

E-ISSN 2651-3714

UNIMUSEUM

Volume: 2 Issue: 2

2019

Official Journal of



International University Museums Association Platform



NIKART Platform



International Municipal Museums Platform



International Museums and Museum Managers Platform



International Silkroad Artists Culture and Art Association Platform



International Silkroad Museums and Museum Researchers Association Platform

UNIMUSEUM

International University Museums Association Platform

Targets and Scope

UNIMUSEUM is an international, scientific, open access periodical published in accordance with independent, unbiased, and double-blinded peer-review principles. The journal is the official publication of NIKART and International University Museums Association Platforms UNIMUZED and it is published twice a year. The publication languages of the journal are English and Turkish.

UNIMUSEUM aims to contribute to the literature by publishing manuscripts at the highest scientific level on all fields of university museums. The journal publishes original research and review articles that are prepared in accordance with the ethical guidelines.

The scope of the journal includes but not limited to; museum studies, cultural heritage areas, university museums, museum management, museum education, museum planning, museum technology, museum marketing, collections and archives. The target audience of the journal includes specialists and professionals working and interested in all disciplines of university museums.

The editorial and publication processes of the journal are shaped in accordance with the guidelines of the Committee on Publication Ethics (COPE), European Association of Science Editors (EASE), and National Information Standards Organization (NISO). The journal is in conformity with the Principles of Transparency and Best Practice in Scholarly Publishing (doaj.org/bestpractice).

All manuscripts must be submitted via the online submission system, which is available at unimuzed.org. The journal guidelines, technical information, and the required forms are available on the journal's web page.

All expenses of the journal are covered by the NIKART. Statements or opinions expressed in the manuscripts published in the journal reflect the views of the author(s) and not the opinions of the UNIMUSEUM and NIKART editors, editorial board, and/or publisher; the editors and publisher disclaim any responsibility or liability for such materials. All published content is available online, free of charge at unimuzed.org.

© Copyright: All rights reserved/UNIMUZED ve NIKART
UNIMUSEUM published twice a year/ International is a peer-reviewed journal

UNIMUSEUM

International University Museums Association Platform

Chief Editor: Prof. Dr. Fethiye ERBAY

Co. Editor: Doç. Dr. Mutlu ERBAY

Editorial Board/Yayın Kurulu

Prof. Dr. Fethiye Erbay
İstanbul Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Müze Yönetimi, Türkiye

Prof. Dr. Sehban Kartal
İstanbul Üniversitesi, Fen Fakültesi, Fizik Bölümü, Türkiye

Prof. Dr. Şebnem Arıkboğa
İstanbul Üniversitesi, İşletme Fakültesi, Yönetim Organizasyon Bölümü, Türkiye

Prof. Dr. Selçuk Mülayim
Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Türkiye

Prof. Dr. Nurseli Uyanık
İstanbul Teknik Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi, Kimya Mühendisliği, Türkiye

Prof. Dr. Ayla Ersoy
Yeditepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Türkiye

Prof. Dr. Aysel Aziz
Yeniüzyıl Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Görsel İletişim Bölümü, Türkiye

Prof. Dr. Esin Can
Yıldız Teknik Üniversitesi İşletme Fakültesi, Yönetim Organizasyon Bölümü, Türkiye

Prof. Dr. Tattigül Kartayeva
Al-Farabi Kazakh National University,
Department Of Archeology, Ethnology and Museology, Almaty,
Kazakhstan

Prof. Dr. Sema Bolkent
İstanbul Üniversitesi, Cerrahpaşa Tıp Fakültesi, Türkiye

Assoc.Prof. Günay Nizami Gaforava
Azərbaycan University of Tourism and Management, Bakü,Azerbaijan

Assoc. Prof. Myrzahan Egamberdiyev
Al-Farabi Kazakh National University,
Department Of Archeology, Ethnology and Museology, Almaty,
Kazakhstan

Assoc. Prof. Sevtap Demirci
Boğaziçi Üniversitesi Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi Enstitüsü,
Türkiye

Assoc. Prof. Dr. Mutlu Erbay
Boğaziçi Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Türkiye

Assoc. Prof. Ahmet Güleç
KUDEP/İTÜ Mimarlık Fakültesi, Türkiye

Asist. Prof. Nuri Özer Erbay
İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi, Müze Yönetimi, Türkiye

Asist. Prof. Sadettin Aygün
Anadolu Üniversitesi, Çağdaş Sanatlar Müzesi Müdürü, Türkiye

Instructor Talat Sakarya
Dolmabahçe Müzesi Em. Müdürü, Türkiye

Osama El Shafiey

Kamal Adel Al Shishani
Museologist, Jordan

Olga Volkova Humatova
Museologist, Russia

Petko Yordanov
Director of George Papazov Painting and Sculpture Museum, Bulgaria

Minjung Kang
Museologist, South Korea

Mağdalena Nuneska
Museologist, Scopje, Makedonia

Mediha Fişekçi
Museologist, Archeology Museum in Prizren, Kosova

Fatih Gümüş
İstanbul Üniversitesi Müze Yönetimi, Türkiye

Project Coordinator/ Proje Koordinatörü

Gülşah Gümüş Akın - Fatih Gümüş –Alp Ender Erbay

Cover Design/ Kapak Tasarımı: Prof. Dr. Fethiye Erbay

UNIMUSEUM

International University Museums Association Platform

Chief Editor

Prof. Dr. Fethiye ERBAY

Co. Editor

Assoc. Prof. Mutlu ERBAY

Correspondence Adress

Uluslararası Üniversite Müzeleri Birliği Platformu

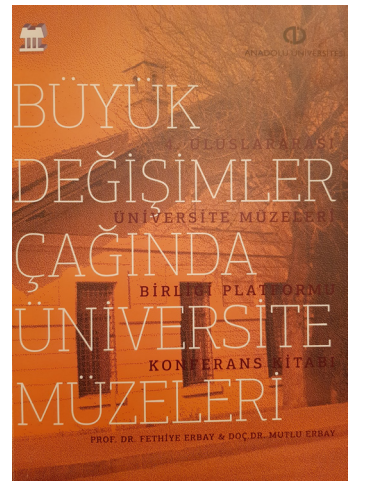
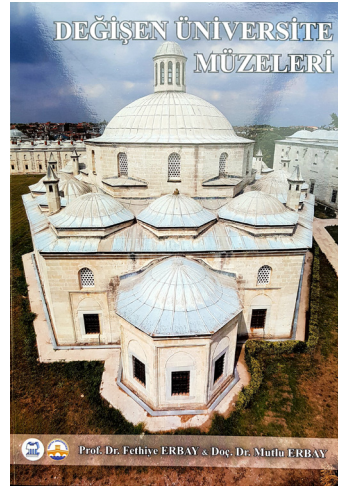
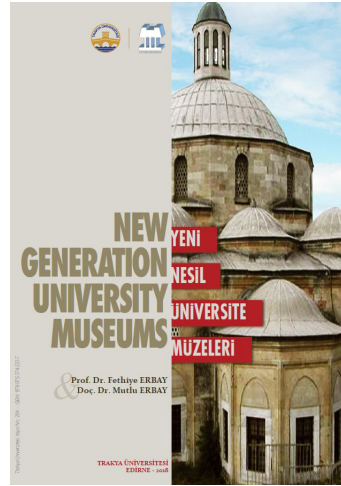
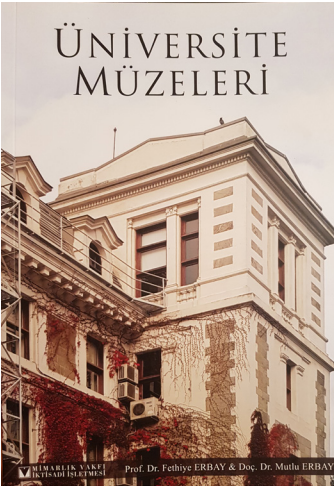
Kültürel Miras Dergisi Editörlüğü

NIKART: Ortaklar Caddesi, Mecidiyeköy /İstanbul

Tel: 0212 347 38 15

Fax: 0212 288 76 02

E-mail: erbayf@boun.edu.tr



UNIMUSEUM'da yayınlanan makalelerin sorumluluğu imza sahiplerine aittir.

All articles published in the journal are reserved.

Dergide yayınlanan tüm makalelerin her hakkı saklıdır.

Bu yayın hakkı UNIMUZED ve NİKART'a ait olup, istenildiğinde basılı yayın olarak da kullanılabilir.

Table of Contents/İçerik

Research Article/Araştırma Makaleleri

- 1- Dijital Müzecilik ve İnteraktif İletişim: SFMOMA ve MORİ Dijital Sanat Müzesi Örneklemi -**
Pages: 34-39
Meral BOSTANCI
- 2- Müzelerde Koruma Politikaları -** Pages: 40-44
Alpaslan Hamdi KUZUCUOĞLU
- 3- Kültürel Miras Eğitiminde Bilgi İletişim Teknolojilerinin Rolü ve Mobil Uygulamalar -** Pages: 45-53
Özlem VARGÜN - Mehmet NUHOĞLU
- 4- Onda İnsan İçin Şifa Vardır -** Pages: 54-58
Mahmut TOKAÇ - Ayşenur CELAYİR
- 5- Çağdaş Sanat Eserleri ve Anlamları: Çağdaş Sanat Müzelerinin Sanal Müze Olarak Varlığı -**
Pages: 59-62
Hatice UTKAN ÖZDEN

DİJİTAL MÜZECİLİK VE İNTERAKTİF İLETİŞİM: *SFMOMA* ve *MORİ* DİJİTAL SANAT MÜZESİ ÖRNEKLEMLERİ

Meral BOSTANCI

Cite this article as:

Bostancı, Meral (2019). Dijital Müzecilik ve İnteraktif İletişim: SFMOMA ve MORİ Dijital Sanat Müzesi Örenklemleri. UNIMUSEUM, 2 (2), 34-39. DOI:

ÖZ

Özellikle 18. yüzyılın son çeyreğinden itibaren müzeler, sanat arkeoloji ve sosyal antropoloji ile ilgili kültürel miras ürünlerinin sergilendiği ve arşivlendiği en önemli kültür yapıları haline gelmiştir. Günümüzde dijital teknolojilerle belirlenen bilişim çağında, çağdaş müzecilik yaklaşımı geleneksel müzecilikten farklı bir bakış açısı gerektiriyor. Her ne kadar başlangıçta koruma, tarihi obje ve eserleri arşivleme ile sınırlı olan iç mekânlar olarak kullanılmış olsalar da, bugün bu mekânlar, pedagojik fonksiyonlarının dışında, bilimsel araştırma uzmanları için kaynak sağlayan etkileşimli, dijital ortamlara dönüştürülmektedirler. Bu bildiri, müze tanımının tarihsel süreç içindeki değişimi ele alınacak ve daha sonra etkileşimli ortam olarak yeni müzecilik algısı tartışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Müzecilik, İnteraktif İletişim, Yeni Müzecilik, Dijital Sanat Müzesi

ABSTRACT

Museums, especially since the last quarter of the 18th century, have become the most important cultural buildings in which historical heritage products related to art archeology and social anthropology are exhibited and archived. Now, in the age of information shaped by digital technology, the contemporary museology approach, , requires a different perspective from traditional museology.

Although they were originally utilized as interior spaces limited to the recording, preservation, archiving historical arts and artifacts are displayed, they are being transformed into interactive digital environments that provide resources for pedagogical functions as well as scientific research scholars.

In this paper, the change of the definition of museum in the historical process will be discussed and then the 1st new museology perception as the interface communicative cultural environment will be discussed.

Keywords: Digital Museology, Interactive Communication, New Museology, Digital Art Museum

GİRİŞ

Müzeler, tarihsel süreçte kültürel aktarımın en önemli temsilcileri olmuştur. Teknolojik gelişmelerin günden güne hayatımıza yön vermeye başladığı 21.yüzyılın çağdaş müzecilik anlayışı, geleneksel müzecilikten farklı bir bakış açısını gerektirir hale gelmiştir. Müzeler, başlangıçta eserlerin kayıt altına alınması, saklanması, korunması ve sergilenmesi ile sınırlı fiziki mekânlar olarak tasarlanmış olsalar da bugün, bilgiye dayalı eğitim ve öğretim işlevlerinin yanı sıra kişisel deneyime olanak sağlayan iletişimlere açık, dijital tasarlanmış ortamlara doğru evrilmektedirler. Bu yazıda, bu bağlamdan hareketle öncelikle müze tanımının tarihsel süreçteki değişimine, ardından interaktif iletişime olanak sağlayan deneyim odaklı yeni müzecilik algısına, iki farklı müze örneği üzerinden yer verilecektir.

Yunan Mitolojisine göre müze (*muse*), şair, filozof ve müzisyenlere ilham veren dokuz tanrıçaya verilen addır. Tanrıların dağı Olympos'un eteklerinde yer alan *Pieria*'da yaşadığı rivayet edilen bu sanat, ilim ve bilim tanrıçalarından *Euterpe*, müzik; *Kalliope*, destan; *Klio*, tarih; *Erato*, şarkı sözü; *Melpomene*, trajedi; *Polyhymnia*, kutsal şiir; *Terpsikhore*, dansçılık; *Thalia*, komedi ve *Urania*, astronomiye ilham veren tanrıçalar olarak kabul edilmiştir.¹ Genel anlamda "müze" tanımının, antik dönemlerden kalma söz konusu kavramlara atfen yapıldığı ve Yunanca ilham perilerinin (*muses*) tapınaklarına verilen bir ad olarak *mouseion* sözcüğünden türediği bilinmektedir.²

Modern anlamda yapılan müze tanımına gelecek olursak; 1945-46 yılları arasında kurulmuş olan Milletlerarası Müzeler Konseyi'nin (*ICOM-International Council of Museums*), kuruluşunda belirlemiş olduğu ilk müze tanımı şöyledir: "*Müze kelimesi, sanatsal, teknik, bilimsel, tarihi veya arkeolojik materyalleri bulunduran, içerisine hayvanat ve botanik bahçelerinin dâhil olduğu, içerisinde sergi salonu bulunan kütüphaneler istisna olmak üzere kütüphanelerin dışında kaldığı halka açık tüm koleksiyonları içinde barındırır.*" Müze tanımı, *ICOM*'da yaklaşık otuz yıl boyunca bu haliyle stabil kalmış; Viyana'da toplanan 22. Genel Kurul kararı ile değişime uğramıştır. *ICOM*'un kendi ağ portalı üzerinden verdiği bilgiye göre müze tanımı, Uluslararası Müzeler Konseyi Tüzüğü'nde (*ICOM Statutes*) 24 Ağustos 2007 tarihinde şu şekilde tanımlamıştır: "*Bir müze, eğitim, çalışma ve eğlence amacıyla insanlığın ve çevresinin maddi ve maddi olmayan mirasını koruyan, araştıran, iletişim kuran ve sergileyen, topluma açık, toplumun*

hizmetinde ve gelişiminde kar amacı gütmeyen, kalıcı bir kurumdur."³ Bu tarih sonrasında, bu yıla kadar müze tanımında herhangi bir değişiklik yapılmamıştır. Örneğin; 9 Haziran 2017 tarihinde Paris'te toplanan Olağanüstü Genel Kurul (*Extraordinary General Assembly/EGA*) tarafından kabul edilen yenilenmiş tüzük üzerinde (*Article 3. Definition of Terms- Section 1. Museum*) ise müze tanımında her hangi bir farklılık görülmemektedir.⁴

Hızla gelişip, dönüşen teknolojik bir dünyada çağdaş müze tanımı nasıl olmalıdır?

ICOM, geçtiğimiz aylarda, içinde bulunduğumuz dijital çağa uygun, çağdaş bir müze tanımı arayışından hareketle yeni bir format uygulamaya koymuştur. Web sitesi üzerinden açmış olduğu bir forum aracılığıyla insanlara müze tanımına dair önerilerinin, umutlarının ve beklentilerinin neler olduğu sorulmuştur. Müze kavramının, ondan faydalanan kitleler için ne anlama geldiğini analiz etme amacını taşıyan forum, Dünya üzerinde yaşayan herkesin yorumuna açık olarak tasarlanmıştır. 21. yüzyılın müzelerinin nasıl olması gerektiği burada tartışmaya açılarak, yorumlar şeffaf bir şekilde site üzerinden paylaşılmıştır.⁵ Tüm bu gelişmelerden sonra *ICOM*, bu yılın üçüncü çeyreğinde yayınladığı Müzeler Konseyi Tüzüğü'nde çağdaş müze tanımının yeniden yapılmasına ve eski tanımın değiştirilmesine karar vermiştir. 22-23 Temmuz 2019 tarihleri arasında Paris'te düzenlenen "Müze Tanımı, Beklentileri ve Potansiyelleri" (*Museum Definition, Prospects and Potentials/MDPP*) daimi komitesinin aktif dinleme, alternatif tanımların toplanması ve harmanlanması süreçlerinin ardından, *ICOM* Yönetim Kurulu (*The Executive Board of ICOM*) tarafından yeni bir müze tanımının yapılması karara bağlanmıştır. Sonuç olarak, 7 Eylül 2019 tarihinde Japonya-Kyoto'da Uluslararası Konferans Merkezi'nde (*ICC Kyoto*) düzenlenen 25. Olağanüstü Genel Kurul'da (*Extraordinary General Assembly/EGA*), mevcut müze tanımı yerine, *ICOM* Tüzüğüne dâhil edilen ve resmileştirilen yeni müze tanımı şöyledir:

"Müzeler, geçmiş ve gelecek hakkında kritik diyaloglar için demokratikleştirici, kapsayıcı ve çok sesli (polifonik) alanlardır. Bugünün çatışmalarını ve zorluklarını kabul edip ele alarak, toplum adına korumakla yükümlü oldukları eserleri ve örneklerini gelecek nesiller için güvence altına alır, her kesimden insanın bu kültürel mirasa erişimi için eşit haklar sağlar.

Müzeler kar amaçlı değildir. Katılımcı ve şeffaflar ve insan onuruna ve sosyal adalete, küresel eşitlik ve

1 Detaylı bilgi için bkz.: Öztürk, Özhan (2016) Dünya Mitolojisi. Nika Yayınları: Ankara.

2 Kandemir, Özge&Uçar, Özlem (2015) "Değişen Müze Kavramı ve Çağdaş Müze Mekânlarının Oluşturulmasına Yönelik Tasarım Girdileri", s. 20. Anadolu Üniversitesi Sanat&Tasarım Dergisi, XVII: Eskişehir. Aktaran: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/192412> Erişim tarihi: 15.12.2019.

3 Kaynak: <https://icom.museum/en/activities/standards-guidelines/museum-definition/> Erişim tarihi: 15.12.2019.

4 Kaynak: https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/2017_ICOM_Statutes_EN.pdf Erişim tarihi: 15.12.2019.

5 250'den fazla yorum yapılan foruma dair detaylı bilgi için bkz.: <https://icom.museum/en/news/the-museum-definition-on-the-backbone-of-icom/> Erişim tarihi: 15.12.2019.

küresel refah düzeyine katkıda bulunmayı amaçlayan dünya anlayışlarını toplamak, korumak, araştırmak, yorumlamak, sergilemek ve geliştirmek için çeşitli topluluklarla aktif ortaklıklar içerisinde çalışırlar.”⁶⁶

Bu yeni tanımdan da anlaşılacağı üzere müzecilik, yıllar içinde dünyadaki profesyonel müze ihtiyaçlarına uygun bir şekilde evrim geçirmiş, bugünkü küresel müze algısına uygun, çağdaş bir anlayışa dönüştürülmüştür. Bu bağlamda, müzelerin kendi bünyelerinde yapılan değişim ve dijital dönüşüm programlarına göz atıldığında, geleneksel müzeciliğin teknolojik gelişmelere paralel çağdaş dönüşümünün sağlanması ve geleceğin müzelerini prototipleştirmek adına 2000’li yılların başından itibaren bir grup küratör ve eğitimci tarafından ortaklaşa gerçekleştirilen halihazırda çeşitli çalışmalar bulunduğu görülmektedir. San Francisco Modern Sanatlar Müzesi (SFMOMA-San Francisco Museum of Modern Art), öncü çalışmalarıyla buna bir örnek olarak verilebilir.

