



ANKARA ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ

GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
DERGİSİ

Journal of Ankara University
Faculty of Fine Arts

2021

CİLT/ VOLUME: 3

SAYI/ ISSUE: 2

**ANKARA ÜNİVERSİTESİ GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ DERGİSİ/
JOURNAL OF ANKARA UNIVERSITY FACULTY OF FINE ARTS**

2021

Cilt: 3 Sayı: 2

Sahibi/ Owner

Prof. Dr. Zeynep ERDOĞAN
Ankara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dekanı

Editör/ Editor

Prof. Dr. Kafiye Özlem ALP

Editör Yardımcıları/ Editor Assistants

Doç. Dr. Bengü BATU ERTUNG
Doç. Dr. Ceren KARADENİZ
Dr. Gökhan KARAOSMANOĞLU
Dr. İhsan METİNNAM

Onur Kurulu/ Honorary Board Members

Prof. Dr. İnci SAN
Prof. Dr. Rüçhen ARIK
Prof. Dr. Mustafa ARLI
Prof. Dr. Zeynep AHUNBAY
Prof. Dr. Filiz YENİŞEHİRLİOĞLU
Prof. Dr. Tamay Raziye BAŞAĞAÇ
Prof. Dr. Cevat ERDER
Prof. Dr. Ayşe Çakır İLHAN

Mizanpaj Editörleri/ Layout Editors

Arş. Gör. Ahmet Mansuroğlu
Arş. Gör. Gizem Sivrikaya
Arş. Gör. Hazal Evruk
Arş. Gör. Hiranur Gültekin

Yayın Türü: 6 aylık, ulusal, süreli

E-dergi

Danışma Kurulu/ Advisory Board

- Prof. Dr. Ali Öztürk, *Anadolu Üniversitesi*
Prof. Dr. Ayşe Çakır İlhan, *Ankara Üniversitesi*
Prof. Dr. Bekir Eskici, *Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi*
Prof. Dr. Burçin Türkcan, *Anadolu Üniversitesi*
Prof. Dr. Candan Terwiel Dizdar, *Hacettepe Üniversitesi*
Prof. Cüneyt Kurt, *Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi*
Prof. Dr. Emine Koca, *Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi*
Prof. Dr. Ferhat Özgür, *Düzce Üniversitesi*
Prof. Dr. Filiz Nurhan Ölmez, *Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi*
Prof. Dr. Güzin Yamaner, *Ankara Üniversitesi*
Prof. Dr. Hasip Pektaş, *Üsküdar Üniversitesi*
Prof. Dr. İbrahim Tunç Sipahi, *Ankara Üniversitesi*
Prof. Dr. İsmail Ateş, *Hacettepe Üniversitesi*
Prof. Dr. Melda Özdemir, *Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi*
Prof. Dr. Musa Köksal, *Muğla Sıtkı Kocaman Üniversitesi*
Prof. Dr. Ömer Adıgüzel, *Ankara Üniversitesi*
Prof. Dr. Sema Tağı, *Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi*
Prof. Seher Kurt, *Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi*
Prof. Dr. Sezer Cihaner Keser, *Van Yüzüncüyıl Üniversitesi*
Prof. Dr. Suat Karaaslan, *Çukurova Üniversitesi*
Prof. Dr. Suzan Duygu Bedir Erişti, *Anadolu Üniversitesi*
Prof. Dr. Süleyman Tarman, *Aksaray Üniversitesi*
Prof. Dr. Şeniz Aksoy, *Gazi Üniversitesi*
Prof. Dr. Zeynep Erdoğan, *Ankara Üniversitesi*
Doç. Dr. Ayben Kaynar Tanır, *Ankara Üniversitesi*
Doç. Dr. Ayşem Yanar, *Ankara Üniversitesi*
Doç. Dr. Cengiz Çetin, *Ankara Üniversitesi*
Doç. Dr. Deniz Onur Erman, *Hacettepe Üniversitesi*
Doç. Dr. Feryal Söylemezoğlu, *Ankara Üniversitesi*
Doç. Dr. Kadriye Tezcan Akmehmet, *Yıldız Teknik Üniversitesi*
Doç. Dr. Selen Korad Birkiye, *İstanbul Aydın Üniversitesi*
Doç. Serap Emmungil Karamanoğlu, *Hacettepe Üniversitesi*
Dr. Öğretim Üyesi, Eren Can Aybek, *Pamukkale Üniversitesi*
Dr. Öğretim Üyesi, Kozan Uzun, *Ankara Üniversitesi*
Dr. Öğretim Üyesi, Nami Eren Beştepe, *Ankara Üniversitesi*
Dr. Öğretim Üyesi, Zekiye Çıldır, *Artvin Çoruh Üniversitesi*

**Sayı Hakemleri/ Guest Advisory Board**

Doç. Dr. Ali Akın Akyol
Doç. Dr. Cengiz Çetin
Doç. Dr. Ceren Güneröz
Doç. Dr. Fatih Kurtçu
Doç. Dr. Zekiye Çıldır Gökaslan
Dr. Öğr. Üyesi Deniz Yeşim Taluğ
Dr. Öğr. Üyesi Evin Caner
Dr. Öğr. Üyesi Kozan Uzun
Dr. Öğr. Üyesi Serkan Keleşoğlu
Dr. Öğr. Üyesi Sonay Ödemiş

İletişim/ Contact

Ankara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi
Ankara Üniversitesi Gümüşdere Yerleşkesi
Fatih Caddesi No: 33/A KEÇİÖREN / ANKARA / TÜRKİYE
TEL:0(312) 316 4930 – 0(312) 316 4920 / 1730-1731
Faks: 0 (312) 357 7475 – 0 (312) 316 4903
E-posta adresi: gsfdergi@ankara.edu.tr
Web adresi: gsfdergi.ankara.edu.tr

ANKARA ÜNİVERSİTESİ GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ DERGİSİ



Değerli Okuyucular,

Ankara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi (AÜGSFD) 14.02.2018 tarihinde kurulmuş; Güzel Sanatlar, Güzel Sanatlar Eğitimi, Geleneksel Sanatlar, Kültür Varlıklarını Koruma ve Onarım, Müzecilik ve Müze eğitimi alanlarına yönelik makalelerin yanı sıra, sanatla ilişkili temel disiplinlerdeki çalışmalarda kaleme alınmış; Türkçe ve İngilizce derleme ve araştırmaların yer alacağı çalışmaları kapsamaktadır. AÜGSFD *ulusal* hakemli ve bilimsel içerikli bir resmi yayın organıdır. Ankara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi'nin temel amacı; Güzel Sanatlar, Güzel Sanatlar Eğitimi, Geleneksel Sanatlar, Kültür Varlıklarını Koruma ve Onarım, Müzecilik ve Müze eğitimi alanlarında çalışma yapan bilim, kültür ve sanat insanlarının bilgi, deneyim, değerlendirme, görüş ve önerilerini paylaştıkları bilimsel bir platform oluşturmak ve bu alanlardaki çalışmalara ulusal ve uluslararası düzeyde katkıda bulunmaktır.

Yayın hayatını "e-dergi" ve "basılı" formatında devam ettirecek olan dergimiz sayılarına *DergiPark Açık Dergi Sistemi* üzerinden ulaşılabilecektir. Makale başvuruları *DergiPark Açık Dergi Sistemi* üzerinden sağlanan erişim ve kullanım hizmeti ile Dergipak sisteminin ilgili web sayfasından yapılacaktır.

Değerlendirme Süreci ve Yayın İlkeleri

Bir makalenin dergide yayımlanabilmesi için makaleye ilişkin en az iki hakem tarafından olumlu görüş bildirilmiş olması gerekmektedir. Yayımlanmak üzere gönderilen yazıların şekil ve içerik yönünden ön incelemesi yayın kurulu tarafından yapılır. Uygun görülen çalışmalar, bilimsel yönden değerlendirilmek üzere, yayın kurulu tarafından belirlenen çift-kör, bağımsız ve önyargısız hakemlik (peer-review) ilkelerine göre en az iki hakem tarafından değerlendirilir. Hakemlerden birinin olumlu diğerinin olumsuz görüş bildirmesi durumunda editör tarafından üçüncü bir hakemin değerlendirmesine başvurulur. Üçüncü hakemin de olumsuz görüş bildirmesi halinde veya ilk iki hakemin olumsuz görüş bildirmesi halinde yazı yayımlanmaz ve yazara iade edilir. Son karar Dergi Yayın Kuruluna aittir.

- Ankara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi yılda **iki** kere yayımlanan hakemli bir dergidir. Dergide yayımlanacak eserlerin daha önce hiçbir yerde yayımlanmamış olması gerekir.
- Dergide makale yazım dili; Türkçe, İngilizcedir.
- Yayımlanan çalışmanın yayın hakkı dergiye aittir.
- Yazıları yayımlanan yazarlara telif ücreti ödenmez.
- Dergide yayımlanan yazılarda ileri sürülen görüşler yazarlarını bağlar ve yazıların hukuki sorumluluğu yazarlarına aittir.
- Yazım ilkelerine uygun olmayan çalışmalar hakem değerlendirmesine gerek duymadan geri çevrilir.
- Dergiye yayımlanmak üzere gönderilecek yazılar daha önce başka bir dergide yayımlanmamış ve yayımlanmak üzere gönderilmemiş olmalıdır.
- Daha önce bilimsel bir toplantıda sunulmuş bildiriler, bu durum açıkça belirtilmek şartıyla kabul edilir.
- Ankara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi'nde yayımlanacak makalelerden herhangi bir ücret talep edilmez.

**ANKARA ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ DERGİSİ**

**Cilt: 3 Sayı: 2
2021**

Editörden

viii

MAKALELER

Haluk Öyküm LUMALI ve Ömer ADIGÜZEL

Ege Üniversitesi Halk Dansları Eğitim Programının Öğretim Elemanı Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi: Bir Durum Çalışması

85

Cumhur COŞKUN

Sanat Müzelerinde Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları

103

Ali YAŞAR

Milet Antik Kenti İonik Stoa Binasındaki Taş Tamamlama Uygulamalarının Değerlendirilmesi

124

Zeynep YILMAZ

Arkeolojik Demir Buluntularda Karşılaşılan Sorunlar ve Nedenleri

137

Zeynep KAHRAMAN

Sanal Müzecilikte Yeni Yaklaşımlar

146

Değerli Okurlar,

Ankara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisinin üçüncü yılının ikinci sayısının hazırlıkları tamamlandı. Dergimiz, ulusal ve uluslararası indeksler tarafından taranma hedefine sağlam adımlarla yürümektedir. Dergimiz henüz indekslerde taranmadığı için makale temini konusunda zorluklar yaşadığımızı, dergimizin hakemli dergi niteliği taşıdığı ancak yazarlarımızın destekleriyle arzulanan indekslerde taranan bir dergiye dönüşebileceğini tekrar anımsatmak isteriz. Dergimizin ilk adımda TR Dizin’de sonraki adımlarda uluslararası indekslerde taranması için çalışmalarımız yoğun bir biçimde devam etmektedir.

Bu sayımızda, halk dansları, müzecilik, kültür varlıklarını koruma ve onarım, arkeoloji odaklı hazırlanmış beş nitelikli makale yer almaktadır. Bu makalelerden ilki, Haluk Öyküm Lumalı ve Ömer Adıgüzel’in “Ege Üniversitesi Halk Dansları Eğitim Programının Öğretim Elemanı Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi: Bir Durum Çalışması” başlıklı araştırmasıdır. Bu araştırma, sahadaki uzmanlarla derinlemesine yapılan görüşmelerle gerçekleştirilmiş bir saha çalışmasıdır. Bu çalışma yoluyla, toplumsal kültürde yaygın biçimde icra edilen, eğitimi verilen halk danslarının icrasını, eğitmenliğini üstlenen dans sanatçılarının yetiştirildiği eğitim programının Ege Üniversitesi Halk Dansları öğretim elemanlarının görüşlerine göre değerlendirilmesi, böylece halk dansları eğitiminin niteliğini artırmaya yönelik öneriler geliştirilmesi amaçlanmıştır.

Müzecilik alanıyla ilgili olan ikinci makale ise Cumhuriyet’in “Sanat Müzelerinde Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları” başlığını taşıyan metnidir. Bu makalede, dijital teknolojilerin sanat müzelerinde grafik tasarım unsurlarıyla beraber kullanılan artırılmış gerçekliğin olanakları farklı müze örnekleri odağında incelenmiş, bu teknolojinin daha etkileşimli bir ziyaretçi deneyimi sunduğu, yenilikçi ve etkili bir sergilemenin bu yolla oluşturulması gerektiği ortaya konmaya çalışılmıştır.

Ali Yaşar’ın “Milet Antik Kenti İonik Stoa Binasındaki Taş Tamamlama Uygulamalarının Değerlendirilmesi” başlıklı metni bu sayının üçüncü makalesidir. Makalede, Milet antik kentindeki İonik Stoa’nın bir bölümünde yapılan ayağa kaldırma çalışmalarıyla beraber ve sonrasında gerçekleştirilen taş tamamlama uygulamaları, kullanılan yöntem, üslup, tercih edilen malzeme türünden, tamamlama müdahalesinin estetik boyutu ve kalıcılığına, sürdürülebilirliğine kadar geniş bir yelpazede incelenmektedir.

Dergimizde yer alan dördüncü makale, Zeynep Yılmaz’ın “Arkeolojik Demir Buluntularda Karşılaşılan Sorunlar ve Nedenleri” başlıklı metnidir. Bu makale, toprak altı ve toprak üstü demir buluntularda karşılaşılan sorunlar ve nedenleri üzerine bir derleme niteliği taşımaktadır. Bu derleme yoluyla, demir buluntularının korunmasında karşılaşılan sorunlar tespit edilerek çözüm önerileri sunulmaya çalışılmıştır.

Dergide yer alan “Sanal Müzecilikte Yeni Yaklaşımlar” başlığını taşıyan beşinci makale, Zeynep Kahraman tarafından hazırlanmıştır. Bu makalede, toplumların her türlü kültürel mirasını günümüze taşıyıp geleceğe aktaran müzelerin zorunlu değişimiyle ortaya çıkan sanal müzelerin; düşünsel temelleri, konuya ait kavramlar, sınıflandırılmaları, dünyada ve Türkiye’deki sanal müze örnekleri incelenmiştir.

Dergimizin bu sayısına makale ile destek veren yazarlara, hakemlere ve yayınlanmasına emek veren çalışma grubumuza teşekkür ederiz. Dergimizin yeni sayısının okurlara yararlı olması dileğiyle.

Sevgi ve saygı ile,

Prof. Dr. K. Özlem Alp

Editör

EGE ÜNİVERSİTESİ HALK DANSLARI EĞİTİM PROGRAMININ ÖĞRETİM ELEMANI GÖRÜŞLERİNE GÖRE DEĞERLENDİRİLMESİ: BİR DURUM ÇALIŞMASI¹

Haluk Öyküm LUMALI²

Ömer ADIGÜZEL³

Özet

Yaşayan, korunmasına özen gösterilen, değişen, dönüşen ve gelişen bir alan olarak halk dansları, Türkiye’de kültürel yapı içerisinde önem taşımakta, tüm eğitim kademelerinde ilgi görmekte, aileler tarafından desteklenmektedir. Türkiye’de sanatçı yetiştirmekle görevlendirilmiş olan konservatuvarlarda yer alan Türk Halk Oyunları bölümleri, bunun yanı sıra “akademisyen ve eğitimciler yetiştirme” görevini de üstlendiklerini belirtmektedirler. Bu bölümlerden mezun olanların “dans sanatçılığı” nitelikleriyle mesleklerini yapabilecekleri organizasyonların yetersizliği ve MEB tarafından Pedagojik Formasyon eğitimlerini tamamlamaları şartıyla kazanabildikleri Müzik Öğretmenliği hakkı sebebiyle, yürütülmekte olan eğitim programlarında da değişikliklere gidilmiştir. Araştırma; Türkiye’deki akademik halk dansları eğitim programlarının öğretim elemanı görüşlerine göre değerlendirilmesi amacıyla hazırlanmıştır. Katılımcıların görüşlerinin ayrıntılarıyla ortaya konması amacıyla nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması deseni kullanılmıştır. Çalışma grubu, Ege Üniversitesi Devlet Türk Musikisi Konservatuarı Türk Halk Oyunları Bölümünden mezun veya yüksek lisans eğitimlerini de Ege Üniversitesi bünyesinde alanlarında tamamlamış öğretim elemanları arasından seçilmiştir. Çalışma grubunun belirlenmesinde amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme tekniği kullanılmıştır. Veriler, çalışma grubunda yer alan her bir katılımcıyla araştırmacı tarafından hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formlarının kullanıldığı bire bir görüşmelerle toplanmıştır. Öğretim elemanlarının görüşlerinin ardından betimsel yöntemle analiz edilen bulgular alanyazın taraması ışığında yorumlanarak akademik halk dansları eğitim programı değerlendirilmiştir. Yapılan çalışma sonucunda, halk dansları eğitim programlarının bölümün misyonuyla tam uyumadığı ve geliştirilmesi gerektiği sonucuna ulaşılmıştır.

¹ Bu makale birinci yazarın, ikinci yazar danışmanlığında hazırladığı “Akademik Halk Dansları Eğitim Programlarının Öğretim Elemanı ve Öğrenci Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi (Ege Üniversitesi Örneği)” (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi 2017/Ankara) adlı çalışmadan geliştirilmiştir.

² Bilim Uzm. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Doktora Öğrencisi, Ankara/Türkiye, oykum.lumali@gmail.com, ORCID: 0000-0003-2190-4175

³ Prof. Dr. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi, Ankara/Türkiye, omeradiguzel@gmail.com, ORCID: 0000-0001-9492-6231

Anahtar sözcükler: Dans, halk dansları, halk dansları eğitimi, sanat eğitimi, program değerlendirme

Evaluation of Ege University Folk Dance Education Program According to the Opinions of Academics: a Case Study

Abstract

Folk dance, which is a living, changing, transforming and evolving field, is carefully protected and important in Turkey. Turkish Folk Dance Departments, for the mission of “cultivating artists” in Turkey, as well as indicated that they are taken on the task for “training academics and educators”. Changes have been made in the education programmes with several reasons. This study was prepared to evaluate academic folk dance education programmes in Turkey according to the opinions of academics. In the study, in order to take the opinions of the participants in detail, case study, which is one of the qualitative research methods, was used. The study group was selected from the academic members of Turkish Folk Dance Department of Ege University State Conservatory of Turkish Music, by using criterion sampling technique. The data was collected by making semi-structured interviews with academic members and by examining the documents prepared by the department. During the collection of data, individual interviews were conducted with each participant. After reviewing the literature, the programme was evaluated by the interpretation of the findings of interviews with academic members and analyzed by descriptive method. As a result, the mission and the educational programme of the department seems incompatible and needs some improvement.

Keywords: *Dance, folk dance, folk dance education, art education, programme evaluation*

1. GİRİŞ

Türkiye’de halk dansları, kültürel yapı içerisinde önem taşımakta, okul içi ve dışı tüm eğitim kademelerinde ilgi görmekte, aileler tarafından desteklenmektedir. Pek çok sivil toplum örgütü de halk dansları çalışmalarını sürdürmektedir. 1958’de Turizm Folklor Araştırma Kurumu (TUFAK), 1964’te Folklor Kurumu, 1970’te Hoy-Tur Halk Dansları Topluluğu, 1971’de kurulan Anadolu Folklor Turizm ve Dayanışma (AFTUD) Vakfı ve Turizm ve Folklor Eğitim Merkezi (TÜFEM) Derneği bu kurumlardan bazılarıdır. Halk dansları alanında akademik eğitim, sivil toplum kuruluşlarından çok sonraları başlamıştır.

Türkiye’de lisans düzeyinde eğitim veren bir Güzel Sanatlar Fakültesi (Ardahan Üniversitesi); üç Devlet Konservatuarı (Dicle Üniversitesi, Giresun Üniversitesi, Sakarya Üniversitesi); iki Türk Musikisi Devlet Konservatuarı (Gaziantep Üniversitesi, İstanbul Teknik Üniversitesi); iki Türk Müziği Devlet Konservatuarı (Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi) ve bir Devlet Türk Musikisi Konservatuarı (Ege Üniversitesi) adı altında eğitim veren kurum olmak üzere, dokuz yükseköğretim kurumu bulunmaktadır⁴.

⁴ Ağustos 07, 2021 tarihinde YÖK. 2021 Yükseköğretim Kurumları Sınavı (YKS) Yükseköğretim Programları ve Kontenjanları Kılavuzu.

https://dokuman.osym.gov.tr/pdfdokuman/2021/YKS/kontenjanlarkilavuzuyeni_05082021.pdf adresinden alındı.

Alanyazın tarandığında, akademik halk dansları eğitim programlarının değerlendirilmesiyle ilgili Koçkar'ın (1991) "Türkiye'de Halkdansları Eğitim ve Öğretimi Konusunda Yapılan Çalışmalar" ile Eroğlu'nun (1999) "Halk Oyunları El Kitabı" başlıklı çalışmalarının bulunduğu görülmektedir. Her iki çalışma içinde de alanda az yayın bulunduğu vurgulanmaktadır.

Türkiye'de ilk olarak "Türk Musikisi" ismiyle kurulan İstanbul Teknik Üniversitesi Türk Musikisi Devlet Konservatuvarında (İTÜ TMDK), Türk Halk Oyunları (THO) Bölümü adıyla akademik alan eğitimi 1985'te başlamıştır. Her ne kadar ikinci olarak kurulan Gaziantep Üniversitesi Türk Musikisi Devlet Konservatuvarı bünyesinde olsa da öğrenci kabul ederek eğitime ikinci olarak başlayan kurumsa Ege Üniversitesi Türk Musikisi Devlet Konservatuvarıdır (EÜ DTMK). Bu kurumda Türk Halk Oyunları Bölümü adıyla akademik eğitim 1989'da başlamıştır⁵. Ege Üniversitesinin örneklediği bu çalışmada, öğretim elemanlarından oluşan çalışma grubuyla bire bir görüşmeler yapılmıştır. EÜ DTMK THO Bölümü 17 kişilik akademik kadrosuyla, alanda en fazla sayıda personele sahip yükseköğretim kurumu durumundadır. Yanı sıra lisansüstü programlara (yüksek lisans ve doktora) sahip oluşu, lisans programını bünyesinde oluşturduğu EKİN Topluluğu aracılığıyla, benzerlerinden daha çok sahneleme uygulamalarına dönük olarak yürütmesi, bu toplulukla aynı adı taşıyan "EKİN" isimli yıl sonu gösterileri gibi ürünler vermesi, Polonya'da (1990) ve Fransa'da (2001) Dünya Birinciliği gibi uluslararası yarışma organizasyonlarında layık görüldüğü başarıları nedeniyle bu çalışmada örnek olarak alınmıştır.

EÜ DTMK'nın misyonu "Geleneksel müzik ve dans kültürümüzü araştırmak, bilimsel yöntemlerle inceleyerek gelecek kuşaklara aktaracak yetkin eğitimciler, akademisyenler ve sanatçılar yetiştirmek"; vizyonu da "Güncel teknolojik donanımla desteklenen eğitim ortamında geleneksel müzik ve dans hakkında araştırma ve inceleme gerçekleştirerek sunum yapan sanatçı ve bilim insanı yetiştiren seçkin bir Konservatuvar olmak"tır⁶. Bu misyon ve vizyonunda, geleneksel müzik ve "dans" alanlarında sanatçı, eğitmen ve akademisyen yetiştirme görevi bulunduğu belirtilmesine karşın; THO bölümünün "yetkin eğitimciler ve akademisyenler yetiştirmeyi temel amaç"⁷ edindiği belirtilmektedir. Öncelikle sanatçı (dansçı) yetiştirmek amacıyla kurulan konservatuvarların bu amacı, bölümün belirttikleriyle uyumlu görünmemektedir.

Eğitmen ya da öğretmen yetiştirme görevinin eğitim fakültelerinde olduğu göz önünde bulundurulduğunda EÜ DTMK THO Bölümü eğitim programının amaç, içerik, işleyiş ve

⁵ Ağustos 07, 2021 tarihinde Ege Üniversitesi Devlet Türk Musikisi Konservatuvarı Web sitesi, *Bölümler: türk halk oyunları bölümü*. https://konservatuvar.ege.edu.tr/tr-5309/turk_halk_oyunlari_bolumu.html adresinden alındı.

⁶ Ağustos 07, 2021 tarihinde Ege Üniversitesi Devlet Türk Musikisi Konservatuvarı Web sitesi, *Hakkımızda: misyon & vizyon*. <https://konservatuvar.ege.edu.tr/tr-5312/misyon.html> adresinden alındı.

⁷ Ağustos 07, 2021 tarihinde Ege Üniversitesi Devlet Türk Musikisi Konservatuvarı Web sitesi, *Bölümler: türk halk oyunları bölümü*. https://konservatuvar.ege.edu.tr/tr-5309/turk_halk_oyunlari_bolumu.html adresinden alındı.

değerlendirme konularında, kurumda çalışan öğretim elemanlarının görüşlerinin ne olduğu bu çalışmanın gerekçesini oluşturmaktadır.

Nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması deseninin kullanıldığı çalışmadaki çalışma grubunu, EÜ DTMK THO Bölümünden görev yapan yedi öğretim elemanı oluşturmuştur. Gönüllülük esasıyla yapılan bire bir görüşmelerde yarı yapılandırılmış görüşme formuyla veriler toplanmıştır. Uzman görüşleri sonucunda hazırlanmış yarı yapılandırılmış görüşme formlarında başlıca olarak şu sorulara yer verilmiştir:

- Türkiye’de alan ve alan eğitime bakış konusundaki görüşünüz nedir?
- Türkiye’deki “konservatuvar” kavramına bakışı nasıl değerlendiriyorsunuz?
- Alan terminolojisi ile ilgili görüşleriniz nelerdir?
- Alanın adlandırılması konusundaki iki farklı görüş olan “halk dansları” veya “halk oyunları” kavramları hakkındaki görüşünüz genel hatları ile nedir?
- Bu durum, alan eğitimi etkiler mi?
- Alanın kültür, sanat ve spor olguları ile ilişkisi konusundaki görüşünüz nedir?
- Alan ile ilgili yurt dışındaki akademik eğitim uygulamaları konusunda görüşünüz nedir?
- Disiplinler arası eğitim ve alanın ilişkisi konusundaki görüşleriniz nelerdir?
- Eğitim programı içerisinde verilen dersler konusundaki görüşleriniz nelerdir?
- Alanın, müzik eğitimi ile ilişkisi konusundaki görüşleriniz nelerdir?
- Mezunların istihdam olanakları ve durumları hakkındaki görüşleriniz nelerdir?
- EÜ DTMK THO Bölümünün avantajları ve dezavantajları nelerdir?
- Alan eğitiminin Türkiye’deki durumu hakkındaki görüşleriniz nelerdir?
- Alan eğitimi ve Türkiye Halk Oyunları Federasyonu (THOF) ilişkisi konusundaki görüşleriniz nelerdir?

Bu görüşme formlarından toplanılan nitel veriler *Alana ve Alan Eğitime Bakış, EÜ DTMK THO Bölümü Eğitim Programı ile Bölümün Olumlu ve Eksik Yanları* adı altında üç ana tema altında analiz edilmiş ve yorumlanmıştır.

2. ALANA VE ALAN EĞİTİMİNE BAKIŞ

Bu başlık altındaki görüşler Terminoloji, Konservatuvar-Sanat-Sanatçı-Sanat Eğitimi Kavramları ve Alan Eğitiminin Sınıflandırılması alt başlıklarında değerlendirilmiştir.

ÖE1’e göre; uluslararası seviyede bir alan terminolojisi vardır, ancak Türkiye’de kullanılmamaktadır. ÖE1, Türkiye’deki akademik ortamda bu uluslararası terminolojinin kullanımı konusunda “Henüz oturmamış kelimeler var ve hepimize ayrı şeyleri çağrıştırıyor. O ciddi problem” görüşündedir. Ona göre alanın farklı isimlendirilmesinin nedeni kuramdan öte pratiğe dayalı oluşundandır. Alanın sahne üzerindeki uygulamalarının yapıldığı ilk dönemlerde, sahne uygulamaları yapanlara “halk dansları”; sahne uygulamasına karşı gelenlere “halk oyunları” topluluğu biçiminde bir adlandırma yapılmıştır:

“*Bunun altında yatan; çağdaş uygulamalarla, bu uygulamalara karşı gelenler arasındaki politik uygulamaydı*” (ÖE1).

Bireysel tercihini linguistik bir zenginlik olarak gördüğü “halk oyunları” teriminden yana kullanan ÖE1, alanın isimlendirmesinin Yükseköğretim Kurumuyla (YÖK) alakalı üst idari bir tercih olduğunu vurgulamaktadır. ÖE2’ye göre terminoloji ve isimlendirme farklılıklarının nedenlerinden biri akademik eğitimin geç başlamasıdır. Devlet Balesindeki sistemin tersine, halk dansları alanındaki akademik eğitimin Devlet Halk Dansları Topluluğunun (DHDT) kuruluşundan sonraya kaldığını ve bu durumun DHDT’nin kuruluş sistematliğini de etkilediğini vurgulamaktadır.

ÖE2; Türkiye’de “Halk Oyunu” ve “Halk Dansı” kavramlarındaki değişkenliğin nedeninin alan uygulamalarının politik bakış açıları çerçevesinde şekillendiği, DHDT’nin “halk dansları” adıyla kurulmasıyla İngilizce “dance” kavramının dilimize girdiği; bu isimlendirmeye DHDT’nin sahne uygulamalarının tepki gördüğü; alanda çalışan kişilerin ikiye ayrıldığı ve konservatuarların kuruluş nedeninin de bu ayrışmada yattığı görüşündedir. ÖE2; “*muhafazakâr*” olarak nitelediği bu görüşün, konservatuarda eğitim vermeye sıra geldiğinde, halk danslarının da bu akademiler içerisinde yer bulmasını sağladığını ifade etmektedir.

ÖE2; İngilizcede halk danslarının “*folk dance*” anlamına geldiğini, Amerika kıtasında; Asya-Pasifik gibi üçüncü dünya ülkelerinin halk danslarının “*Ethnic Dance* (Etnik Dans)”, kıta yerlilerinin danslarının ise “*Indigenous Dance* (Yerli Dansı)” olarak adlandırıldığını belirtmektedir. İngilizcede “*Peasant Dance* (Köylü Dansı)”, “*Vernacular Dance* (Yerel Dans)”, “*Recreational Dance* (Eğlence Dansı)”, “*Court Dance* (Saray Dansı)”, “*Historical Dance* (Tarihi Dans)” ve “*Tapınak Dansı*” gibi tanımlamalara rastlandığını da vurgulayan ÖE2, bu çeşitliliğe rağmen, evrensel ortak olanın “dans” olduğunu belirtmektedir:

“*Yani “Dans” ortak, “Dans” deyince ne dediğim orada anlaşılıyor*” (ÖE2).

ÖE2; başka ülkelerin kendi yerel terimlerini oluşturduklarını da ifade etmektedir. “Halk danslarının Azerbaycan’da “Rəqs [reks]”, Gürcistan’da “ცეკვა [tsek’va]”, Bulgaristan’da “Hora”, Balkanlarda “Horo/Oro” [Sırpça: Igre] olarak tanımlandığını, Anadolu’daysa “*ırganmak, zortlatma, gakkili, şıkıdım, zahme sağma, kolbastı*” gibi birden çok yerel terim kullanıldığını ve bunu Türkçenin dil zenginliği bağlamında yorumladığını belirtmektedir. ÖE2, bu yerel terimlerin dışında “*100 yıllık halk oyunları çalışmaları içerisinde oturmuş sözcükler*” bulunduğunu dile getirmektedir. ÖE2; alandaki akademik eğitimin öncülerinin “*alaylı*⁸” olduklarından o yıllara ait terimleri kullandıklarını, ancak bu terimlerin bugün için konservatuarlarda kullanılmadığını belirtmektedir. Buna rağmen ÖE2; tüm bu örneklemelerle ortaya koyduğu terminoloji ve isimlendirme karmaşasının eğitimi etkilemeyeceğini, alanın bilimsel olarak “Dans” olduğunu ve uluslararası yazışmalarda “Folk Dance” yazıldığını ifade etmektedir. ÖE2 gibi ÖE4 de,

⁸ Alaylı: Gerekli okul eğitimini görmeden kendini yetiştirmiş olan (kimse), mektepli karşıtı (Türk Dil Kurumu, 2005)

Türkiye'deki terminoloji sıkıntısının temelinde yatanın, akademik eğitimin geç başlanması olduğunu belirtmiştir.

ÖE3, farklı dans disiplinlerinden akademisyenlerle bir araya geldiklerinde ortak bir dil çerçevesinde anlaşabildiklerini belirtmektedir. Eğitim kurumlarının kendi arasında, alanda çalışmalar yapan diğer kurumlardan farklı bir dil kullandığını söylemektedir. Ancak isimlendirme farklılığı konusunda asıl önemli olanın mesaj-algı farklılığı olduğunu ifade etmektedir:

“Mesaj ve algı bağlamında konuşursak ‘Türk Halk Oyunları’ denildiğindeki mesaj ile algılanan bence farklı. Ama ‘Türk Halk Dansları’ deyince karşı tarafın algılaması daha farklı” (ÖE3).

ÖE3 bunun yanlış tanıtım yapıldığı ve alana dair bir kimlik oluşturulmadığı için ortaya çıktığı, tartışmanın akademilerden başlaması gerektiği görüşündedir. ÖE3 akademilerdeki alan eğitiminin amacını; *“alanda araştırmak-derlemek, tespit edilenleri sahneye uygun koşullarda; ne diyeyim, modernize etmek demeyeyim de modifiye etmek diyebilirim; daha çağdaş anlayışla bütün teknik olanaklarıyla, bütün destek elemanlarla birlikte, bugünün seyircisine sunmak”* olarak ifade etmektedir. Kişisel tercihinin “Türk Halk Dansları” olduğunu; ancak akademik eğitimin içeriğinin isimlendirmeye doğru orantılı olmadığını, eğitimin iç dinamiklerinin değişmeyeceğini belirtmektedir.

ÖE7 ise; kişisel olarak *“halkı yok saymak istemediğimden”* açıklamasıyla “Halk Oyunları” kavramını tercih ettiğini, yurt dışında ise “Folk Dance” terimini kullandığını ifade etmektedir. Ancak tıpkı ÖE3 gibi, asıl önemli olanın isimlendirmenin sonucundaki mesaj-algı farklılığı ve mesleki saygınlık durumu olduğu görüşünü benimsediğini belirtmektedir.

