



The Journal of Academic Social Science Studies

JASSS

International Journal of Social Science

Doi number: <http://dx.doi.org/10.9761/JASSS2408>

Number: 26 , p. 329-344, Summer II 2014

KÜLTÜR VE SANAT İLETİŞİMİ ÇERÇEVESİNDE TÜRKİYE'DE SANAL MÜZELERİN GELİŞİMİ

*THE DEVELOPMENT OF VIRTUAL MUSEUMS IN TURKEY: AS
PERSPECTIVE OF CULTURE AND ART COMMUNICATION*

Yrd. Doç. Dr. Şeyda BARLAS BOZKUŞ

Marmara Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü

Özet

Son yıllarda gelişen ileri teknolojilerin etkisi ile Türkiye'deki müzecilik anlayışı bu gelişime paralel olarak değişim göstermiştir. Dijital teknolojilerin devreye girmesi müze koleksiyonlarının yapısını değiştirmiştir. Geleneksel anlamdaki nesne koleksiyonlarından farklı olarak bilgiye/imgelere dayanan ve kolay ulaşılabilen etkileşimli sanal müzeler kurulmaya başlanmıştır. Çoklu medya aygıtları kullanılarak izleyiciye ulaştırılan sergiler sanal müzecilikte için yeni bir yol açmıştır. Yeni tekniklerin kullanılması ile kültürel miras ve sanat sergileri farklı formatlarda sunulmaktadır. Günümüzde müzelerin sahip olduğu koleksiyonlar tüm dünyanın ortak mirası olduğu kabul edilmektedir. Bu nedenle pek çok önde gelen müze uluslararası ziyaretçilerine sanal müze ve sanal sergiler yoluyla ulaşır. Ziyaretçilerin gezebileceği fiziksel mekân ihtiyacı, dijital ortama aktarılmış koleksiyonlar ve sanal müze ortamı sayesinde karşılanır. Bu sayede müzeler ziyaretçileri ile kesintisiz bir iletişim sağlayarak bilgi akışı sağlar.

Bu çalışmanın temel amacı yapılan düzenlemeler ve yeniliklerle aynı zamanda birer eğitim kurumu haline gelen sanal müzelerin uluslararası kültürel işbirliklerinde her geçen yıl artan rolünü incelemektir. Modern müzecilik anlayışına bağlı olarak gelişen sanal müzeler, "Sınırlar Ötesi Müzecilik", "24 Saat Açık Müze" ve "Her Kuşaktan Sanatçıya Açık" sloganlarıyla tanıtılmaktadır. Kavramsal çerçeve içerisinde çalışmada sorulacak ana sorular şunlar olacaktır: Sınırsız arşiv ve sergi mekânına sahip olan sanal müzelerin dijital dünyanın sunduğu ayrıcalıkları kullanmaları yeni iletişim modelini nasıl etkiler? Sanal müzeler post-modern anlamda müzeciliği dönüştürebilirler mi? Sanal müze ortamında temsil ve sergilemenin kavramsal boyutu düşünüldüğünde müze ziyaretçilerine kültürel bilgi aktarımının nasıl yapıldığı bu kapsamda ele alınacaktır.

Anahtar Kelimeler: Müzecilik, Sanal Ortam, Dijital Teknolojiler, Kültürel Miras, Sanat, İletişim

Abstract

Nowadays, paralel with the development of Turkish museums, utilizing digital technologies in the museum space is widely recognized. Digital technology has changed the structure of the museum collections. Instead of preserving traditional object collections in the museums, the virtual museums preserve knowledge and images as well as digitalized objects in the unbounded museum space. Using new technology multimedia devices in order to reach audiences open up a new path in virtual museums.

New techniques that is used in temporary exhibitions present cultural heritage and art exhibitions in a diferent perspective. Today, all museum collections are regarded as the common heritage of human kind. For this reason, many of the international museums tend to reach international audiences with virtual collections and exhibitions. The need for the new venue where all museum visitors can easily visit gallery space, is only possible to digitilized collections and virtual space. By the way, museums realized uninterrupted communication with their visitors and provide information flow.

The main purpose of this study is to analyze growing role of virtual museums as educational institutions in the intertananational cultural colloborations. In related to the modern museology, virtual museum has different names such as "museum without boundires," "24-hour museum" and "open to artists from all generations" are introduced. In this study, the following questions are asked in this manner: How do virtual museums design a new kind of communication model between people with using digital technologies in collections as well as exhibition space? Do virtual museums transform the meaning of post-modern museology? Rethinking representation and exhibitions techniques, how do virtual museums communicate with their audiences in different cultural perspectives?

Key Words: Museums, Virtual Space, Digital Technologies, Cultural Heritage, Art, Communication

1. GİRİŞ

Son otuz yıl içerisinde hızla gelişen bilgisayar teknolojileri müzecilik anlayışında devrim yaratacak ölçüde etkili olmuştur. Geleneksel anlamda oluşturulan nesne koleksiyonları dijital teknolojik devrim sayesinde "bilgiyi" farklı bir boyutta kümülatif olarak biriktirerek ziyaretçiye sunar. Bu noktada geleneksel koleksiyonların taşıdığı nesnel ve estetik tüm değerler sorgulanmaya açık bir nokta haline gelmektedir. Mekânlarla aynı temel odağa sahip olan geleneksel koleksiyonlar sanal müzecilik anlayışı çerçevesinde yeniden yorumlanmaktadır.

Günümüzde amaç müzeler sayesinde bilmek değil doğru bilgiye ulaşma yollarını bulmaktır. Bu açıdan bakıldığında modern müzeler bilginin sunulduğu ya da korunduğu ortamdaki çok bilginin paylaşıldığı mecralardır. Dijital devrim yeni müzecilik anlayışı için teknolojik alt yapıyı sağlayan uygulamaları da beraberinde getirmektedir. Uluslararası düzeyde sanal müzeler birer kültürel miras ve sanat platformu oluşturarak kültürlerarası kodların dünya ölçeğinde tanıtılmasını sağlamaktadır.

Bu çalışmanın temel amacı, yapılan düzenlemeler ve yeniliklerle aynı zamanda birer eğitim kurumu haline gelen sanal müzelerin uluslararası kültürel işbirliklerinde her geçen yıl artan rolünü incelemektir. Modern müzecilik anlayışına bağlı olarak gelişen sanal müzeler "Sınırlar Ötesi Müzecilik", "24 Saat Açık Müze" ve "Her Kuşaktan Sanatçıya Açık" sloganlarıyla tanıtılmaktadır. Çalışmada sorulacak ana sorular: Sınırsız arşiv ve sergi mekânına sahip olan bu müzelerin dijital dünyanın kendileri için sundukları ayrıcalıkları kullanarak nesnel ama soyut bir boyutta yansıtılmaları toplumsal açıdan iletişimi nasıl etkilemektedir? Güçlü ve zayıf yönleri ele alındığında sanal müzeler gerçek anlamda müzeciliğin sona ermeye başlayacağını bir işareti mi? Temsil ve sergilemenin kavramsal boyutu düşünüldüğünde izleyiciye nasıl bir bilgi aktarımının yapılacağı kültürlerarası iletişim kuramı çerçevesinde değerlendirilecektir.

1.1. Post Modern Müzecilik ve Sanal Müzelerin Doğuşu

Sanal müzeler elektronik ortamda erişilebilen görsel, ses ve metin dosyalarını sanat, kültür ve tarih alanında insanlarla paylaşan dijital hazinelerdir. Çoklu ortamda geleneksel müzelerin zaman ve mekânsal sunumunun dışına çıkarak farklı kaynaktan pek çok derlemeyi uluslararası platforma sunar. Dünya'da örneklerine her geçen gün daha çok rastlanan bu

müzelerde post-modern sergileme pratikleri açısından bakıldığında eserlerin üretimi esere anlam yüklenerek yapılır. Müzecilik çalışmalarında günümüzde kültürel çalışmalara bağlı olarak gelişen yeni bir disiplinlerarası alan olarak da incelenir. Kamusal mekân olarak müzeler aslında buldukları toplumların kurumsallaşmış birer eğitim kurumlarıdır.

Günümüzde post-modern müzeleri analiz etmek için temel olarak iki ayrı metod uygulanabilir. Birinci olarak, müze görselleri üzerinden bir okuma yapılarak nesne ile yazının ne şekilde birleştirildiği ele alınır. İkincisi ise müze ortamını Foucault'nun gözünden yönetimsellik ve devlet tahakkümü açısından inceler (Witchcomb,2003: 11). Kamusal alanın önde gelen aktörleri olan müzeler eğitim kurumu olmasının dışında aynı zamanda toplumsal olarak sosyalleşme mekânlarıdır. Sanal müzeler açısından düşünüldüğünde müze sergileri üzerinden yapılacak olan okuma pratiği müze ziyaretçisi ve sanal sergi açısından yeni bir tecrübedir. Görsel kültür mekânları olarak müzeler ziyaretçilerine sonsuz bir izlenim olanağı sağlar. Gerek objeleri gerekse fotoğraflar sayesinde imgeler üzerinden yapılan okuma tarihi ve sanatı kişilerin hafızasında nesnelleştirir. Arkeolog ve müze bilimci Kevin Walsh'a (1992) göre geçmişin post-modern müzelerde temsili yer ve mekân bağlantısının dışına çıkarak kişilerin kendi sosyo-kültürel kodlarını sergiler yolu ile alımlaması şeklinde gerçekleşir.

