanat tarihinde izlenen bazı sanatsal ifadeler, akımlar ve sanatçılar, teknik görüşün ilerlemesine ilham vermiş ve günümüz sanatının ortam ve koşullarına zemin hazırlamıştır.

Sanatsal üretimlerinde düşüncelerini, duyumlarını ortaya koyan sanatçılar çağdaş dil yapılarını ve biçimlerini eserlerinde kullanmışlar, her dönemin sanatsal biçimleri o dönemin toplumsal yapısının, ekonomisinin, politikalarının, vb. sonucu niteliğinde olmuştur. Günümüzün teknolojik dünyasında, teknoloji kendi dil yapılarını oluşturmuş, sanatçılar ise bu dil yapılarını üretimlerinde kullanabilecekleri yeni biçimler ve yaklaşımlara dönüştürmüştür. Çağdaş sanat, temel olarak bu doğrultuda gelişen dinamiklerin görselleştirildiği bir alan haline gelmiştir. Sanat alanındaki dönüşümlerde, 1960'larda refah ve özgürlük toplumu arayışları, 1970'lerde hem politik olanın yeniden dönüşü hem de popüler kültürün kavramları, 1980'lerde ise teknolojiye gelişmeler ve iletişim araçlarının artan gücü etkili olmuştur (Kahraman, 2005, 190). 1960 - 1980 yılları arasında post-modern söylemin sonuçlarına dönük olarak izlenen çağdaş sanat, 1980 ve 1990'larda post-modernizmi aşmış ve küreselleşmeden güç almaya başlamıştır. Küreselleşme ile birlikte etkin hale gelen seyahat, yolculuk, iletişim ağları ve teknoloji çağdaş sanatın yönünü belirlemiş,

dijital sanat, bilgisayar, sanal gerçeklik, aracı mekanlar, internet vb. sanatçıların yeni yaratı ortamları haline gelmiştir.

Bilgisayar, internet ve dijital araçların sanatçılar tarafından yaratıcı ortam olarak kullanıldığı ve keskin sınırlarla kategorize edilemeyen sanat üretim disiplinleri genel olarak “Dijital Sanat” olarak tanımlansa da “New Media Art”, “Virtual Art” ya da “Time-based Art” tanımlarıyla da karşımıza çıkmaktadır (Cameron; Kenderdine, 2007, 4; Gere, 2002, 75-110; Graham, 2005, 93; Paul, 2007). Dijital sanat pratikleri 1990’lı yıllardan itibaren sanat üretimlerinde etkili olmaya başlamış, müzeler de bu gelişmelerden uzak durmamışlardır. Son yıllarda, çağdaş sanat alanında dijital sanatın giderek daha yaygın kabul görmeye başladığını gösteren müze sergileri bu durumun bir yansıması niteliğindedir. Dijital sanatı odağına yerleştiren müze sergilerinin öncüsü sayılan “010101: Teknolojik Çağda Sanat” başlıklı sergiye, 2001 yılında San Francisco Modern Sanat Müzesi ev sahipliği yapmıştır. Teknolojinin insan hayatı üzerindeki etkilerinin araştırıldığı sergide, dijital mecraların yanında geleneksel sanat eserlerine de yer verilmiştir. Ayrıca New York’taki Whitney Amerikan Sanatı Müzesi’nde düzenlenen “BitStreams” ve “Data Dynamics” başlıklı sergiler de, dijital sanat üzerine gerçekleşen önemli müze sergileridir (Wands, 2006, 29-30).

Bruce Wands (2006, 8), dijital medyanın, çağdaş toplumda ve günlük hayatlarımızda sağlam bir yer edindiğinin dolayısıyla sanatın rolü ve varlığının da önemli bir değişim ve gelişim sürecine girdiğinin altını çizmektedir. Dijital medya, gelişen teknolojiler, küreselleşen kitle iletişim araçları ve internet “sanatın algılama süreçlerini de etkilemiş ve sanatı herkesin ulaşabileceği hale getirmiştir” (Hobsbawm, 2002, 601). Günümüzde sanat deneyimi, yalnızca müzeler ve diğer kültür kurumlarında değil evde, işte veya internet erişiminin bulunduğu her yerde ve zamanda yaşanabilmektedir. Bu anlamda, dijital teknolojiler, çağdaş müzecilik anlayışında da en azından kitle ile iletişim bağlamında önem taşıyan “ulaşılabilirlik” ve “demokratikleşme” söylemlerinin gelişmesinde oldukça etkili olmuştur.

Müzelerin, başlangıçta envanter kaydı, eser takibi, sergileme, aydınlatma, iklim kontrolü ve güvenlik alanlarında kullanmaya başladıkları bilişim teknolojileri, 1990’lı yıllardan itibaren koleksiyonların internette sergilenmelerini, sanal müze kavramını ve müzelerin toplumla iletişim sağlamaya yönelik olarak interneti kullanmalarını gündeme getirmiştir. Bugün müzeler, muhafaza etme, arşivleme,

sergileme gibi müzeolojik işlevlerini, dijital sanatın gündeme getirdiği taleplerle yeniden ele almaktadır. Böylece, dijital sanat pratikleri de çağdaş sanatın bir parçası olarak müzelerde kabul görmeye ve gelişmeye devam etmektedir.

İçinde yaşadığımız çağın bir geçiş dönemi olduğu ileri sürülmektedir. Bugün, geleneksel sanat formları ile dijital sanat formları arasında algılanan farklılıkların pek çoğu zamanla silindikçe, dijital sanat, çağdaş sanatın bir alt kümesi olarak değil bir ana akım olarak görülebilecektir. “Geleceğin sanatçıları bilgisayarsız bir dünyayı asla bilmeyecekler; dolayısıyla, onların gözünde dijital araçlar ve ortamlarla sanat yapmak hiç de olağandışı bir durum olarak görülmeyecektir” (Wands, 2006, 206). Toplumsal yaşamın hemen her alanı gibi, hem sanatın hem de müze kurumunun yeni teknolojileri benimseyerek dönüşümüne devam edeceği açıktır. Her iki alanın da popüler kültürle olduğu kadar gündelik yaşamla bütünleşmeye devam etmesi ve daha geniş bir kültürel etkileşim anlayışına zemin oluşturması kaçınılmaz görünmektedir.

4.1. Sanat Alanında Teknolojinin Kullanımı ve Dijital Sanat Pratikleri

Dijital teknolojiler dünyasında oldukça hızlı ve etkili bir ilerleme çağında olduğumuz açıktır. Elektronik çağ olarak adlandırılabilir bu dönemde iletişim ve bilişim kültürü, toplumsal yaşamın hemen her alanına yayılmıştır. Bu yeni dönemin sanatçısı; sanatı, toplumu, doğayı, teknolojiyi yaratıcı edimi ve üretimleriyle sorgularken yeni sunum biçimlerini de geliştirmektedir. Geleneksel sanatın biçimsel kalıpları, 20. yüzyılın ikinci yarısında yerini endüstriyel ve mekanik üretim biçimlerine, post-endüstriyel dönemde ise dijital teknolojilerin olanaklarına bırakmıştır (Bret, 1988, 3-9).

Günümüz sanatı, yapıt olarak tamamlanmış bir estetik temsilden, bilgi üreten ve iletişim alanı yaratan bir eyleme dönüşmüştür. Sanatçılar, nihai sonuçtan çok süreç odaklanmakta ve bir sanat eserinin yaratılmasına deneysel ve evrimci bir süreç olarak yaklaşmaktadır. Bu durum, sanatı belirli bir sosyal grup için üretilmiş, meta değeri ile sınırlı bir nesne olmaktan çıkarıp, daha geniş bir sosyal bağlama işaret eden bir süreç olarak belirlemektedir. Sanat eseri, avangard sanat hareketlerinin izlendiği 1960’lı yıllardan itibaren, geçmişte olduğu gibi bir müze mekanında sergilenen özerk bir nesne olarak değil, tüm süreçleri kapsayan ve bütüncül olarak algılanması gereken bir “duruma” dönüşmüştür. Günümüz sanatının izlenme ve algılanma biçimlerinde izleyicinin rolü de değişmiştir. Sanat izleyicisi, pasif konumunu terk

ederek mekan içinde aktif bir hale gelmiş ve sanat yapıtını “deneyimiyle” tamamlayan bir katılımcıya dönüşmüştür (Reiss, 2001, 13). Julie H. Reiss (2001, 81-100)’a göre, müzecilik pratikleri de sanatın sınırlarının gelişmesiyle “geleceğin estetik laboratuvarı” olma yolunda dönüşüme uğramaktadır. Sanat müzeleri, artık sanat yapıtının “saklandığı” değil, “üretildiği” bir mekan olarak yeni bir rol üstlenmeye başlamıştır. Sanat biçimlerinin değişmesiyle birlikte, sanatın sergilenme koşulları da değişmiştir. Dolayısıyla, müzelerin günümüzde kamusal birer kurum olarak sanat üretiminde araçsal bir konuma gelmesi, 1960’lardan beri gelişen bir sürecin devamı niteliğindedir (Greenberg, 2009, 350).

Mekana açılmak hatta mekanı aşmak girişimleri, enstalasyon, performans, Kavramsal Sanat, Yeryüzü Sanatı, Süreç Sanatı gibi hareketlerin çıkış noktası kabul edilmektedir. Bu oluşumların tek sorunsalı elbette sanatın sınırlarını genişletmek olmamıştır. “Sanatı ‘tarihselleştirici’ etmenler olarak, müzesiyle, galerisiyle, piyasasıyla egemen kurulu düzenin kurumsallığına karşı beslenen devrimci bir tavrın da ifadesidir” (Antmen, 2010, 22). Sanatta geleneksel kategorilerin sınırları, teknolojinin kullanılması ile gittikçe farklı bir boyut kazanmış, alternatif sanat hareketleri galeri ve müzelerin belirleyici konumda olduğu bir sanat sisteminde görünür olmaya başlamışlardır. Teknolojinin olanakları artık müzelerin duvarlarını aşarak, sanatçılara kendi üretim, sunum, sergileme ve iletişim özgürlüğünü sağlamıştır. Yine de her türlü alternatif pratiğin kurumsallaşması ve ana akımın parçası haline gelmesi uzun sürmemiştir. Sanat alanında ortaya çıkan yaklaşımlar, ne kadar alternatif, eleştirel ve karşıt hareket biçiminde olursa olsun “muhalefetin kurumsallaşması sürecinde ‘alternatif’ olan da kendi mekanlarını, kendi ekonomisini, kendi tüccarlarını yaratarak, sisteme eklemlenmiştir” (Nairne, 2009, 387-410). Dijital sanat pratiklerinin evriminin de bu yönde gerçekleştiğini ileri sürmek yanlış olmayacaktır.

Dijital sanatın gelişimi, sanatçıların, geleneksel sanat üretim biçimlerinin dışında teknolojinin olanaklarını da birer araç olarak benimsemeleri ile başlatılabilir. 1960’lı yıllardan itibaren dijital formlarla deneysel çalışmalar yapmaya girişen sanatçılar önce fotoğraf, sinema ve televizyonu, 1980’li yıllarda video kamera ve bilgisayarı, 1990’lı yıllardan sonra da interneti yaratıcı ortam olarak kullanmışlardır. Günümüzde disiplinlerarası yaklaşımla sanatın kapsamı da sürekli genişleme eğilimindedir. “Filmler fotoğraflar içerebilir; videolar film içeriğinden ve fotoğraflardan

yararlanabilirken, internet metin, görüntü, ses ile video ve animasyon gibi zaman-tabanlı iletişim araçlarıyla bağ kurabilmektedir” (Wands, 2006, 12). Yine de, çağdaş sanatın bir dalı olarak değerlendirilen dijital sanat eserlerinin nihai formu açıkça tanımlanamamakta, dijital tekniklerin geçişli yapısı ve biraradılığı bu formların muğlaklığını artırmaktadır. Bu nedenle “dijital” sıfatı, “sanatçıların bilgisayara asli bir araç, ortam ve/veya yaratıcı partner olarak başvurdukları” (Wands, 2006, 11) sanat çalışmalarını tanımlamak amacıyla kullanılmaktadır.

Üretilmesinden sunumuna kadar bilgisayarın ya da diğer dijital teknolojilerin araç, yardımcı öge ya da ortam olarak kullanıldığı sanat pratiklerini kapsayan dijital sanat kavramının içerdiği geçişlilik özelliği Bruce Wands tarafından tarif edilmektedir:

“Dijital sanat genellikle veri formuna (yani, dijital depolama ortamında birler ve sıfırlar topluluğu olarak duran bir bilgisayar dosyasına) bürünmektedir. [...] Söz konusu verilerin daha somut bir şeye dönüşüp dönüşmemesi sanatçıya bağlıdır. [...] Sözelimi, üç boyutlu modelleme ve animasyon yazılımıyla yaratılan bir sanal nesne, sonunda -animasyon olarak- tek bir görüntüye dönüşebilir ya da -heykel olarak- ortaya çıkabilir. Animasyon ya da görüntü, ayrıca bir web sitesinde birleştirilebilir ve bu suretle internette ‘net sanatı’ şeklinde var olabilir.” (Wands, 2006, 14).

Sonuç olarak yalnızca bir bilgisayar dosyası ya da bir veri biçiminde yaratılabilen dijital sanat çalışmaları sanatçıların tercihleri ya da yönelimlerine göre geleneksel bir sanat nesnesi formunda da üretilebilmektedir. Nihayetinde, sanat ile teknolojinin etkileşimi ile ortaya çıkan dijital sanat alanında üretim yapan sanatçılar, teknolojinin imkanlarını kullanarak yalnızca sanatsal anlatım biçimlerini değil, üretim araçlarını da çeşitlendirmişlerdir.

Dijital sanatın gelişimini aktarmak için evrimci bir model oluşturmak gerekirse, temelleri 19. yüzyılda gerçekleşen bilimsel ilerlemelere kadar götürülebilir ancak dijital sanat çalışmaları, asıl olarak bilgisayarın geliştirilmesinden sonra izlenebilmektedir. İkinci Dünya Savaşı sonrasında üretilen ve ileri matematiksel hesaplamalar için kullanılan ilk bilgisayarlar, 1960’lı yıllarda sanatçıların estetik amaçlar doğrultusunda yararlandıkları bir araç haline gelmiştir.

Dijital sanattaki ilerlemeler, bu alanın resmi ve kurumsal olarak desteklenmeye başlamasını sağlamıştır. 1966’da sanatçılar ile diğer uzmanlık alanları arasındaki iletişimi teşvik eden, dolayısıyla sanatın disiplinlerarası bir biçime bürünmesinin ilk örneklerinden olan Experiments in Art and Technology (EAT), Sanat ve Teknolojide Deneyler kurulmuştur. İki yıl sonrasında Londra’da bulunan Institute of Contemporary Arts (ICA), Çağdaş Sanatlar Enstitüsü’nde Britanya Bilgisayar

Sanatları Derneği faaliyete geçmiştir. Dijital sanatın geliştirilmesine destek vermeyi amaçlayan çeşitli meslek örgütleri olan Association for Computing Machinery (ACM) 1973'te, ARS Electronica da 1979'da kurulmuştur. 1980'li yıllarda sanat okullarında bilgisayar ve dijital teknolojiler ile ilgili bölümlerin açılması gündeme gelmiş, New York Görsel Sanatlar Okulu'nda Bilgisayar Sanatı master programı açılmış ve dijital sanatlarla ilgili kitaplar yine bu dönemde yayımlanmaya başlanmıştır. 1993'te Joan Heemskerk ile Dirk Paesmans'ın girişimleri ile kurulan New York Dijital Salonu, 1995'te de Benjamin Weil, Vivian Selbo ve Andrea Scott'un kurdukları bir internet topluluğu olan "ada'web" gibi sanatçı işbirlikleri ile gerçekleşen oluşumlar günümüzde de ivme kazanmıştır (Wands, 2006, 20-28).

1980'li yıllarda görsel teknolojilerin hızlı evrimi, kişisel bilgisayarların üretilmesi, tele-komünikasyon alanındaki ilerlemeler, CD-Rom'ların piyasaya sürülmesi gibi gelişmeler, sergileme olanakları oldukça kısıtlı olsa bile sanatçıları yeni yaratıcı deneyler yapmaya teşvik etmiştir. 1990'lı yıllarda kişisel bilgisayarların yaygınlaşması ve internetin gelişmesi dijital sanat alanında da köklü değişimlere neden olmuştur. İnternetin küresel iletişim çağını başlatması, kültürlerarası yeni diyalog yöntemlerinin gelişmesine katkıda bulunmuştur. Sanatçılar açısından da yeni iletişim ağlarının oluşturulması, küresel çapta bir duyarlılık ve uluslararası ölçekte izleyici kitlesinin varlığı ile internet, yeni yaratı ortamı olarak belirmiştir. Günümüzde de sanatçılar sürekli olarak yeni teknolojileri keşfetmeye ve deneysel uygulamalar gerçekleştirmeye devam etmektedir.

1960'lı yılların sonunda Stuttgart Studiengalerie der TH ve Galerie Wendelin Niedlich gibi sanat galerilerinde düzenlenmeye başlayan "bilgisayar sanatı" ile ilgili sergiler, 1980'lerde New York Everson Müzesi'nde düzenlenen dijital sanat sergisinde olduğu gibi müze sergilerinin gerçekleşmesine de zemin hazırlamıştır. Ayrıca yine 1990'lardan sonra çağdaş sanat ortamında etkin hale gelen uluslararası sanat bienallerinin dijital sanatla uğraşan sanatçılara alan açmaları ve 2001'de San Francisco Modern Sanat Müze'si ve Whitney Amerikan Sanatı Müzesi'nde gerçekleştirilen dijital sanat sergileri sayesinde galeriler, müzeler ve küratörler arasında bu sanat formuna olan ilgi büyük ölçüde artmıştır (Wands, 2006, 20-28).

Pek çok küratör, sanat eleştirmeni ve sanat uzmanı, dijital sanatın tarihsel gelişimi ve evrilme sürecini, fotoğraf, sinema ve videonun mekanik ve teknolojik süreçlerinin devamı yönünde ele almaktadır. Bu nedenle, dijital sanat alanında bir

sınıflandırmaya gitmemiz gerekirse, dijital fotoğraf ile başlamak, sonrasında video sanatı ve internet (bilgisayar) sanatı ile devam etmek uygun görünmektedir. Dijital sanat pratikleri arasında izlenen geçişlilik göz önüne alındığında ise melez mecralar başlığı altında dijital heykel, enstalasyon, sanal gerçeklik, performans-müzik-ses sanatı, yazılım, veritabanı ve oyun sanatı gibi kategorileri incelemek, bu çalışmada tercih edilen bir yaklaşım olarak benimsenmiştir.

4.1.1. Fotoğraf ve Dijital Görüntünün Sanatsal Kullanımı

Fotoğrafın, diğer tüm kültürel üretim biçimleri gibi kendi zamanının bir yansıması olduğu ileri sürülse de 20. yüzyılın sonlarından itibaren fotoğraf neredeyse kültürün kendisi haline gelmiştir. Hemen her toplumsal alan, politika, uluslararası ilişkiler, savaşlar, gündelik yaşam biçimleri belirli ölçüde görüntülere endeksli olmuşlardır. Bilgi aktaran fotoğraf, zamanla sadece kendi hakkında bilgi sunmaya başlamıştır. “Sanatçılar da fotoğrafla kapsamlı bir sosyal fenomen olması noktasında ilgilenmişler ve onu bir toplu-üretim nesnesi, sanatsal fikirlerin dışavurumunun belgesi ya da kaydetmenin çabuk ve kolay bir yolu olarak görmüşlerdir” (Aral, 2004, 104).

Fotoğraf, temelde anın yakalanması ve belgelenmesi esasına dayansa da, sanatçılar ilk uygulamalarından günümüze kadar bu tekniğin anlatım olanaklarından çok farklı şekillerde yararlanmışlardır. Sanatçılar için fotoğraf, anlık bir olayı, teknik bir ayrıntıyı ya da insanı derinden etkileyebilecek bir duyguyu kalıcı biçimde saptama olanağını doğurmuş olsa da “sanat” statüsünde kabul edilmesi uzun zaman almıştır. Fotoğrafın sahip olduğu temel özellik olan yeniden baskı olanaklarının “özgün” bir sanat yapısı olabilme statüsünü ortadan kaldırdığı tartışmaları uzun zaman gündemde kalmıştır. Özgün sanat yapısı ile teknik kökenli sanat yapısı arasındaki gerilim, fotoğrafın yaklaşık 200 yıllık tarihi boyunca çeşitli değerlendirme kriterleri ile varolagelmıştır.

“Fotoğrafta ‘tanımlama’ mücadelelerinin bütün sanat alanındaki tanımlama mücadelelerinin bir minyatürü biçimini aldığı görmek şaşırtıcı değildir. Zira fotoğraf, sanatın sorunlu kenarında durmakta, kendiyi meşgul oluşun teatrallığe karşı, estetik olanın olmayana karşı savunulacağı yerin neresi olması gerektiğini göstermektedir” (Connor, 2001, 147-148).

Sonuç olarak, Walter Benjamin’in kendi döneminde bir geçiş sanatı olarak kabul ettiği fotoğraftan sonra “çoğaltılabilirliğin” çağdaş sanat üretimlerinin temel özelliği haline geldiği ileri sürülebilir. Çünkü sanat yapısı onun gerçekleşmesini sağlayan teknik olanakların üzerinde yer alırken aynı zamanda da tekniğin belirli bir

dönemdeki durumunun ifadesi olmuştur. Dolayısıyla, sanat yapıtının “çoğaltılabilirliği”, izleyicinin onunla kurduğu bağın doğasını da dönüşüme uğratmıştır (Lenoir, 2003, 106-113). Fotoğraf teknolojisinin ve onunla bağlantılı olarak baskı ve dijital görüntü teknolojilerinin hızlı gelişimi, çağımızda bu tekniklerle üretim yapan sanatçılar için geniş anlatım olanakları oluşturmuştur. Fotoğraf ve dijital görüntü teknolojisinin sunduğu olanakları çeşitli biçimlerde yapıtlarına uygulayan sanatçılar, sadece biçimsel olarak değil, varlık nedeni ve sonuçları açısından da sanatı sorgulamışlardır.

Günümüzde bilgisayarın yaşamın her alanına girmesiyle birlikte fotoğraf teknolojisi de dijital teknolojiye entegre olmuştur. Manuel fotoğraf yerini dijital fotoğrafa bırakmış, sanatçılar da çeşitli bilgisayar programları ile çalışmalarını kolaylıkla manipüle ederek onları birer dijital görüntüye çevirmektedir. “Dijital görüntüler yalnızca fotoğraf olarak değil, çizimler, resimler, video kareleri şeklinde ortaya çıktıkları gibi, sanatçının ya da ticari yazılımın eseri olan bir bilgisayar programının ürettiği görselleştirmeler şeklinde” de karşımıza çıkabilmektedir (Wands, 2006, 32).

“Yeni dijital teknikler, bir evrim sürecinin en son adımı sayılabilir: Geleneksel çizim ve resim yöntemlerinin fiziksel tekniğin sınırlamalarıyla kısıtlandığı ve fotoğrafçılık ile videonun merceğe-dayalı teknolojilerle işlediği bir yerde, dijital görüntüleme matematik sayısallaştırma ile mekanik kesinlik öğelerini birleştirmekte ve bu suretle foto-gerçekçilikten saf matematiksel soyutlamaya değin bütün formları kullanmayı mümkün kılmaktadır” (Wands, 2006, 33).

Dijital teknolojilerden yararlanarak görüntüler yaratan sanatçıların sahip olduğu araçlar yelpazesi gün geçtikçe genişlemektedir. Bu gelişmeler, sanatçıların yalnızca çalışma yöntemlerinde değil, kavramsal ve estetik yaklaşımları üzerinde de oldukça muazzam bir etki yapmıştır (Wands, 2006, 32). Günümüzde artık farklı disiplinlerin bir arada ve çok sayıda kombinasyonla kullanıldığı sanat ortamında, gelişen görsel teknolojilerin etkilerini sanat üretimlerinde yoğun olarak görmekteyiz. Fotoğrafın yerini dijital imgeye bıraktığı sanat alanında, video ve bilgisayar da sanatçılar tarafından kullanılmaya başlandıktan sonra dönüşümüne devam etmiştir.

4.1.2. Sanatsal Bir Dil Olarak Video

Gelişen teknolojiyle birlikte video tekniği de sanatsal üretimler için bir araç haline gelmeye başlamışsa da sanat statüsü kazanmak için uzun zaman savaşmak zorunda kalmış fotoğraf ile benzer bir mücadele vermiştir. Yine de fotoğraftan farklı olarak videonun 1960’larda kullanılmaya başlanmasından kısa süre sonra bu yaklaşımı benimseyen sanatçılar arasında bir birliktelik oluşması ve sanatçıların kendi

olanaklarıyla izleyiciye ulaşma çabaları, bu sanat disiplininin varlığını sanat dünyasına duyurabilmesinde etkili olmuştur. Video sanatının, o güne kadar görülen sanat disiplinlerinden farklı olarak etkileşimli (interaktif) özellikler içermesi ve izleyiciyi sergilemenin parçası kılan bir sunuş yöntemi getirmesi de sanat pratiklerinde yapıtla izleyici arasındaki mesafeyi azaltan bir yaklaşımın oluşmasını desteklemiştir. Başlangıcında video sanatı, sanatçılar istemeseler de yıllar boyunca marjinde kalmış, teknolojinin hızla ilerlemesi, aletlerin gelişmesi, görüntü kalitesinin düzelmeye başlamasıyla video sanatı da otuz yıl sonra müzelere yerleşerek sanat tarihine mal olmuştur (Ulay, 2001, 48).

Video teknolojisi tıpkı fotoğraf gibi kayıt olanakları sayesinde bir çok farklı disiplinde çalışmalar yapan sanatçılar için teknik olanaklar sunmuştur. Özellikle Performans sanatı, Happening ve Land-art gibi sanat biçimleriyle uğraşan sanatçılar etkinliklerini belgelemek ve daha sonra izleyicilere ulaştırmak için video teknolojisinden yararlanmışlardır. Video teknolojisi yine fotoğraf teknolojisi gibi günümüzde bilgisayar teknolojisi ile birleşerek yeni ve daha geniş sanatsal anlatım biçimleri oluşturmuştur. Video, heykel ve yerleştirme (enstalasyon) ile birleşerek video-heykel ve video-enstalasyon gibi teknik anlatım biçimleri ortaya çıkarmıştır. Özellikle dijital video kameraların kullanılabilirliğinin yaygınlaşmasıyla artık sanatçılar kendi çektikleri video görüntülerini kendi bilgisayarlarında bulunan programlar sayesinde montajlayabilmekte ve görüntülere diledikleri özel efektleri uygulayabilmektedirler. Ayrıca bilgisayar teknolojisi bu çalışmaların dijital ortamda korunmasını, saklanmasını, çoğaltılmasını ve küresel çapta izlenebilmesini sağlamaktadır.

