

GAZİ ÜNİVERSİTESİ TÜRK HALKBİLİMİ
ARAŞTIRMA VE UYGULAMA MERKEZİ (THBMER)

GAZİ UNIVERSITY TURKISH FOLKLORE
RESEARCH AND TRAINING CENTER (THBMER)

SOMUT OLMAYAN KÜLTÜREL
MİRASIN MÜZELENMESİ
SEMPOZYUM BİLDİRİLERİ

MUSEUMING
THE INTANGIBLE CULTURAL HERITAGE
SYMPOSIUM PAPERS

Yayına Hazırlayanlar / Edited by
M. Öcal OĞUZ
Tuba SALTİK ÖZKAN

Gazi Üniversitesi THBMER Yayını

EĞLENCE-MÜZE İLİŞKİSİ VE TÜRK EĞLENCE GELENEĞİ ARAŞTIRMA-UYGULAMA MERKEZİ

The relations of the museum and entertainment and the Turkish Entertainment center/museum

Nebi ÖZDEMİR

ABSTRACT

In this paper, the relations between the museum and entertainment are determined and clarified. Firstly, some information about specific cases is given. Afterwards, it is explained why the museums, usually dubbed "temples of seriousness", utilize entertainment, usually described as being non-serious. In the end, some suggestions are given on the establishment and management of a Turkish Entertainment Center/Museum.

Key Words: *Entertainment Museum, Turkish Entertainment Center/ Museum.*

Bu bildiride, Türk kültürünün etkin geleneklerinden biri olan eğlence alanındaki yaratıların çağdaş müzecilik yaklaşımları kapsamında değerlendirilmesi tartışılacaktır. Türk kültürünün en dinamik, ilgi çekici, gösterim boyutu güçlü, dolayısıyla küresele hızla taşınan alanlarından birini oluşturan ve içinde dans, müzik, yiyecek-içecek, gelenek, görenek, giysi gibi pek çok geleneksel ya da popüler yaratıyı içeren eğlence geleneğinin müzelenmesi ya da kültür araştırma ve uygulama merkezi kapsamında değerlendirilmesinde kullanılacak yöntem ve yaklaşımların belirlenmesi ve geliştirilmesi, bu bildirinin temel amacını oluşturmaktadır.

A. Kavramlar:

a. Eğlence:

Geleceğin en tutulan mesleklerinden biri, hiç kuşkusuz ki, mutluluk bilimini uzmanlığı olacaktır. Disiplinler arası nitelik taşıyacak bu bilim dalı, her türlü yaşam sorunlarını çözen ancak bir türlü mutluluğa ulaşamayan insanoğluna mutluluğunu yaşayabilme olanakları yaratmaya çalışacaktır. Bu yaratıların, yöntem, araç ve ortamlarının başında da geçmişte olduğu gibi gelecekte de "eğlence" olacaktır.

Çeşitli sosyal, kültürel, siyasal, ekonomik ve hatta bilimsel kaygılar yüzünden eğlence, yaşamın merkezinden uzaklaştırılmaya çalışılmıştır. Mutluluk biliminin temel amaçlarından biri de eğlencenin yaşamsal öneminin yeniden anlaşılmasını sağlamak olacaktır.

Özellikle modernite ve geç-modernite ya da sibernik çağın insanı, işine çok zaman ayırarak yaşam düzeyini yükseltmekle mutlu olacağını düşünmüştür. Bu kadar çalışmanın karşılığında, çok kere hızla tüketilen anlık yapay mutluluklarla yetinmek durumunda kalmış ve kalmaktadır.

Nitekim verimlilik peşinde koşanlar, eğlenceye ayrılan süreyi artırmaya çalışmaktadırlar. Diğer bir deyişle, “iş eğlenceye-eğlenceyi işe dönüştürme” çabası içindedirler. Çünkü, gereksiz ve abartılmış bir ciddiyetin, yaşamın her alanında yaratıcılık ve özgünlüğü yok ettiği belirlenmiştir. Gerçekte abartılı ciddiyet, gülünçlük ve mizahiliğe çok daha yakındır.

Her topluluk, gelenek üzerinde kendi eğlence dünyasını veya sistemini yaratmış ve dolayısıyla eğlence kavramı, yaşanan kültür dönemine ve ortamına göre yeni anlamlar ve işlevler kazanmıştır (geniş bilgi için bkz. Özdemir 2001).