Öğretim elemanlarının “konservatuvar” ve “konservatuvar eğitimi” konusundaysa genel hatlarıyla ortak görüşe sahip oldukları ortaya çıkmaktadır. Konservatuvar kavramına, *“var olan bilgi birikimini saklamak”* şeklinde yaklaşan öğretim elemanları, konservatuvarların sanatçı yetiştirme görevi olduğu görüşünde de hemfikirdirler. Ancak mezunların yeterlilikleri, öğrencilerden beklentileri veya eğitim süreci sonunda edinecekleri birikim konusunda farklı görüşlere sahiptirler:

“Konservatuvar, sanatçı yetiştirmek için olmuştur. Sanatçı nasıl yetiştirilir? Bu çok ciddi tartışma. Sadece uygulamacılık da bir sanatçılık, o da ayrı” (ÖE1).

ÖE1, Türk Musikisi Konservatuvarlarının (TMK) *“geleneksel bazda sanatçı”* yetiştirdiğini dile getirmektedir. ÖE2, konservatuvar kavramını *“yerel olanı, kıymetli olanı saklamak, konserve yapmak”* biçiminde algıladığını ifade etmekte ve “yerel” tanımını da *“Türk başlığı altında olduğu için, yani milli repertuvar içerisindekiler”* sözleriyle açıklamaktadır.

ÖE2 akademik eğitimin *“Cumhuriyet kurulduktan sonra Türk Ocakları, Halkevleri, Köy Enstitüleri bağlamında başlayan çalışmanın, oluşan milli repertuvarın ve sonrasında aydınlanan entelektüel düşüncenin, derlemenin ortaya çıkardığı kültürel malzemeyle”* kurgulandığını belirtmektedir. ÖE2’ye göre, *“sanatçı, yaratıcıdır”*. Dolayısıyla TMK’larda *“Türk halkının malı olan anonim kültür öğeleri üzerinden yapılan eğitim sonucunda yetiştirilen bireylerin, yaratıcı mı*

yoksa uygulayıcı mı oldukları konusunun tartışmaya açık” olduğunu ifade etmektedir. Alan eğitiminin konservatuvar çatısı altında gerçekleşiyor olması nedeniyle, verilen eğitim sonucunda “Halk Oyunları veya Halk Dansları Sanatçısı mı yetiştiriyorsunuz?” sorusunu “Yani yüce erek bu” şeklinde yanıtlamaktadır.

ÖE6, verilen eğitimin usta-çırak geleneği çerçevesinde gerçekleştirilmesi gerektiği, bunun sanatçı yetiştirilmesine engel olmadığı görüşündedir. TMDK’ların diğer konservatuvarlara göre farkının “*gelenek*” olduğunu dile getirmektedir. Ancak geleneğin, dinamik yapısı nedeniyle yeniliğe kapalı olmadığını ve geleneğin yenilenmesinin sanatçı yetiştirme yolunda akademik eğitimi etkilediğini belirtmektedir.

ÖE3, alanın eğitim politikasıyla ilgili DTMK’ların sanatçı yetiştirme görevi olduğunu ancak bunun tam anlamıyla gerçekleştirilememesini alan eğitime geç yaşlarda başlanmasına bağlamaktadır. ÖE3; konservatuvarlarda öğrencilere 18-19 yaşlarından sonra bir eğitim yüklenmeye çalışıldığını ifade etmektedir. THO Bölümü mezunlarını “*sahneden, anatomiden, müzikten, hepsinden parça parça almış, pratisyen hekim*” sözleriyle tanımlamakta ve bir kişiden birden fazla alanda beklenti içine girilmesinin sıkıntısını “*Yani olmuyor, mümkün değil. Çok nadir birkaç kişi çıkıyor*” sözleriyle belirtmektedir. ÖE3’ün bu görüşlerinden, konservatuvarlar çatısı altında verilen eğitimin çok yönlü olduğu anlaşılmaktadır. Bunun akademi dışında klasik yöntemle verilen eğitimden daha sağlıklı olduğunu; ancak bunun konservatuvarların “sanatçı yetiştirme” görevlerini yerine getirmesine engel oluşturduğunu ifade etmektedir. Bölümlerde verilen müzik eğitimi “*yoğun ve istenenin, daha doğrusu gerekenin üzerinde*” diyen ÖE3, çözüm olarak:

“Hani ‘Türk Halk Oyunları’ ile ‘Türk Halk Dansları’ üzerine konuştuk ya. Bu da konservatuvar mı olsa iyi olurdu? Yok, Güzel Sanatlar mı olsaydı iyi olurdu? Türk Halk Oyunları, ne diyelim? Sanatçısı değil, o içime sinmeyen bir şey. Eğer fakülte olsaydı, sadece performans dayalı bir bölüm; bence çok daha yararlıdır. Dediğim gibi, ortaokuldan olmasa bile, fakülte bazında bunun sanatçısı yetişiyor olabilirdi” (ÖE3) önerisini getirmektedir.

ÖE2, alan eğitiminin, kültürel bağlamda ele alınarak başlandığını belirtmektedir. Ancak bunun, özellikle de yurt dışında denklik sorunu yarattığını ifade etmektedir.

ÖE3; kültürel öğelerin, alan eğitimi süreciyle birlikte sanata dönüştüğünü ve bu nedenle kesinlikle “*Yüksek Sanat*” olarak algılanması gerektiğini savunmaktadır. ÖE3, konuya ilişkin:

“Zaten ‘Yüksek Sanat’ anlayışını da tartışmaya açmak gerekiyor. Yani bu Batı özentisiyle başlamış bir tanımlama bence, ‘Yüksek Sanat’. Ne münasebet! Böyle bir şey mümkün değil. Ben bu tanımlamaya da çok karşıyım. Türk Halk Oyunlarının nitelikleri daha güçlü, daha kültürel, antropolojik altyapılı ve daha değerli” (ÖE3) görüşünü dile getirmiştir.

ÖE4’ün fikri, verilen eğitimin disiplinler arası olması gerektiği yönündedir. ÖE4, YÖK tarafından “Dans” içerisinde görülen alanın, bağımsız bir temel alan olarak kabul edilmediğini bildirmektedir. Bunu “*‘Dans’tan ayrılmak değil ama biraz daha özelleşmek*” olarak ifade eden ÖE4, bunun alan eğitiminin ve uygulamalarının sınıflandırılması problemi yüzünden talep edildiğine dikkat çekmektedir:

“Çalışmalarımızı sınıflandırdığımız zaman halkbilim, müzik ya da oyun ve dans açısından hangi sınıfa dâhil edeceğimiz diye ortada kaldığımız oluyor. Sanat çalışmaları sanatsal etkinlik diye geçiyor. Ama bir yandan da yaptığımız alan araştırmaları var, onu dansa sokamıyoruz; gelenek tarafında kalıyor. Geleneksel sanat eğitimi diye bir bölüm var mesela; oraya da isim olarak uyuyoruz ama içeriğine baktığımızda yine kendimizi bulamıyoruz. O anlamda işte her alandan bir nebze olduğu için biz de yerimizi tam belli edemedik” (ÖE4).

3. EÜ DTMK THO BÖLÜMÜ EĞİTİM PROGRAMI

Bu bölümdeki görüşler eğitim programının belirlenme sürecine katılım, eğitim programının geliştirilme çabaları, özel yetenek sınavı – eğitim programı ilişkisi, müzik dersleri ve formasyon hakkı, dans sanatının diğer türlerinin eğitim programındaki yeri, hareket notasyonunun alandaki ve eğitim programındaki yeri, öğretim yöntem ve tekniklerinin eğitim programındaki yeri, akademisyen kadrosu, disiplinler arası eğitim, mezunların istihdam olanakları, öğrencilerin akademik kariyer yapmaya yönlendirilmesi, öğrencilerin staj imkanları ve öğrenci oluşumları başlıkları altında incelenmiştir.

ÖE1 ve ÖE2; bölümün 30 yıl önceki eğitim programının belirlenme sürecine, akademik alan eğitimi konusunda eksiklikleri bulunan ancak alanda saygınlıkları kabul edilen isimlerle başlanmış olduğunu belirtmektedirler. ÖE1, tür ve biçim bağlamındaki çeşitliliğinin, alan eğitiminin programlandırılmasını zorlaştırdığına dikkat çekmektedir. Halay, Bar, Zeybek, Horon, Kaşık, Hora-Karşılama, Teke, Kafkas türlerini basamaklayarak eğitim programı içine yerleştirdiklerini dile getiren ÖE1; her tür için eğitim repertuarları oluşturduklarını belirtmektedir. Bu basamaklamalarla geliştirilen programın diğer disiplinlerle ilişkilendirmesi konusunda aksaklıklar çıktığını; özellikle ritim ve müzik derslerinin planlarıyla bu sıralamaların örtüşmediğini belirtmektedir. ÖE5, program geliştirme çalışmalarını *“güncelleme”* olarak değerlendirmekte ve bunu, *“kültürün dinamik yapısına bağlı bir zorunluluk”* olduğunu belirtmektedir. ÖE1 ve ÖE2, geliştirme çalışmalarının bazen kurumsal tercihler bazen de ulusal veya uluslararası idari gerekliliklerle gerçekleştirildiği bilgisini ortaya koymaktadırlar.

Öğretim elemanları, hazırlık sınıfının kaldırılmasını, eğitim programı açısından önemli bir sorun olarak gördüklerini belirtmektedirler. Hazırlık sınıfı sürecinde hem dans tekniği hem de alan eğitimi konusunda öğrenciye bir altyapı kazandırılabilirken, bunun ortadan kalkması programı olumsuz etkilemiştir.

ÖE6’ya göre; *“Bologna Sürecindeki değişikliklerle geliştirilen program hatalı”*dır, *“Geçmişte hazırlık sınıfı ve 1-3 barajı sayesinde; alan eğitimi sürdürmeyecek nitelikteki öğrenciler ön lisanslarını alıp ayrılabilirdi”* ve *“Başarılı öğrencilerle eğitim, programın kalitesini yükseltmede etkendi”*. Ayrıca YÖK tarafından yapılan tek taraflı değişiklikler de olumsuzlukların yaşanmasına neden olmaktadır.

ÖE4’e göre yıllık eğitimden dönemlik eğitime geçiş ve branşlaşma ihtiyacı, programdaki derslerin planlanması ve işleyişinde zorluklara neden olmaktadır. ÖE4’ün ifadesi branşlaşmanın önemini vurgular:

“Bir de alan çalışması olsun diye branşlaşmak için seçimlik derslerimiz devreye girdi” (ÖE4).

ÖE1 derslerin değerlendirilmesinde farklı denemeler yaptıklarını, video üzerinden ve süreç değerlendirmesine gün geçtikçe daha fazla önem verdiklerini belirtmektedir:

“Ağırlıkla süreç değerlendirmesine doğru bir gidişatımız var. Bu arada tabii kendi kendimle çelişecek şekilde, sahneye bir kere çıkıyorsun. Eğer sahne işiyse, odur. Yani o günkü performansındır, kimse bilemez senin 30 yıldır bu işe nasıl baktığını. Bunlar da bizim için hep handikap” (ÖE1).

Tüm öğretim elemanları program geliştirmede dışarıdan uzman desteği alınmadığını belirtmektedirler. Sözelimi ÖE3; “Biz çok toplanan bir bölümüz. Ama almamız gerektiğini bile bile destek almıyoruz” öz eleştirisini yapmaktadır.

ÖE3, alan eğitiminin konservatuvar yerine fakülte yapısı altında gerçekleştirilmesi gerektiği yönündeki görüşünü, özel yetenek sınavıyla ilişkilendirmiştir:

“Biz buraya öğrenci alırken, neyine göre öğrenci alacağımızı kendi içimizde çözemedik daha. Eğer konservatuvar olmasaydı... Çünkü müzik eğitimi var ve istenenin ve gerekenin üzerinde” (ÖE3).

Özel yetenek sınavı; müzik, ritim, dans, fiziki uygunluk, kondisyon gibi farklı aşamalardan oluşmaktadır. ÖE2; adayların piyano eşliğiyle müzik yetilerinin belirlendiği ilk basamaktaki başarılarının, tüm sınavı belirleyici nitelik taşıdığını aktarmaktadır. Bu basamaktan yüksek puan alan ancak dans tekniği anlamında başarılı olmayan adayların programı kazanabildiklerini belirtmektedir. “İyi dansçı olmanın koşulu, solfeji başarmak” ön yargısının doğduğunu söyleyen ÖE2’ye göre bu, öğrencilerin eğitim yaşamında da zorluklara yol açabilmektedir. ÖE2; dansçılık yeteneği yüksek ancak müzikal yetileri düşük öğrencilerin, ders veya sınıf tekrarıyla zaman kaybedebildiğini belirtmektedir.

ÖE2, Türkiye’de dans sanatı alanında eğitim veren diğer kurumlarla kendilerini “İyi bir koreograf olmanın yolu, solfeji başarmaktan geçmemeli. Aynı şekilde bale bölümlerinde çok iyi dansçılar var. Ama orada ağır solfej dersi yok. Çünkü dans etmekle müzik kulağı farklı” sözleriyle karşılaştırmaktadır.

ÖE1, müzik derslerinin yoğunluğunun; öğrencilerin mezuniyet sonrası iş olanakları bağlamında bir gereksinim olduğunu söylemektedir. ÖE2, programın müzik öğretmenliği odağını, müzik derslerinin bağlayıcılığını ve bunun konservatuvar yapısının gereği olduğu anlayışını eleştirmektedir:

“Piyano bağlayıcı, çünkü ‘Hocam burası konservatuvar!’ diyorlar; ‘Konservatuvar mezunu olacak bu adam!’, ‘Formasyon alırsa müzik öğretmeni olacak’. Biz de diyoruz ki; ‘Bu kural düne kadar yoktu, bugün geldi, yarın kalkmayacağını kimse garanti edemez’” Tabii ki her halk oyunları bölümü mezunu, müzik öğretmeni olmamalı” (ÖE2).

ÖE2, bunun en önemli nedeninin; alanın Türkiye’de uzun yıllar Türk halk müziğinin bir alt dalı olarak görüldüğü görüşünü aktarmaktadır. Ona göre halk müziği detay bilgisi, dansçılık ve koreografiklik için ön şart olmamalıdır.

Öğrencilere tanınan müzik öğretmenliği hakkının, akademilere yüklediği sorumluluğa dikkat çeken ÖE4; alan mezunlarıyla Müzik Öğretmenliği Bölümü mezunları arasında bir karşılaştırma yaparak, durumun sorgulanması gerektiği görüşündedir. ÖE2, yurt dışından bir örnekle öneri sunmaktadır:

“Yurt dışındaki programlara bakmışızdır, ‘Dansçılar için Müzik’ diye bir dersleri var” (ÖE2).

ÖE7, öğrencilere tanınan bu hak konusunda farklı bir bakış sunmaktadır:

“Müziği biz, halk oyunlarını daha iyi verebilmek ve halk oyunlarının varlığını sağlayan müzik olduğu için öğreniyoruz. Bizim aramızdan müzik adamları çıkıyor, ama biz müzik adamı değiliz” (ÖE7).

Öğretim elemanlarına göre dans sanatının diğer türleri de eğitim programı içerisinde yer almalıdır. ÖE3 bu konuda istekli olduklarını ancak *“İzmir’de öğretim elemanı bulmada sıkıntılar yaşadıklarını”* belirtmektedir. ÖE6 bu eksikliği, *“kredi uygulamasının sınırlılığıyla”* açıklamaktadır. ÖE1, bu sınırlılığı, *“atölye çalışmaları yoluyla”* çözmeye çalıştıklarını ifade etmektedir.

ÖE5, Hareket Notasyonunun kullanım alanlarıyla ilgili görüşünü; *“Kullanmak istediğiniz boyutlarda, Benesh Hareket Notasyonu, size çok güzel hizmet edebilir. Ne amaçla kullanmak isterseniz. Arşivlemekse arşivleyebilirsiniz, hatırlatma yaparsa ona da kullanabilirsiniz. Birilerine bir şeyler aktarmaksa; şifreli bir mektup gibi düşününün, çok güzel, bu dilden anlayana mesajınızı da verebilirsiniz”* (ÖE5) cümleleriyle ifade etmektedir.

ÖE1, notasyon eğitimine ilişkin; *“Yıllardır tartışılan bir şey bu. Herkes isyan ediyor: ‘Ne işe yarayacak? Ne olacak?’ diye... Ama dans analizi konusunda ben çok önemsiyorum, çok gerekli görüyorum. Yurt dışındaki iş arkadaşlarım da ilk derste tahtaya şöyle yazıyor: ‘It’s Not a Goal, It’s a Tool’; Bu bir amaç değil, araçtır”* görüşünü belirtmektedir.

ÖE2; ÖE3’ün *“Keşke herkes okuyup yazabilse”* görüşünü ve bu derse verdiği önemi; evrensel öncülerden Suna Eden Şenel’den alıntılıdığı bir örnekle açıklamaktadır:

“Suna Hoca der ki: Senfoninin önüne ‘Arkadaşlar plağı budur, hepinizin de absolut kulağı var, dinleyip siz deşifre edersiniz, çalarsınız’ denmiyor, notalar konuyorsa; nota bir izlek, yol göstericiyse; dansçının da karşısına ‘işte videosu, izleyin, öğrenin ve dans edin’ diyemezsiniz” (ÖE2).

ÖE2, öğretim yöntem-tekniği konusunda da programda eksiklik olduğunu belirtmektedir:

“Pedagojik boyut maalesef bizde zayıftır. Her hoca bunun dersi olmasa da belki kendi derslerini işlerken eğitim yöntem-tekniklerinin temel konularına değiniyor olabilir. Ama ‘Küçük yaştaki çocuklar bu konuda nasıl eğitilir?’ diye bir ders olsa çok iyi olur” (ÖE2).

ÖE5, eğitim programının kredi, ders saati gibi belirli zorunluluklar içerisinde hazırlandığını ve bu nedenle öğretim yöntem-teknikleri konusunda bir zorunlu ders bulunmadığını belirtmektedir. Bu durumu “*eksiklik*” olarak yorumlayan ÖE5, bölümün kuruluş amacıyla günümüzdeki amacını karşılaştırmaktadır:

“Bizim kuruluş amacımız, eğitmenler yetiştirmektir. Ama şu anda insanların taleplerine hizmet edebilmek adına dans, müzik ya da herhangi bir ritim icracısı da yetiştirmemiz gerekiyor... Evet, öğretim yöntem-teknikleri konularında eksik kalıyoruz” (ÖE5).

ÖE6 ise *“Konservatuvar yapısı ve kapalı ortam içerisinde öğretmen öğrencisine ne öğretir? Yani ustadan çırağa ne aktarılır? Onlar herkesin kendine göre belirlediği durumlardır”* görüşüyle bunun bir eksiklik olmadığını belirtmektedir.

Öğretim elemanları; bölümün kadrosunun *“yetkin ve yeterli olduğunu”*, programın tiyatro, tarih, antropoloji, halk bilim ve müzik başta olmak üzere disiplinler arası bir anlayışa sahip olduğu, ancak yan alan dersleri için dışardan destek alınması gerektiği görüşünü savunmaktadırlar. ÖE1, bölümde birbirinden apayrı konularda uzmanlaşmış öğretim elemanları bulunduğunu aktarmaktadır:

“Şu anda uygulanan program birazcık buna evrilmiş durumda. Aslında sanatın özgürlükleri halk oyunları için de geçerli” (ÖE7).

ÖE4, disiplinler arasılığın mezunların istihdam olanaklarını arttırdığı görüşündedir. ÖE1, *“Hayatın temelinin ekonomi olduğuna inanıyorum, kültürün oluşma sebebinin de. Şu anda halk oyunları bölümünün temel amacının ne olduğuna bakmadan, ilk önce bu arkadaşların ekonomik ihtiyaçları nasıl karşılanır, buna bakıyoruz. O yüzden de, bir koltuğa binlerce karpuz sığdırmaya çalışıyoruz”* görüşüyle bunun pragmatist bir yaklaşım olduğunu belirtmektedir.

Bunun sıkıntılara yol açtığını belirten ÖE3’se *“multidisipliner birey yetiştirme”* hedefinin gerçekçi olmadığını; *“Bir insandan bu kadar şey çıkmaz”* öz eleştirisiyle vurgulamaktadır. Buna rağmen mezunların maddi kazanç elde etme bağlamında sorunlarının olmadığını, hatta kendisinden daha çok kazandıklarını bildirmektedir. Ancak alanda verilen hizmetin kalitesi ve mesleki saygınlık anlamında sıkıntıların varlığını belirtmektedir.

ÖE2 istihdam olanaklarıyla ilgili üniversitenin sorumluluğu konusunda; *“Üniversite, iş bulma kurumu değildir. Mezunlarına iş bulmak için kurulmaz. Açıldığı alanda bilimsel platformda -ki bunu bizim alanımızda, sanatsal ve kültürel platformda- ilerleme sağlayabilmesi için kurulur”* görüşündedir.

ÖE3 ise mezunların istihdam olanaklarıyla ilgili öğretim elemanları ve akademi olarak yaptırım güçlerinin bulunmadığını belirtmektedir. Mezunların geçmişte liselerde *“Halk Oyunları*

Öğretmeni” olabildiklerini ancak durumun değiştiğini, mezunların artık yalnızca müzik öğretmeni olabildiklerini söylemektedir.

ÖE6, istihdam konusundaki asıl sorumluluğun üniversitelerin üst yönetimlerinde olduğunu vurgulamaktadır. Bu bağlamda geçmişte mezunların Kültür Bakanlığında istihdam edilebildiklerini; diğer öğretim elemanlarından farklı olarak istihdam yaratılmasında sorumluluk taraftarı olduğunu açıklamaktadır. ÖE7 de “*mezunların dansçı olarak istihdam edilebilecekleri bir kurumun eksikliğinin*” yaşandığını vurgulamaktadır. Bölümlerin eğitim uygulaması çalışmalarının, bunu gidermeye yönelik istihdam uygulamaları olmadığını belirten ÖE7, bu görevin DHDT’ye ait olduğunu belirtmektedir:

“Aslında bu misyon, Devlet Halk Danslarının misyonu. DHDT’nin Devlet Tiyatroları gibi nüfus olarak önemli, ekonomik-ticari-sosyal-kültürel merkez olmuş İzmir, Trabzon, İstanbul, Gaziantep, Diyarbakır, Erzurum’da kendi bölgesindeki dansçıyı istihdam edebileceğini düşünüyorum. Ama ülkemizin ne yazık ki özel bir sanat-kültür-spor politikasının olmadığını düşündüğüm için havada kalıyor” (ÖE7).

Öğretim elemanları, mezunların istihdam durumları hakkında bilgi sahibi olma konusunda sınırlı geri dönüşlere sahip olduklarını belirtmektedirler. ÖE1, öğrencilerin akademisyen olma idealini, “*öğretmenine özenme*” çerçevesinde yorumlamakta ve bunu “*öğretim elemanının başarısı*” şeklinde ifade etmektedir. Öğrencilere ne kendilerinin ne de programın akademik çalışma konusunda “*yeterince motivasyon sağlamadığını*” ifade eden ÖE2, bunu “*öğrencilerin isteksizliğine*” bağlamaktadır. ÖE3, öğrencilerin, “*öğretim elemanlarından yönlendirme ve motivasyon beklentisi*” içerisinde olduklarını belirtmektedir. Bireysel potansiyellerine göre öğrencilere akademik kariyer yolunda yönlendirme yapıldığını vurgulamaktadır.

Öğretim elemanları üniversite bünyesindeki öğrenci oluşumları konusunda bilgi sahibidir. ÖE2 bu oluşumları, resmi öğrenci topluluğu/kulübü yapısı dışında, “*öğrencilerin bireysel veya grup halinde gerçekleştirdikleri etkinlikler*” olarak yorumlamaktadır.

Öğretim elemanları; öğrencilerin Milli Eğitim Bakanlığına (MEB) bağlı okullarda öğretmen olarak çalıştıklarını, üniversite bünyesindeki toplulukları çalıştırdıklarını⁹, ayrıca çeşitli derneklerde ve federasyonda etkinlik gösterdiklerini belirtmişlerdir.

ÖE1, öğrencilerin profesyonelleşmesine, “*eğitim-öğretim süreçlerini aksattıklarından karşı*”dır. Ancak “*maddi sıkıntısı varsa, onlara olanaklar yarattıklarını*” belirtmektedir. ÖE2 de benzer kaygıları olduğunu belirtmiş ve “*rol karmaşasının*” öğrencilerin çalıştıkları yerlerde sorunlara neden olabildiğini vurgulamıştır. ÖE4, “*öğrencilikle öğretmenliğin beraber yürütülebilmesinin zor olduğunu*” ve bunu “*erken*” bulduğunu belirtmektedir.

Öğrencileri bu konuda tamamen destekleyen görüşe sahip tek öğretim elemanı ÖE6’dır. Öğrencileri desteklemekteki temel kaygısını “*halk dansları eğitmen profiline dönüşürülmesi ve*

⁹ Ege Üniversitesi bünyesinde, Sağlık Kültür ve Spor Daire Başkanlığı’na bağlı “TÜHAD (Türk Halk Dansları Topluluğu)” ve Tıp Fakültesi’ne bağlı bir topluluk dışında başka halk dansları topluluğu bulunmamaktadır.

akademik anlamda bilinçli insanlar tarafından yürütülen bir meslek olması” olarak açıklamaktadır.

ÖE3, eğitimin ilk yıllarında staj çalışmaları yapıldığını ancak sürdürülmediğini belirtmektedir. Öğrencilerin MEB’de müzik öğretmeni olarak görev yapabilmelerinin, “*kariyer planlarındaki tek hedef*” olduğu ve staj imkanının bu bağlam dışında “*öğrenciye faydalı olmayacağı*” görüşündedir. ÖE1’in İzmir’de veya komşu illerde resmi bir kurum-kuruluş yapısının eksikliği düşüncesini destekleyen ÖE3, dans sanatının diğer disiplinlerinin pratiğini hedef alan bir staj çalışmasının “*anlamsız*” olacağını, öğrencilerin “*bakış açılarını geliştirecek bir uygulamanın ötesine geçemeyeceğini*” belirtmektedir.

ÖE5; “*Danışman Öğrenci*” tanımını kullanan tek öğretim elemanı olarak; “*Türkiye’nin birçok yerinden öğrencilerimiz var. Yapacağımız projeler eğer o ile, yöreye aitse öğrencilerimizi ‘Danışman Öğrenci’ konumunda kullanıp ortaklaşa çalışabiliyoruz. Alanla irtibata geçmemizde bize danışmanlık yapıyorlar. Ekin Topluluğu bu anlamda araştırmacı, danışman, hoca, dansçı olarak ihtiyaçlarını karşılıyor öğrencilerin*” açıklamasını yapmaktadır.

Öğretim elemanlarına bölümün kuruluşunda ifade edilen “*Geleneksel oyunları bilimsel yöntem ve tekniklerle öğreterek, gelecek nesillere aktarımını sağlayacak yetkin eğitimciler, sanatçılar ve akademisyenler yetiştirmek*” görevini yerine getirip getirmediği şeklinde sorulan sorunun yanıtları aynen aktarılmıştır:

“*Bu söylediklerimizi yapıyoruz. Ama misyonunu yerine getiriyor mu? Onu bilemem. Bizim gittiğimiz yol çok doğru bir yol. Sonunda ‘Başardık’ diye bir şey söyleyemiyorum.*” (ÖE1).

“*Bütün üniversitelerin dünyadaki başarı ölçütlerinden biri yayınlarıdır, bir de mezunlarının yaptığı işler. Biz kaç yılında mezun vermeye başladık? 1995. Mezunlarımız Türkiye’deki halk oyunları, hem hakemlik, federasyona üyelik hem yarışmalar bağlamında kendilerini hissettirdiler. Hocalarımızın yazdığı kitap sayısı az*” (ÖE2).

“*Biz yerine getiriyoruz. Eğitim politikalarının bize sunduğu olanaklarla. Bizim kendi çapımızda, özelde ve genelde olan çalışma ortamlarımızla bu değişiyor tabii*” (ÖE3).

“*Evet, farklı alanlarda görev yapan mezunlar var. Üniversitelerde akademisyen olarak devam edenler, profesyonel dansçılık hayatını sürdürenler var. Tabii özel çalışmalar da*” (ÖE4).

“*Biz bölüm olarak getiriyoruz, Ege başı çeker. Yaptıklarımız da yarattıklarımız da yön verdiğimiz de ortadadır*” (ÖE6).

“*Kimse yağurdum ekşi demez. Bunu benim söylemem çok bir şey ifade etmez. Onu, siz öyle görüyorsanız veya birileri öyle söylüyorsa öyledir. Benim seyircime sorarsanız, daha sağlıklı söyleyecektir, onların yorumları daha doğru olur*” (ÖE7).

4. BÖLÜMÜN OLUMLU VE EKSİK YANLARI

ÖE1'e göre alan çalışmalarının toplu halde yapılması öğrencilerin yaşama bakış açılarını etkilemektedir. En büyük sorun; eğitimin kalitesini yükselteceğine inandığı, *“teknik gezileri gerçekleştirmekteki maddi yetersizlik”* tir.

ÖE2'e göre bölümün önemli eksikliği *“Bir İhtisas Kütüphanesinin olmayışı”* dir. ÖE3, alan eğitiminin üniversiteler bünyesinde yürütülen sosyal etkinliklerle karıştırıldığı gerçeğini ortaya koymaktadır. Dolayısıyla en büyük sorununun, *“alanın marka değeri ve yönetimi”* olduğu görüşündedir:

“Türkiye çapında pek çok kurum halk oyunları etkinliği yapabiliyor. Bu nedenle isminin de doğru konulması, markasının iyi oluşturulması ve yönetimi çok mühim. Marka olabilecek bir etkinlikle uğraşıyoruz. Sahneye taşıdığımızda da her seyircinin duygudaşlık kurabildiği, yüreğine dokunduğu müziğimiz, dansımız var” (ÖE3).

ÖE4, en önemli sorununun, *“branşlaşma”* olduğu görüşündedir. Programın bu anlamda yeniden yapılandırılması gerektiğini belirten ÖE4, *“çok çeşitli derslerinin olduğunu ancak içerik bağlamında bu çeşitliliğe gerekli derinliğin kazandırılmadığını”* ifade etmektedir. Bunun çözümü için ise; *“Aynı zamanda doktora programımız olsa, sorunu bir nebze orada aşabiliriz”* demektedir.

ÖE6, üretim çalışmaları konusunda *“uluslararası seviyede büyük eksiklikler yaşadıklarını”* ve sorunun temelinde de *“teknolojik zayıflıkları aşamamak”* olduğunu belirtmektedir. Dünyanın birçok yerinde *“en son teknolojik yeniliklerin kullanıldığını”*; bunun da *“dans sanatına verilen önem ve değerden kaynaklandığını”* belirtmektedir.

ÖE1'e göre EÜ DTMK THO Bölümü'nün diğer bölümlerden farkı, *“öğretim kadrosunun akademik çalışmaları ve ilerleyişi”* dir:

“Türkiye'deki akademik ilerlemeye baktığınızda, EÜ THO Bölümündeki ilerlemenin çok farklı olduğunu görürsünüz. Bizde arkadaşların işe ilmi olarak bakma sevdaları var. Bu zaten beni 1-0 öne geçiriyor” (ÖE1).

ÖE2 ise farkın en önemli nedeninin *“Ekin Topluluğu, gerçekleştirdiği gösteri dizileri ve bölümdeki aile ortamı”* olduğu görüşündedir. ÖE4 de ÖE2'nin görüşünü destekleyen nedenlerini; *“Biz kendi dönem arkadaşlarımız içerisinde, bölümün ilk öğrencilerinden, büyük bir grup hocalık yapmaya devam ediyoruz... Diğerlerinde tabii ki farklı yerlerden gelmiş, birer ikişer kişi; onların uyum içerisinde çalışması bize göre biraz daha zor oluyordur diye tahmin ediyorum”* (ÖE4) biçiminde belirtmektedir.

ÖE3, ÖE1'in akademik başarıların önemi görüşünü sanatsal başarılarla çeşitlendirmektedir:

“Tarihi süreç açısından başarılar gelebilir. Dünyaca ünlü uluslararası başarılarımız var. Bence tercih meselesi olabilir” (ÖE3).

ÖE6 bölümün eğitim politikasındaki bütünsel yapısına; *“Biz alan araştırmayla başlıyoruz, sahnenin sonuna kadar getiriyoruz. Bir tek biz yapıyoruz bunu”* sözleriyle dikkat çekmektedir.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Çalışmanın bulguları alanda terminoloji sıkıntısının yaşanmaya devam ettiğini ve isimlendirmenin alan eğitimi için de çok önemli olduğunu ortaya çıkarmaktadır.

“Bilindiği üzere folklorun malzemesi halk kültürüdür. Malzemeyi doğru adlandırır ve tasnif ederseniz incelemeniz kolaylaşır. Çünkü bilimin temel adımlarından biri (kümeleme, tasnif etme) sınıflandırmadır” (Eroğlu, 2010, s. 118). Eroğlu, bir alanda yapılacak bilimsel çalışmanın temelinde doğru adlandırmanın, *tanımlama* ve *sınıflandırmanın* yattığını savunmaktadır. Bu nedenle, alanın doğru adlandırılması ve sınıflandırılması, yapılacak bilimsel ve sanatsal çalışmalar için de önemlidir.

“Dans” kelimesinin yabancı dil kökenli oluşu, Türkiye’de alanın böyle tanımlanamayacağı anlamına gelmemektedir. Özellikle de akademik eğitim içerisinde alan, uluslararası terminolojiye de uygun olarak isimlendirilmelidir.

Yurt dışında Türk Musikisi Konservatuvarına benzer bir akademik yapı bulunmamaktadır. Özellikle Avrupa’da halk dansları alanında eğitim veren bir yüksek öğretim kurumuna da rastlanmamıştır. Bu gibi örnekler sadece Uzakdoğu Asya’da rastlanabilmektedir. Ancak dans sanatı alanında eğitim veren akademik kuruluşlar bulunmaktadır.

Türkiye’deki alan eğitimi; kendi ulusal kültür, sanat ve eğitim politikaları çerçevelerinde oluşturulmuş özgün bir yapıya sahiptir. Konservatuvarlar başlangıçta Batı müziği, tiyatro ve bale alanlarında “*sanatçı yetiştirmek*” amacıyla kurulmuşlardır. Ancak ilerleyen zamanlarda bu kurumların “Türk Musikisi” adıyla çeşitlendirilmesi ve halk biliminin de sorumluluk alanını üstlenmek durumunda kalması, ikinci grupta bulunan konservatuvarların sanatçı yetiştirme amacından uzaklaşmasına neden olmaktadır.