Video kavramının, sanatsal bir biçimleme olanağından daha sık olarak ticari televizyonu, özel amatör videosunu ya da modern gözetim teknolojilerini akla getiriyor olması çok sık karşılaşılan bir durumdur. Bu nedenle, video sanatının kendine özgü biçim dili var mıdır ya da sanatsal ifade aracı olarak sanat tarihsel süreçte yeri nedir gibi konular altmışlı yılların başından itibaren uzun zaman sorgulanmıştır. Sonuç olarak video sanatı, bir üslup ya da eğilim değil teknik bir olanaktır. Sanatçılar videoyu çok çeşitli amaçlarla kullanmışlar, özellikle toplumlarda medyanın rolü ve gerçekliği konusuyla ilgili eleştirel sorgulamaları video üretimlerinde belirgin olmuştur. Bağımsız küratör Rene Block (1999)'un da belirttiği gibi, video ne televizyondur, ne hareketli tablo; ne belgeseldir, ne renk

biçim sentezidir; video, elektronik araçlarla elde edilmiş bir ifade olanağı, önemli bir sanatsal çağrışım alanıdır. “Pek çok yönden, video, çağdaş, yaratıcı ve kültürel ifade adına bilim ve teknoloji sarmalını araştırarak bu yolda kararlı adımlar atanları simgelemektedir” (Kılıç, 1994, 17).

Video sanatı tanımı, her ne kadar 1960’lı yıllardan itibaren ortaya çıksa da, daha çok hareketli görüntü ve animasyon gibi deneysel çalışmalar 1900’lerin başlarına dayanmakta ve bu öncü çalışmalar, Smithsonian Amerikan Sanatı Müzesi/ Washington D.C. ve New York Modern Sanat Müzesi gibi kurumlarda yer almaktadır. Ama bahsettiğimiz anlamda video sanatı, özellikle 1980’li yıllardan itibaren çağdaş sanata adanmış müzelerin koleksiyonlarına eklenmiştir. Uluslararası düzeyde önem taşıyan Kassel’deki “Documenta 8” ve “Documenta 9” ya da Berlin’deki “Metropolis” gibi örnekler dikkatleri üzerlerinde toplayan video sanatı sergilerinden bazılarıdır. Bunlara ek olarak dijital video sanatı ile ilgili bağımsız festivaller ve uzmanlaşmış sanat merkezlerinin sayısı da gün geçtikçe artmıştır. Amerika’da her yıl düzenlenen ACM SIGGRAPH konferansları, Avusturya Linz’deki ARS Electronica Centre, Almanya’da Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) ve yeni medya müzesi, New York Dijital Salon ve RESTFEST gezici dijital film festivali bunlardan bazılarıdır.

Günümüzde, görsel sanat disiplinlerine ait anlatım biçimleri ve araçlarının çeşitliliği düşünüldüğünde çoklu kombinasyonların kullanıldığı sanat üretimleri inter-disipliner olarak tanımlanabilmektedir. Bu anlamda, video sanatını, internet (web) sanatına hatta yazılım ve diğer dijital sanat formlarına katan çalışmalara rastlanabilmesi olağan görünmektedir.

4.1.3. Sanat Üretim Alanı Olarak İnternet

Her sanatsal yaklaşım kendine uygun gördüğü dili oluşturarak sanat nesnesini yeniden biçimlendirmiştir. Avangard sanatı, kendinden önceki sanat akımları ve hareketlerinden ayıran en belirgin özelliği ise politik ve düşünsel tavrı olmuştur. Avangard sanatçılar, sanatın değerini dogmatikleşmiş biçimlerle ölçen kurumlara karşı çıkmışlar, sanat ortamındaki iktidar kurumlarına direnirken genel sanat politikalarını belirleyen müze, galeri ve küratör gibi odaklardan uzak durmayı seçmişlerdir. Ancak yine sanat tarihsel sürece bakıldığında tüm bu direnç noktaları sayılan sanatsal yaklaşımlar, bir süre sonra iktidar odakları tarafından yeniden

tanımlanarak sanat sistemine entegre edilmişlerdir. Net sanatının da bu sürecin izlendiği sanat disiplinlerinden biri olarak geliştiği ileri sürülebilir. Bu bağlamda, net sanatçılarının gösterdiği başlıca tavır, kendi kimliklerinden çok yapıtlarıyla var olmaları, sanat dünyasındaki hegemonyaya karşı çıkışları ve anarşist bir yaklaşım içinde olmaları olarak özetlenebilir. Net sanatın doğup varlığını sürdürdüğü internet ortamı, sanatçıların eleştirel söylemlerinin görselleştirilip kitlelerce paylaşılması için çok uygun bir alan olmuştur.

“İnternetin özünde, mevcut her türlü bilginin kitlelere yayılmasını kolaylaştırmak yeralır. Baskı altında kaldığında bile internet, sansürü reddeder ve bilginin en uygun yolla ağdaki yerini bulmasını sağlar. Doğasında merkezsizlik, bir ana kumanda merkezinin yokluğu vardır. Bu ağı tek fişi çekerek yok etmek mümkün değildir” (Köker, 2001).

Her ne kadar sanat tarihinin güncel bir uzantısı niteliğinde görülse de aslında net sanatı, diğer dijital sanat pratiklerinin geleneksel mecralarla olan kökensel ilişkisinin tersine, tamamen bilgisayar ortamında doğmuş ve varlığı yalnızca yaratıldığı ortamda geçerli olabilecek bir sanat formu olmuştur. Başlangıcında elektronik bir bülten tahtası olarak yalnızca sözcüklerden ve sayısal kodlamalardan oluşturulmuş olan internet, önce bir grup kavramsal sanatçı tarafından sanat üretim alanı olarak kullanılmaya başlanmıştır. Sanatçıların, daha çok metne dayalı sanat çalışmaları örnekleri vermeye başlamaları ve bu sanatçıların elektronik posta yoluyla dağıttıkları mektuplar aracılığıyla izleyici (kullanıcı/okur) ile interaktif (etkileşimli) bir ilişki içine girmeleri ilk net sanatı örneklerinden sayılmaktadır.

Net sanatının küresel ölçekte bir sanat formu olması 1990’ların ortalarında mümkün olmuştur. Wands (2006, 184)’ın da belirttiği gibi net sanatının pek çok türü vardır ve bu tip sanatı kuşatan terimler hala gelişme sürecindedir. Net sanatının aynı zamanda internet sanatı, ağ bağlantılı sanat ve websanatı gibi ifadelerle tanımlanabildiğini aktaran Wands, bu sanat disiplininin çerçevesini şu sözlerle çizmektedir:

“Metne dayalı eserler; siyasal motivasyonlarla internet aktivizmi; tarayıcı sanatı; fotoğraflar, çizimler ve dijital görüntülerin dahil olduğu resim siteleri; performans; video ve müzik eserleri; gözetlemeye dayalı akıp giden video çalışmaları; daha yakın zamanlarda da cep telefonları, mobil bilgisayar sistemleri ve Global Positioning Systems (GPS) kullanılarak yaratılmış çalışmalar” (Wands, 2006, 184).

Net sanatı, sanata sadece biçimsel ve ilişkisel bir takım yenilikler getirmekle kalmamış, aynı zamanda bir takım soruların güncellik kazanmasına da yol açmıştır. Net sanatının, 1990’lı yılların ortalarından itibaren müze yöneticileri ve küratörler tarafından sanat piyasası sistemine dahil edilmesinin, bu sanat disiplininin politik ve aktivist içeriğini zayıflattığı ileri sürülmüştür. Yine de, internetin evrimi ve bu alanda

hızla gelişen teknolojilerle yakından bağlantılı olarak internet sanatı gelişmiş ve sanatçılar arasında yaygınlık kazanmıştır. İnternet, günümüzde de sanatçılar tarafından mekansal ve kurumsal kısıtlamaların aşılabildiği bir alan olarak görülmektedir.

Başlangıcından beri izleyici ile dolaysız bir iletişim kurabilme, etkileşim yaratabilme ve üretimlerin kolaylıkla sergilenmesi ve tartışılabilmesi konularında sanatçıların bağımsız oldukları bir sanat formu olan net sanatı, sahip olduğu küresel ölçekte ulaşılabilir izleyici kitlesinin varlığı, sürekli değişebilirliği, kopyalanıp çoğaltılabilirliği ve istenirse kolayca ortadan kaldırılabilirliği, ucuz üretim ve dağıtım koşulları, dolayısıyla son derece dinamik yapısıyla sanat alanında günümüze kadar neredeyse benzeri olmayan bir karaktere kavuşmuştur.

Whitney Amerikan Sanatı Müzesi, Solomon P. Guggenheim Müzesi ve San Francisco Modern Sanat Müzesi gibi çeşitli müze web siteleri net sanatının öncü savunucularından olarak görülse de (Wands, 2006, 185), günümüzde pek çok sanat müzesinin, net sanatını sunduğu web siteleri mevcuttur ve müzeler bu sitelerde sergilenmek üzere net sanatçılarına sipariş verebilmektedirler. Wands (2006, 185-186)'ın da belirttiği gibi, net sanatının müzelerde başarıyla temsil edilebilirliği konusundaki tartışma henüz bitmemiştir. Net sanatının bir sanat formu olarak ilerleyeceği açık görünse de, geleneksel sanat düzeni içindeki yapısı uzun bir süre daha tartışmalı olacağı benzetilmektedir.

Sonuç olarak internet, günümüzde sanatsal üretimlerin gerçekleştiği, izlendiği, tartışmalarının yaşandığı özerk bir alan olarak varlığını sürdürmektedir.

4.1.4. Çağdaş Sanat Alanında Melez Mecralar

Bilgisayar teknolojisi, sanatçı için sadece ifade aracı olarak değil, yaşamımıza girdiği alanlardaki gelişmelerin ortaya çıkardığı sonuçlar açısından da sanatçı düşüncesinde geniş ufuklar açmıştır. Özellikle, dijital fotoğrafçılığın hızlı ilerleyişi, dijital görüntü oluşturma teknolojilerinde yaşanan gelişmelerin kaynağı olarak kabul edilmektedir. Dijital baskı teknolojilerinin de etkisiyle fotoğraflar ve bilgisayar ortamında yaratılan görüntüler arşiv kalitesinde, istenilen ebatlarda, görece ucuz ve kolay olarak fiziksel form şeklinde de ortaya çıkabilmektedir. Bu çalışmalar, geleneksel resim ve çizim teknikleri ile biraraya getirilebilir, her iki disiplin tek bir yapıtta birleştirilebilir ya da dijital heykeller, enstalasyonlar ve video gösterileri olarak birleştirilebilir. Yalnızca

görsel sanat alanlarında değil, ayrıca performans, müzik ve ses sanatlarında da yaşanan dijitalleşme, sanatçıların yapıt üzerindeki yaratıcı denetimlerinin artması ile tercih edilen bir yaklaşım olarak belirmektedir.

Sanat alanında izlenen bu disiplinlerarası yaklaşımlar ile fotoğraf, video, televizyon, bilgisayar ve baskı, görüntü, ses teknolojilerinde yaşanan gelişmelerin etkisiyle artık farklı disiplinlerin bir arada ve çok sayıda kombinasyonla kullanılması uzun zamandır sanat ortamında izlenmektedir. Bu nedenle, kategorileşmeye direnen bir yapıda gerçekleşen dijital sanat pratiklerinin çeşitli uygulama alanlarını, çağdaş sanat alanında "melez mecralar" başlığı altında aktarmak tercih edilmiştir.

Bu tez çalışmasının amaçları göz önüne alındığında, dijital sanat pratiklerinin müzeolojik bağlamda değerlendirilebilmesi açısından melez mecralar başlığı da çeşitli alt kategorilere ayrılmıştır. Bunlar, dijital heykel, enstalasyon, performans, müzik ve ses sanatı, sanal gerçeklik olarak aşağıdaki tanımlamalar ile ele alınmaktadır.

Dijital Heykel: Teknoloji kullanılarak üç boyutlu formlar yaratılması, bilgisayar destekli tasarım ve imalatın gelişmesi ile doğmuştur. CAD/CAM teknolojisi sayesinde hızlı prototipleme, kolay erişilebilir ve kısa zamanda sonuç alınabilir şekilde gelişmiştir. Heykeltraşların fiziksel etkenler nedeni ile sınırlı olan imkanları, sanal dünyanın kuralları ile değişmiştir. Sanatçıların ebat, ölçü, form, renk, doku ve malzemeleri bir yazılım programı ile kolayca oluşturabildiği, her türlü bakış açısına göre irdeleyip, değiştirebildiği ve sonsuz sayılarda üretebildiği sanal heykeller, tercih edildiğinde bir bilgisayar dosyası şeklinden fiili bir fiziksel nesne formuna da dönüşebilmektedir (Wands, 2006, 16).

Enstalasyon: Gerek sunduğu yaratıcı denetim imkanı gerekse izleyici etkileşiminin sanatın önemli bir bileşini haline gelmesi sayesinde dijital sanatın en hızlı gelişen alanlarından biri enstalasyon sanatıdır (Wands, 2006, 16). 1960'lı yıllardan itibaren çağdaş sanat alanında izlenen mekan yaratımı, yerleştirme, site-spesifik (mekana özel) gibi ifadelerle de tanımlanan enstalasyon sanatı, bir çok sanat disiplininden yaptığı alıntılarla sanatçılar için sınırsız bir uygulama alanı yaratmıştır. Enstalasyon alanında üretim yapan sanatçılar, geçmişten günümüze tüm sanatsal verileri, kavramları, teknolojileri kullanarak bunları yeni bir dilin sözcükleri haline getirip yeni anlamlar inşa etmektedir. "Sunduğu sonsuz olanaklar ve gerek disiplinlerarası

ilişki, gerekse malzeme çeşitliliği ile enstalasyon sadece günümüz sanatı olmaktan çıkıp, gelecek için de kendine kalıcı bir yer edinmiştir” (Tizgöl, 2004, 46). Heykel, performans, video, fotoğraf ve yeni medyalardan da yararlanan enstalasyon sanatı, her ne kadar geçici bir anlam inşa etmeyi öne çıkarsa da 1970’li yıllardan itibaren sanat müzelerinde geçici sergilerin dışında kalıcı koleksiyonlarda da izlenmektedir. Tizgöl (2004, 48)’ün de belirttiği gibi “Yaşayan bir olgu olan sanat sürekli devinim içerisindedir. Bu devinim içerisinde enstalasyon, açık uçlu yapısıyla tüm sanat dallarını motive ederek bugünün sanat anlayışı değerlerine cevap verebilen bir güç olarak” kendini kurumsal anlamda da kabul ettirmiş ve varlığını sürdürmüştür.

Performans, Müzik ve Ses Sanatı: 1960’lı ve 1970’li yıllarda sanat alanında özgürlüğün yeni anlamı bedenle ilişkili olarak sorgulanmaya başlanmış; beden ve akıl arasındaki karmaşık ilişkiler irdelenmiştir. Plastik sanatlarda öncesinde stereotip nesne olarak ele alınan beden, Body-Art, Happening ve Performans ile sanat ve hayat arasında bağ kuran bir nesne/özne halini almıştır. Performans sanatı, disiplinlerarası karakteriyle video ve fotoğraf gibi görsel sanat alanlarını, müziğin, dansın, tiyatronun kendilerine özgü dillerini dönüştürmüş, enstalasyon, müzikal öğeler, metin, dans ya da gövdesel ifadeleri yoğun olarak ilişkilendirmiştir (Uçkan, 1996, 125). Dijital teknolojileri enstalasyon sanatçıları ile benzer şekilde üretimlerine katan performans sanatçıları, teknolojik ilerlemeler sayesinde paletlerini genişletmiştir. Günümüzde, etkileşimli birimler, işlenmiş gösteri kayıtları ile oluşturulmuş videolar ve internetten gerçek zamanlı veri akışıyla gerçekleştirilen performanslar görülebilmektedir. Dijital müzik ve ses sanatı üzerinde ise muazzam etki yapan gelişmeler, dijital kayıt yazılımı ve MIDI (müzik aleti dijital arayüzü)’dir. Sanatçılar, enstrümanların fiziksel sınırlarından kurtulmuş, en gelişkin kayıt stüdyolarının imkanları ve kapasiteleri, teknoloji sayesinde kişisel bilgisayarlara taşınmıştır. Günümüzde bu tür çalışmalar, MP3 çalarlar ya da Apple iPod’la uyumlu formata dönüştürüldüğünde ise internet aracılığıyla küresel çapta bir izleyici/dinleyici kitlesine sunulabilmektedir (Wands, 2006, 17).

Sanal Gerçeklik: Teknolojideki gelişmeler günümüzde “sanal gerçeklik” (Virtual Reality) sistemlerini oluşturmuştur. Başlangıcında askeri savunma teknolojilerinde ve uzay araştırmaları için kullanılmak üzere üstünde çalışmalar başlatılan bu sistemler, bilgisayar teknolojisinin yaygınlaşması sonucunda gündelik yaşantımıza girmişlerdir. Gerçekte orada var olmayan bir ortamın bilgisayar grafikleri sayesinde,

insan duyularını yanıltarak gerçeğe uygun var edilmesi amacıyla yaratılan bu sistemler, insanın, kendisinin o ortamın içinde ve bir parçası olduğu duygusunu taşımasını sağlar. Bu sistemlerde kullanıcının ortamı tam olarak duyumsamasını ve ortama tam olarak hakim olmasını sağlamak amacıyla Data eldiveni (CyberGlove) ve HMD (Head Mounted Display) gibi yardımcı elemanlar da geliştirilmiştir (Yücel, 2002, 46-47). Günümüzde özellikle bilgisayar oyunları ve film sektöründe görülen bu sistemler yakın geçmişte sanat alanında da kullanılmaya başlanmıştır. Özellikle CD-Rom tekniği ile etkileşimli yapıtlar üreten ya da internet üzerinde çalışmalar yapan sanatçılar tarafından sıkça kullanılan tekniklerdir. Katılımcı/izleyicinin tamamen sentetik bir dünyaya sokulduğu sanal deneyimler, sanat eserine ve kullanılan donanım/yazılım arayüzüne bağlı olarak farklı şekillere bürünebilmekte, özellikle Cave Otomatik Sanal Ortam (CAVE) gibi sanal gerçeklik ortamları söz konusu olduğunda bir çok ekranlı, çok hoparlörlü video projeksiyon sistemi aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. (Wands, 2006, 98-99)

Dijital perspektifin, çağdaş sanat alanında çalışan sanatçılara güçlü ve yeni yaratıcı ifade kaynakları sunduğu açıktır. Sanatın eleştirel görevi, çağımız teknolojilerine karşı bile olsa, bu yine güncel tekniklerle yaratılan bir meydan okuma olacaktır. Fransız küratör Nicolas Bourriaud (2005, 110)'nun “modern hayatın ressamı” Charles Baudelaire’e yaptığı atıfla belirttiği gibi, “geçici olandan sonsuzluğu çekip çıkarmak, kuşkusuz; ama aynı zamanda ve hepsinden önemlisi, zamanının üretim biçimlerine göre doğru ve tutarlı bir iş yaratmak” günümüzde sanatçı tavrını tarif eden bir önerme olarak görülebilir.

4.2. Müze İşlevlerinin Dijitalleşmesi

Bilgi çağı olarak adlandırılan bu yüzyılda iletişim ve bilgisayar teknolojilerinin hız kesmeyen gelişimi, toplumları ve tüm toplumsal organizasyonları etkilemektedir. Sanayi sonrası toplumlarda temel kavram olan enformasyon yani bilgi, ekonomik, siyasal ve kültürel alanların tümünü içine alan bir kavram olarak yaşadığımız çağı tanımlamaktadır. Siyasal, kültürel ve ekonomik alanlarda gücü elinde bulunduran toplumların, bilgi ve teknolojilere sahip olan ve bunları uygulayabilen toplumlar olduklarını belirten Stephen Cohen (1993, 3)’e göre “Klasik stratejik endüstri, geniş ve önemli dışsallıklar, hızlı ve yönlendirilmiş teknolojik ürünler ile kapsam, ölçek ve değerlendirme ekonomileri tarafından tanımlanmaktadır”. Cohen, bilgi çağının yeni

dünyasında kazananların ve kaybedenlerin olacağını belirtmekte, öncelikle kazananların bu değişim eğrisini anladıklarını, bireysel ve toplumsal kaynakları elverdiğince bunlara ulaşmaya adapte olabileceklerini ileri sürmektedir. Kaybedenlerin ise değişken ekonomik, sosyal ve siyasal davranışlara uyum sağlayamayarak, güncel ve yeni koşulların gereksinimlerine cevap veremeyeceklerini belirtmektedir (Cohen, 1993, 3).

1960'lı yıllarda başlayan “Bilgi Toplumu” söylemi, sanayi sonrası toplumları tanımlamada kullanılan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Günümüzde de hızla devam eden bilgisayar ve iletişim teknolojilerindeki gelişmelerin bir sonucu olarak, postmodern bir ekonomik pazarın oluşturulmasına kaynaklık eden bilgi, alınıp satılabilen bir ekonomik ürün haline gelmiştir. Bu bağlamda müzeler de, bilgiyi somut ve soyut olarak üreten, saklayan, araştıran, depolayan ve topluma sunan kurumlar olarak önem kazanmıştır.

Bilgi çağında ‘Müze’ kurumunun da sağ kalmayı başarması aslında bu kurumun ilk radikal değişimi olmayacaktır. Biliyoruz ki, neredeyse ikiyüzelli yıllık tarihi boyunca izlendiği gibi “müzelerin en iyi özelliği sürekli değişiyor olmalarıdır” (Schubert, 2004, 150). 20. yüzyıl ortalarından itibaren gelişen çağdaş müzeciliğin anlamı, müzelerin, bilgi üreten, koleksiyonlarındaki nesnelerin sahip olduğu bilgiyi değerlendirerek sergileyen, bilgiyi eğitim etkinlikleri ile toplumun tüm tabakalarına ulaştırmayı hedefleyen ve böylece depo görünümünden sıyrılan, yaşayan mekânlar haline gelmesi olarak özetlenebilir. “Günümüz müzeleri, üstlendikleri görevleri nedeniyle, birer araştırma merkezi, birer açık üniversite, herhangi bir ailenin tüm fertlerinin eğlenerek öğrenebileceği, öğrenmenin bir zevk olabileceği” (Atagök, 1999, 131) eğitim ve kültür kurumlarıdır.

Müzelerin birer eğitim, kültür ve iletişim kurumları haline gelmeleri ya da kent ve turizm kültürüne eklemlenerek serbest ekonomi ortamında dahi başarılı olabilmeleri, toplumsal, sosyal ve kültürel dönüşümlerin yarattığı talep ve ihtiyaçlar doğrultusunda gerçekleşmiştir. Çağdaş müzeolojik yaklaşımları benimseyen müzeler, bulundukları zaman-mekansal koşullar çerçevesinde biçimlenebilen yapıları, imkanları ve gereksinimleri anlamaları ile öngörülü kavrayışları sayesinde başarılı kurumlar olabilmektedir.

Enformasyon ekonomisinin boyutları özellikle son otuz yıldır müzeleri de etkilemekte, günümüzde müzelerin bilgi toplumunun önemli kaynaklarından biri haline geldiği ileri sürülmektedir. Müze kurumunun enformasyon pazarında başarılı olabilmesi, yalnızca serbest ekonomik işletme uygulamalarını kullanabilmesi ile değil, fiziksel alanları, müzeolojik uygulamaları ve ihtiyaçları dışında iletişim ve kürasyon konularında da teknolojiyi uygun biçimde kullanabiliyor olmalarına bağlıdır (Keene, 1998, 7-8). Bilgi toplumunun başat kurumlarından biri haline gelen müzelerde özellikle son otuz yıldır bilgi teknolojilerinin gelişmesi ile yapısal reform ve revizyonlar gerçekleşmiştir. Bu değişimler, müzelerin koleksiyon politikalarından, mimarilerine, insan kaynağı kullanımından, gerçekleştirdikleri etkinliklere kadar müzeolojik işlevlerinin büyük bölümünün dijitalleşmesine kaynaklık etmiştir. Bilgilerin sayısal veri biçimine dönüştürülmesi ile gerçekleşen dijitalleşme, çeşitli elektronik araçlarla özellikle de bilgisayar aracılığı ile olmaktadır. Müzelerde, öncelikle büro ortamında kullanan bilişim teknolojileri, zamanla depolama, aydınlatma, iklim kontrolü, güvenlik ve sergileme alanlarında da etkin biçimde kullanılmaya başlanmıştır.

Günümüzde, müzelerde genel olarak sergileme alanlarında kullanılan multi-medya araçlar geleneksel didaktik çerçevede incelenmeye başlanmıştır. Yaygın olarak, yalnızca sesli tur etkinliklerinde tercüme için bir araç olarak anlaşılan multi-medya araçlarına karşı geliştirilen bu yaklaşım, kullanımı oldukça sınırlamaktadır. Aslında, müzelerde kullanılan bazı multimedya araçları, algının serbest bırakılmasını sağlar ve izleyicide ‘dokunma’ veya ‘hareket etme’ etkisi bırakır (Witcomb, 2007, 36-37). Müzelerde yer almaya başlayan multi-medya teknolojilerinin etkisi görsel ve materyalistik dünya arasındaki etkileşimde önemli bir yer teşkil etmektedir. Materyalistik dünyanın aura, olay, zaman kavramı, otorite ve bilgi içerdiği, multimedyanın da yüzey, modernlik ve popüleriteyi içinde barındırdığı ileri sürülmektedir. Multi-medyanın müze kurumu içinde kullanılmaya başlanması, bahsedilen iki dünya arasındaki geçişi sağlamakta ve bu bağlamda müze kurumunun kendini yenilemesine yardımcı olmaktadır. Müze sergilemelerinde amaç, izleyicinin dikkatini ilk olarak nesne üzerine çekmek olsa da multi-medya araçlar, ziyaretçiler için fiziksel, ruhsal ve duygusal bir alan yaratmayı mümkün kılmaktadır (Witcomb, 2007, 45-47).

Müzelerde, bilişim teknolojilerinden sergilemenin dışında en yaygın olarak bilgi-belge ve envanter çalışmaları, yönetim ve programlama, tanıtım ve halkla ilişkiler gibi ofis ortamında yararlanılmaktadır. Kurumlarda, her ne kadar kanuni mülkiyetle ilgili olan somut belgelerin asıllarının muhafaza edilmesi gerekse de, bilgisayarlar özellikle kayıt ünitelerinin merkezi konumundadır. Belge ve dokümanların dijital ortamda oluşturulup, saklandığı ve çoğaltıldığı “kağıtsız ofis” sistemi günümüzde yerleşik bir uygulama haline gelmiştir.