ÖRNEKLEM 1. SFMOMA/SAN FRANCISCO MODERN SANATLAR MÜZESİ

SFMOMA eğitim küratörü ve interaktif eğitim teknolojileri program yöneticisi olan Peter Samis, ilk olarak 23 Mart-16 Eylül 2001 tarihleri arasında düzenledikleri “Kalkış Noktaları/Departure Points” adlı sergide, ziyaretçileri interaktif iletişime geçirecek çağdaş sanatla aktif bağlantı kurmaları için bir dizi uygulamaya geçtiklerinden bahsediyor. Örneğin, bu sergide dört yenilikçi eğitim teknolojisi prototipinin yer aldığını; ziyaretçilerin serginin temaları ve çalışmalarını tartıştığı, sanatçıların video klipleri hakkında yorumları görmelerini sağlayan dokunmatik ekranlar sunan “akıllı masalar” gibi veya eserleri yapan sanatçıların video kliplerini gösteren “el bilgisayarları” gibi, modern sanat anlayışını içeren bilgilerin yer aldığı güncellenmiş bir multimedya rehberi olan “kiosklar” gibi ve ziyaretçilerin görüntülenen eserler üzerinde çizim yaparak kendi sanal sergilerini oluşturmalarını sağlayan bir “kendi galerinizi yapın” etkinliği gibi modern sanat anlayışını içeren uygulamalara yer verildiğini açıklıyor. İlerideki çalışmalar adına geri bildirimlerin alınmasının önemine işaret eden Samis, bu sergi ile bunu analiz etmeyi hedeflediklerini belirtiyor. Samis’e göre: “Gelecekteki her serginin bu teknolojilere sahip olacağını öngörmemize rağmen, onları denemek ve ziyaretçilerden geri bildirim almak istiyoruz. Ziyaretçilerimiz ne zaman ve ne tür bilgiler istiyor? Onlara nasıl sunulmasını istiyorlar? “Kalkış Noktaları”nı, gelecekte izleyicilerimizle iletişim kurma yöntemlerimizin bazılarını değerlendiren bir laboratuvar olarak görüyoruz.”⁷

6 Kaynak: <https://icom.museum/en/news/icom-announces-the-alternative-museum-definition-that-will-be-subject-to-a-vote/> Erişim tarihi: 15.12.2019. Detaylı bilgi için ayrıca bkz.: <https://icom-kyoto-2019.org/> Erişim tarihi: 15.12.2019.
7 Samis, Peter S. (2001) Points of Departure: Curators and educators collaborate to prototype a “Museum

Bilindiği gibi, genel olarak müzelerde düzenlenen sanat etkinliklerinin amacı, ziyaretçiler ile sanat eserleri arasında birebir karşılaşmalar yaratmak ve bu karşılaşmalar üzerinden izleyicilerin düşünce ve bakış açılarında farkındalık oluşturmaktır. 1999 yılından bu yana SFMOMA’nın içerik sorumlusu olan Chad Chorver “Dijital İçerik Stratejileri Üzerine” adını taşıyan ve 2016 yılında yayınlanan yazısında, yeni şeyler öğrenmeye açık, eğitilmiş ancak sanat tarihinde eğitimi olmayan bir müze ziyaretçisinin sergilenmekte olan eserleri, sadece duvar etiketinde yer alan tek tip bilgilerle (sanatçı, eserin adı, oluşturulma tarihi, eserin malzemesi ve müzenin eseri nereden ve kimden edindiğine dair eser künyesi bilgileri) algılamasının mümkün olmadığını ifade ediyor. Bu türden sergilemelerde bilgi vermenin en temel probleminin yine kendisi yani “bilgi” olduğuna dem vuruyor: “Ziyaretçilerin çoğunun aslında ihtiyacı olan tek şey bir hikâyledir; bu yabancı bir nesne ile iletişime geçmek için akılda kalıcı bir yoldur. Hikâyenin çekiciliği, paylaşmak için meraklı, tutkulu ve heyecanlı oluşundan gelir. Sanat nesnesi böylece adeta bir sosyal nesneye dönüşmelidir ve bu da ziyaretçinin sanat eserine baktığı 3-15 saniye arasında gerçekleşmelidir” şeklinde açıklayan Chorver, zira bu ilk saniyelerin çok önemli olduğunu ve ilginin ve merakın sıkılmaya bu kadar kısa bir an içerisinde dönüştüğünü sözlerine ekliyor.



Fig. 1- Yeni SFMOMA, Yerba Buena Gardens’tan görünüşü.
Fotoğraf: Jon McNeal.⁸

Of the Future” in Cultural Heritage and Technologies in the Third Millennium. ICHIM 01’de verilen konferans metni. (637-623) Aktaran:

https://www.academia.edu/30692222/Points_of_Departure_Curators_and_educators_collaborate_to_prototype_a_Museum_of_the_Future Erişim tarihi: 15.12.2019.

8 Görsel kaynağı: <https://www.sfmoma.org/press/release/new-sfmoma-announces-transformed-digital-strategy/> Erişim tarihi: 15.12.2019.

Yine *SFMOMA*'dan örnek vermeye devam edecek olursak; müzedeki “İçerik Stratejisi ve Dijital Etkileşim” bölümü beş ayrı bölümü bünyesinde barındırıyor: Topluluk katılımı, yorumlayıcı medya, yayınlar, internet ağları ile dijital platformlar ve tasarım stüdyosu. Müze; tüm çalışmalarında hedef kitleye ulaşabilmek adına disiplinlerarası çalışıyor ve her bir çalışmada ses ve tasarım araçları kullanarak, esere, sanatçıya ve müzeye dair ilgi çekici alıntılarını aktarmak adına küratörlerle yakın iletişim kuruyor.⁹

Dijital sanat çalışmalarına yer veren dijital müzelere örnek olarak, San Francisco’da yer alan Modern Sanatlar Müzesi/*SFMOMA-San Francisco Museum of Modern Art* dışında New York’ta yer alan Modern Sanatlar Müzesi/*MOMA PSI-Museum of Modern Art*; Yeni Müze/*New Museum*; Whitney Amerikan Sanatlar Müzesi/*Whitney Museum of American Art*; Karlsruhe’da yer alan Sanat ve Medya Merkezi/ *ZKM Center for Art and Media*; Minneapolis’te yer alan Walker Sanat Merkezi/ *Walker Art Center*; Londra’da yer alan Çağdaş Sanat Enstitüsü/ *Institute of Contemporary Art*; Serpentine Galerisi/ *Serpentine Galleries* ve Victoria ve Albert Müzesi/*V&A-Victoria and Albert Museum*; Basel’de yer alan Elektronik Sanat Evi/*HeK-Haus der Elektronischen Künste*; Liverpool’da yer alan Sanat ve Yaratıcı Teknoloji Vakfı/ *FACT-The Foundation for Art and Creative Technology*; Lins’te yer alan Elektronik Merkez/*Electronica Center*; Irvine’de yer alan Beall Sanat ve Teknoloji Merkezi/ *Beall Center for Art and Technology*; Dortmund’ta yer alan Hartware Medya ve Sanat Kulübü/*HMKV-Hartware MedienKunstVerein*; Gijon’da yer alan Laboral Sanat ve Endüstri Yaratma Merkezi/*Laboral Center for Art and Industrial Creation*; Frankfurt’ta yer alan Frankfurflu Sanat Kulübü/*The Frankfurter Kunstverein*; Umea’da yer alan Resim Müzesi/*BildMuseet* ve Tokyo’da yer alan Haberleşme Merkezi/*InterCommunication Center* verilebilir.¹⁰ Bunların dışında yine Tokyo’da bugün, “dünyanın en büyük dijital sanat müzesi” sloganıyla açılmış olan, bir müze daha bulunmaktadır.

ÖRNEKLEM 2. MORİ DİJİTAL SANAT MÜZESİ

Tokyo merkezinden bir köprü aracılığıyla ulaşılan, yüksek teknolojilerin kullanıldığı ve eğlence merkezi olarak tasarlanan yapay bir ada olan Odaiba bölgesinde 2018 Temmuz ayında açılmış olan Mori Binası Dijital Sanat Müzesi’nde (*Mori Building Digital Art Museum*), 520 bilgisayar ve 470 yüksek teknolojili projeksiyon cihazı ile bilim, sanat, tasarım ve teknoloji arasında disiplinlerarası ilişkiler kurmak suretiyle dünyayı ve

doğayı farklı bir deneyimle ziyaretçilere yeniden yaşatmak amaçlanmaktadır. Dünyanın en büyük dijital sanat müzesi mottosuyla açılan müzede halen sergilenmekte olan ilk serginin web sayfası üzerinden alınan bilgiye göre; 10.000 m²’lik bir alana konumlandırılmış 5 ayrı alanda 50 farklı interaktif gösteriye ev sahipliği yapmaktadır. Müzenin söz konusu ilk sergisi “*teamLab Borderless*” (*teamLab Sınırsız*) adını taşımaktadır ve sergide, adının ifade ettiği gibi sanatın kendi bariyerleri ile insanlar arasındaki bariyerleri aşarak, sınırsız iletişim amaçlanmaktadır.



Fig. 2.- Mori Dijital Sanat Müzesi, “teamLab Borderless” Sergisi’nden bir kare.

Müzede yer alan eserler önceden kaydedilmiş ve kendi kendini tekrar eden dijital görüntülerden oluşmamaktadır. İnteraktif animasyonlar aracılığıyla izleyicilerin hareketlerini algılayıp tepki vererek onlarla ilişki kuran dijital eserlerde ışık, renk ve farklı grafik öğeler yer almaktadır. Müzenin en ilgi çeken yönü ise animasyonlarda yer alan eserlerin döngüsel yapıda olmayışı ve özel yazılımlar sayesinde ortamdaki hareketlilikten etkilenerek, organik olarak değişim ve gelişim gösteriyor olmalarıdır. Sergi süresince belirlenen konseptte göre, müzede birbiriyle bağlantılı beş farklı bölge yaratılmıştır: İlk bölge Sınırsız Dünya/*Borderless World* adını taşımaktadır. Burada interaktif dijital bir doğa manzarası olarak tasarlanmış pek çok farklı dijital eser yer almaktadır. Bu bölgede izleyici, dijital şelaleler, kuşlar, çiçek tarlaları, ormanlar arasında kendi yolunu çizerek ilerleyebilmektedir. Diğer bölge, beynin mekânsal tanıma yeteneklerini eğitmek ve insanları hareket ettirmek için tasarlanmış bir alan olarak *Atletizm Ormanı/Athletics Forest* adını almıştır. Ziyaretçiler bu bölgede uzayda parıldayan direklere tırmanabilir, galaksi simülasyonu içinde bir trampolinde zıplayabilir veya görsel sunumlar içinde denge oyunları oynayabilirler. Çocuklar için tasarlanmış olan *Gelecek Parkı/Future Park* ise onları sanatla buluşturan, ilginç uygulamalarla kendi tasarımlarını ve müziklerini yapmalarını sağlayan bir alan olarak ifade edilmektedir. Müzenin bu kısmında çocukların hayal güçlerini ve bilimsel bakış açılarını genişletme

9 Chorver, Chad (2016) On (Digital) Content Strategy. Kaynak: <https://www.sfmoma.org/read/on-digital-content-strategy/> Erişim tarihi: 15.12.2019.

10 Aktaran: <https://medium.com/digital-art-weekly/18-museums-boosting-the-scene-of-digital-art-f8a4b4fa5eb9> Erişim tarihi: 15.12.2019.

amaçlanmıştır. Lambalar Ormanı/*Forest of Lamps*, renkli lambalardan oluşan bir evreni göstermektedir. Son olarak EN Çay Evi/EN Tea House bölümü kurgulanmıştır. ‘EN Tea’, Nagasaki yakınlarındaki Hizen’de yetişen yeni bir yeşil çay türüdür ve müzenin yer aldığı bölgeye yakın bir yerde yetiştirilmektedir. Bu bölümde izleyiciler dijital çiçeklerle donatılmış çaylarını yudumlarken birbirleriyle sohbet edebilmektedir.¹¹

SONUÇ

Müzeler, 20. yüzyılın ortalarına kadar geçmişi aydınlatmaya yarayan; kültürel mirasın korunarak saklandığı ve sergilendiği mekânlar olarak kabul edilmiştir. 1980’li yıllarda ise müzelerin geleneksel durağanlığına eğitim kurumları olarak işlevsel bir özellik kazandırılmıştır. Kültürel çeşitliliğin ve toplumsal belleğin bugün artık yeni teknolojik araçlar kullanılarak sunumu, müzelere olan ilgiyi her geçen gün arttırmaktadır. Bugün Türkiye’de dijital müzeciliğe örnek olarak sadece ülkenin tarihsel sanatsal ve arkeolojik birikimlerini bir tür krolonji ya da hikâye anlatıcılığı teması üzerinden aktaran panorama müzelerini verilebiliyoruz. Türkiye’deki panoramik müzelerden biri olan Panorama 1453 Tarih Müzesi Müdürü Salih Doğan’ın dediği gibi; “*Post Modern Müzecilik anlayışı giderek klasik koleksiyon sergilemelerinde devrim yaratan yeni anlayışların gelişmesine ve kullanılmasına yol açmaktadır.*”¹² Panoramalar, kısmen resim kısmen modellerle kurgulanmış düzeneklerden oluşur ve tarihi, askeri, jeoloji ve doğa tarihi müzelerinde özellikle anlatıma değer katmak amacıyla kullanılırlar.¹³ Panorama müzeleri, panoramik fotoğraflama üzerinden 360° sanal gezintiye olanak sağlayan mekânlar olarak kurgulanmaktadır. Tarihsel bir filmin içinde ve o anı yaşıyormuş izlenimi veren panorama müzelerini, teknolojiye açık yenilikçi müzeler olarak görmekle birlikte ziyaretçilerinin birebir interaktif deneyim yaşamalarına olanak sağlayan, etkileşimli platformlar olarak değerlendiremiyoruz.

Türkiye’de yapılan dijital müzecilik çalışmalarına bir başka örnek olarak Sabancı Müzesi’nde olduğu gibi sayısal arşivleri ekleyebiliriz.¹⁴ Sayısal müze arşivleri,

11 Sergi ile ilgili detaylı bilgi için bkz.: <https://borderless.team-lab.art/> Erişim tarihi: 15.12.2019.

12 Doğan, Salih (2018) Müzecilikte Dijital Dönüşüm Değişen Müze Teknolojileri Ve Ulusal Bilgi Politikası. KAM18 Kongresi Sunumu. Aktaran: <https://kamkongresi.com/wp-content/uploads/2018/12/M%3%9CZEC%4%B0L%4%B0K-TE-D%4%B0J%4%B0TAL-D%3%96N%3%9C%-C5%9E%3%9CM-DE%4%9E%4%B0%5%9EEN-M%-C3%9CZE-TEKNOLOJ%4%B0LER%4%B0-VE-ULUSAL-.pdf> Erişim tarihi: 15.12.2019.

13 Erbay, Fethiye (2009) Müze Yönetimini Kurumsallaştırma Çabası (1984-2009), s. 142. Mimarlık Vakfı Enstitüsü: İstanbul.

14 Sabancı Üniversitesi’ne bağlı Sakıp Sabancı Müzesi dijital koleksiyonları ve arşivlerinde 77.000’den fazla görsel yer almaktadır. Detaylı bilgi için bkz.: <https://www.digitalssm.org/> Erişim tarihi: 12.15.2019.

müze koleksiyonunun sanal ortamda sergilenmesi ve içerik paylaşımı çabalarını içermektedir. Bunların dışında sanal sergiler ve 3 boyutlu müze gezintilerine olanak sağlayan sanal müze veya sergi turu gibi çeşitli gösterimler bulunmakla birlikte, deneyime kapalı, etkileşimli iletişimin bulunmadığı, tek yönlü platformlar düzeyinde kalmakta oldukları söylenebilir.

Prof. Dr. Fethiye Erbay’a göre; gecikmeli de olsa ülkemiz müzelerinde teknolojik gelişmelere ayak uydurma çabaları gözlemlenmektedir. 2000’li yıllarla birlikte müzelerin en önemli sorunlarından biri, geçmiş mirası göstermenin yanında yeni bir teknolojik ve kültürel bilinçlenmeyi yaratmaktır.¹⁵ Buna bir örnek olarak, Pera Müzesi koleksiyonunda yer alan Osman Hamdi Bey’in “Kaplumbağa Terbiyecisi” adlı eserinde sanal gerçeklik kullanılarak, sanatsal deneyimin daha kişisel ve interaktif ortama taşınması çabası gösterilebilir. Pera Müzesi etkinlikleri kapsamında hali hazırda izleyicilere sunulmakta olan “Osman Hamdi Bey’in Dünyasına Yolculuk-Kaplumbağa Terbiyecisi”¹⁶ deneyiminde olduğu gibi, ülkemizde kısmen de olsa Sanal Gerçeklik (*VR-Virtual Reality*) ve 3D animasyon¹⁷ şeklinde etkileşimli iletişime açık sanatsal kurgular yapılmaya başlanmıştır. Son yıllarda Türkiye’de az da olsa rastlanılan bu türden gösterimler ve interaktif girişimler, etkileşime olanak sağlayan müzeciliğin başlangıcı şeklinde değerlendirilebilir.

Yeni müzecilik anlayışına göre müzeler dijital ve interaktif sanatı bir araya getirmelerinin yanı sıra alışlagelen müzelerden farklı olarak sanat eseriyle belli bir bakış ve algılama diyalektiği içinde yüz yüze gelmeye olanak veren ortamlara dönüşmektedir. Günümüzde dünya müzelerinin -bir “onay makamı” olmanın ötesinde- 21. yüzyılın değişimine uygun, geleceğe dönük bir vizyonu benimsemeye başladıkları görülmektedir. Günden güne dijital müzecilik, sanal müzecilik, VR gibi teknolojiye dayalı platformların dâhil edilmesiyle, klasik müzecilik olgusu kavramsal bağlamda değişime uğramıştır. Öyle ki, içinde bulunduğumuz modern zamanların sanat terminolojisine, dijital (sayısal) görüntüleme, görüntülerin çevrimiçi yollardan kamusal erişilebilirliği, elektronik sanat eseri, sanal ve dijital sergiler gibi pek çok tanımlama girmiş bulunmaktadır.

Yeni müzecilik anlayışına sahip, ziyaretçi deneyimine

15 Erbay, Fethiye (1996) “Müzelerin Teknolojiye Bağımlı Gelişmeleri”, s.76. Genel Kurmay Başkanlığı Harbiye Askeri Müze ve Kültür Sitesi Komutanlığı, Kuruluşunun 150. Yılında III. Türk Müzeciliği Sempozyumu. Genel Kurmay Basımevi: İstanbul (72-76).

16 Detaylı bilgi için bkz.: https://www.peramuzesi.org.tr/Repo/Bulletin/Attachments/1558510927_pm_2019_ohb_vr.docx Erişim tarihi: 19.12.2019.