Bu sorunların alanın sınıflandırılması ve isimlendirilmesiyle başladığı açıkça ifade edilebilir. “Oyun” ve “Dans” kavramları ayrı içeriklere sahiptir. Bunun yanında halk danslarının spor odaklı yanının da bulunması, alandaki yarışmaların Gençlik ve Spor Bakanlığı’na yapılması alana dönük terminolojinin sporun etkisinde olduğunu göstermektedir. Bu durum halk danslarının bir sanat olmaktan çok bir spor etkinliği olarak görülmesine yol açmaktadır.

Türkiye’de “Konservatuvar” kapsamında verilen eğitim, “Sanat” olgusu altında bulunan “Dans” başlığında ele alınıp “Halk Dansları” veya “Geleneksel Danslar” olarak tanımlanarak eğitim programı oluşturulmalıdır. Halk dansları eğitimi disiplinler arası bir yaklaşımla yürütülmelidir. Alana özgü kültürel çalışmalarsa, Türkiye’de akademik eğitim yapısı içerisinde yer alan “Halk Bilim”, “Antropoloji” alanlarının kapsamı içerisinde yer almalıdır.

Üniversitelerin Bologna sürecine uyum çalışmaları sonucunda hazırlık sınıfının kaldırılmasının yanı sıra özel yetenek sınavlarının kısaltılması gibi değişiklikler bölümün eğitim programını olumsuz yönde etkilemiştir. Özel yetenek sınavları alan eğitiminin başlangıç noktasıdır. Bu nedenle “dans” sanatı altında sınıflandırılması gereken bölüme giriş sınavlarında müzik yetilerinin değerlendirildiği aşama başarı puanı, dans yetilerinin değerlendirildiği aşamadan

öncelikli olmamalı ve dansçı olmanın ön koşulları arasında, üst düzey müzisyenlik beklenmemelidir.

Milli eğitim sistemi içerisinde “halk oyunları” veya “halk dansları öğretmenliği” kadrosu bulunmamaktadır. Bunun yanı sıra; THOF tarafından verilen “Antrenörlük” belgeleriyle okullarda eğitimlik yapılabilmektedir. Görüşmeler sırasında öğretim elemanları, bunun göz önünde bulundurularak eğitim programında gerekli değişikliklerin yapıldığını belirtmişlerdir. Ancak eğitim fakültelerinde bulunan “staj çalışması”, program içerisinde yer almamakta; bu da mezunların çeşitli sorunlar yaşamasına neden olmaktadır.

Mezunlara tanınan müzik öğretmenliği hakkı dolayısıyla programın odağı yoğun müzik eğitimine kaymaktadır. Yaşamlarını “dans etme ideali” üzerinden kurgulayan öğrenciler için bu durum, zorunluluk oluşturmaktadır. Ayrıca alan mezunlarının müzik öğretmenliği performanslarının sorunlu oluşunu ortaya koyan çalışmalar da bulunmaktadır (Yazıcı, 2013). Bu nedenle müzik öğretmeni yetiştirmek, asıl amaç olarak görülmemelidir.

Hareket notasyonu, dans sanatı dahil olmak üzere hareketle ilgili tüm alanların kaydedilmesinde, analizinde ve arşivlenmesinde de kullanılmaktadır. Alan derlemeleri ve uygulama çalışmaları teknolojik yeniliklerle kullanımı kolaylaşan kamera kayıt sistemlerince kaydedilmekte ve CD, DVD vb. dijital ortamlarda saklanmaktadır. Ancak bu durum, hareket notasyonunun gerekliliğini sona erdirmemektedir. Halk danslarında pek çok ülkede (Rusya, Ukrayna, Sırbistan vd.) notasyon bir derleme ve analiz aracı olmanın ötesinde bir işleve de sahiptir. Bu nedenle hareket notasyonu, dansın uluslararası eğitim boyutu da düşünüldüğünde, eğitim programları içerisinde önemle yer almalıdır. Hareket notasyonunun halk dansları alanında akademik eğitim alan kişiler tarafından bilinmesi mezunlara sanatsal çalışmalarını notasyon yoluyla kaydedebilme, derlemelerin ardından doğru biçimde analiz edebilme, arşivleme ve sanatsal uygulamaların yaratıcılarına ve eserlerine gereken özenin gösterilebilme olanağı da sunar. Bu durum halk danslarının bir meslek olarak saygınlığını da arttırabilir.

Sanat olgusu altında yer verilecek dans eğitiminin, orta öğretimden başlatılması; halk dansları alanı ve eğitimine olumlu katkılar yapabilir. Bu nedenle Güzel Sanatlar Liselerinde tam zamanlı ve tümel eğitim verecek bir “Dans Bölümü” oluşturulmalıdır.

Türkiye’de öncelikle alanın uluslararası kabul gören bir terminolojisi geliştirilmelidir. Alanın sanat boyutuyla ilgili eğitimi “Dans” sanatının bir dalı olarak kabul edilmeli; kültürel ve kuramsal boyutu ise “Halk Bilimi” veya “Antropoloji” alanları altında sınıflandırılmalıdır. Bu duruma paralel olarak da alan “Halk Dansları” veya “Geleneksel Danslar” gibi daha kapsayıcı kavramlarla adlandırılmalıdır.

KAYNAKÇA

Adıgüzel, Ö. (2012). MEB 2012 Güzel Sanatlar ve Spor Liseleri Drama Dersi Öğretim Programının Değerlendirilmesi. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 7(14) (Yaz), 1-18.

- And, M. (1976). *A Pictural History Of Turkish Dancing From Folk Dancing To Whirling Dervishes-Belly Dancing To Ballet*. Ankara: Dost.
- And, M. (2007). *Oyun ve Bügü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı* (Genişletilmiş 2. b.). İstanbul: Yapı Kredi.
- Baykurt, Ş. (1976). *Türkiye'de Folklor* (1. b.). Ankara: (yayımcı yok).
- Boratav, P. N. (1974). *Türk Folkloru*. İstanbul: Gerçek.
- Cengiz, S. A. (1997). *Alan, Zaman, Kurallar Çerçevesinde Oyunun Niteliği Üzerine*. Ankara: Eylül.
- Ege Üniversitesi Devlet Türk Musikisi Konservatuvarı. (b.t.). Bölümler: türk halk oyunları bölümü. Erişim adresi: https://konservatuvar.ege.edu.tr/tr-5309/turk_halk_oyunlari_bolumu.html
- Ege Üniversitesi Devlet Türk Musikisi Konservatuvarı (b.t.). Hakkımızda: misyon & vizyon. Erişim adresi: <https://konservatuvar.ege.edu.tr/tr-5312/misyon.html>
- Eroğlu, T. (1999). *Halk Oyunları El Kitabı*. İstanbul: (yayımcı yok).
- Eroğlu, Türker. (2010). *Türk Dans Antropolojisine Giriş*. Ankara: Yurtrenkleri.
- Karadağlı, Ö. (2006). *Türkiye'ye Müzikli Sahne Sanatlarının Girişi - Dikran Çuhacıyan Öncesi Ve Sonrası*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Koçkar, M. Tekin. (Ocak 1991). Türkiye'de Halkdansları Eğitim ve Öğretimi Konusunda Yapılan Çalışmalar. *Kurgu Dergisi*, IX(1), 259-266.
- Kurt, B. (2013). Türk Ulusu'nun Dans Yoluyla Temsili: Devlet Halk Dansları Topluluğu. *Folklor Edebiyat*, 19(73), 9-22.
- Kurt, B. (Şubat 2017). *"Ulus"un Dansı - "Türk Halk Oyunları" Geleneğinin İcadı*. İstanbul: Pan.
- Lumalı, H. Ö. (2011). *The Contribution of Turkish Folk Dance By Origin to Turkish Ballet*. Don Juan Archiv Wien Ottoman Empire & European Theatre IV (Act 1) "The Turkish Subject in Ballet and Dance from the Sixteenth Century Onwards", Vienna-Avusturya.
- Ödemiş, S. (Nisan 2018). *Türkiye'de Geleneksel Danslar Alanında Yapılan Sistematik Çalışmalar*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Öztürkmen, A. (1998). *Türkiye'de Folklor ve Milliyetçilik*. İstanbul: İletişim.
- Sönmez, V. ve Alacapınar, F. G. (2015). *Örnekleriyle Eğitimde Program Değerlendirme*. Ankara: Anı.
- Türk Dil Kurumu. (2005). *Türkçe Sözlük* (10.b.). Ankara: Türk Dil Kurumu.

Yazıcı, T. (2014). Türk Halk Oyunu Bölümü Mezunu Müzik Öğretmenlerinin İlköğretim Müzik Dersi Uygulamasında Karşılaştıkları Sorunların Değerlendirilmesi. *Uluslararası Hakemli Beşeri ve Akademik Bilimler Dergisi*, III(9), 22-37.

Yüksek Öğretim Kurumları. (2021). 2021 Yükseköğretim Kurumları Sınavı (YKS) Yükseköğretim Programları ve Kontenjanları Kılavuzu. Erişim adresi: https://dokuman.osym.gov.tr/pdfdokuman/2021/YKS/kontenjanlarkilavuzuyeni_05082021.pdf

SANAT MÜZELERİNDE ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK UYGULAMALARI

Cumhur COŞKUN¹

Özet

Sanatta dijital teknolojilerin kullanımı yeni sanat biçimlerinin geliştirilmesinde, sanatsal düşünce ve eylemlerin farklı şekillerde sunulmasında katkı sağlamaktadır. Bu katkılar, sergileme yöntemlerinde, müze içi bilgilendirme grafiklerinde ve müze tanıtım öğelerinde alternatif yaklaşımlarla kendini göstermektedir. Müzeler, ziyaretçilerin ilgisini çekmenin etkin bir yolu olarak Artırılmış Gerçekliği tercih etmektedir. Bu araştırma; Artırılmış Gerçekliğin grafik tasarım unsurlarıyla beraber sanat eserlerinde etkileşimli deneyimler sunarak yenilikçi ve etkili bir sergileme ortamının nasıl oluşturulması gerektiğinin ortaya konulmasını amaçlayan nitel bir çalışmadır. Bunun yanı sıra Türkiye ve dünyadaki sanat müzelerinde Artırılmış Gerçeklik kullanımları incelenerek, farklı açılardan ele alınmıştır. Belirlenen müze örnekleri arasından örnekleme seçilen sanat müzelerinde yer alan AG etkinliklerinin Artırılmış Gerçekliğin farklı kullanım alanlarını ve amaçlarını sunmasına dikkat edilmiştir. Sanat müzelerinin Artırılmış Gerçekliği nasıl kullandıkları ve diğer geleneksel müzelerden ayrılan özellikleri belirtilmiştir. Teknolojik araçların etkili grafik tasarım öğeleriyle birlikte düzenlenmesinin bir sergiyi görsel bir izlenimden öteye taşıdığı ve Artırılmış Gerçeklikle hem sergilenen eserin daha fazla ilgi çektiği hem de daha etkili bir hale geldiği söylenebilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Artırılmış gerçeklik, sanat müzesi, sergileme yöntemleri, grafik tasarım.

Augmented Reality Applications in Art Museums

Abstract

The use of digital technologies in art contributes to the development of new forms of art and to present artistic thoughts and actions in different ways. These contributions manifest themselves with alternative approaches in exhibition methods, in-museum information graphics and museum promotional items. Museums use Augmented Reality as an effective way to engage visitors. This research is a qualitative study that aims to reveal how an innovative and effective exhibition environment should be created by providing interactive experiences in artworks together with the graphic

¹ Dr. Öğretim Üyesi Cumhur Coşkun, Bülent Ecevit Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü, cumhur.coskun1@gmail.com.

design elements of Augmented Reality. Also, the use of Augmented Reality in the World and in Turkey is examined and discussed from different angles. Attention has been paid to the fact that AR applications in art museums, which were selected from among the museum samples, present different usage areas and purposes of Augmented Reality. How the art museums use Augmented Reality in their own understanding of art and the features that distinguish it from other museum uses are stated. It can be said that the arrangement of technological tools together with effective graphic design elements carries an exhibition beyond a visual impression and with Augmented Reality, the exhibited work attracts more attention and becomes more effective.

Keywords: *Augmented reality, art museums, exhibition methods, graphic design.*

1. GİRİŞ

Hayatı yeniden şekillendiren dijital dönem her alanda kendini göstermektedir. Teknolojinin kullanımıyla verileri sanal ortamda yeniden şekillendirilip sınırlı olarak algılanan gerçekliğin, ayrıntılı algılama fırsatı bulunmaktadır. Teknoloji devriminin insanoğluna getirdiği yeni durumda, algısal süreçlerin farklılaşması, düşünce ve eylem kalıplarının değişmesi, esnekliklerin artması gerek fikir üretiminde gerekse bunların uygulanmasında yeni olanaklar getirmektedir.

Sanatta dijital teknolojilerin kullanımı yeni sanat biçimlerinin geliştirilmesine, sanatsal düşünce ve eylemlerin farklı şekillerde sunulmasına katkı sağlamaktadır. Bu katkılar, sergileme yöntemlerinde, müze içi bilgilendirme grafiklerinde ve müze tanıtım öğelerinde yenilikçi yaklaşımlarla kendini göstermektedir. Artırılmış Gerçeklik (AG) de sanatta dijital teknoloji kullanımı ve bu sayede sanat biçimlerinin geliştirilmesine katkı sağlayan yeni bir araçtır. AG, gerçek bir mekan veya objenin üzerine sanal bir bileşenin bindirilmesi ile oluşmaktadır (Azuma, 2001, s. 29). Reklamcılık ve pazarlama sektörlerinde ürün hakkında daha fazla bilgi edinilebilmesi için Artırılmış Gerçekliğe başvurulmaktadır. Yine Müze ve sanat galerilerindeki ziyaretçilerin normal durumlarda mümkün olmayacak içerikle bağlantılar kurmalarına, bu alandaki deneyimlerini genişletmelerine olanak tanımaktadır. Ziyaretçilerin müzelerle etkileşime girdiği katılımcı yollar ve etkileşimli sergiler, müze içeriği hakkında öğrenme, anlama yollarını da geliştirmektedir.

AG'deki amaç; fiziki gerçeklik algısıyla elde edilen bilgiye, sayısal bir veri eklemesi yapmaktır. Böylece kullanıcının algısı kuvvetlendirilerek, hedef mekan, yapı ya da obje ile ilgili daha fazla bilgiye sahip olması hedeflenmektedir. AG'nin etkileşimli bir öge olarak, gerçek ortama eklentiler (sanal görüntü, ses, video vb.) sunması müzelerde tercih edilmesindeki önemli etkidir. Etkileşimli unsurlar, sanat etkinliklerine ve sanata daha dinamik bir hava katmaktadır. Sanat ve insan arasındaki ilişkiye yeni bir boyut getirmektedir. "Gerçekliği görme ve tecrübe etme biçimimizde büyük bir değişimin başlangıcındayız. Bilgisayarla görme, makine öğrenmesi, yeni kamera türleri, sensörler ve giyilebilir cihazlar insan algısını olağanüstü şekillerde genişletiyor. Artırılmış Gerçeklik bize yeni gözler veriyor" (Papagiannis, 2017, s. 11). Bunun sayesinde son yıllarda, çok sayıda sanatçı ve kurum, müzelere dijital destekler vermekte; AG veya Sanal Gerçeklik (SG) ile birleştiren deneyimler yaratmaktadır. Bu deneyimlerden biri de Smithsonian

Ulusal Doğa Tarihi Müzesinde görülmektedir. Ziyaretçilerin akıllı telefonlarına yüklediği AG uygulamasıyla müzede yer alan iskelet koleksiyonu (hayvan ve bitki fosilleri) yeniden canlandırılmıştır. Bu gibi AG kullanılan müze ve sanat galerileri örnekleri çoğaltılabilir. AG teknolojisinin kolay ulaşılabilir ve maliyetinin düşük olması kullanımının artmasını sağlamaktadır.

Müze ziyaretlerinin genellikle görme ve izleme şeklinde ilerleyen tek yönlü bir akış içerisinde yürütülmesi ziyaretçilerin bir süre sonra sıkılmasına ve dikkatlerinin dağılmasına sebep olabilmektedir. Artırılmış Gerçeklik sayesinde etkileşim artmakta, dikkat çekici unsurlarla ziyaretçi yeniden kazanılmak istenmektedir. Barr'a (2018) göre müzeler, müzeyi ziyaret etme deneyimini nasıl kişiselleştireceğimiz konusunda daha akıllı, etkileşimli olmaya başlamaktadır ve müze deneyimini gördüğünüz sanat kadar büyüleyici hale getirmeye çalışmaktadır. Bu büyü artıkça müzeye olan ilgi ve algının da olumlu olarak etkileneceği düşünülmektedir. Müzeye daha fazla ilgiyi çekmek daha etkili bir deneyim için AG teknolojisi tercih edilerek kullanıldığı görülmektedir.

“Son yirmi otuz yılda modern, çağdaş sanat müzeleri ve merkezlerinin sayısında inanılmaz bir artışa tanık olduk. Bu müze ve merkezler dünyanın her tarafında kültür politikaları kapsamında en çok desteklenen kurumlardır. Mucizevi bir cazibe merkezleri olarak görülürler” (Lorento, 2016, s. 11). Bu cazibe merkezleri, o kültürün etkilerini taşıyan eserlerle ziyaretçilerine hizmet vermektedir. Dünyanın pek çok yerinde zengin koleksiyonu ve eserlerine karşın müzeler, özellikle genç izleyicilerle, ziyaretçi sayılarını artırma ve bu artışta devamlılık sağlama zorluğuyla karşı karşıya kalmaktadır. Ziyaretçi sayılarındaki düşüş, finansal, sosyal ve eğitimsel etki açısından olumsuz bir sonuç olarak görülmektedir. Bir dizi faktöre bağlı olarak bu düşüş tersine döndürülebilir. Bu yüzden müzeler sıkıcı ve durağan ortamlardan çıkmaya çalışmalı, eğlence ve etkileşimli unsurlarla zenginleştirilmelidir.

Amerika Müzeler Birliğinin (American Association of Museums [AAM] 2010) bir kuruluşu olan ve müzeler için kültürel, teknolojik, politik ve ekonomik konular hakkında raporlar hazırlayan Müzelerin Geleceği Merkezi (CFM) tarafından 2010 yılında yürütülen bir çalışmada, katılımcılara müzelerden beklentileriyle ilgili sorular sorulmuştur. Katılımcılar, müzelerin etkileşimli, sürükleyici ve katılımcı faaliyetlerin yer aldığı bir yer olması gerektiğini belirtmektedir. Bunun yanı sıra, bir katılımcı müze deneyimi hakkında şunları söylemektedir:

Mona Lisa'ya dokunmak istemedim bile, ona dokunma seçeneğine sahip olmak istiyorum. Bir müzeye gidiyorsun ve her şeye bakarak etrafta dolaşıyorsun ve bir şeye dokunmak isteyip istemediğinizi kendinize sormanıza bile gerek yok, sadece burası müze, bu benim gibi görünüyor. Görselden başka hiçbir seviyede bağlantı kurmuyoruz.

Teknolojik unsurların yer alması sanat müzelerine karşı cazibe katacak ve yapılan tasarımın etkisini katlayabilecektir. Bu bakımdan farklı teknolojik unsurlarla hazırlanmış sergileme ve grafik öğelerin olması ilgiyi artıracak ve beklenen ziyaretçi hedefinin sağlanmasında fark yaratabilecektir. Artırılmış Gerçeklik kullanımının izleyicisini sanata daha fazla dahil olma fırsatı sunması, ek öğelerle daha anlaşılır kılması, sanat ve izleyicisi arasında bire bir etkileşimli bir anlatım kurması

gibi özellikleriyle sanat müzelerinde ilgili teknoloji ve uygulamalarının yaygınlaştırdığı görülmektedir. Bu açılarından sanat müzelerinde AG kullanımı diğer müzelerdeki kullanımından ayrılmakta ve incelenmesi gereken bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır.

Yapılan bu araştırma; müzelerde AG teknolojisi kullanımına açıklamalar getirmiştir. Özellikle sanat müzeleri özelinde bu teknolojinin getirileri ayrıntılı olarak açıklanmaya çalışılmıştır. İlgili çalışma; Artırılmış Gerçekliğin grafik tasarım unsurlarıyla beraber sanat eserlerinde etkileşimli deneyimler sunarak yenilikçi ve etkili bir sergileme ortamının nasıl oluşturulması gerektiğinin ortaya konulmasını amaçlamasını amaçlayan nitel bir çalışmadır. Öncelikle araştırma için betimsel analiz gerçekleştirilerek dünyada ve Türkiye’de Artırılmış Gerçeklik uygulamalarının kullanıldığı sanat müzeleri belirlenmiştir. Belirlenen müze örnekleri arasından örnekleme seçilen sanat müzelerinde yer alan AG etkinliklerinin Artırılmış Gerçekliğin farklı kullanım alanlarını ve amaçlarını sunmasına dikkat edilmiştir. Ayrıca çalışma AG kullanan sanat müzelerinin ziyaretçi değerlendirmeleri, küratör ve sanat eleştirmenlerinin yorumlamaları ve yerinde deneyim yoluyla içerik analizine tabi tutulmuştur. Örnek müze uygulamaları üzerinden yapılan değerlendirmelerle araştırma derinlemesine anlatılmış, örneklerin karşılaştırılması, ortak ve farklı yönlerinin vurgulanmasıyla desteklenerek açıklanmaya çalışılmıştır.

Sergileme ortamları durağan eserlerin ışığında sessizce beklerken AG uygulamaları ziyaretçiyi şaşırtarak, eserlere ses olarak, dikkat ve merakla kendine çekmektedir.

2. SANAT MÜZELERİNDE AG UYGULAMALARI

Bir kurum olarak müze, çağdaş zamanın getirilerine ayak uydurmalı, çağın teknoloji ve yenilikleriyle kendini güncel tutmalıdır. Müzeler, geçmişin izlerini gelecek nesillere nasıl daha etkili sunarım kaygısı ile kendini sorgulamalıdır. Geliştirilen teknolojiler pek çok alana adapte edilebilir, önemli olan müzenin teknolojiyi kullanma konusundaki istekli ve yenilikçi olma durumudur.

Arinze’e (1999) göre müzeler, dünyanın her yerinde hayatın öyküsünü ve insanlığın yıllardır nasıl hayatta kaldığını anlatmaktadır; doğanın ve insanın oluşturduğu nesnelere içerisinde barındırmaktadır. Müzelerin ilgi alanlarını korumaları ve toplumlarımızın gelişiminde ortak olmaları, modern toplumun ve kentsel değişimin dinamiğine daha duyarlı hale gelebilmek için benzersiz kaynaklarını ve potansiyellerini kullanmalarını gerektirmektedir. Sanat müzelerinin birçoğunun yenilikçi yaklaşımlara açık ve hevesli olduğu görülmektedir. Dünyaca ünlü ve ziyaretçi sayısının çok yüksek olduğu sanat müzelerinin bu konuda daha büyük çabalar ve kaygılar içinde olduğu görülmektedir. Kimi müzeler teknolojileri tanıtım ve pazarlama konusunda kullanırken kimi ise zengin ve etkili sunumlar için sergileme yöntemlerinde kullanmaktadır.

20. yüzyılın başından itibaren müzeler özellikle dijitalleştirme, dijital üretim, Sanal ve Artırılmış Gerçeklik gibi bazı teknolojileri önemli bir ölçüde kullanmaya başlamışlardır. Sanat müzelerinde AG kullanımı ise sanatı daha cazip ve etkili kılması bakımından önemlidir. Artırılmış Gerçeklik kullanımının izleyicisini sanata daha fazla dahil olma fırsatı sunması, ek öğelerle daha

anlaşılır kılması, sanat ve izleyicisi arasında birebir etkileşimli bir anlatım kurması gibi özellikleriyle sanat müzelerinde ilgili teknoloji ve uygulamalarının yaygınlaştırdığı görülmektedir.

Sanat müzeleri Artırılmış Gerçeklik teknolojisini kullanarak müzelerinde farklı ifade biçimlerini ortaya koymuşlardır. Eserin oluşum sürecine ait katmanlarında gösterilmesinde rehberlik etmek için de bu uygulamalara başvurulmaktadır. Bunun yanı sıra, sanat müzeleri AG teknolojisini ilgiyi artırmak, koleksiyonlarında bulunan fakat başka sergileme alanlarında bulunan eserleri müze içerisinde tekrar canlandırmak için de kullanabilmektedirler. Özellikle aynı sanatçının aynı seride yer alan diğer eserlerini bu yöntemle bir araya getirmesi mümkün olabilmektedir. Sanatın durağan bir tablodan çıkarak hareket etmeye başladığı farklı teknik ve uygulamalarla zenginleştirildiği çağdaş sanat anlayışı içerisinde de sanata dahil edildiği, sanat eseri işlevi gören Artırılmış Gerçeklik uygulamaları da görülmektedir. Bu açılardan sanat müzelerinde AG kullanımı diğer müzelerdeki kullanımından ayrılmakta ve incelenmesi gereken bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır.

1885 yılında kurulan “Detroit Institute Of Arts Museum” (Detroit Institute Of Arts Museum [DIA]), eski medeniyetlerden, günümüz çağdaş sanatını da içeren koleksiyon çeşitliliğine sahiptir. Mısır Sanatı, Afrika Sanatı, Asya Sanatı, Amerikan Sanatı, modern ve çağdaş sanat eserleriyle beraber grafik sanatına da ev sahipliği yapmaktadır.

DIA, ziyaretçilerin koleksiyonuyla daha önce mümkün olmayan yollarla etkileşim kurması için Google ve mobil geliştirici “GuidiGO” tarafından geliştirilen “Lumin” isimli Artırılmış Gerçeklik teknolojisini kullanmaktadır. Müze tarafından dağıtılan cep telefonlarını kullanan ziyaretçiler, “Lumin” uygulaması sayesinde müze boyunca yönlendirilerek, belirli fiziksel alanlarla etkileşime girebilmekte, müze sergisiyle ilgili görsel ve sesli ekstra bilgiler alabilmektedirler.

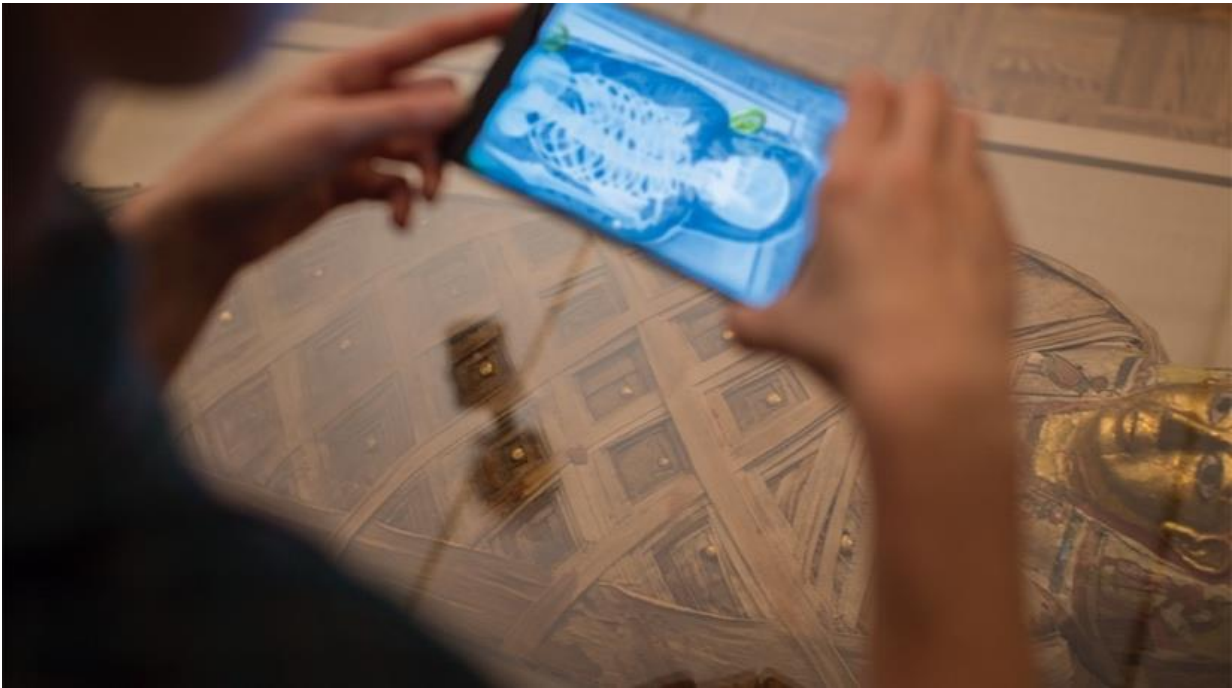
Projenin adı Latince ışık kelimesinden (lümen) türetilmiştir. Bu, insanların bir sanat eseri ile aydınlatıcı bir deneyime sahip oldukları zaman ortaya çıkan aydınlatma anını (kıvılcım ve büyü) ifade etmektedir. Işık ayrıca yolunu bulmak için bir metafor olarak kullanılmaktadır ve cihazların mekanı algılama yetenekleri ziyaretçilerin DIA’da belirli galerilere, tuvaletlere, restoranlara ve müze dükkanlarına giden yolu hızla bulmalarını sağlamaktadır.

Lumin uygulaması müze ses kulaklığının evrimi şeklinde değerlendirilebilir. Sanat eseri hakkında bilgi okuyan bir ses kulaklığı takmak yerine, Lumin, ziyaretçilerin görünmeyenleri görmesini, sanatı orijinal ortamında hayal etmesini ve o dönemde nesnelerin nasıl kullanıldığının anlaşılmasını sağlamaktadır. Ziyaretçiler, müzede dolaşırken koleksiyonu mevcut fiziksel konumunun ötesinde küresel bir bağlamda görmeye teşvik etmektedir.

Detroit Sanat Enstitüsü Dijital Deneyim tasarımcısı Andrea Montiel De Shuman (2018) müzelerin ziyaretçiler için anlamlı deneyimler yaratmaya odaklandıklarını ve sürekli olarak yeni teknolojilerin ortaya çıkmasından dolayı, ziyaretçi katılımı için en iyi araçların dikkatle seçilmesinin önemli olduğunu belirtmektedir. Ayrıca “Artırılmış Gerçeklik ve 3D haritalama, (fiziksel alanın taranarak ürün yerleştirilmesine izin veren bir sistem) fiziksel sınırlarımızın ötesine

geçmemize ve nesnelere bağlam içine yerleştirmemize olanak tanır. Etkileşimli içeriklerimizin sadece gösterişli değil aynı zamanda anlamlı olmasını sağlamak için kaliteli içerikler üretiyoruz” diye ifade etmiştir.

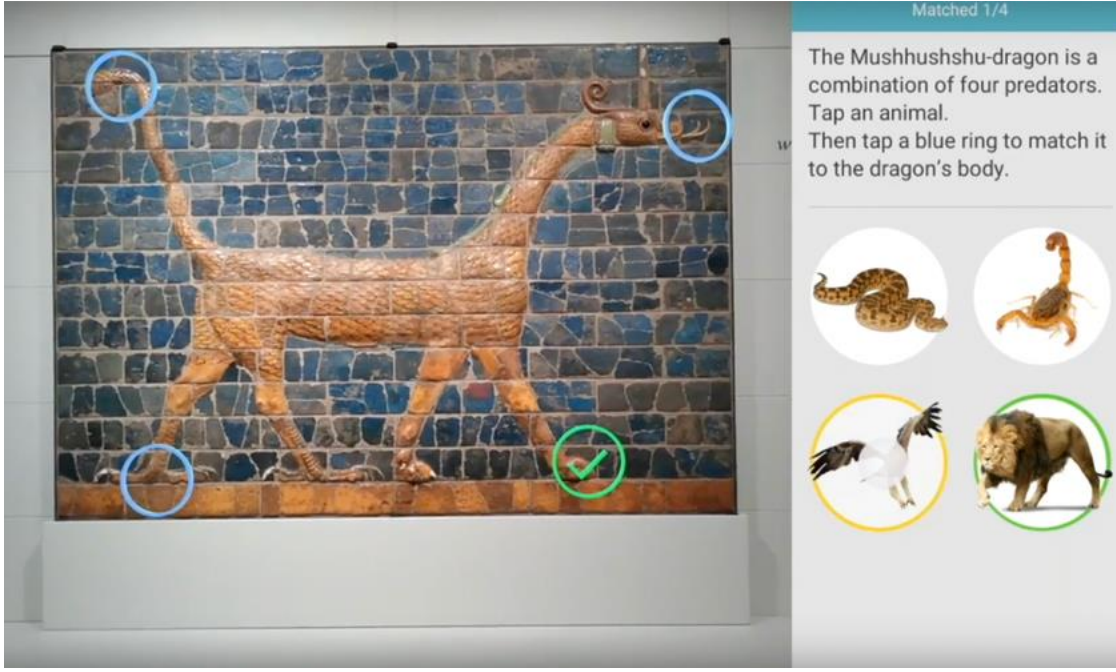
Lumin mobil AG turunda bulunan altı durak, ziyaretçilerin görünmeyenleri görmesine, yeni ayrıntıları fark etmesine ve sanat objelerinin bir zamanlar insanların uzun zaman önce günlük yaşamlarında nasıl kullanıldığını ve deneyimlendiğini anlamalarına yardımcı olmaktadır. Mısır galerisinde ziyaretçiler, 2000 yıllık sargıların ve lahidin içerisinde bulunan gerçek bir mumyaya cihazlarını tuttuklarında içindeki iskeletin röntgen görüntüsü ortaya çıkmakta ve mumyayla ilgili ek bilgilere sahip olmaktadır (Görsel 1). Sharp’a (2017) göre uygulama sadece lahidin altında gizlenmiş iskeleti görselleştirmenin bir büyüsünü sunmuyor; aslında CAT taraması yapılarak keşfedilen kafatası kırığı gibi izleyicinin göremeyeceği bilgileri de ortaya çıkarmaktadır.



Görsel 1. Lumin AG uygulaması, Mısır galerisi mumya görselleştirmesi, 2018. (Kaynak: www.dia.org/lumin)

Mobil AG turu bir başka AG deneyimi için ziyaretçileri Asur rölyefinin olduğu bölüme götürmektedir. Ziyaretçiler rölyefin olduğu bölüme ulaştıklarında taş kabartma üzerindeki orijinal renkler ortaya çıkmakta ve antik rölyefi farklı bir açıdan keşfetmelerine yardımcı olmaktadır.