Dijitalleşme, insanların yalnızca ne yaptığını değil aynı zamanda nasıl yaptığını da derinden etkilemiş, özellikle, müze çalışanlarının, ihtiyaç duyulan beceri ve donanımlarının da dönüşmesine yol açmıştır. Günümüzde, müzelerde sadece basit ve yinelenen işleri yürüten çoklu personel yaklaşımı yerine, çeşitli inisiyatifleri alabilen ve komplike görevleri gerçekleştirebilen, departmanlar arası hakimiyete sahip ve motive personel ihtiyacına cevap verebilecek becerilere sahip bir çalışan profili kabul edilmektedir. Profesyonel personel, bilişim teknolojilerinin sağladığı bilgiyi çok çeşitli şekillerde kullanabileceği için, daktilocular, veri işlemcileri, büro memurları hatta sekreterlerin yapacakları çok az işin kaldığı ileri sürülmektedir (Keene, 1998, 86-87).

Bilgisayarlar, uzun zamandır müzelerde organizasyonel işlevlerin merkezinde yer alan bir eleman haline gelmiştir. Hem yönetsel konularda hem koleksiyonların toplanıp, derlenmesi ve arşivlenmesinde bilgisayar sistemlerinin kullanılması, bir seçenek olmaktan çıkıp gereklilik halini almıştır. Bu gerekliliğin başlıca sebepleri, koleksiyonların hacim olarak genişlemesi, hesap verme baskıları, onlara erişim talebinin artması ve varlıklarının sürekli doğrulanma gerekliliği olarak belirtilmektedir (Keene, 1998, 88-89). Bu gerekçelerin uzantısı olarak müzelerde koleksiyonların bilgisinin dijital ortamda tutulduğu ve nesnenin hem biçimsel hem içerik ile ilgili bilgilerinin oluşturularak kayıt altına alındığı ve her türlü erişimin mümkün olduğu dijital koleksiyonlar oluşturulmaktadır.

Son yıllarda da koleksiyonların dijital ortama aktararak multimedya araçlarından faydanılması sanal müze ve dijital kürasyon kavramını meydana getirmiştir. Dijital kürasyon etkinliklerine değinmeden önce, günümüzde müzelerin toplumsal sorumlulukları arasında sayabileceğimiz uzaktan eğitim, halkla ilişkiler, iletişim ile sanal tur ve sergileme konularında dijital bir ortam olarak kullanılan “sanal müze” kavramına değinmek gerekmektedir.

4.2.1. Sanal Müzeler

André Malraux'nun 1947'de yayımlanan “La Musée Imaginaire” isimli çalışmasında, mekanik röprodüksiyonun sanat nesnesinin özgünlüğünü ortadan kaldırması bir yana, özgünlüğünü saptayabilme hatta oluşturabilme potansiyeline işaret ettiği ileri sürülmektedir. Walter Benjamin'in müze kurumunda belirleyici bir kopuşun habercisi olarak gördüğü mekanik çoğaltım, Malraux'a göre müzenin sınırsızca genişlemesi olarak değerlendirilmektedir (Foster, 2004, 101-103). Bu bakımdan Malraux'nun “fotoğrafik röprodüksiyon”lardan kurduğu “hayali müze”nin, kimi postmodern stratejilerin bir öngörüsü olduğu vurgulanmakta, özellikle sanatta seçkin/popüler, yüksek/aşağı ayrımlarını silerek çokkültürlü bir panorama sunduğu belirtilmektedir.

“Sonuçta ‘hayali müze’nin sınırlarına kadar taşıdığı formalist radikallik, içinden doğduğu modernizmi tehdit eder. Sanatın popülerleştiği, görselleştiği ve tarihsizleştiği bir geleceğin işaretlerini verir. Müzenin ve sanat tarihinin, hayali bir sonsuzluk içinde kaybolabilecekleri kaygısını doğurur. Akla ‘müzesiz bir arşiv’ getirir, ya da gündelik hayata ve gösteri toplumuna kaynamış, Malraux’nunki gibi ‘duvarları olmayan’ bir müze” (Artun, 2006a, 253-254).

Günümüzü tanımlayan enformasyon toplumu ve bilgisayar çağı kavramları her ne kadar işleyiş açısından dijitalleşmeye işaret etse de kültürün tüm alanları görsellik üzerinden tarif edilmekte, günümüzde toplumsal yaşamın büyük bölümü “ekran”lardan, “pencereler”den, “ara-yüzlerden” oluşmaktadır. Bu bağlamda, dijitalleşme sürecinde müzelerin de, sanat ürünlerini birer görsel enformasyona dönüştürdükleri ileri sürülebilir.

“Bugün görsel kültür, geniş bir mecra yelpazesini çeşitli imge-metin sistemlerine dönüştürmek üzere elektronik enformasyon tekniklerini kullanıyor olabilir mi: Duvarları olmayan bir dijital veritabanı, müzeler ötesi bir elektronik arşiv” (Foster, 2004, 126).

Malraux'un “duvarsız (hayali) müze” öngörüsü, müzelerde koleksiyonların gerçek dünyanın kopyaları olmaktan çıkıp dijital ortamda varlığını sürdüren sanal birer görüntüye ve nesneden bağımsızlaşarak enformasyona dönüşmesi ile yani 1990’lı yıllardan itibaren izlenen “sanal müze”lerle gerçekleşmiş görünmektedir. İletişim, eğitim, sergileme, tanıtım ve müzenin koleksiyonunu sunma olanaklarının yanında diğer dijital koleksiyonlarla da bağlantılar bulunduran sanal müze kavramını Schweibenz şu şekilde tanımlanmaktadır:

“Değişik medya imkânlarından faydalanılarak hazırlanmış sayısal nesneleri ve bunlara ait bilgileri barındıran, ziyaretçi ile iletişimin kesintisiz olması ve muhtelif erişim şekillerini karşılamak için alışıldık iletişim metotlarının ötesine geçen, dünya çapında erişimini olanaklı kılmak amacıyla fiziksel anlamda bir mekâna ihtiyaç duymayan müzeler [...] Sanal müzeler içeriklerine göre dört başlıkta gruplandırılabilir. Bunlar, içerik ve işlevlerine göre

‘broşür sanal müzeler’, ‘içeriksel sanal müzeler’, ‘eğitsel sanal müzeler’ ve ‘sanal müzeler’dir” (Schweibenz, 2004).

Sanal müzeler, müzenin koleksiyonunu dijitalleştirerek küresel erişime açmakta ve ziyaretçi/kullanıcıya sanal dolaşım imkanı sağlayarak uygulamaya özgü bazı hizmetler sunmaktadırlar. Özetle, sanal müzeler, dünya çapında erişim ve kesintisiz iletişimi, uzaktan ve yaşam boyu eğitimi, doğru ve güvenilir bilgi kaynakları olarak kullanımı, güncel teknoloji olanaklarını içererek izleyici ile etkileşimi sağlamaktadır.

Müzelerin daha çok tanıtım ve halkla ilişkiler aracı olarak kullandığı ve yaygın olarak müzeye ait genel ve kısıtlı bilgilerin bulunduğu internet uygulamaları “Broşür sanal müzeler” olarak adlandırılmaktadır. Koleksiyon bilgi bankaları ile benzerlik taşıyan ve temelde ziyaretçinin koleksiyondaki nesneleri keşfetmesini amaçlayan “İçeriksel sanal müzeler”de ise nesne merkezli bir yol izlenmekte, bu tür uygulamalar özellikle müze koleksiyonunu tanımlamada ayrıntılı bilgi vermektedir. “Eğitsel sanal müzeler”de, ziyaretçiye yönelik eğitim amaçlanmakta ve bilginin aktarımı nesneden çok içerik merkezli olarak tasarlanmaktadır. Kullanıcının yaş, deneyim ve bilgi seviyelerine göre giriş olanağı sunan bu tür sanal müzelerin temel amacı ziyaretçinin müzeye gelip nesneleri yerinde görmesini sağlamaktır. “Sanal müzeler” ise eğitsel sanal müzelerin bir sonraki adımı olarak düşünülebilir. Bu uygulamada müzenin kendi koleksiyonunu sunmasının yanında diğer dijital koleksiyonlara da bağlantılar bulunmaktadır. Ayrıca, fiziksel bir mekana sahip olmayan ancak müze kurma potansiyeli var olan bir kurumun koleksiyonunu dijital ortama aktararak oluşturduğu sanal müzeler de mevcuttur (Çolak, 2006 [22.10.2009]).

Müze web sayfalarının ve sanal müzelerin oranı günümüzde gittikçe artsa da, her birinin aynı ölçüde ilgi göremediği ileri sürülmektedir. Müze ziyaretçileri arasında yapılan araştırmaların sonucunda ilgi çekici ve etkileşimli web sayfalarına sahip olan müzelerin daha fazla kullanıcı tarafından ziyaret edildiği bildirilmektedir (Keene, 1998, 102-105). Bu ilgi, sanal müze ziyaretlerini artırmakta ve müzelerin daha güçlü web sunucusu, servis sağlayıcıları gibi teknolojilere olan ihtiyaçlarının yanı sıra müze ve teknoloji, dijital kürasyon, dijital veri yönetimi gibi başlıklarla müzecilik araştırmalarında yeni uzmanlık alanları, üniversitelerde ilgili bölümlerde master programları ile bu konularda yetkin müze profesyonellerine olan ihtiyacı da beraberinde getirmektedir (Tibbo; Duff, 2008, 3-5).

Nesne koleksiyonları ile inşa edilen müze kurumu, sonrasında enformasyonun kendisini inşa etmeye başlamış ve 1990'lı yıllardan itibaren nesne ve bilginin ötesinde yerler, insanlar, olaylar, buluşlar, topluluklar, organizasyonlar gibi müzede temsil edilebilecek her alanı kapsayan dijital veri koleksiyonları inşa etmeye başlamıştır. Müzelerin oluşturdukları dijital koleksiyonlar, imaj, metin, ses, animasyon, film gibi dijital ortamda üretilen ya da aktarılabilen öğeler içerseler de ağırlıklı olarak imgelerden oluşmaktadır (Keene, 1998, 2).

“Hayali müzeden sanal müzeye geçiş”te aracılık eden dijital arşivler konusundaki ilk girişimin, Harvard Üniversitesi bünyesinde 1895'te kurulan Fogg Müzesine bağlı fotoğraf/slayt arşivi olduğu ileri sürülmektedir (Artun, 2006a, 254-255). Gerçek anlamda bir dijital koleksiyon oluşturma yönünde adım atan Getty Müzesi'nin yaptığı sanal bir veritabanı olan “Sanat Tarihi Enformasyon Programı” ise kendinden sonraki çalışmalara öncülük etmiştir. Dijital bir imge arşivi kurulması yolunda müzecilik alanı dışında olan ama müzelere ilham veren en iddialı proje Microsoft'un kurucusu Bill Gates'e ait olan Corbis Projesi olmuştur. Bu projenin hedefi sadece sanatsal olanları değil, kültürel, toplumsal, çevresel olan her türlü nesne, doğa, insan hatta canlıyı birer imge olarak arşivleyebilmektir. Bu proje ile Bill Gates'in dünyadaki birçok müzede bulunan eserlerin dijital röprodüksiyon haklarına sahip olduğu ve imajların sayısının 76 milyona ulaştığı belirtilmektedir. Ayrıca Mark Getty'nin denetimindeki 75 milyon imajlık bir arşive sahip olan Getty Images şirketi de dijital imge konusunda bir diğer kaynaktır (Artun, 2006a, 254-255).

Yaşadığımız bilgi çağında, “güç” bilgiyle ve özellikle bilgiye özel erişim imkanları ile sağlamlaştırılmaktadır. Çağdaş müzecilik anlayışında da, bilginin herkes için daha kullanılabilir hale getirilmesinin merkezi öneme sahip olduğu göz ardı edilemez bir noktadır. Bilginin, müzeler tarafından kullanılabilir hale getirilmesi kapsamlı bir sistemi gerekli kılmış, günümüzde “dijital kürasyon” kavramı organizasyonel güç mücadelelerinde önemli bir bileşen olarak öne çıkmıştır.

4.2.2. Müzelerde Dijital Kürasyonlar

Kültürel, eğitsel, bilimsel ya da ekonomik alanlara ait varlıkların dijital kürasyonu, erken 21. yüzyıldan itibaren sorgulansa da önemli tartışmalarla birlikte günümüze kadar gelişmiş, özellikle son on yıldır bu alanda kapsamlı bir ilerlemeye tanıklık edilmiştir. Dijital kürasyon, özellikle kültürel mirasın korunması ve arşivlenmesi

konusunda geleceğe yönelik temel bilgi kaynaklarının yaratılmasını amaçlamaktadır. Günümüzde de güvenilir ve sürdürülebilir olanakları ile özellikle taşınmaz kültür mirası gibi mimarlık alanı ile hemen her sanat alanında koruma araçları ve yeni stratejiler öneren dijital kürasyon etkinlikleri, veri depoları oluşturma yönünde hızla ilerlemiştir (Duff; Tibbo, 2008).

Dijital kürasyon kavramı, bilginin incelenmesi, araştırılması ve toplum arasında paylaşılması amaçlanan geleceğe yönelik kullanım alanları için, her türlü bilginin dijital olarak düzenlenmesi, korunması, depolanması ve sürdürülebilir kaynakların yaratılmasını kapsamaktadır. Kısaca, dijital kürasyon, yalnızca dijital varlıkların değil aynı zamanda gelecekte referans olarak kullanılacak her türlü bilginin yazılı, görsel ve işitsel olarak dijital ortamda seçilmesi, korunması, toplanması ve arşivlenmesidir. Bu etkinlik, uzun vadede gerçekleştirilebilecek derin araştırmaları gerekli kılmakta ve halen gelişmekte olan bir süreçtir (dcc.ac.uk/, 2008, [21.03.2010]).

Dijital kürasyon çalışmaları çerçevesinde, varolan dijital varlıkların araştırılması, toplanması ya da oluşturulan koleksiyonun içerik bütünlüğünün ve sürekliliğinin sağlanması gerekli görülmektedir. Bu bağlamda, dijital kürasyon etkinliklerinde karşılaşılan güçlükler genel olarak söz konusu bilginin saptanması ve yaratılması ile depolama yöntemlerinin evrim ve eskime problemleri olarak belirtilmektedir. Aynı zamanda sınırlı olan erişim olanaklarının yaratılması ve bu alanda çeşitlilik ve esnekliğin artırılması ile sertifikasyon güvenilirliği konuları da çalışmalar açısından güncelliğini korumaktadır. Kısaca, ontolojik ve semantik olarak bütünlüğünün oluşturulması ve tanımlanması gerekliliğinin zorunlu olduğu dijital kürasyon etkinliklerinin hız kazandığı günümüzde bu konuda uzmanlaşmış araştırma kurumları, yayınlar, sempozyumlar ve akademik dersler mevcuttur (dcc.ac.uk/, [21.03.2010]).

Dijital kürasyon etkinlikleri, kütüphaneler, arşivler, data merkezleri, müzeler ve iletişime yönelik organizasyonlarda yürütülmekte, dolayısıyla, bu kurumlarda konu üzerine uzmanlaşmış bir kadroyu gerekli kılmaktadır. Bu anlamda, US National Science Foundation (NSF)'nin geliştirdiği “Datnet” programı çalışmalarının da ortaya koyduğu gibi, bahsedilen organizasyonların başta dokümantasyon ve dosyalama yöntemlerinin dışında tüm içerik ve etkinliklerini etkileyebilecek dijital kürasyon çalışmaları, teknik uzmanlık ve gerekli becerilerle donanmış yeni bir tür

alıřan profili gerekli kılmaktadır. Bu yeni profil, ncelikle kendi ihtiyalarını ortaya koyarak analiz edebilen, gnmz teknolojilerini kullanarak alanında uygulanabilir gncel aralar ortaya ıkarabilen kurumlara temel oluřturmaktadır. Bu trden kurumlara rnek bir model oluřturma amacı ile The School of Information and Library Science (SILS) ve US National Archives and Records Administration (NARA) iřbirlięi ile oluřturulan “DigCCurr” (Digital Curation Curriculum) projesi, 2006 yılında North Carolina University (UNC-CH)’ye baęlı olarak geliřtirilmiřtir. Dzenlenen uluslararası sempozyumlar, yayımlanan makalelerin dıřında, ktphaneler, arřivler ve mzelerde dijital krasyon alanında eęitim zerine alıřmalar yrten DigCCur, kltr mirası dıřında ayrıca eęitim, kar amaçlı ticari kurumlar, ynetimsel ya da bilimsel sektrlerde dijital veri kaynakları yaratıp, bu alanda alıřacak ęrenciler hazırlamayı amalamaktadır. Deneyisel ve bileřik bir model nerdięi ileri srlen ve master dzeyinde mfredat atısına sahip bir eęitim modl oluřturma iddiasını tařıyan DigCCur dıřında, Texas niversitesi, Michigan niversitesi ile Atina niversitesi gibi kurumlar da dijital krasyon konusunda master eęitimi ya da sertifika programlarına sahiptir ve bu alanda alıřmalar yapmaktadır (Duff; Tibbo, 2008). Ayrıca, İngiltere’de dijital koruma ve krasyon konusunda arařtırma, geliřtirme ve danıřmanlık hizmeti veren Digital Curation Centre (DCC), bu konuda deneyim geliřtiren bir konsorsiyum olarak nc konumda kabul edilmektedir. Edinburgh ve Glasgow niversiteleri ile eřitli arařtırma kuruluřlarının ortaklıęı ile oluřturulan DCC, bilimsel kayıt, belgeye dayalı miras ve dijital ierięe sahip kltrel verilerin arařtırılması, korunması ve geliřtirilmesi iin yalnızca ulusal olarak deęil uluslararası uygulamalara da sahiptir (dcc.ac.uk/, [21.03.2010]).

Dijital krasyon konusu ana hatları ile tanımlandıęında, gnmz mzecilik arařtırmaları iinde temel olarak beř uzmanlık alanından bahsedilmekte ve bunlar, mzeoloji, ynetim, eęitim etkinlikleri ve programlama, iletiřim ile koleksiyon ynetimi olarak sıralanmaktadır. Bunlar arasında dijital krasyon alıřmalarının daha fazla uzmanlık alanı olarak kapsayacaęı alıřmaların ise “bilgi ve koleksiyon ynetimi” ile “bakım ve koruma” olacaęı belirtilmektedir. Gnmzde, mze arařtırmaları alanında anahtar neme sahip hale gelmeye bařlayan dijital krasyon alıřmaları ayrıca dijital kratrlk kavramını da doęurmuřtur. Dięer yandan dijital krasyon kavramının, yalnızca, mzeler de dahil tm organizasyonların iřlevleri

açısından değil, bu işlevlere ait terminolojinin de dönüşmesine aracılık ettiği ileri sürülmektedir. Bu anlamda, ilk başta müzecilik alanından türeyen “kürasyon” terimini, dijital arşivleme ve korumaya işaret edebilecek bir anlama yerleştirmenin ve daha açık ifade edebilecek bir kullanımın gerekli olduğunun altı çizilmektedir (Duff; Tibbo, 2008). Günümüzde, müzeler tarafından oluşturulan dijital kürasyonlar, kalıcı temeller üzerinden sürdürülebilir ve güçlü, kültürel veri kaynakları oluşturmayı içermektedir.

Dijital koleksiyonlar da tıpkı fiziksel koleksiyonların ihtiyaç duyduğu faaliyetler bütününe gereksinim duymakta, sonuç olarak dijital koleksiyonların da edinilmiş, depolanmış, korunmuş, güvenliği sağlanmış, erişilebilir ve sergilenebilir olması gerekmektedir. Dijital koleksiyon oluşturmak, kurum açısından önemli kazanımlar sağlamakta diğer yandan bu etkinliğin gerektirdiği görev ve sorumlulukların yerine getirilmesi önemli bir noktadır. Dijital koleksiyonların oluşturulması, müze çalışanlarını ve çalışma pratiklerini geniş ölçüde etkilemesinin dışında gerektirdiği teknik ekip ve ekipmanların oluşturulması finansal yatırım konusunu gündeme getirmektedir. Bu noktada çok yönlü ve gelişmiş bir veri tabanı oluşturmak için müzenin kalıcı ve sürdürülebilir mali kaynakları sağlaması kaçınılmaz görünmektedir (Keene, 1998, 42-43).

Dijital koleksiyonların çoklu bileşenleri olabilmektedir. Koleksiyon yönetimi veri tabanı, koleksiyon bilgilerini, nesnelerin lokasyonlarını, mülkiyet bilgilerini, çok boyutlu katalog ya da bağlam bilgilerini içerebilmektedir. Dijital koleksiyonlar müze içinde çok çeşitli kullanıcılara açık bir ağ bağlantısını gerekli kılmaktadır. Ayrıca veri tabanının ya da arşivin çoklu medya içeriğinin yeniden kullanılabilir olması gerekmektedir. Bunun anlamı bilgiye erişim olarak belirtilmektedir. Erişim, farklı koleksiyon veri tabanları, imaj veri tabanları, müze içi ya da harici siteler ve diğer müzelerle olabilen veri tabanı paylaşımı olarak tanımlanmaktadır. Dijital koleksiyonun bileşenleri, Suzanne Keene (1998, 35-36) tarafından aşağıdaki maddelerle tanımlanmıştır.

- Bilgisayar sisteminin kurulmasında öncelikle güçlü bir “sunucu” gerekmede, sunucu, çok sayıda kullanıcıya ulaşabilmede merkezi konumda olmalıdır.

- Koleksiyon veri tabanı, içerikleri gösterebilme özelliğinin dışında çeşitli formatlara açık olmalı örneğin yeni girdilerin oluşturabilmesine olanak sağlamalıdır.
- Koleksiyon veri tabanı, en az seviyede koleksiyona dair tüm metin ve görselleri kapsamalı, en gelişmiş noktasında ise ilgili tüm veri tabanlarına çok sayıda bağlantıyı içermelidir.
- Multimedya içerik, koleksiyonlarla ilişkili olarak imaj arşivi, video, film, ses, klip, animasyon ve diyagramlar gibi çoklu medyalardan oluşmalıdır.
- Bilgisayar erişimi, yalnızca kurum içinden değil, aynı zamanda farklı lokasyonlardaki bilgisayarlardan da olabilecek erişim ağları ile sağlanmalıdır.
- Müzeler bilginin diğer kullanıcılarla paylaşılmasını sağlamaktan sorumlu olsalar da dijital koleksiyon veri tabanına internet üzerinden ulaşımı kısıtlayabilmektedirler. Örneğin üyelik sistemleri gibi müzeler arası ya da diğer kültürel kurumlara açık bir yapılanma sağlanabilmektedir.
- Müzeler bilişim teknolojileri ile ilgili uzman desteğini hizmet alımı olarak temin edebilirler. Ya da bu konu üzerine çalışan ekibe konu ile ilgili donanım kazanma olanağı sağlayabilir veya sürekli bir kadro oluşturarak müze veri tabanı ve dijital koleksiyon geliştirilmesine uzun vadede zemin hazırlayabilirler.
- Donanım, yazılım, dijital içerik, bilgi ve uzman desteği en önemli başlıklardır. Maliyet hesapları ve yatırım konuları ise kurumun öznel ihtiyaç ve gereksinimleri çerçevesinde öngörülü olarak önceden belirlenmelidir

Müzenin dijital koleksiyon veri tabanının oluşturulmasında koleksiyon yönetimi açısından tercih edilebilir bir ayrıma gitmek gerekirse, nesne-katalog verileri, bağlamsal veriler ve koleksiyon yönetimi verileri olarak üç ana başlıkta toplanabilmektedir.

Katalog Verileri : Nesnelerin genel katalog bilgilerinin aktarıldığı geleneksel envanter belgeleme yöntemlerini içermektedir. Nesnenin kategorisi, malzeme bilgileri, boyutları, var olan herhangi özel durumu gibi daha çok kimlik oluşturma bilgilerini kapsamaktadır. Ayrıca nesnenin kökeni, nereden edinildiği, üreticisi ya da

yaratıcısı ile ilgili bilgileri, hakkında yazılmış ve yayınlanmış materyallerin bilgilerini de içermektedir (Keene, 1998, 36-37).

Bağlamsal Veriler: Nesnelerin yalnızca katalog verileri değil aynı zamanda nesnenin anlamını belirleyen birimlerin tümü müzeolojik açıdan değerlidir. Bu nedenle, nesnelerin bağlamsal verileri, geçmiş ya da şimdiki zamanda nesnenin sahip olduğu bilginin anlatılması ve onun algılanmasını etkilemektedir (Keene, 1998, 36-37).

Koleksiyon Yönetimi Verileri: Bu alan nesnelerle ilgili olarak şu başlıklar altında toplanmaktadır; Statü, durum, değer, itibar, lokasyon, faaliyet, ödünç verme, giriş tarihi, hesap denetimi, sergiye dahil edilmesi gibi diğer birçok etkinliklerdir (Keene, 1998, 36-37).

Dijital koleksiyonların içerikleri belirli konular etrafında geliştirilmektedir. İlk olarak, bilginin ne hakkında olacağı sorusu asıl bilginin kaydedilmesi ve kullanılmasını sağlamak konusunda yardımcı olabilmektedir. Standart terimler mümkün olan her kurumda benimsenebilmekte ancak müzelerin kendilerine ait tanımlayıcı terimleri standardize etmeleri gerekmektedir. Bellek oluşturmak, depolamak, sınıflamak için belirli kodlar ya da tanımlamalar sisteminin kurulması müzeler açısından zorunlu görülmektedir. Standart terimlerin hazırlanması ve kurum içinde departmanlar arası kullanılması sağlanmalıdır (Keene, 1998, 38).

Diğer bir konu da veri tabanı içeriğinin inşa edilmesinde kullanılacak stratejilerin neler olacağının belirlenmesidir. Bilgi derinliğinin, koleksiyonların oranlarına göre kısıtlı bir içeriğe mi, mümkün olduğu kadar geniş, kapsayıcı ve sürdürülebilir bir içerik mi olacağına karar verilmesi gerekmektedir. Bu noktada karar verilen içerik hacmi doğrultusunda küratör ve diğer bilgi sağlayıcıların belgeleme ve dokümantasyonu desteklemeleri ve nesnelerle ilgili tüm verilerin geliştirilmesine katkıda bulunmaları beklenmektedir (Keene, 1998, 38).

Dijital koleksiyon içeriği oluşturulması süreci oldukça yavaş ilerleyebilir çünkü her objenin özel ihtiyaçları özellikle zaman planlaması konusunda kurumları zorlayabilmektedir. Yine de müzenin dokümantasyon yönetimi, zaman planlaması ve işletme giderlerinin korunması konuları arasındaki dengeyi gözetmesi kaçınılmazdır.

Veri tabanı içeriğinin korunma ve güvenlik konusu diğer bir önemli noktadır. Öncelikle kurumun koleksiyon sistemine ve organizasyonuna tam olarak güvenebilmesi gerekmektedir. Veri tabanı içeriğinin desteklenmesi, korunması ve

değiştirilebilmesi yalnızca bu konuda yetkili ve profesyonel kişilerce yapılabilmelidir. Koleksiyon verilerinin düzenlenmesi, okunması, tanımlanması gibi karmaşık bir sistemin kurulması ve sürdürülebilmesi ancak yetkili kişilerce resmi olarak erişilebilir bir sistemi zorunlu kılmaktadır. Yetkili kişilerin, ayrıca verilerin yedeklenmesi, teknik arızalar ve diğer risklerden de sorumlu olacağı belirtilmektedir (Keene, 1998, 38).

