

NFT Eserlerin Müzecilik Alanında Kullanımı Üzerine Bir Değerlendirme

An Evaluation on The Use of NFT Artifacts in The Field of Museology

ÖZET

Yakın zamanlı teknolojik araştırmalar ve bu araştırmalara dayalı inovatif çıktılar dünyamızı dijitalleştirmektedir. İletişimden endüstriye kadar pek çok farklı kurum bu çıktıları iş akışlarına entegre etmektedir. Birer kültür ve sanat kurumu olan müzeler yeni dünyanın teknoloji tabanlı düzenine ayak uydurma çabası içindedirler. Öncelikli olarak korumacı bir yaklaşıma sahip olsalar da topluma ulaşmak ve risk teşkil etmeyen bu alanda var olmak için günden güne kendilerini geliştirmektedirler. Bu açıdan müzelerin sanal dünyaya katılımını sağlayanın, günümüz teknolojilerinin edinmiş olduğu yaygın kullanım alanı ve ilgili kolaylıklar olduğu söylenebilir. Süreç dahilinde ilk etapta elektronik posta hesapları oluşturmuşlardır. Ardından web sayfaları hazırlamış ve sosyal medya hesapları açılmıştır. Devamında farklı bir yöntemi benimsemiş ve ziyaretçileri için sanal müzeleri servis etmişlerdir. Bugünün NFT'leri, Blockchain teknolojisi ve Metaverse uygulamaları ilerlemenin son halkasıdır. Müzeler artık 1 ve 0'lardan oluşan eserleri envanterlerine dahil etmekte ve nesnel olmayan yapıtları takdim etmenin yollarını aramaktadırlar. Somut olmayan kültürel miraslardan farklı olarak birer imaj niteliği taşıyan durağan veya hareketli "veriler" sergilemenin yeni sorunsalı niteliğindedir. Araştırma kapsamında müzelerin dijital sanat üst başlığı ile gruplanan yapıtlar ile NFT'lere olan yaklaşımları incelenmiştir. İnceleme doğrultusunda belli başlı örnekler üzerinde durulmuş ve örneklerden edinilen bulgulardan hareketle NFT'lerin müzecilik alanındaki yeri tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Sanat, NFT Sanatı, Müzelerde NFT, Blokzincir, Müzelerde Sanal Gerçeklik, Dijital Erişilebilirlik

ABSTRACT

Recent technological research and the innovative outputs based on these researches are digitizing our world. Many different institutions, from communication to industry, are integrating these outputs into their workflows. Museums, cultural and art institutions, are also striving to adapt to the technology-based structure of the new world. Although they primarily have a conservative approach, they are evolving day by day to reach out to society and exist in this non-threatening area. In this respect, it can be said that museums' participation in the virtual world is due to the widespread use of today's technologies and the convenience they provide. In the process, they initially created email accounts. Subsequently, they developed websites and opened social media accounts. Then, they adopted a different method and provided virtual museums for their visitors. Today's NFTs, Blockchain technology, and Metaverse applications represent the latest advancements. Museums are now including works consisting of 1s and 0s in their inventories and seeking ways to present these non-objective works. Unlike tangible cultural heritages, static or animated "data" that represent images are now the new issue of exhibition. Within the scope of the research, museums' approaches to works grouped under the umbrella of digital art and NFTs have been examined. Based on specific examples examined in the study, the place of NFTs in the field of museology has been discussed.

Keywords: Digital Art, NFT Art, NFT to Museums, Blockchain, Virtual Reality to Museums, Digital Accessibility

GİRİŞ

Müze kelimesinin kökeni olan Müz, "Muse" antik dönemde tapınaklarda olduğu düşünülen; müzik ve şiir gibi yaratıcı sanat dallarının her biriyle ilişkilendirilmiş olan ilham perilerini ifade etmektedir. Müz'lere adanmış her yer; bahçeler ve tapınaklar gibi bütün alanlar "Müze" olarak isimlendirilmektedir. Bu tapınaklarda toplanan adaklar öncü koleksiyonları oluştururken, savaş ganimetleri ve hazinelerin sergilendiği kilise ve saraylar ilk sergilerin oluşturulduğu alanlardır (Artun, 2006:21). Büyük İskender'in Mısır'da Müz'lere bir kütüphane adaması ile kurulan "Musaeum" Büyük İskenderiye Müzesi; kütüphanesi, araştırma alanları, bahçesi, rasathanesi, ünlü filozofları ve bilginleriyle hem ilk müze hem de döneminin akademisi olarak kabul edilmektedir (Artun, 2006). Ortaçağ'a gelindiğinde ise Yeni Dünya'nın keşfi ile kıtadan gelen farklı objelere ilgi artmış ve "mistik" nesnelere kiliseler ile

Pınar Civelekoğlu¹
Burak Boyraz²

How to Cite This Article

Civelekoğlu, P. & Boyraz, B. (2024). "NFT Eserlerin Müzecilik Alanında Kullanımı Üzerine Bir Değerlendirme" International Social Sciences Studies Journal, (e-ISSN:2587-1587) Vol:10, Issue:4; pp:531-545. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.11097907>

Arrival: 18 February 2024
Published: 30 April 2024

Social Sciences Studies Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

* Bu makale birinci yazarın Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Müzecilik Yüksek Lisans Programı kapsamında kaleme aldığı yüksek lisans tez çalışmasından üretilmiştir.

¹ Yüksek Lisans Öğrencisi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım ASD, Müzecilik Yüksek Lisans Programı, İstanbul, Türkiye. ORCID: 0009-0008-7886-8017

² Doç., Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Sanat Bölümü, İstanbul, Türkiye, ORCID: 0000-0002-1373-7234.

nadire kabinelerinde toplanmaya başlanmıştır. Günümüz anlayışındaki koleksiyon oluşturma şekli yine ilk olarak nadire kabinelerinde görülmüştür. Savaş ganimetleri ve ticaret ile genişleyen kabinelerin sergilenmesi isteği, müzeye doğru uzanan yolda atılan öncü adımlardan biridir. Koleksiyon oluşturma eylemine bakarsak bu eylem kişisel merak ve ihtiyaçla doğsa da müzelerin oluşum aşamasında, kültürün, sanatın ve doğal varlıkların korunması, toplumun eğlenirken evrensel mirası da öğrenmesi ve müzenin kamu yararına yönetilebilmesi sorumluluğunu beraberinde getirmiştir (Atagök, 2010: 29).

Farklı bir durum olarak: 18. yüzyıla gelindiğinde koleksiyonların kamulaştırılması gündeme gelmiştir. Sınıflandırılmış kraliyet koleksiyonları kamusal müzelere dönüştürülmüştür. Müzecilik adına en önemli dönüşümlerden biri de Fransız Devrimi'nden sonra yaşanmış, 10 Ağustos 1793 tarihinde Louvre Müzesi halka açılarak, tüm koleksiyonun kamuya ait olduğu beyan edilmiştir (Atagök, 1995). Artık müzeler halkın ziyaret edebildiği, bilgi aldığı toplumsal bilince katkı sağlayan kurumlara dönüşmektedir. Koleksiyon çeşidine ve kurumsal yapısına göre; saray müzeleri, askeri müzeler, etnografya müzeleri, doğa tarihi müzeleri gibi türlere ayrılmakta ve toplumsal gelişimde önemli roller üstlenmektedir.

Müzelerin oluşumunda, eserlerin toplanması, kayıt altına alınması, korunması ve sergilenmesi misyonları yer alsada zamanın getirileri ile eğitim ve iletişim gibi yeni misyonlar edinilmiş ve teknolojinin getirileri ile bir takım dönüşümler başlamıştır. Öncelikle arşivler elektronik ortamlara aktarılmış zaman ilerledikçe de verilere erişim hızı artmıştır. Devamında da hacimsel olarak daha geniş envanter kayıtları tutulmaya başlamıştır. Yine depolama alanlarında ve sergi salonlarında ısı ve nemin takibini sağlayan, geri bildirimde bulunan dijital cihazlar kullanılmaya başlanmıştır. Takiben dijital eserler için yüksek çözünürlüklü ve etkileşimli ekranlar (Bkz. Kiosklar) müze ve galerilere girmiştir.