Kültürel bir olgu olarak eğlence, bir taraftan müstakil bir alana özgü geleneği, diğer taraftan da kültürün diğer geleneklerinin yaratıldığı, yaşatıldığı, aktarıldığı ve dönüştürüldüğü bir ortamı ifade etmektedir. Bu açıdan tanımlandığında eğlence, insanlığın en etkin kültürel dinamiklerinden biridir.

Türk kültürü açısından eğlence terimi, “sataşma, alay, faydasızlık, haylazlık, kolay iş”in yanında “latife yapma, hoşça vakit geçirme, zevk, durma, kalma, cümbüş, avutma, toplantı, şenlik, oyun aracı, keyif sürme, dans, müzik, oyun, tören, ferahlama, ikram, yeme-içme, dinlenme gibi” anlamları ifade edecek şekilde kullanılmıştır. Sözlüklerimiz eğlence ile ilgili pek çok kelimeyle doludur. Bu sözcükler, “eğlenme eylemini ve işlevini (avutmak, keyfetmek, zevketmek, ferahlamak vb.), eğlence mekanını (lunapark, eğlence merkezi, dreamland vb.), eğlence araç ve türünü (tombala, tavla, salıncak, parti vb.); eğlencedeki içecekleri (çay, kokteyl vb.) ve eğlence etkinliklerini (dans, müsamere, gösteri, oyun vb.) belirtmektedir (TDK 1957, 1967, 1971, 1972, 1988; Özdemir 2001).

1933-35 yılları arasında gerçekleştirilen derlemelerden elde edilen ve 1952 yılında Türkiye’de Halk Ağzından Söz Derleme Dergisi’nin Folklor Sözleri adıyla yayımlanan 6. cildindeki malzemelerin büyük bir bölümü eğlence ile ilgilidir (TDK 1952). Bu sayı adeta, Türk halk eğlenceleri sözlüğü gibidir. Günümüzde bu kelimelerden bazıları, artık kullanılmamaktadır. Yaşam biçimlerinde değişmeler sonucu “aba atma, arap oyunu, aynu faynu, çelken, danişık yemeği, çıvga, golanka, kızzık, honça, kişi aşı, sıra gezmek, oturak, tolaka oyunu, aşık oyunu, yüzük oyunu, sançmak, yom, sohbet yeme, sıra gezme, şirince”nin yerini “aqua park, fantasyland, türkubar, saloon, gameland, aktivcenter, internette sörf, chat, televole, Türkstar vb.” almıştır.

Geçmiş dönemlerde olduğu gibi günümüzde de kültür değişmelerinin büyük bir bölümü, yerel-sözel kültürün egemen olduğu yerleşim birimlerinde yapılmaktadır. Günümüzde ise nüfusun çoğunluğunun yaşadığı kentlerdeki insanların özellikle eğlence sistemlerini esas alan kültür bilimi çalışmaları yapılsa, daha kısa sürede ve daha az maliyetle istendik sonuçlar elde edilebilir. Bu tür çalışmaların yapılmaması, herhalde eğlence gibi ciddiyet karşıtı bir nitelik taşıdığı varsayılan alandan tutarlı verilerin elde edilemeyeceğine olan bilim dışı savdan kaynaklanmaktadır.

Türklerin, ölüm dışındaki, bütün geçiş dönemi etkinliklerinin büyük bir bölümünü eğlenceler oluşturmaktadır. Bu türden eğlencelerin genellikle dinsel uygulamalarla içiçe olduğu görülür. İnanç-eğlence birlikteliği, İslamiyet’le birlikte or-

tadan kalkmamış sadece biçim değiştirmiştir. Türk sosyo-kültürel yaşamında bu ikiliye çok kere siyaset de eşlik etmiş ve etmektedir. Hanlık döneminde toylar, eğlencelerin yanında kurbanların adandığı ve kurultayların toplandığı, devlet yönetimiyle ilgili kararların alındığı toplumsal etkinliklerdir. Bu gün de siyasilerin yerel festival, tören ve eğlencelere katılmaya özen göstermeleri, Türk siyasal kültüründeki sürekliliği göstermesi bakımından dikkat çekicidir.