Lumin mobil AG turunda karşılaşılan diğer duraklar, kullanıcıların ayrıntıları arayacakları, bulmacaları çözecekleri veya sanat eserleri ile ilgili seslerin ve görüntülerin kilidini açmak için basit testler yapacakları oyunlarda kendini göstermektedir. Bunlardan bir tanesi de eski yakın doğu sanatı bölümünde sergilenen “Mushhushu Ejderhası”dır. Ejderha dört avcı hayvanın birleşiminden oluşmaktadır. Mobil turda kullanıcılardan birleşim noktalarının hangi hayvana ait olduğunun eşleştirilmesi istenmektedir. Bu sayede yeni bir deneyimin kilidi açılmaktadır (Görsel 2).



Görsel 2. Mushhushshu Ejderhası Lumin mobil AG oyunu. (Kaynak: <https://www.dia.org/lumin>)

“Mushhushshu-Ejderhası”, Babil şehrinin kapılarından birinin dekorasyonunun bir parçasıydı. Aşk ve savaş tanrıçası Ishtar’a adanmış anıtsal giriş kapısını, Marduk’un ejderhaları ve Ishtar için kutsal olan aslanlar oluşturmaktadır. Tüm bu dekorasyon, yeni yıl festivalinde gerçekleşen dini geçit töreninde kral için tören girişi oluşturmak üzere tasarlanmıştır. Ejderhannın bileşenleri doğru eşleştirildikten sonra “Ishtar Kapısı”nın sanal bir görünümün belirmesiyle, ziyaretçiler kapıyı ordaymış gibi keşfedebilmektedirler (Görsel 3).



Görsel 3. Lumin AG uygulaması, Ishtar Kapısı sanal görünümü, 2018
(Kaynak: <https://www.dia.org/lumin>)

Lumin, müzeye gidenlere eserlere daha yakından bakma ve eleştirel bağlam sağlayarak belirli bir sanat nesnesiyle ilgili anlayışlarını genişletme fırsatı sunmaktadır.

2.2. Clyfford Still Sanat Müzesi

Clyfford Still Sanat Müzesi 2011 yılında Colorado Denver’da iki katlı, 28,500 metrekarelik bir bina içerisinde Clyfford Still’in çalışmalarını sergilemek üzere kurulmuştur. Müze misyonunu “Tek sanatçı” müzesi tanımını genişleten olağanüstü sergiler, bilimsel araştırma, eğitim ve diğer disiplinler arası programlar oluşturan; bireysel sanatsal çabanın keşfi için bir buluşma yeri olarak tanımlamaktadır. Müzenin içeriği sanatçının yaşam boyu üretiminin yüzde 95’ini temsil eden 1920-1980 yılları arasında yaratılan yaklaşık 3125 parça koleksiyondan oluşmaktadır .

Rinaldi’e (2017) göre Clyfford Still Müzesi, çelişkili yükümlülükleri olan bir müzedir. Müze sanatçının eserinin nasıl sergilenebileceği konusunda geride bıraktığı kurallara saygı duymak zorundadır. Duvarlarına başka hiçbir ressamın eserlerini asamama gibi belirli kurallar nedeniyle ziyaretçileri tekrar müzeye çekmek için heyecan verici sergiler hazırlamak birinci sınıf sanat nesnelere sahip olsalar bile kolay olmamaktadır.

Koleksiyonunu genişletemeyen bir müzenin kendini tekrarlayacağı, başarısız olacağı veya sıkıcı olacağı konusunda endişeler taşımaktadır. Küratör, müze yükümlülükleri nedeniyle diğer sanatçıların çalışmalarını gösteremediğinden dolayı müzeyi hareketlendirmek ve canlandırmak için diğer soyut ekspresyonist sanatçıların resimlerini sanal olarak eşleştirmek için Artırılmış Gerçeklik teknolojisini kullanmaktadır. “Still & Art” sergisi Clyfford Still Müzesi’nde bulunan sanat eserlerinin gösterimini, AG yoluyla Leonardo da Vinci, Rembrandt, J. M. W. Turner ve Vincent van Gogh gibi sanatçıların eserlerinin dijital reproduksiyonlarıyla birleştirmektedir (Görsel 4).



Görsel 4. Still&Art AG sergisi. 2017 (Kaynak: <https://unsafeart.com/art-clyfford-still/>)

İncelenen diğer Artırılmış Gerçeklik deneyimlerinden farklı olarak, “Still & Art” sergisinde gerçekleşen AG deneyimi sergilenen sanat eserleri hakkında yorumlar veya ek bilgiler sağlamamaktadır. Bunun yerine farklı sanat eserlerini müzeye dijital olarak taşıyarak serginin ayrılmaz bir parçası olmaktadır. AG öğeleri kendi başlarına müze nesnelere haline gelmektedir.

Galeri duvarlarında ziyaretçilerin sanal işlerin görüneceğini bilmesini sağlayan bir metin ve eserin görüleceği belirli boşluklar yoluyla sergileme yapılmaktadır. VPS [Görsel Konumlandırma Hizmeti] kullanarak bu boş alanı tanıdığı için, karekod herhangi bir işaretçilerden birine veya kablosuz internet kullanımına gerek duymamaktadır. Görsel Konumlandırmalar belirlenen donanımlara yüklenen uygulamalar sayesinde müze alanında ziyaretçilerin nerede olduklarını tanımasına izin vermektedir. Bu sergide AG teknolojisinin kullanılması, seçilen sanal sanat eserlerinin çoğunun ödünç alınmasının mümkün olmamasından dolayı yaratıcı bir çözüm sunmaktadır. Böylece müzede dijital olarak da olsa başka sanatçıların eserlerine erişilebilmektedir.

Sergide kullanılan AG uygulamaları incelendiğinde; ziyaretçiler Vincent van Gogh’un (1889) “The Starry Night” [Yıldızlı Gece] eserine benzer maviler, siyahlar, sarılar ve aynalar kullanan Still’in (1951) “PH-1071” numaralı eserinin hemen yanında Vincent van Gogh’un eserini AG uygulamasıyla görebilmektedir (Görsel 5).



Görsel 5. Still&Art AG sergisi, The Starry Night ve PH-1071 eserlerinin AG uygulamasıyla birlikte görüntülenmesi, 2017 (Kaynak: <https://theknow.denverpost.com/2017/11/09/google-guidigo-clyfford-still-museum-augment-reality-2017/165982/>.)

Bir başka uygulamada, Barnett Newman (1951) “Cathedra” isimli eseri Still’in bir başka çalışmasının yanında AG uygulamasıyla görüntülenerek karşılaştırma yapılabilmektedir. Rinaldi’nin (2017) de belirttiği gibi bu eserlerin gerçekte neyi tasvir ettiğini bilmek zordur. Ancak renk, doku ve duygudaki benzerlikler güçlüdür ve her ikisinin de 1951’de yaratıldığı düşünülürse bu dâhilerin birbirlerini etkilediği söylenebilir. Bu etkiyi değerlendirmek için iki eserin yan yana gelmesi gerekmektedir. Bunu da AG uygulaması ziyaretçiler için sağlamaktadır.

Sergi, Still'in resimlerini 20. yüzyıldaki akranlarının çalışmalarıyla buluşturarak dijital olarak yan yana gelmesini sağlamaktadır. Still & Art sergisi AG teknolojisi sayesinde katılımcıların gerçek ve sanal olanın birbirini tamamladığı yeni ve farklı bir müze ziyaret türüne girdiği bir deneyim olarak karşımıza çıkmaktadır.

2.3. Sakıp Sabancı Müzesi

Sabancı Üniversitesi Sakıp Sabancı Müzesi (SSM), İstanbul Emirgan'da yer almaktadır. Müzenin kullanıldığı villa, 1925 yılında İtalyan mimar Edoardo De Nari'ye yaptırılmıştır. 1951 yılında, Sabancı ailesi tarafından satın alınan villa 1998 yılında aile tarafından içinde bulunan koleksiyonlarla birlikte müzeye dönüştürülmek üzere Sabancı Üniversitesi'ne bağışlanmıştır. 2002 yılında ziyarete açılan müze, zamanla çeşitli düzenlemeler geçirerek bugünkü haline kavuşmuştur “Sabancı Üniversitesi Sakıp Sabancı Müzesi zengin koleksiyonu, kabul ettiği kapsamlı uluslararası geçici sergileri, konservasyon birimleri, örnek eğitim programları, yapılan çeşitli konser, konferans ve seminerleriyle çok yönlü bir müzecilik ortamı sunmaktadır” (www.sakipsabancimuzesi.org/tr/sayfa/muze-tarihi).

SSM'nin, Sabancı Üniversitesi Bilgi Merkezi'yle birlikte gerçekleştirdiği digital SSM, Türkiye'de bir müzeye ait tüm koleksiyon ve arşivlerin dijital ortama aktarıldığı öncü bir proje olma özelliğini taşımaktadır. “Proje kapsamında, Kitap Sanatları ve Hat Koleksiyonu, Resim Koleksiyonu, Abidin Dino Arşivi ve Emirgan Arşivi'ne ait tüm bilgiler, 77,000'den fazla yüksek çözünürlüklü görsel eşliğinde, digitalSSM web sitesinde yer verilmiştir” (www.digitalssm.org).

Dijital ortama taşınan eserler bu sayede daha fazla kişiye ulaşabilmektedir. Bu tür gelişmelerin yanı sıra yıllık ziyaretçi sayısını da artırmak ve müze deneyimini zenginleştirmek için müze içerisinde Artırılmış Gerçeklik uygulamaları ile de ziyaretçilerine daha fazla etkileşim katmaya çalışılmaktadır. Sanatsal el yazması kitapların sergilendiği bölümde tabletler yoluyla AG uygulamaları sunulmaktadır. Tablet görüntülerinin (bir karekod işlevi gören) olduğu bölümlere gelindiğinde ilgili kod taranarak sanatlı el yazması kitap örneklerini detaylı bir şekilde incelemek mümkün olmaktadır. Tablette beliren el yazmasında sayfalar çevrilerek daha fazla sayfaya ulaşılabilir.

“İnteraktif Müze Uygulamaları ve Artırılmış Gerçeklik konusunda uzmanlaşmış Arox Bilişim Sistemleri, Sakıp Sabancı Müzesi'ni dijital dünyaya taşımıştır. Sergilenen “Kitap Sanatları ve Hat Koleksiyonu”nun dijital uygulamaları, müze ziyaretçilerinin sayısında artışı beraberinde getirirken, özellikle çocuk ve gençleri müzeye çekmeyi başarmıştır” (Bıktım, 2014). El yazmalarında yer alan süsleme ve resimlerde boya gibi kimyasal malzemelerin ortamın havası ve nemiyle etkileşime girmesinden dolayı eserlerin korunaklı cam bölmelerde sergilenmesi gerekmektedir. Kitap gibi küçük boyutlu ve ince işçilikle hazırlanan bu eserlere dokunmak mümkün olmadığından ayrıntılı inceleme fırsatı bulamayan ziyaretçiler için AG uygulaması kullanan müze, tabletler yoluyla eserleri dijital olarak inceleme ve yakınlaştırarak görme fırsatı vermektedir (Görsel 6).



Görsel 6. SSM Sanatlı Elyazması Kitaplar Sergisi AG Uygulaması (Kaynak: Cumhuriyet COŞKUN. Görsel Arşiv Erişim tarihi: 10.11.2019)

Müzenin sergi salonlarında Artırılmış Gerçeklik teknolojisi kullanarak oluşturulan içerikler ziyaretçilere sağlanan iPad'ler aracılığıyla deneyimlenebilmekte ve geleneksel sanatları teknolojiyle buluşturarak izleyenlere etkileşimli bir deneyim yaşatmaktadır. Müzede kalıcı sergi alanı olarak Sakıp Sabancı Ailesinin yaşadığı ve eşyalarının da sergilendiği bir bölüm yer almaktadır. Bu sergi alanında yemek odası, oturma odası gibi bölümler yer alırken, buralarda ailenin yaşadığı döneme ait eşyaları ve kişisel eşyalarından bazılarını yer verilmiştir. Müzenin girişinde müzenin sunduğu tabletleri alarak sergileme alanlarında AG uygulaması deneyimlenebilmektedir. Belirlenen noktalara tablet görüntüsü konularak tabletin o bölüme tutulması istenilmektedir. Sonrasında tablet aktif hale gelerek Sabancı Ailesinin bulunduğu yaşam alanına ait o dönemin fotoğrafları görülebilmektedir. Bu sayede o döneme ait belgelerle daha gerçekçi ve duygusal bir deneyim sağlanmaktadır (Görsel 7).



Görsel 7. SSM Sabancı Ailesi yaşam alanı Sergisi AG Uygulaması, 2018 (Kaynak: Cumhuriyet COŞKUN Görsel Arşiv. Erişim tarihi: 10.11.2019)

Müzenin farklı bölümlerinde AG uygulamalarının farklı amaçlar için kullanıldığı görülmektedir. Ortak noktası ise ziyaretçiye daha iyi hizmet sunmak, daha etkili bir müze deneyimi sağlayarak müzelerde daha çok insanı buluşturma fikri yatmaktadır.

2.4. San Francisco Modern Sanat Müzesi

San Francisco Sanat Müzesi (San Francisco Modern Art Museum [SFMOMA]), 18 Ocak 1935'te Grace McCann Morley başkanlığında açılmıştır. SFMOMA Mimari ve Tasarım, Medya Sanatları, Resim, Heykel ve Fotoğrafçılık olmak üzere dört bölüme sahiptir. Frida Kahlo ve Diego Rivera'nın eserleri de dahil olmak üzere Albert M. Bender'den yüzlerce sanat eserinin hediye edilmesi, kalıcı koleksiyonun çekirdeğini oluşturmaktadır. SFMOMA, kurumsal bir web sitesi açan ilk müzelerden biri olmuştur. Müzede Piet Mondrian, Pablo Picasso, Anselm Kiefer, Brice Marden, Andy Warhol, Rene Magritte ve Louise Bourgeois'nın eserleri yer almaktadır.

SFMOMA, Amerika'nın batı yakasında, yalnızca modern ve çağdaş sanata adanmış ilk müze olma özelliği göstermektedir. SFMOMA güncel sanat etkinliklerine, sürekli çoğalan ve yenilenen koleksiyonlarını Artırılmış Gerçeklik sergileri ve oyunlarıyla zenginleştirmiştir. Rene Magritte Fifth Season [Beşinci Sezon] sergisi 19 Mayıs - 28 Ekim 2018 tarihleri arasında gerçekleşmiştir. "René Magritte (1898-1967) Gerçeküstüçülük ile ilişkili en ilgi çekici ressamlardan biridir. Magritte'in geç kariyerine odaklanan bu sergi, 1940'lardan 1960'lara kadar en önemli çalışmalarını içermektedir". Sergi modernizmden günümüze resim sanatında gerçekleşen değişimi göstermektedir. "Melon Şapkalı Adam" ve "Bulutların Üzerinde Yüzen Kayalar" eserlerinde ise sürrealist ressam Rene Magritte'in gerçek olan ile olmayan arasındaki çizgiden etkilendiğini görülmektedir. Sanatçının bakış açısı geliştirilen AG uygulamasına da yansıtılmıştır.

İnsanların sanatı daha iyi anlamalarına yardımcı olacak bir araç olarak görüldüğünden müzenin Artırılmış Gerçeklikle zenginleştirilmesinin ilk adımı, PlaySFMOMA adında bir AG uygulamasında görülmektedir. Sürrealist ressam Rena Magritte'in eserleri Artırılmış Gerçeklik uygulamalarıyla başka bir boyuta taşınmıştır. Magritte'in eserlerinden yola çıkılarak sergi alanı dijital bulmacalarla doldurmuştur. Ziyaretçilerin AG uygulamasını kullanarak Magritte'in elması ve melon şapkası gibi eserlerinde yer alan öğeleri bulmaları istenmektedir. SFMOMA, içerisinde yer alan AG oyunu Ubiquity6 ile ortaklaşa yürütülen bir çalışmanın ürünüdür. Müzeye gelen ziyaretçilere çok oyunculu katılımın sağlanabildiği bir Artırılmış Gerçeklik yazılımı yüklü telefonlar verilmiştir (Görsel 8). Ziyaretçiler, telefonların kameralarını AG tarafından desteklenen Rene Magritte'in sanatını farklı bir şekilde keşfetmek için kullanmışlardır. Sanal bir oyun ortamı kuran tasarım şirketi bu sayede Artırılmış Gerçeklik deneyimi yaşatarak ziyaretçilerin daha eğlenceli ve etkileşimli zaman geçirmelerini sağlamaktadır. Uygulama ziyaretçileri müze deneyiminin daha merkezi bir parçası haline getirmeyi başarmaktadır.



Görsel 8. Ubiqity6 AG Oyununda Rene Magritte'in eserlerinden öğeler, 2018 (Kaynak: <https://next.reality.news/news/google-backed-ubiquity6-raises-27-million-for-ar-cloud-platform-spatial-browser-0186503/>).

Interpretive Gallery [Yorumlayıcı Galeri] ziyaretçilerin Magritte eserlerinin dijital yorumlarıyla etkileşime girmesini sağlayan bir diğer Artırılmış Gerçeklik uygulamasıdır. Bağımsız pencereler derinlik ve hareket algılayan kameralar içeren, pencere bölmeleri içerisinde bulunan ekranlar, izleyicilerin görüntülerini Magritte'in eserlerinde kullandığı manzaralara ve öğelere entegre etmektedir. Diğer birçok Artırılmış Gerçeklik ve Sanal Gerçeklik entegrasyonundan farklı olarak akıllı telefon veya kulaklık gerektirmemektedir. Pencereler, ziyaretçilerin değiştirilen dünyaları görebileceği ekranlardan oluşmaktadır. Derinlik algılayan kameralar ve hareket izleme teknolojileri sayesinde, pencerelerdeki dijital sahnelerle izleyicinin etkileşimi sağlanmaktadır. Sergide bulunan her çalışma belirli bir Magritte resmine veya çalışmalarının sıklıkla benimsediği görsel bir temaya dayanmaktadır. Monitörler, Magritte'nin en ünlü tablolarından biri olan "Where Euclid Walked"dan esinlenilerek pencere çerçeveleri şeklinde tasarlanmıştır (Görsel 9) (Kraus, 2018).



Görsel 9. Rene Magritte'in "Where Euclid Walked" isimli eserinden esinlenerek oluşturulan AG pencereleri. 2018 (Kaynak: <https://www.frogdesign.com/work/augmented-reality-meets-fine-art/>).

Interpretive Gallery, Frog tasarım şirketi ekibinin yanı sıra SFMOMA'nın küratörleri, dijital içerik sorumluları, pazarlama ve ziyaretçi ekibi gibi birçok diğer yardımcı personelin katkısı ve beraber çalışmasıyla oluşturulmuş bir sergidir. Proje ekibi sergiden Magritte'nin kendisinin hoşuna gideceğini düşündüğünü "gizem ile oluşturulan gerçek" in modern bir yorumu olarak bahsetmektedir. SFMOMA'nın Direktörü Neal Benezra; daha derin bir düzeyde, sanatçıların her zaman doğal ve yapay gerçeklikler arasındaki sınırları yıkmakla ilgilendiklerini hatırlatmaktadır. Amacımız, ziyaretçilerin serginin temalarına eğlenceli bir şekilde bağlanmasına yardımcı olmak ve aynı zamanda günlük çevrelerini yeni bir ışık altında görmelerini teşvik etmektir. Magritte'in bu dönemdeki çalışmalarında bulunan görsel öğeler ve paradokslardan esinlenen Magritte Yorumlayıcı Galeri, bir dizi değişmiş ve genişletilmiş pencereler sunmaktadır. Sensör ve kameraların gizlendiği bu pencereler ziyaretçilerle etkileşime girmektedir.

Gelişmiş, derinlik algılayıcı kameraların ve hareket izleme teknolojisinin kullanılmasıyla, pencerelerdeki dijital sahneler Magritte'in görsel stratejilerini destekleyerek ulaşmak istediği etkiyi yakalamaktadır. Ayrıca, gerçekliği ve algıyı askıya alıp değiştirerek ziyaretçiyi kısa bir yolculuğa sokan zamansal bir kırılma yaratmaktadır. Görsel tasarım ve insan bilgisayar etkileşimi kombinasyonu, ziyaretçinin varlığı ile aktive edilen kesintisiz bir deneyim oluşturmaktadır. Magritte'in "Le Blanc Seing" isimli eserinden esinlenen ilk AG deneyimi, ziyaretçilerin orman görüntüsüne girebilmeleri ve o görüntü içerisinde belirebilmeleriyle ortaya çıkmaktadır (Görsel 10). Ziyaretçilerin ağaçların arasına görünür bir şekilde uyum sağlamak için hareket etmeleri Magritte'in çalışmalarının daha iyi anlaşılabilmesine ve deneyimlenmesine fırsat tanımaktadır.



Görsel 10. Beşinci Sezon AG sergisi, Rene Magritte. 2018 (Kaynak: <https://www.frogdesign.com/work/augmented-reality-meets-fine-art>)

Sergide yer alan bir başka AG penceresi ziyaretçilerin çözmesi için Magritte benzeri bulmacalar sunmaktadır. Kullanıcıların görüntüleri karşı karşıya oldukları pencerelerde

gösterilmeyerek diğer uçta bulunan bir yabancıdan fotoğraf istenmesine dolayısıyla müze ziyaretçileriyle karşılıklı etkileşimlerin ortaya çıkmasını sağlamaktadır.

Tasarımcı ve Frog Proje Lideri Charles Yust “Teknolojiyi mümkün olduğunca ortadan kaldırmak istedik. Bir kodlama, donanım ve yazılım entegrasyonu var ancak bunların hepsi sihir duygusu yaratmanın hizmetinde. Magritte’in sadece tuval ile başardığı şey buydu ve modern bir gün yaklaşımı alırken bunu onurlandırmak istedik” diye belirtmiştir.

Sonuç olarak Yorumlayıcı Galeri, müze müdavimlerinin değiştirilmiş bir gerçeklik içinde yaşamalarına izin vererek, Magritte’in temalarını ilerleten etkileşimli bir alana sahip birçok resmin görsellerini içermektedir. Yorumlayıcı Galeri Magritte’in çalışmalarının şimdiye kadar mümkün olmayan bir şekilde deneyimlenmesine fırsat tanımaktadır. Artırılmış Gerçeklik, grafik tasarım ve insan-bilgisayar etkileşimi kombinasyonu, ziyaretçinin varlığı ile aktive edilen kesintisiz bir deneyim yaratmaktadır.

2.5. Miami Perez Sanat Müzesi

Pérez Sanat Müzesi Miami (PAMM), 20. ve 21. yüzyılların uluslararası sanatlarını toplamaya ve sergilemeye adanmış modern ve çağdaş bir sanat müzesidir. Misyonu, Miami’yi temsil ederken ve halklarının eşsiz bakış açısını koruyarak uluslararası modern ve çağdaş sanatın sunumunda, çalışmasında, yorumunda ve bakımında lider olmaktır. Sergiler ve düzenlenen programlar sayesinde sanatın etkileşim, iletişim ve değişim üzerine insanları derinlemesine etkilemesini amaçlamaktadır.

Modern sanatın merkezi ve odak noktası olmak isteyen müzede son teknoloji sanat eseri sergileme yöntemlerine ve teknolojilerine rastlamak mümkündür. Özellikle internet üzerinden ziyaretçilerine etkileşimli ve gerçek görüntüler üzerine yerleştirilmiş hologramlarla, müzeye gelmeden önce fikir edinmelerine olanak sunmaktadır. Müzede popüler hale gelen ve sanat müzelerinde de kullanılmaya başlayan Artırılmış Gerçeklik uygulamaları da görülmektedir. PAMM içerik direktörü Franklin Sirmans, “Bir 21. yüzyıl müzesi olarak PAMM, müze fikrini bir deneme ve fikir laboratuvarı olarak pekiştirmeyi amaçlıyor” diye belirtmiştir .

Felice Grodin: Invasion Species [İstilacı Türler], Artırılmış Gerçeklik teknolojisini kullanan, etkileşimli ve dijital çalışmalar içeren bir sergidir. Ziyaretçiler PAMM’ın açık alanlarında ve müzedeki Padma ve Raj Vattikuti isimli Öğrenim Tiyatrolarında iOS cihazlarına AG uygulamasını yükledikten sonra deneyimleyebilmektedir. Miami Perez Sanat Müzesi (PAMM), sanatçı Felice Grodin ile birlikte PAMM’ın müze destekli uygulamalarıyla birlikte görülebilecek bir dizi dijital eser yaratmak üzere birlikte çalışmışlardır. Sanatçı, müze ve dijital ekip bu tasarımları bir araya getirerek ziyaretçilere etkileşimli bir Artırılmış Gerçeklik deneyimi oluşturmuşlardır. İstilacı Türler isimli bu sergide Felice Grodin, ekosistemin dönüştürücü ve dengesiz durumunu vurgulayarak iklim değişikliğinden etkilenen ve esrarengiz yaratıklar tarafından ele geçirilen çok uzak olmayan bir geleceğe işaret etmektedir. İstilacı türlerin yıkıcı etkilerini çizerek ve yeni dijital ortamlar yaratarak oluşturan bu AG deneyiminde üç farklı istilacı tür müzenin belirlenen

kısımlarını işgal etmektedir. Mobil cihazlara yüklenebilen PAMM uygulaması sayesinde sanatçının oluşturduğu bu istilacı türler müze mekanında deneyimlenebilmektedir.

Sergi John S. ve James L. Knight Vakfı tarafından finanse edilmiştir. Knight Vakfı başkan yardımcısı Victoria Rogers, “İnsanlar sanat deneyimlerinin tıpkı günlük yaşamlarında her şeyden beklediği gibi kişiselleştirilmiş, etkileşimli ve paylaşılabılır olmasını istiyorlar. Müzeler, ziyaretçileri yerinde ve online koleksiyonlarıyla yenilikçi şekillerde buluşturarak, bu kültürel değişimi yapmaya devam etmelidir” diye belirtmiştir .

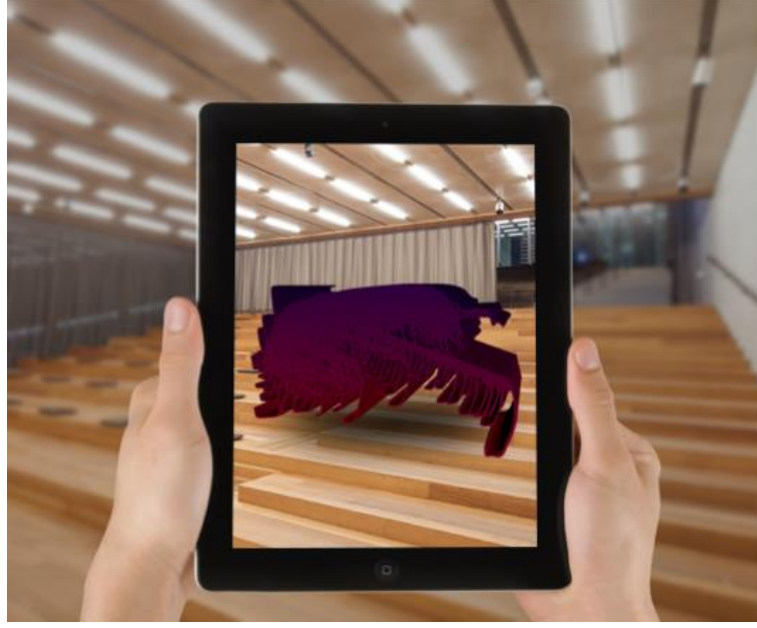
Felice Grodin binanın mimarisiyle etkileşim kurmak ve onu dönüştürmek istemiştir. Sergi, ekosistemin kırılganlığı ve iklim değişikliği tehdidi hakkında bir yorum olarak görülmektedir. Ziyaretçileri, istilacı türler tarafından ele geçirilen binanın gelecekteki bir öngörüsüne taşımaktadır. Örneğin, “Terrafish” isimli dijital eser 49 metre boyunda denizanası benzeri bir yapıya sahip bir tür olarak PAMM’ın asma bahçelerini işgal etmektedir (Görsel 11). “Terrafish” Miami çevresindeki sularda keşfedilen ve doğal olmayan bir türe benzemektedir.



Görsel 11. Perez Sanat Müze Bahçesi İstilacı Türler Sergisi AG Uygulaması, 2020 (Kaynak: www.pamm.org/blog/2017/11/pamm-will-launch-its-first-ever-augmented-reality-exhibition-during-miami-art-week)

Apple’ın Artırılmış Gerçeklik platformu ARKit ve Cuseum’ın (Amerika kökenli yazılım şirketi) yardımı ile Felice Grodin, çalışmalarını müzenin mimarisiyle kavramsal olarak

birleştirmek için oluşturmuştur. Müze alanına özgü bir diğer çalışma olan “Mezzbug” ise Raj Vattikuti isimli öğrenim tiyatrosunu işgal etmektedir (Görsel 12).



*Görsel 12. Perez Art Museum Öğrenim Tiyatrosu İstilacı Türler sergisi AG uygulaması, 2020
(www.pamm.org/blog/2017/11/pamm-will-launch-its-first-ever-augmented-reality-exhibition-during-miami-art-week)*

İncelenen sanat müzesi örneklerinde AG, müze içerisinde bulunan mevcut eserlere katkıda bulunmaktadır. Fakat Felice Grodin Invasion Species [İstilacı Türler] sergisi tamamen bu sergi için hazırlanan dijital eserlerden oluşmaktadır. Artırılmış Gerçekliğin müzeler ve kültürel alanlarda kullanılma potansiyeli sınırsızdır. Artırılmış Gerçeklik sergileri, “İstilacı Türler” sergisinde olduğu gibi başlı başına bir eseri oluşturabilir ya da gerçek dünyada yer alan sergilenen esere ek olarak da geliştirilebilirler.

Eski kalıntılar orijinal bina görüntülerinden faydalanılarak tamamlanabilir ve şehirlerin eski görüntüleri ile yeni görüntüleri birleştirilerek Artırılmış Gerçeklikle sergilenebilirler. Yine dinazorlar canlanabilir, ünlü tarihi figürler hikayelerini anlatmak için resimlerinden çıkabilir ve kamuoyunda sergilenmek için fazla kırılğan olan eski eserler yeniden üretilen hologramlarıyla sergilenebilir. Artırılmış Gerçeklik, eğitim aracı olarak sınırsız bir potansiyele sahip olmanın yanı sıra, ziyaretçileri çekmek ve yönlendirmek için yeni bir yöntem olarak kendini göstermektedir. Ziyaretçilere gitmeleri gereken yerleri göstermek kadar basit bir şey bile bu teknolojiyi kullanmanın harika bir yolu olarak kullanılmaktadır.

Her geçen gün daha fazla sayıda müze, ziyaretçi katılımını artırmak için dijital araçları benimsediğinden, Artırılmış Gerçekliğin kültürel alanlara katılımı için farklı yöntemlerin sürmekte olan araştırmalar için önemli bir rol oynayacağını inkar etmek mümkün değildir. Bu yeni aracı benimseyerek kurumlar kendilerini yeniliklerin ön saflarında konumlandırmakta ve sürekli gelişen kültür ve izleyici katılımı dünyasında ilerlemenin öncüsü olarak yerlerini bu sayede pekiştirmektedir.

3. SONUÇ

Sanat müzeleri toplumun estetik algısı ve dünyaya bakış açısını sergilemesi bakımından önemli bir müzecilik türü olarak görülmektedir. Müzeler, toplumun kültürel bellek gereksinimi ve iç dünyasını zenginleştirmek için var olmaktadır. Bu gereksinimin ortaya çıkmasında müzelerin, toplumların kültürel izlerini taşıması ve sanat müzelerinin sanatla olan ilişkisi ve anlayışına ışık tutmasındaki önemi görülmektedir.

Sanat müzelerinde gerçekleşen AG sergileriyle beraber kinetik tipografi, hareketli grafikler, illüstrasyonlar, bilgilendirme grafikleri, ara yüz tasarımları gibi birçok grafik tasarım ögesi yeni bir alana taşınmış ve AG teknolojisi içerisinde kullanılmaya başlamıştır. Makalede incelenen AG sergilerinde gerçekleşen deneyimin bıraktığı etkinin yanında belirtilen etkili grafik tasarım öğelerinin kullanılmasının gerçekleşen deneyimin kalitesini de zenginleştireceği söylenebilir.

Yapılan literatür taramasında incelenen birçok sanat müzesinin müzeyi ziyaret etme deneyimi oluşturulması konusunda daha yenilikçi ve etkileşimli olmaya başladığı görülmüştür. Müzeler sıkıcı ve durağan ortamlar olmaktan çıkmış, teknoloji kullanımı ve etkileşimli unsurlarla zenginleştirilmişlerdir. Müzelerde teknolojik öğelerin yer alması sanat müzelerine karşı ilginin artırılmasını da sağlamaktadır. Müzeye gitme ve eserleri var olduğu ortamda görme isteği hiçbir zaman bitmeyecek olsa da görünenden fazlasını görme isteği de yok sayılamayacaktır. Artırılmış Gerçeklik ve müzelere eklenen diğer teknolojik öğeler bu isteğin sonucu olarak ortaya çıkmaktadır.

İncelenen Sanat müzelerinde Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları ve sonucunda yaşanan deneyimler ve uygulamalar da farklılıklar görülmektedir. Detroit Sanat Müzesi “Lumin” mobil AG turu sayesinde ziyaretçileri belirli eser ve bölümlere yönlendirerek bir deneyim yaşatma yolunu seçmiştir. Ziyaretçiler AG Uygulaması yoluyla müze boyunca yönlendirilerek, belirli fiziksel alanlarla etkileşime girebilmekte, müze sergisiyle ilgili görsel ve sesli ekstra bilgiler alabilmektedirler. Yaşanılan bu deneyim ziyaretçilerin görünmeyenleri görmesini, sanatı orijinal ortamında hayal etmesini ve o dönemde nesnelere nasıl kullanıldığını anlamasını sağlamaktadır. Kullanıcıların ayrıntıları arayacakları, bulmacaları çözecekleri oyunlarda bu AG deneyiminin içinde yer almaktadır.

Clyfford Still Sanat Müzesinde sanatçının eserinin nasıl sergilenebileceği konusunda vasiyet ettiği kurallar nedeniyle duvarlarına başka hiçbir ressamın eserlerini asamama gibi sınırlamalara tabidir. Hareketsiz bir müzenin kendini tekrarlayacağı, başarısız veya sıkıcı olacağı konusundaki riskleri göz önünde bulunduran Küratör, Clyfford Still’i diğer sanatçılar ve hareketleri bağlamına koymak, diğer soyut ekspresyonist sanatçıların resimlerini sanal olarak eşleştirmek için Artırılmış Gerçeklik teknolojisini kullanmaktadır.