Bu getirilerin devamında "Akıllı Müze" kavramı doğmuştur. Akıllı müzeler, ziyaretçilerin müze içeriğine erişmek ve müze etkinliklerine katılmak için akıllı cihazları kullanabilecekleri ortamı ifade etmektedir. Akıllı müzelerde ziyaretçiler, akıllı cihazlar aracılığıyla sergi ve etkinlik programları hakkında bilgi edinebilmekte, müzelerin arşivinde veri arama yapabilmekte ve etkileşimli bir ortam aracılığıyla müze etkinliklerine de katılabilmektedir (Zhang ve Rahman, 2022).

Müzeler teknolojinin imkanlarından ne kadar yararlanır ve etkileşimli yöntemleri ne derece kurumlarına empoze edebilirlerse, toplumla o derece etkili bir iletişim yaratabileceklerinin bilincine varmışlardır.

Müzeler artık Muse'lerin tapınakları olmaktan çıkmış, birer açık üniversite, herhangi bir ailenin tüm fertlerinin eğlenerek öğrenebileceği, öğrenmenin bir zevk olabileceği kültür merkezlerine dönüşmüştür (Atagök, 1989).

Uluslararası Müze Konseyi ICOM (International Council Of Museums) müzeciliğin tanımını farklı dönemlerde değiştirmiş, 24 Ağustos 2022 tarihinde Prag'da yapılan Genel Kurul toplantısında; "Müze, somut ve somut olmayan mirası araştıran, toplayan, koruyan, yorumlayan sergileyen ve toplumun hizmetinde olan, kar amacı gütmeyen, kalıcı bir kurumdur. Kamuya açık, erişilebilir ve kapsayıcı olan müzeler, çeşitliliği ve sürdürülebilirliği teşvik eder. Eğitim, eğlence, yansıma ve bilgi paylaşımı için çeşitli deneyimler sunarak; etik, profesyonel ve toplulukların katılımıyla faaliyet gösteriyor ve iletişim kuruyorlar" tanımı %92,41 oyla kabul edilmiştir. (URL-1)

Müzenin yeni tanımında; erişilebilirlik ve müzelerin sürdürülebilirliği kavramları dikkat çekmektedir. Erişilebilirliği misyon edinen müzeler de topluma ulaşmanın alternatif yollarını aramış ve eser ile izleyici arasında yeni bir iletişim kanalı oluşturmak adına uzaktan erişim atılımını gerçekleştirmişlerdir. Uzaktan erişimin ilk adımı olarak müzelerin internet sayfaları açılmış ve buradan müze koleksiyonundaki eserlerin dijital hallerine erişim imkanı sağlanmıştır. Yapılan araştırmalara göre de müzelerde kullanılan dijital sergilerin, oyunların farklı yaş gruplarından ziyaretçilerin müzeye erişimini hızlandırdığı ve kolaylaştırdığı tespit edilmiştir. (Karadeniz, 2020:975).

Müzelere giren bir diğer teknoloji de Sanal Gerçeklik (VR) ve Arttırılmış Gerçeklik (AR) uygulamalarıdır.

Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik, gerçeklik teknolojisinin iki ana kategorisidir. Sanal gerçeklik, bilgisayar tabanlı üç boyutlu oyunlarda bulunan ve girildiğinde kullanıcının dış dünya ile ilişkisinin tamamen ortadan kalktığı bir ortam olarak tanımlanırken, artırılmış gerçeklik ise gerçek dünyayla bağlantısı devam eden, dünyamıza veri ve görüntülerin eklenmesini sağlayan, gerçek ve sanal nesnelerin aynı ortamda yan yana algılanmasını sağlayan bir ortam olarak tanımlanmaktadır (İçten ve Bal, 2017:402).

Arttırılmış gerçekliğin müze alanında ilk kullanımı D. Wagner ve arkadaşlarının tasarladıkları arttırılmış gerçeklik içeren elektronik bir tur rehberidir. 2007 yılına gelindiğinde de Damala ve ekibi sadece ziyaretçilerin değil, müze çalışanlarının da kullanabilecekleri birden fazla multimedia özelliğe sahip bir mobil cihaz tasarlamıştır (İçten ve Bal, 2017:403).

Müzeler tarafından tercih edilmeye başlanan bu teknolojik uygulamalar, tasarlanan sanal müzeler ve yapılan sanal turlarla izleyicilerin eserlere erişimi daldırma yöntemiyle gerçekleştirilmeye başlanmıştır.

Müzelerde düzenlenen sanat etkinliklerinin ve sergilerin amacı, ziyaretçiler ile sanat eserleri arasında birebir karşılaşmalar yaratmak ve bu karşılaşmalar üzerinden izleyicilerin düşünce ve bakış açılarında farkındalık oluşturmaktır (Bostancı, 2019:36). Sanal gerçeklik uygulamaları ve metaverse dünyası da eser ve izleyici arasında bu karşılaşmaları gerçekleştirip, farkındalığın yaratılmasını uzaktan erişimle mümkün kılmaktadır.

2019 yılında tüm dünyayı saran Covid-19 salgını sebebiyle, 2020 Pandemi dönemi tüm sektörlerde uzaktan erişimi elzem kılmış, kültür kurumları, galeri ve müzelerin de sanal dünyada varlığı artmıştır. Bu süreçte, sanal müzeler ve metaverse ile müze koleksiyonları dijital ortama aktarılmış, yüksek çözünürlükte izleyiciye sunulmuş ve ziyaretçiye eser ve koleksiyon hakkında ayrıntılı bilgi de sağlanmıştır.

Artık müzeler, sadece kültürel değerlerin sergilendiği mekanlar olmaktan çıkıp, ziyaretçilerin farklı teknolojik deneyimlerle hem bilgilendiği hem de eğlendiği, eserlerle daha fazla etkileşim yaşadığı, bilgisayar teknolojisinin tüm birimlerinde kullanıldığı sergileme mekanlarına dönüşmüştür.

Sanatçılar da geleneksel yöntemlerin yanı sıra dijital çalışmalara da ağırlık vermekte olup eserlerini dijitalle uyarlamışlardır. Bu dönemde teknolojiyle iş birliği yapan sanatçılar, yalnızca kendi yaratıcılıklarının kilidini açmakla kalmamış, aynı zamanda teknolojinin olanaklarından yararlanarak izleyiciler ve koleksiyonerlerle etkileşim kurmanın yeni yollarını da bulmuşlardır. (İlmen, 2022:14)

Örneklere de görüldüğü üzere, sanatçıların dijital sanata ve online galerilere yönelmeleri, müzelerin uzaktan erişim için sanal müzelerini oluşturmaları, eserlerin sanal dünyada orijinalliği ve varlıklarını koruyabilmeleri için yeni bir tescil yöntemi ihtiyacı doğurmuştur. Eserlerin dijital dünyada kayıt altında tutulmaları ve koleksiyonun el değiştirme süreçlerinin kesin ve hızlı takibini sağlayan NFT bir tescil yöntemi olarak da sanat dünyasına ve müzelere girmiştir. Uzmanlara göre blokzincir teknolojisi alanında nispeten yeni olmasına rağmen, NFT'ler yalnızca dijital sanat dünyasında değil, genel olarak sanat ve medya dünyasında da bir paradigma değişimini temsil etmektedir. (İlmen, 2022:31)

NFT'nin, orijinal, değiştirilemez, takibinin kolay ve alış satış işlemlerinin hızlı olması NFT'yi iyi bir yatırım aracına da dönüştürmüştür. Hızla alınan NFT eserler koleksiyon oluşturma süreçlerini de kısaltmıştır. Sanat piyasasının da bu sayede canlandığı söylenebilmektedir. Özellikle Covid-19 pandemisi sonrasında çevrim içi işlemlerin dünya genelinde arttığı sanat piyasasının işlem hacminin de genişlediği görülmektedir. (McAndrew, 2022)

Pandeminin neden olduğu bütçe açıklarını telafi etme çabası içindeki müzeler, ziyaretçileri tekrar müzeye çekmek ve yaşanan kayıpları geri kazanmak için sosyal medyayı, sanal turları ve canlı yayınları kullanmaktadır. Cieccko'a (2021) göre 2021'de çevrim içi aktivite ve satışlara geçilmesiyle beraber, sanatla ilgili NFT'lerin satış değeri, 2021 yılında bir önceki yıla göre yüz kat artarak 2,6 milyar dolara, koleksiyonlarda daha da büyük bir büyümeyle 8,6milyar dolara ulaşmıştır. İşlem hacmi de hızla genişleyerek 2019'da 755.760'ın biraz üzerindeyken 5,5 milyona yükselerek, tahsilatların büyük bölümünü oluşturmaktadır. (2021'deki işlemlerin %85'ini ifade etmektedir.) (Mc Andrew, 2022.; İlmen, E. 2022:40)