“Toy, şölen, potlaç” gibi kutlama ve eğlence geleneklerine sahip Türkler için eğlence, “gönül açan”dır (Özbekler: köngil açış; Kırgızlar: könül açu; Kültür Bakanlığı 1991: 204-205). Yeni coğrafya ve dinle birlikte Türk insanı “felekten bir gün çalmaya, felekten kam almaya”(Ağakay 1956: 32-36) çalışmıştır. Bir süre “çatılan keyifler” yerini, özellikle ekonomik sorunların doruğa çıktığı dönemlerde “eller havada vur patlasın, çal oynasın” almıştır. İnsanlık tarihi yakından incelendiğinde, eğlencenin doruğa çıktığı dönemlerin hep buhranlı devirlerle eklemlendiği görülmektedir. “Televole” adlı kültürel ürün, bu durumun Türkiye’deki son örneklerinden biridir.

Kitle ya da tüketim kültürünün egemenliğinin onaylandığı bugün, eğlence “satılabilen ve çok türlü, geniş insan gruplarının hoşlanabildiği herhangi bir anlatı, gösteri ve yaşantılar” şeklinde tanımlanmaktadır (Barnouw ve Kirkland 1992: 50). Dolayısıyla eğlence, yerel ya da şu ana kadar bilinen bağlam ve anlamlarından farklı olarak bir tüketim unsuruna dönüştürülmektedir. Kitle kültürü profesyonelleri bu işlemin ilk aşaması olarak da var olan eğlence geleneklerinden yararlanmaktadır. Süreç, kaynağın amaca uygun taraflarının yeni biçimlerle ve tek türleştirilerek tüketicilere sunulması şeklinde gerçekleşmektedir. Böylelikle eğlendiğini sanan günümüz insanı, hem kendisini hem de geleneksel eğlence sisteminde yer alan unsurları tüketmektedir.

Özetle sanal ve elektronik eğlence araç ve ortamları, geleneksel eğlence sistemleri üzerinde sanılandan daha büyük etkiler yapmaktadır. Bu sempozyumun da temel amacı, ulusal düzeyde söz konusu kültürel tüketimin en hızlı yaşandığı somut olmayan alanlardaki özgün yaratıları kurtarmak, yaşatmak ve geliştirmektir, diğer bir ifadeyle “tatsız meyveye” dönüşmesinin önüne geçmektir.

Bireyin nasıl, nerede, ne zaman ve ne ile eğleneceği önceden planlanmaktadır. Üretim bandının hızına yetiştirilmeye kodlanan tüketiciler, eğlenemeyen ancak “az sonra” komutlarıyla eğlenceyi takip eder hale getirilmektedir. Birey, tükettiği sürece var olduğu yanılsaması içine çekilmekte, çok kısa yapay eğlenceleri tadabilmek için daha fazla üretmek ve çalışmak zorunda kalmaktadır.

Kitle iletişiminin ortaya çıkmasıyla birlikte kültürün, dolayısıyla eğlencenin, bir endüstriye dönüştüğüne işaret eden Tania Modleski, Gillian Skirrow’dan atfen, ilerde kitle eğlencesini taşıyan uyduların yanında kablonun 60-70 kanal arasında yerel kalarak bir gettoya dönüşeceğini belirtir (Modleski 1998: 34). Neil Postman da “Televizyon: Öldüren Eğlence” adlı kitabında kamusal söylemin ortadan kaldırılışına dikkat çekerek bu türden eğlenceleri “tükenmiş kapitalizmin kalıntısı ya da kapitalizmin olgunlaşmış tatsız meyvesi” nitelendirmektedir (Postman 1994: 12).

Yine, “faydasız, boş iş” olarak nitelenen eğlencenin, bugün dünyanın getirdiği en yüksek ekonomik sektörlerinin başında gelmesi de şaşırtıcıdır. Örneğin Disneyland ve Hollywood, mali açıdan, dünyadaki pek çok ülkenin bütçesinden daha büyük bir bütçeye sahiptir. Aynı durum, elektronik oyun sektörü için de geçerlidir.