Dijital koleksiyonlar imaj veri tabanı konusu kurumlar açısından oldukça problem içermektedir. Bu etkinlik, basit bir tanımla imajların bir ekranda görülmesi etkinliği olarak tanımlansa da insanların, ekranda görünmeyen imajların ait olduğu nesnelerin sanki görülebilenlerden daha az önemli sanıldığı gibi bir yanılgıya düşmeleri söz konusudur. Diğer bir problem de bir nesneye ait dijital bir imajın, o nesnenin ölçü ve ebatları konusunda yanıltıcı bir algı oluşturabilmesi sorunudur. Bu noktada imaj veri tabanının, katalog ve bağlam bilgileri ile desteklenmesinin önemi belirlemektedir (Keene, 1998, 38-41).

- İmaj veri tabanının oluşturulmasında koleksiyona ait nesnenin önce fotoğrafının çekilmesi ve sonra da bu fotoğrafın “scanner” gibi dijital bir aygıt yoluyla kopyalanıp bilgisayar ortamına aktarılması yaygın bir uygulamadır. Ancak günümüzde imajlar, dijital fotoğraf makineleri ile elde edilmekte ve bahsedilen kopyalanma işlemi aradan çıkartılabilmektedir.
- Oluşturulan dijital imajın çeşitli amaçlarla kullanılabileceği göz önüne alınmalı, dijital görüntünün ölçüleri ve çözünürlüğü hem baskı hem de internet ortamında kullanılabilecek kalitede oluşturulmalıdır.
- Dijital imajın orijinal versiyonları depolama aygıtlarında yedeklenerek saklanmalıdır. Dijital imajlarla ilgili aydınlatma, pozlandırma, ölçek, renk ayarları, dijitalleştirme yöntemi gibi birçok teknik detayın da kataloglanması gerekmektedir.
- İmajların içeriğinin de kataloglanması ve nesnelerle ilgili konuların aktarılması önemlidir. Bu bilgiler olmadan imajları bulmak ve kullanmak olanaksız olabilmektedir (Keene, 1998, 38-41).

Sonuç olarak, müze incelemeleri ve eğitimi alanları tarafından yeni araç, kavram ve terminolojilerin gelişmesi ile bu tez çalışmasında da olduğu gibi araştırmalar, çalışmalar, düşünceler ve önerilerle gelecekte de şekillenmeye devam edecektir.

Müzeler, enformasyon çağının kültürel alandaki en önemli ögesi konumundadır. Müzelerde koleksiyon ve içerik dijitalizasyonu, müzelerin ekonomik işletme uygulamaları kadar enformasyon pazarı içindeki konumu açısından da önemlidir. Corbis, GettyImages ve Eastman Kodak gibi büyük şirketler dijital enformasyon kaynaklarına büyük ölçüde sahip olan ve uzun vadeli dijitalize yatırıma kaynak akışı sağlayan kar amaçlı yapılardır. Dijital yatırımın yalnızca şirketler tarafından kontrol edilmesinin dijital kültür mirasları olarak ifade edilen yeni enformasyon ekonomisi kavramının da ticari kaygılarla, çeşit ve kapsam bakımından kontrol edilmesi tehlikesini de beraberinde getirmektedir. Bu nedenle, müzelerin başat sorumlulukları arasında yer alan “süreklilik” ve “kar amacından bağımsız” yapıları çerçevesinde dijital kürasyon etkinlikleri, günümüzde toplum yararı açısından da bir gereklilik halini almıştır (Keene, 1998, 7-8).

Geleceğe uzanan enformasyon, içinde bulunduğumuz dönemin önemli bir parçasıdır. Müzelerin, kendi sahip oldukları koleksiyonlar başta olmak üzere soyut ve somut kültür mirası yelpazesini geleceğe aktarabilmek için dijital kürasyon etkinliklerine hız vermesi kaçınılmaz görünmektedir. Bu alanda çalışmaların etkinlik kazanmasında, teknolojik altyapı, donanım, yazılım, beceri ve zaman gibi geri dönüşü uzun vadede olacak yatırım sermayesinin müzeler tarafından üstlenilmesi gerekmektedir. Müzelerin, bilgi toplumunun önemli kaynaklarından biri olarak varoluşunu geleceğe taşımak adına enformasyon ekonomisine uyum sağlamasının ötesinde kontrol eder pozisyonda olması kaçınılmazdır.

5. DİJİTAL SANAT PRATİKLERİNİN MÜZECİLİK BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ

Günümüz sanatçıları artık sanat tarihini yazmanın ya da estetik formlar yaratmanın ötesinde, sanal gerçeklik, bilgisayar ekranı ya da web ortamı gibi fiziksel olarak var olmayan mekanların, politik ve ekonomik olarak oynadıkları role odaklanmaktadır. Sanat alanında yeni medyalarla çalışan sanatçılar, teknolojinin araçları ile yalnızca güncel olanaklar sağladıkları için değil daha çok stratejik pratikleri toplumsal ve kültürel alana uygulama noktasında geliştirebildikleri için ilgilenmektedirler. Örneğin, çoğu net tabanlı sanat çalışması, yeni sosyal ağların birer manifesto alanı olarak kurulması biçiminde gerçekleşmekte ve içerikleri kavramsal, kolektif ve aktivist eylemler çerçevesinde şekillenmektedir (Cook, 2007, 114-115). Dolayısıyla, dijital sanat aracılığı ile yaratılabilen ağlar, yeni bir toplumsallık modeli üretmek amacıyla pratik kazanmaktadır.

Günümüzde, sanat üretiminde kullanılan teknolojik yöntem çok hızlı biçimde öncelini geride bırakmakta, bu durum geleneksel bir hal almış olsa da müzeolojik yaklaşımlar yeni medya sanatını kronolojik olarak değerlendirmekte ve kullanılan araçların gelişimini esas olarak almaktadır (Cook, 2007, 116).

“Teknolojilerin, retorikten daha hızlı olarak gelişmeye eğilimli olduğunu iddia edebiliriz. Ve biz hala, sanat alanında kullanılan dijital teknolojilerin birer araç ya da medya olarak, sosyal, ekonomik ve estetik yönlerinin tümü ile bir gelişme sürecinde olduğunu söyleyebiliriz” (Paul, 2003, 67).

Dijital sanat pratiklerinin her ne kadar gelişme sürecinde olduğunun altı çizilse de, bu sanatın nasıl işlediği, nasıl toplanacağı, nasıl korunacağı, mülkiyet problemlerinin ne olacağı gibi sanat alanında ortaya atılan belirli sorular, temelde müzeler üzerine dayandırılan ve inşa edilen sorular olarak görülmektedir. Nihayetinde, sanat alanında ortaya çıkan avangard özelliğe sahip her yeni tavır, o güne dek sarsılmaz kabul edilen kategorileri yıkıcı eğilimde olmuştur. Avangard sanat hareketlerinin genel tavrı tarihe, metalaştırılmaya, ana akımlara ve kurumlaşmaya karşı bir meydan okuma olarak belirmiştir. Bu anlamda, dijital sanat pratiklerinin akışkan ve geçişli

karakteri de başlangıcında özellikle sanat kurumlarının güçlü ve sarsılmaz yapıda görünen sistemleri için rahatsız edici bir doğaya sahip olarak görülmüştür. Sonuç olarak, yeni medya sanatının müzeolojik bağlamda problemlili bir alan olduğu ileri sürülse de, kurumsal sisteme dahil edilmesi çabaları, pratik ve teorik alanda yapılan araştırma ve uygulamalara da zemin hazırlamaktadır.

Yeni medya sanatı yalnızca güncel teknolojik araçların kullanıldığı bir üretim formu olarak değil, aktivist, katılımcı ya da kavramsal köklere bağlı nedenlerle üretilen bir anlatım formu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bununla birlikte, bilgisayar teknolojileri, yeni medya sanatında bir yayılma platformu olarak kullanılmaktadır. Yayılma, üretimin tüm yada kısmi bir parçasında kullanılmış, çoğaltılmış ve paylaşılmış olmasının tümünü kapsamaktadır (Graham, 2005, 96). Bu anlamda, “üretim/dağıtım” sınırları her ne kadar kaynaşsa da yeni medya sanatı, günümüz sanat kanonuna eklemlenmiş ve kendi dağıtım, toplama, koleksiyon oluşturma, belgeleme ve sergileme araçlarını beraberinde getirmiştir.

Dijital sanat pratiklerinin, müzeolojik sistemlerce değerlendirilmesinde öne çıkan problemlerden biri sanat üretiminin fiziksel varlığı meselesidir. Bir sanat yapının, “material/maddesel” ya da “immaterial/maddesel olmayan” ve hatta kimi zaman ikisinin karışımı olarak ortaya çıkan varlığı başlıca tartışma konusu olarak görülmektedir. Çünkü, nihai olarak galeri ya da müze mekanı, fiziksel olarak var olma adına kaçınılmaz bir gerekliliktir ve maddesel olmayan sanat yapıtı, küratörlük, belgeleme, koruma gibi pratik uygulamalar için kontrol edilebilirliği zor bir alan oluşturmaktadır. Bu anlamda, çok uzun zamandır nesne merkezli sistematiğe sahip olan galeri ve müzeler, dijital sanat pratiklerinin üretim, uygulama, dağıtım, arşiv ve sunum konularında hem estetik hem kavramsal/teorik olarak kendilerini ikna etmekte güçlük çekmektedirler (Graham, 2005, 96-97).

Dijital sanat alanında üretilen formların oldukça sınırlı bir kısmı “nesne” statüsü elde edebilmekte ve çok azı müze koleksiyonlarına katılabilmektedir. Dijital sanatın geniş çerçevesinde üretim yöntemlerinde olduğu kadar, yayılma ve dağıtım yöntemlerinde de dijital araçlara güvenmek gerekmekte, her ne kadar ironik de olsa yalnızca sınırlı edisyonda üretilen yeni medya sanatının kurumlar açısından güvenilirliğini kanıtlamak oldukça karmaşık görünmektedir.

Müzecilik, kültürel mirasın çeşitli yöntem ve araçlarla korunduğu ve geleceğe aktarıldığı sistemler bütünüdür. Bu alan ise yaşadığımız çağda dijital teknolojilerin bir yorum ya da bir sanat formu olarak ortaya çıkardığı üretimleri de kapsamı kaçınılmazdır. Bu anlamda, kategori oluşturma ve tanımlama, müzecilik araştırmaları açısından sistematikleştirme ve standardizasyon oluşturmada kullanılan başlıca yöntemler olarak karşımıza çıkmaktadır (Dietz, 2004 [22.03.2010]).

5.1. Dijital Sanat Pratiklerinin Müze İşlevlerine Adaptasyonu

Yeni medya sanatının, müze işlevlerini nasıl etkilediği konusuna geçmeden önce müzecilik alanında kategori oluşturma ve tanımlama yöntemlerinin, kurumsal sistematikleştirme açısından önemini vurgulamak yerinde olacaktır. Bu bağlamda, bahsedilen yöntemlerin, dijital sanat pratikleri üzerinde uygulanma girişimleri günümüzde yoğun olarak tartışılmakta ve kurumların öncelikle yeni medyayı anlayıp, tanımlaması gerektiği ileri sürülmektedir. Dijital sanat pratiklerinin sınırsız yapıya sahip geçişliliğini kategorize etmek kurumlar açısından kolay görünmese de, bu alanda daha önce yapılan uygulamalar ve günümüzde de gelişimini sürdüren kavramsal / teorik çalışmalar kurumlara yol göstermektedir. Yeni medya sanatının, müzelerin temel işlevlerini etkilediği ve gelecekte de etkilemeye devam edeceği açıktır.

Tez çalışmasının bu bölümünde, dijital sanat pratiklerinin, koleksiyon oluşturma, toplama, biriktirme, koruma, belgeleme ve sergileme gibi temel müzeolojik işlevlere uyarlanması bağlamında belirlenebilecek kriterler ve kategoriler aktarılacaktır. Sonrasında, müzelerin değişen temel işlevleri, Rhizome.org, Tate Modern, SFMoMa ve Whitney Amerikan Sanatı Müzesi gibi yeni medya sanatına odaklanan kurumların geliştirdiği modeller üzerinden ele alınacak, ayrıca diğer pek çok kurum ve müze tarafından kabul edilmiş olan bu modeller, uygulama ve pratikler aracılığıyla aktarılacaktır.

5.1.1. Dijital Sanat Alanında Standartlar ve Kriterler

Dijital sanat geçicidir, toplanamaz özelliklidir, bağlamdan bağımsızdır, açık uçludur ve koruma konusunda problemlidir. Yeni medya sanatının ayırıcı özelliğinden biri de sanatla ilgili birçok geleneksel ve konvansiyonel konulara karşı tavrıdır ve çoğu yeni medya sanatçısı yukarıda sayılan stratejileri çalışmalarında kullanmaktadır.

Beryl Graham (2005, 94)'ın, dijital sanatın “ikilem ve sınırlar”ı olarak tanımladığı konular, yeni medya sanatının tanımlanması ve kategorileştirilmesi yönünde açılan çerçevenin bir özeti niteliğindedir. Buna göre, dijital sanatın başlıca ikilemi, taksonomik yönden çift anlama sahip oluşudur. Bahsedilen çift anlamlılık, bir sanat üretiminde dijital teknolojilerin yalnızca araç olarak mı kullanıldığı yoksa sanat yapısının öznel doğasının bu araçları gerekli mi kıldığı sorusudur. Kısacası, “Yorum mu? Sanat mı?” sorusu bağlamında, dijital medya, sanatın belgelenmesi, çoğaltılması ya da yorumlanması için kullanılabilir ya da sanat yapısı dijital medyaya özgü karakteristik biçiminde üretilebilir. Aslında bu iki öneri birbirinden oldukça farklıdır ve bu durum yalnızca izleyici açısından değil, kurumlar ve küratörler açısından da şaşırtıcı ve karmaşıktır. Dijital sanat alanında “yorum ya da sanat” olma ikilemi başta gelen ayrım ve sınır alanı olarak görülmekte, bu sınırdaki olma durumu bağlamsal problematlere zemin hazırlamaktadır (Graham, 2005, 96-97).

Geleneksel müzecilik anlayışında yerleşik olan anlayış tek, biricik ve spesifik objelerin seçilerek koleksiyon oluşturma yaklaşımıdır. Mevcut nesneleri birer örnek olarak merkezine alıp bunlara erişim imkanı sağlamak ve topluma sunmak geleneksel bir tavidir. Dijital sanat pratikleri ise kolayca kopyalanabilir ve sanatçılar için “biricik” olmak değil, “erişilebilir” olmak daha önemlidir. Bu ayrımlar aslında müzenin geleneksel rolü ile günümüzde değişen rolü arasındaki farklılığı da göz önüne serer. Dijital sanatın özellikleri, müzeleri “statik” kurumlardan olmaktan “dinamik” kurumlara dönüştürebilir (Dietz, 2004 [22.03.2010]).

5.1.2. Dijital Sanat Pratiklerini Kategorileştirme Girişimleri

Geleneksel sanat alanında taksonomik olarak kabul edilen kategorileşme konusu, günümüz sanat pratikleri açısından daha karmaşık bir konudur. Christiane Paul, sanat alanında ortaya atılan tanımlamalar ve kategorilerin her ne kadar yeni “medium”ların bazı karakteristik yapılarının ayırt edilmesini sağlasa da, bazen de sanat formunu anlamak ve onun gelişmesini sınırlayabilecek “ön-tanımlamaların” kurulması tehlikesini doğurabileceğine işaret eder (Paul, 2003, 8). Özellikle dijital sanat pratikleri çerçevesinde ortaya çok çeşitli ve farklı yaklaşımlar çıkabilmekte, Beryl Graham (2005, 99)'ın da beş farklı kaynaktan aktardığı gibi dijital sanat kategorileri daha çok kullanılan araç, yöntem ve izlenme biçimleri çerçevesinde

tanımlanmaktadır. Graham'ın oluşturduğu listeye göre, dijital sanat pratiklerinin kategorileştirilmeleri aşağıdaki biçimlerle karşımıza çıkabilmektedir;

1. Multimedia Award Competition* (2004'den önce):

* İmaj * Etkileşim / interaktivite * Yazılım / bilgisayar.

2. Prix Ars Electronica† (2004):

* Dijital ortamlar ve gruplar * Bilgisayar animasyonları ve görsel efektler * Dijital müzik * Etkileşimli / interaktif sanat * Net / Web sanatı.

3. Frieling ve Daniels CD-Rom: Etkileşimli Medya Sanatları‡ (2000):

Burada kullanıcıların arama yapabileceği üç temel alan belirlenmiştir.

Medium/Bağlam Anahtar Kelimeler: Kamusal sanat - Multimedia - Sahne - Film - Enstalasyon - Çevresel / Land-art - İnternet.

Tema/İçerik Anahtar Kelimeler: Doğu / Batı - Feminizm - Closed Circuit (Video, TV gibi Kapalı Devre Medyalar) - Global Depositary Receipt (GDR) / Küresel Emanet Alma Sistemleri, internet gibi geniş ağları tanımlamaktadır.

Tarih/Zaman.

4. Christiane Paul, Dijital Sanat (2003):

* Dijital teknolojilerin araç olarak kullanıldığı: Dijital imaj ve dijital görüntü, fotoğraf, baskı ve heykel.

* Dijital teknolojilerin medium (ortam) olarak kullanıldığı: Enstalasyon, film, video ve animasyon, internet sanatı, sanal gerçeklik, ses ve müzik sanatı.

* Dijital sanat alanına ait konular: Yapay yaşam, yapay zeka ve varlıksal varoluş. Beden, kimlik, veritabanı. Aktivizm, hacktivizm ile oyun ve taktik.

* Europrix Multimedia Awards, Salzburg, Avusturya'da kurulan yeni medya odaklı uluslararası bir merkezdir. 35 Avrupa ülkesi arasında uygulanan ve dünya çapında bir iletişim ağı haline gelen merkez, dijital medya konusunda araştırmalar yapan, yarışmalar düzenleyen ve katılımcılara projeleri için eğitim, uygulama, gerçekleştirme ve tanıtım desteği veren bir kurumdur (www.europrix.org).

† 1987 yılından itibaren disiplinler arası bir platform olan Prix Ars Electronica, teknoloji, toplum ve sanat konularına odaklanmaktadır. Dijital sanat ve medya kültürü çerçevesinde gerçekleşen festivaller ve yarışmalar düzenleyen oluşumun merkezi Avusturya, Linz'dir (www.aec.at/index_en.php).

‡ Yeni medya sanatları küratörü Rudolf Frieling ve sanat tarihçi/medya teoristi Dieter Daniels'ın editörlüğünü yaptığı "Media Art Interaction" kitabı için hazırlanan ve kitapla birlikte satışa sunulan interaktif bir CD-Rom'dur (www.medienkunstnetz.de/publications/).

5. Steve Dietz (1999):

* Hesaplanabilirlik * Bağlanabilirlik * Etkileşimlilik

Ayrıca, dijital sanat pratikleri kapsamında özellikle web tabanlı sanat çalışmalarının üretim, dağıtım ve tüketim biçimleri, Suzan Hazan (2004 [24.05.2010]) tarafından belirli başlıklar altında kategorileştirilmiştir. Bunlar;

Üretim: - Performanslar - İkonlar - Metinler - Tarayıcılar (browser) - Spam-art - E-mail - Bilgisayar yazılımları - Kodlar/şifreler - Algoritmalar - Video - Ses.

Dağıtım: Galeriler - Web siteleri - Cep telefonları - Toplantı ve tartışmalar - CD/DVD - Performanslar - Chat/internet söyleşileri - SMS/kısa mesajlar - PDA/cep bilgisayarı - e-mailler - kişisel bilgisayar yazılımları.

Tüketim: - Galeriler - Müzeler - Ağ bağlantısının olduğu her mekan - Web - Festivaller - Yarışmalar - Medya merkezleri - Konferanslar - İnternet ortamındaki tartışma listeleri'dir (Hazan, 2004 [24.05.2010]).

Sarah Cook (2007, 113-130) ise Dietz'in, "hesaplanabilirlik, bağlanabilirlik ve etkileşimlilik" olarak önerdiği diyagramın günümüzde dönüşüme uğradığına ve bu diyagramın, "değişkenlik, dağıtılabilirlik ve kolektiflik" olarak kategorileştirilmesine işaret etmektedir. Cook'a göre;

Çalışmanın üretimi / materyal ve form: Hesaplanabilirlik'ten Değişkene *Çalışmanın yerleştirilmesi:* Bağlanabilirlik'ten Dağıtılabilirliğe *Çalışmanın izleyici ile ilişkisi:* Etkileşimlilik'ten Kolektifliğe dönüşmüştür.

Dijital sanat pratiklerinde medyalar arasında ayırım yapabilmek, kurumsal organizasyonlar açısından hayati önemdedir. Özellikle müze departmanları ve küratöryal uygulamaların ihtiyaç duyduğu kategorileştirmeye en yakın sonucun, Christiane Paul ve Steve Dietz'in önerdiği diyagramların olabileceği ileri sürülmektedir. Paul, "araç" ve "medium/ortam" ayrımları ile ortaya koyduğu tanımlamayı "resim bir medium'dur, fırça ise bir araçtır" önermesi ile açmaktadır. Dietz'in önerisi ise küratörlük açısından genel karakteristiğin oluşturulması için önemli görülmekte, etkileşimlilik, bağlanabilirlik ve hesaplanabilirlik, anılan sıraya göre sergileme, kaydetme ve belgeleme ile ilişkilendirilmektedir.

Diğer yandan, Dietz'in önermesini daha güncel hale getiren Sarah Cook'un oluşturduğu tanımlamalar, dijital sanat pratiklerinin kurumsal bağlamda "üretim ve

dağıtım” koşullarının kategorileştirilmesinde genel kabul edilebilir bir yaklaşımı gündeme getirmektedir. Buna göre, günümüz sanatının üretim biçimleri çok çeşitli ve değişkendir, dağıtım, diğer bir deyişle paylaşım modelleri ise etkileşimliliğin ötesinde izleyiciyi de kapsayan biçimde kolektif bir modele dönüşmüştür (Cook 2007, 113-130; Graham, 2005, 100-102).

Güncel sanat üretimlerinde kullanılan değişken medyaların tanımlanmaları özellikle fiziksel medyalarla kesişmelerde oldukça önemlidir. Tez kapsamında melez mecralar olarak tanımlanan bu türden çalışmalarda “içerik” tanımlaması, toplama, arşivleme ve koruma araçlarının geliştirilmesinde önemlidir. Özellikle sanatçıların amaçları ve niyetleri gelecekte yapılacak sergilemeler açısından çok iyi anlaşılmalı ve belgelenmelidir.

Çoğu yeni medya sanatı kolektif bir yapıya sahiptir ve sanat, bilgisayar programcılığı, mühendislik, yazarlık gibi farklı uzmanlıklar arasında bir “seyyar keşif” olarak tanımlanabilecek eylemler bütünüdür. Yeni medya sanatının dinamik ve etkileşimli özelliği ve müzelerin fiziksel sınırlarının ötesinde izleyici ile karşılaşabilme potansiyeli ile nesne merkezli koleksiyonların toplama-biriktirme yöntemlerinin tamamının referans alınabilmesi mümkün değildir (Cook, 2007, 115). Bu nedenle, Berly Graham (2005)’ın belirttiği gibi, yeni medya ve dijital sanat pratiklerini kategorileştirmeye çalışmak ve geçerli tanımlamalar oluşturmak, olası yöntemlerin metodolojisi için yardımcı olabilecektir. Bu anlamda, yeni medya sanat üretimine yönelik olarak aşağıdaki sorulara verilecek cevaplar çıkış noktası niteliği taşımaktadır.

- Üretimde ve dağıtımda hangi medya teknolojisi kullanılmış?
- Çalışma ekran tabanlı mı, web tabanlı mı?
- Kullanılan teknoloji, teknik özellik mi yani araç mı? Ya da karakteristik özellik mi yani medyum mu? Örneğin, çalışmanın yalnızca bir video sanatı mı olduğu yoksa enstalasyon formuna ya da interaktif (etkileşim) özelliğe de sahip olup olmadığının açıklanması.

Dijital sanat pratiklerine ait olarak ortaya atılan tanımlamaların çoğu medyalar arası “farklılıklar/ayrımalar” üzerinden kategorileştirilse de, yeni medya sanatının karakteri genel olarak teknolojik kategorilere bağlanılmaktadır. Bu anlamda, küratöryal pratiklerin “hareket / eylem üzerinden odaklanma” olarak ortaya koydukları

kategoriler ya da nihai olarak hiyerarşik yapıda gelişen taksonomilerin hemen hepsinin bir aşama, bir evre olarak tarif edilmesi olağan görünmektedir. Çünkü “sanatın kendisi zaten kendiliğinden gelişen yapıların gereksinimlerini yansıtmaktadır” (Graham, 2005, 101-105). Yine de, kurumlar açısından, güncel sanat alanını özellikle yeni medya, multi-medya ya da time-based art olarak tanımlanan dijital sanat pratiklerinin sınırsız yapıya sahip geçişliliğini kategorize etmek kolay görünmemektedir.

Yeni medya sanatının toplumsal ve ekonomik anlamlarını araştırmak ve bu konuda ilerlemek için, üretim ve dağıtım yöntemlerinde sanatçıların stratejilerinden yararlanmak gerekmektedir. Sonuç olarak, yeni medya sanatlarının kültürel bağlamlarının müzeler tarafından dikkate alınması, onları kurumsal anlamda yargılama ya da değerlendirmekten çok deneyimlerinden faydalanarak uzlaşmaya gidilmesi gerektiği ileri sürülmektedir. Bunun için en doğru yolun da, yeni müzeolojinin güncel biçim ve araçları geliştirerek kronolojik harita oluşturması gerekliliğidir (Cook, 2007, 116).

“Şimdiye kadar çoğu eleştirmen ve teorist, yeni medya sanatı alanında bize klasik ikonografik kategorileri göstermeye çalıştı. Bu bir problem. İmgelerin hareket etmeye başlamasından beri geleneksel araçların hemen hiçbirisi bize tatmin edici tanımlamalar oluşturamadı. Üstelik, yeni medya sanatlarının gündelik fenomenlerle yakın ilişkisi, bu tip sanat üretimlerinin kültürel perspektiften ele alınmasının kaçınılmaz olduğunu bize gösterdi” (Frohe, 2000, 124).