Bu artışların en büyük sebebi 227 yıllık tarihi bulunan Christie's Müzayede Şirketi'nin, Mart 2021 tarihli müzayedesinde, Beeple takma ismiyle bilinen grafik sanatçısı Mike Winkelmann'ın "Everydays: The First 5000 Days" isimli eserinin 69.000.000 dolara satılmış olması gösterilmektedir. Christie's Müzayede Evi hem Winkelmann'ın sanatı hem de bir teknoloji olarak NFT'leri meşrulaştırıcı bir güç olmuştur. (URL-2)

Bunun yanında kopyalamanın oldukça kolay gerçekleştirilebildiği günümüz dijital çağında ise sanat yapıtının hakikiliğini oluşturan, kriptografik olarak sertifikalandırılması olmuştur. İsteyen herkes Kevin McCoy'un Quantum'unu izleyebilmekte, hatta indirip kaydedebilmektedir ancak bu durum orijinal esere sahipliğini göstermemektedir. Fiziksel eserlerden örnekle; Picasso'nun Guernica'sının bir replikasına sahip olunması orijinal esere sahip olduğu anlamına da gelmemektedir. (İlmen, 2022:31) Eserlerin NFT'ye çevrilmesi orijinal eseri korurken, yeni bir oluşumla sertifikalı, takibi mümkün, yeni, dijital bir eser yaratılması olarak tanımlanmaktadır.

Makale için yapılan literatür taraması ile öncelikle NFT'lere yönelik tanımlamalar etüt edilmiştir. Ardından NFT'ler günümüz müzecilik alanındaki durumlarına göre; NFT Eser Sahibi Müzeler, NFT ve Metaverse Odaklı Müzeler ve Dünya'nın İlk NFT Müzesi olarak üç farklı kategoriye ayrılarak incelenmiştir. Söz konusu incelemelerde farklı ülkelerden kaynak ve uzman görüşlerine erişilip, NFT'lerin müzecilik alanındaki varlığının tespiti amaçlanmıştır. Sonuç kısmında da NFT kavramının müzecilik alanındaki yeri ve bu yeni oluşumun müzelerin hangi birimlerinde ne şekilde yer aldığı tartışılmıştır.

NFT VE BLOKZİNCİR

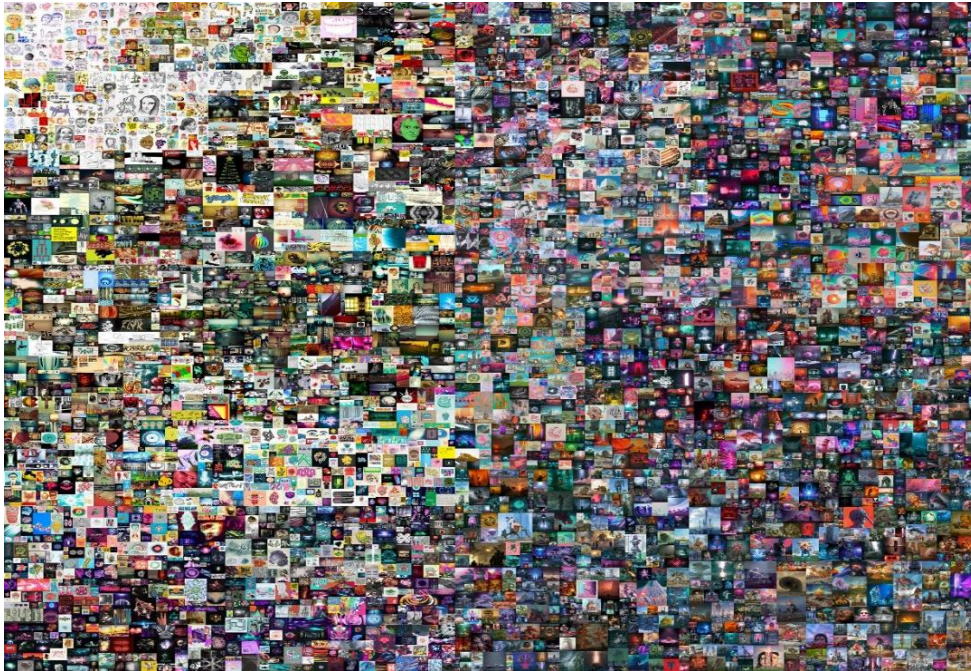
NFT (Non-Fungible-Token); Türk Dil Kurumu tarafından Nitelikli Fikri Tapu olarak çevirilen NFT; dijital ortamda oluşturulan veya dijitale çevrilen öğelerin, Blokzincir teknolojisinin alt yapısı sayesinde geliştirilip, kripto para cüzdanları aracılığıyla kayıt altında tutulup, belgelendirilmesi olarak tanımlanmaktadır. NFT verinin saklanması ve yollanması aşamasında, verinin belli bir alanda toplanması yerine bilgi ağı içinde farklı noktalara dağıtılabilmesi ve akıllı şifreleme yöntemleri ile kilitlenebilmesi şeklinde tarif edilmektedir. (İlmen, 2022:58)

NFT'ler, benzersiz bir varlığı temsil eden, blockchain üzerindeki kriptografik bir token türüdür. Bunlar tamamen dijital varlıklar olabilecekleri gibi, gerçek dünyadaki varlıkların tokenize edilmiş biçimleri de olabilirler (URL-3). Örneğin bir tarihi yapının, bir tarihi alanın veya bir karakalem resmin Jpeg formatındaki bir fotoğrafı da NFT'ye çevrilebilir.

Blockchain de, sanal ticaret ve akıllı sözleşmelerin sağlıklı biçimde yürütülebilmesi için internet altyapılı dijital platformların içine entegre edilebilen kriptografi esaslı bir teknolojidir (Boyras ve Gül, 2022). 2008 yılında Bitcoin'in yaratıcısı Satoshi Nakamoto tarafından oluşturulmuştur ve yeni bir doğrulama yöntemi olarak tanıtılmıştır. Blok zincirler, tarihsel olarak finansal işlemleri kaydetmek için kullanılırken, sanat eserleri için de kullanılmaya başlanmıştır. Yeni bir sanat kolu olmaktan ziyade, dijital sanat eserlerinin satışında aracılık yapan dijital bir sertifika sistemidir (Gacar, 2023). Bu sistemin en önemli avantajlarından biri de doğrulama, tasdikleme yapabilme yeteneğine sahip olmasıdır.

Sanatçılar en son dijital resmini temsil eden bir NFT belirteci oluşturabilirler. Bir kez satıldığında, bu tablo asla çoğaltılamaz veya bir NFT olarak tekrar satılamaz; bu, doğrulanmış bir sahiplik geçmişine sahip benzersiz bir öğedir. (Delibaş, 2022:13) Ayrıca makalenin giriş bölümünde değinildiği gibi görsel bağlamda kripto sanat olarak anılan bu yeni teknoloji, resim, ses, video gibi çeşitli verilerin dijital bir ortamda yazılması ve bu verilerin dijital olarak sertifikalandırılmasını sağlamaktadır (Kafalı, 2022).

Günümüzde en çok bilinen NFT eser, Beeple ismiyle tanınan grafik sanatçısı Mike Winkelmann'ın JPEG formatında oluşturduğu ve toplam 5000 ayrı resmin birleşiminden oluşan NFT bir kolajdır (Şekil 1). 25 Şubat – 11 Mart 2021 tarihli Christie's tarafından açılan çevrim içi müzayedede 100 dolarla başlatılan açık arttırma sonucunda 69.3 milyon dolara satılan bu eser dikkatleri üzerine çekmiş, yüksek satış fiyatı sebebiyle de sanatçı ve koleksiyonerlerin NFT dünyasına olan ilgisini arttırmıştır. Bu eser, NFT olarak basılmış dijital bir eserin, bir müzayedede evi tarafından açık arttırmaya dahil edilen ilk çalışma olması adına da önem teşkil etmektedir. (İlmen, 2022:35).



Şekil 1: Beeple (Mike Winkelmann). Everydays: The First 5000 days.