Kentlerin tutsağı haline gelen çağdaş insan, “iş-boş zaman, kamusal -özel, siyaset-aile, iş yaşamı-duygusal hayat” gibi dikkatle ve yapay olarak bölünmüş alanlarda yaşamak zorunda bırakılmıştır (Modleski 1998: 140-141). Bu bölünmüşlüğün yarattığı gerilim de yaratılan yeni ürün ve alanlarla giderilmeye, ortadan kaldırılmaya çalışılır. Birey, oldukça büyük bedeller ödeyerek elde ettiği bu dinlenme ve eğlenme alanlarında, bu ikilemi yaratanların nesnesi olmaya devam eder ve bir türlü yalnız kalmaz. Yaratılan kitle kültürü ürünleri, bireyin iş dışı, boş zamanlarında da kuşatmaya devam eder. Eğlence nedenleri ve biçimleri, sözde birey adına, kurgulanır ve üretilir. Birey, daha ne isteyecektir?, ona sadece tüketmek kalır. Birey eğlenirken kendini tüketme durumunda bırakılır. Seçme hakkına ancak tüketilirken sahip olunur. Gündelik yaşamın çarkı içindeki kentli insan, bu çarkın dışında geçireceği anlar için bütün yaşamını anlamlı olarak algılamaya çalışır. Bir haftalık tatil köyü tatili için bütün yıl çalıştığını unutup, orada geçireceği veya geçirdiği anların hülyasına kendini bırakır. Bu gerçekliğin, eğlence bağlamındaki içinin boşaltılmasından başka bir şey değildir. Modleski bu durumu “gerçeklikte yok edilen, fiilen ortadan kalktıktan sonra kendini temsil edecek biçimde, imge ve ideolojide yeniden sunulması” şeklinde açıklar (Modleski 1998: 150). Benzer bir değerlendirme de televizyon için yapılabilir: Kitle kültürünün egemen olduğu toplumlarda (bu konuda hızla yol alan Türk toplumu da dahil olmak üzere), ideolojik olarak yönlendirilen bir beğeni yanılımasının sunulması ve dolayısıyla seyircinin sahte ve yavan hazlar vaadiyle gönlünün rahatlatılması söz konusudur. Modleski çalışmasını, hızla çarpık kentleşme ve kültürel erozyon yaşayan Türk toplumu için de geçerli olan, Jacques Ellul’unun şu çarpıcı sözleriyle bitirir:

Büyük şehir hayatı, büyük ölçüde katlanılmaz hale gelirken eğlence teknikleri geliştirildi. Şehrin yol açtığı acıyı eğlence yoluyla kabul edilebilir hale getirmek kaçınılmaz oldu (Modleski 1998: 198).

Eğlence olgusuyla ilgili son yorumların sahipleri, küreselleşme karşıtlarıdır. Zygmund Bauman, bu yorumcuların başında gelmektedir. “Zamansal-mekansal mesafelerin teknolojik olarak iptal edildiği, kamusal mekanların (normların yaratıldığı yerlerin) tükendiği, tek tipliğin ve sonucunda da hoşgörüsüzlüğün egemen olduğu, sakinmanın ve ayrılmanın (birlikteliğin değil) başlıca hayatta kalma stratejisi durumuna geldiği, yerellerin küreselleri seyrettiği, cezbetme ve ayartma üretimine ayarlanmış bir endüstrinin hakim olduğu, var olduğu bilinmeyen bir deneyimi yaşamamanın tek başına büyük bir eğlence olarak algılandığı, iyi bir tüketicinin eğlenceye düşkün bir serüvenci olması gerektiğinin kabul edildiği, hayatları boyunca gönüllü olarak gezmekten ve sunulan eğlencelere göre gidecekleri yerleri kendileri seçmekten tatmin olmuş, kendilerine seyahat etmeleri için

adeta yalvarılan ve siber-uzayda/mekanda kozmopolit bir yaşam süren, heyecan arayıcı ve deneyim toplayıcı sıfatlara sahip geçmodern/postmodern insanların bulunduğu, bunun aksine gidecekleri yerin genelde başkalarınınca belirlenen ya da yerele bağlı hareket imkanları ellerinden alınan ve yapacak bir şeyleri olmadığı için bol, gereksiz ve boş zamanın yükü altında ezilen, diğer bir deyişle zamanlarında hiçbir şey olmayanların yaşadığı, yapay olarak yaratılmış ve öznel olan bir yetmezlik duygusunun egemen olduğu, zaman-mekan kenetlenmesinin, engelsiz enformasyon aktarımının ve anlık iletişimin yaşamı etkisi altına aldığı, hareket-sizliğin dışlanma, yerelliğin de toplumsal sefalet ve gerilik göstergesi olarak kabul edildiği ve daha da önemlisi bütün bu durumların sorgulanmasının bir kenara bırakıldığı “yeni dünya düzeni, yani küreselleşme, gerçekte Kennet Jowitt’in ifadesiyle “yeni dünya düzensizliği” bağlamında (Bauman 1999) “eğlence”yi araştırmak dahi, ayrıcalığın farklı bir şekilde ifadesi olarak değerlendirilebilir.