19. yüzyılın sonunda değişen teknoloji ile insanlarda zaman ve mekân algısının değişmesi geçmişin yeniden müze ortamında nasıl algılanacağı sorunsalını da beraberinde getirir. David Harvey'e göre zamanın müze ortamında algılanışı post modernizmle birlikte değişmektedir. Homojen ve yerel zamanın kaybolduğunu savunan Harvey'e göre geçmişin müze ortamında yeniden yazılması aslında felsefi anlamda "tarihin sonunu" getirir (Harvey, 1989: 272). Sanal müzeler açısından bakıldığında zamanın sınırsız ve erişim bölgesine göre farklılık göstermesi, mekânın ise bizim algıladığımız manada olmayışı tarihin ve sanatın farklı bir sunumunu beraberinde getirir. Bu açıdan düşünüldüğünde post modern müzeler eserleri ait olduğu zaman ve mekândan soyutlanarak belirli alt başlıklara ve anathar kelimelere ayrılır. Sanal müze de aynı yolu takip eder, fakat mekânın belirli olmayışı ve yerel zamanın sanal ortamda farklılık gösterdiği düşünüldüğünde tarihi zamandan ve mekândan soyutlar. Filiz Yenişehirlioğlu'na göre sanal müzedeki bu soyutlama süreci aslında eserin kimliğinin bulanıklaşmasına sebep olur. Bu nedenle sanal müzeler bize alışık olmadığımız bir zenginlik sunmalarına rağmen yüzeysel bir sıklık nedeniyle fiziksel dünyamızın oluşumunu etkilerler (Yenişehirlioğlu, 2007: 250). Bu sanal gerçeklik müzeyi gezenler için büyük bir zenginlik olmakla birlikte objeye dokunamamak, koridorlarda yürüyememek aslında sanatın ve tarihin derinine inememek demektir.

İkinci yöntem olan denetleme ve yönetim mekanizması açısından sanal müze post modern müzeler ile aynı düzlemde yer alır. Sanal müzeler ilk akla geldiği şekilde gerçekliği sanal bir kamusalılıkta ararlar. Sadece müze örneğinde değil aynı zamanda sanat blogları ve bağımsız sanatçı siteleri de incelendiğinde bu sanallık internet kullanıcılarının bir arada toplandığı sosyalleşme mekânları haline gelir. Böylelikle sanal müzeler denetlenebilen kamusal alan yaratarak sosyal ağları yönetir.

Sanat içerikli web siteleri 1990'ların ikinci yarısında ilk defa ortaya çıktıklarında daha çok müzeler, sanat kurumları bünyesinde oluşturularak kendi sanat platformlarını oluşturmaya çalışır. Bugün birçok müzede kendi bünyelerinde açılan sergilerin görsellerini web sitelerine yükleyerek kullanıma açılır. Açılan sergilerin üzerindeki "yorum yaz" kutucukları ise müze ortamında iletişimin etkin olmasını sağlayarak sanal bir kamusal alan yaratır. Bu interaktif sistem daha çok insanın aynı anda sergiyi ziyaret edebileceği ve iletişime geçebileceği bir imkân

sağlar. Sanal gerçeklik aynı zamanda sanal kamusalılıkta sağlar (Savaş, 2009: 205). Sanal müze ve galerilerin dışında internet üzerinden ulaşılabilinen bağımsız sanal sanat portallarının gündemi takip ederek bir kamuoyu oluşturduğu düşünüldüğünde sanal ortamda yürütülen tartışmaların önemi daha iyi algılanır. Post modern kültürel pratik olarak sanal müzeleri düşündüğümüzde kültürlerarası alanda iletişime getirdikleri boyutun da ele alınması gerekir.

2. KÜLTÜRLERARASI İLETİŞİM ORTAMI OLARAK SANAL MÜZELER

Kurumsal iletişim aracı olarak toplumsal kodları koruyan sergi ve obje koleksiyonları ile insanlarla kültürel iletişim kuran müzeler bir ölçüde kapitalizmin getirdiği kültürel farklılığın belirli bir kalıpta topluma nüfuz etmesini sağlar. Kültürel mirasın bir şekilde kültür endüstrisi olarak tahayyül edilmesi, kültürel değer taşıyan koleksiyonların da kültür kapitali (Adorno, 2013) olarak adlandırılması sanal müzelerin 21. yüzyılda yeni müzecilik perspektifi şeklinde ön plana çıkmasını destekler.

Kültürlerarası iletişim değişik boyutları ile ele alınacak bir konudur. Kültürel kodlar toplumların sözlü, sözsüz ve davranış kalıplarının üzerinde etkilidir. Bu çalışmada ise kültürlerarası iletişimin kurumsal boyutu olarak görülebilen sanal müzelerin etkisine odaklanılacaktır. Sanat ve kültürel mirasın tanıtımı konusunda sanal müzeler uluslararası boyutta etkileşim sağlayabilecek yapıdadır. Konuyu bu düzlemde ele aldığımızda sanal müzelerin süresiz erişilebilir olması ve geniş bir koleksiyonu dijital platforma taşıması farklı ülkelerden takipçiler tarafından sanal olarak ziyaret edilmelerini kolaylaştırır. Kültür kuramına kültürlerarası ilişki düzeyinde bakıldığında temelde sözlü iletişim ön plana çıkmaktadır (Oksaar, 2008). Halbuki iletişimin kurumsal düzlemde ilerlemesi kültürel yayılmanın daha hızlı ve etkili bir biçimde toplumları etkilediği gözlenir. Sanal müzelerin bağlı oldukları ülkelerin kültür kurumları olduğu düşünüldüğünde dijital ortamda uluslararası kültürel etkinliklerin gerçekleştirme şansına sahiptir. Ülkeler bu sayede kendi kültürlerini ve diğer kültürleri anlamlandırmayı sağlayarak bir kültürün devamlılığı için bütüncül olan esnekliği bir ölçüde izin verir (Theunissen, 2010: 294). Sanal müzeler vasıtasıyla diğer kültürleri deneyimlemek toplumsal kimliklerin dönüştürülmesine olanak sağlamaktadır. Bazı durumlarda kültürel kimliklerdeki bu dönüşüm kültürün metalaşmasını da beraberinde getirir. Yeni medya tarafından üretilen bu metalaşma süreci sanal müzelerde kullanılan imge ve semboller üzerinden yürütülür. Örneğin İstanbul'un Doğu ve Batı kültürlerini bir araya getiren yerel ve küresel gücü elinde tutan imajı sanal müzelerde üzerinde durulan bir olgudur.

Adorno ve Horkheimer'a göre, kültür endüstrileri kavramına bağlı olarak incelenebilecek olan müzeler aynı zamanda reklamcılığın da endüstrileşmiş halini yansıtır (Walsh, 1992: 64). Bu nedenle sanal müzeler vasıtasıyla kültürel miras ve sanat eserlerinin sergilenmesi aslında kültürlerarası tanınırlığı artırır diğer taraftan ise kültürün metalaşma sürecini hızlandırır. Özellikle ABD ve İngiltere'deki dünyanın önde gelen müzelerin sanal platformlarına bakıldığında yerel kültürel kimliklerin tanıtılmasından çok turizm endüstrisine hizmet eden baskın kültürel unsurların tanıtımına önem verildiği görülür (Barlas Bozkuş, 2011). Yeni müzecilik anlayışında yerel toplumların tarih, kültür ve antropolojisine ağırlık verildiği düşünüldüğünde Amerika ve Batı Avrupa merkezli sanal müzelerin kültürel tanıtıma ağırlık vermesi iletişimin faaliyetlerinin daha çok turizm ve tanıtım üzerinden yürütüldüğünü gösterir.

2.1. Dijital Kültür ve Gerçekliğin Sanal Müzelerde Yeniden İnşası

Müze kurumlarında dijital teknolojilerin kullanımı bir devrim niteliğini taşımaktadır. 1980'li yılların başında ABD ve Batı Avrupa merkezli müzelerden yol çıkılarak başlanan uyum ve değişim süreci müze anlatısını kökünden değiştirmiştir. Nesnel bilgiye ve görsel hafızaya

dayanan müze koleksiyonları sanal gerçeklik teknolojilerinin yardımıyla tamamen yapay olarak yeniden tasarlanmıştır. Özellikle müzelerde eğitim ve öğretim faaliyetlerinde kullanılan dijital teknolojiler kurumlararası sürekli bir iletişim mekanizması oluşmasını sağlamaktadır.