Kaynak: <https://bit.ly/3biCoSN>

Dijital sanatın kabulü, NFT'nin tanınması ve sertifika yöntemi olarak tercihi adına bu müzayedede ve eser sanat dünyası adına kritik önem taşımaktadır. Sanatçıların ve diğer girişimcilerin eserlerini müzayedede ve sanal müze

ortamlarında yüksek fiyatlarda satabilme fırsatı yakalamalarıyla, giderek yaygınlaşan bu yeni teknolojinin, gelecekte çok büyük rağbet göreceği de ön görülmektedir (Özrili, 2021).

NFT'ler dört ana özelliği taşımaktadır; benzersizdirler, bölünemezler, aktarılabilir ve kanıtlanabilirler (Kafalı,2022).

Bu özellikler sanatçıların NFT'ye olan ilgisini ve NFT'nin kullanılabilirliğini arttırmıştır. Sanatçılar dijital eserlerini NFT'ye dönüştürdüğünde de;

Eser kayıt altına alınmış olur ve yapılan tüm yeni satış işlemleri izlenebilir, şeffaftır. Eserler tektir ve değiştirilemez. Eser sahipleri tekrar satışlardan telif hakkı alır. Satış işlemleri otomatik gerçekleşir, paydaşlar paylarını alır ve işlem maliyetleri azalmaktadır.

Bu işlemler, dijital varlık her el değiştirdiğinde bir bloğun zincir sonuna eklenmesiyle doğrulanır ve güncellenir (Türker, 2022).

NFT eser üreten Türk sanatçılardan, İletişim Fakültesi Öğr. Gör. Dr. Toros Mutlu'ya göre (İlmen, 2022:73), "İşlerimin blockchain sürecinden geçip, internette bu NFT formunda var olmasını önemsiyorum. Bu bir nevi dışarıda özgürce dolaşımda olan işlerimin en azından kendi adıma, yaratılmış bir profil üzerinde bırakacağım bir iz, bir sertifika olarak düşünüyordum. Akıllı kontratlar (smart contracts), gelişmiş satış sonrası telifler ve bunlara bağlı gelişmelerin ileride sanatçıların fiziksel eser satışlarının dahi parçası olacağını düşünüyorum" şeklindedir.

NFT'ler insanların dijital varlıklara sahip olmalarına ve aynı zamanda ticaret yapmalarına da izin verirler. Birisi bir NFT satın aldığı anda, o dijital eser sahipliği değişikliklerini takip etmek için benzersiz tanımlayıcısı belirteçlerle şifrelenir. Bu sahipliği bilgisi daha sonra tüm ağda dağıtılır, böylece blok zincirine erişimi olan herkes onu görebilir. Ancak, yalnızca sahibi, benzersiz şifreleme anahtarıyla NFT'ye erişebilir. NFT'ler dijital dünyada kolayca ticareti yapılabilir oldukları için hızla değerli hale gelebilirler (Jennato & Rogers, 2021; Sönmez Karapınar, 2022). Hızla satılıp, el değiştirebilirler. Diğer yandan taklit edilemeyen bu ürünler orijinal ürünlerin başkaları tarafından kopyalanmasını da engellemektedir. Her NFT'nin kendi benzersiz dijital imzası bulunmaktadır (Cullen, 2021; Sönmez Karapınar, 2022).

Türkiye'de NFT üzerine çalışan ilk sanatçılardan olan Rızacan Kumaş Esin İlmen'in yüksek lisans tezi için verdiği röportajda (2022) bu yeni oluşumu "NFT'yi içeriden deneyimledikçe, aslında bunun yeni bir hareket olduğunu, bunun bir sanatta artık ikinci bir devrim olduğunu düşünmeye başladım. Diyebilirim ki benim için NFT dijital bir rönesans" şeklinde tanımlamıştır.

Metaverse dünyasının oluşumu ve genişlemesi, farklı sektörlerin bu yeni dünyada var olması dijital sanat için yeni bir üretim ve gelişim ortamı yaratmıştır. Meta dünyada anlam kazanan dijital eserlerin, NFT sistemiyle de bu sanal dünyada varlığını koruduğu görülmektedir.

Birçok sanatçı, dijital eserlerin veya somut nesnelerin çeşitli haklarını satmak, paylaşmak ve devretmek için NFT'leri kullanmaktadır. Sanat galerileri ve çevrimiçi erişim imkanı sağlayan online galeriler de sıklıkla NFT eserlere yer verirken, genel olarak, riskten kaçınma eğiliminde olan müzeler, NFT'leri incelemekte ve kullanmakta diğer kurumlara göre daha yavaştır (Jung, 2022). NFT'ler müzeler için daha geniş bir uygulama alanına sahip olabilecek, henüz tam keşfedilmemiş kaynaklardır (Jung, 2022).

Deakin'a (2022) göre, NFT'ler, bir müzenin koleksiyonunu geleneksel olmayan bir şekilde ticarileştirebilir fakat her teknolojinin riskleri vardır ve bu yeni teknolojiye de doğal olarak bilinmeyene karşı bir tereddüt duygusu yaşanmaktadır.

Nihayetinde, NFT'ler, müzelerin daha büyük bir sosyal etkiye sahip olmasını sağlayabilir ve kurumları kendi şartlarında yenilikler yapma konusunda güçlendirmek için dijital teknolojiye yararlanma potansiyelini açığa çıkartabilmektedirler. (Deakin, 2022)

Dijital çağın her alanda yaşandığı ve etkilerinin kuvvetle hissedildiği günümüzde galeri ve koleksiyonerlerin de rolleri değişmeye başlamış, sanata erişim aracısız ve kesintisiz olarak mümkün kılınmıştır.

Dijital sanatın artması, daha çok müzenin uzaktan erişim için sanal müze oluşturması, sanatçıların dijital eser üretimini arttırmaları ve sergilemek için sanal müzeleri kullanmaları eserlerin orijinalliğini korumak için yeni bir tescil yöntemi olarak NFT'nin yoğun olarak tercih edilmesinde etkili olmaktadır. Bu sebeplerle de sanat dünyasının NFT'ye olan yönelimi günden güne artmaktadır.

NFT denildiğinde birçok kişinin zihninde beliren; Paint programında yapılmış, Jpeg formatlı, pixel resimler olsa da NFT bundan çok daha fazlasıdır. Sanat alanında eğitim veren, sanat ekonomisi üzerine çalışan uzmanların görüşleri

de bu Jpeg çalışmalarının önümüzdeki 5-10 yıllık süre içerisinde popülerliğini yitireceği ve NFT'nin tescil yöntemi olarak yalnızca dijital eserlerde değil fiziksel eserlerin kayıtlarında da takip edilebilme özelliği sebebiyle tercih edileceği, bir tescil yöntemi olarak sanat dünyasında varlığını kabul ettireceği ön görülmektedir.

NFT VE METAVERSE ODAKLI MÜZELER

1980'lerden bu yana hayatımızın farklı mecralarında var olan sanal dünyalar, dijital eserlerin ve NFT'nin artmasıyla müzecilik alanında da yaygınlaşmış, dijital eserlerin ve NFT'lerin sergilendiği metaverse odaklı müzeler olarak günümüzde yoğun bir şekilde varlığını göstermeye başlamıştır.

Metaverse kelime yapısı ile ilk olarak 1992 senesinde yazar Neal Stephenson'ın "Snow Crash" isimli bilim kurgu romanında kullanılmıştır. (Doğruer, 2023) meta ve universe kelimelerinin birleştirilmesiyle oluşturulan kelime, içinde hissettirilecek bir yapıyı hedeflerken, var olan gerçek dünyamızın yanında paralel bir evreni temsil etmektedir.

Sanal müzelerin kurulumunun, tasarımının hızlı ve değiştirilebilir olması, yeni sergileme yöntemlerine olanak tanınması ve hayal gücüne bağlı olarak sınırsızlığı vadetmesiyle küresel ölçekte erişilebilirlik imkanı sağlamaktadır.

2019 yılı ikinci yarısında yaşanan Covid-19 pandemisi sebebiyle, insanlığın 2 yıldan uzun bir süre boyunca küresel çapta kapanması sürecinde ortaya çıkan dijital dönüşümler arasında metaverse, çevrim dışı etkinliklere kıyasla en kayda değer alternatiflerden biri olmuştur. (Doğruer, 2023:67)

Ziyaretçi sayısında bir sınır olmayan metaverse müzelerinde, ziyaretçi hazırlanan sanal müzeyi gezer, koleksiyona ait eserleri müzenin sanal duvarlarında inceler. Ziyaret esnasında eserlerin üzerlerine tıkladığında farklı bir uygulamaya girmeden açılan künye bilgilerinden çalışma ile ilgili bilgelere erişir veya ayrıntılı incelemek için görseli daha da yaklaştırabilmektedir.