17 Kaplumbağa Terbiyecisi sanal gerçeklik deneyimi tanıtım videosu için bkz.: <https://www.youtube.com/watch?v=IA-F2UV0BEAY> Erişim tarihi: 19.12.2019.

odaklı geniş sunum formatları ile alternatif yöntemleri kullanmaya başlayan müzeler, modern ve çağdaş sanatın zengin mecraları aracılığı ile izleyici ve eserler arasında bir tür köprü görevi yaparak, interaktif iletişime ve bireysel gelişime olanak sağlamaktadır.

Tüm bu gelişmeler, çağdaş bakış açısı ile yeni nesil müzelerin nasıl planlanması gerektiğine; geleceğin müzelerine dair pek çok öngörüyü içerisinde barındırır.

KAYNAKÇA

Chorver, Chad (2016) On (Digital) Content Strategy.

Kaynak: <https://www.sfmoma.org/read/on-digital-content-strategy/> Erişim tarihi: 15.12.2019.

Doğan, Salih (2018) Müzecilikte Dijital Dönüşüm Değişen Müze Teknolojileri Ve Ulusal Bilgi Politikası.

KAM18 Kongresi Sunumu. Aktaran: <https://kamkongresi.com/wp-content/uploads/2018/12/M%C3%9CZEC%C4%B0L%C4%B0KTE-D%C4%B0J%C4%B0TAL-D%C3%96N%C3%9C%C5%9E%C3%9CM-DE%C4%9E%C4%B0%C5%9EEN-M%C3%9CZE-TEKNOLOJ%C4%B0LER%C4%B0-VE-ULUSAL-.pdf> Erişim tarihi: 15.12.2019.

Erbay, Fethiye (1996) “Müzelerin Teknolojiye Bağımlı Gelişmeleri”. *Genel Kurmay Başkanlığı Harbiye Askeri Müze ve Kültür Sitesi Komutanlığı, Kuruluşunun 150. Yılında III. Türk Müzeciliği Sempozyumu*. Genel Kurmay Basımevi: İstanbul (72-76).

Erbay, Fethiye (2009) *Müze Yönetimini Kurumsallaştırma Çabası (1984-2009)*. Mimarlık Vakfı Enstitüsü: İstanbul.

Kandemir, Özge&Uçar, Özlem (2015) “Değişen Müze Kavramı ve Çağdaş Müze Mekânlarının Oluşturulmasına Yönelik Tasarım Girdileri”. *Anadolu Üniversitesi Sanat&Tasarım Dergisi*, XVII: Eskişehir. Aktaran: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/192412> Erişim tarihi: 15.12.2019.

Öztürk, Özhan (2016) *Dünya Mitolojisi*. Nika Yayınları: Ankara.

Samis, Peter S. (2001) Points of Departure: Curators and educators collaborate to prototype a “Museum Of the Future” in Cultural Heritage and Technologies in the Third Millennium. ICHIM 01’de verilen konferans metni. (637-623) Aktaran: https://www.academia.edu/30692222/Points_of_Departure_Curators_and_educators_collaborate_to_prototype_a_Museum_of_the_Future_ Erişim tarihi: 15.12.2019.

<https://borderless.teamlab.art/> Erişim tarihi: 15.12.2019.

<https://www.digitalssm.org/> Erişim tarihi: 12.15.2019.

<https://icom.museum/en/activities/standards-guidelines/museum-definition/> Erişim tarihi: 15.12.2019.

https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/2017_ICOM_Statutes_EN.pdf Erişim tarihi: 15.12.2019.

<https://icom.museum/en/news/the-museum-definition-the-backbone-of-icom/> Erişim tarihi: 15.12.2019.

<https://icom.museum/en/news/icom-announces-the-alternative-museum-definition-that-will-be-subject-to-a-vote/> Erişim tarihi: 15.12.2019.

<https://icom-kyoto-2019.org/> Erişim tarihi: 15.12.2019.

<https://www.sfmoma.org/press/release/new-sfmoma-announces-transformed-digital-strategy/> Erişim tarihi: 15.12.2019.

<https://medium.com/digital-art-weekly/18-museums-boosting-the-scene-of-digital-art-f8a4b4fa5eb9> Erişim tarihi: 15.12.2019.

https://www.peramuzesi.org.tr/Repo/Bulletin/Attachments/1558510927_pm_2019_ohb_vr.docx Erişim tarihi: 19.12.2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=IAF2UV0BEAY> Erişim tarihi: 19.12.2019.

MÜZELERDE KORUMA POLİTİKALARI

Alpaslan Hamdi KUZUCUOĞLU

Cite this article as:

Kuzucuoğlu, A.H. (2019). Müzelerde Koruma Politikaları. UNIMUSEUM, 2 (2), 40-44. DOI:

ÖZ

Müzeler geçmişten geleceğe bir köprü vazifesi görmekle beraber toplumun en önemli bellek kurumlarından. Özel sektör, şahıs ve kamu sektörüne ait müzelerde bulunan obje ve koleksiyonların özenle korunup geleceğe iletilmesi gerekir. Müzelerdeki ziyaretçiler, müze çalışanları açısından en hayati olanı insan hayatının önceliklendirilmesidir. İkinci olarak müze binasının ve koleksiyonlarının korunması esastır. Müzelerin toplumu bilgiye ulaştırma misyonlarının yanında koruma görevleri de bulunmaktadır. Müze risk yönetimleri açısından insan, bina, koleksiyon üçlüsünde her noktanın ayrıntılarıyla irdelenmesi gerekir. Objeleri kısa, orta ve uzun vadede hasara uğratan tüm risk parametreleri ayrı ayrı değerlendirilmelidir. Bunun nedeni risk analizlerine bağlı olarak yapılacak risk önlemleri ve acil durum / afet önlemleri için ilk basamağın teşkil edilmesidir. Müzelerin acil durum ve afetlere hazırlık kapasitelerinin artırılması suretiyle dirençlerinin geliştirilmesi ve esneklik kabiliyetlerinin kazandırılması gereklidir. Esneklik acil durumlara hızlı yanıt verme / reaksiyon görme olarak tanımlanabilir. Bunun yapılabilmesi yani acil durum / afetlere en uygun müdahale ile hasarların azaltılması için her bir kurum bir koruma politikasına sahip olmalıdır. İş Sağlığı ve Güvenliği Politikaları ile de normal çalışma koşullarının sağlıklı ve güvenli sürdürülmesini sağlar. Koleksiyon Koruma Politikaları diğer örneklerdir. Bu koruma politikalarında belirlenen misyon ve vizyon ile kurumlarda hem insan hem koleksiyona yönelik koruma sağlanarak oluşabilecek olası hasarların minimize edilmesi sağlanacaktır. Çalışmada, “Müzelerdeki Koruma Politikaları” ve bunlara yönelik dokümantasyon incelenmiştir.

Anahtar kelimeler: Müze, Koruma Politikası, Bilgi ve Belge Yönetimi

ABSTRACT

Museums are a bridge mission from the past to the future, but also they are among the most important memory institutions of society. Objects and collections in museums belonging to private sector, individual and public sector should be carefully protected and forwarded to the future generations. The most vital for the scope of visitors and the museum staff is to prioritize human life. Secondly, the preservation of the museum building and its collections is essential. Museums have mission to protect the community as well as the mission of providing information to the public. In terms of museum risk management in the trio of people, buildings and collections should be examined in detail. All risk parameters that damage objects in the short, medium and long term should be evaluated separately. The reason for this is that the first step for risk measures and emergency / disaster measures to be made depending on the risk analyzes is established. It is necessary to improve the resilience and flexibility capabilities of the museums by increasing their capacity for emergency and disaster preparedness. Flexibility can be defined as rapid response / reaction to emergencies. Each institution should have a protection policy in order to do this, in order to reduce the damage with the most appropriate response methods to emergency / disasters. Occupational Health and Safety Policies ensure healthy and safe environment of normal working conditions. Collection Protection Policies are other examples. With the mission and vision determined in these protection policies on protection of both human and collection will be ensured minimization of possible damages. In this study, “Conservation Policies in Museums” and related documentation are examined.

Keywords: Museum, Conservation Policy, Information and Records Management

İstanbul Medeniyet Üniversitesi, İstanbul/ Türkiye,
alpaslan.kuzucuoglu@medeniyet.edu.tr

Accepted: 29.12.2019

Submitted: 12.10.2019

Published online: 30.12.2019

Correspondence: Doç. Dr. Alpaslan Hamdi Kuzucuoğlu

Unimuseum

E-ISSN: 2651-3714

DOI

GİRİŞ

Müzeler Türk Dil Kurumu Sözlüğünde “Sanat ve bilim eserlerinin veya sanat ve bilime yarayan nesnelerin saklandığı, halka gösterilmek için sergilendiği yer veya yapı” olarak; yine politika tanımı “Devletin etkinliklerini amaç, yöntem ve içerik olarak düzenleme ve gerçekleştirme esaslarının bütünü” olarak tanımlanmaktadır. İki tanımın birleştirilmesiyle müzelerde politika kavramı; “sanat ve bilim eserlerinin korunduğu ve sergilendiği mekanlar olan müzelerin bu fonksiyonlarını yerine getirmek için gerekli olan düzenlemeler” olarak ifade edilebilir. Müze kurumlarında çalışmaların yürütülmesi, belirlenmiş faaliyetler yardımıyla yapılmaktadır. Yönetimin sağlıklı bir şekilde sürdürülmesini sağlayan bu faaliyetlerin müze kurum karar vericileri tarafından hazırlanması, kurumun amaçlarını ve hedeflerini yazılı olarak ifade etmesi gereklidir. Kurumun politikası olarak da adlandırılan bu amaç ve hedeflerin başarılmasına götüren faaliyetlerin tüm çalışanlarca da benimsenmesi beklenir. Zira müze çalışanları tarafından kabul görmeyen ve içselleştirilmeyen politikalar da kağıt üzerinde kaldığı sürece bir fayda vermeyecektir. Dünya üzerindeki çeşitli müze kurumlarında bu doğrultuda bazı hedefler konmaktadır.

Hongkong Tarih Müzesi bu ilkeleri; herkesin öğrenebileceği, paylaşabileceği ve eğlenebileceği herkese açık bir platform olma, koleksiyonları toplamak, muhafaza etmek, araştırmak, yorumlamak ve sergilemek, Ziyaretçileri Çin tarihini ve dünyanın geri kalanını keşfetmeye teşvik etmek, Ziyaretçilerle tarihsel gerçekleri sunmaktan, çeşitli küratöryel yaklaşımlardan ve heyecan verici programlardan ilham almaktan öteye geçecek şekilde iletişim kurmak olarak belirlemiştir. Bu anlamda müzelerin koleksiyonları edinme vazifeleri yanında koruma misyonlarına da dikkat çekilmektedir. Aynı zamanda ziyaretçilerle iletişim de vurgulanmaktadır. Bir müzenin, genel amaçlarına ulaşması için koleksiyonlarına ve koleksiyon yönetimi konusuna bilhassa önem vermesi gerekmektedir. Müzenin devamlılığı ve verimli işleyişi, bir koleksiyon yönetim politikası yürütmekle doğru orantılıdır (Şenel, 2014:41). Belirlenmiş tüm koruma ve işleyiş politikalarına yönelik koşulların yerine getirilmesi, buna odaklanmış bir yönetimle mümkündür. Bazı kurumlarda sadece bu amaca yönelik kalite birimleri, iş sağlığı ve güvenliği, koruma ve restorasyon gibi birimler kurulmaktadır. Bu birimlerin hazırladığı dokümanlar, kalite politikasını belirleyen üst yönetime sunulmakta ve kabul görüldüğü takdirde uygulama safhasına geçmektedir. Politikalar çerçevesinde müze binalarına yönelik hazırlanacak risk azaltma planları ile acil durum planları hem çalışan, ziyaretçi ve kullanıcı odaklı, hem de bina ve koleksiyon

odaklı olmalıdır. Bunun için proaktif yaklaşımla hazırlanacak planlarda olası meydana

gelebilecek can ve mal kayıplarının minimize edilmesi ya da tamamen ortadan kaldırılması

amaçlanmalıdır (Kuzucuoğlu, 2015:9).

Çalışmada çeşitli müze kurumlarında alınan politika örnekleri vurgulanmıştır. Bununla beraber bu politikaların benimsenmesi için çalışan ve ziyaretçi katılımı, insan odaklı yaklaşım, sürekli gözden geçirmenin önemi açıklanmıştır.

Amaç: Çalışmada, müze kurumlarının belirlemesi gereken müze koruma politikalarının önemine dikkat çekilmiş olup, olası tehlikeli durumun gerçekleşmemesi için alınacak önlemlerle ilgili örnek politikalar vurgulanmıştır.

Kapsam: Müze yönetici ve çalışanlarının koruma politikaları konusunda farkındalık düzeylerinin artırılması, müzeye yönelik iç/dış tehlikelerden haberdar olmalarının sağlanması hedeflenmiştir.

Yöntem: Ülkemiz ve yurtdışı koruma politikası örneklerinden hareketle müze kurumlarının geliştirilecek koruma politikaları ile nasıl bir vizyona sahip olabilecekleri tartışılmıştır. Bu politikaların birbirini tamamlayıcı özellikleri nedeniyle her biri öneme sahip olup, yöntem olarak müzelerde pilot projelerle uygulanabileceği değerlendirilmektedir.

MÜZE KORUMA POLİTİKASI ÖRNEKLERİ

Müzelere yönelik çok sayıda koruma politikaları hazırlanarak bu politikaların tüm kurum çalışanlarınca benimsenmesi hedeflenmektedir. Bu politikalar bina, koleksiyon, çalışan, ziyaretçi, ekipman gibi değişik unsurlar üzerine geliştirilebilir. Hepsinin ortak amacı ortaya çıkması düşünülen riskli bir durumun tespitine yönelik tanımların yapılması ve bununla ilgili önleyici koruma politikaları geliştirilmesidir. İstenilenilmeyen olayın gerçekleşmesine engel olmak, önüne geçmek, tehlikeyi durdurmak koruma politikalarının genel amacıdır. Aşağıda müzelerde geliştirilen politika örneklerinden bazıları verilmiştir:

Malezya İslam Sanatları Müzesi İş Güvenliği ve Sağlığı Politikası:

Müze, Malezya'nın başkenti Kualalumpur'dadır. 1994 tarihli İş Sağlığı ve Güvenliği Yasası (514 sayılı Yasa) uyarınca, Malezya İslam Sanatları Müzesi için de iş güvenliği ve sağlığı politikası belirtilmiştir. Buna göre müzede alınacak iş güvenliği ve sağlığı politikası şu şekildedir:

1. İş sağlığı ve güvenliği yönetim sistemi oluşturmak ve ülke hukukuna uygun olarak düzenlemek,

2. Malezya İslam Sanatları Müzesi ile temasa geçen tüm personel, ziyaretçiler, tedarikçiler ve müteahhitler için güvenli ve sağlıklı bir alan ve çalışma ortamı oluşturmak,

3. Çalışırken yüksek düzeyde iş güvenliği ve sağlığı benimsemeleri için personel disiplini geliştirmek için bilgi, rehberlik ve eğitim sağlamak,

4. Tüm iş güvenliği ve sağlığı uygulamalarının sürekli eğitimi, gözden geçirilmesi ve denetlenmesini sağlamak,

5. Her zaman iş sağlığı ve güvenliği bilincini geliştirmek. İş güvenliği ve sağlık politikasını başarılı kılmak için tüm taraflardan ve bireylerden işbirliği ve taahhüt önemlidir.

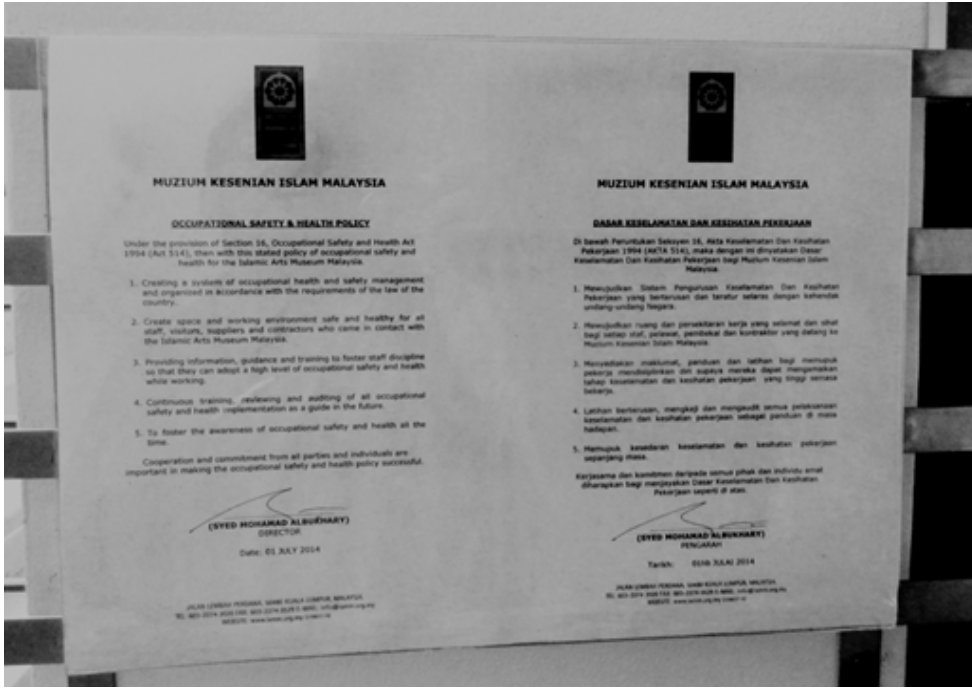


Fig 1: İngilizce ve Malay dillerinde Malezya İslam Sanatları Müzesi İş Güvenliği ve Sağlığı Politikası (A.Kuzucuoğlu Arşivi).

Avustralya Ulusal Müzesi Koleksiyonu Bakım ve Koruma Politikası:

Avustralya'nın başkenti Canberra'da bulunan müzede Ulusal Tarihi Koleksiyonu, Arşiv Koleksiyonu, Müze Koleksiyonu ve Geri Dönüş Koleksiyonu bulunmaktadır. Bu koleksiyonlar, Aborijin yerli tarih ve kültürü ile Avustralya'nın 1788'de yerleşiminden bu yana tarihi ve toplumu ile ilgili çok çeşitli materyallerden oluşmaktadır. Genel koruma politikalarının içinde dijital koruma ve sayısallaştırma politikası, radyasyon güvenliği politikası gibi spesifik politikalar da yer almaktadır.

Risk yönetimi kısmı da koruma ve koruma karar alma sürecine entegre edilmiştir:

- Koleksiyona yönelik riskleri doğru bir şekilde tanımlanır
- Koruma eylemleri uygun şekilde hedeflenir
- Belirlenen kontroller orta ve uzun vadede etkilidir.
- Koruma eylemleri, ilgili maliyetlerle orantılı olarak faydalar sağlar.
- Risklerin sürekli olarak tanımlanıp değerlendirilmesi ve azaltma stratejilerinin etkili olmaya devam etmesini sağlamak için sürekli bir gözden geçirme programı vardır.
- İş sağlığı ve güvenliği, koleksiyonlara özen göstermeyele ilişkili tüm çalışmalarda etkin bir şekilde yönetilir.

Bu politikada da tehlike, risk ve iş sağlığı güvenliğinin etkin olarak müzede yürütülmesi gerektiği görülmektedir.

Londra Kanal Müzesi Sağlık ve Güvenlik Politikası:

Bu politika, ziyaretçi, özel etkinliklerdeki konuklar, gönüllüler, çalışanlar, yükleniciler ve iş yapan kişileri içermektedir.