Sakıp Sabancı Sanat Müzesi (SSM), tüm koleksiyon ve arşivlerin dijital ortama aktarıldığı “Dijital SSM” isimli bir proje gerçekleştirmiştir. Bu projede 77,000 den fazla görsel dijital ortama taşınmıştır. Dijital ortama taşınan bu eserler AG deneyiminin de temelini oluşturmuştur. Ziyaretçilere verilen tabletler aracılığıyla değerli kitaplar ve hat koleksiyonlarının yanında bulunan

işaretleyiciler sayesinde bu koleksiyonlar detaylı olarak incelenebilmekte ve farklı bir AG deneyiminin yaşanması sağlanmaktadır.

San Francisco Sanat Müzesi (SFMOMA) “Beşinci Sezon” isimli bir sergi düzenleyerek koleksiyonunda önemli bir konuma sahip Rene Magritte’in sanatının daha iyi anlaşılmasına yardımcı olacak birden farklı AG uygulamaları ve teknolojileri kullanmaktadır. Bunlardan ilki Magritte’in resimlerinde yer alan elmalar ve melon şapkalar gibi nesnelere müzenin belirlenen kısımlarına saklayarak, ziyaretçilerin bu nesnelere bulmalarını ve keşfetmelerini sağlayan “PlaySFMOMA” isimli bir oyun ortamının (uygulama) oluşturulmasıdır. Bir diğer deneyimde müze, gelişmiş derinlik algılayıcı kameralarını ve hareket izleme teknolojilerini pencere şeklindeki ekranlarda kullanarak bir AG deneyimi yaşatmaktadır. Sensör ve kameraların gizlendiği bu pencerelerde beliren ziyaretçiler Magritte’in eserleriyle farklı biçimlerde etkileşime girebilmektedirler.

Miami Perez Sanat Müzesi (PAMM), sanatçı Felice Grodin ile birlikte PAMM’ın müze destekli uygulamalarıyla birlikte görülebilecek bir dizi dijital eser yaratmak üzere birlikte çalışmışlardır. Sanatçı, müze ve dijital ekip bu tasarımları bir araya getirerek ziyaretçilere etkileşimli bir Artırılmış Gerçeklik deneyimi oluşturmuşlardır. İstilacı Türler isimli bu sergide Felice Grodin, ekosistemin dönüştürücü ve dengesiz durumunu vurgulayarak, iklim değişikliğinden etkilenen ve esrarengiz yaratıklar tarafından ele geçirilen çok uzak olmayan bir geleceğe işaret etmektedir. İstilacı türlerin yıkıcı etkilerini çizerek ve yeni dijital ortamlar yaratarak oluşturan bu AG deneyiminde üç farklı istilacı tür müzenin belirlenen kısımlarını işgal etmektedir. Mobil cihazlara yüklenebilen PAMM uygulaması sayesinde sanatçının oluşturduğu bu istilacı türler deneyimlenebilmektedir.

Sanat Müzelerinde kullanılan Artırılmış Gerçeklik deneyimleri, “İstilacı Türler” sergisinde olduğu üzere dışarıdan bir sanatçı tarafından oluşturulan dijital eserlerden oluşabildiği gibi müzelerin koleksiyonlarında yer alan kalıcı eserlere ek bilgiler vererek veya oyunlar şeklinde deneyimlenen AG uygulamaları şeklinde de geliştirilebilmektedir. Gittikçe daha fazla sayıda müze, ziyaretçi katılımını artırmak için dijital araçların benimsediği uygulamaları kullanmaktadırlar. Artırılmış Gerçekliğin kullanımı sanat müzeleri gibi önemli kültürel alanlara katılımı artırmak ve farklı deneyimler sunmak için önemli bir rol oynamaktadır. Ayrıca grafik tasarım unsurlarının Artırılmış Gerçeklik teknolojisinin içerisinde kullanılmaya başlaması, gelecekte grafik tasarım hakkında gerçekleşen düşüncelerin değişmesi, tasarımın gerçekleştiği alanların ve bıraktığı etkinin de gelişmesi anlamını taşıdığı söylenebilir.

KAYNAKÇA

- American Association of Museums. (2010). Demographic Transformation and the future of museums. Erişim adresi: <https://www.aam-us.org/wp-content/uploads/2017/12/Demographic-Change-and-the-Future-of-Museums.pdf>.
- Arinze, N. E. (1999). “The Role of the Museum in Society. Museums, Peace, Democracy and Governance in the 21st Century – Post Conference Workshop. s. 1-4”. Erişim adresi: http://www.maltwood.uvic.ca/cam/activities/past_conferences/1999conf/batch1/CAM%2799-EmmanuelArinze.GuyanaFinal.pdf.
- Azuma, T. R. (2001). *Augmented Reality: Approaches and Technical Challenges*. Woodrow Barfield and Thomas Caudell, (eds). Malibu,CA: Lawrence Erlbaum Associates.
- Barr, C. (2018). For Museums, Augmented Reality Is the Next Frontier. Erişim adresi: <https://www.wired.com/story/museums-augmented-reality-next-frontier/>.
- Bıktım, E. (2014). Dijital Müze Uygulaması Gençleri Tarihle Buluşturuyor. Erişim adresi: <https://donanimgunlugu.com/dijital-muze-uygulamasi-gencleri-tarihle-bulusturuyor-27746>.
- Clyfford Still Museum, Erişim adresi: clyffordstillmuseum.org/about.
- Detroit Institute of Arts Museum, About museum. (b.t.). Erişim adresi: www.dia.org/about.
- Detroit Institute of Arts Museum. (b.t.). Detroit Institute of Arts to premiere Lumin, a mobile tour using augmented reality. Erişim adresi: <https://www.dia.org/about/press/news/detroit-institute-arts-premiere-lumin-mob>.
- Kraus, R. (2018). Surrealist art and Augmented Reality are a match made in museum heaven. Erişim adresi: <https://in.mashable.com/tech/448/surrealist-art-and-augmented-reality-are-a-match-made-in-museum-heaven>.
- Lorente, J. P. (2016). *Çağdaş Sanat Müzeleri*. İstanbul: , Koç Üniversitesi Yayınları.
- Papagiannis, H. (2017). *Augmented Human*. California: O'Reilly Media Press.
- Perez Art Museum, (2020). PAMM Will Launch its First-Ever Augmented Reality Exhibition During Miami Art Week Featuring Works by Miami-based Artist Felice Grodin. Erişim adresi: pamm.org/about/news/2017/pamm-will-launch-its-first-ever-augmented-realityexhibition-during-miami-art-week.
- Pérez Art Museum Miami Merges Art and Technology. (b.t.). Erişim adresi: <https://www.pamm.org/about/news/2017/p%C3%A9rez-art-museum-miami-merges-art-and-technology-weekend-long-tech-takeover>.
- Powel, K. J. (2018). See How This Museum Uses Augmented Reality To See Inside A Mummy. Forbes. Erişim adresi: <https://www.forbes.com/sites/jenniferhicks/2018/05/30/see-how-this-museum-uses-augmented-reality-to-see-inside-a-mummy/#56ee1a76353f>

Rinaldi, R. M. (2017). The odd question at hand: Are paintings there if they're not really there?
Erişim adresi: <https://theknow.denverpost.com/2017/11/09/google-guidigo-clyfford-still-museum-augment-reality-2017/165982/>.

Sakıp Sabancı Müzesi. (b.t). Erişim adresi: <https://www.sakipsabancimuzesi.org/tr>.

San Fransisco Modern Art Museum.(b.t.). Erişim adresi: www.sfmoma.org/read/our-history/.

Sharp, R. S. (2017). More Screens, More Knowledge: Testing the Detroit Institute of Arts New Augmented Reality App. Hyperallergic. Erişim adresi: <https://hyperallergic.com/350320/more-screens-more-knowledge-testing-the-detroit-institute-of-arts-new-augmented-reality-app/>.

MİLET ANTİK KENTİ İONİK STOA BİNASINDAKİ TAŞ TAMAMLAMA UYGULAMALARININ DEĞERLENDİRİLMESİ

Ali YAŞAR¹

Özet

Milet antik kentindeki İonik Stoa'nın bir bölümünde 1979-1988 yılları arasında ayağa kaldırma çalışmaları yapılmıştır. Yapının ayağa kaldırılan bölümlerindeki taş tamamlama uygulamaları, bu çalışmanın esasını oluşturmaktadır. Tamamlamanın hangi yöntem ve üslup ile ele alındığı, tamamlamada tercih edilen malzeme türü, yeni malzemenin özgün malzeme ile uyumu, müdahalenin estetik boyutu, çağdaş tamamlama müdahalesini özgünden ayıran belirtme esasları ve son olarak da tamamlama müdahalesinin kalıcılığı ve sürdürülebilirliği konuları üzerinde durulmuştur.

Anahtar Sözcükler: Milet, İonik Stoa, Taş Tamamlama, Tamamlama Yöntemleri

Assessments of Stone Integration Practices in the Ionic Stoa Building of The Ancient City of Miletus

Abstract

Restoration was carried out in 1979-1988 on a part of the Ionic Stoa of the ancient city of Miletus. The basis of the study is the stone integration practices in the recovered parts of the building. The issues covered in the article as follows: Style and method used in complementation, the preferred material type, the new material compliance with the original material, the aesthetic aspect of intervention, emphasizing principles that distinguish the contemporary completion intervention from the original, and finally the permanence and sustainability of completion.

Keywords: Miletus, Ionic Stoa, Stone Integration, Integration Methods

¹ Öğretim Görevlisi, Pamukkale Üniversitesi, Fen-Edebiyat Fakültesi, Kültür Varlıklarını Koruma ve Onarım Bölümü, ayasar@pau.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0003-1705-3611>

1. Giriş

Arkeolojik kazılar ile ortaya çıkarılan yapı kalıntıları, kazı alanında uzmanları tarafından anlamlandırılabilen ancak normal ziyaretçiler tarafından çoğu zaman işlemeli taş olmanın dışında çok fazla bir şey ifade etmemektedir. Bu nedenle hem yapı elemanlarının aşırı bozulmalarının önüne geçmek hem de dağınık ve anlamsız bir şekilde duran yapı elemanlarını kısmen de olsa ayağa kaldırarak bu yapıların insanlar tarafından daha kolay algılanabilmesini sağlamak amacıyla taş eserlerin eksik bölümlerinde tamamlama yapılmaktadır. Tamamlama müdahaleleri doğru yapıldığında ve sınırları belirlendiğinde bir koruma uygulaması olabilmekte; ancak uygun olmayan malzeme kullanımı ve aşırı denebilecek uygulamalara gidilmesi halinde ise olumsuz sonuçlara sebep olmaktadır.

Taş tamamlamalarına koruma mevzuatları bağlamında, 1931 tarihli Carta Del Restauro ve 1964 tarihli Venedik Tüzüğü referans olarak gösterilebilir. Carta Del Restauro'nun 7. Maddesi şu şekildedir:

Eğer bir anıtı sağlamlaştırmak, kısmi veya tam olarak bütünlemek amacıyla, ya da yeniden kullanım nedeniyle ekler yapılması gerekirse, uyulması gereken temel koşul yeni öğelerin en azda tutulmaları, yalın ve yapısal düzeni yansıtır karakterde olmalarıdır; benzer üslupta bir ek ancak yapının mevcut çizgilerini devam ettirmek ve bezemeden arınmış geometrik anlatımlar söz konusu olduğunda kabul edilebilir,

Aynı tüzüğün 8. maddesinde ise “Ekler kesin ve açık olmalı ve özgünden farklı bir malzeme kullanılarak veya bezemesiz bir çerçeveye sınırlanarak, ya da damga veya yazıtlarla belirtilmelidir. Bir restorasyon asla onu inceleyenleri yanıltacak veya tarihi bir belgeyi değiştirecek şekilde yapılmamalıdır.” (Ahunbay, 2011, s. 148-149) denilmektedir. Tamamlamalar ile ilgili olarak Venedik Tüzüğü'nün 12. maddesinde ise “Eksik kısımlar tamamlanırken bütünle uyumlu bir şekilde bağdaştırılmalıdır; fakat bu onarımın, aynı zamanda sanatsal ve tarihi tanıklığı yanlış bir biçimde yansıtmaması için, özgünden ayırt edilebilecek şekilde yapılması gereklidir.” (Ahunbay, 2011, s. 150) denmektedir. Her iki tüzükte de tamamlama uygulamalarında “belirtmenin sağlanması” ilkesine açık bir şekilde vurgu yapıldığı anlaşılmaktadır.

Arkeolojik kazılarda süregiden taş eserlerdeki tamamlamaların kısmen de olsa irdelenmesi amacıyla hazırlanan bu çalışmada Milet antik kentinde bulunan ve 1979-1988 yılları arasında taş tamamlama uygulaması ile ayağa kaldırılan İonik Stoa binası ele alınmıştır².

Yerinde gerçekleştirilmiş olan gözlemler sonunda; yapının restorasyon süreci, korumaya yaklaşım biçimi ve tamamlamada malzeme tercihi, taş tamamlama uygulamasının esasları ile tamamlama malzemesi olarak kullanılmış olan çimento bağlayıcılı harçta meydana gelen bozulmalar ve bozulmaların özgün malzemeye etkileri incelenmiştir. İonik Stoa'daki taş tamamlama uygulamalarının hangi yöntem ve üslup ile ele alındığı, estetik uyumu, belirtme

² İonik Stoa yapısını çalışmada izin veren Milet Antik Kenti Kazı Başkanı, Prof. Dr. Christof Berns'e ve değerli katkılarından dolayı hocam Prof. Dr. Y. Selçuk ŞENER'e çok teşekkür ederim.

yöntemleri ve koruma mevzuatları bağlamında ele alınması, kalıcılığı ve sürdürülebilirliği açısından değerlendirilmiştir.

2. Milet Antik Kenti ve İonik Stoa Binası

Antik dönemde bir liman kenti olan Milet günümüzde Aydın ili, Didim ilçesindeki Akköy'ün yaklaşık olarak 5-6 km. kuzeyinde bulunan Balat Mahallesi sınırları içerisinde yer almaktadır. İonia Bölgesi'nin en ünlü kenti olan Milet'in Geç Kalkolitik Dönem'den beri yerleşmelere sahne olduğu bilinmektedir (Sevin, 2007, s. 99).

Çalışmaya konu olan İonik Stoa ise Roma Dönemi'ne aittir. Bina 99 m uzunlukta, 9 m yükseklikte İon düzeninde inşa edilmiştir. Krepidoması yedi basamaklıdır. Attik-İon sütun kaidesi, yivli sütun gövdesi ile İon sütun başlığına sahiptir. Arkeolojik verilerden tek katlı olduğu anlaşılan yapıya ait sütunlu galerilerin gerisinde mekanlar yer almaktadır. Kazılar ile açığa çıkarılan stoaya ait çok sayıda özgün, tam ve kırık mimari yapı elemanı stoa önündeki cadde üzerinde bulunmaktadır (Res.1).



Görsel 1. İonik Stoa'nın Müdahale Görmüş Bölümlerinin Genel Görünümü, 2020 Yılı.

İonik Stoa'nın krepidoması sütun kaidesi, sütun gövdesi ve başlıkları ile diğer üst yapı elemanları özgününde mermerden inşa edilmiştir. Özgün yapının taş malzemesi beyaz-gri renk karışımına sahip ince taneli kristal yapılı bir mermer türüdür. Özgün yapım tekniği olarak yapı elemanlarının görünen yüzeyleri, düz ağızlı taşçı aletleri ile özenle işlenmiştir. Yapıya ait blokların birleşme yüzeylerinde (yanak kısımlarında) anathyrosis izlenebilmektedir. Stoaya ait mimari parçalardan anlaşıldığına göre yapı elemanları, birbirlerine farklı tipteki zıvana ve kenetler ile bağlanmıştır.

3. Tamamlama Uygulaması

3.1 Müdahale Süreci

Yapıdaki onarım çalışmaları, 1979-1988 yılları arasında gerçekleştirilmiştir. Alman Arkeoloji Enstitüsü'nün fotoğraf arşivindeki 1979 yılına ait fotoğraflarda stoanın krepidoma, sütun kaideleri ve ayağa kaldırılan dört sütuna ilişkin uygulamaların yapıldığı görülmektedir (Görsel 2).



Görsel 2. Milet İonic Stoa, Sütun Tamamlama, 1979 Yılı (Kaynak: [https://arachne.uni-koeln.de/arachne/index.php?view\[page\]=10&view\[category\]=overview&view\[section\]=uebersicht&view\[layout\]=bauwerk_item&search\[data\]=ALL&search\[mode\]=meta&search\[match\]=similar&view\[active_tab\]=overview&search\[constraints\]=milet&view\[active_tab\]=overview/](https://arachne.uni-koeln.de/arachne/index.php?view[page]=10&view[category]=overview&view[section]=uebersicht&view[layout]=bauwerk_item&search[data]=ALL&search[mode]=meta&search[match]=similar&view[active_tab]=overview&search[constraints]=milet&view[active_tab]=overview/) Erişim Tarihi: 10.10.2021).

Antik kentteki bilimsel kazıları yöneten Alman bilim insanı W. Müller-Wiener, stoada 1982 yılı kazı sezonunda yapılması düşünülen restorasyon çalışmalarının, vincin kurulumu esnasında çelik halatta meydana gelen kopma nedeniyle yapılamadığını belirtmektedir (Müller-Wiener, 1983, s. 250). 1984 yılına gelindiğinde, kısmi onarım çalışmaları için Darmstadt Teknik Üniversitesinde planlanıp Türkiye’de yapımı tamamlanan taşınabilir durumdaki vincin kurulumunun sağlandığı ve böylelikle, önceki yıllarda dökümü yapılan sütun başlığı ile mimari üst yapı elemanlarına ait arşitrav bloklarının yerlerine taşındığı, çok kırıklı arşitravin eksik parçaları ise 1985 yılında beton harç ile tamamlanacağı kazı notlarında bildirilmiştir (Müller-Wiener, 1985, s. 533, Res. 6). 1985 yılı restorasyon faaliyetlerinde eksik tamamlamaların yapıldığı ve çelik-beton konstrüksiyon ile birbirine bağlandığı (Müller-Wiener, 1986, s. 202 vd, Res. 8-9) ve daha önceki çalışmalarda sağlamlaştırılan sütunlu galerinin üst örtüsünün oluşturulduğu, ayrıca moloz taşlar ile inşa edilerek sağlamlaştırılan stoa duvarına dört demir bağlandığı, bu sayede de depreme karşı statik açıdan tedbir alındığı belirtilmiştir. 1987 yılı çalışmalarında geçici olarak düzenlendiği belirtilen İonik galeride yer alan iki sütundaki kırıkların bir epoksi reçine türü olan araldite ile birleştirildiği (Müller-Wiener, 1988, s. 38, Res. 5), 1988 yılı çalışmalarında ise sütun ve üst yapı elemanlarındaki eksik bölümlerin beton ile tamamlandığı (Müller-Wiener, 1990, s. 54-55, Res. 4), tamamlanan bölümlere sonrasında yivler (kanelür) açıldığı ve böylelikle buradaki çalışmaların sonlandırıldığı bildirilmiştir.

3.2 Yaklaşım Biçimi ve Malzeme Tercihi

Çalışmalarda, yapının özgün dönemindeki görünümüne ilişkin ziyaretçilere fikir vermek amacıyla, sınırlandırılmış düzeyde müdahaleyi içeren yeniden ayağa kaldırma yaklaşımı benimsendiği görülmektedir. Ön tasarım aşamasında stoadan günümüze ulaşan kalıntıların sayısı ile bunların özgün yerlerine göre oransal dağılımlarının belirleyici olduğu anlaşılmaktadır. Yapının kuzey sınırında dört sütun sırasını içine alan bir bölümde, stoa duvarını da içine alacak

biçimde dikey ve yatay elemanların tamamı ayağa kaldırılmıştır. Stoanın güneye doğru devamında ise yedi sütun kaidesinde tamamlama yapılmış ve özgün sütun gövdelerinden günümüze ulaşan parçaların yerlerine yerleştirilmesiyle yetinilmiştir. Tamamlamalarda bağlayıcı olarak gri renkli çimento tercih edilmiştir (Görsel 3).



Görsel 3. Sütun Kaidesinin Tamamlanmasında Kullanılmış Olan Gri Renkli Çimentolu Harç

Oluşturulan harç karışımına agrega olarak ince tane boyutunda kum ve orta tane boyutunda çakıl karıştırıldığı anlaşılmaktadır. Sütunlarda yapılan tamamlamalar için hazırlanan harç karışımında genel uygulamadan farklı olarak nispeten daha ince taneli agregaların tercih edildiği görülmektedir.

3.3. Uygulama Esasları

İonik Stoa'daki uygulamalarda genel olarak "lokal tamamlama" ve "bütün tamamlama" ile dolgulama yapılmıştır.

Kuzey-güney doğrultuda caddeye paralel olarak uzanan stoadaki çalışmalarda, öncelikle stoa krepidomasının eksik kısımlarının yeniden oluşturulması için merdiven teraslarının düzenlendiği anlaşılmaktadır. Burada özgünde olduğu gibi irili ufaklı moloz taş sıraları, karışık nizamda dizilerek basamak teras bloklarındaki eksikler giderilmiştir. Stoanın basamaklarında iki farklı şekilde tamamlama uygulaması gerçekleştirilmiştir.

Birinci olarak tamamı eksik durumda olan basamak sıraları standart boyutta betondan masif döküm kopyalar ile yeniden oluşturulmuştur. Bu uygulamada önce altta bulunan ve moloz taşlarının sağlamlaştırılması ile oluşturulan merdiven teraslarının sınırlandırılmış bölümleri, ahşap kalıplar ile eğimli bir çerçeve içerisine alınmıştır. Sonrasında söz konusu kalıplara, gri çimentolu harç ile dökümler yapılarak krepidomaya ait basamak sıraları tamamlanmıştır. Yapılan tamamlamalar incelendiğinde harç yüzeyinde hava boşlukları gözlenmemiştir. Bu durum döküm işlemi esnasında harcın, kalıbın her tarafına homojen bir şekilde yayılması için sıkıştırma işlemine tabi tutulduğunu akla getirmektedir. Harç yüzeyinde ahşap kalıp izlerinin bulunması, çıplak beton yüzeyinin herhangi bir mekanik işleme tabi tutulmadığını göstermektedir. İkinci uygulamada stoa

basamakları, devşirme mermer ve moloz taşlar ile stoa basamaklarına ait özgün mermer parçaların bir araya getirilmesiyle oluşturulmuştur. Uygun boyuttaki özgün basamak parçaları düzenli bir bütün oluşturacak şekilde bir araya getirilmiş ve ardından gri çimentolu harçtan ara boşluklara dolgular yapılarak basamak sıraları yeniden oluşturulmuştur (Görsel 4).



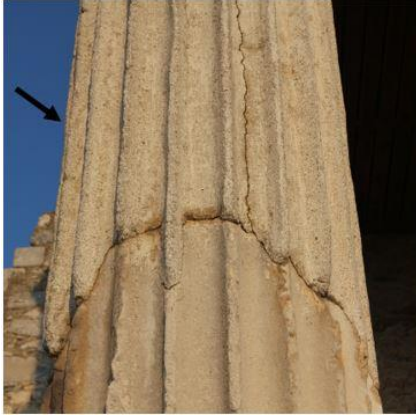
Görsel 4. İonik Stoa Krepidomasının Genel Görünümü, 2020 Yılı.

İonik Stoa yapısında tamamlama müdahaleleri ile ayağa kaldırılan bir diğer bölüm olan portikoya ait sütun sıralarında ise öncelikle stylobate ve kaide kısımlarına ilişkin parçaların ele alındığı anlaşılmaktadır. Stylobate üzerindeki çalışmalarda özgüne ait mermer parçaların yerinde korunduğu ve bloklardaki eksiklerin lokal harç dökümleri ile giderildiği gözlemlenmektedir. Sütun kaidelerinde gerçekleştirilen uygulamalarda ise kademeli bir döküm anlayışının benimsenerek üç tanesinin lokal, dört tanesinin ise bütün olarak tamamlandığı görülmektedir. Özgün parçaları nispeten korunagelen sütun kaidelerinde plinthos, torus ve trokhilos kademelerindeki lokal eksiklerin her birinin ayrı ayrı kalıplandığı anlaşılmaktadır. Oluşturulan lokal kalıp haznelere beton dökümler yapıldıktan sonra özgün yapı taşına ilişkin plastik formun detaylarına inilmediği gözlemlenmektedir. Stoda tamamı eksik olan sütun kaidelerinin bütün olarak tamamlanmasında ise yapı taşına ait her bir bölüm, özgün ölçülerde hazırlanan standart kalıplarla kademeli biçimde gerçekleştirilen masif dökümlerden oluşturulmuştur. Bu yöntemle üretilen kaidelerde özgün forma ilişkin detaylar işlenmezken, bütün tamamlanan söz konusu kopyaların yüzeyleri herhangi bir yontma işlemi uygulanmadan kalıptan çıktığı haliyle bırakılmıştır (Görsel 5).



Resim 5. İonik Stoa Güney Bölüm, Sütun Kaidelerinde Çimento Bağlayıcılı Harç İle Yapılmış Olan Lokal ve Bütün Tamamlama Örnekleri (Üstte) ile Uygulama Alanlarının Genel Görünümü (Altta).

Stoa yapısındaki portikoya ait yivli sütun gövdelerinin ayağa kaldırılabilmesi için lokal tamamlama yapıldığı görülmektedir. Özgün döneminde mermerden tek parça halinde işlenmiş olan İonik sütunların tamamında parça kayıpları söz konusudur. Tamamlama uygulamalarında genel olarak gövde bloğu eksik durumda ele geçen sütunlardaki bu eksikler, lokal kalıplama ile yapılan beton dökümlerle giderilmiştir. Çalışmalarda aynı sütuna ait olduğu tartışmaya açık olan üst ve alt parçaların özgün ölçü ve enthasis esasına uygun olacak biçimde eşleştirildiği anlaşılmaktadır. Bu yolla ele alınan sütunların her biri için olasılıkla metal levhalar kullanılarak ayrı ayrı kalıplamanın yapıldığı tahmin edilmektedir. Oluşturulan lokal kalıplar, özgün yüzeyden daha düşük seviyede tutularak, haznelerine masif döküm betonlar yapıldığı anlaşılmaktadır. Uygulamanın ikinci aşamasında elde edilen beton yüzey üzerine aynı tür harç ile kaplama yapıldığı ve özgün yapı taşına ilişkin yiv formlarının kaplama harcı üzerine geleneksel yöntemler ile işlendiği görülmektedir (Görsel 6). Her ne kadar sütun gövdelerindeki tamamlamalarda özgüne benzetme esasına göre çalışılmış olsa da alt kasnak ile üst kasnaklardaki kısmi dolgu müdahalelerinde bezeme detaylarına girilmemiş olması uygulamanın genele yayılmadığının bir göstergesidir (Görsel 7).



Görsel 6. Sütun gövdesinde yapılmış olan lokal tamamlama, Detay

Görsel 7. Sütun alt kasnağında yapılmış olan dolgulama, Detay

Stoada sütun gövdelerinin üzerine yerleştirilen İon başlıklarından yalnızca bir tanesinin nispeten sağlam ele geçtiği ve alanda yerine konulan diğer üç başlığın ise bunun kopyaları olduğu anlaşılmaktadır. Olasılıkla tek başlıktan yola çıkılarak hazırlanan tekil kalıba masif beton dökümler ile bütün tamamlama yapılmıştır. Bu şekilde üretilen başlıkların tamamında özgün forma ilişkin detayların bire bir aynı olması; tamamlama uygulamalarında bezeme ayrıntılarının kalıplama ve döküm aşamalarında verildiğinin açık göstergesidir. İonik Stoa'nın üst yapı elemanları olan arşitrav, friz, sima-geison gibi yatay strüktüre ait parçaların tamamlanmasında da yine homojen bir uygulama anlayışından ziyade yapı taşına göre farklı yaklaşımların benimsendiği görülmektedir. Her ne kadar müdahale edilen parçalardaki eksik kısımlar, lokal tamamlama yöntemiyle hazırlanan kalıplara beton dökümler yapılarak aynı biçimde giderilmiş olsa da uygulamadaki temel farklılıklar bezemsel detaylarda kendini göstermektedir. Arşitravlarda özgün yapı taşına ilişkin plastik formun faskia çizgilerinin işlendiği ancak bunun üzerinde bulunan taç kısmı ile sofitte yer alan bezemenin işlenmediği gözlemlenmektedir. Arşitrav bloklarında olduğu

gibi tek kalıba masif döküm anlayışında lokal tamamlama ile eksik kısımları tamamlanan friz bloklarında ise özgün yapı taşına ilişkin hiçbir detayın işlenmediği gözlemlenmektedir (Görsel 8, Çizim 1). Friz blokları üzerinde yer alan sima bloklarında da yine farklı bir uygulamaya gidilerek özgün parçalar herhangi bir tamamlama müdahalesi gerçekleştirilmeden yerlerine yerleştirilmiştir.



Görsel 8. İonik Stoa, Üst Yapı Elemanları.



Çizim 1. İonik Stoa, Üst Yapı Elemanları ve Taş Tamamlama Uygulamasının Yapıldığı Kısımlar.

Tamamlama müdahalesi ile ayağa kaldırılan bir diğer bölüm, sütunlu galerinin gerisinde bulunan stoa duvarıdır. Özgün duvar kısmen korunmuş olup, istif/örgü sistemi ile oluşturulmuş moloz taş örgülüdür. Duvarda söve ve lento blokları ile ayağa kaldırılmış iki tane kapı bulunmaktadır. Bunlardan güneyde bulunan kapının lento bloğu özgün formu bozulmadan ele geçmiştir, kuzeyde bulunan kapının lento bloğu bütün olarak tamamlamadır. Lento bloğunda gerçekleştirilen uygulamada tek kalıba masif döküm anlayışı benimsenmiş; ancak bezeme detaylarına girilmemiştir. Bu uygulama ile birlikte stoanın kuzey bölümündeki tamamlamalar sonlandırılmıştır (Görsel 9, Çizim 2).



Görsel 9. İonik Stoa, Ayağa kaldırılmış olan Kuzey Bölüm

Çizim 2. Kuzey bölümünde gri renkli çimentolu harç ile yapılmış tamamlama uygulamalarının genel görünümü

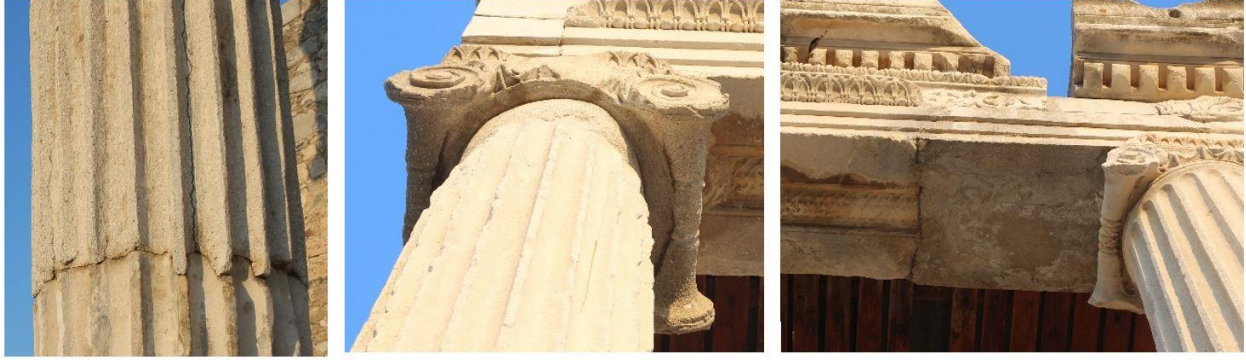
4. İonik Stoa Restorasyonunda Kullanılan Malzemenin Süreç İçerisindeki Değişimi

Yaklaşık olarak 40 yıl önce Milet İonik Stoası'nda yapılmış olan restorasyon çalışmalarında taş tamamlama malzemesi olarak çimento bağlayıcılı harç kullanılmıştır. Söz konusu yıllarda ve daha öncesinde özellikle Atina akropolündeki bazı yapılar (Jokilehto, 2002, s. 89-96) ile ülkemizde Efes Antik Kenti'nde bulunan Hadrian Tapınağı (1957-1959), Memmius Anıtı (1963-1964), Traianus Çeşmesi (1962-1963), Pallio Anıtı (1966), Celcius Kütüphanesi (1970-1978), Mithridates Kapısı'nda (1978-1979) yapılmış olan (Strocka, 1979, s. 799-822; Demas, 1997, s. 127-149; Şener, 2016, s. 148-149; Ladstätter, 2016, s. 541-560; Tarhan, 2019: s. 290 vd.) restorasyon çalışmalarında taş tamamlama malzemesi olarak çimento bağlayıcılı harç kullanıldığı bilinmektedir. Gri renkli çimento bağlayıcılı harç, ülkemizde Efes antik kentindeki yapıların yanı sıra 1969-1975 yılları arasında Euromos Zeus Tapınağı'nda (Serdaroğlu, 1971, s. 47-48; Serdaroğlu, 1973, s. 36-37; Serdaroğlu, 2004, s. 125), 1968 yılı ve sonrasında Aizanoi Zeus Tapınağı'nda (Naumann, 1973, s. 155; Rheidt, 1993, s. 293; Rheidt, 1994, s. 528-529; Rheidt, 1995, s. 67; Rheidt 1996, s. 302-303; Rheidt, 1998, s. 321-322), 1964-1968 yılları arasında Iasos Tapınak Planlı Anıt Mezar (Balık Pazarı) yapısında (Levi, 1967, s. 474 vd.; Levi, 1969a, s. 579 vd.; Levi, 1969b, s. 117-121) ve 2000-2001 yıllarında Metropolis Tiyatrosu (Meriç-Öz-Ekin, 2002, s. 90-92) gibi daha birçok antik kent ve yapılarında tamamlama malzemesi olarak kullanılmıştır.