Metaverse müzelerinin en büyük avantajları sergi kurulum, lojistik, sigorta bedellerinin olmamasıdır. Sınırların aşıldığı, hızlı etkileşimin hedeflendiği metaverse müzelerinde fiziki müzelerin aksine kâr amacı güdülür. Sergilemenin yanı sıra satın alma işlemlerinin de yapılabilmesi için seçenekleri bulunmaktadır. Uygulama içerisinden farklı bir alt yapıya bağlanarak alım gerçekleştirilebilmektedir. Bu işlemler fiziki bir galerinin satış işlemlerine kıyasla da çok kısa sürede gerçekleşmektedir.

Musee Dezantral NFT Müzesi

2022 yılında açılmış Metaverse NFT müzelerinden biri olan Musee Dezentral, farklı temaların olduğu üç kattan oluşmakta ve sanatçıların NFT eserlerini sergileyebilecekleri 222 adet sanal çerçevesi bulunmaktadır.

İnsanların sanatı deneyimleme biçimlerinde devrim yaratma vizyonunu benimseyen Musee Dezentral NFT eser sergilemesinin yanı sıra NFT eser alımının da yapılabildiği bir platformdur (Şekil 2). Ziyaretçi müzeyi kadın veya erkek avatar seçimi yaparak gezebilmektedir.

Tasarımında fiziki müze binalarının benzerinin yansıtıldığı metaverse müzesine, yüksek tavanlı hol bölümündeki merdivenlerinden çıkılarak girilmektedir ve koridorlarından geçilip gezilebilen birçok sergi salonu bulunmaktadır.

Nem dengesini bozduğu için fiziki müze binalarının iç mekanlarında tercih edilmeyen havuz ve fıskiye tasarımlarının yer aldığı metaverse müzesinde su ve kuş sesleri arasında müze ziyareti gerçekleştirilebilmektedir.



Şekil 2: Musee Dezantral NFT Müzesi, Müze girişi görüntüsü

Kaynak: <https://musee-dezentral.com/museum>

Günümüzde NFT'ler ve çevrim içi platformlar, sanatçıların kendi çevrim içi sergilerinin küratörlüğünü yapmalarına olanak tanımakta ve bu da bir sanatçının kariyerini oluşturmak için kullandığı geleneksel yolu bozmaktadır. (URL-4).

Bununla beraber, dünyanın her yerinde müzeleri fiziksel olarak ziyaret etme şansına asla sahip olamayacak pek çok insan yaşamaktadır. Musee Dezentral ekibi, müzelerinin insanlara bir sonraki en iyiyi sunacağını ve Amerika'nın küçük bir kasabasındaki veya Vietnam'da köyde bir kişinin kendisini Musee Dezentral'a taşıyıp sanatı deneyimleyebileceğini ummaktadır (URL-5).

Tüm dünya tarafından tanınan çağdaş sanatçı Damian Hirst'in eserleri ile Cryptopunks koleksiyonu sergilenen önemli NFT'ler arasındadır. Musee Dezantral NFT ve Metaverse odaklı müzelerin ilk örneklerindedir ve müzecilik alanında sergileme yöntemlerinin nasıl değişip, dönüşebileceğini bizlere göstermektedir.

Metaverse Arts Museum

Tamamen sanal gerçeklikle oluşturulmuş Metaverse Arts Museum, NFT metaverse müzelerinin en çok talep görenlerinden de biridir. NFT eser koleksiyonuna müzenin internet sayfasından erişilip bilgi alınabileceği gibi Sandbox sanal gerçeklik uygulamasından giriş yapıp, bir avatar oluşturulup, NFT müzesi ziyaret edilebilmektedir (Şekil 3). Müzede, NFT çalışmalar kalıcı sergiler ve süreli sergiler olarak farklı katlarda yer almaktadır.

NFT fiziksel sanat gibi toplanabilen ve alınıp satılabilen gerçekten benzersiz ve doğrulanabilir dijital sanatın yaratılmasına olanak tanımaktadır. (URL-6)



Şekil 3: Metaverse Arts Museum, müze içi görüntüsü

Kaynak: <https://metaverseartsmuseum.com>

Musee Dezantral'in aksine Metaverse Arts Museum daha dijital bir görüntüye sahiptir. Neon renkte ledler, göz alıcı renk tonları ve Sandbox avatarıyla ziyaretçisine daha sanal bir dünyayı yansıtmaktadır.

Modal Metaverse Dijital Yaşam Müzesi

XR stüdyosu tarafından Delta Reality aracılığıyla geliştirilen müze bir Dijital Yaşam Müzesi'dir (Şekil 4). Dijital Yaşam Müzesi (MoDaL), sanatın 2D görüntüler ve 2D videolardan, 3D statik ve etkileşimli nesnelere, tüm 3D ortamlara ve 3D deneyimlere kadar uzandığı, çok kullanıcı, sürekli büyüyen, gerçek zamanlı bir dijital sergidir. (URL-7)



Şekil 4: Modal Metaverse, Dijital Yaşam Müzesi, müze giriş görüntüsü

Kaynak: <https://modalnft.com/info/>

“Teknoloji ile sanatı birleştirmenin geniş olanakları bizi büyüledi ve bunun bizi nereye götüreceğini keşfetmek istedik” diyen tasarım ekibi, dijital sanatın bugünkü konumunun sınırlarını nasıl zorlayabileceklerini ve mevcut bakış açısının ötesine geçip neleri yapabileceklerinin peşine düşmüştür. (URL-8) Müze; sanat, teknoloji, mühendislik ve matematiğin kesiştiği dijital eserlerin etrafına inşa edilen tek parça bir NFT olarak oluşturulmuştur.

Görünüm olarak bir müzeden çok bilim kurgu filminin sahnelerini andıran müzede, avatarlar da yarım insan formunda, silüetleri olmayan, sanal bir görüntü olarak tasarlanmıştır.

Sergileme mekanları klasik bina görüntüsünün dışında, sınırsız ve bazen duvarsız mekanlardır. Metaverse müzelerinin genel özelliği olan sürekli genişleme ve dönüşme hali bu müzede de sürmektedir.

Diğer müzelerden farklı olarak Modal Metaverse Müzesi, arkadaşlarımızla aynı anda ziyaret edilebilme özelliğini de taşımaktadır.

DÜNYA’NIN İLK NFT MÜZESİ

2021 yılına kadar dijital ortamda hazırlanan NFT eserler, yine dijital platformlarda, sanal galeriler de veya galeri ya da çağdaş sanat müzelerinin dijital salonlarında yer alan dijital ekranlarda sergilenirken, 2021 yılında Amerika Birleşik Devletleri’nde dünyanın ilk fiziki NFT Müzesi açılmıştır.

Alışlagelmiş fiziki bir müze binasında bulunan Seattle NFT Museum’da izleyici dijital sanatı ve NFT’yi deneyimlemek için bilgisayar veya telefon ekranına hapsolmeden, klasik yapıdaki müze binasında alıştığı gibi; eserin karşısında ayakta durarak eseri inceleyebilmektedir. NFT eserler müze içerisinde konumlandırılmış dijital ekranlarda sergilenmektedir (Şekil 5).

Müzede, sanal müze tasarımları gibi izleyiciyi içine alan, 360°lik ürün yerleştirmenin aksine, klasik müze sergileme yöntemi tercih edilmiştir. Bu yöntemin izleyiciyle NFT eser arasındaki mesafeyi azalttığı ve NFT’ye mesafeli yaklaşan sanatsever ve koleksiyonerlerin güvenli bir alan olan müze binasında bu deneyimi yaşamalarının, NFT’ye olan ön yargıların azalmasına da etki ettiği düşünülmektedir.

Sanatçı ve sanatseveri düzenlediği sergilerle buluşturan müzede sergilerin yanı sıra NFT ve dijital sanat alanında konferanslara, NFT eğitimlerine ve diğer etkinliklere de yer verilmektedir.



Şekil 5: Seattle Müzesi

Kaynak: <https://www.seattlenftmuseum.com/blog>

Müzenin internet sayfasında müze; “Ortam ve malzeme sınırlamaları olmaksızın dijital sanat, fiziksel alanın sınırlarını zorluyor. Seattle NFT Müzesi’nin sergileri, Seattle’daki ve dünyanın dört bir yanındaki insanlara ilham veren jetonlara daha yakından bakarak bu sınırları birlikte keşfetmek için tasarlandı. Her kurulumu meta verilere, sanatçı hikayesine ve daha fazlasına bağlarız, böylece her yeni keşifle yolculuğunuz daha yeni başlar.” şeklinde tanımlanmaktadır.