- Sağlık ve güvenlik, tüm müze faaliyetlerinin ayrılmaz bir parçası olarak Yönetim Kurulu tarafından yürütülmektedir.
- Tanınan standartlara uyulduğundan ve tüm yasal yükümlülüklerin yerine getirildiğinden emin olma politika-

nın bir gereğidir.

- Bir bütün olarak müze için genel bir risk değerlendirmesi hazırlanmıştır
- Belirli faaliyetler için gerekli risk değerlendirmeleri gerçekleştirilmektedir.
- Ziyaret etmeyi planlayan gençlik gruplarının öğretmenleri ve diğerlerinin kullanımı için bir araç olarak web sitesinde bir risk değerlendirmesi yayımlanmaktadır. Bu, onları uyarır ve güvenli bir ziyaret planlamalarını sağlar.
- Yükleniciler, doğrudan ya da gerekli uzmanlığa sahip profesyonel araçlar aracılığıyla dikkatlice seçilmektedir. Bu şekilde, bu tür firmaların güvenli bir şekilde işleri yönetme konusunda yetkin olmaları sağlanmaktadır.
- Tesis tüm kullanıcılar için güvenli bir durumda tutulmakta, güvenlikle ilgili herhangi bir onarım derhal yapılmaktadır. Binalar düzenli olarak bina yönetiminin normal bir parçası olarak denetlenmektedir. Kapsamlı bir yangın algılama ve alarm sistemi kurulmuştur.
- Sağlık ve güvenlik faaliyetleri sürdürülmekte olup, koşullar değiştiğinde riskler gözden geçirilmekte ve yeniden değerlendirilmektedir.

Bilim Müzesi Grubu Sağlık ve Güvenlik Politikası:

İngiltere'de bulunan Bilim Müzesi Grubu (SMG) Sağlık ve Güvenlik Politikası, Sağlık ve Güvenlik Yönetiminde mükemmellik ve sürekli iyileştirme için çaba gösteren organizasyonun ortak faydası için yapılandırılmıştır. Bu politika, gruba dahil olan Bilim Müzesi, Ulusal Demiryolu Müzesi (NRM), Bilim ve Endüstri Müzesi Manchester (MSI) ve Ulusal Medya Müzesi için geçerlidir. Çalışanlar ve gönüllüler için hazırlanmıştır. Sağlık ve güvenlik politikası aşağıdaki şekilde belirlenmiştir:

- Tüm işyerleri ve görevler için risk değerlendirmeleri yapmak,

- Organizasyonel değişiklikleri tanımlamak ve bu değişiklikleri dikkate almak için risk değerlendirmelerinin gözden geçirilmesini sağlamak,
- Taahhütlerden kaynaklanan riskleri ortadan kaldırmak veya azaltmak,
- Kullanım için tedarik edilen tüm ekipman ve maddelerin uygun olduğundan ve satın almadan önce güvenlik riskinin değerlendirildiğinden emin olmak,
- Tüm sahalarda acil durum tahliye sistemlerini sürdürmek,
- Meslektaşlar ve ilgili paydaşlarla iletişim kurmak ve işbirliği yapmak,
- Müze alanlarını denetleyen ve kontrol eden yöneticilere ek olarak düzenli iç güvenlik denetimleri yapmak.

İstanbul Büyükşehir Belediyesi, Kütüphane ve Müzeler Müdürlüğü İş Güvenliği ve Sağlık Politikası:

İstanbul Büyükşehir Belediyesi, Kütüphane ve Müzeler Müdürlüğü'ne bağlı kütüphane ve müze binalarında 6331 sayılı İş Sağlığı ve Güvenliği Kanunu mevzuatı çerçevesinde İş Sağlığı ve Güvenliği (İSG) Koordinatörlüğü olarak bir yapı bulunmaktadır. Kanuni mevzuata göre az tehlikeli işyeri statüsünde olan kurumda İSG politikaları etkin olarak kullanılmamaktadır. Tüm çalışanların benimsemesi için talimat, senaryo, tatbikat çalışmaları düzenli olarak yapılmaktadır. Hazırlanan İSG yönergesine istinaden Sağlık ve güvenlik politikası ilkeleri şu şekildedir:

- İş güvenliği en önemli önceliklerimizden biridir.
- Çalışanlarımızı İş Sağlığı ve Güvenliği konularında duyarlı hale getirmek kurumsal sorumluluğumuzdur.
- Tüm sistem ve uygulamalarımızın yürürlükteki yasalar, yönetmelikler ile uyumlu olmasını sağlar ve sürekli geliştiririz.
- Tüm personelimize güvenli ve hedefi sıfır kaza olan bir çalışma ortamı için çalışırız.
- Hizmet ve faaliyetlerimizle, çalışanlarımızın sağlık ve güvenliği için oluşturduğu riskleri analiz eder ve sürekli azaltırız.

YÖNERGENİN KAPSAMI ve TANIMLAR

1.Bu Yönerge "İstanbul Büyükşehir Belediyesi Kütüphane ve Müzeler Müdürlüğü" bünyesinde az tehlikeli işlerde, 4857 Sayılı İş Yasası ve 6331 sayılı İş Sağlığı ve Güvenliği Kanununa tabii olarak çalışanları kapsar.

2.Bu Yönergede, "İdare" deyimini Kütüphane ve Müzeler Müdürlüğünü ; "Çalışanlar" deyimini Kütüphane ve Müzeler Müdürlüğünün bünyesinde 4857 Sayılı İş Yasası ve 6331 sayılı İş Sağlığı ve Güvenliği Kanununa tabii olarak çalışan personeli, "Kurul" deyimini de Kütüphane ve Müzeler Müdürlüğü İş Sağlığı ve Güvenliği Kurulunu ifade eder.

3.Bu Yönerge, 4857 Sayılı İş Yasası ve 6331 sayılı İş Sağlığı ve Güvenliği Kanunu kapsamında, Çalışanlarımızın ve İdarenin uyması gereken, Sağlık ve Güvenlik kurallarını düzenler. Bu Yönetmeliğin uygulanmasından, Kütüphane

ve Müzeler Müdürlüğü adına, İş Sağlığı ve Güvenliği Kurulu sorumludur.

Yönergenin diğer kısımları Genel İş Sağlığı Ve Güvenliği Kurallarını ihtiva etmekte olup, tüm çalışanların bu kuralları benimsemesi istenmektedir.

TARTIŞMA VE SONUÇ

Uluslararası kuruluşların hazırladığı rehberlerde ve müzelerin kendi kurumlarına yönelik hazırladığı dokümanlarda belirlenen koruma politikaları müzelerce esas alınmalıdır. Bununla birlikte kanun ve ilgili yönetmeliklerinde yer alan hükümler de titizlikle uygulanmalıdır. Müze binalarında koruma politikaları ile ilgili aşağıdaki soruların cevapları aranmalıdır:

- Politikalar kurumun yöneticileri tarafından belirlendi mi?
- Bu politikalar hukuki mevzuata uygun mu?
- Politika hükümleri uygulanıyor mu?
- Politikada belirtilen kurallar tüm çalışanlar ve kullanıcılar tarafından uyuluyor mu?
- Çalışanlar bu yazılı kuralları benimsedi mi?
- Politikaların gözden geçirilmesi ile ilgili dokümantasyon hazırlandı mı?;
- Bu dokümantasyon nerede saklanıyor?
- Gözden geçirme faaliyetleri sırasındaki düzenleyici ve önleyici faaliyetler belirlendi mi?
- Düzenleyici ve önleyici faaliyetlerin sorumluları belirlendi mi?
- Termin süreleri konuldu mu?

Bu cevaplar verildikten sonra akış diyagramları üzerinde gösterilip müze binasında buluna herkesin bu yazılı kurallar çerçevesinde hareket etmesi sağlanmalıdır. Bu politikaların gerçekleşmesini sağlamak üzere, kurulan yönetim sisteminin koşullara uygunluğunun ve etkin olarak sürdürülüp sürdürülmediğinin denetlenmesi gerekir. Bunun için de tüm verilerin toplanması, bunların kayıt altına alınması, oluşabilecek uygunsuzlukların tespit edilerek önlemlerin alınması sağlanmalıdır. Önlemlerin uygulanabilirliğinin de takip edilmesi müze faaliyetlerinin en verimli şekilde gerçekleşmesi için gerekli koşuldur.

KAYNAKÇA

- İBB (2015). İstanbul Büyükşehir Belediyesi, Kütüphane ve Müzeler Müdürlüğü İSG Yönergesi
- KUZUCUOĞLU Alpaslan H. (2015). Müze, Kütüphane ve Arşiv Binalarında Afetlere Yönelik Tedbirler, Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Haziran 2015 Cilt: 17 Sayı: 1 (1-12)
- ŞENEL, E. (2014). Koleksiyon Yönetim Politikası Oluşturmanın Müzecilik Açısından Önemi Ve Düzenleyici Faktörler, Cilt 3, Sayı 14, Volume 3, Issue 14.
- 6331 Sayılı İş Sağlığı Ve Güvenliği Kanunu (2012). 30 Haziran 2012 tarih ve 28339 sayılı Resmî Gazete

WEB KAYNAKLARI:

Avustralya Ulusal Müzesi Koleksiyonu Bakım ve Koruma Politikası

<https://www.nma.gov.au/about/corporate/plans-policies/policies>

<https://www.nma.gov.au/about/corporate/plans-policies/policies/collection-care-and-preservation>

Bilim Müzesi Grubu Sağlık ve Güvenlik Politikası:

<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/wp-content/uploads/2017/06/SMG-health-and-safety-policy.pdf>

Londra Kanal Müzesi Sağlık ve Güvenlik Politikası:

<https://www.canalmuseum.org.uk/hs-policy.htm>

Hongkong Tarih Müzesi web sayfası

https://hk.history.museum/en_US/web/mh/about-us/visi-on.html

Türk Dil Kurumu Türkçe Sözlük web sayfası

www.tdk.gov.tr

KÜLTÜREL MİRAS EĞİTİMİNDE BİLGİ İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİNİN ROLÜ VE MOBİL UYGULAMALAR

Özlem VARGÜN - Mehmet NUHOĞLU

Cite this article as:

Vargün, Ö., Nuhoglu, M. (2019). Kültürel Miras Eğitiminde Bilgi İletişim Teknolojilerinin Rolü ve Mobil Uygulamalar. UNIMUSEUM, 2 (2), 45-53. DOI:

ÖZ

Bu makalede bilgi iletişim teknolojileri (BİT), artırılmış gerçeklik (AR) ve mobil uygulamaların kültürel miras eğitimine katkısı, yaratıcı olanakları ve eksikleri mevcut mobil uygulamalar incelenerek değerlendirilmiştir. Seçilen örneklem ikincil veri kaynakları ve uygulamalar için hazırlanmış önceki dönem çalışmalar ile son (2019) "AppStore" ve "Google Play"de çıkan AR ile kültür ve turizm amaçlı hazırlanmış uygulamalar arasından seçilmiştir.

Bilgi iletişim teknolojilerinin kültürel mirasın eğitimi ve tanıtımında kullanılması; özellikle artırılmış gerçeklik uygulamalarının bireysel öğrenmeyi desteklemesi, daha derin bir bakış açısı sunması; bu yeni öğrenme yaklaşımları olarak konuyu popüler hale getirir. Bu tür uygulamalarda kullanılan hikayeleştirme ve animasyonlar; kültürel değer hakkındaki bakış açısını değiştirir ve duygudaşlık sağlanmasında etkin bir rol üstlenir. Mobil uygulamaların kültürel miras eserlerine daha kolay erişim sağlaması, turizmi ve öğrenmeyi teşvik etmesi, teknolojik araçların ve bununla ilgili yeni yöntem ve eğitim modellerinin ortaya çıkartılmasını sağlar. Ancak kültürel mirasın tanıtımı önemli bir sorumluluktur. AG ile tarihin yeniden kurgulanarak sunumu birtakım zorluk ve sorunları da beraberinde getirir. AG başlığı altında hazırlanan uygulamalar sadece yazınsal ve resimsel olabildiği gibi modelleme ile etkileşimli ve tarihi atmosferi yansıtan canlandırmaları da içerir. Bu inceleme yazısında kültürel mirasın tanıtımı için yapılan mevcut uygulamaların teknolojik imkanları sınıflandırılmış, eğitici olumlu yanları kadar eleştirel bakış açısı da getirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Artırılmış Gerçeklik, Kültürel Miras, Mobil Uygulamalar, Tanıtım, Eğitim

ABSTRACT

THE ROLE OF ICT IN CULTURAL HERITAGE EDUCATION AND EVALUATION OF MOBILE COMMUNICATION VEHICLE

In this article, the contribution of information communication technologies (ICT), augmented reality (AR) and mobile applications to cultural heritage education, creative opportunities and deficiencies are evaluated by examining the existing mobile applications. The selected sample was selected among the applications in "AppStore" and Play Google Play 'in 2019. They were made to use virtual reality, mixed and augmented reality and especially prepared for cultural heritage education and tourism introducing.

Use of ICT in education and introducing of cultural heritage; in particular, augmented reality practices support individual learning and provide a deeper perspective; this makes the topic popular as new learning approaches. Storytelling and animations used in such applications; it changes its perspective on cultural value and plays an active role in ensuring sympathy. Mobile applications provide easier access to cultural heritage, promote tourism and learning, and provide technological tools and related new methods and training models. However, the introducing of cultural heritage is an important responsibility. Augmented reality and reconstruction of history presents a number of difficulties and problems. Applications prepared under the heading of augmented reality can be not only literary and pictorial, but also include animations that reflect the interactive and historical atmosphere with modelling. In this review, the technological possibilities of the existing practices for the introducing of cultural heritage are classified and the critical aspects as well as the educational positive aspects are introduced.

Keywords: Augmented Reality, Cultural Heritage, Mobile Applications, Introducing, Education

* Bu makale YTÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü. Sanat ve Tasarım Doktora programında yürütülen "Kültürel Miras Eğitiminde Bilgi iletişim teknolojilerinin rolü ve Bir Mobil Uygulama Projesi" adlı henüz tamamlanmamış tezden üretilmiştir

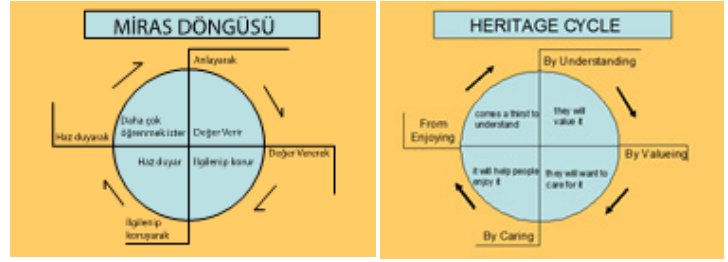
Giriş

Kültürel miras kavramının arkasındaki “itici güç” bilgi vermek üzere tasarlanmış insan yaratımı olarak düşündüğümüzde; bu değerlerin günümüzde hızlı değişen teknolojilere ayak uydurarak ve bilginin evrensel boyutlara taşınması kaçınılmazdır. Buna paralel bilgi iletişim teknolojilerinin kültürel miras alanında kullanımını turizm sektörü sayesinde hızlı bir şekilde artmaktadır. Bu artışla birlikte kültürel miras değerlerinin kontrolsüz şekilde aktarımı kültürden beşeri bilimlere, hukuktan bilgisayar yazılımlarına uzanan sistem mühendisliğini de kapsayan bir araştırma konusu içinde kamu çıkarlarını gözetilen entelektüel bir sorgulamayı gerektirir. Öte yandan bu teknolojileri kullanan kamusal kurumlar müzeler ve yerel yönetimler; bilgi iletişim teknolojilerini, mobil uygulamaları, web-app’leri, kentsel haritaların kullanıldığı Coğrafi Bilgi Sistemlerini (CBS-GIS)¹ daha kontrollü kullanma eğilimindedir. Bir kentin tanıtımı ve kimliğini doğrudan etkileyen çok fazla uygulama bulunmaktadır. Buna paralel olarak “Kültürel miras kentsel kimliğin bir aracıdır (Vries, 2009, 22).” Bu durumda kültürel mirasın tanıtımı büyük bir sorumluluktur. Farklı zaman ve toplumların oluşturduğu çok katmanlı bir okuma gerektirir. Bu nedenle kültürel mirasın turizm alanlarında tanıtım amaçlı kullanımı özel bir uzmanlık gerektiren alan olarak ele alınması gerekir.

Kültürel miras değerlerinin neden tanıtılması gerektiği konusu sadece turizm açısından gelir elde etme ya da kentin kimliğini oluşturma noktasında değerlendirmemek gerekir. Bu tür uygulamalar; yerli ve yabancı turistlerin kenti daha yakından tanıma, tarihine ve kültürüne sahip çıkma tanıdığı bu değerleri koruma ve tanıdığı kentle etkileşimde bulunabilme, kentte yabancılaşmadan kaybolmadan dolaşabilme fırsatı bulabildiği için de önem taşır. Kültürel miras sayesinde geleceğimizin geçmişi nasıl inşa edilebileceğini ve bu döngünün nasıl işlediğini 2005 yılında Simon Thurley şematik olarak aktarmıştır. Şemada kültürel değerleri anlayarak değer verdiğimiz; değer verdiğimiz şeyleri koruduğumuz; koruduğumuz şeyden haz duyduğumuz; haz duyduğumuz değerler hakkında daha fazla bilgiye gereksinim duyduğumuzu belirtir.

Bu noktada kültürel değeri tanımada günün koşullarına uygun cihazların kullanımı önem arz etmekteyken bu cihazları kullanmaya gönüllü kullanıcıların olması da öğrenmede önemli bir faktör olarak karşımıza çıkar. Mobil cihazların teknolojik uyumluluğu, internet kalitesi, kullanıcının hevesli olması ve mobil cihazlardaki arayüz tasarımlarının estetiği, hatta renkleri, AR ile ortaya

çıkan görüntünün kalitesi çözünürlüğü, etkileşimi, hızı öğrenmede, ilgi ve haz duyma da bu önemli faktörlerden bazılarıdır.



Tablo 1: Kültürel Miras Döngüsü

Kaynak: (Simon Thurley, 2005) shorturl.at/nzFZI

Bilgi İletişim Teknolojilerinin kültürel mirasın tanıtılmasındaki ilk kullanımlarına müzelerde rastlanır. Dijitalleşmeyle birlikte verinin sayısallaştırılması ve internet aracılığı ile bilginin kısa sürede aktarılması çoklu ortamlarda bilgi paylaşımları müzeler için önemli gelişmeler olarak adlandırılır. Böylece ilk sanal müzeler oluşturulur; web aracılığı ile dünyaya açılırlar. QR kodların kullanımını müzeler için devrim niteliğinde bir gelişme olarak görülür. Bugün birçok müze etkileşimli müzeciliği tercih ederken, AR kullanımı önemli müzeler için olmazsa olmaz hatta sıradan bir teknoloji haline gelir. Ancak kültürel mirasın kent ölçeğinde BİT ile birleştirilmesi bir rehber, bilgi kaynağı, yol gösterici olması kültürel değerlere ilgi duyan turist ve gezginler için vazgeçilmez bilgi kaynağı iken; özgürleştirici etkisi serbest dolaşımı destekler ve bu uygulamaların ücretsiz² olması bilgiye demokratik ulaşım imkanı sağlar.