b. Müze ve Müzecilik:

Müze kavramını, bu olguya getirilen eleştirilerden hareketle açıklamak daha kestirme bir yol olacaktır. Müzeyle ilgili eleştirilerin özellikle geçen asrın son çeyreğinde yoğunlaştığı görülmektedir. Bu kuruma karşı getirilen saldırılar, daha çok kuruluş ve belki de klasikleşmiş halinin var oluş nedenini oluşturan “seçkin-ci(elitist) ve seçici tavra” yöneliktir. Bu tavır, daha çok koleksiyon, mekan, insan ve etkinlik alanlarında daha belirgindir.

Eski çağların müzeleri olarak, adak ve diğer sunuların sergilendiği tapınaklar kabul edilmektedir. Aslında dinsel mekanlar (kilise, cami vb.) müze işlevlerini asırlar geçse de devam ettirmektedir. Daha sonra kurum olarak ilk müzeler, saray (Louvre Sarayı, Topkapı Sarayı), şato (Avusturya- arşidük Ferdinand von Tirol’un Ambras Şatosu) ve köşk(Çinili Köşk) gibi dünyevi hakimlerin yaşam alanlarında oluşmuş ve gelişmiştir. Bilhassa II. Dünya Savaşı sonrasına kadar müzeler, başkentlerde, klasik üslupta inşa edilmiş, haşmetli yapılar içinde faaliyet göstermiştir.

Seçkinci yaklaşım, koleksiyonların ya da sergi malzemelerinin toplanması ve sergilenmesinde de geçerliliğini korumuştur. Bu kapsamda kullanılan ilk ölçüt, “tarihilik”tir. Ancak buradaki ölçütü işletenler, genellikle insanlık tarihinin tek katmanlı ve doğrusal bir çizgide ilerleyen elitlerin tarihinden ibaret olduğunu kabul etmişlerdir. Bu nedenle soylu ve seçkinlere ait her türlü unsur, tarihidir ve doğal olarak müzelerde saklanacak kadar değerlidir. Müzeler dinsel ve resmi söylem tapınakları olarak, geçen asrın ortalarına kadar sosyo-kültürel yaşamda yer almıştır. Adak ve sunulara kral, padişah ve soyluların eşyaları ilave edilmiştir.

Bu kapsamda dikkati çeken ikinci ölçüt, “estetiklik”tir. İlk dönem koleksiyoncu ve müze yöneticileri, “estetik” ölçütlere uygun olan yaratıları toplama ve sergileme kaygısı taşımışlardır. Avrupa’da ilk müzelerin koleksiyonları, bazı meraklı düklerin (Fransa, Bourgogne dükleri; Avusturya, Berry dükleri) benzer kaygılarla topladıkları sanat eserlerinden oluşmuştur. Diğer bir ifadeyle, seçkinlere

ait ya da elitist ölçütlerle seçilen şaheserler, seçkin mekanlarda sergilenmiştir. Ancak ilk dönemde koleksiyonculuğun ve müzeciliğin maliyetini, ancak seçkinlerin ve soyluların karşılayabileceği de burada hatırlanmalıdır. Günümüzde bazı müze yöneticilerinin konuşmalarında rastlanan “müzedeki sergilecek değerli olmalı” vurgulamaları, söz konusu tutumun kalıntıları olarak değerlendirilebilir.

Seçkin yaklaşımın belki de en belirgin olduğu alan, insani alandır. Müze temelde, bina, koleksiyon ve ziyaretçi üçlemesinden meydana gelmektedir. Müze binası ve koleksiyonlarının belirlenmesinde söz sahibi olanlar, ziyaretçilerin de belirli niteliklere sahip olmalarından yana tavır sergilemişlerdir. “Müzeler öncelikle uzmanlar içindir, sıradan insanın çalışan ya da ziyaretçi olarak bu sistem içinde yer almasına gerek yoktur” şeklindeki fikirler, uzun süre müzecilerin çoğunluğu tarafından savunulmuştur.