Dijital koleksiyonlar müzeler için yeni bir açılım sağlayarak toplanan bilgilerin kişiler, kurumlar, mekânlar ve tarihsel süreçlere göre yeniden üretilerek saklanmasını sağlar. Bu nedenle sanal müzeler bir izleyici kitlesine mesajlar ileten bir araç olarak tanımlanır (Henning, 2007: 305). Keene'e göre dijital ortama aktarılan bilgi ve nesnelere farklı sergiler kapsamında farklı koşullar altında kullanılabilir (Keene, 1998: 1-2). 20. yüzyıl başlarında modern müzecilik perspektifi doğrultusunda inşa edilen sergi mekânları dijital teknolojilerin egemenliğinde yeni baştan tasarlanmaya başlanır. Müzelerde sergilemenin kavramsal boyutu düşünüldüğünde fiziksel uzaklığa rağmen koleksiyonların erişilebilir olması artık mekânsal boyutun çok dışında olduğunun bir göstergesidir. Sanal müzelerdeki dijital koleksiyonlar sayesinde farklı müzelerdeki farklı koleksiyonlar bir araya getirilerek elektronik ortamda paylaşılabilir. Müzelerarası koleksiyonların paylaşılabilir olması müzelerin uluslararası boyutta işbirliği içine girmelerini olanaklı kılar. Bu durum sanatçıların ya da koleksiyon sahibi olan kişilerin sadece internet ortamından ulaşılabilen sanal müzeler kurmaya yönelmektedir (Wallace, 1996: 106).

Dijital koleksiyonları yanı sıra müzelerde kullanılabilir çoklu medya sistemleri müzelerdeki klasik temsilin dışına çıkarak yeni bir gerçeklik yaratılmasına ön ayak olur. Modernitenin beraberinde getirdiği düzlemsel anlatı 1980'li yıllardan itibaren "etkileşimsellik" üzerine kuruludur (Witcomb, 2007: 353). Çoklu medya araçlarının kullanılarak yaratılan teknolojik ortam müze ziyaretçisi için geri bildirimde bulunur, seçenek sunar ve farklı bakış açılarını geliştirmesine olanak sağlar. Etkileşimsel metodun ön planda tutulduğu müzelerde izleyicinin nesnelere olan bağlantısını "free association" yani serbest ilişki şeklinde kurmasına imkân tanır (Saraç, 2008: 211). İzleyiciyi içine alan ve yeni sanal dünyalar yaratan müze ortamı mekân ve nesnenin belirlediği anlatının ışığında düzlemsel olmayan yeni sunum ve anlatı biçimlerine olanak sağlar. Sergilerde ziyaretçiye sunulan öyküleme teknikleri yeni temsil öğeleri olarak kabul edilir ve bu yeni temsil şekli sanal müzeler için sergilemede temel unsurdur.

Literatürde "Virtual Museum" olarak geçen Türkiye'de ise "Sanal Müze" olarak adlandırılan bu yeni teknolojik oluşum gerçeklik tartışmalarını da beraberinde getirir. Çoklu medya aygıtlarının ve bilgisayar teknolojileri kullanılarak hayata geçirilen sanal müzeler gerçekte somut olanın internet ortamında oluşan bir simülasyonudur. Burada sorgulaması gereken husus ise gerçekte var olan müzenin ve koleksiyonun "sanal" olarak ifade edilmesinin getirdiği zorluktur. Aarseth'a göre, sanal müze olgusunda simülasyon tekniği ve çoklu medya kullanılmakla birlikte gerek, dünyada birer eşi olmasa bile bu müzeler aslında somut olanın bir yansıması olduğu için simülasyon yada sanal değerlerdir (Aarseth, 2001: 228-229).

Müzelerin tarih boyunca geçirdikleri evrim sürecine bakıldığında koleksiyon, küratör ve sunum teknikleri dijital teknolojik devrimin getirdiği imkanları kullanıldı. 20. yüzyılın başlarında ziyaretçi çekebilmek ve toplumsal olarak tanınırlığı arttırmak amacıyla süreli sergiler düzenleyen büyük müzeler 21. yüzyıla gelindiğinde ise müze bünyesinde yeni sosyal ağlar kurarak var olan ziyaretçilerin müzelerden uzaklaşmasını engellemeye çalıştı. Bu nedenle yeni medya teknolojileri nesne koleksiyonlarını bilgisayara aktararak sanal sergiler oluşturmanın dışında "müze dostu" kampanyalarını internet ortamında da devam ettirerek simülasyonu sadece müze ve sergi ölçeğinde değil aynı zamanda sosyal paylaşım ağları sayesinde devam ettirdi. Sanal müze ziyaretçisi internette var olan çoklu ortam sayesinde müzelerin sosyal

paylaşım mekanizmasının dışında interaktif yani etkileşimli sistem sayesinde görsele dayalı anlamlar dizisi oluşturdu.

21. yüzyılın beraberinde getirdiği küreselleşme teknoloji kullanımının yaygınlaşması müze kurumları için yeni bir yol çizmiştir. Müze ve sanat galerileri bilgi çağının gerekliliklerine ayak uydurarak çoklu medyanın imkan tanıdığı sanal dünyaları kişilerin kaliteli serbest zaman geçirmesine olanak sağlar. Sanal gerçekliğin müze ziyaretçisine sunduğu etkileşimli bilgiye geçiş kolaylığı artık uluslararası bağlamda zaman ve mekânsal olarak sınırsız bilgiye erişimi ulaştırır.

2.2. Küresel Düzlemde Sanal Müzeler ve Çoklu Medya Aygıtlarının Kültürel Tanıtımda Kullanımı

Dünyada sanal müzelerin geçirdiği değişim post-modern müzeciliğin bir göstergesi durumundadır. Uluslararası boyutta yapılan tarih ve sanat sergilerinde sanal müzeler mekânın ve zamanın gittikçe sıkıştığı bir dünyada mekanı yeniden kurar, zamanı ve mesafeyi yeniden tesis eder. Sanal müzelerin yaptıkları bu etkinlikler uluslararası kültürel ağların kurulmasını, iş birliklerinin yapılmasını, farklılık yaratılarak mekânda ve zamanda yerellik hissi uyandırmasına sebep olur. Diğer uluslararası sanat etkinliklerinde olduğu gibi sanal müzeler ve sanal sergiler kültürel değerlerin ve tarihi mirasın tanıtılmasında da etkin rol oynar.

1990'lı yılların ortasından itibaren müzelerde kullanılan canlandırma tekniğinin ilk örneklerinden biri İngiltere'deki Norwich Castele Müzesi'nde kullanılmıştır (Saraç, 2008: 212). Bu örnek, İngiltere'de yüzyıllar önce yaşamış bir kadın kabilesi reisi Boudica'a ait atlı savaş arabasının serimidir. Ziyaretçiler dönemine uygun olarak tasarlanan bu arabayı kullanarak karşıdaki ekran üzerinde kraliçenin yaşadığı döneme dair tarihsel bilgilere ulaşır. Canlandırma boyutu da düşünüldüğünde bu tip medya serimleri ziyaretçilerin tarihsel bilgiye ulaşılabilirliği hızlandırarak bilginin kalıcı olmasını sağlamaktadır. Günümüzde Türkiye'deki bazı tarih ve etnografya müzelerinde kullanılan canlandırma tekniğinin özellikle tarihsel sergileme ve temsillerde başarılı olduğu söylenebilir.

Liverpool Kent Müzesi, Merseyside Milli Müze ve Jason Projesi müze ziyaretçilerine 7 gün 24 saat internet ortamı üzerinden sanal tur yapma olanağı sağlamıştır (Wallace, 1996: 105). Sanal müzelerde müze koleksiyonunda yer alan eserlerin bilgisayara aktarılması şehir yaşantısında müze gezmeye vakit ayıramayan ya da coğrafi olarak uzak bölgelerde yaşayanlar için sanat ve kültürü yaşanabilir hale getirir. Sanal ortamda izlenen eserler ziyaretçiler için merak uyandırarak eserlerin orjinallerini görme isteğini de artırır (Teather, 1998: 3). Bu sayede kültürel tanıtıma ağırlık verilerek sanal müzelerin bir bakıma kolay ulaşılabilen turizm platformları olması sağlanır. Müze ortamında bir başka sanal tarih aktarımı Kanada Quebec'de yer alan Kanada Medeniyetleri Müzesi'nde (Canadian Museum of Civilization) "Kuzey Batı Sahili Arkeoloji Projesi" kapsamında 1970'lerin başında yapılan araştırmaların bulgularının etnografik ve antropolojik bir çerçevede 2001 yılında dijital ortama aktarılarak yerel kültürel mirasın tanıtılmıştır (Nicholas, 2010: 97).