Dijital ve NFT eser üreten sanatçılara yaptığı açık çağrı üzerine sergilerini gerçekleştiren müzenin misyonu, izleyicilere ilham vermek, ilgilerini çekmek ve meydan okumaktır.

Müzenin Ekim 2023 tarihinde gerçekleştirdiği son sergisi olan “Yapay Zeka ve Sanat” için Seattle NFT Müzesi’nin kurucu ortağı ve küratörü Jennifer Wong sergiyle ilgili şunları söylemiştir: “Bu sergi, ziyaretçileri insanın yaratıcılığı ile makine öğrenimi algoritmaları arasındaki simbiyotik ilişkiye tanık olmaya davet ederek sanatsal ifadenin sınırlarını zorluyor. Yapay zekanın sanat dünyası üzerindeki dönüştürücü etkisine ilişkin tartışmalara ilham vermeyi ve sunduğu etik ve kültürel sonuçları keşfetmeyi umuyoruz.” (Şekil 6).



Şekil 6: Yapay Zeka ve Sanat Sergisi

Kaynak: <https://seattleartfair.com/events/new-frontiers-the-impact-of-artificial-intelligence-in-art/>

NFT ESER SAHİBİ MÜZELER

Müzeler topluma adanmış, belli misyonları olan ve genelde de kar amacı gütmeyen kurumlardır. Sürdürülebilirlikleri için en büyük gelir kaynağı olan bilet gelirlerinin de, insanların pandemi sebebiyle evlere kapanmasının ardından oldukça azaldığı bilinmektedir.

Bazı müzelerin yeni dünya düzenine ayak uydurduğu ve müzelerinin metaverse versiyonlarını oluşturarak sanal dünyaya adım atıp, bu platform üzerinden dijital eser satışları gerçekleştirdiği gözlenmiştir.

Kâr amacı gütmeyen müzeler için NFT'ler; tarihi sanatçıların eserlerini alıp bu statik, yüksek çözünürlüklü JPEG'leri benzersiz dijital koleksiyonlara dönüştürmenin çekici bir yolu olabilmektedir. (Ciecko, 2021)

Günümüzde dünyanın köklü müzeleri başyapıtlarının dijitallerini oluşturup hem kendi sitelerinde sergiliyor hem de müzayede şirketleri vesilesiyle NFT'lerini satabiliyor. Bu durum pandemi döneminde ziyaretçi gelirleri düşen müzeler için yeni bir gelir potansiyeli oluşturmaktadır.

Cuseum'un kurucusu ve CEO'su Brendan Ciecko'a (2021) göre; NFT'lerin ortaya çıkışıyla, dijital nesnelere daha önce mümkün olmayan bir şekilde, özgünlük ve sahiplik eklemek artık mümkün. Dijital varlıklarından para kazanmak isteyen müzeler artık koleksiyonlarının yeni bir düzende ve değer kazanabilecek gelişen bir pazarda bulunma fırsatına sahiplerdir.

Müzeler NFT'ler yardımıyla yüzyıllardır uyku durumunda kalan sanat eserlerini tekrar hayata döndürebilir ve bu süreçte yeni kazanç yolları bulma potansiyellerini de keşfedebilirler. (Yu, 2022) Müzelerin envanterindeki orijinal eserlerin müzenin binasından dahi çıkartılmadan, lojistik süreci yaşamadan, hatta dokunulmadan dijital yolla sanal dünyada tekrar sergilenmesi, satışının yapılması ve de orijinal eserden herhangi bir hak talep edilememesi müzeler için yeni ve tercih edilebilir bir oluşum olarak görülmektedir.

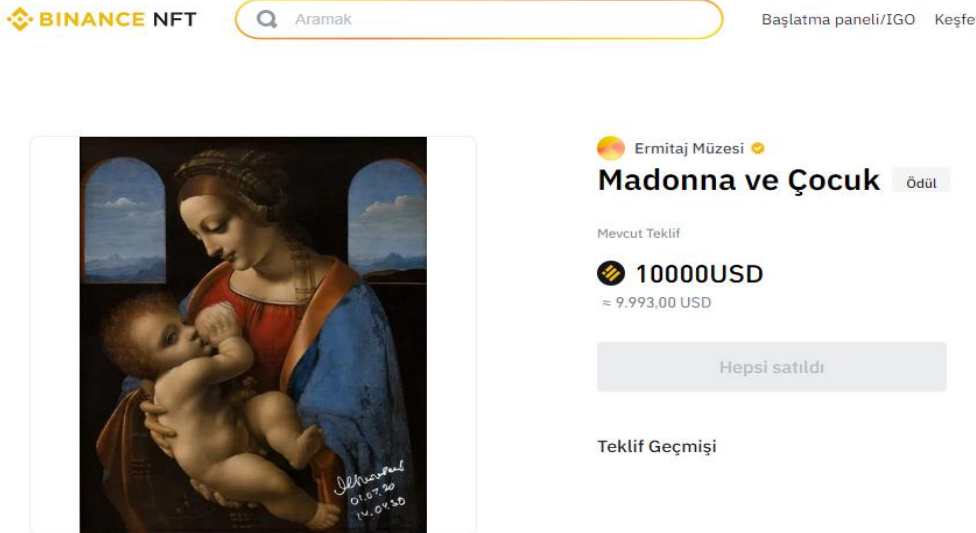
NFT'ler de, tuval üzerine yağlıboya tablolara kıyasla çok az görüntü değeri olan pullar veya beyzbol kartları gibi koleksiyon öğeleridir (Taylor & Sloane 2021). Farklı olan, NFT'lerin bir sanat piyasasının ilkelerine göre alınıp satılabilmesidir (Taylor & Sloane 2021).

Dünyanın önde gelen müzelerinden Rus Hermitage Müzesi; 2021 yılında böyle bir koleksiyon ile Binance ortaklığıyla bir müzayede düzenlemiştir (Şekil 7).



Şekil 7: Hermitage NFT Müzayedesini Afifi

Kaynak: <https://www.binance.com/en/blog/nft/binance-nft-marketplace-to-feature-tokenized-art-including-leonardo-da-vinci-from-the-state-hermitage-museum-421499824684902408>



Şekil 8: Binance NFT sayfası

Kaynak: <https://www.binance.com/en/nft/product/5988745>

Aralarında, Leonardo da Vinci, Vincent Van Gogh, Claude Monet, Wassily Kandinsky gibi önemli sanatçıların eserlerinin bulunduğu bir NFT koleksiyonu oluşturulmuş ve bu koleksiyon müzayede şirketiyle satışa sunulmuştur (Şekil 8).

“Premium NFT Collection Your Token is Kept in The Hermitage - Jetonunuz Hermitage'de Tutulur” ismiyle yapılan müzayedede, dijital eserler, Müze Genel Müdürü Mikhail Piotrovsky tarafından imzalanmıştır ve koleksiyon sadece dijital kopyalardan oluşmaktadır. NFT koleksiyonda, Leonardo da Vinci'nin Litta Madonna'sı , Giorgione'nin Judith'i , Vincent van Gogh'un Leylak Çalışı , Wassily Kandinsky'nin Kompozisyon VI ve Claude Monet'nin Montgeron'daki Bahçe Köşesi yer almaktadır. (URL-9).

Müzayede bir hafta süresince tekliflere açık kalmış ve her jetonun başlangıç fiyatı 10bin ABD Doları olarak belirlenmiştir. Düzenlenen ilk NFT açık artırmasında Claude Monet'nin "Corner of the Garden at Montgeron" eseri 74 bin, Giorgione'nin "Judith" eseri 65 bin, Vasili Kandinsky'nin "Composition VI" adlı eseri 80 bin ve Vincent Van Gogh'un "The Lilacs" isimli eseri de 75 bin dolara satılmıştır (URL-10). Bu satış işlemleri de ziyaret gelirleri düşen müzenin varlığını koruyabilmesi adına büyük bir katkı sağlamıştır.

Bir diğer NFT koleksiyonu satışı 2022 yılında Viyana Belvedere Müzesi'nde gerçekleştirilmiştir.