Çok kere seçkinlere ait mekanlarda ve yine onlara ait eşyaların öncelikle tarihi bir belge olarak saklanması ve sonra da sergilenmesi, uzun süre müzelerin temel işlevleri olarak kabul edilmiştir. Yani, seçkin tavır faaliyet alanını da belirlemiş ve biçimlendirmiştir.

Kısaca özetlenen bu seçkin yaklaşım, klasik müzeciliğin de sonunu hazırlamıştır. II. Dünya Savaşı'ndan sonra bu yöndeki eleştiriler, 1980'li yıllardan itibaren yoğunluk ve çeşitlilik kazanmıştır. Yaklaşık 250 yıllık tarihinde müze olgusu, son on beş yıl içinde olduğu kadar sorgulanmamıştır:

Eleştiriler öncelikle müzenin ne olmadığına yöneliktir: Müzeler, “koleksiyonların saklandığı, gündelik yaşamın dışında, tek türlü, çoğulcu olmayan, seçkinliğin ve merkezîyetçiliğin egemen olduğu, sadece belli, onaylanmış bir belleğin sergilendiği, nesnelerin engeller arkasından sunulduğu, binaların, eşyaların ve kişilerin yüceltiildiği, kutsandığı” mekanlar değildir.

Müze bilimi, son on beş yıldaki eleştirilerle, bir anlamda kuramsal altyapısını oluşturmaya başlamıştır. 20. yüzyılın başında ortaya çıkan bu bilim dalının çalışanları, yarım asra yakın bir süreyi rehberler yayımlayarak geçirmiştir. Belki de bu yüzden akademiye gerektirdiği yeri alamamıştır. Bu son dönem tenkitlerinin daha çok tarih, halkbilimi, sosyoloji, etnoloji gibi diğer sosyal bilimlerin öz eleştirilerinden kanaklandığı görülmektedir. Bu bilim dalları, müzeleri kendi yaklaşımları doğrultusunda dönüşüme uğratarak yeni yaşam alanları elde etme çabası içindedirler. Her ne amaçla yapılsa yapılsın, bu türden eleştiriler, müzelere bir dinamizm kazandırmıştır. Günümüzde müzelerin ne olması gerektiği ya da misyonları da şu değerlendirmelerle ortaya konulmaktadır:

Müzeler, “sorunlara çözümlerin üretilmesine yönelik sergilerin açıldığı, görünmeyen-farkedilmeyenin öyküsünün anlatıldığı, ilham perilerinin uçtuğu, dönüşümün ve tarafsızlığın temel ilke sayıldığı, yerelin ulusala ve küresele taşındığı, tarihin bütün katmanlarının birleştirildiği, yeni bilgi ve gerçeklerin üretildiği, farklılıkların algılandığı ve geliştirildiği, hoşgörü ve barışın tesis edilip pekiştirildiği, tarihin boğmadığı, nesnelerin değil öykülerin sunulduğu, kolayca ulaşılabilen ve yararlanılabilen, yasakların değil özgürlüklerin geçerli olduğu, tapınaktan çok

forum alanları olarak nitelenen, yaşamın bütün kesim ve alanlarının yer aldığı, mali ve idari özerkliğe sahip, çağdaş yönetim biliminin esaslarına göre yönetilen, etkileşimci tekniklerin kullanıldığı, insanın merkez kabul edildiği ve sistemin buna göre oluşturulduğu, ziyaretçi ile aynı dili konuşma kaygısının önemsendiği, her türlü yaşam etkinliğinin kolaylıkla gerçekleştirilebildiği, çoğulcu ve disiplinler arası yaklaşımların ve etkinliklerin icra edildiği, kimlik sorunlarının çözümlendiği, yaşamın kalitesinin artırılmasına katkıların sağlandığı, iletişimin en üst düzeyde yaşandığı, aydınlanmanın ve bilinçlenmenin ortaya çıktığı, çok türlü araştırma ve uygulama olanaklarına sahip, özetle geçmişin özümленerek bu günün kavrandığı ve geleceğin kugulandığı” yapılarıdır (ayrıntılı bilgi için bkz. Türkiye Ekonomik ve Toplumsal Tarih Vakfı 2000 ve 2001).