Dönemin restorasyon tekniklerine göre kolay bulunabilir ve uygulanabilir olması nedeniyle tercih edildiği düşünülen çimento bağlayıcılı harç, düşük porozite ve mikro porozite yüzeyi nedeniyle suyu hızlıca emmekte ve zor kurumakta bu durum malzeme bünyesindeki nem oluşumunu hızlandırmaktadır. Çimento harcı taşıdığı kalsiyum sülfat (CaSO_4), su molekülleri ($2\text{H}_2\text{O}$) ve potasyum (K), sodyum (Na) iyonları, sodyum hidroksit (NaOH), potasyum hidroksit (KOH) ve havadaki karbondioksit (CO_2) ile tepkimeye girerek sodyum karbonat (Na_2CO_3) ve sodyum potasyum (K_2CO_3) tuzlarına sebep olmaktadır. Bu tuzlar, kükürt gazları ile kirlenmiş havada sodyum sülfat (Na_2SO_4) ve potasyum sülfat (K_2SO_4) tuzlarına dönüşmekte, sonuç olarak da oluşan tuzların taşlarda yüzey aşınmalarına, harçlarda ise ayrışmaya neden olduğu bilinmektedir (Gürdal, Özgünler, 2013, 37 vd.). Özgün malzeme olan mermerden, farklı bir malzeme olarak tercih edilmiş olan çimento bağlayıcılı malzeme türü, yukarıda belirtilen antik kent ile yapılarında ve Milet İonik Stoası'nda değişen zaman süreçlerinde farklı boyutlarda olmak üzere değişime uğramış ve özgün malzemeye olumsuz etkileri görülmüştür.

İonik Stoa alanında zemin ile teması olan bölümler başta olmak üzere tamamlama harçları ile özgün yapı taşlarının bağlantı noktalarında aderans çatlakları yoğun olarak gözlemlenmektedir. Ayrıca yine nemle yoğun teması olan bölümlerde yüzeye yakın gözeneklerdeki ıslak birikim ve biyolojik döngülerden kaynaklı olarak homojenlik gösteren siyah leke oluşumları görülmektedir. Bununla birlikte gerek uygulama sırasındaki plastik rötre çatlaklarından gerekse de zamanla oluşan mekanik gerilimlerin neden olduğu kılcal çatlakların varlığı yine uygulama alanının genelinde yoğun olarak izlenmektedir. Ayrıca, bazı tamamlama harçlarının yüzeye yakın bölümlerinde de-karbonizasyon kaynaklı yüzey çekilmeleri meydana gelmiş olup bunun

sonucunda harç karışımı içinde yer alan iri taneli agregalar, fark edilir derecede görünür olmuştur. Özellikle sütun gövdelerindeki lokal tamamlamalarda kullanılmış olan kaplama harcında oluşan gerilmeler, yatay ve dikey yönlü olarak çatlamalara neden olmuştur. Oluşan çatlaklar, harcın su ve nem geçirgenliğini arttırdığından dayanımı olumsuz etkilemektedir. Yukarıda belirtilen durumlar, özgün malzeme (mermer) ile tamamlama malzemesi (çimento) arasındaki malzeme uyumsuzluğunun açık göstergelerini oluşturmaktadır (Res. 10-12).



Görsel 10. Sütun Gövdesindeki Tamamlama Harcında Oluşan Çatlamlar, Detay.

Görsel 11. Tümenden Tamamlanan Sütun Başlığında Ufalanma ve Kılcal Çatlamlar, Detay.

Görsel 12. Arşitrav Bloğundaki Tamamlama Harcında Oluşan Tuz Oluşumları ve Özgün Malzemeye Etkileri, Detay

4. Değerlendirme ve Sonuç

İonik Stoa'nın tamamlama müdahalesi görmüş bölümleri; **tamamlama yöntemi ve üslubu** açısından ele alındığında; tamamlama malzemesinin farklılığı ile özgün malzemeyle olan özelliklerinin uyuşmaması nedeniyle "Farklı Malzeme, Farklı Özellik" yönteminin³ esas alındığı gözlemlenmiştir. Yöntem, özgün bezeme biçiminin işlenişine göre iki farklı üslupta ele alınmıştır. Bunlardan birincisinde, tamamlama müdahalesi özgün bezeme biçimini taklit etmektedir. Kuzey bölümde ayağa kaldırılan dört sütun gövdesinde yapılan lokal tamamlamalar ile üç İon sütun başlığında yapılan bütün tamamlamalar bu üslup ile ele alınmıştır. İkinci olarak, yapılan tamamlama müdahalesi özgün bezeme biçimini taklit etmeden soyut formda ele alma esasına dayanır. Kuzey bölümde ayağa kaldırılan sütun gövdelerinin alt/üst kasnakları ile sütun başlıkları üzerinde bulunan yatay elemanlardan arşitrav ve friz blokları, stoa arka duvarındaki kuzey kapının lento bloğu, güney bölümdeki sütun kaideleri ile krepidoma basamakları bu üslup biçimi ile ele alınmıştır.

Tamamlama müdahalesi estetik uyum açısından ele alındığında; genel olarak iki farklı sunum tekniğinin esas alındığı belirlenmiştir. Bunlardan ilkinin krepidomanın üzerinde yükselen sütun gövde ve başlıklarında görmekteyiz. Bu alanda ayağa kaldırılan sütunlardaki lokal tamamlamalarda, onarım malzemesinin seçiminde herhangi bir renk uyumu aranmamış olmasına karşın özgün parçalardaki ana detaylar, estetik kaygı güdülerek tamamlamalar üzerine bire bir

³ Tamamlama yöntemi hakkında daha kapsamlı bilgi için Bkz. Şener, 2016, s. 148.

biçimde işlenmiştir. Benzer bir durum masif döküm yoluyla gri çimentodan üretilen sütun başlıklarında da söz konusudur. Yapının geriye kalan kısımlarında ise farklı bir sunum anlayışının benimsendiği gözlenmektedir. Gerek alttaki krepidoma bölümü ile kaidelerde ve gerekse üst yapıdaki yatay korniş sıralarındaki uygulamalarda, gri çimentoyle tamamlanan kısımlar soyut formlarda bırakılırken herhangi bir bezeme unsuruna yer verilmemiştir.

Tamamlama müdahalesi belirtme yöntemleri açısından ele alındığında; özgün yapı taşı olan mermerdeki tamamlama farklı renk ve malzeme ile yapılmıştır. Bu durum tamamlamada belirtmenin sağlanması ilkesi ile uyumludur. Özgün yapı taşı olan mermerdeki tamamlama farklı renk ve malzemeye ek olarak özgün bezeme biçimi devam ettirilmeyerek (sütun kaideleri, arşitrav-friz blokları ile stoa duvarındaki kapı lentosunda olduğu gibi) yapılmıştır. Bu durum tamamlamada belirtmenin sağlanması ilkesi ile uyumludur. Yapının tamamlama müdahalesi görmüş bölümlerinde farklı malzeme ve renginin tercih edilmiş olması, her ne kadar koruma mevzuatları bağlamında ele alındığında belirtmenin sağlanması ilkesiyle uyumluymuş gibi görünse de, özgün mimari bezemeye ilişkin olarak aynı yapı içinde farklı ele alış biçimlerine yer verilmiş olması ziyaretçi algısında yanılsamalara neden olmaktadır. Bu bağlamda bire bir ölçü ve bezeme detayları gözetilerek oluşturulan tamamlamalar ile formlar verildikten sonra yalın bırakılan bölümler arasında bazı tezatlıklar ortaya çıkmaktadır.

Tamamlama müdahalesi, uygulamanın kalıcılığı ve sürdürülebilirliği açısından ele alındığında; özgün yapı taşı olan mermerin aksine tamamlamada çimento esaslı harç kullanımı, uygulamaların kalıcılığını ve sürdürülebilirliğini olumsuz etkilemektedir. Bu durum özgün malzeme ile tamamlama malzemesinin genleşme kat sayılarının farklı olmasına neden olmuş, ayrıca harç malzemedeki çatlama ve aşınma şeklinde bozulma türleri ortaya çıkmıştır. Bu nedenle İonik Stoa'nın tamamlama malzemelerinde çimento esaslı harç kullanımı, uygulama kolaylığı ve maliyetinin düşük olması bakımından uygun görülse de, müdahalenin sürekliliği düşünüldüğünde korumanın sonuçları bakımından olumsuz yönleri ortaya çıkmıştır. Açık havada sergilenen yapının nem ve iklim kontrolünün sağlanmasının mümkün olmaması, ıslanma-kuruma ve ısınma-soğuma başta olmak üzere yıllar içinde döngüsel olarak tekrar eden hadiselerin tetiklediği bozulmalar karşısında yapının savunmasız kalmasına neden olmuştur. Bu durum özgünden ziyade ağırlıklı olarak onarım malzemelerini etkileyerek, kısa zaman içinde tamamlama harçlarında mekanik gerilimlere ve bunun doğal bir sonucu olarak da malzemenin yapısal özelliklerinin zayıflamasına yol açmıştır. Ayrıca farklı renk ve özellikte malzeme kullanılarak yapılan tamamlamalar, alanın mikro klima ve mikro florasının etkisiyle hızlı bir patina tutulumu göstermiş ve aradan geçen yıllarda özgünden ayırt edilebilir özelliğini giderek yitirmiştir. Her yıl kış mevsimine geçişte antik kentin alçak kesimlerinde en geniş haliyle kutsal yol üzerinde su baskınları yaşanmaktadır. Kuzey Çarşı, Delphinion ve İonik Stoa gibi düşük kottaki kalıntılar, uzun süre sular altında kalmaktadır. İlkbahar mevsiminde ısının yükselmesiyle birlikte durgun ve sığ olan su, çabuk ısınmakta bu durum da yosun ve diğer su bitkilerinin oluşumuna neden olmaktadır. Su seviyesinin yaz mevsiminde düşmesiyle birlikte ölü organizmalar yüzeye bir halı gibi serilmektedir. Bu durum alandaki taş eserlerin yüzeyinde sarımsı beyaz örüntüler ile çamur kalıntıları ortaya çıkarır (Taschner, 2014, s. 253-268). Yağışlar ile birlikte su birikiminin olması

İonik Stoa'nın özgün ve tamamlama malzemelerinde yoğun miktarda nem oluşumuna, yükselen nem de tuz kuzmalarına, yüzeysel kir birikimlerine, ufalanma ve kılcal çatlamalara neden olmuştur.

Kaynakça

- Ahunbay, Z. (2011). *Tarihi Çevre Koruma ve Restorasyon*, (6. Baskı), Yem Yayınları: İstanbul.
- Demas, M. (1997). Ephesus. Torre, de la M. (Ed.), *The Conservation of Archaeological Sites in the Mediterranean Region* (s. 127-149). Los Angeles: The J. Paul Getty Trust.
- Ersen, A., Gürdal, E., Güleç, A., Alkan, N. Ersan, H. Ö., Eruş, M., Çağiran, E. Baykır, M., Akıncı, G. (2016). Geleneksel Harçlar ve Koruma Harçları. *Konservasyon ve Restorasyon Dergisi Çalışmaları Dergisi (KUDEB)*, sayı: 16 s. 36-50. İstanbul: İstanbul Büyük Şehir Belediyesi.
- Jokilehto, J. (2002). *A History of Architectural Conservation*, Oxford: Butterwort Heinemann.
- Ladstätter, S. (2016). Efes'in Arkeolojik Alanlarındaki Konservasyon Stratejileri, E. Dündar-Ş. Aktaş-M. Koçak-S. Erkoç (Ed). *Havva İşkan'a Armağan Lykiaarkhissa* (s. 541-560). İstanbul: Ege Yayınları.
- Levi, D. (1967). Le Compagne 1962-1964a Iasos. *Annuario Della Scuola Archeologica di Atene (ASAtene) E Delle Missioni Italiane in Oriente*, Volume XLIII-XLIV, Nuova Serie XXVII-XXVIII (1965-1966), s. 401-591. Roma.
- Levi, D. (1969a), Gli Sacvi di Iasos", *Annuario Della Scuola Archeologica di Atene (ASAtene) E Delli Missioni Italiane in Oriente*, Volume XLV-XLVI, Nuova Serie XXIX-XXX (1967-1968), s. 537-590. Roma.
- Levi, D. (1969b). La Mission Archeologique Italienne de Iasos, *TAD XVII-2*, s. 117-121. Ankara.
- Meriç, R., Öz, A. K., Ekin, A. (2002). Metropolis 2000 Yılı Kazı Raporu, 23. *Kazı Sonuçları Toplantısı* (1. Cilt, s. 87-98). Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Müller-Wiener, W. (1983). Milet 1982 Yılı Kazı Raporu, V. *Kazı Sonuçları Toplantısı* (s. 247-250). Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı.
- Müller-Wiener, W. (1985). Milet 1984 Çalışmalarının Raporu, VII. *Kazı Sonuçları Toplantısı* (s. 531-539). Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı.
- Müller-Wiener, W. (1986). Milet 1985, VIII. *Kazı Sonuçları Toplantısı* (II. Cilt, s. 199-207). Ankara: Kültür Bakanlığı.
- Müller-Wiener, W. (1988). 1987 Milet Çalışmaları, X. *Kazı Sonuçları Toplantısı* (II. Cilt, s. 37-42). Kültür Bakanlığı.
- Müller-Wiener, W. (1990). 1988 Yılı Milet Çalışmaları Raporu, XI. *Kazı Sonuçları Toplantısı* (II. Cilt, s. 53-59). Ankara: Kültür Bakanlığı.

- Rheidt, K. (1993). Die Ausgrabungen in Aizanoi 1991, XIV. *Kazı Sonuçları Toplantısı*, (II.Cilt, s. 289-307). Ankara: Kültür Bakanlığı.
- Rheidt, K. (1994). 1992 Yılı Aizanoi Kazısı, XV. *Kazı Sonuçları Toplantısı* (I.Cilt, s. 525-537). Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı.
- Rheidt, K. (1995). Aizanoi 1993 Yılı Kazı Çalışmaları, XVI. *Kazı Sonuçları Toplantısı* (II.Cilt, s. 65-73). Ankara: T. C. Kültür Bakanlığı.
- Rheidt, K. (1996). Die Ausgrabungen in Aizanoi 1994, XVII. *Kazı Sonuçları Toplantısı*, (II. Cilt, s. 293-309). Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı.
- Rheidt, K. (1998). Aizanoi 1996 Yılı Kazı ve Onarım Çalışmaları, XIX. *Kazı Sonuçları Toplantısı* (II. Cilt, s. 319-332). Ankara: T.C. KültürBakanlığı.
- Serdaroğlu, Ü. (1971). Recent Archaeological Research in Turkey, Euromos 1969, 1970. *AnatSt*, 21, s. 47-48.
- Serdaroğlu, Ü. (1973). Recent Archaeological Research in Turkey, Euromos 1971, 1972. *AnatSt*, 23, s. 36-37.
- Serdaroğlu, Ü. (2004). *Lykia-Karia'da Roma Dönemi Tapınak Mimarlığı*, s. 119-135. İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- Sevin, V. (2007). *Anadolu'nun Tarihi Coğrafyası I*, 2. Baskı. Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları.
- Strocka, V.M. (1979). Efes'teki Celcius Kitaplığı Onarım Çalışmaları. (Çev. C. Özgünel) *Belleten*, Cilt: 43, Sayı:172, s. 809-822.
- Şener, Y. S. (2016). Taş Eser Korumada Tamamlama Uygulamaları: Yöntem ve Uygulama Biçimlerine İlişkin Değerlendirmeler, P. Ayter, Ş. Demirci (Ed). *IV. ODTÜ Arkeometri Çalıştayı, Türkiye Arkeolojisinde Taş: Arkeolojik ve Arkeometrik Çalışmalar, Prof. Dr. Hayriye Yeter Göksu Onuruna* (s. 143-151). Ankara: Bilgin.
- Tarhan, Ç.M. (2019). 20. Yüzyılda Anadolu'nun Arkeolojik Alanlarında Sürdürülen Koruma ve Onarım Çalışmalarının Genel Derlemesi, T. Demir-M. Ekici - M. Ş. Dinç - Ç. M. Tarhan (Ed), *Rifat Ergeç Armağanı* (s. 283-300). Ankara: Bilgin Kültür Sanat Yayınları.
- Taschner, M. (2014). Milet - Koruma, Turizm ve Çevre Koşulları. M. Bachmann, Ç. Maner, S. Tezer, D. Göçmen (Ed), *Miras 2 Doğal, Kentsel ve Sosyal Çerçeve de Koruma ve Alan Yönetimi* (s. 253-268). İstanbul: Ege Yayınları.

ARKEOLOJİK DEMİR BULUNTULARDA KARŞILAŞILAN SORUNLAR VE NEDENLERİ¹

Zeynep YILMAZ²

Özet

Arkeolojik demir buluntularda karşılaşılan sorunlar ve nedenleri üzerine derlenmiş olan çalışmada kısaca demir madenin özelliklerinin neler olduğu açıklanmaya çalışılmış, toprak altı ve üstünde karşılaşılan sorunlar ve nedenleri üzerinde durulmuştur. Demir buluntularda bozulmaların nedenleri her iki (toprak altı ve toprak üstü) koşulda da benzerlikler içermektedir. Bozulma nedenlerinden bağıl nem, sıcaklık ve oksijenin varlığı direk etki etmektedir. Klorürlerin etkisi ise bağıl nem varlığında etkisini yoğun olarak göstermektedir. Demir buluntuların bozulmalarını anlamak için öncelikle demir metalinin malzeme özelliklerinin ve demir buluntuların bozulma nedenlerini bilmek gerekmektedir. Demir korozyonunu ise demirin kendisinden çıplak gözle ayırt etmek her zaman mümkün olmamaktadır. Temel olarak yapılacak incelemelerde stereo mikroskop kullanımı daha doğru sonuçlara ulaşmaya yardımcı olacaktır. Demir üzerinde oluşan korozyonların renkleri de birbirine benzediğinden ve hatta bazen aynı renk olduğundan gözle ayırt etmek mümkün olmayacaktır. Ancak ileri teknik analizler ile korozyon türünün ne olduğu tespit edilebilmektedir. Doğru tespitler sonucunda ise önleyici koruma ve direk müdahaleler ile demir buluntularını korumak mümkün olacaktır.

Anahtar kelimeler: Metal, koruma, demir bozulmaları, bozulma nedenleri, korozyon

Problems Encountered in Archaeological Iron Finds and Their Causes

Abstract

In the study, which was compiled on the problems encountered in archaeological iron finds and their causes, it was tried to explain the characteristics of the iron mine briefly, and the problems and reasons encountered above and

¹ Bu makale Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsünde yapılan Parion Antik Kenti Bronz Sikke Buluntularında Analiz Verilerine Göre Korunma Sorunları, Müdahalelerin Tespiti ve Koruma Onarım Uygulamaları başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

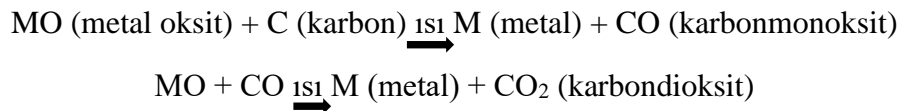
² Arş. Gör., Ankara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Kültür Varlıklarını Koruma ve Onarım Bölümü. E-posta: zeynepars@yahoo.com.tr ORCID ID: 0000-0003-2201-2830

below the ground were emphasized. The causes of deterioration in iron finds are similar in both (subsoil and above ground) conditions. Relative humidity, temperature and presence of oxygen directly affect the causes of deterioration. The effect of chlorides shows its effect intensely in the presence of relative humidity. In order to understand the deterioration of iron finds, first of all, it is necessary to know the material properties of iron metal and the reasons for the deterioration of iron finds. It is not always possible to distinguish iron corrosion from the iron itself with the naked eye. Basically, the use of a stereo microscope will help to achieve more accurate results in the examinations to be made. Since the colors of the corrosions on iron are similar to each other and sometimes even the same color, it will not be possible to distinguish them with the eye. However, with advanced technical analysis, the type of corrosion can be determined. As a result of correct determinations, it will be possible to conservation the iron finds with preventive conservation and direct interventions.

Keywords: Metal, conservation, iron deterioration, causes of deterioration, corrosion

1. Giriş

Doğada nadiren saf halde bulunan demiri (Fe), "...priometalurji (ısı ile) metodu ile üretebilmek için ana madde olarak çıkartılan cevherin oksit halinde olması gereklidir. Demir içeren, Magnetit (Fe₃O₄), Hematit (Fe₂O₃), Götit (HFeO₂ – FeO (OH)), Limonit (FeO(OH).nH₂O) ve siderit (FeCO₃) gibi oksijen içeren cevherlerden metal üretimi, genel olarak kömürde bulunan karbonun kendisi ve ondan hasıl olan karbonmonoksit metal ile bileşik halde bulunan oksijeni ondan ayırma temeline dayanır ve kimyasal reaksiyonu (Fathalizadeh, 2012, s.55) şu şekilde gerçekleşir:"



En önemli metalik malzemelerden biri olan demirin günlük yaşamda kullanımı ile birlikte insan yaşamına etkisinin de belirleyici olduğu bilinmektedir. Demirin alet bazında kullanımının başladığı tarihler Demir Çağı olarak adlandırılmaktadır. Anadolu'da ve Yakın Doğunun komşu ülkelerinde Demir Çağı'nın başlangıcı MÖ 2 binin son çeyreği olarak kabul edilmektedir (Yalçın, 2000, s.307). Eski dünyada demirin kullanım tarihleri bölgesel olarak değişebilmektedir.

Arkeolojik kazılarda en çok karşılaşılan metallere oranla daha fazla bozulmaya uğramaktadır. Toprak altında diğer metallere oranla daha fazla bozulmaya uğramaktadır. Toprak altından ele geçen demirlerdeki bozulmaları çıplak gözle sınıflandırmak mümkün değildir. Renk ve yapı olarak birbirine benzer korozyon ürünleri, ileri arkeometrik analizler sayesinde tanımlanabilmektedir. Ayrıca korozyon kabuğunu demir özünden ayırt etmek için demir metalini ve oluşması muhtemel bozulmaları tanımak ve gerekiyorsa stereo mikroskop altında objeyi incelemek gerekmektedir.

2. Demir Objelerde Karşılaşılan Sorunlar ve Nedenleri

Arkeolojik demir objeler toprak altında en fazla oksidasyona uğrayan metallerdir. Bu sebepten dolayı toprak altından çıktuktan sonra bozulmanın tespiti ve stabil hale getirilmesi önem arz etmektedir. Aksi durumda ani ortam değişikliğine, oksijene, sıcak havaya ve bağıl neme maruz kalan demirde bozulmanın reaksiyonları hızlanarak devam etmektedir. Bozulmaları ve sebeplerini iki ana başlık altında toplamak mümkündür.

-Toprak altı bozulmalar ve bozulmalara etki eden sebepler

-Kazı sonrası oluşan bozulmalar ve bozulmalara etki eden sebepler

Demir buluntuların toprak altında bozulmalarına sebep olan etkileri şu şekilde sıralanabilir;

- Klorür iyonlarının etkisi
- Nemin etkisi
- Gümü (mezar/toprakaltı) ortamlarının etkisi
- Oksijenin etkisi
- Sıcaklık ve değişimleri
- Demiri oluşturan bileşiklerinin etkisi
- Toprak altında oluşan mekanik etki

Bozulma etkilerini çeşitlendirmek mümkündür. Bunlara, objenin gömülü olduğu bölgedeki toprağın yapısı, iklim şartları ve insanlar tarafından toprak üstünde yapılagelmiş faaliyetler ki bunlardan en yaygın olanı tarımsal faaliyetlerdir. Tarım ilaçlarının kullanımı, toprağın yapısını etkileyebilecek ve bölgeden bölgeye farklılık gösterebilecek bozulmaların oluşmasına da sebep olabilmektedir.

Oluşabilecek bozulmaların en önemli sebeplerinden biri de çözünebilir tuzlardır. Bağıl nem ile birlikte harekete geçen tuzlar oldukça aşındırıcı (agresif) bozulmalara neden olmaktadır. Demir toprak altındayken klorür iyonlarını çeker, oksidasyon sonucunda iyonların elektron alışverişi korozyona sebebiyet verir ve korozyonun özellikleri ortam koşullarına göre değişkenlik gösterir (Watkinson, Rimmer, Kergourlay, 2013, s. 409). Bağıl nem ile etkileşime giren tuz, korozyon hızının da artmasına sebep olmaktadır (Kumar, 2018 s.23). Kazı buluntuları üzerinde korozyon sorunlarının diğer bir belirtisi ise düşük oranlarda mikroskop altında görülebilen, nesne yüzeyi üzerindeki ıslak asidik sıvı damlası veya kuru ve kırmızı yuvarlak zarların oluşumudur. Damlaların oluşumu demir klorür tuzlarının higroskopik doğası (su emici yapısı) ile ilgilidir. Nem nispeten yüksek olduğunda ve tuz suyu absorbe ettiğinde demirde çözünmeler ve sıvı damlaları oluşur. Oluşan bu damlaların kenarlarında demir hidroksitler birikir ve yuvarlak bir kabuk oluşturur. (Kumar, 2018, s.25)

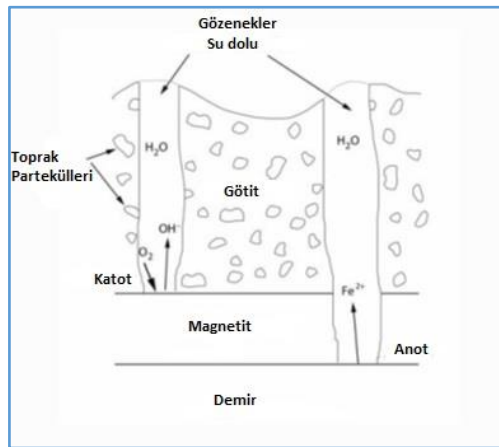
Bağıl nem değişimi, havanın sıcaklık ve soğuk dengesiyle de bağlantılıdır; “sıcak hava soğuk havadan daha çok su tutar. Bu nedenle kapalı alanlarda sıcaklık azaldığında bağıl nem artar”. Gümü (mezar) ortamları buna örnek olarak gösterilebilir. Gümülerde indirgenmiş sülfür de bozulma sebeplerindendir (Kumar, 2018, s.23).

Vimal Kumar (2018, s.24-25) soy metaller hariç diğer tüm metallerin kimyasal olarak kararsız olduğunu belirtmiştir. Metaller oksijenle birleştiğinde metal oksit oluşumları gözlenmektedir. Oksijene erişme hızı da önem taşıdığından hızlı şekilde oksijene maruz kalan bir demirde oksidasyon oluşur. Fe^{2+} iyonları ise aşağıdaki çözeltide oluşur:



Korozyon; metallerin çevresi ile yaptığı kimyasal ve elektrokimyasal reaksiyonlar sonucu metalik özelliklerini kaybetmesi olayıdır. Metaller doğada genellikle oksit ve sülfür mineralleri halinde bulunur. Bu bileşikler metallerin en kararlı halidir. Metaller bu bileşikler halinde iken serbest enerjileri en düşük durumdadır. Mineralleri metal haline dönüştürmek için enerji harcanması gerekir. Ancak metaller üretilirken almış oldukları bu enerjiyi geri vererek kendiliğinden doğada buldukları hale dönmek eğilimdedirler. Örneğin demir doğada genelde oksit mineralleri halinde bulunur. Bu minerallerden yüksek fırınlarda enerji harcanarak üretilen demir metali, zamanla korozyona uğrayarak doğada bulunan demir oksit mineraline benzeyen pası oluşturur (Gürü ve Yalçın, 2006, s.199).

Klorür iyonlarının demir korozyonunu hızlandırdığı bilinmektedir (Kumar, 2018, s.25). Sülfat iyonları ise korozyon döngüsünden yavaş olarak ayrılırlar; çünkü çözünmeyen demir (III) hidroksil sülfatları oluştururlar. Fe^{2+} iyonlarının oksidasyona uğraması sonucunda sülfürik asit (H_2SO_4) salınımı oluşur bu da daha fazla korozyona sebebiyet verir. Fe^{2+} iyonlarının oksidasyonu aynı zamanda götit ($\alpha-FeOOH$), lepidokrosit ($\gamma-FeOOH$) ve akagenit ($\beta-FeOOH$) gibi birçok farklı oksihidroksitin birikmesine sebep olur. Akagenit sıklıkla havaya maruz kalan fakat işlem görmemiş olan arkeolojik buluntularda görülür. Demir buluntularda akagenitin varlığı korozyon tabakasının altında aktif demir korozyonu belirtisidir. (Graedel, T., Frankenthal, R., 1990, s.2385-2394; Kumar, 2018, s.25). Korozyon profillerinin bileşimleri çeşitlilik gösterebilir fakat demirde ağırlıklı olarak götit ($\alpha-FeOOH$), magnetit (Fe_3O_4) ve magemit (Fe_2O_3) oluşumları gözlenir (Watkinson vd., 2013, s. 408).³ (Görsel 1)



Görsel 1. Demir korozyonunu gösteren şematik çizim (Einarsdóttir, 2012, s. 19)

³ Daha detaylı bilgi için bkz. (Neff, Vega, Dillmann, Descostes, Bellot, Gurlet and Béranger, 2007, s. 41-76)

Görsel olarak demir üzerindeki bozulmaları eksiksiz ve doğru olarak tanımlamak pek mümkün değildir, ancak ileri analiz teknikleri ile bozulmaların tespiti daha sağlıklı şekilde yapılabilir.

Tablo 1. Demir üzerinde görülen bazı korozyon ürünleri (Bloom and Smith, 1969, s. 2; Kumar, 2018, S. 24)

Kimyasal isim	Mineral ismi	Kimyasal formül	Renk
Demir oksit	Magnetit	Fe ₃ O ₄	Siyah
Demir oksit	Hematit	α-Fe ₂ O ₃	Kırmızı ya da siyah
Demir karbonat	Siderit	FeCO ₃	Sarı-kahverengi
Demir oksihidroksit	Götit	α-FeOOH	Sarı-kahverengi
Demir oksihidroksit	Akagaenit	β-FeOOH	Kırmızı-kahverengi
Demir oksihidroksit	Lepidokrokit	γ-FeOOH	Turuncu
Demir sülfat tetrahidrat	Rozenite	FeSO ₄ 4H ₂ O	Yeşil
Demir sülfat pentahidrat	Siderotil	FeSO ₄ 5H ₂ O	Beyaz
Demir sülfat heptahidrat	Melanterite	FeSO ₄ 7H ₂ O	Mavi-yeşil
Demir hidroksit sülfat dihidrat	Butlerit	Fe(OH)SO ₄ 2H ₂ O	Turuncu

Toprak altında demir objelerde görülen bozulmalar yalnızca kimyasal yapıda olmaz aynı zamanda fiziksel bozulmalar da gözlemlenmektedir. Fiziksel bozulmalar kimi zaman kimyasal kaynaklı olurken kimi zaman da mekanik kaynaklı olabilmektedir. Toprak altında uzun yıllar kalan demir metalinin kimyasal kaynaklı bozulmalara uğramasını fiziki olarak gözlemlemek mümkündür. Objede korozyonun sebep olduğu şekilsel bozulmalar veya minerallerin tepkimeye girerek oluşturduğu renk skalası buna örnek olarak verilebilir. Korozyona uğrayan demirin zayıfladığı ve kırılmanlaştığı bilinmektedir. Bu zayıflık ve kırılmanlık fiziksel bozulma olarak adlandırılan kırılmalara ve/veya çatlaklara sebep olmaktadır. Toprağın yarattığı mekanik baskı da kırılmalara ve çatlaklara neden olabilmektedir.

Toprak altında başlayan bozulma süreci objeler toprak üstüne çıktığında da devam etmektedir. Hatta toprak altında bir süre sonra yavaşlayan bozulma döngüsü stabil hale gelirken toprak üstüne çıkartılan objelerde bozulma oldukça hızlı şekilde devam etmektedir. 2000 yıl kadar toprak altında kalan ve nispeten daha az korozyona uğrayan bir obje yüzeye çıkartıldıktan 40-80 yıl sonra tamamen tahrip olabilmektedir. Toprak üstüne çıkartıldıktan sonraki korozyon artışının topraktakine kıyasla birçok nedeni vardır. Topraktaki stabilitenin temel nedeni, nispeten düşük oksijen içeriği ve inhibe edici katmanların oluşumu gibi görünmektedir. Toprak üstüne çıktıktan sonra obje %40'dan fazla bağıl neme maruz kaldığında klorit iyonları demir çekirdeği ile korozyon tabakası arasındaki ara yüzde nem oluşturan sıvı elektrolitleri çeker. Klorürlerin katalitik etkisiyle birlikte yüksek oksijen konsantrasyonu yukarıda belirtilen toprak üstüne çıkartıldıktan sonraki

korozyon artışının hızının artmasına sebep olarak gösterilmektedir (Patscheider and Vepřek, 1986 s. 29).

Demir buluntuların toprak üstünde bozulmalarına sebep olan diğer etkileri şu şekilde sıralanabilir;

- Bağlı nemin etkisi
- Oksijenin etkisi
- Sıcak havanın etkisi
- Atmosferik kirliliğin etkisi
- Yanlış koruma uygulamalarının etkisi

Bağılı nem ve oksijenin etkisinden yukarıda bahsedilmiştir, buna ek olarak demir objelerin arazi şartlarında, laboratuvar ortamında ve uzun süreli depolama alanlarında maruz kaldığı yüksek bağılı nem bozulmanın ana etkilerindedir. Objeler, kazı alanında toprak altından (gömmü ortamından) çıktıktan sonra, arazi şartlarında, kazı laboratuvarına teslim edilene kadar belli bir süre muhafaza edilecekse mümkün olduğu kadar toprak altı koşullarına benzer şartlar sağlanmaya çalışılmalıdır. Laboratuvarda koruma onarım işlemleri sonrası gerekli stabilizasyon işlemlerinin tamamlanıp depolama alanına aktarılan objelerin muhafaza edileceği alanın bağılı nem oranlarının gerekli seviyelerde tutulması, objelerin tekrar korozyona uğrama risklerini azaltacaktır. Aksi durumda toprak altından daha hızlı bir şekilde korozyon döngüsü devam edecektir.

Bir diğer etken olan atmosferik etki, endüstriyel atıkların bulunduğu atmosferde, özellikle kömürün yanmasıyla ortaya cüruf, kül ve sülfür bileşenleri, deniz suyunda bulunan klorürler ve toprakta bulunan asit metalleri atmosferik korozyona uğratar (Uluengin, 2006, s. 17). Bu etkiler daha çok dış ortamda sergilenen objelerde veya mimari kalıntılar üzerindeki metallerde görülmektedir.