Müze, Opensea isimli NFT platformunda müzenin başyapıtlarından biri olan Gustav Klimt'in "The Kiss" isimli yağlıboya resminin yüksek çözünürlükte bir kopyasını dijital olarak 10.000 parçaya ayırmış ve her bir parçayı da NFT'ye çevirip site üzerinde koleksiyonerlere sunmuştur. (Şekil 9).

Bu önemli tablonun satışının mümkün olmaması lakin NFT olarak bir parçasının satın alınabilir olması birçok koleksiyoner ve sanat severin ilgisini çekmiştir. 2022 yılından bugüne NFT parçaların satışı hem müzeden ilk alım olarak, hem de koleksiyonerler arası olarak halen devam etmektedir (Şekil 10). Dijital para ile yapılan ödemenin ardından NFT'ler, koleksiyonerlerin Blockzincir tabanlı dijital cüzdanlarında saklanmaktadır. Müze ilk satışın yanı sıra, eserlerin koleksiyonerler arası satışından da gelir elde etmektedir.



Şekil 9: "The Kiss" NFT görüntüsü

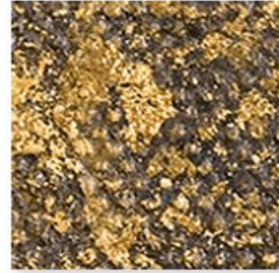
Kaynak: <https://opensea.io/collection/belvedere-arteq-the-kiss-by-gustav-klimt>



x 082 y 046

#04582

Out of 10,000



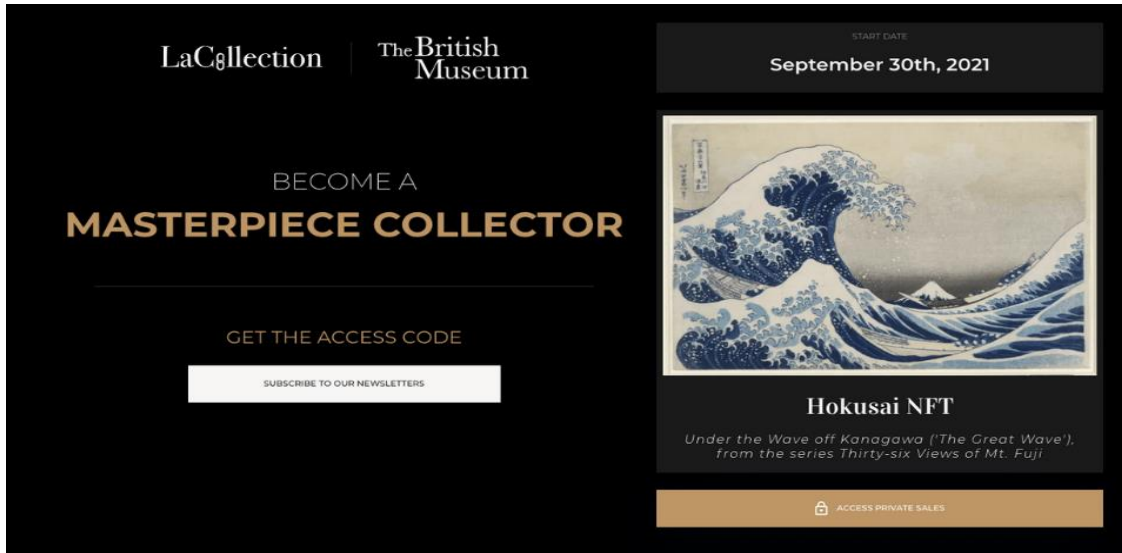
NFT The Kiss by Gustav Klimt

Şekil 10: "The Kiss" NFT ayrıntısı

Kaynak: <https://opensea.io/assets/ethereum/0x54442d0a5849ac1cfedd78f892154328f2c5b238/2016>

British Müzesi de NFT koleksiyon hazırlamak için Fransız La Collection şirketi ile iş birliği yapmıştır (Jung, 2022). Proje kapsamında, Metaverse tabanlı dijital bir platform olan The Sandbox ile anlaşmaya varan müzenin bir metaverse hali bu platform içerisinde yer alıp, sanal olarak ziyaret edilebilecektir. Bu yeni adım ile birlikte British Müzesi, koleksiyonunu paylaşmanın yenilikçi yollarını keşfedip, yeni izleyici kitlelerine ulaşmayı hedeflemektedir (URL-11).

British Müzesi geçtiğimiz 2021 yılında da Katsushika Hokusai'nin 200'den fazla kartpostalını NFT'ye çevirip koleksiyonerlere sunmuştur. Bu konuyla ilgili British Müzesi'nin Lisanslama Müdürü Craig Bandle: "La Collection ile ortaklık kuracağımız ve büyüyen NFT pazarıyla etkileşime geçmenin yenilikçi yollarını keşfedeceğimiz için çok heyecanlıyız. Bir müze olarak sürekli olarak yeni pazarlara uyum sağlamamız ve geleneksel kanallarla ulaşamayabileceğimiz insanlara ulaşmanın yeni yollarını bulmamız çok önemlidir" şeklinde görüşünü bildirmiştir (URL-12).



Şekil 11: British Müzesi NFT müzayede afişi

Kaynak: <https://webrazzi.com/2021/09/27/british-museum-hokusai-koleksiyonu-ile-nft-dnyasina-adim-atti/>

Brendan Ciecko'ya göre, "Müzeler, fotoğraf, baskı ve arşiv malzemelerinin, paraya çevrilebilir potansiyeldeki dijital depolarının üzerinde bulunuyorlar. Bunun kültür sektörü için ne anlama geldiğini henüz keşfetmeye başlamış olsak da dijital varlıklar müzelerin geleceğini yeniden şekillendirmeye pekâlâ yardımcı olabilir."

NFT eser sahibi müze örneklerinden görüldüğü gibi müzeler; topluma ulaşmak ve sürdürülebilirlikleri için geleneksel, standart yollara alternatif yollar aramakta ve metaverse, dijital dünya bu anlamda yeni, standardın dışında, denenebilir olmaktadır. Köklü müzelerin bu yeni dünyaya adım atmaları ve deneyimlemelerinin ardından diğer müzelerin de bakışlarını bu yöne çevirdiği bilinmektedir.

SONUÇ

Müzecilik alanındaki dijitalleşme ve NFT eserler üzerine yapılan araştırma ve inceleme neticesinde, artık pek çok müzenin internet sayfasının olduğu, eserlerine çevrim içi erişim sağlanabildiği, izleyicilerinin ziyaretlerini sanal olarak da gerçekleştirebildiği gözlemlenmiştir. Web tabanlı, insanların sanat etkinliklerine katılımlarını ve sanatsal eğitimleri alabilmelerini kolaylaştırmakta, çevrim içi müzeler yaygınlaşmakta, sanat eserlerine erişim imkanları günden güne artmaktadır (Sağlamtimur, 2010).

Sanal müzeler ve müze eserlerinin dijitalleştirilmesi veya NFT eserin müze envanterine girmesi, eserlerin sanal dünyada sahipliğinin belirlenmesi adına bir tescil yöntemi ihtiyacını gündeme getirmiş, Blokzincir teknolojisiyle NFT sanal bir sertifika görevini de üstlenmiştir.

Müzelerdeki NFT'lerin savunucuları, metaverse dünyasının genişlemesinin artık kaçınılmaz olduğunu ve bu dijital ekosistemin bir parçası olarak NFT'lerin, sanatın geleceğinde küresel bir izleyici kitlesi tarafından finanse edilebileceğini savunmaktadırlar. Dahası, bu savunucular, blockchain teknolojisi tarafından yaratılan gücün ve kontrolün ademi merkezleşme özelliğiyle, sanat dünyasının geleneksel bekçilerini atlatmaya ve dengeyi düzeltmeye yardımcı olduğunu, böylece herkesin kültürel varlıklara erişip keyfini çıkarabileceğini de öne sürmektedirler (Deakin, 2022).

Dijital kopyaların ve NFT'nin müzenin koleksiyonu için herhangi bir risk teşkil etmemesi müzelerin dijitalleşme sürecine olumlu yaklaşımlarını sağlamış ve incelenen örneklerde bu durum koleksiyonların tanıtılması için bir fırsat olarak değerlendirilmiştir.