Kent ve Bölge Ölçeğinde Kültürel Mirasın İçin Kullanılan Mobil Uygulamalar³ ve AR

Kültürel mirasın korunduğu ve tanıtıldığı yerler olan müzelerde bilgi iletişim teknolojilerinin kullanımının yaygınlaşmasına paralel bu teknolojilerin kent ve bölge ölçeğinde tanıtım ve rehber amaçlı mobil uygulamalarla kullanımı ile müze dışına çıkarak bilginin kaynağı genişlemiş ve ölçek büyümüştür. Ancak buradaki sorun mobil uygulamalarda kültürel mirasın tanıtımı amaç değil araca dönüştürülmüş olmasıdır. Bu nedenle sadece tarihi ve kültürel değerlere odaklanan uygulamalar (yani “mobil kent rehberleri” ve “mobil turizm uygulamaları”) çok fazla reklam ile dikkat dağıttığı için bunların bir kısmı kapsam dışında tutularak değerlendirilmiştir.

Ancak sadece kültürel mirasa odaklanan uygulamalar genel olarak “mobil turizm” olarak adlandırılmakta ve yeni neslin ilgisini daha çok çekmektedir. ‘mobil turizm’ kavramı, kullanıcıların mobil cihazlar aracılığıyla kültürel içeriğe erişim ihtiyacı akıllı telefonların gelişimine paralel ortaya çıkmıştır. Son 10 yıl içinde bu tür uygulama

¹ “Coğrafi Bilgi Sistemi (CBS) tabanlı taşınabilir sistemler... alt seviye grafik işlemleri C++ kullanılarak gerçekleştirilir. Bu kısım daha sonra ileri düzey bir kullanıcı arayüzü ile kullanıma sunulur. Geliştirilen ZG (AR) modülü ARToolkit’in değiştirilmiş bir sürümüdür. Yazılım dış ortam yerelleştirme ve kılavuzluk, askeri taktik veya şehir bölge planlama gibi farklı kullanım senaryolarında denenmiştir” (Bostancı, 2011, 133).

² Müze içi AR kullanımları genelde müzeye girişte yada uygulamayı kullanırken ücretlendirilir.

³ Mobil uygulamalar cep telefonları ile sınırlandırılmıştır.

malar talepleri karşılamak için artan hızla çoğalmaktadır. Mobil cihazlar aracılığıyla İnternet bağlantısına kablo-suz erişim, ‘‘ taşınabilirlik ‘‘ unsuru, zamana ve coğrafi sınırlamalara sahip olmayan bağlantı özgürlüğü mobil turizm rehberleri için devrim niteliğinde bir gelişmedir. Bu nedenle gittikçe büyüyen turizm odaklı ticari girişimler turist rehber işlevselliğini mobil uygulamalara dahil etmiştir.

Mevcut mobil turizm ve artırılmış gerçeklik uygulamalarına geçmeden önce mobil rehberlerin ve artırılmış gerçeklik uygulamalarının ilk örneklerine kısaca değinmek gerekir. AR özelliği uygulamalarda iki farklı şekilde kullanılmaktadır. Birincisi; 2D grafik/resim ve yazıların gerçek zaman ve mekanda ekranda görünmesi ile; ikincisi ise 3D grafiklerin yani sanal yeniden yapılandırılmış⁴ modellerin ekrana tanıtılarak yada ekrana dokunarak görünür hale getirilmesi ile olmaktadır. Bu iki farklı yöntem karşılaştırıldığında üç boyutlu ve etkileşimli AR uygulamaları diğerine göre daha ilgi çekicidir. Bu uygulamaların; mekan algısını gerçeğe yakın yansıtması ile mekan algısını somutlaştırdığı, eğlenceli bir uygulama olarak öğrenmeyi desteklediği, dramatizasyon yöntemi ile öğrenmeyi pekiştirdiği ve kişisel öğrenmeyi özgünleştirdiği söylenebilir.

Kültürel miras tanıtımında artırılmış gerçeklik uygulamalarının bir diğer önemi ise tarihi yapının mevcut haliyle korunmasını desteklemesidir (Dahne ve Karigiannis, 2007: 203 (Dave)). Restorasyon ve onarım çalışmalarında yapılabilecek ufak bir değişiklik yada küçük bir hata kültürel değerini geri dönülemez olumsuz sonuçlar doğurmasına yol açabilir. Ancak ziyaretçiler bu uygulamalar sayesinde yapının bütün ve tamamlanmış halini görebilirler. (Hjalager, 2015: 17). ‘‘Artırılmış gerçeklik uygulamaları sayesinde bir turist, gittiği tarihi mekânda veya müzede mobil cihazının görüntüsüne giren her şeyle etkileşime girme imkânına sahiptir. Tarihi bir mekânda yıkılmış bir alanın eski halini görebilir. Eserin yapıldığı zamanda kullanılan araçlar, silahlar hatta o alanda gerçekleşmiş olaylar ve savaşları animasyon olarak izleyebilir. Bununla birlikte, ekranında alandaki diğer ziyaretçileri görebilir ve onları dönemin kıyafetleriyle donatabilir’’ (Sertalp, 2016: 3-4, akt; Akkuş ve Akkuş 2018: 84). Yani artırılmış gerçeklik sadece yapıların yarım kalmış kısımlarının tamamlanmasına değil; o dönemin tarihi atmosferine, yaşam biçimlerine, geleneklerine ve günlük yaşamlarına tanık olma fırsatı verebilir.



Fig. 1- GUIDE projesi tarafından harita ve bilgi sağlamak için kullanılır (2001)



Fig. 2- TellMaris-Prototip (2005)

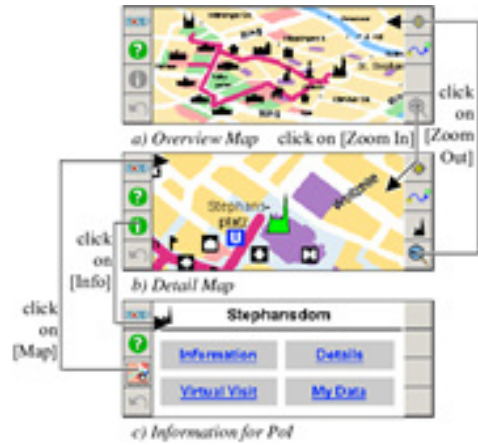


Fig.3- LoL@ Location assistant; LoL@ projesi, Ekran Görüntüleri ve Kullanıcı Etkileşimi (2002)



Fig. 4- myMytileneCity Rehber (Benim Midilli kentim) (2009)

Mobil turizm (mobil rehber) uygulamalarının ilk örneklerinden biri; 2001 yılında Lancaster kenti için hazırlanmış "Guide Project" uygulamasıdır. Kenti tanımak ve önemli noktaları mobil cihazlar aracılığı ve harita/ yazı olarak gösterir. 2005 yılında çıkan TellMaris protatipinde ise 2D ve 3D grafikler kullanılmıştır.

Local Location assistant; LoL@ (yerel konum asistanı) sistemi, bir sonraki jenerik cep telefonu teknolojisiyle Viyana şehri için tasarlanan mobil turist rehberidir. Bu uygulamada; kullanıcı haritalar oluşturabilir, bunlara etiket ve simgeler ekleyebilir; yakınlaştıırıp kaydırabilir. 2002 de ortaya çıkan bu mobil turist rehberin bugün farklı özellikler eklenmiş hali Google-ByteShop tarafından üretilmiş "Save Location - Personal Location Assistant" yada Google Harita ve Yandex Harita uygulaması olarak Google Play'de ve AppStore'larda yer almaktadır.

myMytileneCity Mobil Turizm Rehberi Yunanistan'daki Midilli kenti için geliştirilmiştir (Kenteris, Gavalas, Economou, 2009, <https://goo.gl/uNwsHJ>).

. çevrimdışı çalışabilir, zengin içeriği ve kişiselleştirilmiş uygulamalar (kendi cihazlarının modeli için optimize edilmiş) ile kullanıcıyı en kısa yoldan bilgilendirebilmektedir. Yunanistan Aegean Üniversitesinden üç akademisyenin (Michael Kenteris, Damianos Gavalas, Daphne Economou) 2009 yılında geliştirdiği prototip halinde olan uygulama örneği, bugün aynı isimle hayata geçirilememiştir. Benzer uygulamalar; Levos Travel Guide, Click Guides gibi uygulamalarla genelde otel ve restoranların ağırlıklı olarak gösterildiği turizm amaçlı uygulamalar şeklinde uyarlanmıştır.

VR sanal gerçeklik ve AR artırılmış gerçeklik uygulamaları ise mobil cihazlar⁵ için üretilmiş ilk örneklerine 2004 yılında rastlasak da bunların (hatta ilk 2D grafiklerin) cep telefonlarında görünmesi en erken 2012 yılında görülmeye başlamıştır. Aslında 2004 yılında yapılan çalışma Banteay Kdei tapınağı için yapılar ve amaç kültürel miras değerlerinin 3D point cloud yöntemiyle tarama çalışmaları yapılarak modellenmesidir. Modellendikten sonra mobil cihazlarda da kullanılabilir ama çok maliyetli olduğu için çalışmaya devam edilemez.



Fig. 5- Banteay Kdei tapınağının 3D point cloud yöntemiyle yapılan tarama çalışmaları 2004



Fig. 6- Roma Reborn Virtual Reality (1993)



Fig. 7- Antik Pompeii'de sanal Karakterler sanal Karakterler (Miralab 2005)



Fig. 8 - Antik Pompeii'de (Miralab 2005) (<https://is.gd/Wuv8F6>)

Aslında kültürel mirasın ilk 3D yeniden yapılandırma çalışmalarını tetikleyen 1983 yılında John Woodwark'ın (1991), Bath Üniversitesi'nde dijital olarak desteklenen tarihi yeniden yapılanma çalışmalarındaki en eski deneylerden bazılarını paylaşmasıdır. Roma Hamamlarını modellenmesinden oluşan proje bütün değerlerin modellenebileceği fikrine⁶⁶ dayanır. Bu paylaşımından on yıl sonra Taisei Corporation (Addisson, 2008, 31) tarafından üretilen antik kent devletlerinin animasyonlu rekonstrüksiyonları serisi, üç boyutlu modelleme ve sesli anlatımlarla harmanlanmış animasyon için dijital teknolojinin gelişmiş gelişimini göstermektedir (Dave 2008, 44).



Fig. 9- Archeoguide - bir dış mekan AR sistemi örneği

(yalnızca kalıntıların kaldığı gerçek sahnenin üstüne getirilen sanal tapınaklara ve ek bilgiler) (<https://is.gd/OnTmyT>)

Bu projelerde izleyiciye antik dönemin ortam ve atmosferi sergilenir, kıyafetler ve günlük yaşamdan kesitler sunan animasyonlar hazırlanır. Kullanıcılar “avatar” kullanarak temsil edilen içerikler arasındaki şarta bağlı etkileşim sayesinde farklı görüntü olasılıkları mümkün olur. Ancak bu uygulamalarda görüntüleme önceleri VR gözlüklerle yapılabilirken bugün AR gözlüklerle de görüntüleme yapılabilmektedir. Bugün baktığımızda bu uygulamanın halen yerinde bu gözlükler aracılığı ile görülebildiği; cep telefonlarına yönelik uygulamaların ise VR uygulamalar olarak geliştirildiği, AR uygulamaların 2D bilgi grafikleri ile sağlandığı görülür.

Archeoguide projesinde; dijital bilgiler, gerçek zamanlı verilerle konum tabanlı servislerde sunulur. Yerinde eş zamanlı tarih görüşü sunulur. Bu proje 2002 yılında Patrick Dahne ve John N. Karigiannis tarafından “Proceedings of the International Symposium on Mixed and Augmented Reality” (Dahne, Karigiannis, 2002) konferansında sunulmuştur. Ancak bu projenin mobil telefonlarda kullanılan uygulamasına rastlanmamıştır.

“Sanal miras projeleri” olarak gerçekleşen bu çalışmalar UNESCO ve benzer kurumlar tarafından desteklenerek birbirinden bağımsız olarak ilerler. Bu modellerin bir kısmı cihazlarla görülebilmekle birlikte hiperlinkler aracılığıyla desteklenmektedir. Bu Hiperlink⁷ köprüler oluşturularak hazırlanan “sanal miras projeleri; daha fazla görüntü ve içerik sunma fırsatı verir. “HyperCard ve QuickTime panoramalarıyla popüler olan multimedya projeleri Roma Reborn (1993 Kongre Kütüphanesi) (Frischer, 2011) gibi web tabanlı projeler bu değişikliklerin temsilcisi olur” (Dave 2008, 45). Bu tür doğrusal olmayan bilgi yapıları hızlı ve kişiye özgü sınırsız ulaşımı sağlaması bakımından önemlidir.

KÜLTÜREL MİRAS TANITIMI-MOBİL TURİZM- MOBİL REHBER - VR- AR- 2D - 3D						
YIL	SES - YAZI RESİM	VR-3D 2D GRAFİK APP	VR-AR 3D GRAFİK GÖZLÜK - OYUN	AR 2D GRAFİK YAZI	AR 2D GRAFİK RESİM	AR 3D - 2D GRAFİK ANIMASYON - NİRAYE
2011						
2012						
2013						
2015						
2016						
2017						
2018						
2019						

Tablo 2. Kültürel Miras Tanıtımı Amacıyla Kullanılan Mobil Uygulamalar (Akıllı Telefonlar İçin)

Mevcut Mobil Uygulamalar (2019)

Kültürel mirasa ait taşınmazların sanal rekonstrüksiyonlarının yapımına 1990’ların sonu 2000’lerin başında kültürel miras projeleri olarak başlanmış ancak bunların bir kısmı hayata geçirilebilmiştir. Tabloda oluşturulan mobil uygulamalar (birkaçı hariç) şu an güncel olarak akıllı telefonlara indirilebilmektedir. Bu tür uygulamalar farklı yöntemlerle (farklı amaçlarla) hayata geçirilmiş ve kültürel mirasın tanıtımında kullanılmaktadır.

2018 yılında Gülizar Akkuş ve Çetin Akkuş tarafından da mobil artırılmış gerçeklik uygulamaları incelenmiş ve birbirinden bağımsız projeler olduğu Türkiye’de ise henüz hayata geçmiş 3D cep mobil AR projesine rastlanılmadığı sonucuna varmışlardır (Akkuş ve Akkuş 2018: 84). Aşağıdaki tabloda 2D ve 3D grafiklerin, VR ve AR özelliklerinin kullanıldığı uygulamalar yıllara göre sınıflandırılmıştır. 2012 de Londra sokaklarının 18-19. Yüzyıllardaki 2D grafik ve fotoğraflarından oluşan görüntülerden

7 Hyperlink, bilgisayar dünyasında kullanıcının okumakta olduğu dokümandan farklı bir doküman ya da kaynağa tıklamak ya da üzerine gelmek, dokunmak gibi interaksyonlar ile ulaşabileceği referanslardır. En bilinen yaygın kullanımı Web sitelerindedir. Bununla bağlantılı olarak hipertext (hipermedya-hiperortam) terimleri türemiştir.



Fig. 10- Google Arts & Culture Uygulaması

başlayarak günümüze kadar farklı özellikler eklenerek arttığı görülür.

Tablo hazırlanırken AR kullanan bir çok uygulama olduğu görülmüş; ama kültürel mirası tanıtan ve kültür kurumlarının desteklediği projelere öncelik verilmiştir.



Fig. 11- Museum of London: StreetMuseum

Tablodaki ilk örnek (Fig. 10) 2011 yılında Google tarafından kullanıma açılan Google Arts & Culture uygulamasıdır. Uygulama sanat ve kültürü desteklemek için geliştirilmiştir. Bu uygulama ile 70 ülke 1200'den fazla müzesinin içine girebilme eserlere yakından bakabilme, öykü ve yazılarına göz atabilme fırsatı sunulur. Google karton görüntüleyici gözlüklerle VR sanat gerçeklikte daha fazla bilgi ve görsele ulaşma imkanı bulunmaktadır. Ücretsiz olan bu uygulamanın eğlenceli tarafı kendi çektiğiniz portreye en yakın sanat tarihinde yapılmış portre ile eşleştirerek sosyal medyada paylaşma imkanı sunmasıdır.

2012 yılında yayınlanan ancak şu an AppStore'da bulunmayan Museum of London : StreetMuseum Uygulaması (Fig. 11) Londra sokaklarını eş zamanlı olarak 1930'lardan başlayarak 1970'lere kadar eski fotoğrafları ile eşleştirip telefonun ekranına yansıtabilmekteydi. Streetmuseum uygulaması bir kullanıcının yerini tanıma ve ardından kamera görüntüsüne tarihi bir görüntüyü bindirme özelliğine sahipti. Ücretsiz olan uygulama bugün kullanımda değildir. Ancak farklı amaç, versiyon ve adlarda benzer uygulamalar bulmak mümkündür.



Fig. 12- Ingress Prime AR kullanan Mobil Oyun



Fig. 13- Ingress Prime AR Mobil Oyun

2013 yılında ilk defa yayınlanan Ingress oyunu iki takımın AR kullanarak tarihi ve kültürel yerleri keşfetmeye buralara gizlenmiş şifreleri çözerek hedefteki ödülü almaya odaklanır. Oyun ilk olarak 14 Aralık 2013'te Android cihazlar için, daha sonra da 14 Temmuz 2014'te iOS cihazlar için yayımlandı. Oyun ücretsiz indirilebilir ancak serbest işletme modeli kullanarak oyun içi ek öğeler için uygulama içi satın alımları destekler. Mobil uygulama, 2018 itibarıyla Ingress Prime olarak güncellenmiş ve dünya çapında 20 milyondan fazla kez indirilmiştir. 2016 yılında piyasaya sürülen Pokemon GO'da benzer bir etki yapmış ve milyonlarca kullanıcı tarihi ve kültürel yerleri bu oyun sayesinde takip etmeye başlamıştı.

Ingress Prime (Fig. 12-13), oyuncunun gerçek dünyadaki konumuna yakın olan "portalları" bulmak ve etkileşimde

bulunmak için mobil GPS'yi kullanır. Portallar, genellikle heykeller ve anıtlar, eşsiz mimari, dış duvar resimleri, tarihi binalar ve diğer insan başarısı gösterileri gibi kamusal sanat olarak görünen "insan yapımı ve yaratıcılığının ifade edildiği" fiziksel ilgi noktalarıdır. Oyun, portalları, çeşitli medya biçimleriyle sağlanan sürekli bir açık anlatımın yanı sıra bilim kurgunun unsurlarını kullanır.

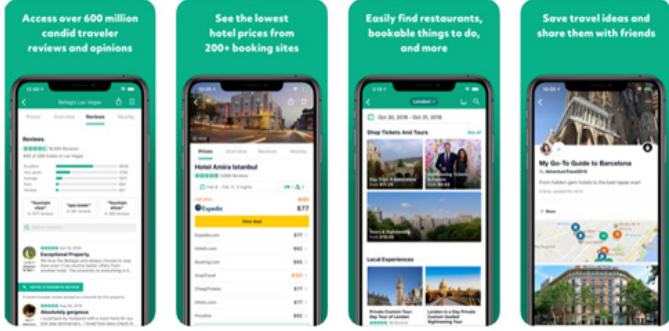
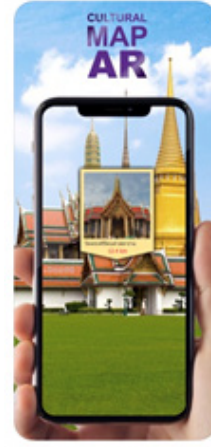


Fig. 14- TripAdvisor

iPhone Screenshots



Fig. 16- Cultural Map AR (AG kültür Haritası)
Tayland Kültür Bakanlığı 2018 (shorturl.at/ACFOQ)



Fig. 15- Back to Pompeii

Kültürel mirasın tanıtımında kullanılan mobil turizm uygulamalarının ilki olan Tripadvisor (Fig. 14) 2013 yılında çıktıktan sonra daha çok turistlerin konaklama ve yemek ihtiyaçlarını çözen bir mobil uygulama olarak en çok indirilen ama VR veya AR içermeyen bir uygulamadır.