Demirlerin bozulmasında yanlış koruma uygulamalarının etkisi oldukça sık rastlanan bir sorun olabilmektedir. Özellikle koruma konusunda uzman olmayan kişi veya kişilerce gerçekleştirilen (hatalı) koruma onarım uygulamaları, sadece demir objeler üzerinde değil tüm arkeolojik objeler üzerinde geri dönülmesi imkânsız hasarlar bırakabilmektedir. Metal objelerde bu hasarlar görece daha fazla olabilmektedir. Özellikle demir objelerde bozulmanın tespiti ve bu tespit ışığında koruma onarım yöntemine karar verilmesi aşamasında oldukça titiz davranılması gerekmektedir. Demir objelerde bozulan kısımları ve metalin kendisini birbirinden ayırmak güç olabilmektedir. Bu nedenle topyekün uygulanan ve kontrolü güç olan kimyasal temizlik yöntemlerindense, bölgesel uygulamanın mümkün olduğu ve kontrolün sağlanabildiği mekanik yöntemleri tercih etmek, daha doğru olacaktır. Demir objelerin koruma onarımında tuzdan arındırma işlemleri sırasında kullanılan bazı kimyasal solüsyonlar, işlemin bitmesinin ardından obje üzerinden yeterince uzaklaştırılmamış ise çevresel etkilerle ve demir metaliyle etkileşime geçerek reaksiyon oluşturabilir ve bozulma döngüsünün tekrar etmesine sebep olabilir. Bunlarla birlikte kırık olan objelerin yapıştırılmasında veya eksik olan objelerin tamamlanmasında kullanılacak olan kimyasal maddeler, objeye verebilecekleri zararlar gözetilerek seçilmelidir.

3. Sonuç ve Değerlendirme

Eski tarihlerden bu yana birçok alanda sıklıkla kullanımına devam edilen metal olan demir, günümüzde pas önleyici solüsyonlar, boyalar vb. koruma önlemleri alınarak kullanılmaya devam etmektedir. Doğada çok bulunmasının yanında kolay işlenebilirliği nedeniyle de eskiden bu yana tercih edilmektedir.

Arkeolojik kazılarda toprak altından ele geçen demir objeler çoğunlukla yüksek oranda bozulmuş olarak karşımıza çıkmaktadır. Çoğu zaman metal özünü de kaybetmiş olarak ele geçen demir objeler, topraktan çıkarıldıktan sonra da bozulma reaksiyonları, önlem alınmadığı sürece artarak devam etmektedir.

Toprak altında uzun yıllar kalan buluntunun zamanla ortam koşullarına uyum sağlayarak stabil duruma geçtiği kabul edilir; ancak koşullara uyum sağlama sürecinde, bir taraftan da ortama, malzeme özelliklerine ve koşullara bağlı bozulmalar da meydana gelmektedir. Zamanla oluşan bu bozulmalar toprak altı ortamında oksijen azlığına bağlı olarak yavaş ilerler, yüzeye çıkarılan buluntu, yeni ortam (atmosfer) koşullarına maruz bırakılmış olur ve bu duruma tepki geliştirir (Sease, 1994, s.1; Angelini, Rosalbino and Grassini, 2007, s.209-214; Gerwin, Baumhauer, 2000, s.63-80). Toprak altında klorürler, nem, oksijen ve sıcaklık demir objelerin bozulma reaksiyonlarını başlatarak zincir halinde devam etmesinin sebeplerindedir. Toprağın yapısı ve sıcaklık oksijen miktarını direk olarak etkilediğinden dolayı demirlerin bozulma reaksiyonlara etki ederler. İklim şartları ve su kaynakları da toprak yapısını doğrudan etkileyen bozulmaları ise dolaylı olarak etkileyen sebeplerdendir.

Demir obje, eğer ki alanda bir süre muhafaza edilecekse, boyutuna ve durumuna göre Polietilen (PE) poşetlerde veya Polietilen kutularda, hava sirkülasyonu sağlanarak ve güneş ışığından korunarak bekletilmelidir. Ele geçen toprak altı buluntular oldukça hassas yapıda olabilirler; gözle görülen veya görülmeyen (olduğu ön görülen) çatlaklar, kırıklar, yüzeysel dökülmeler varsa veya buluntu hassasiyeti söz konusu ise polietilen kutu içerisinde, asitsiz kâğıt ya da nötr kumaş türleri (Tyvek gibi) ile tampon yapılarak muhafaza edilmesi, taşıma esnasında buluntuyu olası darbelerden koruyarak daha fazla deforme olmasının önüne geçecektir. Metal buluntuların, kazı-laboratuvar arası süreçlerinde üst üste konulmadan saklanması ve taşınması, birbirinden ayrı tutulması, mekanik dirençsizlik sorunlarıyla oluşabilecek fiziksel bozulmaların da önüne geçilmesinde önemli bir konu oluşturacaktır. Ayrıca toprak üstünde bağıl nem, oksijenin varlığı, sıcak hava, atmosferik kirlilik ve yanlış koruma uygulamaları da demir objelerin bozulma sebeplerindedir.

Koruma onarımı tamamlanmış ve stabil hale getirilerek dış etkenlere karşı koruma altına alınmış olan demir objeler arkeolojik kazı depolarında veya müze depolarında saklanmaktadır. Depoların da belli koşullarda sabit tutulması gerekmektedir. Bağıl nem metallerde %45 in üzerine çıkmamalı ve sıcaklık 18-22°C'de sabit tutulmalıdır. Demir objeler paketlenirken mekanik etkiden kaçınılmalı ve mümkün olduğunda tek tek paketlenmeli ve üst üste konulmamalıdır. Periyodik olarak takip edilmeli ve gözle görülür bir bozulma durumunda tespiti yapılarak gerekli önlemler alınmalıdır.

KAYNAKÇA

- Angelini, E., Rosalbino, F., Grassini, S. (2007). Simulation of Corrosion Processes of Buried Archaeological Bronze Artifacts. P. Dillmann, G. Béranger, P. Piccardo and H. Matthiessen. (Eds), *Corrosion of Metallic Heritage Artefacts* (s. 203-218). Cambridge: Woodhead Publishing.
- Bloom, M. C., Smith, Jr. S. H. (1969). The Corrosion Products of Iron and Their Relation to Corrosion in Steam Generating Equipment (report no: AD0686651). Washington: Naval Research Lab.
- Einarsdóttir, S. S. (2012). *Mass Conservation of Archaeological Iron Artifacts A Case Study at the National Museum of Iceland*. Göteborgs Universitet Institutionen för Kulturvård, Sweden.
- Fathalizadeh, A. (2012). Eski Çağda Demir Üretim, Teori ve Teknolojisi. *Metallurji*, 164, s. 53-60.
- Gerwin, W., Baumhauer, R. (2000). Effect of Soil Parameters on the Corrosion of Archaeological Metal Finds. *Geoderma*, 1-2, 63-80.
- Graedel, T. E., Frankenthal, R. (1990). Corrosion Mechanisms for Iron and Low Alloy Steels Exposed to the Atmosphere. *Journal of the Electrochemical Society*, 137(8), 2385-2394.
- Güder, Ü. (2015). *Anadolu'da Ortaçağ Demir Metallurjisi: Kubad Abad, Samsat, Kinet Höyük, Hisn Al-Tinat ve Yumumktepe Kazısı Buluntuları* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat Tarihi Anabilim Dalı, Çanakkale.
- Gürü, M., Yalçın, H. (2006). *Malzeme Bilgisi*. Ankara: Palme Yayınevi.
- Karatak, A., Akyol, A., A. (2020). Genel Hatlarıyla Öntarihte Demir ve Çelik. Yalçın, H. G. Stegemeier, O. (Ed). *Metallurgica Anatolica Ünsal Yalçın 65. Yaşgünü Armağını Kitabı* (s. 311-318). İstanbul: Ege Yayınları.
- Kumar, V. (2018). Preservation Methods of Historical Iron Objects: An Overview. *International Journal of Engineering Science Invention (IJESI)*, 7(3), s. 22-29.
- Patscheider, J. Veprék, S. (1986). Application of Low-Pressure Hydrogen Plasma to the Conservation of Ancient Iron Artifacts. *Studies Conservation*, 31 (1), 29-36.
- Sease, C. (1994). *A Conservation Manual for the Field Archaeologist, Archaeological Research Tools*. (Third Edition). Los Angeles: Cotsen Institute of Archaeology Press.
- Watkinson, D., Rimmer M. B., Kergourlay, F. (2013). Alkaline Desalination Techniques for Archaeological Iron., P. Dillmann, D. Watkinson, E. Angelini and A. Adriaens. (Eds). *Corrosion and Conservation of Cultural Heritage Metallic Artifacts* (s. 407-434). England: Woodhead Publishing.
- Yalçın, Ü. (2000). Zur Technologie der frühen Eisenverhüttung. Arbeits- und Forschungsberichte zur Sächsischen Bodendenkmalpflege, Band 42, s. 307-316.

SANAL MÜZECİLİKTE YENİ YAKLAŞIMLAR

Zeynep KAHRAMAN¹

Özet

Bilimsel çalışmaların öncü rol üslendiği değişim ve yenilikler toplumları her yönden etkilemeye ve değiştirmeye başlamıştır. Özellikle Berlin Duvarı'nın yıkılmasıyla toplumsal düzen değişimi hızlanmış; internetin yaygınlaşmasıyla iletişim ağı genişlemiş ve bunun sonucu olarak dünya, devletlerin takipte zorlanacağı hızla küreselleşmeye başlamıştır. Bu değişimlerden öncelikli olarak kapitalist sistemin ana yapıları etkilenmiş, değişime paralel olarak kendilerini reforme eden küresel ve uluslar üstü kurumsal yapılar ortaya çıkmıştır. Bu gelişmeler doğrultusunda devlet kurumları tüm yapılarını zorunlu bir gereklilik olarak yeni dönem anlayışına uygun işlevsellikte hem alt yapısal hem de hukuken yeniden düzenlemiştir. Toplumların her türlü kültürel mirasını günümüze taşıyıp geleceğe aktaran müzeler de bu yeni düzenlemede göz ardı edilmemiş ve şartlara uygun alt yapısal düzenlemelerle yeni olarak tanımlanabilecek sanal müzeleri oluşturmuştur. Dijital devrim sonrası sanal müzeler günümüz toplumsal yapısı içerisinde bir zorunluluk olarak ortaya çıkmıştır. Özellikle güncel bir sorun olarak Mart 2020'den sonra tüm dünyada toplumsal paradigmalarda değiştiği COVID-19 küresel salgın döneminde sanal müzelerin eğitsel ve sosyal rehabilitasyon işlevi belirgin bir şekilde ortaya çıkmış ve müzelerin bu işlevi sanal müzeler sayesinde fonksiyonel olarak yerine getirilmeye çalışılmıştır. Bu çalışmada toplumsal kültürün günümüze taşınıp geleceğe aktarılmasında birincil kurum olan müzelerin zorunlu değişimiyle ortaya çıkan sanal müzelerin düşünsel temelleri, konuya ait kavramlar, sınıflandırılması, dünyada ve Türkiye'de sanal müze örnekleri incelenmiştir. İnceleme yapılan alan yeni gelişip ortaya çıktığı için konunun kavramlarıyla ilgili temel tanımlarda ICOM yayınları esas alınmıştır. Alandaki bilimsel yayınlar taranmış ve sanal müze kavramına dair bir çalışma ortaya konmuştur. Konunun yeni olup yazın birliği olmamasından dolayı değişik görüşlerin yer aldığı tartışmalara da çalışmada yer verilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Müze, kültür aktarımı, küreselleşme, toplumsal değişim, sanal müze

New Approaches in Virtual Museology

Abstract

Changes and innovations caused by the scientific studies have begun to affect and change societies in all aspects. After the fall of the Berlin Wall, the change in social order accelerated. With the spread of the internet and expansion of the

¹ Öğr. Gör. Çankırı Karatekin Üniversitesi, Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü,
Mail: zeynepk@karatekin.edu.tr

communication network, globalization of the world accelerated, too. Because of these changes, the main structures of capitalist system was affected. Also, self-reformed and super-national global institutions emerged. As mandatory requirements, state institutions began to renew themselves and reorganized their structures in terms of functionality with the aspects of infrastructural and legal systems. Museums, which kept all types of cultural heritage of societies to the present and carry them to the future, were not ignored and virtual museums equipped with necessary infrastructural amendments. Thus, it can be said that virtual museums have emerged as necessity in the current social structure. After March 2020, during the COVID-19 global pandemic, when the social paradigms changed in the world, the educational and social rehabilitation functions of virtual museums became apparent and these functions of museums was started to be fulfilled by the virtual museums. This article examines intellectual foundations, concepts, classifications of virtual museum examples in Turkey and in the world that were emerged due to the mandatory change of the museums. Since this field of study is relatively new, the definitions of the concepts are based on the ICOM publications. Also, by reviewing the previous publications and this study, which is about the virtual museum, was revealed. Due to the fact that the subject is new and lack of unity in the literature, discussions with different views are also included.

Keywords: Museum, cultural transmission, globalization, social change, virtual museum

1. GİRİŞ

İnsanın evrende var olmasıyla birlikte hem doğaya hakim olma hem de kendi varoluşunu ortaya koyma mücadelesi içinde ürettiği tüm birikimleri günümüzde koruyan ve toplumlarının var oldukları zamandan kendilerine kadar gelen geçmişe ait mirası, gelecek zamana taşıyıp yeni nesillere aktaran müzeler, ilk yıllarında sanatsal, kültürel ve bilimsel öğeleri toplayarak koruma ve belgeleyerek sergileme fonksiyonunu üstlenmiş kurumlar olarak yapılandırılmıştır. Günümüz müzeleri bu fonksiyona ek olarak başta eğitsel, sonra sosyolojik ve psikolojik rehabilitasyon olmak üzere yeni işlevler üstlenmiştir.

Çağdaş toplumların müzelere ve müzeciliğe verdiği önem öylesine artmıştır ki aydınlanmanın öncüsü olan üniversiteler de diğer bilimsel disiplinlerden bağımsız olarak müzeoloji bölümleri kurulmuştur.

Modernitenin müzecilik anlayışının oluşmasında devlet anlayışındaki değişimin yeri büyüktür. Mutlakiyetçi devlet anlayışından sonra ortaya çıkan ve 1789 yılında gerçekleşen Fransız Devrimi egemenlik kavramına yüklenen anlamda bir değişim oluşturmuştur. Egemenlik tek güç sahibi olan mutlak monarktan alınarak ulusa verilmiştir². Modernitenin bu devlet anlayışı içerisinde kamusal müzeler oluşturulmuştur. Kamusal müzeler, bireysel ya da aile koleksiyonculuğundan yeni devlet anlayışına geçişin bilimsel etkinliklerinin doğal neticesi olarak ortaya çıkmıştır. Bireysel olarak toplanan koleksiyonlar veya biriktirilip sergilenen aile miraslarının yeniden değerlendirilmesi, sınıflandırılması, belgelendirilmesi ve kamu otoritesi tarafından korunmaya başlanmasıyla bireysel uğraş kamu kurumları desteğiyle kuramsal bir çalışmaya dönüşmüştür. Bu dönüşümle kamusal müzeler oluşturulmuştur.

² Hukuki bir kavram olan ulusal egemenlik, egemenliğin asıl ve legal sebebidir. Kurum ve kuruluşlar ya da kişiler temel kaynağını ulustan almayan bir otoriteyi kullanamaz.

Özellikle II. Dünya Savaşı'nın ardından modernizmin sorgulanmaya başlamasıyla postmodern düşünce gelişmeye başlamıştır. Bu sorgulayıcı olan yeni düşünceyle birlikte müzecilik anlayışında da paradigmlar değişmiş, yeni anlayışlar ortaya çıkmaya başlamıştır. 1980'lere kadar koleksiyonlarını koruyup sergileyen müzeler giderek güncel müzecilik anlayışıyla yeniden yapılanmıştır. Günümüzdeki anlamıyla çağdaş müzeciliğin alt yapısını oluşturan çalışmalar 1950'li yıllardan sonra başlamıştır. Müzeoloji alanındaki çalışmalar 1960'lı yıllara kadar nesne merkezli bir disiplin olarak var olmuş fakat farklı disiplinlerden de yararlanmıştır. Bu çalışmalar sayesinde 1960'lar yeni müzecilik modellerinin ve çağdaş uygulamalarının yapıldığı müzeolojide devrim niteliğinde bir dönem olmuştur (Karadeniz vd., 2015, s. 206).

Küreselleşme süreci içerisinde günümüzdeki gelişmiş ülkeler, çağın gereği olarak yeni ve gelişmiş kitle iletişim araçları, daha çağdaş ve bilimsel eğitim programları, toplumların ihtiyacı olan içtimai etkinliklerle izleyicilere ulaşabilecekleri yeni müzecilik anlayışını benimsemişlerdir.

1980'li yıllarda başlayan dijital devrim, müzecilik anlayışına yeni bir boyut kazandırmıştır. Bilgi iletişim teknolojilerinin müzeciliğe uygulanmasıyla sanal müzeler ortaya çıkmıştır.

1970'li ve 1990'lı yıllarda insanların mekandan bağımsız serbest dolaşabilmesi bireysel özgürlük olarak algılanmaktaydı. Oysa günümüz modern çağında insanların evlerinde kalıp kendilerine zaman ayırabilmeleri bireysel özgürlük olarak algılanmaktadır. Modern teknoloji çağının toplumları zaman fakiri haline getirdiği günümüzde, insanların çağın hızına bağlı olarak sürekli bir şeylere yetişme ve bir şeyleri yetiştirme çabası dikkate alındığında zaman fakiri olan modern insanın müzeye gidebilecek zamanının olması zor görünmektedir. Klasik müzecilik anlayışında müzelerin hizmet verdiği saatler ile insanların müzelerine ayırabilecekleri zamanlar, müzelerin ziyaretçileri ağırlama kapasitesi ve sunum teknikleri gibi birçok şey dikkate alındığında sanal müzeciliğin sosyal gerekliliği ve önemi daha iyi anlaşılacaktır.

Sanal müzecilik, günümüzde çağdaş müzeciliğin işlevini ve içeriğini en güzel biçimde ortaya koyan yeni müzecilik anlayışı olarak gelişmektedir. Bu müzeler buldukları eserleri ve sahip oldukları sergileri daha geniş insan topluluklarına kolayca ulaştırmakta ve insanların hizmetine sunmaktadır. Sanal müzeciliğin toplumsal ihtiyaç olarak öne çıkan önemi ve bu alanda günümüz sanal müzeciliğini inceleyip ortaya koyan dizinlerin ulaşılabilirliğinin kısıtlı olması, tek başına günümüz sanal müzeciliğini ele alıp incelenen dizinlerin azlığı bu çalışmanın önemini ve gerekliliğini ortaya koymaktadır.

Bu çalışmada, çağın teknolojik gelişmelerine paralel bir gereklilik olarak ortaya çıkan sanal müzecilik anlayışı ve yapılanması incelenecektir. Çalışmanın araştırma yöntemi nitel araştırma olup konuyla ilgili yazın taraması yapılmış ve bu tarama sonucu elde edilen veriler analiz edilip konu özetlenmiştir. Bundan dolayı araştırma tarama modeli ile yapılmıştır.

2. Sanal Müzecilik

2.1. Sanal Müzeciliğin Tanımı ve Ortaya Çıkışı

Sanal müzeler, aynı zamanda, 1970'lerden itibaren dünya toplumlarını etkileyen “küreselleşme” olarak adlandırılan yeni bir sosyoekonomik sistemin bir sonucudur. Küreselleşme kavramı, “Kapitalist ekonomik sistem içerisinde, insanların, eşyaların ve hizmetlerin serbest dolaşımı” (Papila, 2012, s. 57) olarak açıklanabilir. Küreselleşmenin kökeninde, Batı’da ortaya çıkan Bilim Devrimi, Sanayi Devrimi ve Dijital Devrim yer almaktadır. Küreselleşmenin ortaya çıkardığı en önemli gelişmelerden biri de “küresel kentler”dir. Küreselleşme ve küresel kentlerle tüm dünyada ulus üstü olarak ortaya çıkan organizasyonların egemen olduğu Yeni Dünya Düzeni oluşmaya başlamıştır. Bu Yeni Dünya Düzeni’yle birlikte mekan ve sınır kavramı önemini yitirmiştir. Yeni bilimsel gelişmelere paralel olarak üretilen teknolojiyle birbirine bağlanan kentler sayesinde fiziksel yakınlık kavramı ortadan kalkmıştır. Fiziksel yakınlığın ortadan kalkmasıyla birçok alandaki üretim ve hizmet ağı dünyanın farklı bölgelerine kolayca ulaşabilmiştir. Bu gelişmeler ışığında kültürel paylaşımlar ve aktarımlar geçmiş anlayıştan farklı şekilde teknolojik gelişmelerden yaralanmaya başlamış ve yeni bir yapılanma içine girmiştir. Anlatılan değişimin bir gerekliliği olarak müzecilik anlayışında da stratejik yönelimler değişmiş ve sanal müzeler ortaya çıkmıştır.

1946 yılında kurulan Uluslararası Müzeler Konseyi [International Council of Museums (ICOM)] genel olarak müzeyi toplumsal gelişime hizmet eden, ulaşılabilir ve açık, insana ve kendini meydana getiren kültüre tanıklık eden materyaller üzerinde inceleme ve araştırma yaparak, bilgi elde edip bu bilgiyi paylaşan, kültürel materyalleri toplayan, koruyarak, insanların incelemesi, eğitimi ve sanatsal zevki için eserleri topluma sergileyen, bu işlevleri yerine getirirken bir kazanç elde etme düşüncesiyle hareket etmeyen ve işlevsel sürekliliği olan bir kurumlar olarak tanımlamıştır (Bae, 2013, s. 33-36).

Günümüz müzeleri, koleksiyonlarından bilgi üreten, bu bilgiyi işleyerek insanlarla buluşturan, koleksiyonlarından üretilen bilgileri süzgeçten geçirerek yeni ve düzenlenmiş eğitimsel etkinlikler ile toplumun tamamına sınıf ayrımı yapmadan ulaştırmayı hedefleyen; bu işlevselliği ile tarihi eser deposu olma görevi görünümünden kurtulup dinamik mekanlar haline dönüşmeye başlamıştır. Bu dönüşümün temelinde bilim ve teknolojinin gelişimiyle ortaya çıkan yeni sunum ve sergileme olanakları vardır. “Müzeler, temel işlevlerini yerine getirirken ve kendilerini kurumlar olarak buldukları topluma ve dünyaya anlatırken, iletişim teknikleri ve yöntemlerini kullanmaktadırlar” (Papila, Kilimci ve Kahraman, 2021, s. 2).

Müzelerde insanlığın kültürel mirasının toplumla buluşmasına imkan sağlayan çağdaş ve modern sunum ve etkili anlatım tekniklerinin aktif olarak kullanılması insanların müzelere olan ilgilerini de artırmıştır. Sergi alanlarında müzedeki eserlerin güvenli ve sağlıklı olarak korunmasını amaçlayan vitrinlerin sergilenen eserleri var olan ihtişamıyla gösterebilmesi müzelerdeki sergi görseelliğinin niteliğini ve kalitesini artırmıştır. Rehberler eşliğinde yapılan müze gezileri, ziyaretçilerin dikkatini çeken bilgilendirme ve yönlendirme levhaları, elektronik ortamda sunulan rehberlik hizmetleri, müze ziyaretçilerine yönelik sürekli ya da geçici olarak hizmete sunulmuş müze sergileri, dia film gösterileri, müzelerde ve sergi alanlarında düzenlenen seminerler ve ziyaretçilerin

katılımıyla yapılan atölye faaliyetleri müze ziyaretçilerini aktif olarak öğrenme sürecinin içine katmıştır. Kültürel miras varlıklarını daha iyi muhafaza edip ziyaretçilere başarılı ve etkin biçimde sunulması, müze ile toplum arasındaki iletişimin daha ileri bir noktaya taşınmasına, ziyaretçilerin müzeye gelmekten mutlu olmasına, müzelere yapılan ziyaretlerin sayısının artmasına ve ziyaret sürelerinin daha uzun olmasına imkan sağlamıştır.

Günümüzdeki teknolojik gelişmelerle birlikte bilgisayar ve yapay zekaya bağlı iletişim yöntemlerinin kullanımının yaygınlaşması ve kolaylaşması ve bu teknolojinin ürettiği cihazların insanların gündelik yaşamında birçok alanda kullanılması, özellikle bilimsel araştırmaları ve eğitimi çok olumlu etkilemiştir. Bu gelişmelerin bir sonucu olarak özel sektör kuruluşları, kamu kurum ve kuruluşları söz konusu teknolojiyi kullanmaya başlamıştır. Müzelerde ilk başta sahip oldukları eserlerin envanterlerini çıkarmak gibi büro işlerinde bilişim teknolojilerini kullanmaya başlamıştır. Öncelikli olarak büro işleri için kullanılan bu teknoloji, ilerleyen zamanda eserlerin takip edilmesi, güvenliğinin sağlanması muhafaza edilmesi için gereken iklim kontrolü, alanlarında da kullanılmıştır. Sonradan ise eserlerin sergilenmesi ve ışıklandırılması gibi doğrudan ziyaretçilere yönelik olan işlerde de kullanılmıştır. Özellikle 1990'lı yılların başından itibaren internet kullanımının yaygınlaşmasıyla müzelerin söz konusu teknolojiyi kullanması etkin hale gelmiş ve bu gelişmelerin sonucu olarak *sanal müze* kavramı literatürdeki yerini almaya başlamıştır.

Werner Schweibenz “The Virtual Museum: An Overview of Its Origins, Concepts, and Terminology” başlıklı makalesinde sanal müzeyi çok çeşitli medya materyallerinden yararlanılarak oluşturulmuş sayısal nesnelere ve bu nesnelere ait bilgileri içinde barındıran, ziyaretçileri ile iletişimin kesintisiz olması amacıyla çok seçenekli erişim biçimlerini karşılamak için alışılmış olan iletişim metotlarının ötesine geçen ve dünya çapında erişimi mümkün kılmak gayesiyle fiziksel anlamda bir mekana ihtiyaç duymayan müzeler olarak anlamlandırıp açıklamıştır (Schweibenz, 2019, s. 5-7).

Britannica'nın (2021) sanal müze tanımı şu şekildedir: Sanal müzeler, elektronik medya aracılığıyla ulaşılabilen, dijital olarak kaydedilmiş imgeler, ses dosyaları, metin dokümanları ve diğer tarihi, bilim ve kültürel verilerden oluşan koleksiyonlardır. Sanal müzeler, gerçek nesnelere barındırmadıklarından müze kavramının kurumsal tanımının kalıcılığı ve benzersiz özelliğine sahip değildir. Aslında, sanal müzelerin çoğunluğu, kurumsal müzelerin sponsorluğunda var olmaktadır ve bu müzelerin mevcut koleksiyonlarına bağlıdır. Yine de elektronik bilgi medyasının, özellikle de internet üzerinde çalışan hipermedya sistemi olan World Wide Web'in köprü [hyperlinking] ve multimedya yetenekleri, eğlence ve çalışma amaçlarıyla, büyük oranda bireysel kullanıcılar tarafından bir araya getirilen sayısallaştırılmış temsillerdir (Rodriguez, 2017).

Bilimsel literatürde *virtual museum* olarak adlandırılan, dilimizde ise *sanal müze* ile ifade edilen teknolojiye bağlı yeni oluşum; multimedya cihazlarının ve bilgisayar destekli gelişmiş teknolojileri kullanarak oluşturulan sanal müzeler, aslında somut olan müze koleksiyonlarının sayısallaştırılarak dijitalleştirilmesi olarak açıklanabilir.

Sanal müzelerin ilk örnekleri teknolojik alandaki gelişmeler ile ortaya çıkmış olmakla birlikte bu kavramın düşünsel temelleri 1950 yılından sonraki dönemde Benjamin ve Malraux'nun arasında yaşanan “sanat eserinin aurası” ile ilgili tartışmada ortaya çıktığı kabul görmüştür. Walter Benjamin

tarafından ileri sürülen; teknolojinin imkanlar kullanıldığında sergilenen sanat eserinin kendine özgü olan yapısında bozulma olmaktadır tezine karşılık André Malraux, kullanılan teknolojik imkanların sanat eserinin var olan kendine özgü özelliklerine yeni özellikler eklendiği tezidir. İkili arasında yaşanan tartışma günümüz teknolojisinin gelişmediği bir zaman diliminde, herkesin, istediği zaman istediği yerden ulaşabileceği bir müze kavramının ortaya çıkıp gelişmesini sağlamıştır.

1990'lı yılların ikinci yarısından itibaren, sanal müzelerin yaygınlaşmasıyla, iki temel tartışma ortaya çıkmıştır. Bu tartışmaların ilki, sanal müzelerin, gerçek müzelerin binaları, koleksiyonları ve eserlerini sanal ortamda taklit edilmesine dayalı olan yaklaşımdır. Diğeriyse, sanal müzelerin, dijital ortamlarda var olan, kendilerine özgü gerçeklikleridir.

Sanal müzelerin, dijital ortamda var olan, kendilerine özgü gerçekliklerini geliştirmelerinin ilk örneklerinden biri, 1999 yılında Guggenheim Vakfı tarafından kurulan Guggenheim Sanal Müzesidir. Bu müze, ünlü mimar Frank Lloyd Wright tarafından tasarlanan New York Guggenheim Müzesini ya da Frank O. Gehry'nin tasarladığı Guggenheim Bilbao müzesini değil; üç boyutlu dijital ortamda tasarlanmış özgün bir tasarımı temsil etmektedir. Sanal müze, Guggenheim ailesinin dünya üzerindeki tüm sanat kuruluşları ve müzeleri için bir merkez işlevine sahiptir (Bianchini, 2019).

Sanal müzelerin gelişimi, internet teknolojisinin gelişiminden doğrudan etkilenmektedir. Web 2.0 adı verilen, internet teknolojilerinde 2000'li yıllar sonrasında ortaya çıkan, "kullanıcıların, yalnızca bilgi alan konumu dışında bilgi veren, bilgi ürettiren, paylaşımında bulunduran ve tartışarak kullanıcıları aktif hale getiren yapı" (Milliyet, 2021) ile sanal müzeler, çok farklı ziyaretçi profillerine seslenen, kullanıcılar tarafından içerik üretmeye uygun, interaktif yapıları barındırmaya başlamıştır. Günümüzde ziyaretçiler, sosyal medya ağları ve siteleri üzerinde etkinlikler, bloglar, fotoğraf paylaşımları, video ve dijital ses dosyaları [podcast] ile, sanal müze içeriklerine erişebilmekte, yeniden yorumlayabilmekte ve içerik üretebilmektedirler.

Sanal müzeler, ülkelerin yerel kültür kurumları tarafından kurulabildiği gibi, uluslararası nitelikli sanal müzeler de mevcuttur. Avrupa Birliği'nin dijital kütüphane ve müze çalışması olan *Europeana*, birliğe üye olan ülkelerin katılımıyla kurulmuştur. Koleksiyonundaki 30 milyondan fazla dijital materyal, birliğe üye ülkelerin kütüphaneleri, müzeleri ve arşivlerindeki nesnelere ve kayıtlardan üretilmiştir. *Europeana*'nın interaktif projesi olan *Europeana1989*, Berlin Duvarı'nın yıkılışının 25. yıl kutlamaları kapsamında 2014 yılında gerçekleşmiştir. Avrupa'da bu olaydan etkilenen ülkelerdeki insanların bu tarihi olay üzerine çektikleri fotoğrafları, videoları ve ses kayıtlarını dijitalleştirerek kendi öykülerini yazmalarına dayalı olan bu proje, üye ülkelerin müzeleri ve kültür kurumlarınınca desteklenmiştir (EuropeanaPro, 2020).

Sanal müzelerin gelişimini etkileyen diğer önemli bir etken de, dijital iletişim tekniklerinde ortaya çıkan gelişmelerdir. Sanal gerçeklik ve diğer dijital teknolojiler, sanal müzelerde de uygulanmaktadır. Sanal gerçeklik projeleri, dünyanın önde gelen müzelerinde uygulanmaktadır. Bu projelerden biri olan Louvre Müzesinin, 2019 yılında başlattığı *Camın Ötesinde Mona Lisa* sanal gerçeklik çalışması, müze binasında sunulmakla birlikte, sanal müzelerindeki özel yazılımlar ile mobil telefonlarla da erişilebilmektedir.

2.2. Sanal Müzelerin Sınıflandırması

Aristoteles'ten günümüze kadar her bilimsel çalışmanın temelinde sınıflandırma esas alınmıştır. Schweibenz, sanal müzeleri içeriklerine göre dört başlık altında sınıflandırmıştır: Broşür sanal müzeler; içeriksel sanal müzeler; eğitsel sanal müzeler; sanal müzeler (Schweibenz, 2019, s. 15-21).

2.2.1. Broşür Sanal Müzeler

Bu sanal müze türü mevcut bir müzeyi tanıtan bu müzeyle ilgili genel bilgileri sistematik olarak düzenleyip bu düzenlenmiş bilgileri topluma internet ortamında sunan sanal müze uygulamalarıdır. Bu uygulamalar müzenin sahip olduğu koleksiyona ait çok sınırlı açıklayıcı bilgi içermelerinden dolayı sanal müzeden daha ziyade müzeyi ve koleksiyonlarını tanıtan internet sayfası niteliğindedirler. Tıpkı bir ürünü tanıtan broşür gibi algılanması sebebiyle bu uygulamalar broşür sanal müzeler olarak sınıflandırılmıştır. Ankara Anadolu Medeniyetleri Müzesi için oluşturulmuş broşür müze uygulaması vardır. Esasen dünyada ve Türkiye'de önemli müzelerin hepsinin birer broşür müze uygulaması bulunmaktadır.

2.2.2. İçeriksel Sanal Müzeler

Sahip oldukları koleksiyonlarını, hazırladıkları özel yazılımlar sayesinde sanal ortamdaki ziyaretçilerine çevirim içi olarak sunan ve bu ziyaretçinin müze koleksiyonundaki nesnelere sanal ortamda keşfetmesini temel amaç olarak alan sanal müze uygulamaları içeriksel sanal müzeler olarak sınıflandırılmıştır.

Bu sanal müze uygulamasında müze koleksiyonunda bulunan nesnelere merkeze alınmıştır. Bilginin sunumu nesnelere bağlıdır. İçeriksel sanal müzelerde bir nevi koleksiyonlar için bilgi bankaları içeriği oluşturulur. "Müze koleksiyonunun tanımlamalarında ayrıntılı bilgi verilmesi bu uygulamaların en önemli özelliğidir" (Sarsılmaz, 2010, s. 50).

2.2.3. Eğitsel Sanal Müzeler

Ziyaretçilerine yaş, eğitim düzeyi ve hayat tecrübelerine göre müzeye giriş için alternatifler sunmayı amaçlayan teknolojik uygulamaları kullanan sanal müze uygulamaları eğitsel sanal müzeler olarak sınıflandırılmıştır.