Yeni medya sanatının özellikle toplumsal alan ve gelişen kültürel formlarla ilgili olmasının, müzecilik alanında yeni yöntemlerin uygulanabilmesine hizmet edebileceği ileri sürülmekte; “Curating in emergence” olarak tanımlanan bu yöntemlerin de kurumsal misyonlar, küratöryal çalışmalar ve müzelerin ziyaretçilerle ilişkilerinde dönüşümler yaratabileceğinin altı çizilmektedir (Cook, 2007, 128).

5.2. Dijital Sanat Üretimlerinin Müze Koleksiyonlarına Katılması

Genel olarak nesne merkezli sistematığe sahip olan geleneksel müzeolojik yaklaşımlara rağmen son yıllarda çoğu sanat müzesi, galeri ve çağdaş sanat merkezi, dijital sanata karşı farkındalık kazanmış ve yeni ortamın sanat eserlerini koleksiyonlarına eklemlemiştir. Günümüzde, yeni medya sanatı, çağdaş sanat kanonuna eklenmiştir ve müzeler, koleksiyon oluşturma, koruma, arşivleme, sergileme gibi temel müzeolojik işlevlerini, dijital sanatın gündeme getirdiği taleplerle yeniden ele almaktadır. Dijital sanat pratikleri, çağdaş sanatın bir parçası olarak müzelerde kabul görmeye devam etmektedir.

Tez çalışmasının bu bölümünde, müzeolojik işlevlerin başında yer alan koleksiyon oluşturma, toplama ve biriktirme yöntemleri, dijital sanat pratikleri çerçevesinde ele alınacaktır. Yeni medya sanat üretimlerinin koleksiyonlara eklenmesi, edinme ve ödünç alma-verme etkinlikleri, çağdaş sanata odaklanan öncü kurumlardan biri olan Tate Modern'in, New Art Trust, MOMA ve SFMOMA ile işbirliği içinde geliştirdiği "Matters in Media Art" projesi kapsamında oluşturulan yöntemler üzerinden değerlendirilmiştir.

5.2.1. Toplama ve Biriktirme Etkinlikleri

Kurumsal yapılanmalar için yeni medya sanatının müze koleksiyonlarına entegre edilmesi konusunu dikkate almak gerekmektedir. Ayrıca bu konuda özel ve ayrıcalıklı nitelikleri üretmek, kavramsal ve teorik konular dışında pragmatik meseleleri de geçerli kılmaktadır. Nihayetinde, anti-kurumsal olarak tanımlanan net sanatı da dahil hemen bütün dijital sanat pratiklerinin müze kurumunun işlevlerini etkileyeceği açıktır, bu anlamda müzelerin nesne koleksiyonu oluşturma, sınırlı elde edilebilirlik ve biricik nesneye sahip olma gibi geleneksel tavrı değişmeye başlamıştır (Dietz, 2004 [22.03.2010]).

Yeni medya sanatının toplanması için yapılan araştırmalar hala başlangıç aşamasındadır. Çünkü geleneksel toplama ve biriktirme yöntemlerinin melez mecralara uygulanabilmesi tam olarak sonuçlanmamıştır. Aslında bu bir koleksiyon oluşturma krizidir ve dolayısıyla kültürel bellek oluşturma sorunudur. Günümüzde yeni medya sanatının müze koleksiyonlarındaki yeri hala yetersizdir ve bu tür araştırmaların layıkıyla sonuç vermesi için öncelikle müze koleksiyonlarındaki yerinin tartışılması gerekmektedir. Örneğin 1970'li yılların sonunda oluşan ve sanatçı girişimi olan Satellite Art Project, 1990'lı yıllardan itibaren web tabanlı sanatın bir dokümantasyonunu oluşturan Rhizome.org ve güçlü bir yeni medya arşivi olan ARS Electronica gibi oluşumlar neredeyse 30 yıldan fazla bir zamandır sanat alanında etkinliklerini sürdürmektedirler. Buna rağmen yeni medya sanatı, kurumsal koleksiyonlarda hemen hemen son on yıldır yer almaktadır. Bu tür sanat çalışmaları genel olarak fotoğraf, video, entalasyon olarak müzelere girmiş olsa da ortada bir kriz olduğu açıktır. Bu kriz, yaklaşık 30 yıllık bir sanat (yeni medya sanatı) belleğinin kaybedilmesi tehlikesidir. Bu nedenle, yeni medya sanatının nasıl toplanacağı, belgeleneceği ve arşivleneceğini öğrenmek kurumsal uygulamalar

açısından çok önemlidir ve en azından yakın geçmişi koruyabilmek için çalışmaya acil olarak başlanması gerekmektedir (Dietz, 2004 [22.03.2010]).

Toplama ve biriktirme etkinliği çerçevesinde, Tate Modern'in öncülüğünde gerçekleşen "Matters in Media Art" projesi kapsamında oluşturulan koleksiyon oluşturma ve edinme sürecine ait diyagram bir çıkış noktası niteliği taşımaktadır. Ön edinme, edinme ve edinme sonrası olarak üç evreden oluşan diyagrama göre, sanat üretimleriyle ilgili bilginin uzun vadede sürekli olarak inşa edilen bir bağlam olduğu dikkate alınmaktadır. Sanat alanında güncel yöntem ve araçları geliştiren diğer öncü kurumların da kullandığı bu diyagram, güncel sanat üretimlerinin geleceğe yönelik olarak biriktirilmesi, depolanması, sergilenmesi, ödünç verilmesi ve korunmasını kapsamaktadır ([tate.org.uk/ research/ tateresearch/ majorprojects/mediamatters/ 2004- 2007](http://tate.org.uk/research/tateresearch/majorprojects/mediamatters/2004-2007) [24.12.2009]).

5.2.1.1. Ön Edinme Evresi

Güncel sanat üretimlerinin edinme sürecinin ilk evresi olarak tasarlanan bu diyagramda tahmini bütçe oluşturma, kurulum, lojistik, bakım ve koruma konuları hakkında genel bilgilerin toplanmasına odaklanılmaktadır. Oluşturulan bu bilgiler, kavramsal ve teknik olarak iki ana kategoride toplanmaktadır. Kavramsal ve teknik öğeleri anlamak sanat yapıtıyla ilgili başlıca konuları kapsamaktadır. Ayrıca, sanat yapıtının ihtiyaç duyacağı doğru sunum yöntemleri ve gerekli finansal kapasitenin sürekliliğini de içermektedir. Ön edinme evresi, bahsedilen ihtiyaç ve gereksinimler hakkındaki genel bilgilerin kısa sürede toplanabilmesi için bir taslak çıkarma etkinliğidir. Ön edinme sürecinin işleyişinde aşağıdaki başlıklar kullanılmaktadır:

- 1- Bu Nedir? Sanat Üretimini Anlamak: Bu başlıkta sanatçı, işin adı, yapıtın söylemi, zamanı, mecrası, süresi, edisyonu, kaynağı, sergileme hacmi, ölçüleri gibi genel katalog bilgileri toplanmaktadır.
- 2- Derin Araştırma: Bu başlık, sanatçının söylemi, yerleştirme ve kurulum talimatları, gerekli fiziksel koşullar, orijinalitesi, formatı ve telif hakları gibi konular hakkında bilgilerin edinilmesini içermektedir.
- 3- Uzman Toplamak: Daha çok büyük kurumlar tarafından değerlendirilebilecek bu başlık; küratör, konservatör, belgeleme uzmanı, görsel ve işitsel tekniker gibi uzmanlardan oluşan bir ekibin kurulması ile ilgilidir.
- 4- Detayların Oluşturulması : Sanat üretimiyle ilgili ekip, ekipman, teknolojiler gibi dahili ve harici genel detaylar hakkında bilgilerin toplandığı başlıktır.

- 5- Maliyet çalışmaları: Sanat üretimi ile ilgili olarak yerine getirilmesi muhtemel çalışmalar hakkında planlama raporlarının hazırlanmasıdır. Hazırlanan kısa dönemli ve uzun dönemli planlamalar, sanat üretiminin edinilmesi için gerekli olan finansal sorumlulukların belirlenmesi açısından da önemlidir. Bunlar genel olarak sigorta bedelleri, ekipman kiralama, kurulum ve sergileme maliyetleri, dışarıdan alınabilecek hizmetler, bakım koruma maliyetleri, nakliye gibi kalemlerden oluşmaktadır.

5.2.1.2. Edinme Evresi

Sanat yapıtının kurum koleksiyonuna dahil edilmesi sürecinde öncelikle güvenlik konusunda hangi haklara ihtiyaç duyulacağı, gelecekte hangi sergileme ve koruma gerekliliklerini üstleneceği, sergileme ve koruma amaçlı olarak işin kopyalama yetkisinin alınıp alınmayacağı gibi konularla ilgili yetki ve hakların belirlenmesine yönelik çalışmalar “edinme” evresinde detaylandırılmaktadır.

Bir sanat eserinin kurum tarafından elde edilmesi aşamasında yasal sözleşme belgelerine ihtiyaç duyulmaktadır. Bu belgeler, duruma göre, satın alma, bağış ve ödünç sözleşmeleri ile telif hakları lisanslarını içermektedir. Edinme sürecinde, zaman takvimi ve koşulların açıkça belirtilmesi ve hem kişisel hem kurumsal hak, yetki ve yükümlülüklerin garantiye alınması zorunludur. Uygulanacak işlemlere göre, alan, satan, bağışçı ve telif hakkı sahibi arasında uyulması ve uygulanabilmesi olası konular hakkında açık ve net olunması gerekmektedir. (Bunlar, müze, sanatçı ya da vârisi, galeri ya da koleksiyoncu olabilir). Başlangıçta, belgelerin hazırlanması aşamasında kişi/kurumlar arası bir müzarekenin yapılması uygun görünmektedir.

Edinilecek sanat üretiminin koleksiyona katılması, yerinin belirlenmesi ve resmi olarak anlaşmaların tamamlanması evresi bu aşamanın ana noktalarını oluşturmaktadır. Satın alma ya da bağış yoluyla edinme üzerinde yapılan resmi anlaşmalar önemlidir.

Yeni medya sanat üretimlerinin müze koleksiyonlarına eklenmesi, geleneksel sanat nesnelerinin edinilmesine benzer prosedürler gerektirirken, bu tür çalışmaların bakım-koruma, sergileme, telif hakları, ödünç alma-verme, elden çıkarma, vb faaliyetlerinin geleneksel sanat nesnelerine göre daha sorunlu olduğu ileri sürülmektedir. Bunlar genel olarak, kurum tarafında üstlenilecek olan mülkiyet ve koruma konusunda ihtiyaç duyulan hakların belirlenmesi ve resmileştirilmesi ile

alışmanın kurulması ve yerleřtirilmesi iin gerekli ana materyal ve bilgilerin dzenlenmesi iřlemeleridir.

Edinme srecinin anahtar belgeleri, satınalma szleřmesi veya baėıř anlařması ile telif hakkı lisansıdır. Bu belgelerin her birinden iki kopya kullanılmalı ve orijinalleri imzalı olarak saklanmalıdır.

5.2.1.3. Edinme Sonrası Evresi

Edinme sonrasında yapılacak olan alışmaların ana amacı, sanat retiminin uzun dnemli korunması, saklanması ve sergilenmesine ynelik hazırlıklardır. Edinilen yeni medya sanat retimleri ile ilgili tm bilgilerin diėital ve basılı formatlarda dzenlenmesini iermektedir. Bu evre, belgeleme, kataloglama, imajların oluřturulması, sanati ile yapılacak rportajlar ile uzun dnemli koruma, saklama, kullanma ve sergileme planlarının hem teknik hem kavramsal olarak hazırlanmasını iermektedir.

Yeni medya sanat retimlerinin kataloglanması geleneksel sanat retimlerine gre daha karmařıktır. Kataloglamada hangi bilgilerin dahil edilip, nasıl dzenleneceėi konusunda belge-kayıt uzmanı, kratr, koleksiyon yneticisi, konservatr ve biliřim sistem uzmanı arasında yapılacak fikir alıřveriři gerekli grlmektedir.

Koleksiyon veri tabanı iin gerekli olan temel bilgiler řunlardır:

- Sanati bilgileri, alışmanın bařlıėı, sresi, ebatları, sergileme boyutları ve lleri
- Kaynak, kken ve sergi tarihesi ile alışmanın tarihi
- Eriřim / koleksiyon numarası (envanter)
- Bte ve maliyet bilgileri
- Medyanın formatı: (Video, ses, film, slayt, hard-disk, fotoėraf, ...)
- Sergileme bileřenleri / paraları / ekipmanları: Ekran, monitr, projeksiyon, ses sistemi, playback ekipmanları, ıřık, kamera, vb. temel katalog bilgileridir.

5.2.2. Diėital Sanat retimlerinde dn Alma - Verme Etkinlikleri

Belirtilen bu diyagram, yeni medya sanat retimlerinin dn alınma ve dn verilme etkinliklerine ynelik ana noktaların belirlenmesini ve takip edilmesini amalamaktadır. Temel ve basit řablonlarla oluřturulan belgeler, bte, durum raporları, olanak-kořul raporları, enstalasyon-kurulum belgeleri ile dn verme anlařmasını iermektedir. Yeni medya sanatı alanında yapılan retimlere ynelik

gereksinimler, geleneksel sanat alanında uygulanan mevcut pratiklere dahil edilse de, buna yönelik güncelleştirme arařtırmaları hala sürmektedir. Arařtırmaların gelecekte de dönüşüm halinde olacağı belirtilmektedir.

Yeni medya sanat üretimlerinin ödünç alınma ve ödünç verilmesine yönelik diyagram üç ana evreden oluşmaktadır.

Bunlardan ilki “Arařtırma - Derleme - İnceleme” başlığı ile aktarılmaktadır. Amaç, başarılı bir uygulama için eksiksiz bir planlama yapmaktır. Potansiyel ödünç alan tarafın, çalışmanın koruma ve hazırlama süreçlerini başarılı biçimde üstlenip üstlenemeyeceğinin belirlenmesine yöneliktir.

Ödünç alan tarafa yönelik olarak, ödünç veren tarafından hazırlanan belgeler;

- Çalışmanın ana hususlarına yönelik bir liste oluşturulması
- Çalışma hakkındaki tüm bilgilerin ve kaynakların tanımlanması
- Çalışmaya ait bilgilerin derlenmesi
- Gerekli olan finansal kaynağın detayları ve bütçe taslağının oluşturulmasını içermektedir.

İkinci evre ise; “Talep - Hesaplama - Onaylama” olarak tanımlanan ve ödünç veren ile ödünç alan taraflar arasındaki taleplerin ayrıntılı olarak hesaplanması ve sonuçlanmasına yönelik çalışmaların bütünüdür. Bu evrede ana odak noktası, çalışmanın gerektirdiği maliyetlerle ilgili görüşmelerdir. Sonuç olarak, ödünç verme anlaşmasına ait iki tarafın da üzerinde hemfikir olacağı resmi belgenin ortaya çıkartılması sürecidir. Özetle, ödünç veren, arz edilen talepler üzerinde tartışmalı, sergi süresi ve yeri ile ilgili bilgileri almalı ve ayrıca bir önceki evre olan “Arařtırma - Derleme - İnceleme” çalışmalarını tamamlayıp sunabilmelidir. Ayrıca, yeni medya sanat üretimi ile ilgili “durum raporu” ve sergileme koşulları ile ilgili belgeler sağlanmalıdır. Ödünç alan tarafın sorumlulukları da; çalışmanın kurulması, bakım-koruma koşulları, gerekli personel, zaman ve bütçe kaynaklarının net olarak belirlenmesi ve sunulmasını içerir.

Ödünç alma ve verme çalışmalarının üçüncü ve son evresi de “Gönderim - Kurulum - Dönüş” başlığı altında tanımlanmaktadır. Bu evre, ödünç alma ve verme etkinliğinin iki taraf arasında gerçekleştirilmesini içermektedir. Öncelikle, yeni medya sanat üretiminin sigortalanması ve taşınması ödünç alan tarafından üstlenilmektedir. “Durum raporu” bu noktada önem taşımaktadır. Çünkü yeni medya

alanına ait bir üretimin parçalarından biri eskimiş ya da tamamen bozulmuş olabilir. Ya da bazı parçaların sanatçı tarafından yeniden üretilmesi gerekebilir. Bu nedenle sigorta ve nakil yapılmadan önce çalışmaya ait her türlü bileşenin durumunun iyi saptanması ve anlaşılması gerekmektedir.

Sergileme elemanlarının denetlenmesi, akustik ve ses düzenlerinin kontrolü de önemli bir faaliyettir. Yeni medya sanatının sergilenmesinde gerekli standartların uygunluğu, aydınlatma, çalışma için ihtiyaç duyulan mekansal ölçüler, izleyici alanı, koridorlar gibi fiziksel koşulların sağlanmasıdır.

Serginin yerleştirilmesi ve sürdürülmesi faaliyeti de, çalışmanın kurulması, sergilenmesi, başlatma/açma ve bitirme/kapama prosedürleri ile herhangi bir arıza durumunda acil kriz yönetimi prosedürlerinin detaylandırılması ve sonlandırılmasını içermektedir. Serginin bitmesi ve geri gönderimi noktasında da beklenen faaliyetler; kurulum ve sergileme sürecinin belgelenmiş olması, ödünç verme anlaşmasının ve durum raporunun son kontrolleri, yeni medya sanat üretimine ait mevcut durumun denetlenmesi, sergileme materyallerinin denetlenmesi ve gerekirse yeniden üretilmesi ve çalışmanın ödünç alınan tarafa geri gönderimi işlemleridir.

Ödünç alma-verme etkinliğine ait dosya, kesin olarak “durum raporu” kontrol edildikten ve finansal ödemeler tamamlandıktan sonra kapatılmaktadır (tate.org.uk/research/tateresearch/majorprojects/mediamatters/2004-2007 [24.12.2009]).

5.3. Dijital Sanat Kapsamında Bakım ve Koruma Uygulamaları

Günümüzde çoğu sanat müzesi, galeri ve çağdaş sanat merkezi, dijital sanata karşı farkındalık kazanmakta ve yeni ortamın sanat eserlerini sergilemektedirler. Müzeler dijital sanat eserlerinin sergilenmesi ve muhafaza edilmesinde karşılaşılan teknik güçlüklerle de eğilmeye başlamıştır ve kurumlarda bu sanat formuyla ilgilenen küratörlerin sayısı gün geçtikçe çoğalmaktadır. Müzeler, sanat merkezleri, vakıflar ve sanatçı gruplarının bu sürece katılmaları, çağdaş sanatın muhafaza edilmesi adına stratejiler, yöntemler ve standartlar geliştirilmesini de beraberinde getirmektedir. Dijital sanat eserlerinin kalıcılığını sağlama ihtiyacı, bu sorunları çözmek için gerekli teknolojik ilerlemelerde itici bir güç niteliğindedir (Wands, 2006, 206).

Koruma, bakım ve restorasyon müzeolojik işlevlerin başında gelmektedir. Yeni medya sanatı alanında restorasyon etkinliğinin ölçütleri hala tartışmalıdır.

“Reversibility” kavramının öne çıktığı problemlerin başında, sanat yapıtına yapılacak en küçük müdahalenin, yorumu gündeme getirebileceği endişesi yer almaktadır. “Reversibility” kavramı, sanat yapıtına ait koşullara yapılabilecek en küçük bir değişikliğin, kimyasal, fiziksel veya mekanik anlamda dönüşmesini etkileme eylemi olarak açıklanmaktadır (Weyer, 2006, 41).

Dijital sanatın sahip olduğu geniş kapsam karşısında, sanat kurumlarının “koruma” faaliyetleri, geleneksel araçlarla geliştirilebilir kalıplar ortaya koyamamaktadır. Günümüzde gelinen nokta, kurumlarda departmanlar arasındaki sınırların kesişmesi ve zamandizinsel olarak evrim halindeki bir oluşum sürecinin varlığıdır. Günümüz sanatı; kültürel miras, maddesellik ve teknolojinin kavramlarına karşı sürekli bir meydan okuma halindedir. Sonuç olarak, güncel sanat alanında tartışılan tanımlamaların netlik kazanmasını sağlamak ve kurumsal olarak güvenilir yapılar gerçekleştirebilmek için sürekli bir dönüşüm halinde olmak gerekmektedir (Graham, 2005, 106-107). Koruma stratejilerinin başarısı büyük miktarda, bu başlangıca katılan kurumlar ve ilgili organizasyonlar arasında sürekli bir diyalogu gerektiren standardizasyonlara bağlıdır. Sanat üretimlerini toplamak beraberinde araştırma, sunum ve koruma yöntemlerinin gerektirdiği sorumlulukları da kapsamaktadır.

Dijital sanat pratikleri kapsamında koruma faaliyetlerine ilişkin problematiklerin iki ana nedeni vardır. İlki, “Input-Output” olarak tanımlanan girdi ve çıktılarının her ikisinin de sahip olduğu değişkenlik özelliğidir. Bu özellik yeni medya sanatının, üretim, dolaşım, dağıtım ve tüketim biçimleri üzerindeki kurumsal kontrolü azaltmaktadır. İkincisi ise “Hardware-Software” yani donanım ve yazılım teknolojilerinin süratle değişmesinin neden olduğu eskimiş tekniklerin güncelleştirilmesi problemidir. Ayrıca, yeni medya sanat üretimlerine ait fiziksel bileşenlerin bozulması da koruma konusundaki problemlerin başında yer alır. Günümüzde bu konuyla ilgili çözümler henüz yeterli olmasa da oldukça farklı yaklaşımlar denenmektedir. Ancak yaygın olarak üzerinde birleşilen konu, teknik kapasitenin desteklenmesinin gerekli olduğudur. Bu noktada, dijital sanat pratikleri alanında koleksiyon oluşturma ve toplama etkinliklerinin uygulanabilmesi için müze tarafından teknolojik altyapının edinilmesi ve hazırlanması gerekmektedir. Müzeler gerekli ekipmanları bünyesine katmanın dışında amacına uygun olarak kullanabilmelidir. Ancak bu ekipmanlar gelişen teknolojilere paralel olarak sürekli ve kesintisiz biçimde güncellenmek zorundadır. Bu tür ekipmanlar için gerekli olan

donanım ve yazılım sistemleri, günümüzde genellikle beş ila otuz yıl arasında güncelliklerini koruyarak işlevlerini sürdürebilmektedirler (Dietz, 2004 [22.03.2010]).

Günümüz müzecilik araştırmaları, güncel sanat alanında koleksiyon oluşturma, toplama ve biriktirme faaliyetlerinin dışında konservasyon yöntemlerinde de belirli standardizasyonlar oluşturmaya yönelmişlerdir. Bu nedenle, sanatçı ve küratör arasında değişen iletişim biçimlerinin ötesinde, müzecilik alanında hem kurumlar arasında hem de kurum içi departmanlar arasında bir işbirliği oluşturmak gerekmektedir. Örneğin, San Francisco Modern Sanat Müzesi, bir sanatçı kolektifi olan “ada’web”in net sanatı koleksiyonunu kendi bünyesine katmış ve bu oluşumun deneyimlerinden kendi kurumsal yapıları içinde faydalanmıştır. SFMoMa’da “espace” isimli on-line galerisinde, net sanatı ve tasarım üzerine olan koleksiyonunu kurumdışı küratörlerle birlikte zamana yayılmış biçimde oluşturmaktadır. Ayrıca, dijital sanat alanında önemli bir platform olan Rhizome.org^{*}’un oluşturduğu yeni medya sanatı veritabanı ve özellikle web tabanlı oluşumlarda önerdiği toplama ve koruma yöntemleri de Whitney Amerikan Sanatı Müzesi ve New York Yeni Güncel Sanat Müzesi başta olmak üzere bir çok sanat kurumu tarafından benimsenmiştir (Graham, 2005, 106-107; Paul, 2008, 46-65).

Rhizome.org’ın dijital sanat alanına yönelik olarak oluşturduğu toplama, koruma ve belgeleme yöntemleri, “dokümantasyon”, “göç”, “öykünüm” ve “yeniden yorum” olarak belirli başlıklar altında toplanmaktadır. “Dokümantasyon”, ekran görüntü yakalama programları, sanatçı diyagramları, enstalasyon talimatları ve açıklamaları kapsamakta, “Migration/Göç” ise dijital sanat teknolojilerine ait kodların güncelleştirilerek taşınması; diğer bir tanımla daha yeni teknoloji ve dosya formatlarına uyum sağlayacak güncelleştirme çalışmalarıdır. “Emulation/Öykünüm”, eskimiş ve kullanım dışı olan yazılımların yeni platformlarda işletilmesi, daha yeni donanımla çalışmayı sağlayacak yazılımla işleyen projeler olarak aktarılmaktadır. “Reinterpretation/Yeniden yorum” da sanat eserinin yeni bir teknik ortam için yeniden yapılması yani sanat üretimlerine ait teknolojik ortamın teknolojik

* Rhizome.org, teknoloji temelli sanat üretimlerinin sunumu, korunması, dağıtımı, tüketimi etkinliklerine katkı sağlamayı amaçlayan ve bu alanda işbirliğine açık bir yapı oluşturmayı hedefleyen bir platform olarak 1996 yılında web ortamında kuruldu. Site, online olarak yürütülen paneller, sergiler, etkinlikler, tartışmalar, arşiv ve portföyler ile sürekliliğini koruyan bir kaynak haline geldi. Rhizome.org, faaliyetlerini 2003 yılından itibaren New York Yeni Güncel Sanat Müzesi kapsamında yürütmekte ve müze içinde konumlanmaktadır (<http://rhizome.org/info/>).

değişimlere karşı yenilenmesi olarak tanımlanmaktadır (Paul, 2008, 46-65; Rhizome.org, [12.04.2010]; Wands, 2006, 206).

Bu yaklaşımlara göre, dijital sanat pratiklerini korumak amacıyla kullanılan teknolojiler arasında sürekli bir göç halinde olmak gerekmektedir. Bu anlamda iki ana bileşen, genel kabul edilebilir yöntemler olarak önerilmektedir. Bunlar “Refreshing / Güncellemek” ve “Migration / Göç” tür.

“Güncellemek”, kağıt, film, manyetik bant gibi ya da herhangi fiziksel nesneye aktarılabilecek dijital dosyaların depolanmasıdır. CD-Rom’lar, floppy diskler ve sabit diskler zamanla yetersiz kalabilir ve bozulabilirler. Bu nedenle aynı fiziksel formatta olsa bile dijital içeriğin yeni bir bellek aracına yedek olarak depolanması önemlidir.

“Göç”, dijital sanat üretiminin kayıt formatının, yenilenen okuma format versiyonlarına göre, yeni versiyon formata aktarımıdır. Göç konusu yalnızca dijital dosyaları güncellemeyi kapsamaz ayrıca bunları güncel olan format ve biçimlere de dönüştürür. Aynı zamanda modeli eskimiş fiziksel bir depolama aracının, yeni versiyon depolama aracına aktarılmasını da zorunlu kılan göç, kısaca zamanın etkilerini yok etmeye çalışarak, sanat üretimlerinin gelecekteki teknolojilere aktarılmasını sağlar. Sonuç olarak eğer sanatsal üretimlerin teknolojik anlamda göç ettirilmesi etkinliği belli bir süre için kesintiye uğrarsa, dosyaların içerikleri hala sağlam ve okunaklı durumda olsa dahi, yeni gelişen teknolojik okuma koşullarına uyum sağlayamadığı için geri kazanımı mümkün olmamaktadır (Dietz, 2004 [22.03.2010]).