Merkezi Amerika Needham, Massachusetts olan TripAdvisor, dünyanın en büyük "sosyal seyahat sitesi" olup, 315 milyon yorumcusu ve 730 milyondan fazla otel, restoran, gezilecek yer ve seyahatle ilgili işletme hakkında bilgi içerir. Web sitesi hizmeti de bulunan uygulama ücretsiz olup, bir reklamcılık iş modeli olarak varlığını sürdürmektedir.

VR ve AR kullanmayan Cooltura, PiriGuide ve Cultura Trip uygulamaları daha çok kültürel miras değerlerine odaklanır. Ünlü kişilerin deneyimlerinden faydalanır, onların sesleri ile rehberlik eder ve çok bilinmeyen kültürel değerler hakkında bilgi aktarır.

2005'de Miralab tarafından geliştirilen ve sanal karakterleri artırılmış gerçeklik kullanarak eş zamanlı görüntülenmesini sağlayan uygulama 2017'de yayınlanan Retro Futura (Fig. 15) tarafından AR gözlükler ile varlığını sürdürmektedir. 2016'da yayınlanan Back to Pompeii uygulaması VR olarak tarihi sokakları görmeyi desteklerken, AR gözlükler sayesinde eş zamanlı görüntü sağlama imkanı da sunmaktadır.

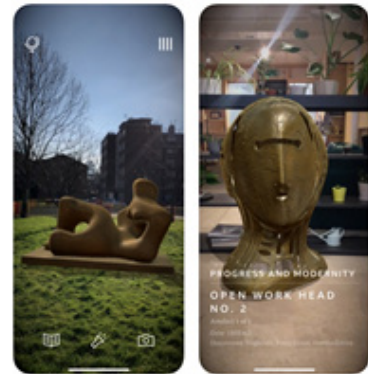


Fig. 17- Civilization AR

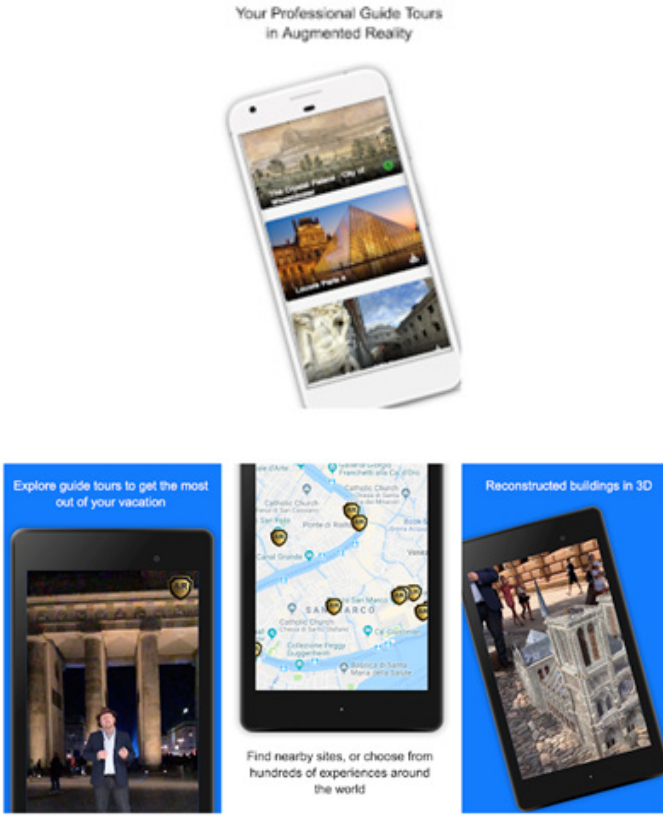


Fig. 18- AR History Guide Stories World

2018 ve 2019 da 3D model ve AR kullanan mobil uygulamalarda artış gözlenmiştir. Bu artışın bir nedeni mobil telefonlarında kullanılan 3D modellerin mobil arayüz ve destekleyici yazılımların geliştirilmesi sayesinde olmuştur. 2018 yılında nitelikli içerik, AR ve 2D grafik kullanan Tayland Kültür Bakanlığı tarafından desteklenen Cultural Map AR (AG kültür Haritası) bu tür uygulamaların en kapsamlılarından birini oluşturur.

Tayland Kültür Bakanlığı tarafından 2018 yılında lansmanı yapılan uygulama (Fig.16) Artırılmış Gerçekliği kullanarak kültürel değere ait bilgiyi resim ve yazı ile destekleyerek aktarır. Konum bilginizi alır ve en yakın lokasyondaki noktaları sıralayarak tur oluşturmanızı; gittiğiniz yerlerle ilgili bilgi paylaşımını destekleyerek etkileşimde bulunmanızı sağlar.

BBC tarafından piyasaya sürülen Civilisations AR ise dünyadaki kültürel değerleri 3D model olarak eş zamanlı telefonunuza üç boyutlu indirme imkanı vermektedir.

Eski Mısır hakkında hikayelerden, Rönesans eserlerine, bu kültürel hazinelerin kökenleri ve onları yapan insanlar hakkında daha fazla bilgi edinme imkanı sunar. Ücretsiz olan uygulama sanat ve kültür dizisi ile eş zamanlı BBC, Nexus Studios ve İngiltere’deki 30’den fazla müze arasında büyük bir işbirliğinin bir parçasını oluşturmaktadır.

2019 Ocak ayında lansmanı yapılan “AR History Guide Stories World” (Fig. 18) uygulaması harita üzerinde AR noktaları, anlatıcı avatari ile 3D modeller eş zamanlı görülebilmektedir. Şu an Androidlerde kullanılabilen uygulama henüz AppStorlarda görülmemektedir.

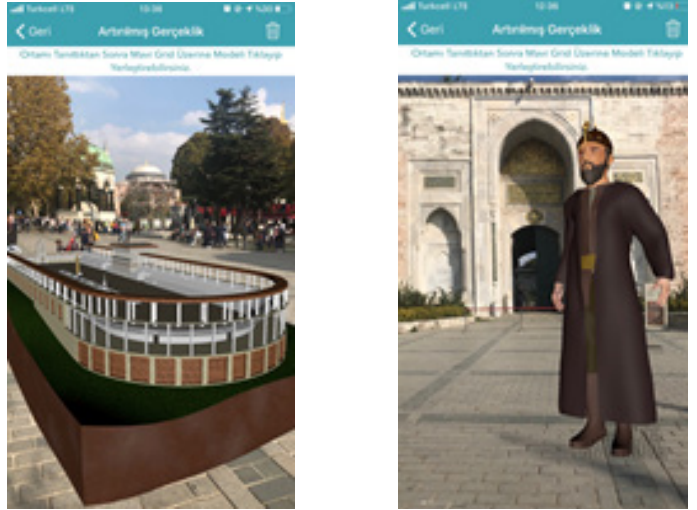
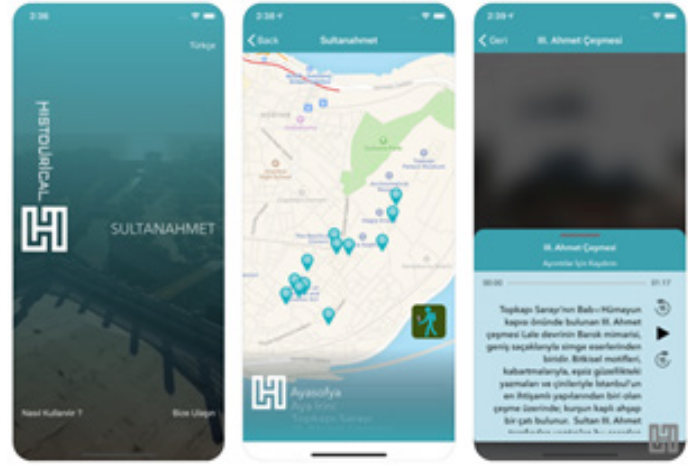


Fig. 19- Historical AR App

Sanal bir hikaye anlatıcısıyla kullanılan uygulama Londra, Paris, Atina, Roma, Venedik, Göteborg kentleri için hazırlanmış ve geliştirilmek üzere planlanmıştır. Uygulamaya her yerden ulaşılabilir. Resimler ve 3D modeller ile zenginleştirilmiş uygulamada Harita kullanarak yol bulma veya uzaktan farklı konumlara göz atma imkanı verir. Tarihi yapıların sanal yeniden yapılanmaları ile bunların hikayelerini paylaşır.

Historical uygulaması tarihi bölgelere ayrılmış ve her bölge için tur güzergahları belirlenmiştir. Güzergahlar üzerinde belirlenen tarihi noktalardaki bilgiler yazılı bilgi, ses dosyası, video animasyon, AR (artırılmış gerçeklikle verilen) 3D model olarak sunulur. Bilgilere Türkçe ve İngilizce olarak ulaşılabilir.

Historical’ın Kullanıcı arayüzünde içerik tasarımı altı bölümden oluşur.

1. Kullanıcı gezmek istediği turu seçer ve bu bölgeye ait noktaları haritada görerek en yakın güzergahları belirler.
2. Güzergahtaki noktalara (bayraklara) tıkladığında (ki bu noktalar tarihi bina, eser, çeşme gibi kentsel mekândaki ortak bellekten seçilir) yer hakkındaki tarihi bilgiye yazılı olarak ulaşabilir.
3. Yazılı bilgiye alttaki ok ile ses dosyası olarak da ulaşabilir.
4. Kullanıcı ses dosyasını dinlerken isterse fotoğraf galerisine girerek mekana ait farklı dönemlerdeki fotoğrafları

(gravürleri ve burada yaşamış tarihi şahsiyetleri) görebilir.

5. Kullanıcı tarihsel bilgiyi okuyup, dinledikten sonra bu tarihsel değere ait bir hikayeyi animasyon şeklinde izleyebilir.

6. Son olarak AR (Artırılmış gerçeklik) ikonuna tıklayıp kameraya geçen görüntü üzerine dokunduğunda gerçek mekan ile tarihi model bir araya gelir. Kameradaki gerçek mekan görüntüsü üzerinde artık günümüzde bulunmayan kültürel değere ait yapı (örneğin Sultanahmet'teki Hipodrom), tarihi şahsiyeti (örneğin Ayasofya'da Konstantin ve Fatih Sultan Mehmet karakterlerini) ya da nesne 3D model olarak AR ile telefonunda eş zamanlı görebilir.

Sonuç

Kültürel Mirasın eğitimi ve tanıtımı ile BİT'in kullanımı çağın ihtiyaçlarına ayak uydurmuş ve ilk müzelerde olmak üzere mobil telefonlarda da etkin olarak kullanılmaya başlamıştır. Kültürel miras tanıtılmasının neden önemli olduğuna ise Thurley'in önerdiği Kültürel Miras döngüsünde de görüldüğü üzere öğrendiğimiz, anladığımız değerlere sahip çıkma ve koruma güdüsü geliştirmesinin yanında ülke ve bölge tanıtımında etkili olduğu, kentsel kimlik oluşturabildiği, turizme katkı sağladığı gibi bir çok seçenek sıralanabilir. Gelişen teknolojiler sayesinde Mobil uygulamalarda artırılmış gerçeklikle sanal rekonstrüksiyonların kullanılması kültürel miras tanıtımı ve eğitimine yeni bir boyut eklemekte, eğlenceli ve güncel bir yöntem olarak daha çok kullanıcının dikkatini çekme potansiyeli taşıdığı görülmüştür. Kent rehberleri olarak başlayan, Mobil turizm olarak artış gösteren bu uygulamalara son yıllarda (2015-2019) AR özelliği de getirilmiştir.

Tablo 2'deki Mobil iletişim araçlarında, kültürel mirasın tanıtımı için kullanılan uygulamaları yöntem ve amaçlarına göre 5'e ayırabiliriz; (Kültürel miras bilgisini ya da sanal mirasın temsili)

1. Ses, yazı ve görseller (resim, fotoğraf, 2B grafik) kullanılan uygulamalar (Bu tür uygulamalar mobil turizm alanında çok kullanılır ve kültürel miras bilgisi bir araç olarak verilir)

2. Sanal gerçekliği (3D model ve VR) kullanan ve dönemin tarihi atmosferini yaşatmak amacı taşıyan uygulamalar

3. Sanal mirası 3D modellerle AR ve VR ile veren ve bilgiye ulaşımı oyunlaştırarak veren yani oyun oynamayı amaç edinen uygulamalar

4. Artırılmış gerçekliği (AR) 2B infografik (ikon-yazı) ile lokasyonu eşleştirerek bilgi aktaran uygulamalar

5. 2D ve 3D grafik ve modelleri artırılmış gerçeklik (AR) kullanarak, hikayelerle zenginleştirerek tarihi atmosferi yaşatan uygulamalar.

Bu sınıflandırmadan da anlaşılacağı üzere genel olarak Kültürel miras tanıtımı ya araç ya da amaç olarak kullanılır. Kültürel mirasın eğitimi ve tanıtımı amacını taşıyan ve sadece AR kullanan uygulamaları ise genel olarak ikiye ayırmak mümkündür;

1 2B infografiklerle (yazı-ikon) lokasyonu eşleştirerek

bilgi aktaran uygulamalar

2 3B sanal mirasın rekonstrüksiyonuyla tarihi atmosfer yaratarak bilgiyi aktaran uygulamalar.

Kültürel mirasın eğitim ve tanıtım amaçlı kent ölçeğinde mobil uygulamalardaki kullanımların yaklaşık 10 yıllık bir geçmişi bulunmaktadır. Bu uygulamalarda ses ve görüntü; hikaye anlatımı ve AR ile zenginleştirilmektedir. UNESCO'nun desteklediği sanal miras projelerinin çok azının mobil uygulamalarda lansmanı sağlanabilmiştir. Bunun nedeni başlı başına bir araştırma konusu olabileceği düşünülmekte; ancak finans ve sanal rekonstrüksiyonun yorumlarının tarihsel doğru bilgi ile kesişmemesi yada riske girememesi olduğu düşünülmektedir. Ancak son iki yılda çok fazla benzer projenin ortaya çıkacağı ve yeterli finansal kaynaklarla desteklendiği takdirde bu tür uygulamaların ülke ve bölge ölçeğinde etkin bir yöntem olarak kullanılacağı öngörülebilir.

Kaynakça

- Addison, A. C. (2008). The Vanishing Virtuality. Y. E. Kalay, & J. Affleck içinde, *New Heritage New Media and Cultural Heritage* (s. 27-66). Washington: Routledge.
- Akkuş, G., & Akkuş, Ç. (2018, 03 15). Tarihi Turistik Alanlarda Kullanılan Mobil Artırılmış Gerçeklik Uygulamalarının Değerlendirilmesi. 83-104.
- Dahne, P. L. (2007). Real Positioning in Virtual Environments Using Game Engines. *IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality* (s. 203-208). Trento: ResearchGate.
- Dahne, P., & Karigannis, J. N. (2002). Archeoguide: System Architecture of a Mobile Outdoor Augmented Reality System. *ISMAR '02 Proceedings of the 1st International Symposium on Mixed and Augmented Reality* (s. 263). Washington: IEEE Computer Society .
- Dave, B. Virtual Heritage: Mediating Space, Time and Perspectives. E. Y. Kalay, T. Kvan, & J. Affleck içinde, *New Heritage; New Media and Cultural Heritage* (s. 40-52). New York: Routledge.
- Frischer, B. (2011, 08 25). *Rome Reborn 2.2*. 12 13, 2019 tarihinde YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=v-rIEwjgfbYs> adresinden alındı
- Hjalager, A. (2015). 100 İnnovation That Transformed Tourism. *Journal of Travel Research* , 3-21.
- Kalay, Y. E. (2008). Preserving Cultural Heritage Through Digital Media. Y. E. Kalay, T. Kvan, & J. Affleck içinde, *New Heritage, New Media and Cultural Heritage* (s. 1-10). New York: Routledge.
- Thurley, S. (2005, 01 01). *What is Cultural Heritage*. 12 13, 2019 tarihinde Culture in Development: http://www.cultureindevelopment.nl/cultural_heritage/what_is_cultural_heritage adresinden alındı
- Vries, G. d. (2009). Kalpleri ve Zihinleri Kazanmak: Kültürel Diplomasi ve Avrupa Birliği-Türkiye İlişkileri. S. Ada içinde, *Kültür Politikaları ve Yönetimi (KPY) Yıllık 2009* (s. 15-25). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

ONDA İNSANLAR İÇİN ŞİFA VARDIR

Mahmut TOKAÇ - Ayşenur CELAYIR

Cite this article as:

Tokaç, M., Celayir A. (2019). Onda İnsanlar İçin Şifa Vardır. UNIMUSEUM, 2 (2), 54-58. DOI:

ÖZ

Zeynep Kamil Hastanesi (şimdiki adıyla Zeynep Kamil Kadın ve Çocuk Hastalıkları Eğitim ve Araştırma Hastanesi)'nin gerek banileri hakkında, gerekse hastanenin yapılışı ile ilgili çeşitli rivayetler mevcuttur. Ancak kesin olan bir şey vardır ki kurulduğu günden itibaren Zeynep Kamil Hastanesinin ana giriş kapısının bulunduğu ön cephe çatısında yer alan mermere yazılmış olan “*Fîhi şifâun li'n-nas*” ibaresi. Kur'anı Kerimdeki 16. sure olan Nahl (Arı) suresinin 69. ayetinde yer alan ve “*Onda insanlar için şifa vardır*” anlamına gelen bu ibare insanların şifa bulmak için geldikleri bu kurumun dikkat çeken bir yerinde konumlandırılmak suretiyle hastanemizi taçlandırmaktadır.

Tarihi hastanelerimizde sıklıkla ya bu ayet ya da Allah'ın şifa verici anlamına gelen ismi “*Yâ Şâfî*”nin hat şeklinde yazılı levhaları yer almaktadır; ya da içinde şifa kelimesi geçtiği için Şifa Ayetleri olarak isimlendirilen diğer ayetler de yazılabilmektedir.

Bu çalışmamızda hastanelerimizi süsleyen ve Kur'anı Kerimde yer alan şifa ayetlerinin anlamlarına ve insanların bu ayetlere verdikleri değerlere dikkat çekilmesi amaçlanmıştır.

Anahtar Sözcükler: Zeynep Kamil Hastanesi, Şifa Ayetleri, Tarihi Hastaneler, Hat Sanatı, Müzecilik.

ABSTRACT

WHEREIN IS HEALING FOR MANKIND

Summary: There are numerous narrations regarding both the benefactors and establishment of Zeynep Kamil Hospital (currently Zeynep Kamil Maternity and Pediatric Research and Training Hospital). Yet one thing is certain: the words “*Fîhi şifâ'un li an-nās*” inscribed on marble above the main entrance door located on the front wall ever since the establishment of the hospital, is remarkable. Meaning “*wherein is healing for mankind*” the Quranic verse from chapter 16, an-Nahl (The Bee), verse 69, crowns the hospital as it is situated on an attention-grabbing place of this institution of healing.

In our historical hospitals, either this verse or the phrase “*Yā Shāfî*”, which is a supplication to Allah through His name that means “the one who heals” is inscribed in Islamic calligraphy. In addition, other verses that are termed “healing verses” as they contain the word “*shifā*” are also inscribed elsewhere. In this study, it is aimed to draw attention to the healing verses of the Qur'an and the value people attach to these verses.

Key words: Zeynep Kamil Hospital, Healing Verses, Historical Hospitals, Islamic Calligraphy, Museology.