Yurt dışında interaktif ortamı etkin kullanan bilim müzeleri teknoloji ve bilimsel bilgi arasındaki ayrımı ortadan kaldırmayı amaçlar. Geri bildirim sağlayan sistemlerin oluşturulması, deneylerin müze ortamında izlenmesi ve deneyimlenmesini sağlayan ABD ve Avrupa'daki çağdaş bilim müzeleri teknolojik alt yapıları sayesinde geleneksel manada teknoloji tarihi anlatmak yerine bilimin ne yönde geliştiğini sorgular. Londra'da bulunan "The Science Museum" (Bilim Müzesi) ve Paris'te ziyaretçilerine hizmet veren Bilim ve Teknoloji Müzesi yalnızca tarihsel bilginin biriktirildiği değil aynı zamanda günümüzün teknolojisinin de interaktif ortamda ziyaretçilerine sundukları mekanlardır (Barry, 2008: 100).

Sanat açısından sanal müzeler incelendiğinde, küresel boyutta New York'taki Güzel Sanatlar Müzesi, MOMA (Museum of Modern Art) koleksiyonunu dijital ortama taşıyarak dünya çapında modern ve çağdaş sanatın takip edilmesini sağlamıştır. Amerika Birleşik Devletleri'nde New York ve Washington merkezli uluslararası müzelerin büyük bir bölümü kendi koleksiyonlarını internet ortamında "virtual exhibition" (sanal sergiler) düzenleyerek haftanın yedi günü yirmi dört saat boyunca erişilebilir hale getirmektedir. Bu konuda Washington DC.'deki National Gallery of Art'ın yılda dört kez süreli olarak düzenlediği sergiler dünyanın önde gelen müzeleri ile iş birliği yaparak sanat tarihinin farklı dönemlerinde iz bırakan sanatçıların eserlerinden kesitler sunmaktadır¹.

MOMA, 2014 yılının ilk aylarında sunulan sergilerin başlıcası İzlenimcilik akımının önemli temsilcilerinden Van Gogh'un sanal müze mekânında ağırladı. Hollanda Van Gogh Müzesi'nde sergilenen eserlerinin sanal ortamda izlenilmesinin sağlanması yanı sıra sanal müzede açtığı Alexander Calder: 1898-1976, Sculpture of Angkor and Ancient Cambodia: Millennium of Glory, Thirty-Five Years at Crown Point Press gibi sanat tarihi alanında önemli süreli sergi projeleri tasarladı. Sanal müze sergileme politikaları açısından MOMA bu alanda ABD'deki sanal müzelere örnek teşkil etti.

2.3. Dünya'da Sanat ve Kültürel Mirasın Sanal Müzeler Yoluyla Uluslararası Platformlarda Tanıtımı

Kısa adıyla ICOM olarak bilinen The International Council of Museums (Uluslararası Müzeler Konseyi) dünyada kültürel mirasın korunması, profesyonel müzeciliğin geliştirilmesi ve uluslararası seviyede kültürel mirasın tanıtılması amacıyla kurulmuştur. Türkiye'nin üye olduğu ICOM dünyanın farklı ülkelerinde hizmet veren müzelerarası ortak iletişim sağlayan aracı bir kurumdur. Ülkelere bağlı milli komitelerin uluslararası müzecilikle ilgili know-how, teknik destek ve proje katkılarını sundukları alt birimleri içinde barındırır. ICOM'un yanı sıra merkezi İngiltere'de bulunan The Museum Association (Müzeler Birliği) ve Amerika Birleşik Devletleri Merkezli The American Association of Museums (Amerikan Müzeler Birliği) müzelerin kurumsal iletişimlerini artırma çabasıyla kurulmuştur (www.icom.org, 2014). Her iki kurum da ulusal düzlemde kurulmuş olmalarına rağmen uluslararası anlaşmalar sayesinde farklı kültürlerin ve tarihlerin gezici sergiler vasıtasıyla müze ziyaretçilerine sunar. Avrupa Birliği kültürel anlaşması çerçevesinde kurulan The Network of European Museum Organizations (Avrupa Müze Örgütleri Ağı) Avrupa müzeleri arasında köprü görevini görmekte ve kültürel mirası koruma amaçlı politikalar geliştirmektedir (www.ne-mo.org, 2014).

Bu kapsamdaki kuruluşların yanı sıra uluslararası kültür platformunda İngiltere merkezli The 24 Hour Museum (24 Saat Sanal Müze) sanal müzeciliğin yaygınlaşması açısından ayrı bir öneme sahiptir. İngiltere'de bulunan bütün müze koleksiyonlarının online portalı olarak hizmet veren The 24 Hour Museum her hafta seçtiği "Web Site of The Week" (Haftanın Web Sitesi) yarışması ile dinamik bir sanal ortam yaratır (Bowen, 2000: 7). 3000'ün üzerinde İngiltere Müzesi, galeriler ve kültürel miras alanlarınının 360 derece panoramik olarak ziyaret edildiği 24 saat açık olan sanal müze her ay bir milyondan fazla ziyaretçiye kapılarını açar. Toplam ziyaret ve sahip olduğu arşiv boyutu ele alındığında "24 Saat Müze" alanında ilk ve tektir. Bu site aynı zamanda müzecilik, kültürel miras ve sanata yönelik konferans, panel ve süreli yayınlarında takibini yaparak aynı zamanda haber portalı işlevini de üstlenir. "24 Saat Müze"ye bağlı olarak hazırlanan Cornucopia ise İngiltere'de bulunan tüm müzelerin koleksiyonlarını tanıtan bir bilgi

¹ <http://www.nga.gov/exhibitions/webtours.shtm>

bankasıdır. Bilgi arşivi tarih, kişi, ülke ve coğrafya olarak alt başlıklara ayrılmıştır. Araştırmacıların kullanımlarını kolaylaştırmak amacı ile bilgiler görsel malzeme ile birlikte verilir (www.24hourmuseum.com, 2014).

Son yirmi yılda gelişen internet ve bilgisayar teknolojileri göz önüne alındığında dünyada sanat ve kültürel mirasın tanıtımı ve kültürlerarası iletişimde etkin bir rol üstlenebileceğini aklı getirir. Sanal müzeler ülkelerin kültürel değerlerinin oluşmasında ve erişilebilir olmasında önemli katkıları bulunur. Görsel ve yazılı malzemenin birlikte verilmesiyle sergilenen eserlerin ve sergi mekânlarının ayrıntılı tanıtılması sağlanır. Küresel kültürel bağlantı ağı haline gelen sanal müzeler zamansal ve maddi açıdan kolay erişilebilen kurumlardır. Yukarıda bahsedilen ulusal girişimlerin dışında uluslararası düzeyde iş birlikleri de hayata geçirilmektedir. Bu bakımdan Türkiye'de vakıf veya özel kuruluş destekli müzelerin sanal müzelerin gelişimi sürecine örnek teşkil edecek yapıdadır. 2000'lerin başlarında sadece internet aracılığı ile koleksiyonlarını ulaşılabılırken günümüzde interaktif yapı sayesinde sanal müzeler "yaşanılan müze" boyutuna geçmeye başlamıştır.

3. TÜRKİYE'DE SANAL MÜZELERİN GELİŞİMİ

Türkiye'de çağdaş müzeciliğin Batı merkezli gelişiminden uzak olduğu düşünüldüğünde sanal müze düşüncesi 1990'lı yılların ortasında hayata geçirilmesi zor bir alan olarak görülüyordu. Aynı yıllarda devletin yönetiminde olan İstanbul Arkeoloji, Anadolu Medeniyetleri, İstanbul ve Ankara Resim Heykel Müzeleri ve Ankara Etnografya Müzesi gibi Türkiye'nin önemli tarih ve sanat müzelerinin yeni teknolojiyi sahip oldukları alt yapı imkânlarıyla kullanmaları ise oldukça zordu. Sanal müze olarak tabir edilen yüksek teknolojik alt yapıya sahip görsel mekânların oluşturulması ise Türkiye'deki devlet müzelerinin değişime uğramasına yol açtı (Atagök ve Özcan, 2001).

Türkiye'de sanal müzecilik alanında devlet desteğinin olduğu ilk uygulama Topkapı Sarayı koleksiyonunun 1990'lı yılların başında dijital ortama aktarılmasıyla amacıyla başlamıştır. "Topkapı Sarayı Projesi" olarak bilinen bu çalışma koleksiyonda yer alan tarihi parçaların fotoğraf, çizim animasyon uygulamalarının bilgisayar ortamında yapılması için başlatılan çalışmalar sponsor ve teknolojik destek sağlayacak kurum ve kişilerin bulunamaması sebebiyle iptal edilmiştir (Atagök ve Özcan, 2001: 42). Diğer bir proje ise 1937 yılında M. Kemal Atatürk'ün isteğiyle kurulan İstanbul Resim ve Heykel Müzesi için bir web sitesi hazırlanması üzerine geliştirildi. İnternet ortamında ilk kez panoroma formatı kullanılarak 269 resim bilgisayara aktarıldı. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi ve Paris'teki the Ecole Polytechnique'nin ortak çalışması ile oluşturulan web sitesinde Türk sanatının dijital ortama aktarılıp web tabanlı olarak yayınlanmasını sağladı (Atagök ve Özcan, 2001: 43).