NFT platformu Nifty Gateway'in kurucu ortağı Duncan Cock Foster müze ve sanat galerilerinin NFT'ye yaklaşımıyla ilgili, "İnsanlar konseptte daha aşına oldukça, sanat kurumlarının NFT'ler topladığını göreceksiniz" şeklinde görüşlerini bildirmiştir. (Ciecko, 2021)

Tamamlarken şunu belirtmek gerekir ki günümüz müzeleri dijital dünyaya doğru adım atmaktadır. Artık ziyaretçiler müzelerin sanal ortam veya metaverse versiyonlarını ziyaret edip, eserler hakkında bilgi edinip, farklı bir para birimiyle de eserlerin NFT versiyonlarını satın alabilmektedirler. Farklı ülkelerdeki müzeler sürece dahil olmaya başlamıştır. Yeni nesil müze izleyicisinin yakalanması ve teknolojinin getirilerine yetişebilmek adına atılan bu adımlar günden güne yaygınlaşmaktadır.

KAYNAKÇA

- Artun, A. (2006). Müze ve Modernlik Tarih Sahneleri-Sanat Müzeleri I, İletişim Yayınları, İstanbul.
- Atagök, T. (1989). “Müzeler, Birer Açık Üniversite, Herhangi Bir Ailenin Tüm Fertlerinin Eğlenerek Öğrenebileceği, Öğrenmenin Bir Zevk Olabileceği Kültür Merkezleridir”. Lami Sanat, s.2.
- Atagök, T. (1995). “Halka Açılan İlk Müze Louvre”, (3):64-68.
- Atagök, T. (2010). “Koleksiyonlardan Müzelere”. Artam Global Art, (3):29-32.
- Bostancı, M. (2019). “Dijital Müzecilik ve İnteraktif İletişim: SFMOMA ve MORİ Dijital Sanat Müzesi Örneklemeleri”, UNIMUSEUM, 2(2), 34-39.
- Boyras, B. ve Gül, M. (2022). “Dijital Denklem: Blockchain Teknolojisi ve NFT Sanatı”. (Ed. Prof. Dr. Sibel Kılıç), Kültür Tarihi ve Disiplinlerarası Sanat Tasarım – V, ss. 51-80, Artikel Akademi Yayınları, İstanbul.
- Ciecko, B. (2021, 10 Mart). Dijital Koleksiyon Öğelerine Yönelik Artan Talep, Nakit Sıkıntısı Olan Müzeler İçin Bir Cankurtaran Halatı Olabilir. *Artnet* <https://news.artnet.com/news/op-ed-digital-collectables-museums-1950808>.
- Cullen, C. (2021, 17 Kasım). “RPC Bites #40-McDonald’s Wins Opposition and Dips into Non-Fungible. Tokens, Border Checks on Animal and Plant-Based Imports Delayed Again and the Food and Drink Federation Releases Its Net Zero Handbook”. [RPC Bites] Erişim Adresi: <https://www.rpc.co.uk/perspectives/food-and-drink/rpc-bites-40/>
- Deakin, T. (2022, 19 Temmuz). “Müzeler ve NFT’ler: Fırsat Nedir, Bunu En İyi Kim Yapıyor ve Neden Soru İşaretleri Kalıyor?” [Museum Next]. Erişim Adresi: <https://www.museumnext.com/article/museums-and-nfts/>
- Delibaşı, M. (2022). “NFT (Nitelikli fikri tapu) ve NFT’nin Sanat Alanında Kullanımı”, Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Diş Yüzer, N. & Boyraz, B. (2023). “Günümüz Sanat Müzelerinde İnternet Kullanımı ve Koleksiyonların Çevrim içi Erişilebilirliğine Dair Bir Araştırma” International Social Sciences Studies Journal, (e-ISSN:2587-1587) Vol:8, Issue:10X; pp:4xxx-4xxx. DOI: 10.29228/sss.66XXX .
- Doğruer, F. S. (2023). “Dijital Çağın Müzecilik Deneyimi: Metaverse Müze”, Türk Arkeoloji ve Etnografya Dergisi, 86, 65-81.
- Gacar, H. (2023). “Sanatın Dijital Dönüşümü: “Aura” Kavramı Bağlamında Nft Üzerine Bir İnceleme”, Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli Üniversitesi, Kocaeli.
- İçten, T. & Bal, G. (2017). “Arttırılmış Gerçeklik Teknolojisi Üzerine Yapılan Akademik Çalışmaların İçerik Analizi” Bilişim Teknolojileri Dergisi, 10(4):401-415.
- İlmen, E. (2022). “Çağdaş Görsel Sanatlar Alamı ve NFT İlişkisi”, Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- Jennato, H. & Rogers, G. (2021, 15 Haziran). “Growth Marketing Tactics for Each Stage of the Buyer’s Journey” [Growth Channel]. Erişim Adresi: <https://growthchannel.io/blog/growth-marketing-tactics-for-each-stage-of-the-buyerjourney>.
- Jung, Y. (2022). “NFT’lerin Müze Sektöründeki Mevcut Kullanım Durumları, Faydaları ve Zorlukları: Eğitim Amaçlı NFT Paylaşımının Ortak Havuz Modeline Doğru”. Müze Yönetimi ve Küratörlük Dergisi, 38(4):451-467.
- Kafalı, E. (2022). “Dijital Sanata Evrilen Dünya’da NFT’nin Yeri”, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Karadeniz, C. (2020). “Müzedede Dijital Teknolojilerin Kullanımı ve Salgın Sürecinde Dijital Katılım”. İdil Sanat ve Dil Dergisi, 9(70), 975-984.
- McAndrew, C. (2022). The Survey of Global Collecting 2023. The Art Basel and UBS Art Market Report 2023, <https://theartmarket.artbasel.com/download/The-Art-Basel-and-UBS-Survey-of-Global-Collecting-in-2023.pdf>
- Özrili, Y. (2021). “Olmayan Müze: Kripto Sanat”. TUCADE Turizm Çalışmaları Dergisi, 3(1):1-14.
- Sağlamtimur, Z. (2013). “Walter Benjamin’in Bakış Açısından Tarih ve Fotoğraf İlişkisi”. Gazi Üniversitesi İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi, (37):220-250.
- Sönmez Karapınar, E. (2022). “NFT Pazarlamasının Temelleri”. (Ed. Doç. Dr. Bülent Darıcı), Sosyal Beşeri ve İdari Bilimler Alanında Uluslararası Araştırmalar (E-Kitap), ss. 57-81, Eğitim Yayın Evi, İstanbul.

Taylor, J. And Kelsey S. (2021). “Art Markets Without Art, Art without Objects.” *The Garage Journal: Studies in Art, Museums & Culture* 2: 152–175. doi:10.35074/GJ.2021.97.81.008.

Türker, O. (2022). “Müzelerde Arttırılmış Gerçeklik: NFT Uygulamaları Bağlamında Arttırılmış Gerçeklik Destekli Müze Uygulaması (Bolu Müzesi Örneği)”, *Sanatta Yeterlilik Tezi, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.*

Yu, Z. (2022). “Open Museum : Make Art Accessible, Make Appreciators Becoming Creators, Collectors And Promoters”, Master Thesis, Rochester Institute of Technology, New York.

URL-1. <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>

URL-2. <https://www.theverge.com/2021/3/11/22325054/beeple-christies-nft-sale-cost-everydays-69-million>

URL-3. <https://www.binance.com/tr/nft/what-is-nft>. Erişim Tarihi: 28.10.2023.

URL-4. <https://musee-dezentral.com/vision> Erişim Tarihi:26.10.2023.

URL-5. <https://musee-dezentral.com/vision> Erişim Tarihi: 26.10.2023.

URL-6. <https://metaverseartsmuseum.com> Erişim Tarihi: 21.11.2023.

URL-7 <https://modalnft.com/info/> Erişim Tarihi: 23.11.2023.

URL-8 <https://modalnft.com/info/>

URL-9. <https://www.binance.com/en/blog/nft/binance-nft-marketplace-to-feature-tokenized-art-including-leonardo-da-vinci-from-the-state-hermitage-museum-421499824684902408>. Erişim Tarihi: 20.10.2023.

URL-10. https://www.ellitoral.com/internacionales/subastan-150-500-dolares-copia-digital-obra-leonardo-da-vinci_0_MQq66SbFdK.html Erişim Tarihi: 28.10.2023

URL-11. <https://webrazzi.com/2023/07/31/british-museum-the-sandbox-metaverse/>. Erişim Tarihi: 25.10.2023.

URL-12. <https://www.theguardian.com/technology/2021/sep/24/british-museum-nfts-digital-hokusai-postcards-lacollection> . Erişim Tarihi: 26.10.2023.