Medipol Üniversitesi, Tıp Fakültesi, Tıp Tarihi ve Etik Anabilim Dalı,

Sağlık Bilimleri Üniversitesi, Hamidiye Tıp Fakültesi, Çocuk Cerrahisi Anabilim Dalı Başkanı, Zeynep Kamil Kadın ve Çocuk Hastalıkları Sağlık Uygulama ve Araştırma Merkezi

İstanbul - Turkey

Unimuzed.org

Accepted: 29.12.2019

Submitted: 07.07.2019

Published online: 30.12.2019

Correspondence: Dr. Öğretim Gör. Mahmut Tokaç - Prof. Dr. Ayşenur Celayir

Unimuseum

E-ISSN: 2651-3714

DOI

Giriş

Kavalalı Mehmet Ali Paşa'nın kızı Prenses Zeynep Hanım ve Eşi Sadrazam Yusuf Kamil Paşa tarafından yaptırılan Zeynep Kamil Hastanesinin (şimdiki adıyla Zeynep Kamil Kadın ve Çocuk Hastalıkları Eğitim ve Araştırma Hastanesi) gerek banileri hakkında; gerekse hastanenin yapılışı ile ilgili çeşitli rivayetler mevcuttur. Çeşitli kaynaklarda Zeynep Kamil Hastanesinin 1862 kurulduğu yazılıysa da Osmanlı arşivlerine erişim sağlandıktan sonra yapılan bazı çalışmalarda 1882 yılında açıldığı anlaşılmaktadır.

Açıldığı günden itibaren mevcut olduğu bilinen ve halen hastanenin bu tarihi binasının ana giriş kapısının bulunduğu ön cephesi üstünde yer alan mermere güzel bir hat ile yazılmış olan **“Fihî şifâun li'n-nas”** yani **“Onda insanlar için şifa vardır”** ibaresi yer almaktadır (Fig.1).

Tarihi hastanelerimizde sıklıkla ya bu ayet ya da Allah'ın şifa verici anlamına gelen ismi **“Yâ Şâfi”** nin hat şeklinde yazılı levhaları yer almaktadır; ya da içinde şifa kelimesi geçtiği için Şifa Ayetleri olarak isimlendirilen diğer ayetler yazılabilmektedir. Bu çalışmamızda hastanelerimizi süsleyen ve Kur'anı Kerimde yer alan şifa ayetlerinin anlamlarına ve insanların bu ayetlere verdikleri değerlere dikkat çekilmesi amaçlanmıştır.

Zeynep Kamil Hastanesindeki Hat Levhası

Zeynep Kamil Hastanesi'nin 2014-2018 tarihlerinde güçlendirme, resusitasyon ve renovasyonu yapılan tarihi binasının ana kapısının bulunduğu ön cephe üzerindeki taç şeklindeki levhada yeşil zemin üzerine altın varaklı celi tâlik tarzda hazırlanmış yazıda Nahl suresinin 69.ayetinin **“onda insanlar için şifa vardır”** anlamındaki bir bölümü olan **“fihî şifâun li'n-nas”** ibaresi vardır (Fig. 2). Bu ayet **“Bal Arısı”** anlamına gelen **“Nahl”** suresinde, bir önceki 68. ayetle birlikte arıları anlatmaktadır. Sure içinde arı balı için söylenen **“Onda insanlar için şifa vardır”** ibaresinin seçilmesi ve hat olarak yazdırılması anlam olarak bir hastane için en uygunu olmuştur.

İstanbuldaki diğer tarihi hastaneler incelendiğinde günümüzde Polis merkezi olarak kullanılan İstanbul Bayrampaşa'daki Eski Maltepe Askeri Hastanesi Bahçesi girişindeki mermer sütunların alınlığında Celi Sülüs tarzda yazılmış olan **“fihî şifâun li'n-nas”** hat levhasının halen mevcut olduğu görülmektedir (Fig. 3).

Tarihi hastanelerimizde içinde şifa kelimesi geçtiği için **“Şifa Ayetleri”** olarak isimlendirilen ayetler ve özellikle bu ayet ya da Allah'ın şifa verici anlamına gelen **“Yâ Şâfi”** ismi hat şeklin yazıldığı görülmektedir. Bu geleneğe uyularak yeni dönem sağlık kuruluşlarımızdan Medipol Mega Hastanesinin mescidinde lale şeklinde iki yönlü istiflenmiş güzel bir **“Yâ Şâfi”** hat levhası vardır. (Fig. 4).

Şifa Ayetleri

Kur'anı Kerimde yer alan ve içinde şifa kelimesi geçtiği için Şifa Ayetleri olarak isimlendirilen ayetler şunlardır

(Fig. 5):

1- **“ve yeşfi sudûra kavmin mü'minîn”** (Tevbe, 14)
[Meâli: Allah, müminler topluluğunun gönüllerine şifa verip ferahlatın!]

2- **“şifâun limâ fi's-sudûri ve hüden ve rahmetün li'l-mü'minîn”** (Yûnus, 57)
[Meâli: Gönüllerdeki dertlere şifa ve mü'minlere rahmettir.]

3- **“yahrucu min butûnihâ şarâbün muhtelifün elvâ-nühû fihî şifâun linnâs. inne fi zâlike leâyeten likavmin yetefekkerûn”** (Nahl, 69)
[Meâli: Onların (arıların) karınlarından renkleri çeşitli bir şerbet (bal) çıkar ki, onda insanlar için şifâ vardır. Elbette düşünen bir topluluk için şüphesiz bunda bir delil vardır.]

4- **“ve nünezzilü mine'l-kur'âni mâ hüve şifâun ve rahmetün li'l-mü'minîn”** (İsrâ, 82)
[Meâli: Biz, Kur'an'dan öyle bir şey indiriyoruz ki o, mü'minler için şifâ ve rahmettir]

5- **“ve izâ maridtü fehüve yeşfin”** (Şuarâ, 80)
[Meâli: Hastalandığım zaman bana şifâ veren O'dur.]

6- **“kul hüve li'llezîne âmenû hüden ve şifâ”** (Fussilet, 44)
[Meâli: De ki: O, (Kur'an) inananlar için doğru yolu gösteren bir kılavuzdur ve şifadır.”]

Şifa ayetleri dua kitaplarında ayrı bölüm halinde yer almakta ve halk arasında hastalara okunmak suretiyle Allah'tan şifa vermesi ümit edilmektedir (Fig. 6).

Ayrıca bu ayetler sadece hastanelere değil aynı zamanda evlerde duvarlara veya kapı girişlerinde levha halinde çerçevelenerek asılmaktadır. **“Şifa Ayetleri”** olarak isimlendirilen ayetlere halkımızın verdiği önemi göstermektedir. Bu levhaların pek çok değişik güzel örnekleri bulunmaktadır (Fig. 7-9).

“Onda insanlar için şifa vardır.” ifadesinin geçtiği Nahl suresi 68 ve 69. ayetlerin izahı

Nahl suresi 68 ve 69. ayetlerinin metni ve meali (tercümesi) aşağıdaki şekildedir:

يَعْرَشُونَ وَمِمَّا الشَّجَرِ وَمِنْ بَيْوتِ الْجِبَالِ مِنْ اتَّخَذِي ان النَّحْلُ إِلَى رَبِّكَ وَأَوْحَى

Nahl 68: “Rabbin bal arısına şöyle vahyetti (ilham etti): “Dağlardan, ağaçlardan ve (halkın sizin için) kurdukları çardaklardan (göz göz) evler edinin.” [Feyzu'l-Furkan/El-malılı]

أَلْوَانُهُ مَخْتَلِفٌ شَرَابٌ بَطُونِهَا مِنْ يَخْرُجُ دُلَالًا رَبِّكَ سَبِيلَ فَاسَلِكِي الثَّمَرَاتِ كُلَّ مَنْ كَلْبِي ثُمَّ يَتَفَكَّرُونَ لِقَوْمٍ لَأَيَّةُ ذَلِكَ فِي أَنْ لِلنَّاسِ شِفَاءٌ فِيهِ

Nahl 69: “Sonra meyve (ve çiçek)lerden ye. (Bunun için) Rabbinin (bal yapımı için) kolaylıklar gösterdiği (öğreti) yollarına boyun eğerek gir; rabbinin koyduğu kanunlara boyun eğerek çizdiği yollardan git! Onların karınlarından, farklı renk ve çeşitlerde şerbet (kıvamında bir sıvı) çıkar. **Onda insanlar için şifa vardır.** Şüphesiz ki bunda düşüne-

cek bir toplum için bir ibret (ve Allah'ın kudretine işaret) vardır. [Feyzü'l-Furkan/Diyanet/Elmalılı]

Diyanet mealinde vahyetti ibaresine “ilham etti” şeklinde anlam verilmiştir. Bu durum Diyanet İşleri Başkanlığının “Kur'an Yolu” tefsirinde şu şekilde açıklanmıştır: “Evhâ” filinin türetildiği vahiy kavramı burada “canlının kendisine yararlı olanları alması, zararlılardan sakınması ve kendi geçimini sağlaması hususunda muhtaç olduğu becerileri Allah Teâlâ'nın onda yaratması” anlamındaki ilham karşılığında kullanılmıştır (İbnü'l-Arabî, III, 1156).

Feyzü'l-Furkan'da ise şu açıklama verilmiştir: “Bilgi onun içgüdüsüne Allah tarafından yüklendi. Âyet-i kerîme görüldüğü gibi bal arısının bal yapacağı çiçeği bilmesi, bulması ve hatta bunun için çok uzaklara gitmesi bir sevk-i tabîî (içgüdü)nün değil, ilâhî sevk neticesidir.

Arıya yapması ilham edilen “yuvalar”dan maksat, arıların ağaç kovukları gibi uygun doğal mekânlarda veya insanların özel olarak hazırladığı kovanlarda kendi ürünleriyle oluşturdukları petekler ve her petekte bulunan altıgen gözcüklerdir. Bal arısı, Allah'ın verdiği ilham veya içgüdü sayesinde, bizzat kendisinin ürettiği bal mumuyla kendi yuvasını yapmakta, içine milimetrik ölçülerle altıgen prizma şeklinde gözcükler yerleştirmektedir.

Âyette arının ürettiği madde için “şerâb” (şerbet) kelimesinin kullanılmıştır. Arı topladığı nektarı, normal midесinden ayrı, özel olarak bu maksatla yaratılmış bulunan bal midesine toplayıp kovana taşımakta; burada bir genç arı bu maddeyi hortumuyla emip kendi midesine aktarmakta ve onu şerbet kıvamına gelecek şekilde işleme tâbi tutmaktadır. Artık bal hâsıl olmuştur; bundan sonra şerbet peteklerde bir süre havalandırılarak katılaşması sağlandıktan sonra, üzeri bal mumuyla kapatılıp izole edilmek suretiyle bozulması önlenir. Böylece Allah'ın lütuf ve ihşanı ile insanlar için besleyiciliği yanında şifa değeri de taşıyan yeni bir besin daha ortaya çıkmış olur. Bütün bunlar olağan üstü bir sanat kabiliyetinin tezahürü olup Allah'ın yaratıcı kudretini ve hikmetini hesaba katmadan, basit bir hayvanın böyle bir eseri ve ürünü nasıl meydana getirebildiği sorusunu cevaplandırmak mümkün değildir. “İşte bunda da düşünen bir topluluk için delil bulunmaktadır.” denilerek bu mükemmel şifa kaynağından ibret almamız tavsiye edilmektedir.

“Rabbinin koyduğu kanunlara boyun eğerek çizdiği yollardan git!” şeklinde çevrilen cümle, arıların uçuşlarında izlediği yolların da farklılığına ve ilginçliğine dikkat çekmektedir. Arılar, genellikle güneşin konumundan yararlanarak yönlerini ayarlamakta; ayrıca rüzgârın yönü, dünyanın manyetik alanı gibi başka imkânlardan da yararlanmaktadır. Arıların, kovan üzerinde daire veya 8 çizerek birbirlerine yol tarif ettikleri, çiçek alanları hakkında bilgi aktardıkları, bu bilgileri alan diğer arıların, bilmedikleri çiçek alanlarını kolaylıkla buldukları, dönüşlerinde ise “arı yolu” denilen en kestirme yolu kullandıkları da bilinmektedir.

Balın şifalı olduğuna dair bazı hadisler de rivayet edil-

miştir (bk. İbn Kesîr, IV, 501-503; Şevkânî, III, 200).

Sonuç

Kuran'ı Kerimde şifa kelimesi geçen ve şifa ayetleri olarak bilinen bu ayetlerden, bir hastane için bu kadar anlamlı ve en güzeli olan “Fîhi şifâun li'n-nas” yani “Onda insanlar için şifa vardır” ayetinin seçilmesi bir tesadüf olmasa gerek. Kendi yaptırdukları hastaneyi çok özel hazırlattıkları bu hat levha ile taçlandıran Prenses Zeynep Hanım ve Yusuf Kamil Paşa'nın ruhları şad olsun.

Kaynaklar:

Feyzü'l-Furkân Tefsirli Kur'ân-ı Kerîm Meâli, Hasan Tahsin Feyizli, Server İletişim, İstanbul, 2014.

Kur'ân-ı Kerîm ve Açıklamalı Meâli, Haz.: Ali Özek ve ark., TDV Yay., Ankara, 1993.

Kur'ân-ı Kerîm ve Meâl-i Şerîfi, Elmalılı M. Hamdi Yazır, (Haz. Ertuğrul Özalp) İşaret Yayınları, İstanbul, 2000.

Kur'an Yolu Türkçe Meâl ve Tefsir, Haz. Hayreddin Karaman ve ark., DİB Yay., Ankara, 2006.

Mecmuâtü'l-Ahzâb (Büyük Dua Kitabı), Ahmed Ziyaüddin Gümüşhanevi, Der.: Ahmet Faik Arslanoğlu, Bahar Yayınları, İstanbul, 2015.

Evrâd-ı Şerîf (Âyet ve Hadislerden Dualar ve Zikirler) ve Meâli, Der.: Mehmed Zahid Kotku, Seha Neşriyat, İstanbul, 1999.

Şeref Etker, Feza Günergun, Abdullah Köşe; Zeynep-Kamil Hastanesi'nin kuruluşu ve vakfiyesi, Osmanlı Bilimi Araştırmaları; 2004, 5(2): 1-37.

Şeref Etker, Feza Günergun. “Zeynep-Kâmil Hastanesi (1875): Romantik Tarihçiliğin Gölgesinden Bir Çıkış Denemesi”. Prof. Dr. Ali Haydar Bayat Anısında Düzenlenen Osmanlı Sağlık Kurumları Sempozyumu. İstanbul, 2 Haziran 2007. ed. B. Özaltay, N. Yıldırım, M. Çekin İstanbul: Zeytinburnu Belediyesi Yay., 2008: 147-169.

Figürler



Fig. 1: Restorasyon öncesi Zeynep Kamil Hastanesindeki “Fîhi şifâun li'n-nas” hat levhasının fotoğrafı, 2012 (Prof. Dr. Ayşenur Celayir'in özel koleksiyonu)



Fig. 2: Restorasyon sonrası Zeynep Kamil Hastanesinde ki “Fihî şifâun li'n-nas” hat levhasının restorasyon sonrası fotoğrafı, 2019
(Prof. Dr. Ayşenur Celayir'in özel koleksiyonu)



Fig. 5: Bir Dua Kitabında “Şifâ âyetleri” sayfası



Fig. 3: “Fihî şifâun li'n-nas” farklı bir şekilde yazıldığı eski Maltepe Askeri Hastanesi giriş kapısındaki Celî Sülûs hat levhasının fotoğrafı, 2019
(Dr.Mahmut Tokaç'ın özel koleksiyonu)

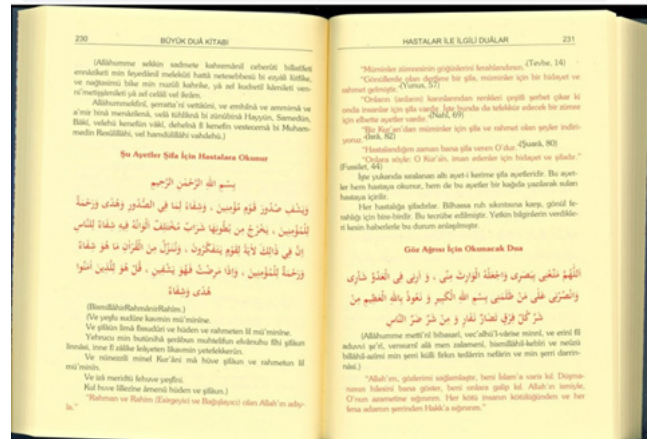


Fig. 6: Bir dua kitabı olan Mecmuâtü'l-Ahzâb'da yer alan Şifâ Ayetleri ile ilgili sayfa



Fig. 4: Yeni dönem sağlık kuruluşlarımızdan Medipol Mega Hastanesinin Mescidinde lale şeklinde çift yönlü istiflenmiş güzel bir “Yâ Şâfi” yazısının fotoğrafı, 2019 (Dr.Mahmut Tokaç'ın özel koleksiyonu)



Fig. 7: Şifâ ayetlerinden kabul edilen İsra suresinin 82. ayetinin Abbas el-Bağdadî tarafından çok güzel istiflenmiş Sülûs tarzda bir levhasının fotoğrafı, 2019 (Dr.Mahmut Tokaç'ın özel koleksiyonu)



Fig. 8: Şuarâ 80. ayetin Sülüs tarzda istiflenmiş bir levhası fotoğrafı, 2019 (Dr.Mahmut Tokaç'ın özel koleksiyonu)



Fig. 9: Şifa ayetlerini bir arada bulunduran Ali Hüsrevoğlu'na ait bir hat levhası fotoğrafı, 2019 (Dr.Mahmut Tokaç'ın özel koleksiyonu)

ÇAĞDAŞ SANAT ESERLERİ VE ANLAMLARI: ÇAĞDAŞ SANAT MÜZELERİNİN SANAL MÜZE OLARAK VARLIĞI

Hatice UTKAN ÖZDEN

Cite this article as:

Utkan Özden, Hatice (2019). Çağdaş Sanat Eserleri ve Anlamları: Çağdaş Sanat Müzelerinin Sanal Müze Olarak Varlığı. UNIMUSEUM, 2 (2), 59-62. DOI:

ÖZ

Müzeler, son yıllarda mesaj alma ve verme mecrası olarak konumlanan kurumlar olarak öne çıkmakta bu nedenle birçok farklı alanda yenilikleri takip etmektedirler. Bir yandan, sanat eserlerini doğru temsil etme görevlerini desteklerken, diğer yandan eserler aracılığıyla topluma mesajlar verme ve sanatı daha çok kişiye iletme konusunda önemli görevler edinmişlerdir. Bu duruma çağdaş sanat müzeleri açısından bakıldığında ise, çağdaş sanatı doğru anlama ve anlatma ve sanatı kamusal alanda doğru ifade etme gibi konular üzerine yetkin kurumla görürüz. Sanal ve dijital ortamda yer alan müzeler ise bu konuda daha yetkin hale gelmişlerdir ancak, müzelerin sanallaşması, sanat eserlerini doğru temsil etme ve sanat eserinin değerini ortaya çıkarma konusunda büyük tartışmalara yol açmışlardır. Heidegger, Sanat Eserinin Kökeni adlı eserinde sanat eserinin kendi başına ve çevresiyle birlikte değerlendirilen bir anlama sahip olduğunu söyler. Sanat eseri dünyaya aittir ama aynı zamanda, tek başına, kendi anlamıyla da bir dünya yaratır. Bu bağlamda müzelerdeki sanat eserleri de ancak çevresiyle iletişimde olduğu sürece anlam taşır. Sanat eserleri sadece obje değil, kültürel anlam taşıyan objelerdir. Dijital ve sanal müzede de bu anlamın kaybolmaması ve taşınması gerekmektedir. Bu makale, dijital ve sanal müzelerde sanat eserlerinin anlamlarını koruma ve ziyaretçiye doğru şekilde ulaşma konusunu, Heidegger'in Sanat Eserinin Kökeni adlı eseri üzerinden incelemektedir.