1990'lı yılların ortasında Türk sanat ve kültürel mirasını uluslararası boyutta dijital platforma aktarılmasında Habitat II. İstanbul Konferansı için düzenlenen "Habitat in Anatolia from Past to Present" (Anadolu'da Geçmişten Günümüze Habitat) konulu panele bağlı olarak yapılan 100 Famous Turkish Films (Yüz Tanınmış Türk Filmi), Turkish Painting (Türk Resmi) ve Turkish Poetry (Türk Şiiri) konulu cd aktarımları elektronik belgeleme olarak önem taşıyor. Bireysel koleksiyonların dijital ortama aktarılması yine aynı yıllarda yürütülen kapsamlı bir etkinlik olan Sakıp Sabancı ailesine ait Sabancı Resim ve Heykel Koleksiyonu'nun internete aktarılması ile sağlandı (Atagök ve Özcan, 2001: 43). Bu çalışma ileriki yıllarda kurulacak olan müzenin web sitesinde temelinin teşkil etti.

2000'li yıllarla birlikte vakıf destekli özel müzelerin açılmaya başlaması Türkiye'deki müzecilik anlayışının ve uygulamalarının değiştiğinin göstergesidir. 2003 yılında Sabancı Vakfı

Sakıp Sabancı Müzesi, 2004 yılında Eczacıbaşı Vakfı'nın desteğiyle açılan İstanbul'un ilk modern sanat müzesi İstanbul Modern, 2005'te ise Suna-İnan Kırac Vakfı'nın kurduğu Pera Müzesi klasik anlamda müzeciliğin dışına çıkarak kültürel mirası ve sanat eserlerini modern bir perspektifte ziyaretçiye sunmaktadır. Garanti Bankası'nın desteğiyle kurulan Garanti Galeri Platform ve Elgiz Vakfı'nın kurduğu İstanbul Çağdaş Sanat Müzesi modern teknolojinin çağdaş sanatın sergilenmesinde kullanıldığı mekânlar olarak öne çıkar. Özel müzelerin sahip oldukları internet siteleri devlet müzeleri ile karşılaştırıldığında bulundukları gelişmiş alt yapı nedeniyle ziyaretçilerin kolaylıkla takip edebileceği ve bilgi aktarımı sağlayacağı şekilde planlanmıştır (Barlas Bozkuş, 2011).

Teknolojik donanımdan kalıcı sergi mekânında en çok yararlanan müzelerden biri 2009 yılında İstanbul Büyükşehir Belediyesinin yürüttüğü Topkapı sur dışı bölgesini yeniden yapılandırma çalışmaları kapsamında açılan 1453 İstanbul Panoroma Fetih Müzesi'dir. İstanbul'un fethinin modern teknolojik yöntemlerle canlandırıldığı müze elektronik medya kullanımı açısından Türkiye'de bir ilktir. Görsel ve işitsel çoklumedyaya aygıtlarının kullanıldığı İstanbul 1453 Fetih Müzesi zaman-mekân algısını sanal olarak yeniden inşa eder. Müze ortamında bu inşa etme süreci aslında tarihi yeniden ziyaretçilere yaşatma isteğinden kaynaklanır (Barlas Bozkuş, 2014: 4). Kalıcı koleksiyona sahip olmayan 1453 Fetih Müzesi sahip olduğu teknolojik alt yapı sayesinde ziyaretçilerine sanal gerçekliği "tarihsel" olarak sunar.

Türkiye'nin sanat ve kültür alanında kurulan ilk sanal platform olan Eczacıbaşı Sanal Müzesi'nin yöneticisi ve sanat eleştirmeni Haşim Nur Gürel'e göre: "Sanal Müzeler, gerçek modern ve çağdaş sanat müzeleri alanındaki gecikmişliğimizi ve bu konu hakkındaki toplumun çeşitli kesimlerindeki kafa karışıklığını bir ölçüde telafi edebilirler." (Gürel, 2007: 222). Müzecilik alanında geri kalmış olduğumuz düşüncesi sanal müzelerin devlet ve vakıflar tarafından desteklenmesinin gerekliliğini ön plana çıkartır. Günümüzde her alanda olduğu gibi müzelerin de gelişen teknolojiye faydalanması bir zorunluluk halini almıştır. İnternetin bir şekilde aracı olarak kullanılarak gidilmesi zor olan müzeleri ziyaret etmek farklı kültür ve medeniyet platformlarını ev ortamına taşıyarak bilgi edinmek toplumsal açıdan yeni bir tip hafıza mekânı yaratır. Bu nedenle sanal ortamda geliştirilecek projelerin kültür ve sanat iletişimi açısından belirleyici olacağı düşünüldüğünde sanal müzelerin kültür politikalarının geliştirilmesi sürecinde etkinliği daha da önem kazanır.

3.1. T.C Kültür ve Turizm Bakanlığı'na Bağlı Müzeler ve Kültürel Mirasın Sanal Ortama Aktarımı

Kültür ve Turizm Bakanlığı'na bağlı sanal müzeler 2006 yılında müze ve kültür varlıklarını internet ortamında aktarmak amacıyla kurulan Bilgi Teknolojileri ve Proje Geliştirme Şubesi adı altında kurulan birimin çalışmaları ile hayata geçirildi. Türkiye'nin sahip olduğu taşınamayan kültür mirasının bilimsel çalışmalarla ortaya çıkarıldıktan sonra internet yoluyla dijital sisteme aktarılması "ulusal kültür varlıkları bilgi bankası" oluşturma sürecinin ilk aşamasını tamamlar (Düzgün, 2008: 217-218). Kültür Bakanlığı'nın başlattığı uygulama sayesinde 360 derece panoromik görüntülü olarak aralarında Anadolu Medeniyetleri Müzesi, Ayasofya Müzesi, Topkapı Sarayı, Ankara Etnoğrafya ve Efes Müzesi'nin de bulunduğu otuz beş müze www.kultur.gov.tr adresinden online olarak ziyaret edilebilmektedir. Elektronik ortamda yeniden yapılandırılan sistem sayesinde Kültür Bakanlığı'na ait müzelerde gerek müze içi gerekse müze dışı eğitim faaliyetlerini desteklemek amacıyla yaş gruplarına göre tasarlanmış müze eğitim paketlerini hazırlamıştır.

Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın son sekiz yıldır yürüttüğü sanal müze projelerine bakıldığında çalışmaların devlet müzeleri ve arkeolojik sit alanlarına yoğunlaştığı görülür. Uluslararası Müzeler Birliği (ICOM) gibi uluslararası müze ve kültürel mirasın korunmasına yönelik çalışmalar yapan etkin kurumlarla ise işbirliği yetersizdir. Yurt dışındaki sanal müzelerle bağlantı halinde olunmaması sanal müzeler için çağdaş uygulamaların devlet müzeleri için devreye girmesini engellemiştir (Düzgün, 2008: 220). ABD ve Avrupa Merkezli müzelerle yapılacak kalıcı işbirlikleri Türkiye'de devlete ait müzelerin sanal ortamda tanınırlıklarını arttırarak çağdaş müzecilik anlayışını müze ortamına taşımalıdır. Yurt dışındaki sanal müzeler dijital ortamdaki etkinliğine bakıldığında Türkiye devlet müzelerine ait bazı müzelerin platformlarının amatörce planlandığı görülür (Düzgün, 2007: 219). Devlet kurumları esas alınarak sanal müzeleri incelediğimizde, sistemin koleksiyon, bilgi bankası ve akademik kaynaklar gibi sanal belleği oluşturan bölümlerinin yetersiz kaldığı söylenebilir. Bu nedenle Kültür Bakanlığı'na bağlı müzelerin yurt dışındaki kurumlarla yapacağı ortak çalışmalar bu alandaki koleksiyon ve bilgi birikiminin daha iyi kullanılmasını sağlar.

Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın uluslararası nitelikte müzecilik ve kültürel mirasın tanıtımında etkin bir biçimde katıldığı sanal çalışma olan "Sınırlarötesi Müze" projesi farklı ülkelerden sivil inisiyatiflerin katılması nedeniyle önem taşır. Sınırlarötesi Müze(SM), Avusturya merkezli uluslararası bir sivil toplum örgütüdür. Aralarında Türkiye, İran, İtalya, İspanya, Portekiz, Fas, Tunus gibi ülkelerden bir araya gelmiş yayıncılar tarafından kurulmuştur. Sınırlarötesi Müze'nin ana kuruluş amacı kültürel miras konusunda toplumlarda görülen bilgisizliktir. Bu müze projesinde Avrupa-Akdeniz ülkelerini sınırsız bir müzeye dönüştürerek bir dizi sergi programıyla ziyaretçilerin ortak kültürlerini keşfetmelerini ve birbirlerini anlamaları amaçlamaktır (Demir, 2000: 114). Sınırlarötesi Müze Akdeniz'e bir kültürel miras hazinesi olarak bakmaktadır. Uluslararası sergiler düzenleyerek kültürel mirasın tanıtılması ve kültür turizminin canlandırılması amaçlanmaktadır. 2014 yılı itibariyle 20. yılını dolduran bu uluslararası etkinlik günümüze kadar sanal müzecilik anlamında iki önemli projeyi hayata geçirmiştir. "Discover Islamic Art" (İslam Sanatını Keşfetmek) ve "Discover Barok Art" (Barok Sanatını Keşfetmek) kapsamında gerçekleştirilen sergiler sanal müzecilik alanında sivil girişimin başarısı olarak görülebilir.