Tate Modern Sanatlar Müzesi’nin, yeni medya sanatında bakım ve koruma konusu ile ilgili olarak oluşturduğu “Matters in Media Art” projesi, video, film, ses ve bilgisayar tabanlı enstalasyonları kapsamaktadır ve yeni medya sanat üretimlerine yönelik bakım ve koruma konusunda çıkış noktalarının sağlanması için tasarlanmıştır. Proje, küratörler, bakım-koruma uzmanları ve kayıt-belgeleme departmanlarının işbirliğiyle oluşturulan bir konsorsiyum tarafından 2003 yılında hazırlanmıştır. New Art Trust, MOMA, SFMOMA ve Tate Modern işbirliğinde gerçekleşen proje kapsamında öncelikle 2004 yılında yeni medya sanatının ödünç verilmesi, sonrasında 2007 yılında da koleksiyona ekleme ve edinme konuları üzerine gidilmiştir. Projeyi yürüten konsorsiyum, bu çalışmanın işbirliği yapan

kurumlara fayda sağlamasının ötesinde yeni medya sanatı konusunda güncel yöntemlerin oluşturulabilmesine katkıda bulunmayı amaçladıklarını işaret etmişlerdir ([tate.org.uk/ research/ tateresearch/ tatepapers/ 07autum/ digitalconservation/](http://tate.org.uk/research/tateresearch/tatepapers/07autum/digitalconservation/) [22.04.2010]).

Tate Modern'in 2004-2007 arasında Avrupa Komisyonu Kültür 2000 programı tarafından desteklenen üç yıllık araştırma projesi, özellikle melez mecraların korunma ve sergilenme konuları üzerine geliştirilmiştir. İki aşamalı sürdürülen projenin ilk aşaması, konservatör, küratör ve sanatçı arasındaki ilişki ve iletişimin, toplama, bakım-koruma ve sergileme konuları üzerindeki yeni değişim modelleri üzerine olmuştur.

Projede ele alınan temel sorular, çağdaş görsel kültürümüzü en başarılı şekilde nasıl koruyabiliriz ve çağdaş sanata ait anlatım ve ifadeleri gelecek kuşakların da deneyimleyebilmesi için nasıl bir program yapmalıyız olmuştur. Bu konunun, disiplinler arası bir yaklaşımı zorunlu kıldığı ve bir uzlaşmaya gidilmesi gerektiği üzerinde durulmuş, müzelerde, özellikle konservasyon ve koleksiyon yönetimi departmanları arasında bir işbirliği modelinin geliştirilebilmesine odaklanılmıştır.

Uygulama ve metodolojik araçlar bazı analizler üzerinden geliştirilmiştir. Bunlar;

- 1- Koruma stratejileri
- 2- Sanatçı katılımı
- 3- Belgeleme ve arşivleme stratejileri
- 4- Teorik ve semantik araştırma
- 5- İdari bilgi ve verilerin değiş-tokuşu

Projenin sonuçları ise bazı workshop (atölye) çalışmaları, seminerler ve internet üzerinden; hem profesyoneller hem de kamu ile paylaşılmıştır. Enstalasyon sanatı üzerine 7-8 Aralık 2006 tarihinde Tate Modern'de gerçekleştirilen uluslararası workshop (atölye) kapsamında, enstalasyon başta olmak üzere time-based ve new media olarak tanımlanan güncel sanat formlarının korunmasına yönelik risk değerlendirme çalışmalarına odaklanılmıştır. Risk değerlendirme araştırmalarının, korumaya yönelik olarak geliştirilecek plan ve metodolojilerde yararlı olacağı ileri sürülmüş, koleksiyonların gözden geçirilmesi ve önceliklerin saptanması ile önleyici koruma yöntemlerinin geliştirilmesinde belirleyici olduğundan bahsedilmiştir. Metodolojinin hayata geçirilmesi için yapılması gereken ön çalışmalar; sanat

yapıtının genel anatomisini saptamak, yapıta ait anlatım ve ifadelerin geliştirilmesi, yapıta ait tüm öğelerin saptanması, risklerin tanımlanarak olası senaryoların geliştirilmesi ve risklere karşı olası çözümlerin araştırılması aşamaları olarak belirlenmiştir (Laurenson, 2007a [24.12.2009]).

Müzelerde uygulanan geleneksel koruma yöntemleri daha çok koleksiyonda yer alan nesnenin fiziksel görünümüne yönelik geliştirilmiştir. Yeni medya sanat üretimlerinin koruma yöntemlerinde ise daha çok görülemeyen, duyumsanabilir niteliklere odaklanılmaktadır. Geleneksel koruma etkinliklerinde vurgu, sanat nesnesinin “özgünlük” ve “orijinallik” özelliği üzerindedir. Bundan dolayı, risk değerlendirmeleri, nesnenin gerçeklik ve hakikiliğine ait temel özelliklerin bozulması ve restorasyonu çerçevesinde geliştirilmektedir. Oysa, yeni medya sanatında, yapıtın temel özelliği, parça ve bileşenlerin çoğul üretim olanakları ile kaybolabilir işlevselliklerinin yenilenebilir ve yeniden kazanılabilir olmasıdır. Bu özellikler, doğal olarak standart bakım ve sürdürülebilirlik çalışmalarının çerçevesini genişletmektedir. Buna rağmen, yeni medya sanat üretimleri bağlamında sürdürülebilirlik ve hayatta kalma stratejileri, tek ve biricik özellikli geleneksel sanat nesnesine ait stratejiler ile eş anlamlı değildir. Bazı yeni medya sanat üretimlerine ait öğeler, çalışmaya ait önemsiz kayıpların yerine vekalet edebilirler çünkü bu yapıtların doğası, kalıcı materyallerin yapıtın oluşumunda merkezi bir rol oynamamasıdır. Geleneksel sanat nesnelerinde görülen bozulma modelleri genel olarak zararın aşamalı olarak birikimi ve bunun nesne üzerinde yarattığı yıkımdır. Neticede, nesne üzerinde birikimin etkileri ne kadar küçük kayıplar biçiminde görülse de, gelecekte muhtemel büyük yıkımlar ve kayıpların oluşmasında önemli rol oynamaktadır. Sonuç olarak, olasılıklar ve sonuçlar, risk değerlendirmelerinde benzer ağırlıkta görülmektedir. Bu geleneksel modelin yeni medya sanatı üzerinde de etkili olup olmayacağı sorusu gündeme gelmektedir. Dijital sanat pratiklerine ait faaliyetlerde izlenen risk ve başarısızlık tarzları temelde birçok farklılıklar içermektedir. Özellikle teknolojiye bağlı olabilecek bazı risk olasılıklarının önceden öngörülebilir olması bunlardan biridir. Örneğin, çalışmaya ait, görsel-işitsel materyallerin olası kullanım süreleri ve bu sürenin sonunda izlenebilecek risklerin neler olabileceği tahmin edilebilir konulardır. Bazı işlevsel özelliklerin zaman içinde ani kayıplara neden olabileceği bilinmektedir. Bu kayıplar, onarım veya yeniden kazanımla geri döndürülebilir. Özellikle teknolojik ve dijital eskime durumu yeni

medya sanatında sıkça görülen kayıplara neden olmaktadır (Laurenson, 2007a [24.12.2009]).

Sanatsal pratiklerin değişmesi, müze kurumu uzmanlarından özellikle küratör ve konservatörün rolünde, görev ve sorumluluklarında da dönüşümlere yol açmıştır. Artık küratörler ve konservatörler uygulama alanlarına ait geleneksel yöntem ve alışkanlıklarının ötesinde sürekli olarak öğrenme, gelişme ve değişime açık olmak durumundadır. Tate Modern tarafından yapılan workshop (atölye) çalışmasında, güncel sanat alanına yönelik çalışan konservatörün cevaplaması gereken bazı sorular belirlenmiştir. Bunlar;

- 1- Kurumunuzu çalışmalarınızı anlama ve destekleme noktasında değerlendirdiniz mi?
- 2- Çalışmalarınız alanında benzer problemlere sahip diğer konservatörlerle sürekli bir ağ kurdunuz mu?
- 3- 50 yıl sonrasına kadar bir zaman takvimi içinde insanların bilgi ihtiyaçları ne olabilir noktasında geleceğe yönelik çalışmalar yapıyor musunuz?
- 4- Faaliyet yürüttüğünüz alana yönelik bilgi ve finansal kaynak araştırma ve arayışları mevcut mu?
- 5- Yalnızca öğelerin “korunma” yöntemlerine odaklanmadan, sanat çalışmasının bütününe ele alıyor musunuz? (Laurenson, 2007b [24.12.2009]).

Günümüzde birçok müze ve sanat kurumu, yeni medya sanatının edinilmesine ve sergilenmesine odaklanmakta, konservasyon konusunda uzmanlaşma ise daha küçük ölçekte geliştirilen bir etkinlik alanı olarak kalmaktadır (Laurenson, 2007b [24.12.2009]). Bu nedenle, değişen sanatsal pratiklerin yalnızca küratörün ve konservatörün rolünü değil, aynı zamanda müzecilik alanındaki tüm uzmanlık alanlarını etkilediğinin de farkına varılması gerekmektedir.

5.4. Dijital Sanat Alanında Belgeleme ve Arşiv Çalışmaları

Dijital sanat pratikleri alanında etkinlik gösteren kurumlar açısından saklama ve arşiv kalitesi, belgeleme konusundaki sorunlarda büyük öneme sahiptir. Özellikle sanatçıların üretimlerinde kullandıkları ilk dönem renkli dijital yazıcılar ile baskı amaçlı kullanılan mürekkep ve kağıt gibi malzemeler henüz arşiv kalitesinde değildi. Bu nedenle, arşivlemeye uygun olmayan baskı yöntemlerinden yararlanan pek çok

sanat üretimini günümüze ulaşmamıştır. Ayrıca, 1990'ların ortalarından sonuna kadar yaşanan “.com” çağında, web sanatı alanında kullanılan internet yazılımları süresinin dört ila altı ay arasında değişmesi, internet tarayıcıları ve eklentilerinin yeni versiyonları ile bilgisayar donanım güncellemelerinin bu alanda yapılan üretimleri artık destekleyemez duruma gelmesi, çoğu ilk dönem net sanatı projesinin teknolojik kullanımının eskimesine yol açmıştır. Öyle ki, ilk dönem web sanatı üretimlerinin korunabilmesi için pek çok müze, kurum ve sanatçı, eski bilgisayarları ve artık kullanılmaz olan yazılımları muhafaza etmekte, eski işletim sistemleri ve bilgisayarlar kullanılarak bu üretimlerin arşivlenmesine katkıda bulunabilmektedir (Wands, 2006, 33-34).

Son dönemde baskı teknolojisinde kaydedilen gelişmeler ile pigmentler, mürekkepler ve kağıtlarda görülen gelişmelerin yanı sıra başka gelişkin baskı yöntemlerinin sunduğu tercihler, sanatçıların kendi dijital stüdyolarında yüksek kalite arşivlenebilir görüntüler elde etmelerine imkan tanımaktadır (Wands, 2006, 33). Ayrıca sanatçıların kişisel bilgisayarlarında kullandıkları Photoshop gibi programlar, piksel tabanlı görüntüler ya da vektörel tasarımlar, dijital sanat pratikleri alanında yeni üretim olanakları sunmaktadır. Sanatçıların üretimlerinde kullandıkları piksellerden oluşan dosyaların kendine özgü çözünürlük kaliteleri vardır ve her piksel ya da nokta bir renge atfedilir. Çözünürlük, bir görüntünün içerdiği yatay ve dikey piksellerin sayısı (örneğin, 1024x768) olarak tanımlanabilir ve görüntünün kalitesini belirler; örneğin, baskıda kullanılan yüksek çözünürlüklü dosyalar genellikle 300 dpi'dır (300 piksel, yani her inçteki nokta sayısı). Öte yandan, yine sanatçılar tarafından kullanılan Adobe Illustrator gibi özel vektörel yazılım paketleri, çözünürlükten bağımsız olduğu gibi bit-haritalı (piksel-haritalı) yazılım paketlerinden üstündürler (Wands, 2006, 34). Sanatçılar, gelişen dijital teknolojileri yapıtlarında kullanırken aynı zamanda bu üretimlerin arşivlenmesine de katkıda bulunmaktadır.

Sanat alanında yapılan belgeleme ve arşiv çalışmaları, kültürel tarihin inşa edilmesinde vazgeçilmez bir unsur olarak belirlemektedir. Bu noktada, güncel sanat üretimleri her ne kadar değişken sınırlar arasında geçişli bir yapıya sahip olsa da, sanat alanında yapılan dokümantasyon ve belgeleme çalışmalarında planlı ve tanımlı bir yapıya gereksinim duyulmaktadır. Günümüz müzecilik araştırmaları, güncel sanat alanında koleksiyon oluşturma, sergileme ve konservasyon araştırmaları dışında arşiv

ve belgeleme etkinliklerinde de belirli standardizasyonlar oluşturmaya yönelmişlerdir.

Koleksiyona eklenen yeni medya sanatının belgeleme sürecindeki gereksinimleri, geleneksel sanat üretimlerine göre farklılıklar taşıyabilmektedir. Belgeleme ve arşiv oluşturma konusu oldukça kritik bir konudur ve yeni medya sanatının belgelenmesinde bazı stratejiler öne çıkmaktadır. Bunlar genel olarak, sanatçı ile sergileme, koruma, kurulum gibi konular üzerine yapılan röportajları, çalışmaya ait tüm bileşenlerin fotoğraflanmasını, kurulum aşamalarının filme alınmasını, enstalasyon planlarını, depolama ve arşivleme yöntemlerinin oluşturulmasını içermektedir.

Bunlardan en önemlisi, print-out, yani dijital bir dosyadan baskı elde edilerek yeni medya sanat üretiminin belgelenmesidir. Çünkü, müzecilik alanı, kağıt gibi organik nesnelerin nasıl korunması gerektiği konusunda deneyimlidir. Kağıtla belgeleme yeni medya sanatı kapsamında yalnızca üretimin görsel ve bağlamsal olarak özelliklerini değil, aynı zamanda teknik talimatların ve sanatçıların kurallarının da arşivlenmesi anlamına gelir. Müze gibi kültürel belleği inşa eden kurumlar gelecek nesillerin sanat üretimlerini daha iyi anlama, anlamlandırma ve yorumlayabilmeleri için zemin hazırlamak zorundadırlar. Bu nedenle sanat üretimine ait materyaller de en az sanat üretiminin kendisi kadar mümkün olan her yöntemle korunmalı ve saklanmalıdır. Yeni medya sanat üretimlerinin, başka bir zaman/mekanda yeniden kavramsallaştırılması yalnızca yeni medya sanatını değil güncel sanatın genelini etkilemektedir. Güncel sanatın doğası değişkendir. Bu nedenle sanatçıların orijinal niyetlerine ilişkin mümkün olan her belgeyi varyasyonlu olarak arşivlemek önemli bir noktadır. Müzenin, sanat yapıtının hem belirgin özellikleri hem de değişebilir özellikleri ile ilgili tüm bilgileri, sanatçılarla röportajlar dahil, belgelemesi gerekmektedir. Sanatçının ve müze personelinin bir sanat yapıtına özgü tüm konuların iyi kavranmasında belirli standardizasyon sağlaması ve denemesi kaçınılmazdır (Dietz, 2004 [22.03.2010]).

Sanatta kayıt altına alma, belgeleme ve arşivleme, her zaman müzeler, sanat tarihçileri ve araştırma enstitüleri gibi kurumlar tarafından gerçekleştirilen görevler olmuştur. Diğer dijital sanat formlarından daha fazla olarak, özellikle net sanatının doğası, değişme potansiyeline sahip olduğundan ve izleyicinin/kullanıcının katkılarına bağlı olarak farklı versiyonlarda evrimleşebildiğinden belgeleme

alışmalarında problematlklere zemin hazırlamaktadır. Net sanatının arşivlenmesi, arşivlemeye “yaşayan bir çevre” olarak, içerdğđ deęiřebilir kayıtların, deęiřen gerekliliklerine adapte olabilen yeni bir anlayıřla bakılmasını gerektirir. Bu tarz bir arşiv, bir net sanatı üretiminin olası tüm farklı versiyonlarının kullanıcı katkılarıyla gelişen bir şekilde dokümanle edilmesini gerektirir. Örneęin; bir net sanatı projesine ait kopyaların her farklı aşamasının kayıtlı tutulması, bloglarda ya da mail listelerinde bu kayıtlı paraların tartıřılmasını saęlamaktadır. oęu kurum, belgeleme ve arşiv konusuna ait bilgilerin, koleksiyon veri tabanı, yazılı dokümanlar ve dijital imajlar olarak hem elektronik ortamda hem geleneksel kataloglama yöntemleri ile düzenlenmesini tercih etmektedir.

Dijital sanat pratiklerinin belirgin özellięi olan geçicilik nedeni ile bu sanat alanına ait formların belgelenmesi ve arşivlenmesi, geleceęe aktarım açısından oldukça önemlidir. Dijital teknolojilerin kayıt etme olanakları sayesinde, yeni medya sanat üretimlerinin yaratılma süreci de arşiv olarak kaydedilebilir. Dijital sanatı deęiřken yapan etkenler, teknolojiadaki hızlı deęiřimler ile yazılım/software ve donanım/hardware konusundaki ilerleme ve gelişmelerdir.

Dijital sanat pratiklerinin müzeolojik işlemlere adaptasyonunda, dięer faaliyetlerde olduęu gibi belgelenme ve arşivlenme etkinliklerinde de yeni yöntemler ve kriterler oluřturulmaktadır. Özellikle, Avrupa ve ABD kurumlarının, dijital sanat alanında ortak bir veritabanı oluřturmak ve yeni medya sanat üretimlerini arşivlemek için geliřtirdięi standartlar bugün oęu kurum tarafından benimsenmiřtir. Bu alışmalar arasında en dikkat çekici olan “Variable Media Network (VMN) / Deęiřken Medya Aęı” projesi, Solomon R. Guggenheim Müzesi ve Daniel Langlois Sanat, Bilim ve Teknoloji Vakfı tarafından oluřturulan bir konsorsiyum projesidir (variablemedia.net/e/welcome.html. [24.05.2010]). Ayrıca, Berkeley Sanat Müzesi ve Pasifik Film Arşivi, Cleveland Performans Sanat Festivali, Walker Art Center, Franklin Furnace Arşivi, Rhizome.org ve Whitney Amerikan Sanatı Müzesi’de bu projenin üyeleri arasındadır.

Rhizome.org’un önerdięi, yeni medya sanatınının toplanması, korunması ve belgelenmesinde genel olarak kabul edilen dört ana yaklaşım olan “depolama, öykünüm, gö ve yeniden yorumlama” yöntemlerini benimseyen “Variable Media Network (VMN) / Deęiřken Medya Aęı” projesi, dijital sanat pratiklerinin müzeolojik bağlamda deęerlendirilme stratejilerinin sanatılarla birlikte geliřtirildięi

bir proje olarak öne çıkmaktadır. Proje ile, dijital sanat pratikleri alanında öncelikle belgeleme süreçlerinde yeni modeller ve kriterlerin gerekli olduğunu ileri sürülmekte ve katalog kayıtları için bir kelime hazinesi, katalog kayıtları yerine metadata kavramının geçmesine izin veren standartların oluşturulması, değişim sürecindeki sanatın kataloglanması için yeni araçların geliştirilmesi gerekliliğine işaret edilmektedir (Paul, 2008, 46-65; variablemedia.net/e/welcome.html [24.05.2010]).

“Variable Media Network (VMN) / Değişken Medya Ağı”, dijital sanat pratikleri alanında koruma standartları ve stratejilerinin geliştirilmesini, keşfedilmesini, veritabanı ve yeni kelime hazinesinin oluşturulmasını, kültürel koruma amaçlı araçların paylaşılması konularında kurumlar arası bir konsorsiyum (birlik) önermektedir. Bu proje kapsamında, kurumların sanat arşivlerini kataloglamak ve arşivlemek için “Franklin Furnace Data Base” (FFDB); ilgili metadata ve dokümantasyon dosyaları ya da dijital objelerin yönetimi için “Digital Asset Management” (DAM); kelime hazinesini tanımlayan “VocabWiki”; değişken medya objelerini taşımak, yeniden yaratmak ve korumak için gerekli metadatayı ve sanatçılarla röportajları içeren “Variable Media Questionnaire (VMQ) / Değişken Medya Anketi” geliştirilmiştir. “Değişken Medya Anketi”, sanatçıların gelecekte çalışmalarının yeniden nasıl kurgulanması gerektiğini anlatan bir enstrüman gibi görülmekte, arşiv, metadata, veritabanı ve kelime hazinesi çalışmaları da partner kurumlar tarafından sürekli olarak geliştirilmektedir (Paul, 2008, 46-65; variablemedia.net/e/welcome.html [24.05.2010]).

Yeni medya sanatı alanında arşivleme ve belgeleme çalışmaları, özellikle kurumlar açısından, sanatçıların yöntem ve tavırlarının iyi anlaşılması, üretimlerin tanınmasını ve doğru biçimde ortaya konularak geleceğe aktarılmasını sağlamaktadır.

5.5. Dijital Sanat Üretimlerinde Sergileme ve Sunum Modelleri

Dijital sanatın müze mekanı içindeki sunumu, sanat üretiminin “yeniden-bağlamsallaştırılması” ve “yeniden-şekillendirilmesi”ni gündeme getirmektedir. Yeni medya sanatının fiziksel bir mekan içinde başarı ile sunulması, sanatçı tarafından açıkça belirtilen mekansal parametrelerin gerektiği gibi kurulmasına bağlı olsa da, bu tür sanat üretimlerinin doğasında yer alan “değişkenlik ve modülerite” özelliği sayesinde çok farklı şekillerde ve varyasyonlarda da gösterilebilmektedir (Paul, 2007 [28.04.2010]). “Değişkenlik ve modülerite” özelliğinin getirdiği ve farklı izlenme

biçimleri arasında esnek bir geçişliliğin mümkün olduğu yeni medya sanat üretimleri, enstalasyon formunda ya da tamamen yalıtılmış kapalı bir fiziksel mekanda “görsel” bir nesne olarak izlenebilmektedir.

Dijital sanat pratikleri alanına ait bir sanat üretiminin sergilenme süreci, geleneksel sanat nesnelerinde olduğu gibi, yapıt müze mekanına geldiği anda başlamamaktadır. Edinme, ödünç alma gibi sanatçı-kurum ya da kurumlar arası resmi anlaşmalar, yapıtın ihtiyaç duyduğu fiziksel ve mekansal unsurlar, bütçe organizasyonu, bilgisayar, projektör ve benzeri teknolojik ekipmanlar, sergileme için önemli olup yeni medya sanatının doğru biçimde sergilenmesinde gözle görülür bir etki göstermektedir (Paul, 2008, 46-65).

Yeni medya sanatının sunum şekilleri genel olarak “mobil” veya “yerinde” olabilmekte; projeksiyonlar, bilgisayarlar, ekranlar, dvd’ler (oyuncular) dışında, cep telefonları, Palm Pilot/kişisel cep bilgisayarları, sensörler ve mikrofonlarla kaplanmış Global Positioning System (GPS) / Küresel Konumlama Sistemi veya kablosuz networklerle (ağlarla) mekana bağlantı sağlayan araçlar, sanat üretimlerine erişim ve sunum olanakları sağlamaktadır. Bazı uygulamalarda sergi alanı, izleyicilerin müzeye getirdikleri mobil araçlar aracılığıyla bir geçiş noktası veya network (ağ) sunucusu olarak ön plana çıkabilmektedir. Genel olarak, bu tür “mobil” sunumlu projelerle, diğer sanat kurumları ve organizasyonlarla ilişki kurularak sanat çalışmalarının paylaşılmasına olanak verebilecek geniş bir dijital ağ kurmak amaçlanmaktadır.

Bir sergi bağlamında “görsel” ve “fiziksel” mekan arasındaki ilişkinin kurulmasında, yapıtla amaçlanan estetik etkinin yanında, sanatçı ve küratör arasındaki işbirliğinin sonuçları da etkili olmaktadır. Fiziksel mekanın yeniden şekillendirilmeye uygunluğu ve farklı görünüşlerde tasarlanabilmesi, dijital sanat üretimlerinin sergilenmesinde belirleyici olabilmektedir (Paul, 2007 [28.04.2010]).

Geleneksel sunuma sahip müze alanları yeni medya sanatına yönelik sunum modelleri yaratmaya çalışsa da, yaygın kabul gören “beyaz küp” sergi mekanları, sanat üretiminin ihtiyaç duyduğu kutsal alanı yaratmaktadır. Ancak, birçok yeni medya sanatının “beyaz küp” alanda bağlam dışı kalabileceği ileri sürülmekte, film ve video projeksiyonları için tercih edilen “siyah küp”lerin de daha iyi bir durum sağlamadıklarına işaret edilmektedir. Bu anlamda, belirli ışıklandırma durumlarına

dayanmasına rağmen karanlığı içinde barındırmağına dikkat çekilen yeni medya sanat üretimlerinin müze mekanı içindeki sunumlarında, yapıtın ortaya koyduğu “görsel” mekan ve içinde izlendiği “fiziksel/mimari” mekan arasındaki bağın kurulmasında sanat yapıtının ihtiyaçlarının ve fiziksel çevrenin doğru olarak tanımlanması önerilmektedir (Paul, 2007 [28.04.2010]).

Hızla gelişen dijital teknolojiler, geleneksel mekan ve mimari kavramlarını yeniden düşünme ve ele almada sonsuz olasılıklar sunmaktadır. Günümüzde dijital teknolojilerdeki gelişmeler, sanal gerçeklik ve “görsel” mekan kavramlarını ortaya çıkarmış ve geleneksel mekan kavrayışında geri döndürülemez dönüşümlere yol açmıştır. Sanat üretimlerinin teknolojiye koşut olarak değişen formları ve gerektirdikleri sergileme teknolojileri -holografik ekranlar, lazerle okunabilir cam yüzeyler ve bunun gibi ileri teknolojiler- ve yeni medya sanatının sunumu için gereken mekanizmalar da yakın gelecekte müzelerde daha fazla yer teşkil edeceklerdir.