Eğitsel sanal müzelerde bilginin sunumunda merkezde nesne yerine içerik vardır. Bu müzeler öğretici ve bilgilendirici olma amacıyla tasarlanan programlarla yaptığı sunumlar sayesinde ziyaretçinin özel olarak ilgilendiği konuda daha fazla bilgi alması sağlamaktadır. Ayrıca ziyaretçilerine sağladığı farklı bağlantılarla, eğitsel sanal müzeyi yeniden ziyaret etmelerini sağlamaktadır.

Eğitsel sanal müzelerin esas amacı, ziyaretçilerin müzeye gelip nesnelere yerinde görüp incelemesini sağlamak için ziyaretçilerde üst düzey bir merak ve istek uyandırmaktır.

2.2.4. Sanal Müzeler

Sanal müzeler, eğitim amacıyla oluşturulmuş sanal müzelerin bir ileri adımının gerekliliği olarak ortaya çıkan müzeler gibi düşünülebilir. Sadece müzelerin sahip olduğu koleksiyonları sunmanın yanında diğer sayısallaştırılmış koleksiyonlarla da bağlantılar kurabilen dijital temelli uygulamaları hazırlayıp kullanan müzeler sanal müze olarak sınıflandırılmıştır. Bu müzelerin kurdukları bağlantılar sayesinde dünyanın her yerinde sergilenen müze koleksiyonlarına ulaşmak mümkün hale gelmektedir. Bu durum, duvarsız düşsel müzeleri oluşturmuştur. Sanal müzeler ile uzaklık ve kısıtlayıcı sınır kavramları ve bu kavramların oluşturduğu engeller ortadan kalmış, sayısal koleksiyonlar gerçek dünyanın kopyaları olmaktan çıkıp sanal bir evrensel gerçeklik kazanmıştır.

Esas itibarıyla sanal müzelerin ortaya çıkış noktası müzelerde teknoloji kullanımıyla başlamıştır. Müzelerde ilk teknoloji kullanımı müze güvenliğinin sağlanmasına yönelik olmuştur. Her dönemde güvenliğe yönelik zamanın teknolojisi mutlaka müzelerde kullanılmıştır. Çok hızlı gelişip değişen ve yenilenen teknolojik unsurlarla müze güvenliğinden sonra sergileme yöntemlerinde de teknoloji kullanılmaya başlanmasıyla müzelerin çağa uygun ve modern görünmesi kullanıldığı teknoloji düzeyi ile ölçülür olmaya başlamıştır. Bu teknoloji kullanımı bilgisayar, internet ve bilgilerin sayısallaştırılması sürecindeki gelişmeyle, çağın getirdiği bir zorunluluk olarak müzelerde teknoloji kullanımında sanal müzeleri ortaya çıkartan bir evrim gerçekleştirmiştir (Oruç, 2016, s. 283-284).

2.3. Türkiye’de Sanal Müzelerin Gelişimi

Türkiye’de çağa uygun müzeciliğin gelişimini Osmanlı İmparatorluğu’ndaki müzecilik faaliyetlerinden ayrı incelemek mümkün değildir. Türkiye Cumhuriyeti yeni bir devlet olsa da birçok devlet kurumunun kökleri imparatorluk döneminden geldiği gibi müzeciliğin kökleri de imparatorluk döneminden gelmiştir. Bu köken meselesi dikkate alınarak Türkiye’de batılı anlamda kurumsal müzelerin Batı’daki kurumsal müzelerden 100 ya da 150 yıl sonra kurulduğu söylenebilir. Cumhuriyet döneminde Atatürk’ün öncülüğünde müzecilik açısından çok önemli girişimler gerçekleştirilmiştir. Korunmak istenen birçok önemli yapı müzeye dönüştürülmüş ve müzecilikle ilgili birçok kanun çıkarılmıştır. Bu gelişmeler doğrultusunda 20. yüzyılın son çeyreğine kadar neredeyse tüm şehirlerde eserleri koruma, depolama, sunum ve aydınlatmanın önemsendiğini ortaya koyan müzeler kurulmuştur. 1980’li yıllarda özel müzelerin kurulmaya başlamasıyla Türkiye’de çağdaş müzeciliğin gelişmesine yönelik ciddi ve önemli adımlar atılmıştır (Keleş, 2004, s. 6-13).

Müzecilikte Batı merkezli gelişmeler ve Türkiye’deki teknolojik gelişmeler dikkate alındığında sanal müze düşüncesinin Batı ile aynı zamanda hayata geçirilmesi kolay olmamıştır. Bunun nedeni o yıllarda bir devlet kurumu olan İstanbul Arkeoloji Müzesi, Anadolu Medeniyetleri Müzesi, İstanbul ve Ankara Resim Heykel Müzeleri ve Ankara Etnografya Müzesi gibi ülkemizin en gözde

müzelerinin sahip olduğu teknolojik alt yapı ve müze koleksiyonlarının sayısallaştırılması olanaklarının ülke şartlarından dolayı çok kısıtlı durumda olmasıydı. Bu kısıtlı imkanlar doğrultusunda önceki başlıklar altında açıklanan bir sanal müze oluşumunu gerçekleştirmek mümkün olmamıştır. Proje aşamasında kalan sanal müze oluşturma girişimleri olmuştur. Ülkemizde sanal müzecilik anlamında devlet tarafından desteklenen ilk sanal müze çalışması Topkapı Sarayı'ndaki eserlerin 1990'lı yılların başında dijital ortama aktarılması amacıyla başlatılmıştır. Genel olarak "Topkapı Sarayı Projesi" olarak bilinen bu çalışmada Topkapı Sarayı'nda bulunan tarihi eserlerin bazılarının fotoğrafları çekilmiş, bazı eserlerin çizimleri yapılmış, bazı eserler için de animasyonlar hazırlanmıştır. Bu çalışmaların bilgisayar ortamında yapılması için çalışmalar başlatılmış ancak maddi külfeti yüksek olan proje için sponsor ve teknolojik destek sağlayacak devlet kurumu özel ve tüzel kişilerin bulunamamasından dolayı proje iptal edilmiştir (Atagök ve Özcan, 2001, s. 42).

Bir başka sanal müze projesi ise 1937 yılında M. Kemal Atatürk'ün talimatıyla kurulan İstanbul Resim ve Heykel Müzesine ait bir web sitesi hazırlanması için geliştirilmiştir. İnternet ortamında, çekilen tüm fotoğrafların tek bir fotoğrafı gibi bir araya getirilmesiyle oluşturulan panorama formatı kullanılarak ilk kez 269 resim bilgisayara aktarılmıştır. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi ve Paris'teki the Ecole Polytechnique'in birlikte çalışması ile istenilen web sitesi oluşturulmuştur. Bu site, İstanbul Resim ve Heykel Müzesinin koleksiyonunda bulunan Türk Sanatına ait eserleri bilgisayar ortamına aktararak bu ortamda yayınlanmasını sağlamıştır. (Atagök ve Özcan, 2001, s. 43).

İlerleyen süreçte 2000'li yıllardan sonra yeni mekanların gelişmiş teknolojik alt yapıya sahip olması sayesinde ülkemizdeki devlet müzelerinin değişimi başlamış ve kamuya ait sanal müzeler oluşmaya başlamıştır. (Atagök ve Özcan, 2001, s. 44).

1996 yılında düzenlenen, Habitat II. İstanbul Konferansında; "Habitat in Anatolia from Past to Present" [Anadolu'da Geçmişten Günümüze Habitat] konulu panele bağlı olarak yapılan 100 Famous Turkish Films [Yüz Tanınmış Türk Filmi], Turkish Painting [Türk Resmi] ve Turkish Poetry [Türk Şiiri] konulu CD aktarımları, Türk sanat ve kültürel mirasının uluslararası boyutta dijital platforma aktarılmasında elektronik belgeleme yönüyle çok önemli bir yere sahip olmuştur. Ailelere ait eserlerin bilgisayar ortamına aktarılması Sakıp Sabancı ailesine ait Sabancı Resim ve Heykel Koleksiyonu'nun dijitalleştirilerek internet ortamına aktarılması ile sağlanmıştır (Atagök ve Özcan, 2001, s. 43). Bu çalışmaların sonucu olarak sonraki yıllarda kurulan Sabancı Müzesinin web sitesinin temelleri oluşturulmuştur. (Barlas Bozkuş, 2014, s. 336).

Özel sektör tarafından kurulan öncü sanal müzelerden ilki, 1999 yılında kurulan Eczacıbaşı Sanal Müzesidir. Bu müzenin kuruluş amaçları, sanat eserlerinin ve kültürel mirası aktaracak koleksiyonların kayıtlarını tutmak; bu kayıtları saklamak için bir merkezi bellek arşivi oluşturmak; ülkemizde mevcut olan sanat eserlerinin değerlendirilmesi için objektif ölçütleri belirleyecek fikir alışverişinin yapılacağı ortamı oluşturmak; müzecilik alanında özgün ve yaratıcı projelerin gerçekleştirilmesini ve bu projelerin halka tanıtılmasını sağlamak; interaktif olarak sanal ortamı ve sosyal medyayı kullanma alışkanlığı olan genç kuşağın yetiştirilmesi için sanatsal alandaki duyarlılıklarını artırıp ve bu alanlarda doğru bilgilendirilmelerini sağlayarak küçük yaşlardan itibaren

sanata karşı merak duyarak keyif alabilmeleri sağlayarak bu alanlarda yetiştirilmeleri sürecine katkıda bulunmak olarak açıklanmıştır (Sanal Müze, 2020).

Eczacıbaşı Sanal Müzesinde, resim ve seramik alanlarında üretim yapan sanatçıların tanıtım sayfaları, Osman Hamdi Bey ve İkonografisi, Eczacıbaşı ailesinin sahip olduğu sanat koleksiyonundan 75 adet resim, Fikret Mualla Seçkisi, Ferruh Başağa, Saim Bugay, Neşe Erdok, İrfan Önürmen gibi çağdaş Türk Sanatının önemli sanatçılarının sergileri yer almıştır. Sitede çocuklar ve yetişkinlerin çeşitli yaş gruplarına yönelik özel etkinlik sayfaları, plastik sanatlarla ilgili birçok önemli link ve plastik sanatlarla ilgilenenler için okuma önerileri yer almıştır. www.sanalmuze.org linki ile ulaşılan site, faaliyetine, 2011 yılından sonra son vermiştir.

2000’li yıllara gelindiğinde ülkemizde vakıfların desteklediği özel müzeler açılmaya başlamıştır. Bu durum ülkemizde müzeciliğe ve müzecilik anlayışına yaklaşımın değişmeye başladığının en başat göstergesi olmuştur. Önce Sabancı Vakfı tarafından desteklenen Sakıp Sabancı Müzesi 2003 yılında açılmıştır. Bu müzenin açılmasının hemen ardından, Eczacıbaşı Vakfının desteklediği ve İstanbul’un ilk modern sanat müzesi olma özelliği taşıyan İstanbul Modern 2004 yılında açılmıştır. Daha sonra ise Suna-İnan Kıraç Vakfının destekleriyle 2005 yılında Pera Müzesi kurulmuştur. Bu vakıflar tarafından kurulan müzeler alışlagelmiş olan klasik müzecilik anlayışından farklı olarak toplumumuzun kültürel mirasını ve farklı alanlarda sanat eserlerini modern bir bakış açısıyla ziyaretçilere açmışlardır. Vakıf müzeciliğinin öncüsü olan bu üç müzeyi sonra Garanti Bankasının desteklediği Garanti Galerî Platform ve Elgiz Vakfının desteklediği İstanbul Çağdaş Sanat Müzesi takip etmiştir. Bu müzeler modern teknolojinin sunduğu imkanlarla çağdaş sanatın sergilenmesini sağlayan mekanlar olarak klasik müzelerden farklı olarak ön plana çıkmıştır. Devlet müzeleri ile özel müzelerin internet siteleri karşılaştırıldığında; özel müzelerin sahip oldukları gelişmiş alt yapı nedeniyle ziyaretçilerin internet ortamında eserleri kolaylıkla inceleyebileceği ve ziyaretçilere eserler hakkında bilgi aktarımı sağlayabilecek nitelikte sanal ortam düzenlemesi yaptığı görülmektedir. (Barlas Bozkuş, 2014, s. 336-337).

1453 İstanbul Panorama Fetih Müzesi, Türkiye’de gelişen teknolojinin sunduğu imkanlardan en çok yararlanan müzelerdendir. Bu müze 2009 yılında İstanbul Büyükşehir Belediyesinin Topkapı sur dışı bölgesini düzenlemeye başlamasıyla sur dışı bölgenin yeniden yapılandırma çalışmaları kapsamında Fatih Sultan Mehmet’in İstanbul’u fethetmesinin, gelişmiş modern teknolojik yöntemleri kullanarak canlandırılması amacıyla kurulmuştur. “İstanbul’un fethinin modern teknolojik yöntemlerle canlandırıldığı müze elektronik medya kullanımını açısından Türkiye’de bir ilk olmuştur. Görsel ve işitsel çoklu medya aygıtlarının kullanıldığı İstanbul 1453 Fetih Müzesi zaman-mekan algısını sanal olarak yeniden inşa etmiştir.” (Barlas Bozkuş, 2014, s. 337).

1453 Fetih Müzesi fiziksel kalıcılığı olan hiçbir koleksiyona sahip değildir. Kullanılan modern ileri teknolojik alt yapı sayesinde İstanbul’un fethini ziyaretçilerine sanal gerçeklik olarak sunmaktadır. (Barlas Bozkuş, 2014, s. 337).

Gelişmiş ülkelerde internetin bireysel kullanımı 1990’lı yıllarda yaygınlaşmaya başlamış olmasına rağmen ülkemizde bu durum 2000’li yıllara doğru gerçekleşmiştir. “İnternetin bireysel kullanımının yaygınlaşmasıyla müzeler de kurumsal web uygulamalarına geçmeye başlamıştır. Bu

dönemin müze web siteleri ya da sanal müzeleri daha çok kütüphane ve arşiv niteliğinde düzenlenmiştir.” www.ibiblio.org>15/11/2015 (aktaran, Oruç, 2016, s. 284).

Günümüzde ise hem özel hem de kamuya ait müzelerin hemen hemen hepsi sanal müze uygulamasına sahiptir. Bu müzelerin listesini Kültür ve Turizm Bakanlığı, Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü'nün sitesinde görmek mümkündür. Örnek bir link olarak, “<http://www.kultur.gov.tr/genel/SanalMuzeler/ResimHeykelMuzesi/katalog/index>.” verilebilir.

2.4. Sanal Müzelerin Günümüzdeki Durumu

Günümüzdeki sanal müzeler üzerine yapılan tartışmalarda, sanal müzelerin gerçek müzeleri taklit etmeleri gerektiği düşüncesi aşılmaktadır. Sanal müzelerin, müzeciliğe yeni bir anlayış getirdiği düşüncesi, müzelerin kendi sanal müzelerini yeniden tasarlamaları gerekliliğini ortaya çıkarmıştır. Müzeler, “sanal müzelerinin”, kendi binaları ve galerilerinin üç boyutlu kopyaları olması düşüncesinden uzaklaşmaya başlamışlardır. *Web temelli müze ağı ya da meta-müze* olarak adlandırılan, başka müzelere ait koleksiyonlardan parçaları içeren sanal koleksiyonları izleyicilerine sunan, yeni sanal müzeler geliştirilmeye başlanmıştır.

Web temelli müze ağı ya da meta-müzenin ilk örneği olarak, VOMA verilebilir. Dünyanın bütünüyle interaktif sanal müzesi olarak adlandırılan VOMA, 4 Eylül 2020’de açılmıştır. Bilgisayar Üretimli İmgeleme [CGI] ve sanal gerçeklik teknolojisiyle inşa edilen, tüm dünyadan ücretsiz erişime açık bu müzede, dünyanın bazı önemli eserlerinin dijital versiyonları ile COVID-19 sürecinde üretilmiş yeni eserler bulunmaktadır. VOMA’nın yaratıcısı olan Stuart Semple, 1999 yılında, bir online müze kurmaya karar vermiştir. Müze, tamamen bilgisayar ortamında yaratılmış bir binaya sahiptir. Müzenin mekanları, galerileri, bilgisayar teknolojisiyle oluşturulmuştur. Ziyaretçiler, VOMA’ya web sitesinden ulaşmakta ve müzede nasıl dolaşacaklarına dair talimatları edinirken, akan su sesi ile birlikte Belgrad doğumlu Misha Milanovic’in tasarladığı sanal heykelin bulunduğu, güneşli bir avluya girmektedirler. VOMA’da klasik ve çağdaş sanat eserlerinin dijital versiyonları bulunmaktadır. Müzenin koleksiyonları, küratör Lee Cavaliere tarafından yönetilmektedir. Müzenin dijital sanat eserlerinin bir kısmı, Paris’teki Orsay Müzesi, Chicago Sanat Enstitüsü, Whitney Amerikan Sanatı Müzesi, Metropolitan Sanat Müzesi gibi müzelerdeki eserlerin dijital versiyonlarıdır (Voma, 2021).

Bütün dünyayı etkisi altına alan, COVID-19 pandemisi, müzecilik ve sanal müzeler üzerinde çok büyük bir etki yapmıştır. Mart 2020’de, dünyanın pek çok ülkesinde yaşanan sokağa çıkma yasakları, müzelerin de çalışma sistemlerini değiştirmiştir. Pek çok müze, Mart 2020-Kasım 2020 tarihleri arasında tam kapanmayı uygulayarak ziyaretçi kabulünü durdurmuş, çalışanlarının binalarındaki mevcudiyetini de sınırlamıştır. Müzelerin ziyaretçi sayılarında büyük azalmalar yaşanmıştır. Dünyanın en önemli 100 müzesinin 2019 yılındaki ziyaretçi sayısı 230 milyon iken, 2020’de 54 milyon ziyaretçi sayısına düşmüştür. Bu rakamlar %77 oranında azalmayı göstermektedir (Florian ve Stapley-Brown, 2021). Tam kapanma sonrasında da müzeler, COVID-19 tedbirleri gereklerince, sınırlı sayıda ziyaretçiyi kabul edebilmişlerdir.

Bu süreçte, müzeler, ziyaretçileriyle kurdukları iletişimi yeniden tasarlamışlardır. Louvre Müzesi gibi, dünyanın en köklü müzeleri, faaliyetlerini online olarak, sanal müzeleri üzerinden sürdürme kararı almış; yalnızca buldukları ülkelerin halkına yönelik değil, tüm dünyadaki insanlara açık sanal müzeleriyle ziyaretçilerini ağırlamaya başlamışlardır. Pandemi öncesinde, online olarak koleksiyonlarının küçük bir kısmını online erişime açan müzeler, bu süreçte koleksiyonlarının daha büyük kısımlarını dijitalleştirerek online erişime sunmuşlardır. Sanal müzelerinin faaliyetlerini de çeşitlendirmiş; sanal turlar, online atölyeler, konuşmalar, etkinlikler ve sayısallaştırılmış sergiler hazırlamışlardır.

COVID-19 pandemisi kısıtlamaları sırasında, insanların yaşam biçimleri değişmiştir. Sokağa çıkma yasakları ve sonrasında, çok sayıda insan, evlerinde çalışmak zorunda kalmış ya da çalışma hayatı kesintiye uğramıştır. Özellikle gelişmiş Batı ülkelerinin ve diğer ülkelerin metropollerinde yaşayan insanlar, evlerinde daha çok zaman geçirmek durumunda kalmışlardır. Bu süreci kendi kişisel gelişimleri için kullanmak isteyen insanlar, sanal müzeleri ziyaret etmişlerdir. Sanal müze ziyaretçi sayıları, pandemi öncesi döneme göre büyük bir artış göstermiştir. Sanal müzelerin eğitim işlevleri bu dönemde öne çıkmıştır. Aynı zamanda, ziyaretçiler, pandemi sürecinin yarattığı stres ve diğer sorunlarla baş etmek için, sanal müzeleri rehabilitasyon ve eğlenme, hoş zaman geçirmek için kullanmışlardır. İnsanlar kendi ilgi alanları, hobileri ile ilgili sanal müzeleri ziyaret etmeleri, diğer online eğlence sistemlerine yeni bir alternatif olarak öne çıkmıştır.

Pandemi sürecinde sanal müzelerin sunduğu olanaklar, müzelere yeni ve çok farklı bireylerden oluşan izleyiciler kazandırmıştır. Müzeleri, uzaklık, başka bir ülkede yaşamak, fiziksel engeller, sağlık koşulları gibi pek çok nedenle fiziki olarak ziyaret edemeyen insanlar, müzeleri sanal olarak ziyaret edebilmiş, kimi zaman da müze mekanlarında sergilenen koleksiyonlar dışındaki daha çok nesneye dijital olarak ulaşabilmişlerdir. Bu ziyaretçilerin bir kısmının müzelerin gelecekteki kalıcı ziyaretçileri olacakları düşünülmektedir (Museum Booster, 2021).

COVID-19 sürecinde, sosyal medya, yeni sanal müzeler için bir platform oluşturmuştur. Bu müzelerden biri, Instagram'da yer alan, fiziki bir binası ve gerçekliği bulunmayan, yalnızca siber ortamda var olan COVID Art Museum'dur (Covid Art Museum [Cam], 2020).

2021'in yaz aylarından itibaren, pandemi kısıtlamaları bütün dünyada azalmaya başlamıştır. Ülkeler normalleşme sürecine girmekle birlikte, müzeler, hala bazı kısıtlamaları uygulamakta ve pandemi öncesine göre daha az ziyaretçi kabul etmek zorunda kalmaktadırlar. Bu durumun yarattığı gelir kaybı, bazı müzelerin sanal müzeleri üzerinden düzenlediği ücretli online turlar, sergiler ve atölyeler ile telafi edilmeye çalışılmaktadır.

3. Sonuç ve Değerlendirme

Tüm toplumsal kurumlar tarih boyu bir evrimden geçmiştir. Devlet anlayışı ve devletin temel yapısı bu evrimi çok belirgin yaşamıştır. Bir devlet kurumu olarak toplumlara hizmet veren müzeler de bu evrimsel değişimden payını almıştır. Müzelerin ortaya çıktığı dönemden başlayarak geçirdikleri değişim süreci incelendiğinde mimari ve teknolojik alanda meydana gelen değişimlerle paralellik

gösterdiği gözlemlenmektedir. Bu değişime bağlı olarak da sanal müzelere yönelik tartışmalar “20. yüzyılın ilk yarısından itibaren başlamıştır. Sanal müzelerin geleneksel müze yapısına ve kavramına, sanat yapıtına, daha geniş anlamda sergilenen nesnelere ve ziyaretçiye olan etkileri tartışılan konuların başında gelmiştir” (Çolak, 2006, s. 307).

Konuya ait kavramların tanımlanmasında da ciddi sorunlar vardır. Birçok kavram tanımında ve alana ait yapılan sınıflandırmalarda alan otoritelerinin uzlaştığı kısımlar çok azdır. Öncelikle sanal müze tanımında Britannica'nın “global.britannica.com” sitesinde yaptığı tanımla, Uluslararası müze otoritesi ICOM'un yayınlarında Shweibenz'in yaptığı tanımda birlik yoktur. Yine ICOM'un taksonomisine göre sanal müzeler; “broşür sanal müzeler, içeriksel sanal müzeler, eğitsel sanal müzeler ve sanal müzeler olarak dörde ayrılmıştır” (Shweibenz, 2004, s. 3). Aynı makalede sanal müze ile eş anlamlı kabul edilen müzeler şunlardır: dijital müze, online müze, e-müze, web müze. Sanal müzeyi tanımlamak için ortaya konan açıklamalar alanda çalışma yapan bilim insanlarının çoğu tarafından doğru bulunmamıştır. Gerek teknolojik tanımların tam oturmamış olması gerekse sanal müzeler hakkında çalışmaların yeni başlamış olması ve tanımların yapıldığı yılların sonrasında sanal müzelere ait düşüncelerde birçok değişikliğin olması bunun başlıca sebepleri arasında sayılabilir.

Sanal müzeler hakkında ortaya çıkan tartışmalardan biri de bu müzelerin “sanata ya da geleneksel müze anlayışına zarar verip vermediğidir.” Bu tartışmanın temelinde yatan sebep sanal müze kavramının kabul gören kesin bir tanımının yapılamamış olmasıdır. Günümüzde dünyanın içinde bulunduğu pandemi sorunundan dolayı kendi bağımsız yapılaşmasını oluşturan sanal müzeler, bildiğimiz geleneksel müzelere rakip olarak algılanmaktadır. Bu algının oluşmasında temel sebeplerden birisi de sanal müzelere ait kavram kargaşasının çözülememiş olmasıdır. Sanal müzeler bazı akademik topluluklar tarafından, kültürel varlıkların ve sanat eserlerinin metalaştırılması olarak değerlendirilmiştir. Uygulamaya bakıldığında bu düşüncenin doğru olmadığı görülür. Çünkü sanal müzeler birçok geleneksel müzenin aksine ücretsizdir. Bu olumsuz algıyı yok etmek için sanal müze kavramının bilim insanları tarafından kabul gören bir tanımının yapılması ve verdiği hizmetlerin tanıtılması gerekir.

Sanal müzeleri eleştirenlerin en çok ileri sürdüğü argüman, Walter Benjamin'in dile getirdiği gibi, eserin aslı ile aynı ortamda bulunarak eseri görmenin insan üzerinde oluşturduğu etki ve duygusal yoğunluğu oluşturmaması gelir. Sergilenen sanat eserleri ya da herhangi bir kültür ürününü birebir, hiçbir aracı olmadan, aslını görüp incelemek ve hissetmek isteyen müze ziyaretçileri, sanal müze ziyaretlerinin ve sanal ortam üzerinden yapılan gezilerin eser ile müessir arasındaki bağlarını kestiğini düşünmektedirler. Ayrıca fiziki müze ziyaretlerinde mimarının önemli bir tesiri vardır. Fiziki müzelerin gösterişli yapılarının ziyaretçiler üzerinde güçlü bir ruhsal etkisi vardır. Eserlerin sergilendiği yapıların ihtişamı ve tarihi dokusuyla birlikte müze kurumunun devlet otoritesinden kaynaklanan saygınlığı, insanları gezileri esnasında farklı bir ruh haline sokmakta ve eserler ziyaretçileri daha çok etkilemektedir. Sanal müzeleri ziyaret eden insanlar fiziki müzelerin üzerlerinde oluşturduğu bu psikolojik hazır bulunuşluk etkisini bulamamaktadır. Bundan dolayı sanal müzelerdeki eserlerden aynı derecede etkilenmemektedir. (Barlas, 2014, s. 330).

Sanal müzeler için yapılan bu olumsuz eleştirilere karşılık çok fazla sayıda olumlu eleştiriler de yapılmaktadır. Bu olumlu eleştirilerin çoğu sanal müzenin açıklamalarında bulunan sanal müzelerin olmazsa olmazı olan özelliklerinden kaynaklanmaktadır. Sanal müzelerin zamandan bağımsız olarak günün 24 saatinde ziyaret edilebilir olması en birinci özelliği ve olumlu eleştirilerin başlangıç noktasıdır. Ayrıca dünyanın neresinde olunursa olunsun ziyaret etmek istenilen sanal müze, çağımızda insanların taşıdığı cep telefonunda bulunmaktadır. Sanal müzelerin kolay ve sınırlara bağlı olmayan ulaşılabilirliği olumlu eleştirilerin ikinci kaynağıdır. Dünyanın her yerindeki sanat eserlerine ve dünyanın her yerindeki kültürel mirasa insanların büyük çoğunluğunun ulaşmasını sağlayan sanal müzelere bu bağlamda olumlu eleştiriler yapılmaktadır. Sanal müzeleri fiziki müzelerden daha avantajlı kılan diğer bir özellik de bu müzelerin fiziki müzelerle göre daha hızlı güncellenmesi ve daha hızlı yenilenebilir olmasıdır. Özellikle yapılan arkeolojik çalışmalarda bulunan yeni eserler ve kültürel miras unsurları çok hızlı bir şekilde sanal müzelerde ziyarete açılmaktadır (Peker, 2014, s. 16). Sanal müzelerle yönelik getirilen eleştirilerde diğer bir olumlu yaklaşım ise sanal müzelerin fiziki müzelerden farklı olarak kendine has farklı bir sosyal topluluk oluşturmalarıdır. “Bazı sanal müzelerde ziyaretçilerin yorum bırakabileceği alanlar mevcuttur, fiziki müze koşulların birbirini tanımayan insanlar eser hakkında görüş paylaşımında bulunmasa da sanal müzelerde bu imkanın mevcut olması yeni bir sosyalleşme alanı yaratmıştır.” (Barlas, 2014, s. 333)

Dünyanın dört bir köşesinde bulunan insanları çok kolay bir şekilde farklı ülkelerdeki müzelerde buluşturabilen sanal müzeler modern dönem müzecilik anlayışında yerini almıştır. Müze yönetimleri, oluşturdukları web verileriyle müzelerinin amaçlarına uygun olarak tüm faaliyetlerini yapmaktadırlar. Bu faaliyetler oluşturulan uygulamalar sayesinde, internet bağlantılarıyla çok bir maliyete ihtiyaç duymadan dünyanın birçok yerinde zaman ve mekan sınırı olmadan ziyaretçilere ulaştırılmaktadır. Bu yönleriyle bakıldığında sanal müzecilikteki gelişmeler çok olumlu olarak algılanabilir. Fakat bu uygulamaların müze-toplum diyalogunda sağlıklı bir ilişki kurup kurmadığına dair yeterli bilimsel veri yoktur.

Sanal müzeciliğin geleceği gelişen teknolojiye paralel olarak atılacak adımlarla çok farklı gelişmelere açıktır. Özellikle son 10 yılda gelişen teknolojinin eğlence sektörüne uygulamaları sanal müzeciliğe aktarılabilir. Sinema ve televizyon filmleri sektörüne damga vuran 3D teknolojisinin sanal müzeciliğe aktarılmasıyla sinemalarda dünyanın önde gelen müzelerini gezmek mümkün olabilir. Ayrıca 3D uyumlu televizyonlar sayesinde insanlar evlerinin konforunda ve özgürlüğünde dünyanın en iyi müzelerini gezmeye imkanı bulabilirler.

Sanal müzecilik için 3D teknolojisinden daha ileri olarak kullanılacak olan hologram teknolojisinin sanal müzeciliğe uyarlanmasıyla oluşturulacak sanal müzelerin ziyaretçilerine görsel şölen sunması mümkündür.

KAYNAKÇA

- Atagök, T. ve Özcan, O. (2001). Virtual museums in Turkey. *Museum International* 53(1), s.42 -45
- Bae, K. (2013). ICOM 2004 Seoul and Development of Museums in Korea; an Asian Perspective. Korea, Seoul, The Museum of Photography. *The Museum of Phot Graphy Seou, ICOM Korea*.
- Barlas Bozkuş, Ş. (2014). Kültür ve Sanat İletişimi Çerçevesinde Türkiye’de Sanal Müzelerin Gelişimi (The Development of Virtual Museums in Turkey: As Perspective of Culture and Art Communication). *The Journal of Academic Social Science Studies International Journal of Social Science*. p. (26) 329-344, Summer II 2014. doi number: <http://dx.doi.org/10.9761/JASSS2408>
- Bianchini, R. (2019). When Museum Became Virtual. Erişim adresi: <https://www.inexhibit.com/case-studies/virtual-museums-part-1-the-origins/>
- Britannica (2021). Virtual Museum. Erişim adresi: <https://www.britannica.com/search?query=virtual+museum>
- Cam, (2020). Covid Art Museum. Erişim adresi: <https://www.instagram.com/covidartmuseum/>
- Çolak, C. (2006). inet-tr’06 - XI. "Türkiye'de İnternet" Konferansı Bildirileri. *TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi, Ankara*.
- EuropeanaPro, (2020). Europeana 1989 We Made History! Erişim adresi: <https://pro.europeana.eu/project/europeana-1989>
- Florian, F. ve Stapley-Brown, V. (2021). Visitor Figures 2020: top 100 art museums revealed as attendance drops by 77% worldwide. Erişim adresi: <https://www.theartnewspaper.com/2021/03/30/visitor-figures-2020-top-100-art-museums-revealed-as-attendance-drops-by-77percent-worldwide>
- Karadeniz, C., Okvuran, A., Artar, M., Çakır İlhan, A. (2015). Yeni Müzebilim Bağlamında Müze Eğitimine Çağdaş Yaklaşımlar ve Müze Eğitimcisi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, Cilt: 48, Sayı:2, s.203-226*.
- Keleş, V. (2004). Modern Müzecilik ve Türk Müzeciliği. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Cilt 2, Sayı 1 (2), s.1-16*.
- Milliyet, (2021). Web 2.0 Nedir? Kısaca 2.0 Araçları Nelerdir? Erişim adresi: <https://www.milliyet.com.tr/egitim/web-2-0-nedir-kisaca-web-2-0-araclari-nelerdir-6521738>
- Museum Booster, (2021). Museum Inovation Barometer. Erişim adresi: <https://museumbooster.com/wp-content/uploads/2021/08/Museum-Innovation-Barometer-2021.pdf>
- Oruç, Z. (2016). New Reality in Museum. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC*, 6 (2) s. 273-290.

- Papila, A. (2012). Küreselleşmenin Çağdaş Türk Sanatı Üzerindeki Etkileri, Yeni Dünya Düzeninde Sanat. *Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, 10. Ulusal Sanat Sempozyumu*. (s.55-62). Ankara: Hacettepe Üniversitesi.
- Papila, A., Kilimci, P., Kahraman, Z. (baskıda). Dijital Çağda Müzecilik ve İletişim. *INMECS21, 1. Uluslararası Medya ve Kültürel Çalışmalar Konferansı Bildirileri*. Gaziantep: Hasan Kalyoncu Üniversitesi.
- Rodriguez, E. (2017). Virtual Museum. Erişim Adresi: <https://www.britannica.com/topic/virtual-museum>
- Sanal Müze, (2020). Erişim adresi: (<https://www.hurriyet.com.tr/gundem/eczacibasi-sanal-muzesi-39211564>)
- Sarsılmaz, Y. (2010). Müzelerde Teknoloji Kullanımı. *ABMYO Dergisi*, 20, s.45-53
- Schweibenz, W. (2019). The virtual museum: an overview of its origins, concepts, and terminology. *The Museum Review*, 4(1), s. 1-29.
- Voma, (2021). On Now at Voma. Erişim adresi: <https://voma.space/on-now/>