Sanal sergi anlatımı içerisinde Sınırlarötesi Müze kültürel mirasın kendi doğası çerçevesinde yerinde görülmesinden yana olmasına rağmen fiziksel imkânların kısıtlılığı nedeniyle müzelerle ulaşamayan kesime hizmet vermeyi amaçlar. Kültür Bakanlığı'nın desteklediği bu organizasyona www.discoverislamicart.org adresinden erişebildiğiniz bu sanal sergi platformunun aralarında Türkiye'nin de bulunduğu 14 ülkenin katılımıyla gerçekleşen 18 uluslararası sergiyi sanal ortama taşınması başarılı sivil girişim olduğunu gösterir². Aralarında Topkapı Sarayı Müzesi, Türk-İslam Eserleri Müzesi, Glasgow Müzesi, İngiliz Kraliyet Müzesi (The British Museum), İskoçya Milli Müzesi, Şam Milli Müzesi, Ürdün Arkeoloji Müzesi, Mısır İslami Sanatlar Müzesi, Tunus İslam Sanatları Müzesi, Filistin İslam Sanatları Müzesi ve El-Aksa Kitaplığı gibi Orta Doğu ve Batı Avrupa'da zengin koleksiyonlara sahip müze ve kültür kurumlarıyla yapılan iş birliği çerçevesinde hayata geçirilen "İslam Sanatını Keşfetmek" sanal müze sergileri ziyaretçilerine geniş bir coğrafyadan bin dört yüz yıllık tarihi bilgi bankası halinde sunar (www.discoverislamicart.org, 2014). Kalıcı koleksiyonu dönem, ülke ve

² İslam Sanatını Keşfetmek başlığı altında gerçekleştirilen sanal sergiler sırasıyla: Emeviler, Abbasiler, Fatimiler, Eyyubiler, Memlukler, Osmanlılar, Batı'daki İslam, Hac, Kadın, Su, Hat Sanatı, Figüratif Sanat, İslami Sanatlarda Bahçe ve Çiçek Olgusu, Geometrik Süsleme, Haçlı Seferleri Sırasında Doğu Akdeniz Ticareti, Sicilya'daki Normandiyalılar, Osmanlı'da Batı Etkisi'dir.

imparatorluk olarak üç kategoride sınıflandıran sistemde, eserlerin büyük bir bölümü üç boyutlu olarak görülebilmektedir. Kültürel hafıza mekânı olarak discoverislimicart.org sitesi bugüne kadar uluslararası boyutta yürütülen en kapsamlı çalışmanın bir ürünüdür.

Türkiye’de müze ortamında kültür tarihinin çoklu medya aygıtlarıyla canlandırılmasında diğer etkin bir organizasyon ise Sabancı Holding’in desteği ile "Efsane İstanbul" sergisidir. Türkiye’nin yurt dışındaki müzelerle gerçekleştirdiği ortak çalışmalardan biri olan İstanbul 2010 Avrupa Kültür Başkenti müzeler programı kapsamında “Legendary Istanbul From Byzantium to Istanbul: 8000 Years of A Capital,” (Efsane İstanbul: Bizantion’dan İstanbul’a Bir Başkentin 8000 Yılı) adlı sergide kullanılan dijital canlandırma tekniği sayesinde tarihi eserlerin gerçeğe en yakın profilleri elde edildi. İstanbul’un Avrupa tarihi ile özdeşleşen okumasının yapıldığı sergi 8000 yıllık uzun bir süreçte dijital teknolojinin katkısıyla Bizans İmparatorluğu’nun gelişme, duraklama ve çöküş evreleri anlatıldı. Tarihsel perspektif içerisinde İstanbul’u odaklanan sergi gerçeğe en yakın formda kültürel mirasın ziyaretçilere ulaşmasını sağlayarak Türkiye müzelerinde sergileme politikası açısından yeni bir dönemi başlattı.

Türkiye’de sanat ve kültür alanında hizmet vermek için kurulmuş sanal müzelerin önde gelenlerini incelemek gerekirse:

4.2. Eczacıbaşı Sanal Müze

Ekim 1999’dan bu yana ziyaretçilerine hizmet veren Eczacıbaşı Sanal Müze Türkiye’nin en geniş platformlu sanal sanat müzesidir. Türkiye’deki müzelerin modern donanım ve çağdaş müzecilik prensiplerinden uzak olması nedeniyle Eczacıbaşı Sanal Müzesi sanal müzenin alt yapısını ve yetiştirilmiş eleman kadrosunu kendisi oluşturarak sanal müzecilik alanında bir ilki gerçekleştirir. Eczacıbaşı Sanal Müzesi, Eczacıbaşı ailesinin sanat koleksiyonunu temel alarak Türkiye’deki ilk sanal modern ve çağdaş koleksiyonunu dijital ortama taşımıştır. Sanal müze müzelerdeki sergileme işlevini "24 saat açık müze" ve "her kuşaktan her sanatçıya" açık müze olarak tanımlamıştır (Gürel, 2007: 223).

Sanal müze ortamında sadece sanatçılara ait eserlere değil aynı zamanda müzeler, yapıtlar ve sanatçıların takipçilerine çok sayıda bilgiye ulaşılabilecek bir platformda sunmaktadır. Eczacıbaşı Sanal Müzesi’nin kuruluş amaçları arasında sanatçılar arasında iletişim ağı oluşturarak yurt dışında Türk sanatını tanıtmak, yurt içinde ve yurt dışında açılan sergiler vasıtasıyla çağdaş sanatta etkileşimli bir ortam sağlamak, çocukların ve gençleri çağdaş sanat hakkında bilgilendirmek ve var olan sanat yapıtlarını değerlendirmek gelir (www.sanalmuze.org, 2014). Görsel sanat dallarının tümüne açık olması sebebiyle Eczacıbaşı Sanal Müzesi aslında sadece Türkiye’deki çağdaş sanatın değil aynı zamanda yıllar boyunca süregelen görsel kültürün belliğini de sanal ortamda arşiv haline getirir. Türkiye’de kavramsal çerçevesi iyi oturtulmuş donanımlı müzeleri eksikliğini görsel/yazınsal alanda görsel kültür ve sanatın kaydını tutarak doldurmaya çalışır. Türkiye’de sanatın arşivlenmesi ve sergilenmesi alanında çalışabilecek eğitilmiş kadroların azlığı nedeniyle kurum olarak sanat yönetimi ve bu alanda hizmet verecek kişilerin yetiştirilmesine öncelik tanır (Gürel, 2007: 225).

Ülkenin sahip olduğu sanat yapıtı ve yazılı sanat haberlerini içeren zengin koleksiyonların oluşturulması bu alanda çalışma yapan yeni teknolojileri kullanan sanal müzelerin sayılarının artması ve sanal ortamdaki sunumun kapsamlı hale gelmesini sağlar. Sanal müzelerde yeniden kurgulanan sanat tarihi ve görsel materyaller çeşitli bölümlerde kayıtlı kullanıcıların da yorumlarına açılarak online bir tartışma ortamı yaratır. Bu nedenle

sanal müzelerinin niteliklerinin ve yayın içeriklerinin gelişmesi kültür ve sanat iletişiminin online ağ sistemleri üzerinden yapılandırır.

3.3. Sanal Mimarlık Müzesi

Sanal Mimarlık Müzesi de Eczacıbaşı Sanal Müze gibi alanında bir ilki gerçekleştirir. Yapı-Endüstri Merkezi tarafından oluşturulan ve finanse edilen Sanal Mimarlık Müzesi Türkiye'de halen hayata geçirilemeyen "Mimarlık Müzesi"nin bir başlangıcı olarak kabul edilebilir. Özellikle sanat ve mimari tarihçileri için ayrı bir önem taşıyan belge arşivine sahip olan sanal müze mimarlık tarihinin geçmişini ve bugününü aydınlatır. Çeşitli kurum ve kuruluşların arşivlerinde bulunan eserlerin dijital ortama aktarılması sağlanarak kapsamlı bir mimarlık tarihi envanteri çıkarılması amaçlanmaktadır. Mimarlık Müzesi yöneticisi Neslihan Glosset'e göre, sanal bir müzenin özgünlüğü sahip olduğu objelerin değil ürettiği bilginin özgünlüğüdür (Glosset, 2008: 231).