Anahtar kelimeler: dijital müze, sanal müze, çağdaş sanat eseri, müze ziyaretçisi, çağdaş sanat

ABSTRACT

In recent years museums become more of a medium of receiving and giving messages to the public and they have started to follow the latest developments in each area. On one hand, they have given serious thought on supporting transferring the right knowledge of artworks and on the other hand, they ameliorated their role in giving messages to the public and engaging the public in art. When this situation is taken from contemporary art museums' side, we see institutions that are competent in terms of understanding and transferring art. While virtual and digital museums become more and more competent in engaging audiences in art, we face another debate that raises questions for acknowledging the right meaning of artworks and how virtual museums present the right meaning of contemporary artworks in the best way they can. In The Origin of the Work of Art, Heidegger claims the true meaning of an artwork can only be existed and understood within its environment and each artwork is also a 'world' by itself. Within this concept, it is only be said, the artworks can only be existed and understood as long as they have been in a relation to each other.. artwork is not just an object but a cultural value that carries meanings. In virtual museums, artworks need to carry this meaning and cultural value. This article argues how the meanings of artworks are conserved and transferred to the audience in virtual museums, within the concept of Heidegger's The Origin of the Work of Art.

Keywords: digital museum, virtual museums, contemporary artwork, museum audience, contemporary art

Giriş

Dijital alanlardan bahsederken, dijital müzecilik ya da sanal müze de bu alanda etkin bir yenilik olarak gündeme gelmiştir. Sanal müze kitle medyasının bir parçası olarak kabul edilmekte ve müzelerin sadece sanat eserlerini 'depolayan' kurumlar olmadığını ifade eden uzmanlar da sanal müzeyi müzenin sınırlarını yıkmasının bir parçası olarak görmektedir. (Karp, 2004: 45-51) Eğer müze öğrenim amaçlı kullanılan bir kurumsa, sanal müze, müzecilikte amacına ulaşan bir mecradır. Bu bağlamda, sanal müzelerde görsel bilgilerin yanı sıra, sesli - görüntülü ve yazılı bilgiler de önemlidir. ancak, sanal ve dijital alandaki müzelerin aynı zamanda eserlerin orijinallikini korumak ve doğru anlamını ziyaretçiye aktarmak gibi bir görevi de vardır ve müzelerin dijital alanda varlıkları ve aktiviteleri onların güvenilirliğini ve canlılığını da ifade eder. (Rentschler, Gilmore 2002: 745-760)

Konu çağdaş sanat müzelerdeki eserlerin doğru konumlanması ve dijital alanlarda da doğru ifade edilmesine geldiğinde ise müzelerin eserleri çevrimiçi ortamlarda nasıl ifade ettikleri önem kazanır. Sanal olarak sunulan sergilerde sanat eserleri farklı anlamlandırılabilir. Ancak, ziyaretçi ile iletişimin kesintisiz olması ve dünya çapında erişimi olanaklı kılmak amacıyla gerçekleştirilen fiziksel anlamda bir mekana ihtiyaç duymaz. (Erbay, 2011: 77)

Fiziksel alana ihtiyaç duyulmaması, sanat eserlerinin sergilenme şeklini değiştirir ama onların anlamlarından değer kaybettirmez. Bazı durumlarda sergilenen eserler, değerlerine uygun olarak, web sitelerinde ve sanal sergi alanlarında kullanılan araçlarla doğru ifade, doğru bilgi gibi destekleri kullanılarak gerçek değerleri öne çıkmaktadır.

Müzeler sadece fiziksel objelerle dolu değildir. Bu objelerin kendilerine göre manifestoları ve anlamları vardır. Her obje, anlamla donanmış bir eser ve bizim algımıza göre ayrımsanabilecek eserdir: Bir ziyaretçi bir eserin kimliğini anlayabiliyorsa, ancak o zaman gerçek anlamına erişebilir. (Hagberg, 2016: 261-293)

Sanal müzelerin fiziksel bir alana sahip olmaması onların eserler için doğru bir sergileme ortamı yaratabilecekleri ihtimalini elinde tutar. Bu konuda, sergileme ve sunum tekniklerini de geliştirebilmeleri ve bir çağdaş sanat eserinin aslında ilk üretildiği ya da ait olduğu ortama uygun sergileme alanında doğru sunulabilme olanağını artırır. Aslında, bir sanat eserinin anlamından bir şey kaybetmeden doğru sergileme şansını doğurabilir. Ancak, çevrimiçi olarak eser görme konusunda da farklı düşünceler de mevcuttur. Bazı müzelerin sanal olarak da eserleri sergileme ihtiyacı bulunurken, bazı çağdaş sanat müzeleri de sadece dijital alanlarda yer almaktadır. Bu konuda yine sanat eserinin anlamı ve kavrayış biçimi önem kazanmaktadır. Bunun nedeni ise Heidegger'in de söyleminde ortaya çıkmaktadır: Eserin anlamı doğru algılanmıyorsa sanat tarihindeki yeri ve eleştirisi de doğru algılanmaz. (Rodrigues, 2016: 199-216). Heidegger'e göre, bir eseri çevresi ve ait olduğu yer olmadan açıklamak imkansızdır. Ait olduğu

yer, mekan ya da alan, o eserin gerçek anlamını ifade edebilecek güce sahiptir.

Sanal müzenin en belirleyici farkı sergiledikleri nesnelerin gerçekliği ile sınırlıdır. Fiziksel bir müzenin işleyişi çok daha fazla zaman, emek ve parasal yatırım gerektirir. Bu açıdan bakıldığında sanal müze, müze kavramına yeni bir tartışma boyutu getirmektedir. Bir çok olumsuz yorumla rağmen, sanal müze uygulaması sanat müzelerine özgü olduğu zaman genellikle kültürel mirasın en iyi şekilde dış dünyaya, yurt dışı ülkelere yayılabileceği alan olarak görülmektedir. Sanal müze ziyareti etkinliği ile dünyanın her hangi bir yerindeki kullanıcı evrensel kültür mirası olan müzeleri gezme fırsatı bulur. (Demirboğa, 2013, 22)

1. Sanal müzelerde çağdaş sanat eserlerini anlamlandırma

Sanal müzeler sayesinde ziyaretçiler müzelerdeki eserleri rahatlıkla görebilmekte hatta onlar hakkında detaylı bilgiler alabilmektedir. Sanal müze ve gerçek müzede eserleri algılama açısından büyük fark vardır. Bazı uzmanlar bu farkın müze ziyaretini etkileyeceğini savunmaktadırlar. Diğer yandan, sanal gezinti bazı eserleri daha iyi inceleme ve onlarla ilgili daha detaylı bilgi sahibi olmayı beraberinde getirir. Her ne kadar bilgisayar başındayken yapılan gezi, asla gerçeği gibi olmasa da, eserlerin her biri hakkında okuma yapmak, eserleri incelemek sanal müze tecrübesiyle birlikte mümkün kılınmıştır. Bu konuyla ilgili bazı tartışmalara da yer vermekte yarar vardır. Bu konuda Walter Benjamin'in eserlerin orijinallikini ele alan söylemini de değinmek gerekir. Benjamin'in eserin "aura" adını verdiği orijinallikinin sanatın tek ve nadir, gerçek değerinin olduğunu ifade eder. Sanat eserleri ait olduğu ortamlardan çıkıp başka ortamlara yönlendirildiğinde aurasının kaybolacağını ifade eder. Quatremere özellikle de dini eserlerin yerlerinden hareket ettirilmemesi gerektiğine inanmaktadır ama bu durum sanat eserleri için de geçerli olacaktır. Sanal müze uygulamalarında eserlerin görüldüğü yerler izleyiciye bu nedenle yeterince ilgi çekici ya da etkileyici gelmeyebilir.

"Sanat hem yüksek işlerden birisidir ve bize geçmişten bir şeyler bırakmalıdır. Böylece, gerçekliği ve hayatı taşır ve gerçekliğin gerekliliğinde kalmaktansa bizim düşüncelerimizin içine girer ve yüksek bir mekanda kalır." (Hegel, 1975: 10)

Hegel'in bu söylemi de Quatremere ve Adorno'nun söylemleriyle bağdaştırılabilir. Adorno ve Quatremere'in söylemleri sanat eserinin 'değer' söylemlerini destekler. Sanat, kişilerin düşüncelerinde yüksek yerde olmalıdır çünkü 'gerçekliği' yansıtmaktadır. Sanal müze sanat eserinde ihtiyaç duyulan bu gerçekliği eksik yansıtabilir. Quatremere, Heidegger gibi, sanat eserinin olduğu mekana ait olduğunu ve bu mekanın aynı zamanda geçmişi, gerçekliği ve çevreyi ifade ettiğini söyler. Ancak kendi yerinden etrafındaki özelliklerle görülen eser insanda duygu uyandırır. (Sherman, 1994: 123-143) Tek başına görülen güzellik bir

şey ifade etmez, der Quatremere, ancak etrafında tarih, çevreleyen koşullar bağlamında duygu uyandırır. Bu tartışmalar giderek yaygınlaşan sanal müze uygulamalarını etkilemektedir. Çünkü sanal müze tecrübesi eğitim alanında öne çıkmaktadır. Birçok müze sanal müze uygulamasını eğitim amaçlı kullanmaktadır. Sanat müzeleri açısından sanal müze gezintisi daha kolaydır. İmajlar ve metinler daha iyi bilgi akışı içinde verilebilir.

Sanal müzelerde ziyaretçiler imajlara, metinlere, seslere ya da filmlere istedikleri zaman ulaşabilirler. Bu medyanın ulaşılabilirliği bazı durumlarda sadece internet üzerinde var olan müzelerin yaratılmasına hatta bazı sanat müzelerinin de sadece çevrimiçi koleksiyonlar yaratmalarını sağlamıştır. Ancak, dijital ve sanal medyanın çok kolay iyi ya da kötü yola yönlendirilebileceği için, eserlerin orijinalliği her zaman soru işareti olarak kalacaktır. Bu nedenle genellikle sanal müzeler sanat müzeleri olarak işlevsel olmak yerine teknoloji ya da sadece eğlenmeye dayalı müzeler üzerinde uygulamalara gitmektedir. (Henning 2006, 302-318)

Kolay ulaşılabilir sanat eserinin etkisini kaybetmeden sunulması ise sanat eserinin orijinalliğini her zaman sorgulandırılmıştır. Yine de bir çok sanat müzesinin sanal müze uygulamasını tercih ettiği görülmektedir. Bunun nedeni genellikle ziyaretçiye ulaşma oranlarıdır.

2. Sanal müzelerde eserlerin ziyaretçiyle ilişkisinin önemi

Bir müze, ister sanal, ister fiziksel olsun, ziyaretçileriyle dolaysız bir ilişki kurma konusunda yetkin olmalıdır. Çağdaş sanat müzeleri eserlerini topluma daha iyi anlatmak ve sanat eserlerinin kişisel olarak doğru deneyimlenmesi için sanal müze ve dijital alanda müze tecrübesini de bu nedenle artırmışlardır. Bu durum sadece sanat eseri ve ziyaretçi arasındaki ilişkiyi desteklemekle kalmaz, farklı sanat eserlerinin birbirleri ile olan ilişkisini de etkiler. Örneğin, bir çağdaş sanat müzesinde yerleştirme (enstalasyon) eseriyle, heykel eserinin yan yana getirilmesi, özellikle de retrospektif ya da karma sergilerde iki eser arasında oluşan sessiz bir diyalogun da doğuşuna neden olur. Böylece, her iki sanat eseri de kendi dünyasında daha anlamlı bir hale gelir ve bu anlam ziyaretçinin eserleri anlamasını kolaylaştırır. Heidegger sanat Eserinin Kökeni'nde, sanat objeleriyle değil, insanların ilişkide olduğu her objenin birbiriyle olan ilişkisine de değinir. Sanat eserinin ziyaretçi ile olan ilişkisine dair bu söylem önemlidir. Sanal müzelerde ve dijital ortamlarda ziyaretçiye ulaşan sanat eserleri ise daha etkin bir şekilde bilgi aktarımına tabii olabilir. Tate müzesinin çevrimiçi gezilerinde ziyaretçilerin eser izlenimi 3 dakika ile 10 dakika arasında değişir ve bu sanal gezilerde ziyaretçiler eserin obje değerinden daha çok bilgi değerine odaklanır. (Bartak, 2007: 22). Heidegger ise eserler arasındaki ve kategorileri arasındaki ilişkinin karmaşıklığıyla ilgilenir ve sahte sınırların ortadan kalkması gerektiğini savunur. (Rodrigues, 2016, 206). Bir anlamda sanal gezide

ve sanal alanda çağdaş sanat eserinin algımlarken aradaki zaman ve mekan olgusu ortadan kalkar ve böylece 'sahte sınırlar' ortadan kalkar.

Heidegger sanatın kendine ait zamanı ve mekanı olduğunu savunur. Sanat tarihe ait değildir onun kendi tarihçesi ve coğrafyası vardır. (Rodrigues, 2016, 212).

Çağdaş sanat eserleri de kendi ortamları dışında kendilerine ait bir alan ve mekan içinde tek başlarına değerlendirilebilirler. Çağdaş sanat müzelerinin, eserleri herhangi bir zamana ya da mekana uygun konumlandırılmalarına gerek yoktur. Bunun yerine eserleri farklı eserlerle bir araya getirerek hem birbirleri arasındaki ilişkiyi, hem de ziyaretçi ile ilişkilerini güçlendirmeleri yeterli olabilir.

Sonuç ve değerlendirme

Özellikle de çağdaş sanat müzeleri eserlerin doğru anlaşılması için sanal müze alanında daha kolay ve daha elverişli hale gelecektir. Sanal alanda yapılan geziler, bilgi akışını hızlandırarak daha etkin bir ziyaretçi ve sanat eseri ilişkisi doğurmaktadır. Ayrıca, çağdaş sanat eserlerine dair alınan bilgileri de daha etkin hale getirmektedir. Eserlerin anlamları kaybolmak yerine, ortaya çıkmaktadır çünkü çağdaş sanat eseri sergilenmek için özel bir alana ihtiyaç duymayabilir. Hatta, bir çağdaş sanat eserini dört duvar arasında sergilemek yerine farklı alanlarda sergilendiğini de görebiliriz. Özellikle gerçekleştirilen büyük enstalasyonlar ve heykel eserlerinde, kavramsal alanda eseri anlamının önceliğinin olduğunu fark eden ziyaretçi için, eserin gerçekliğinin yanı sıra, bilgisi de önem taşır ve eserin bilgisi, nasıl ve ne koşullarda üretildiği sanal olarak kolaylıkla ulaşılabilir bir bilgi haline gelmiştir. Sanal müzelerde çağdaş sanat eserlerinin zaman ve mekan kısıtlaması olmaksızın kendi tarihçelerini ve kendi dünyalarını yarattıklarını gözlemlemek mümkündür. Heidegger'in sanat eserlerinin öncelikle kendi başlarına ve kendi dünyalarında var olmaları gerektiği düşüncesi böylece desteklenmiş olur.

Kaynakça

- Karp, Cary, (2004) Digital heritage in digital museums, Museum international 56.1-2, 45-51, s 62.
- Gilmore, A. and Rentschler, R. (2002), "Changes in museum management: A custodial or marketing emphasis?", Journal of Management Development, Vol. 21 No. 10, pp. 745-760.
- Erbay, Mutlu. Müzelerde Sergileme ve sunum Tekniklerinin Planlanması, 2011, Beta Yayınları.
- Hagberg, G. (2016). Word and Object: Museums and the Matter of Meaning. Royal Institute of Philosophy Supplement, 79, 261-293, s 261.
- Rodrigues, A. (2016). People and Things: Questions Museums Make us Ask and Answer. Royal Institute of Philosophy Supplement, 79, 199-216.

Emirboğa, Emel. Sanal Müze Ziyaretlerinin Öğrencilerin Bilişsel ve Duyuşsal Kazanımları Üzerindeki Etkisi. YÖK tez merkezi, 2013, s 22.

Hegel, G.W.F Hegel's Aesthetics: Lectures on Fine Arts. Çev: T. M. Knox. Oxford; (The Clarendon Press, 1975, s. 10.

Sherman, Daniel J. "Quatremere/Benjamin/Marx: Art museums, aura, and commodity fetishism." Museum culture: Histories, discourses, spectacles, 1994, 123-143, s 134.

Henning, Michelle. New media: A companion to museum studies, 302-318. 2006, s 307.

Bartak, Amelia 2007, The departing train: on-line museum marketing in the age of engagement. In Rentschler,

Ruth and Hede, Anne-Marie (ed), Museum marketing: competing in the global marketplace, Elsevier, Amsterdam, Netherlands, pp.21-34.



İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

**MÜZE YÖNETİMİ TEZLİ YÜKSEK LİSANS
MÜZE YÖNETİMİ II. ÖĞRETİM TEZSİZ YÜKSEK LİSANS
KAYITLARI AÇILMIŞTIR.**

BAŞVURU TARİHLERİ 23 ARALIK 2019-03 OCAK 2020

**LİSANS ÜSTÜ PROGRAMLARA ONLİNE BAŞVURU İŞLEMLERİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ İNTERNET SİTESİ ÜZERİNDEN YAPILACAKTIR.**

KILAVUZ İÇİN ADRES :

[HTTP://CDN.İSTANBUL.EDU.TR/FILEHANDLER2.ASHX?F=B-BAHAR-LİSAN-SUSTU-KLAVUZ-DONUSTURULDU_637109641514513775.PDF](http://cdn.istanbul.edu.tr/filehandler2.ashx?f=b-bahar-lisan-sustu-klavuz-donusturuldu_637109641514513775.pdf)

NOT: YÜKSEK LİSANS PROGRAMLARINA (TEZLİ) BAŞVURACAK ADAYLARIN LİSANS NOT ORTALAMALARININ (AGNO/CGPA) EN AZ 100 ÜZERİNDEN 60 OLMASI GEREKMEKTEDİR. TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMINA BAŞVURACAK ADAYLARIN EN AZ ALES 65 PUAN VEYA EŞDEĞERLİĞİ PUAN ALMALARI (EA VE SÖZEL) VE YABANCI DİL SINAVINDAN (EN AZ 50 VE EŞDEĞERLİĞİ PUAN) BAŞARILI OLMALARI GEREKMEKTEDİR.

II. ÖĞRETİM TEZSİZ YÜKSEK LİSANS PROGRAMLARINA BAŞVURACAK ADAYLARIN LİSANS NOT ORTALAMALARININ (AGNO/CGPA) EN AZ 100 ÜZERİNDEN 50 OLMASI GEREKMEKTEDİR. TEZSİZ YÜKSEK (II. ÖĞRETİM VE UZAKTAN EĞİTİM) LİSANS PROGRAMINA BAŞVURACAK ADAYLARDAN ALES VE DİL PUANI ŞARTI ARANMAMAKTADIR.



PROF. DR. FETHİYE ERBAY

SÜLEYMANİYE MAHALLESİ BESİM ÖMERPAŞA CAD. DEVLET ARŞİVLERİ BİNASI. A BLOK NO: 7/1 34116 FATİH / İSTANBUL
TELEFON : +90 2124402000 SBE@ISTANBUL.EDU.TR