Sanat projeleri ne kadar karmaşık görülürse görülsün, sergileme ve sunumlar teknoloji ile birleştiğinde meydana gelen durum göz ardı edilemez nitelikte olmakta, dijital sanat alanında üretilen etkileşimli yapıtlar, izleyici ile daha aktif bir ilişki yaratmaktadır. Zaman ve mekan kavramları altüst oldukça, “ulaşılabilir” ve “her yerde olabilir” müze kavramı, yaşayan ve canlı bilgi kaynakları olarak sanatsal müdahaleye açık bir yapıya bürünmektedir. Geleneksel müzeolojik sergileme modelleri, değişebilir, kolektif, işbirliğine dayalı, saydam ve esnek sunumlara evrilmektedir. Günümüzde, yeni medya sanatına odaklanan kurumlar ve müzelerin geliştirdiği uygulama ve pratikler sayesinde standart sergileme ve sunum modelleri oluşturulmaya çalışılmaktadır.

Müzecilik alanında, sunum ve sergileme açısından en önemli sorunsala sahip olan sanat formunun, net sanatı olduğu ileri sürülmektedir. Dijital sanat üretimleri kapsamında değerlendirilen net sanatı, kurumlar açısından belirli avantaj ve dezavantajlara sahip olsa da bu tür sanat üretimlerinin bir müze ya da galeri mekanında sunumu meselesi beraberinde bazı tartışmaları gündeme getirmektedir. Bu tartışmaların temeli, sanatçılar tarafından her zaman ve her yerde görülebilir ve erişilebilir olmak üzere inşa edilen bu net sanatının, kurumsal koruma ve sergilemeye ihtiyaç duyup duymadığına dayanmaktadır (Paul, 2007 [28.04.2010]). Diğer yandan, bilgisayarlar, monitörler, ekranlarla fiziksel mekan içinde yer bulan internet

sanatının, ortalama bir müze ziyaretçisinin ilgisini çekmesi, bu sanat üretimlerine müze mekanı içinde zaman ayrılarak keşfedilmesinin teşvik edilmesi, izleyicilerin sanatın teknolojilerle değişen çeşitli formlarını deneyimleyebilmesi açılarından fiziksel mekanda sunulmasının olası avantajları belirtilmektedir.

Net sanatın sergilenmesi ve sunumunda genel olarak iki yaklaşımdan bahsedilmektedir. Birincisi, fiziksel mekanı bir “arayüz” gibi kullanan net sanatı çalışmalarının enstalasyonlara eklemlenerek etkileşimli bir yapıda sergilenmesi yaklaşımıdır. Müze sergilerinde, net sanatını içine alan ve en az tercih edilen benzer bir modelin de ziyaretçilere bir bilgisayar verilip, sergi kapsamına alınan net sanatı projelerini keşfetmelerini sağlamak olduğu ileri sürülmektedir. Bu uygulamada, izleyicinin kendi evinde bir resmi nasıl deneyimlediği ve nasıl algıladığının ile eşdeğer görülüp, üretimin yalnızca görsel bir deneyim olarak kalıp, sanat yapıtını kavramak noktasında öteye gidilemeyeceğine işaret edilmektedir. Bu anlamda, galeri mekanında izleyiciye sunulan net sanatının sergilenmesi diğer yeni medya sanat üretimleri ile benzer çözümler gerektirmektedir.

Net sanatını diğer bir sunum modeli ise ‘online/çevrimiçi’ sergileme olarak tanımlanmakta, bu yaklaşımın üretimin orijinal ve özgün bağlamının korunduğu bir yaklaşım olarak görülmektedir. Bu model ile izleyicinin çalışmayı deneyimlemesinde sınırlı bir kontrole sahip olabileceğinden bahsedilmektedir. Net sanat projelerinin internetin sunucu modeli, bağlantı gücü, minimum çözünürlüğü, pencere ve ekran ölçüsü gibi olanakları gerekli kılmaktadır. Kurumsal sergilemelerde bu ihtiyaçların net sanatı üretimlerine genel olarak uygulanabilmesine rağmen, müze web sitesinde gerçekleşen küratöryal sergilemelerde izleyiciler, bu teknik olaylara bilgisayarlar ve monitörlerle vakıf olamamaktadır. Bu türden bir sergilemede, uzaktan erişim kullanan bir izleyici/ziyaretçinin teknik olanakları, net sanatı üretiminin teknik gerekliliklerini desteklemekte yetersiz kalırsa, izleyicinin yapıtı algılama ve kavramasında problemler yaşayabileceği belirtilmektedir (Paul, 2007 [28.04.2010]).

Müzelerde yer alan internet sanatı üretimlerinin, online serginin bir parçası olarak gösterilmeye başlandığında sanatçı - kurum iletişimi önem kazanmakta, sergilemelerde sanatçıların web sitelerine online bağlantı sağlanmaktadır. Online sergilerde sanatçıların web sitelerine bağlanmak yaygın bir uygulama olup, “www”nin kullanıldığı bazı sergilemelerde sanatçılar internete kendi isimlerini dahil etmektedirler. Kimi uygulamalarda bu durum kurumlar açısından yasal terimlerle

etik görülmemektedir. Çünkü, özellikle sanatçıların web sitelerinde favori sanat projeleri arasında bağlantı vardır ve böylece sanatçılar kurumlardan bağımsız olarak kişisel seçim yapmakta ve bu paylaşım hakkında fikir alış verişi diyalogu yaşanmaktadır. Bu noktada, internet sanatı çalışmasını kapsayan bir kurumda online sergi, küratöryal seçim aşamasına dayansa da, online sanat projeleri erişim odaklı olduğundan kamusal mülkiyeti savunmakta ve dışsal korumadan yana olmamaktadır (Paul, 2008, 46-65).

2001 yılında Whitney Amerikan Sanatları Müzesi'nde düzenlenen ve net sanatından beş projenin içinde bulunduğu sergide, veri tabanlı projeler, verinin devamlılığını sağlayan sunum modellerini içinde barındırmıştır. Her bir çalışma dil, hikayeler, hafızalar veya trafik içeren fiziksel ve sanal gerçekçilik alanlarında sınıflandırma yaparak verinin farklı dinamiklerine odaklanmıştır. Bu projelerin gösterilme sebepleri ziyaretçi için olayı kolaylaştırmak değil fiziksel alanda bu tür sanat üretimlerinin yorumu olduğuna işaret edilmiştir (Paul, 2008, 46-65).

Sergideki sanat eserleri fiziksel ve sanal gerçeklik arasındaki bağlantıyı kurmada farklı yaklaşımları içinde barındırmıştır. Sawad Brooks ve Beth Stryker'ın DissemiNET'i web'in halka açık alanda ve müzede bağlantı kurarak web sitesi ve telematik araçların fiziksel bağlantısını kurmayı amaçlamıştır. Proje, insanların yayılma ve dağılımını konu alarak ve insanların kazandığı deneyimleri hesaba katarak görsel formla internet teknolojisini kullanmıştır. İzleyicilerden bazıları telematik masalarda bulunan veritabanında sanatçıların ürettiği hikayeleri filtre ederek kullanırken, kimi izleyiciler de, ışık sensörlerine ellerini koyarak bunları tekrar toplama ve karıştırma biçiminde kullanmışlardır. Diğer bir sanatçı Adrienne Wortzel'in "Kamuflaj Şehri", kimliğin fiziksel ve gerçek olmayan alandaki bağlantısını kurmayı amaçlamıştır. Ana karakter müze alanında yaşayan bir robottur ve internet üzerinden takip edilebilir özelliktedir. Mark Napier'in "Point to Point"i de müze alanı için düşünülmüş bir projedir ve ziyaretçiler sanat eserini bulundukları yerdeki hareketlerine göre yaratabilmekte, video kamerası ile metnin içindeki yazıları arkalarında bulunan duvardaki projektörden takip edebilmektedirler (Paul, 2008, 46-65).

Maciej Wisniewski'nin "netomant"ı ve Martin Wattenberg ile Marek Walczak'ın "Apartman"ı sadece web projesi olarak var olan iki projedir. Netomat bir tarayıcı olup, izleyici tarafından kelimelere ve söz öbeklerine yanıt veren ve internetten metin

ve imgeleri ele geçirerek bunları ekrana ulařtıran bir yöntemdir. Çünkü proje, interneti sonsuz ve sınırsız bir verialanı olarak sunmakta ve kendini geniş ölçek projeksiyonuna ulařtırmaktadır. Wattenberg ve Walczak'ın "Apartman"ı ise hafıza Sarayı/tiyatro konseptinden ilham almıřtır. 2-D unsurunu içeriyor olup izleyicilerin kelimeleri ve metinleri yazdıkları ve odaların 2 boyutlu yer planında izlendiđi bir projedir. Mimari, gözlemcilerin kelimelerini analize etmiř ve ifade edilen içerikleri yansıtmak için tekrar organize edilmiřtir. Bu yapı, duvarda projektörde beliren unsurlardan oluřan 3 boyutlu mekana uyarlanmıřtır. Müze duvarında gösterilen 3 boyutlu oluřum, sanatçının orijinal kaynađının hafızaya bađlantısını sađlar. Projeksiyon ve yükleme ayrıca ziyaretçiye 2-D/ 3-D deneyimini görme fırsatı verir ki bu fırsatı web sitesinde görebilmek mümkün deđildir. Sergide yer alan çalışmaların seđimi, internetteki veri haritalama, hikayelerin veri haritalaması, dil ve düşünce haritalaması (Apartman), hareketleri fiziksel olarak haritalama (Point to Point) gibi çeřitli veri modelleri olarak tanıtılmaktadır. Fiziksel ve olası alan arasında bađlantı kurmak için müze alanındaki ziyaretçiler olası kullanıcıların varlıđını farkına varmaktadır. Bu farkındalık bazı sanat çalışmalarında vücut bulmuřtur. "Kamuflej Şehri"nde ziyaretçiler, insanların robotları internet üzerinden kontrol edebileceđini görmüş olsa da, robotun hareketleri ve konuşmaları olası ziyaretçi veya müzedeki biri tarafından kontrol edilip edilmediđi konusunda belirsizliđi deneyimlemiřtir. Web sitesindeki ziyaretçiler de robotun gözlerinden ve kameralardan mekandaki insanları görebilmektedir. "Point to Point"te çevrimiçi ziyaretçiler sitede olan tekste bađlı varlıklarını göstermiř ve sanat çalışmasını yaratan fiziksel çevre arasındaki bađlantıyı sađlamıřlardır. Ziyaretçiler açısından, bütün parçalar fiziksel alanda farkındalık aşamasını yaratmıřlardır (Paul, 2008, 46-65).

Birçok dijital sanat projesi interaktif yani etkileřimli olabilmekle birlikte kimi uygulamalarda da izleyici ile direkt iliřki içermeyebilmektedir. Kurumların koleksiyonları dıřında geđici/sürelili sergilerle de müze veya galeri alanında izlenen yeni medya sanat üretimleri, her sergilemede tekrar şekillenebilmektedir. Aynı çalışma, farklı bir sunumla farklı bir mekanda da gerçekteşebilmektedir. Yeni medya sanat üretimlerinin fiziksel bir alanda kurulmasında, mekan ölçüleri, uzunluk, genişlik, ıřık gibi deđiřkenlik gösterebilen mekansal özellikler her defasında farklı yorumlarla şekillendirilebilmektedir. Bu anlamda, dijital sanat pratiklerinin sahip olduđu deđiřkenlik özelliđinin sanat üretiminin farklı manifestolarla akıcı geđiřini

sağladığı ve yorumu gündeme getirdiği ileri sürülmektedir. Örneğin üretimin, sanatçının tercihiyle göre bir müze mekanında bir projeksiyon olarak veya gazete bayiiinde bir monitörde sergilenenebilir olması, dijital sanat üretimlerinin değişken yapısını göz önüne serebilir. Sonuç olarak, sergilemelerde fiziksel ortam, sanat eseri neyi içeriyor ve gerektiriyorsa onu sunmalı, fiziksel ve olası yerleşik ortam ile sanat yapıtının bağlamı arasındaki ilişkinin sağlanması gerekmektedir.

5.6. Telif Hakları ve Fikri Mülkiyet Konusu

Dijital sanat pratiklerinin üretim ve dağıtım özellikleri göz önüne alındığında, bir tuşa tıklayarak üretimlerin çoğaltılabilmeleri, sanat yapıtının elde edilebilirliği açısından temel önemde olan “asıl” ve “kopya” kavramına nasıl yaklaşıması gerektiği sorunu ortaya çıkarmıştır. Bazı sanatçılar bir eserin yalnızca tek bir kopyasını üretmeyi tercih ederlerken, bazıları da kopyalar üretmektedirler. Bazı sanatçılar da, asıl yapıtın zarar görme, bozulma ya da dijital eskime ihtimaline karşılık dijital dosyanın bir kopyasını da aslı ile birlikte kurumlara verebilmektedirler. Bu seçeneklerin hepsi dijital sanat üretimlerinin fiyatlanmasını ve ulaşılmasını etkilemektedir ve bu konuda henüz standart bir yaklaşım geliştirilebilmiş değildir (Wands, 2006, 34). Dijital sanat alanına ait üretimlerin, teknolojinin olanaklarıyla kolay çoğaltılabilir ve kopyalanabilir olması, bu alana ait üretimler üzerindeki telif hakkı ve fikri mülkiyet konusunda bir hassaslık yaratmaktadır.

“Bu noktada, sanat yaparken dijital teknolojiye başvurmaın doğurduğu ikilemlerden birisi, ‘asıl’ kavramında kendisini göstermektedir. Resimler özgün sanat eserleridir; geleneksel yöntemlerle baskı yapanlar, kalıp ve çoğaltma baskı standardını esas alan bir sanatçının sonuca ulaşma emeliyle, bitmek üzere olan bir eseri işler, hatta fotoğrafçılar bile, ‘asıl’ ve ‘çoğaltma’ anlayışını benimsemişlerdir. Dijital bir dosya elektronik bir yolla depolandığı ve hiçbir ögesine zarar gelmeden yeniden üretilebildiği için, dijital sanat ‘asıl’ kavramıyla nasıl bir ilişki kurmaktadır? Bazı sanatçılar kendi dosyalarından sadece tek bir baskı alırlar, böylece sadece tek bir baskıya sahip olurlarken, başka sanatçılar kendi eserlerinden sınırlı sayıda çoğaltımlar yaparlar, bazıları da açık, herkesin dilediğince kullanabileceği kopyalar hazırlarlar. Söylemeye gerek yoktur ki, ticari sanat dünyasında tek baskının değeri, hitap ettiği pazarın gücüne olduğu kadar, dolaşımda bulunan kopya sayısına da bağlıdır” (Wands, 2006, 12).

Wands’ın da yukarıda belirttiği gibi, sınırsız kopyalama izni veren sanatçılar için “erişilebilirlik” ön planda görülürken, sanat pazarının kurallarını benimseyen sanatçılar, kopya sayısını genel olarak 5-8 edisyon ile sınırlı tutmaktadır.

Fikri mülkiyet ve telif hakları konusunda müzeler, web sitelerinde paylaştıkları dijital koleksiyonlarına ait imajların kontrolsüzce çoğaltılıp, ücretsiz olarak

kullanılabileceği konusunda oldukça tedirgin olmuşlar; özellikle dijital sanat pratiklerinin erişilebilirlik talebi, kurumlar açısından oldukça problemli görülmüştür. Zamanla, web ortamında paylaşılan imajların, geleneksel baskı yöntemleriyle elde edilen formlarda oluşan telif hakkı problemlerinden daha büyük risk taşımadığı anlaşılmıştır. Bir dijital imajın kar amaçlı kullanımında imajların çoğunlukla yüksek çözünürlükte ve baskı kalitesinde olması gerektiğinden, web üzerinden yüklemelerde imajlar, baskı kalitesinde kullanılabilir olmamaktadır. Elektronik yayınlarda telif hakları konusu da geleneksel basılı yayınlardan farklılık göstermemektedir. Kurumların, veri tabanları için kullanacakları bilgilerin de telif haklarına konu olup olmayacağı, veri tabanlarında kendi yayınlarını oluşturmalarıyla ilgilidir (Keene, 1998, 41-42).

Fikri mülkiyet ve telif hakkı konusunda, benzer özelliklere sahip birçok sanat kurumunun izlediği yöntemlerle de örtüşen Tate Modern'in telif hakkı çalışmaları, bir örnek olarak verilebilir. Müzenin, bu konu üzerine uzmanlaşmış kadrolarının ortaya çıkardığı fikri mülkiyet ve telif hakkı prosedürleri ağırlıklı olarak basılı ve uzaktan erişim ortamlarında kullanılan imaj, film, müzik gibi görsel ve işitsel tüm öğeleri ve metinleri kapsamaktadır. Bu konuya ilişkin belgede, özellikle internet üzerinden yapılan erişimler ve müze web sayfası aracılığı ile ulaşılan materyallerden bahsedilmekte, Tate Müzesi'ne ait belirleyici özellikte olan herhangi bir içeriğin kullanılmasına ilişkin yasaklamalar belirtilmektedir. Buna göre;

- Kamusal icra, gösterim ve sergilemeler,
- Web sitesinden türetilmiş ve alınmış herhangi bir materyalin ödünç verilmesi veya kiralanması,
- Bir bilgisayar programı veya çalışma yoluyla, herhangi bir biçimde röprodüksiyon yapma / kısıtlama, çıkarma, eksiltme, depolama ve ekleme yapılması,
- Herhangi bir röprodüksiyon üzerinde detaylandırma, değişiklik yapma ve uyarlama çalışması yasaklanmıştır. Ayrıca, Tate Modern logosu ve ismi, kişisel ya da kar amaçlı bir web sitesinde izinsiz olarak kullanılamaz (tate.org.uk/about/media/copyright/ [24.12.2009]).

Web sitesinde yer alan her türlü içeriğin telif hakları Tate ve diğer telif hakkı sahiplerine ait olduğu özellikle belirtilmektedir. Ayrıca, sanatsal çalışmalara ait telif haklarının süreleri, sanatçıların hayatı boyunca ve ölümünden sonraki 70 yıl boyunca

kendilerine ait olduđu ve müzenin, bahsedilen sanatsal çalışmaların “kullanım” haklarına da sahip olduđu açıkça belirtilmektedir. Web sitesinde bulunan herhangi yazılı, görsel ve işitsel materyalin kullanılması talebinin, müzenin “telif hakkı ve lisans” departmanlarına başvurularak yapılması gerektiği aktırılmaktadır (tate.org.uk/about/media/copyright/ [24.12.2009]).

6. SONUÇ

Sanatın işlevi, tarihi boyunca dönemlere göre değişmektedir. Toplumsal dönüşümler, sanat yapısının işlevini belirleyen ana ögedir. Rönesanstan itibaren kutsal çerçevesinden çıkmaya başlayan sanat, kült değerini kaybetmiş, ancak 20. yüzyıla gelindiğinde teşhir edilerek işlevselleşme noktasına gelmiştir. Bu değişim, öncesinde toplumsal bir işlevi olan sanat nesnesinin artık yalnızca estetik deneyim üzerine kurulu bir işlev kazanmasına yol açmıştır. Sanatın toplumsal bir pratik olmaktan çıkarak bir takım fenomenlere dönüştüğü yer ise müzedir. Müze kurumuna karşı geliştirilen eleştiriler de temel olarak sanatın izlenme etkinliğine dayanmaktadır. Çağdaş sanat, temel olarak bu doğrultuda gelişen dinamiklerin görselleştirildiği bir alan haline gelmiştir. Müze/galeri mekanlarının biçim ve içerikleri de 20. yüzyılın ilk yarısından itibaren çeşitli sanat hareketleri tarafından sorgulanmış, avangard sanat, müze kurumuna karşı her ne kadar yıkıcı, sarsıcı eleştirileri barındırsa da eserleri çok geçmeden yine müzeler tarafından alınıp sergilenmeye başlanmıştır. Müzelere alınan avangard eserler, en azından sergileme, depolama, koruma gibi müzeolojik ilkeleri kapsayan sıradışı talepleriyle kurumsal gelenekleri ve geleneksel ölçütleri zorlamaya başlamışlardır.

Müzelerin sunum ve yorumlama yöntemlerini gözden geçirmeleri, yeni inisiyatifler geliştirme ihtiyaçları, sanatçılarla yapılan işbirlikleri, boş zaman endüstrisinin gelişmesi ve izleyicinin keşfedilmesi yeni müzeolojinin gelişmesini sağlayan etmenlerden bazılarıdır. Bu gelişmeler, özellikle 1980'li yıllardan itibaren ivme kazanmıştır. Yeni müzeoloji, yapısından kaynaklanan güçlükleri tanıyan, analiz eden, inceleyen, teşhir eden ve dönüştürmeye çalışan canlı bir müzecilik anlayışıdır: Koleksiyon politikalarından sergi tasarımlarına, küratöryal faaliyetlerden sanatçılarla yapılan işbirliklerine kadar geniş bir yelpazede ele alınabilmektedir. Ayrıca, yeni küratöryal uygulamalar, sanatçılarla iletişim ve değişen sanat pratikleri, müzeleri hemen her müzeolojik aşamada yeni ve güncel çözümler bulmaya zorlamıştır. Tüm bunlar, müzecilik uygulamalarında farklı yaklaşımları gündeme getirmekte ve 19.

yüzyılın öncü müzeleri gibi yol gösteren birkaç kurum yerine günümüz müzeleri, kendi koşullarına göre kendi çözümlerini üretebilen kurumlara dönüşmektedir

Özetle, sanat alanındaki dönüşümlerde, 1960'larda refah ve özgürlük toplumu arayışları, 1970'lerde hem politik olanın yeniden dönüşü hem de popüler kültürün kavramları, 1980'lerde ise teknolojiadaki gelişmeler ve iletişim araçlarının artan gücü etkili olmuştur. Günümüz sanatı ise, yapıt olarak tamamlanmış bir estetik temsilden, bilgi üreten ve iletişim alanı yaratan bir eyleme dönüşmüştür. Sanatçılar, nihai sonuçtan çok sürece odaklanmakta ve bir sanat eserinin yaratılmasına deneysel ve evrimci bir süreç olarak yaklaşmaktadırlar.

Bilgisayar, internet ve dijital araçların sanatçılar tarafından yaratıcı ortam olarak kullanıldığı ve keskin sınırlarla kategorize edilemeyen sanat üretim disiplinleri genel olarak "Dijital Sanat" olarak tanımlansa da "New Media Art", "Virtual Art" ya da "Time-based Art" tanımlarıyla da karşımıza çıkmaktadır. Çağdaş sanatın bir dalı olarak değerlendirilen dijital sanat eserlerinin nihai formu açıkça tanımlanamamakta, dijital tekniklerin geçişli yapısı ve biraradalığı bu formların muğlaklığını artırmaktadır. Bu nedenle "dijital" sıfatı, sanatçıların bilgisayara asli bir araç, ortam ve/veya yaratıcı partner olarak başvurdukları sanat çalışmalarını tanımlamak amacıyla kullanılmaktadır. Günümüzde, yeni medya sanatı, günümüz sanat kanonuna eklemlenmiş ve kendi dağıtım, toplama, koleksiyon oluşturma, belgeleme ve sergileme araçlarını beraberinde getirmiştir.

Dijital sanat pratikleri günümüzde de bir gelişme sürecindedir ve bu sanatın nasıl işlediği, nasıl toplanacağı, nasıl korunacağı, mülkiyet problemlerinin ne olacağı gibi sanat alanında ortaya atılan belirli sorular, temelde müzeler üzerine dayandırılan ve inşa edilen sorular olarak görülmektedir. Yeni medya sanatının müzeolojik bağlamda problemli bir alan olduğu ileri sürülse de, kurumsal sisteme dahil edilmesi çabaları, pratik ve teorik alanda yapılan araştırma ve uygulamalara zemin hazırlamaktadır.

Müze mekanı fiziksel olarak var olma adına kaçınılmaz bir gerekliliktir ve maddesel olmayan sanat yapıtı, küratörlük, belgeleme, koruma gibi pratik uygulamalar için kontrol edilebilirliği zor bir alan oluşturmaktadır. Bu anlamda, çok uzun zamandır nesne merkezli sistematığe sahip olan galeri ve müzeler, dijital sanat pratiklerinin üretim, uygulama, dağıtım, arşiv ve sunum konularında hem estetik hem kavramsal / teorik olarak kendilerini ikna etmekte güçlük çekmektedirler. Toplumsal yaşamın

hemen her alanı gibi, hem sanatın hem de müze kurumunun yeni teknolojileri benimseyerek dönüşümüne devam edeceği açıktır.

Müzelerin, başlangıçta envanter kaydı, eser takibi, sergileme, aydınlatma, iklim kontrolü ve güvenlik alanlarında kullanmaya başladıkları bilişim teknolojileri, 1990'lı yıllardan itibaren koleksiyonların internette sergilenmelerini, sanal müze kavramını ve müzelerin toplumla iletişim sağlamaya yönelik olarak interneti kullanmalarını gündeme getirmiştir. Bugün müzeler, muhafaza etme, arşivleme, sergileme gibi müzeolojik işlevlerini, dijital sanatın gündeme getirdiği taleplerle yeniden ele almaktadır. Böylece, dijital sanat pratikleri de çağdaş sanatın bir parçası olarak müzelerde kabul görmeye ve gelişmeye devam etmektedir.

Müzecilik, kültürel mirasın çeşitli yöntem ve araçlarla korunduğu ve geleceğe aktarıldığı sistemler bütünüdür. Bu alanı ise yaşadığımız çağda dijital teknolojilerin bir yorum ya da bir sanat formu olarak ortaya çıkardığı üretimleri de kapsamı kaçınılmazdır. Bu anlamda, kategori oluşturma ve tanımlama, müzecilik araştırmaları açısından sistematikleştirme ve standardizasyon oluşturmada kullanılan başlıca yöntemler olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu yöntemlerin, dijital sanat pratikleri, diğer bir ifadeyle yeni medya sanatı üzerinde de uygulanma girişimleri günümüzde yoğun olarak tartışılmaktadır. Bu noktada, kurumların öncelikle yeni medyayı anlayıp, tanımlaması gerekmektedir.

Kurumların, yeni medya sanatının toplumsal ve ekonomik anlamlarını araştırmaları ve sanat pratiklerinin üretim ve dağıtım yöntemlerinde sanatçıların stratejilerinden yararlanmaları gerekmektedir. Sonuç olarak, yeni medya sanatlarının kültürel bağlamlarının müzeler tarafından dikkate alınması, onları kurumsal anlamda yargılama ya da değerlendirmekten çok deneyimlerinden faydalanarak uzlaşmaya gidilmesi gerektiği ileri sürülebilir. Bunun en önemli yollarının da sanat alanında kronolojik harita oluşturabilecek olan yeni müzeolojinin, güncel biçim ve araçları geliştirebilmesi olarak görülmektedir.

Yeni medya sanatının dinamik, geçişli, etkileşimli özelliği ve fiziksel sınırların ötesinde izleyiciyle karşılaşılma potansiyeli karşısında, geleneksel müzeciliğin önerdiği, nesne merkezli koleksiyonların toplama - biriktirme yöntemlerinin tamamının referans olarak görülebilmesi mümkün değildir. Güncel müzeolojik yaklaşımlar, özellikle toplama ve biriktirme yöntemlerinde, yeni medya sanatını

kronolojik olarak deęerlendirmekte ve kullanılan teknoloji temelli araçların gelişimini esas olarak almaktadır. Bu nedenle, yeni medya ve dijital sanat pratiklerini kategorileştirmeye çalışmak ve geçerli tanımlamalar oluşturmak olası yöntemlerin metodolojisi için yardımcı olabilecektir.