Sanal Mimarlık Müzesi, taşınamayan kültür varlıkları için Türkiye'de sanal kültüre kazandırılan önemli bir projedir. Mimarlık müzesi sanal galerisinde iki ayda bir hayata geçirilen süreli sergiler yapı, portre, obje ve belgelere ait bilgilere aynı platformda ulaşılır. Aynı zamanda geçmiş sergilere ait olan bölümde isteyen ziyaretçiler süreli sergileri bir arada görme fırsatını yakalar. Mimarlık müzelerinin malzemeleri büyük ölçüde plan, maket, kesit, perspektif, fotoğraf gibi üç boyutlu materyallere dayalıdır. Sanal Mimarlık Müzesi'nin yurt dışından takip etmek isteyenler ise www.archmuseum.org adresinden Türkçe site ile paralel olarak devam eden İngilizce sitede bilgilere ulaşabilmektedir. Çocukların da mimarlık tarih ve kültürünü öğrenmelerini sağlayacak temel bilgilerin ve dünya kültür mirasını tanıyacakları "çocuklar için mimarlık" bölümü de yapım aşamasındadır. Çocuklar için geliştirilen sanal müze projesinin ise küçük ziyaretçilerin okullarında aldığı eğitimi destekleyici bir düzlemde olması planlanmaktadır (www.mimarlikmuzesi.org, 2013).

3.4. Rahmi M. Koç Sanayi Sanal Müzesi

Rahmi Koç Sanal Müzesi, Türkiye'de ulaşım, endüstri ve iletişim tarihini aydınlatmak üzere kurulmuş olan ilk müzedir. Kültürel miras alanında hizmet vermemesi müzeyi diğer sanal müzelerden ayırır. Rahmi Koç sanal müzesinin sanayi ve teknoloji alanında birinci dereceden ilgili koleksiyonların görsellerini ziyaretçilerine sunar. 1994 yılından bugüne kadar geçen yirmi yıllık dönemde mekân genişliği ve gösterilen obje sayısı bakımından müze sürekli olarak kendini yeniler. (www.rmkmuzesi.org, 2013).

Rahmi Koç Sanayi Müzesi İstanbul'un merkezinde Haliç kıyısında Osmanlı döneminden kalmış Lengerhane ve Hasköy tershanesi binalarına konumlandırılmış bir endüstriyel arkeoloji müzesidir. Rahmi Koç'a ait olan koleksiyonların Rahmi M. Koç Müzecilik ve Kültür Vakfı'na aktarılmasıyla kurulmuş kar amacı gütmeyen bir kurumdur. Müzenin temel misyonu tüm ülkelerde geçmişten günümüze tüm dönemlere ait, endüstri ve mühendislikle ilgili objelerin ve belgelerin toplanması, ev sahipliği yapılması, korunması ve sergilenmesidir. Müzenin diğer önemli bir misyonunda Türkiye genelinde müze ziyaretlerinin yaygınlaşmasını sağlayarak endüstri tarihinin araştırılmasını desteklemektir (<http://www.rmkmuseum.org.tr>, 2014).

Bu bağlamda, sanal müze çalışmaları değerlendirildiğinde Rahmi Koç Sanayi Müzesi sanal ortamda çocuk ve yetişkinler için endüstri ve bilim tarihi eğitimlerine odaklanır. Özellikle ilköğretim seviyesindeki öğrenciler için hazırlanan müze eğitim formları ve endüstri/teknoloji tarihi ile ilgili temel bilgilerin sanal ortamda ulaşılabilirliği sağlanmıştır. Müze ziyareti gerçekleştirilmeden önce yapılacak ön çalışma bilgilerinin mevcut olduğu müzenin internet sitesi disiplinler arasında bağlantı kurularak yapılacak ilköğretim seviyesindeki çalışmaları

destekleyici formatta hazırlanmıştır. Öğrencilerin müzeden daha etkin bir şekilde faydalanabilmesi için eğitim paketleri düzenlenmiştir.

Sanal müzelerde eğitim, sanal ortamda öğrenmenin tıpkı müze ortamında olduğu gibi öğrenciler için deneysel bir süreci ifade eder. Sanatsal anlatımın ve yaratıcı düşünmenin teşvik edildiği sanal müze ortamı klasik bilgilendirme tekniklerinin dışında disiplinlerarası kavramların kolay anlaşılmasını sağlayarak öğrenmeye teşvik eder (Tepecik, 2008). Uzak bölgelerde müzeleri ziyaret etme imkânı bulunmayan çocuklar için sanal müze üzerinden yürütülen eğitim faaliyetleri, sanat ve kültür alanında bilgiye ulaşmalarını sağlayan eğitim projeleridir. Rahmi Koç Sanal Müzesi de bu amaca uygun olarak tasarlanmıştır.

3.5. Sakıp Sabancı Sanal Müzesi

Sakıp Sabancı Müzesi Emirgan'daki Sabancı ailesinin eski konutu olan Atlı Köşk'te modern sanat galerisinin de eklenmesiyle 2002 yılında ziyaretçiye açılmıştır. Sabancı ailesinin zengin hat ve resim koleksiyonunu içinde bulunduran Sakıp Sabancı Müzesi 2005 yılında yeni galerilerin de müzeye eklenmesiyle modern Türk sanatına ait eserleri de sürekli sergi kapsamına almıştır. Sakıp Sabancı müzesinin sanal ortamda doğru bir şekilde tasarlanarak uzak eğitim/hayat boyu eğitim amacına yönelik hizmette vermektedir. Yine Sabancı ailesine ait koleksiyonun ve galerilerin online platforma aktarıldığı müze özellikle kurumun büyük ses getiren Picasso İstanbul'da Rodin, Monet gibi dünyaca resim ve heykel sanatçılarının sergilerinin bir bölümünü internet ortamına taşımıştır. Uluslararası ölçekte modern ve çağdaş sanat sergilerine ev sahipliği yaptığı düşünüldüğünde Sakıp Sabancı Müzesi sanal platformu sergi mekânına da taşıyabilen İstanbul'daki nadir müzelerden biridir.

3.6. Türkiye Sualtı Kültürel Mirası Sanal Müzesi

Arkeoloji alanında Türkiye'de ilk sanal müze projesi olan "Kaş Arkeopark Pilot Projesi'nin" asıl konusu "bir yere ait olmayan eser" kavramından yola çıkarak ulaşılması güç taşınamayan kültürel mirası sergilemektir. Bu sanal proje Türkiye'nin güney ve batı kıyılarında ilk çağlardan kalma batıkların replikalarının ziyaret edilmesini sağlar (Varinlioğlu, 2007: 241). Tubitak destekli bir projenin ürünü olan çalışmanın bilimsel ayağı ODTÜ tarafından desteklenmektedir. Sanal müze içerisinde değişken ve akışkan bir yapının olduğu mekânda batık teknelerin replikaları gerçeğe en yakın şekilde aktarılarak günümüz teknolojisi ile deniz tarihi araştırmalarına ulusal bir kaynak sağlar.

Kaş Arkeopark Pilot Projesi Türkiye'deki yukarıda bahsedilen diğer sanal müze deneyimlerinin dışında disiplinlerarası bir kulvarda ilerlemektedir. Kapsamlı bir şekilde yürütülen projede arkeoloji, su altı tarama teknolojisi, aletli derin dalış, batık dalışı gibi farklı bilim dallarının bir araya gelmesi ile Türkiye'nin güney kıyılarında kaybolmakta olan deniz tarihinin yerel bulguların ortak bir veritabanına aktarılarak koordineli bir şekilde ilerlemesi sağlanır (Varinlioğlu, 2007: 241). Deniz tarihinin kademeli olarak sanal ortama aktarılması Türkiye'deki sanal müze uygulamalarına en büyük katkısı bilimsel temelli bir projenin bu konu ile ilgili araştırma yapan bütün akademik çevrelere açık bir şekilde paylaşılmasıdır. Bilgi iletişim açısından bakıldığında arkeopark projesi ülkenin tarihinin tanıtılması ve korunduğunun gösterilmesi görsel açıdan zengin sergileme tekniği ile desteklenerek uluslararası ölçekte sunulmasını sağlar. Küresel ölçekte tanıtım sağlayacak olan bu proje Türkiye'de kültürel mirasın korunması ve tanıtımı için sanal ortamda başlatılan ilk kapsamlı bilimsel çalışmadır. Şuana kadar Türkiye kıta sahanlığı içerisinde keşfedilen en eski Batık olan Uluburun III ve Genç Tunç çağına ait diğer bulgular Türkiye ve Akdeniz havzasındaki diğer komşu ülkelerin antik

döneme ait ticari ve kültürel etkileşimlerinin gün yüzüne çıkarılması açısından önem taşır (www.sanalbatik.org, 2014).

4. SONUÇ

2000'li yıllarda önemli ivme kazanan özel müzeler Türkiye'deki çağdaş müzecilik anlayışı doğrultusunda müze projelerini etkin hale getirmiştir. Modern & çağdaş sanata ve tarih & kültürel belgelemeye yönelik koleksiyon ve bilgi birikimlerinin kamuoyu ile paylaşıldığı mekânlar olarak sanal müzeler sanal iletişimin sosyo-kültürel açıdan çalışmasını sağlar. Kitle iletişim araçlarının ön plana çıktığı 21. yüzyılda Türkiye'deki özel ve bazı devlet müzeleri geleneksel medya aygıtlarının yanı sıra sanal ortamda yeniden kurguladıkları müze mekânları sayesinde ziyaretçileri ile hızlı ve kesintisiz eğitime geçmişlerdir. Özellikle kültürel miras ve sanat alanında iletişime bir biçimde faaliyet gösteren Türkiye'nin önde gelen müzeleri sanal ortamda tasarladıkları müze ve dijital koleksiyon ortamı sayesinde hayat boyu eğitim kapsamında yetişkinlere yönelik bir eğitim stratejisi uygular. Klasik müzecilik anlayışı doğrultusunda yapılandırılan kurumlardan farklı olarak sadece sanal ortamda hizmet veren veya müzenin kurumsal internet siteleri vasıtasıyla ziyaretçilerine ulaşan müzeler e-kültür faaliyetleri veren doğru ve nitelikli bilgi kaynaklarıdır.

Sanal müzelerin sanat ve kültür iletişimi açısından olumlu katkılarına değinmekle birlikte diğer taraftan sanal dünya, imgeleri insanların gözünde güçlendirerek tüm alanların etkileşim içinde olduğu bir dünya yaratır. İmgeler kendi kendilerine yapay dizgiler oluşturur. Böylece sanal müze ortamında sanalla gerçek olan karıştırıl ve manipülasyona uğratılır. İnternetin sağladığı olanaklar çerçevesinde her geçen gün artan bilgi havuzu olduğunu düşündüğümüzde bilgi akışının doğru ve kesintisiz olarak sağlanması sanal müzeler sayesinde sürdürülebilir olacaktır.

Türkiye'de müzecilik bağlamında çeşitli mekansal ve ekonomik problemlerin önüne geçilebilecek alternatif mekanların ortaya çıkması yine sanal müzelerin online olarak düzenledikleri ulusal ve uluslararası sergiler sayesinde gerçekleşmiştir. Sanal müzeler birer kültürel iletişim platformu olarak doğru tasarımlar ve stratejiler sayesinde kullanıcılarına daha interaktif hizmet vererek "sanal algıyı" azaltır. Uluslararası fonların sağladığı katkılarla sanal müzelerde gerçekleştirilmesi zor olan projeler hayata geçirilerek e-öğrenim ve hayat boyu eğitim gibi bilgi toplumunun oluşmasına yönelik gelişmelere alt yapı hazırlanır.

Sonuç olarak, post modern müzecilik anlayışıyla birlikte değişen sergileme stratejileri göz önünde bulundurulduğunda internet bağlantısının olabildiği her yerden erişilebilen farklı coğrafyalardan kişilerin ücretsiz bir biçimde faydalandığı sanal müzeler yeni bir hafıza tahayyülünün ürünüdür. Sanal müzelerdeki temsil ve sergilemede sınırsız bir mekân ve arşiv kullanımı sayesinde müzelerde ulaşılamayan boyutta objelerin ulusötesi bir platformda sunulması kültürlerarası iletişime yeni bir boyut kazandırır. Sınırsız bilgi ve sınırsız imgenin kaynakları olarak sanal müzeler öğrenmenin de sınırsız olduğunu vurgular.

KAYNAKÇA

- AARSETH, E., (2001), "Virtual Worlds, Real Knowledge: Towards a Hermeneutics of Virtuality," *European Review*, 9(2): 227-232.
- ADORNO, T., (2013), *Kültür Endüstrisi, Kültür Yönetimi*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- ATAGÖK, T, & Oğuzhan Ö.(2001). "Virtual Museums in Turkey," *Museum International*, no.209, 53(1):42-45.

- BARLAS BOZKUŞ, Şeyda (2011), Turkey in Global Art Scene: Dual Narratives in In The Politics of International Exhibitions After the 1980s, Boğaziçi Üniversitesi/Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi Enstitüsü, İstanbul.
- BARLAS BOZKUŞ, Ş.(2014). "Rethinking Nationalizm in the Case of Conquest Museum," Global Media Journal, 4(8):1-12.
- BARRY, A. (1998). "On Interactivity: Consumers, Citizens and Culture", Sharon Mc.Donald (ed.) The Politics of Display. New York & London: Routledge.
- BOWEN, J.(2000). "The Virtual Museum," Museum International, no.205(52)1: 4-7.
- DEMİR, A.(2000). "Sınırlarötesi Müze." Burçak Madran (ed.) Müzecilikte Yaklaşımlar, Küreselleşme ve Yerelleşme. İstanbul: Tarih Vakfı Yayınları.
- DÜZGÜN, O.(2008). "Sanal Müzecilik ve Müzelerimiz" Geçmişten Geleceğe Türkiye'de Müzecilik Sempozyumu 21-22 Mayıs 2007, Ankara,(s.217-220). Ankara: VEKAM Yayınları.
- GÜREL, H. N. (2008). "Eczacıbaşı Sanal Müze," Geçmişten Geleceğe Türkiye'de Müzecilik Sempozyumu Bildiri Kitabı, 21-22 Mayıs 2007, Ankara,(s.221-221).Ankara: VEKAM Yayınları.
- GLOSSET, N. Ş.(2008). "Sanal Mimarlık Müzesi Sanal Müzecilik," Geçmişten Geleceğe Türkiye'de Müzecilik Sempozyumu Bildiri Kitabı, 21-22 Mayıs 2007, Ankara,(s.229-232). Ankara: VEKAM Yayınları.
- HARVEY, D.(1989). The Condition of Post Modernity. Oxford: Basil Blackwell.
- HENNIG, M. (2007). "New Media," A Companion to Museum Studies içinde, Sharon Macdonald(ed.), 302-318. Oxford: Blackwell Publishing.
- KEENE, S. (1998). Digital Collections: Museums and the Information Age. Oxford: Buterworth-Heinemann.
- NICHOLAS, George P. (2010)."Digital Exhibition and Media Review," Museum Anthropology, 33(1): 96-98.
- SARAÇ, N. Ç. (2008). "Çoklu Medya, Dijital Koleksiyonlar ve Sanal Müze," Geçmişten Geleceğe Türkiye'de Müzecilik Sempozyumu 21-22 Mayıs 2007, Ankara,(s.209-216). Ankara: VEKAM Yayınları.
- SAVAŞ, U. T.(2009). "Sanal Kamusal Alan" IX. Hacettepe Üniversitesi Ulusal Sanat Sempozyumu Kamusal Alanda Sanat 18-20 Kasım 2009 Bildiriler Kitabı,(s.202-212).Ankara: Hacettepe Üniversitesi Yayınları.
- TEATHER, L.(1998). A Museum is a Museum is a Museum.....Or is it?: Exploring Museology and the Web. Museum and the Web Conference, unpublished conference paper, USA.
- TEPECİK, A.(2008). "Sanat Eğitimi ve Sanal Müze," Geçmişten Geleceğe Türkiye'de Müzecilik Sempozyumu Bildiri Kitabı, 21-22 Mayıs 2007, Ankara,(s.233-240). Ankara: VEKAM Yayınları.
- THEUNISSEN, P. & Gary Mersham and Khairiah A. Rahman.(2010). "Yeni Medya, Kültürel Dönüşüm, Turizm ve Yönelim," Medya Eleştirileri 2010 Kırılan Kalıplar 2: Kültürlerarasılık, İletişim, Çokkültürlülük,(s. 279-309).İstanbul: Beta Yayınları.
- WALSCH K. (1997). The Representation of the Past: Museums and Heritage in the Post-Modern World. Routledge: London and New York.
- WITCOMB, A.(2003). Re-Imagining the Museum: Beyond the Mausoleum. Routledge: London and New York.

- WITCOMB, A. (2007). "Interactivity: Thinking Beyond," A Companion to Museum Studies içinde, Sharon Macdonald (ed.) (s.353-361). Oxford: Blackwell Publishing.
- VARİNOĞLU, G. (2008). "Türkiye Sualtı Kültür Mirası Sanal Müzesi: Kaş Arkeopark Pilot Projesi," Geçmişten Geleceğe Türkiye'de Müzecilik Sempozyumu Bildiri Kitabı, 21-22 Mayıs 2007, Ankara, (s.241-246). Ankara: VEKAM Yayınları.
- YENİŞEHİROĞLU, F.(2008). "Türkiye'de Müzecilik Bilgi Alanının Gelişmesi Üzerine Gözlemler. Sanat Eğitimi ve Sanal Müze," Geçmişten Geleceğe Türkiye'de Müzecilik Sempozyumu Bildiri Kitabı, 21-22 Mayıs 2007, Ankara (s.247-257). Ankara: VEKAM Yayınları.

Çalışmada Adıgeçen Sanal Müzelerin Web Siteleri

www.museums.norfolk.gov.uk
www.discoverislamicart.gov
www.mimarlikmuzesi.org
www.eczacibasisanalmuze.org
www.24hourmuseum.org.uk
www.sanalbatik.org.tr
www.muze.sabanciuniv.edu
www.rmkmuseum.org.tr
www.icom.org
www.ne-mo.org