Dijital sanat alanında gelişen terminolojiler, son derece melez bir yapıya sahip olan bu sanat alanını karakteristik ya da estetik olarak tanımlamakta günümüzde de yetersiz kalmaktadır. Dijital sanata dair bir kategorileşmeye gidildiğinde, genel olarak kabul görmüş olan temel bir yaklaşım ortaya çıkmaktadır. Bu yaklaşım, dijital sanatı iki ana kategoriye ayırmaktadır. İlk olarak sanatçıların daha çok geleneksel sanat formları yaratmakta başvurduğu dijital teknolojilerin “araç” olarak kullanılması yaklaşımıdır. Örneğin, fotoğraf, heykel, dijital baskılar gibi baskı, çoğaltım ve arşivlemede teknolojinin araç olarak kullanıldığı sanat formları bu kategoride anılmaktadır ve bu kategorilerin müzeolojik bağlamda yeni modelleri gerektirmediği söylenebilir. İkinci kategori ise dijital teknolojilerin “medium” yani ortam olarak kullanıldığı, üretiminde, depolanmasında ve sergilenmesinde dijital formatların yapının doğasında yer aldığı sanat üretimlerini kapsamaktadır. Ortam olarak dijital teknolojilerin kullanıldığı sanat pratikleri, interaktif/etkileşimli enstalasyonlar, video enstalasyonlar, performanslar, sanal gerçeklik ve internete dayalı üretimler olarak sıralanmakta ve bu kategorilerin müzeolojik bağlamda yeni modellerin oluşturulmasını gerekli kıldığı ileri sürülmektedir.

Günümüzde yeni medya sanatının müze koleksiyonlarındaki yeri hala yetersizdir ve bu tür araştırmaların layıkıyla sonuç vermesi için öncelikle müze koleksiyonlarındaki yerinin tartışılması gerekmektedir. Yeni medya sanat çalışmasının müze koleksiyonuna eklenmesi, geleneksel sanat nesnelerinin edinilmesine benzer prosedürler gerektirirken, bu çalışmaların telif hakları ve ödünç verme etkinlikleri ile sergileme, koruma ve elden çıkarma etkinliklerinin geleneksel sanat nesnelerine göre daha sorunludur. Toplama sürecinde öncelikle güvenlik konusunda hangi haklara ihtiyaç duyulacağı, gelecekte hangi sergileme ve koruma gerekliliklerini üstleneceği, sergileme ve koruma amaçlı olarak işin kopyalama yetkisinin alınıp alınmayacağı gibi konularla ilgili yetki ve hakların belirlenmesine yönelik çalışmalar önem kazanmaktadır. Ayrıca, edinilen yeni medya çalışması ile ilgili tüm bilgilerin dijital ve basılı formatlarda düzenlenmesi, belgeleme, kataloglama, imajların oluşturulması, sanatçı ile yapılacak röportajlar ile uzun dönemli koruma, saklama, kullanma ve

sergileme planlarının hem teknik hem kavramsal olarak hazırlanması gerekmektedir. Yeni medya yapıtlarında koleksiyon oluşturma ve toplama etkinliklerinin uygulanabilmesi için müze tarafından alt yapısal teknolojilerin edinilmesi gerekmektedir. Müzeler gerekli teknik ekip ve ekipmanları bünyesine katmanın dışında amacına uygun olarak kullanabilmelidir. Ayrıca bu ekipmanlar gelişen teknolojilere paralel olarak sürekli ve kesintisiz biçimde güncellenmek zorundadır.

Yeni medya sanat üretimlerinin kataloglanması geleneksel sanat üretimlerine göre daha karmaşıktır. Kataloglamada hangi bilgilerin dahil edilip, nasıl düzenleneceği konusunda belge-kayıt uzmanı, küratör, koleksiyon yöneticisi, bakım-koruma uzmanı ve bilişim sistem uzmanı arasında yapılacak fikir alışverişi gerekli görülmektedir.

Günümüzde çoğu sanat müzesi, galeri ve çağdaş sanat merkezi, dijital sanata karşı farkındalık kazanmakta ve yeni ortamın sanat eserlerini sergilemektedirler. Müzeler dijital sanat eserlerinin sergilenmesi ve muhafaza edilmesinde karşılaşılan teknik güçlüklerle de eğilmeye de başlamıştır ve kurumlarda bu sanat formuyla ilgilenen küratörlerin sayısı gün geçtikçe çoğalmaktadır. Bu noktada, koruma stratejilerinin başarısı büyük miktarda, bu sürece katılan kurumlar ve tüm organizasyonlar arasında devam eden bir diyalogu gerektiren standardizasyonlara bağlıdır. Dijital sanatın toplama, koruma ve belgeleme yöntemleri “dokümantasyon, göç, öykünüm ve yeniden yorum” olarak belirli başlıklar altında toplanmaktadır. “Dokümantasyon”, ekran görüntü yakalama programları, sanatçı diyagramları, enstalasyon talimatları ve açıklamaları kapsamakta, “Migration/Göç” ise dijital sanat teknolojilerine ait kodların güncelleştirilerek taşınması diğer bir tanımla daha yeni teknoloji ve dosya formatlarına uyum sağlayacak güncelleştirme çalışmalarıdır. “Emulation/Öykünüm”, eskimiş ve kullanım dışı olan yazılımların yeni platformlarda işletilmesi, daha yeni donanımla çalışmayı sağlayacak yazılımla işleyen projeler olarak aktarılmaktadır. “Reinterpretation/Yeniden yorum” da sanat eserinin yeni bir teknik ortam için yeniden yapılması yani sanat üretimlerine ait teknolojik ortamın teknolojik değişimlere karşı yenilenmesi olarak tanımlanmaktadır. Bu yaklaşımlara göre, dijital sanat pratiklerini korumak amacıyla kullanılan teknolojiler arasında sürekli bir göç halinde olmak gerekmektedir. Bu anlamda iki ana bileşen, genel kabul edilebilir yöntemler olarak önerilmektedir. Bunlar “Refreshing / Güncellemek” ve “Migration / Göç” tür.

Sanat alanında yapılan belgeleme ve arşiv çalışmaları, kültürel tarihin inşa edilmesinde vazgeçilmez bir unsur olarak belirlemektedir. Bu noktada, güncel sanat üretimleri her ne kadar değişken sınırlar arasında geçişli bir yapıya sahip olsa da, sanat alanında yapılan dokümantasyon ve belgeleme çalışmalarında planlı ve tanımlı bir yapıya gereksinim duyulmaktadır. Belgeleme, koleksiyon oluşturma konusu için oldukça kritik bir konudur ve yeni medya sanat yapıtına ait materyaller de en az sanat üretiminin kendisi kadar mümkün olan her yöntemle korunmalı ve saklanmalıdır. Bir koleksiyonda yer alan dijital sanat üretiminin, başka bir zaman ve mekanda yeniden kavramsallaştırılması yalnızca yeni medya sanatını değil güncel sanatın genelini etkilemektedir. Güncel sanatın doğası değişkendir. Bu nedenle sanatçıların orijinal niyetlerine ilişkin mümkün olan her belgeyi varyasyonlu olarak arşivlemek önemli bir noktadır. Müzenin sanat yapıtının hem belirgin özellikleri hem de değişebilir özellikleri ile ilgili olarak sanatçılarla röportajları dahil belgelemesi gerekmektedir. Sanatçının ve müze personelinin bir sanat yapıtına özgü tüm konuların iyi kavranmasında belirli standardizasyonları sağlaması ve denemesi kaçınılmazdır.

Çoğu kurum, belgeleme ve arşiv konusuna ait bilgilerin, koleksiyon veri tabanı, yazılı dokümanlar ve dijital imajlar olarak hem elektronik ortamda hem geleneksel kataloglama yöntemleri ile düzenlenmesini tercih etmektedir. Koleksiyona eklenen yeni medya sanatının belgeleme sürecindeki gereksinimleri de geleneksel sanat üretimlerine göre farklılıklar taşıyabilmektedir. Bunlar genel olarak, sanatçının, koruma, kurulum, sergileme gibi konulardaki talepleri ile bu konular üzerine yapılan sanatçı röportajlarını, sanat üretimine ait tüm bileşenlerin fotoğraflanmasını, kurulum aşamalarının filme alınmasını, enstalasyon planlarını, depolama ve arşivleme yöntemlerinin oluşturulmasını içermektedir.

Dijital sanat pratikleri alanına ait bir sanat üretiminin sergilenme süreci, geleneksel sanat nesnelerinde olduğu gibi, yapıt müze mekanına geldiği anda başlamamaktadır. Dijital sanatın müze mekanı içindeki sunumu, sanat üretiminin “yeniden-bağlamsallaştırılması” ve “yeniden-şekillendirilmesi”ni gündeme getirmektedir. Yeni medya sanatının fiziksel bir mekan içinde başarı ile sunulması, açıkça belirtilen mekansal parametrelerin gerektiği gibi kurulmasına bağlı olsa da, bu tür sanat üretimlerinin doğasında yer alan “değişkenlik ve modülerite” özelliği sayesinde çok farklı şekillerde ve varyasyonlarda da gösterilebilmektedir. Müze alanındaki yeni

medya sanatı sunumları her sergilemede tekrar şekillenebilmektedir. Dijital sanat yerleřtirmelerinde mekanın fiziksel ölçüleri, uzunluk, genişlik, ışık gibi deęişkenlik gösterebilen mekansal özellikler, farklı yorumlarla şekillendirilebilmektedir. Bir sergi bağlamında “görsel” ve “fiziksel” mekan arasındaki ilişkinin kurulmasında, yapıtla amaçlanan estetik etkinin yanında, sanatçı ve küratör arasındaki işbirliğinin sonuçları da etkili olmaktadır. Geleneksel müzeolojik sergileme modelleri, deęişebilir, kolektif, işbirliğine dayalı, saydam ve esnek sunumlara evrilmektedir. Günümüzde, yeni medya sanatına odaklanan kurumlar ve müzelerin geliřtirdiđi uygulama ve pratikler sayesinde standart sergileme ve sunum modelleri oluşturulmaya çalışılmaktadır.

Sanatsal pratiklerin deęiřmesi, müze kurumu uzmanlarında da özellikle küratör ve konservatörün rol, görev ve sorumluluklarında da dönüşümlere yol açmıştır. Artık küratörler ve konservatörler uygulama alanlarına ait geleneksel yöntem ve alışkanlıklarının ötesinde sürekli olarak öğrenme, gelişme ve evrime açık olmak durumundadır. Günümüz müzecilik arařtırmaları, güncel sanat alanında koleksiyon oluřturma, sergileme ve konservasyon arařtırmaları dışında arřiv ve belgeleme etkinliklerinde de belirli standardizasyonlar oluřturmaya yönelmişlerdir. Bu nedenle, sanatçı ve küratör arasında deęişen iletişim biçimlerinin ötesinde, müzecilik alanında hem kurumlar arasında hem de kurum içi departmanlar arasında bir işbirliği oluřturmak gerekmektedir.

Sonuç olarak müzeler, bilgiyi somut ve soyut olarak üreten, saklayan, arařtıran, depolayan ve topluma sunan kurumlardır ve anti-kurumsal olarak tanımlanan net sanatı da dahil hemen bütün dijital sanat pratiklerinin müze kurumunun işlevlerini etkileyeceđi açıktır, bu anlamda müzelerin nesne koleksiyonu oluřturma, sınırlı elde edilebilirlik ve biricik nesneye sahip olma gibi geleneksel tavrı deęişmeye başlamıştır. Müzeler, geleneksel sorumluluk ve amaçlarından taviz vermeden öncelikle belgeleme, sergileme, depolama, koruma gibi müzeolojik ilkelerini, deęişen sanat pratiklerinin talepleri dođrultusunda geliřtirmeyi günümüzde de sürdürmektedir.

Müzeler, enformasyon çağının kültürel alandaki en önemli ögesi konumundadır. Müzelerin, bilgi toplumunun önemli kaynaklarından biri olarak varoluřunu geleceđe taşımak adına enformasyon ekonomisine uyum sağlamasının ötesinde kontrol eder pozisyonda olması kaçınılmazdır. Bilgi çağında ‘Müze’ kurumunun da sađ kalmayı

başarması aslında bu kurumun ilk radikal değişimi olmayacaktır. Biliyoruz ki, neredeyse ikiyüzelli yıllık tarihi boyunca izlendiği gibi “müzelerin en iyi özelliği sürekli değişiyor olmalarıdır”. Kültür ve sanata dair belleğin korunduğu en önemli mekanlardan biri olan müzeler, sanatın durmaksızın hareket halinde dinamik bir kuvvet olduğunu kabul etmeleri sayesinde sanat söyleminin nihai arenasını oluşturabilmektedir.

KAYNAKÇA

- Antmen, Ahu. 2010. “Beyaz K p” ve  tesi: Postmodern D nemde Galeri Mekanının D n   m . **Beyaz K p n   inde: Galeri Mekanının  deolojisi**. İstanbul: Sel Yayınları: 15-28.
- Aral, Nur. 2004. Postmodernizm ve Fotoğraf. **YT  Sanat-Tasarım Dergisi**. s. 1: 104-105.
- Artun, Ali (ed.). 2006a. **Sanat M zeleri 1: M ze ve Modernlik**. İstanbul:  leti im Yayınları.
- Artun, Ali (ed.). 2006b. **Sanat M zeleri 2: M ze ve Ele tirel D   nce**. İstanbul:  leti im Yayınları.
- Avant-Garde Art 1900-39. [09.12.2009]. <http://www.directessays.com/viewpaper/62439.html>
- Atag k, Tomur. 1999.  a da  M zecili in Anlamı; M ze ve  li ikleri. **Yeniden M zecili i D   nmek**. der. Tomur Atag k. İstanbul: Yıldız Teknik  niversitesi Basım-Yayın Merkezi: 131-142.
- Benjamin, Walter. 2002. **Pasajlar**.  ev. Ahmet Cemal. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Berger, John. 2004. **G rme Bi imleri**.  ev. Yurdanur Salman. İstanbul: Metis Yayınları.
- Berman, Marshall. 1994. **Katı Olan Her ey Buharla ıyor**.  ev.  mit Altu , B lent Peker. İstanbul:  leti im Yayınları.
- Bı ak ı, İlker. 2004.  leti im ve Siyasal Ekonomi D zleminde Globalle me Ger e i ve T rkiye. ** stanbul  niversitesi  leti im Fak ltesi Dergisi**. s. 19, 283-302.
- Block, Rene. 1999. 1963 'ten Bu Yana Almanya'da Video Heykel. **Almanya'dan Video Heykel 1963-1994 sergi katalo u**.
- Bourdieu, Pierre. 2006. Sanat A kı. **Sanat M zeleri 2: M ze ve Ele tirel D   nce**. İstanbul:  leti im Yayınları: 233
- Bourriaud, Nicolas. 2005. ** li kisel Estetik**.  ev. Saadet  zen. İstanbul: Ba lam Yayınları.
- Bret, Michel. 1988. **Procedural Art With Computer Graphics Technology**. Leonardo, vol. 21, No. 1 : 3- 9.

- Bürger, Peter. 2003. **Avangard Kuramı**. çev. Erol Özbek. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Cameron, Fiona; Kenderdine, Sarah. 2007. **Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse**. Massachusetts Institute of Technology Press. Cambridge, USA.
- Claudon, Francis. 1988. **Romantizm Sanat Ansiklopedisi**. çev. Özdemir İnce, İlhan Usmanbaş. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Cohen, Stephen. 1993. In The New Global Economy in The Information Age. **Lessons From America's Mistakes**. USA Pennsylvania State University Press. 97-148.
- Connor, Steven. 2001. **Post-Modernist Kültür**. çev. Doğan Şahiner. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Çolak, Cihan. 2006 [22.10.2009]. Sanal Müzeler. <http://www.inet-tr.org.tr/inetconf11/sunum/47.pdf>
- Dietz, Steve. 2004 [22.03.2010]. Collecting New Media Art: Just Like Anything Else, Only Different. <http://www.neme.org/main/524/collecting-new-media-art/>
- Dietz, Steve. 1999 [22.03.2010]. Why Have There Been No Great Net Artists?. <http://www.neme.org/main/82/why-have-there-been-no-great-net-artists>
- Duff, Wendy; Tibbo, Helen R. 2008. Toward A Digital Curation Curriculum For Museum Studies: A North American Perspective. **Annual Conference of CIDOC**. Athens, September 15 - 18.
- Foster, Hal. 2004. **Tasarım ve Suç**. çev. Elçin Gen. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Foucault, Michel. 2006. **Kelimeler ve Şeyler**. çev. Mehmet Ali Kılıçbay. İstanbul: İmge Kitabevi Yayıncılık.
- Gere, Charlie. 2002. **Digital Culture**. The Digital Avant-garde. Londra: Reaktion Books. 75 - 110.
- Giderer, Hakkı Engin. 2003. **Resmin Sonu**. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Gombrich, E.H. 1986. **Sanatın Öyküsü**. çev. Bedrettin Cömert. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Graham, Beryl. 2005. Redefining Digital Art: Disrupting Borders. **Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse**. Ed. Fiona Cameron; Sarah Kenderdine. Massachusetts Institute of Technology Press. Cambridge, 2007. USA. 93-107.
- Greenberg, Reesa. 2009. **The Exhibited Redistributed**. Thinking About Exhibitions. Ed. Reesa Greenberg, Bruce W. Ferguson, Sandy Nairne. Londra & New York: Routledge.

Haacke, Hans. 2005. Müzeler - Bilinç Yöneticileri. **Sanatçı Müzeleri**. Ed. Ali Artun. İstanbul: İletişim Yayınları: 220-238.

Hazan, Suzan. 2004 [24.05.2010]. Where is Potatoland exactly?

<http://www.crumbweb.org/discItemDetail.php?&useArch=1&archID=171&op=2&sublink=1&fromSearch=1&>

Hobsbawm, Eric. 2002. **Kısa 20. yüzyıl**. çev. Yavuz Alogan. Ankara: Sarmal Yayıncılık.

Huyssen, Andreas. 1999. **Alacakaranlık Anıları: Bellek Yitimi Kültüründe Zamanı Belirlemek**. çev. Kemal Atakay. İstanbul: Metis Yayınları.

Kahraman, Hasan B. 2005. **Sanatsal Gerçeklikler, Olgular ve Öteleri...** İstanbul: Agora Kitaplığı.

Keene, Suzanne. 1998. **Digital Collections: Museums and the Information Age**. Butterworth-Heinemann, Reed Educational and Professional Publishing Ltd.

Kılıç, Levent. 1994. **Görüntü Estetiği**. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Köker, Ömer. 2001. Endüstri Devrimi İnsanlığın Günlük Hayatını Sürdürme Biçimini Değiştirdi. **Pick Up**. İstanbul. s. 3: Ocak - Şubat.

Kranz, Steward. 1974. **Science and Technology in the Arts**. Litton Educational Publishing.

Kumar, Krishan. 1999. **Sanayi Sonrası Toplumdan Post-Modern Topluma**. çev. Mehmet Küçük. Ankara: Dost Yayınevi.

Lenoir, Beatrice. 2003. **Sanat Yapıtı**. çev. Aykut Derman. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Lynton, Norbert. 1991. **Modern Sanatın Öyküsü**. çev. Cevat Çapan, Sadi Öziş. İstanbul: Remzi Kitabevi Yayıncılık.

Madran, Burçak. 1999. Müzelerin Çeşitlenme Süreci. **Yeniden Müzeciliği Düşünmek**. der. Tomur Atagök. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Basım-Yayın Merkezi: 5.

Nairne, Sandy. 2009. **The Institutionalisation of Dissent**. Thinking About Exhibitions. Ed. Reesa Greenberg, Bruce W. Ferguson, Sandy Nairne. Londra & New York: Routledge. 387 - 410.

O'Doherty, Brian. 1986. **Inside the White Cube**. USA Los Angeles: University of California Press.

Reiss, Julie H. 2001. **From Margin to Center - The Space of Installation Art**. Cambrid, Londra: The MIT Press.

Paul, Christiane. 2003. **Digital Art**. Thames and Hudson Ltd. London, UK.

- Paul, Christiane. 2008. Challenges for a Ubiquitous Museum: Interfacing New Media From the White Cube to the Black Box and Beyond. **New Media in the White Cube and Beyond: Curatorial Models for Digital Art**. University of California Press. Berkeley, USA. 46-65.
- Paul, Christiane. 2007 [28.04.2010]. Challenges for a Ubiquitous Museum: Presenting and Preserving New Media. <http://www.neme.org/main/571/preserving-new-media>
- Putnam, James. 2005. Kutuyu Aç. **Sanatçı Müzeleri**. Ed. Ali Artun. İstanbul: İletişim Yayınları: 34;56-61
- Laurenson, Pip. 2007a. Research on Preservation Strategies: Part 1: Risk Assessment. Workshop. www.tate.org.uk/research/tateresearch/majorprojects/mediamatters/. 2004 - 2007. [24.12.2009].
- Laurenson, Pip. 2007b. Research on Preservation Strategies: Part 2: The Shiftig Role of the Conservator. Workshop. www.tate.org.uk/research/tateresearch/majorprojects/mediamatters/. 2004 - 2007. [24.12.2009].
- Sanat Dünyamız. 1995. **Avant-garde 1945-1995**. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları: 83.
- Sanouillet, Michel. 1999. Dadacılığın Kökleri. **Modernizmin Serüveni**. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları: 303-316.
- Cook, Sarah. 2007. Online Activity and Offline Community: Cultural Institutions and New Media Art. **Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse**. Ed. Fiona Cameron; Sarah Kenderdine. Massachusetts Institute of Technology Press. Cambridge, USA. 113-130.
- Schubert, Karsten. 2004. **Küratörün Yumurtası**. Ed. Tomur Atagök. çev. Rana Smith. İstanbul: İstanbul Sanat Müzesi Vakfı.
- Shaw, Wendy M.K. 2004. **Osmanlı Müzeciliği**. çev. Esin Soğancılar. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Smith, Roberta. 2000. Kavramsal Sanat. **Resmi Görüş Dergisi**. s. 3.
- Stafford, Barbara Maria. 1991. **Body Criticism**. Cambridge Mass:Mit Press.
- Tansuğ, Sezer. 1993. **Resim Sanatının Tarihi**. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Tizgöl, Kemal. 2004. Sanatçı İçin Sınırsız Bir Mekan Yaratma Alanı “Enstalasyon”. **YTÜ Sanat-Tasarım Dergisi**. s. 1: 46-48.
- Uçkan, Özgür. 1996. Silinen Sınırlar, Karışan Diller: İnter-Medya (I). **Arredamento Dekorasyon**. İstanbul: Mayıs. s. 81: 125-129.
- Ulay, Faruk. 2001. Tek Başına Ama Hep Birlikte: Net.Sanat. **Sanat Dünyamız**. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. s. 81: 47-53.

- Yardımcı, Sibel. 2005. **Küreselleşen İstanbul'da Bienal**. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Yücel, Gürdal. 2002. Görsel Teknolojideki Gelişmelerin Çağdaş Sanattaki Yansımaları. Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Ana Sanat Dalı.
- Wands, Bruce. 2006. **Dijital Çağın Sanatı**. çev. Osman Akınhay. İstanbul: Akbank Yayınları.
- Weyer, Cornelia. 2006. Restoration Theory Applied to Installation Art” VDR Beiträge 2, 41.
- Witcomb, Andrea. 2007. The Materiality of Virtual Technologies: A New Approach to Thinking about the Impact of Multimedia in Museums. **Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse**. Ed. Fiona Cameron; Sarah Kenderdine. Massachusetts Institute of Technology Press. Cambridge, USA. 35-47.
- Wu, Chin-tao. 2005. **Kültürün Özelleştirilmesi**. çev. Esin Soğancılar. İstanbul: İletişim Yayınları.
- www.aec.at/index_en.php [24.06.2010].
- www.dcc.ac.uk/, 2008, [21.03.2010]. Digital Curation Centre, “What is Digital Curation?”.
- www.europrix.org/ [24.06.2010].
- www.medienkunstnetz.de/publications/ [24.06.2010].
- <http://rhizome.org/> [12.04.2010].
- www.tate.org.uk/about/media/copyright/ [24.12.2009].
- www.tate.org.uk/netart/mongrel/. 2005, 04.07. [22.04.2010].
- www.tate.org.uk/research/tateresearch/majorprojects/mediamatters/. 2004 - 2007. [24.12.2009].
- www.tate.org.uk/research/tateresearch/tatepapers/07autum/digitalconservation/ [22.04.2010].
- www.variablemedia.net/e/welcome.html. [24.05.2010].

ÖZGEÇMİŞ

Derya Yücel 1979'da İstanbul'da doğdu. Yıldız Teknik Üniversitesi "Sanat Yönetimi" bölümü'nden mezun oldu. Aynı üniversitede "Müzecilik" yüksek lisansını bitirdi. 2006 yılında Belgrad'ta René Block, Barbara Heinrich, Aleksandra Estela Bjelica Mladenović gibi küratörler ile workshop (atölye) çalışmalarında bulundu. İstanbul Bilgi Üniversitesi ve İstanbul Kültür Üniversitesi, Sanat Yönetimi Bölümlerinde öğretim görevlisi olarak görev yapmakta ve 2004 yılından itibaren Radikal ve Birgün gazeteleri ile Milliyet Sanat, Hürriyet Gösteri, Plato, Türkiye'de Sanat ve Genç Sanat dergilerinde sanat yazıları yazmakta. AICA (Uluslararası Sanat Eleştirmenleri) derneği üyesi olan Derya Yücel, İstanbul'da "Sahibinden Manzaralı", "İki Yaka Arasında", "Serbest Bölge/Tarafsız Alan" isimlerinde kamusal alan sergileri düzenledi. Incheon, Seoul ve İstanbul'da "6. ve 7. Kore-Türkiye Değişim Sergileri" ile İstanbul'da "Kendi Başkalığında", "Manipule", "Yabani" başlıklı karma ve kişisel sergiler gerçekleştirdi. Santralistanbul organizasyonunda Milano Triennale Bovisa'da "Save As... Türkiye'den Çağdaş Sanat"ın küratörlüğünü üstlendi. 28. Günümüz Sanatçıları İstanbul sergisinin Türkiye küratörlüğünü yaptı. İstanbul 2010 Avrupa Kültür Başkenti Taşınabilir Sanat Projesi kapsamında küratörlüğünü yaptığı "İsimŞehir" başlıklı çağdaş sanat sergisi 2008-2009 yıllarında, "Uluorta: Uluslararası Kadın Sanatçılar Video Seçkisi" sergisi de 2010 yılında İstanbul'un çeşitli kültür merkezlerinde dolaştı.