Küreselleşme, kitle iletişim alanındaki hızlı gelişmeler, eğitim düzeyinin yükselmesi, ideolojik yönelmeler veya yeni moda düşünceler, eski paktların çöküşü ve yeni birliklerin ortaya çıkışı, gizliliğin zorlaşması, dünya kamuoyunu belirleyen dinamiklerin çeşitlenmesi ve benzerleri, yeni kavramların yaratılmasına neden olmaktadır. İnsanlık, yakın dönemde teokratik, endüstriyel, iktisadi ve elektronik çağlarda bulamadığı mutluluğu, 21. asrın “kültür çağı”nda yakalamaya çalışmakta ve bu konuda da oldukça aceleci davranmaktadır. Bu yeni kavramlardan biri de “dünya mirası”dır. “Dünya mirası” olgusunun ortaya çıkışı ve çağdaş toplumlarda bu bilincin gelişmesi, müzecilik açısından yeni değerlendirmelerin yapılmasını gerektirmektedir. Çağdaş insan, artık dünyanın herhangi bir yerinde tarihsel ve kültürel değerlerin yok olmasına duyarsız kalmamaktadır. Afganistan ve Irak’taki tahrip ve yağmalamalar karşısındaki tepkiler bu bilincin göstergeleridir. Bu bilince ulaşanlar, tarihi ve kültürel değerlerin, kendi bağlamlarında, yani coğrafyalarında sergilenmesi ve yaşatılması gerektiğini, savunmaya başlamışlardır. Keza, müze bilimi kapsamında dile getirilen, ürünlerin bağlam ve öyküleriyle birlikte sunulması gerektiği yolundaki yaklaşım da bu tezin güçlenmesine neden olmuştur. Bu da yasal ya da yasal olmayan yöntemlerle bağlamlarından koparılan yaratıların vatanlarına iadesini gündeme getirmiştir. Bu türden eserlere sahip, özellikle Batı’daki müzeler açısından bu gelişme büyük bir tehlike(?) oluşturmaktadır.

Artık bu gün sadece somut varlıkların değil, somut olmayan varlıkların da “dünya mirası” olarak kabul edilmesi, özellikle geleneksel yaratıların derlenmesinin, korunmasının, sunulmasının ve geliştirilmesinin gerekliliğini ortaya çıkarmıştır. Bu tür ürünler ve ortamlarla ilgili yeni yaşam alanları gereklidir. Müzeler, böylelikle bu türden ürünleri de dikkate alarak gerekli dönüşümleri gerçekleştirmek zorunda kalmaktadır veya kalacaklardır. Bu durum, klasik müze yapılındaki çözümlenin de temel nedenlerinden birini oluşturmaktadır. Müzeler bu dönüşümü gerçekleştiremedikleri takdirde, ki öyle görünmekte, çok amaçlı olarak kullanılabilir “kültür merkezleri, kültürel araştırma-uygulama merkezleri” ya da farklı bir oluşum müzelerin yerini alacaktır. Keza bu gün müzelerin büyük bir bölümü, özellikle faaliyetlerindeki çeşitlenmeler dikkate alındığında, birer kül-

tür merkezine dönüşme yolunda oldukları gözlenmektedir. Bu karmaşa, yeni oluşumların alt-yapısını oluşturmaktadır.

Müzecilik alanındaki gelişmeleri örneklemek bakımından yaklaşık 200 müzenin veya bu işlevde kullanılan mekanın bulunduğu, özetle şehrin tamamının geniş bir müze olarak algılandığı ve bu yöndeki restorasyon çalışmalarının devam ettiği Almanya'nın Berlin şehri hakkında bilgi vermek yeterli olacaktır. Berlin, Avrupa'nın "kültür başkenti" olarak yeniden düzenlenmektedir. Berlin'de "Mısır Müzesi ve Papirus Koleksiyonu, Müttefikler Müzesi, Savaş-Karşıtı Müzesi, Commerzbank- Bankacılık Müzesi, Tıp Tarihi Müzesi, Metro Müzesi, Görme Engelliler Müzesi, Enerji Müzesi, Berlin Duvarı Belgeri Merkezi, Etnoloji Müzesi, Itfaiye Müzesi, Film Müzesi, Esnaf ve Zanaatkarlar Müzesi- Berberlik Müzesi, Kenevir Müzesi, Dünya Kültürleri Evi, Yurt/Vatan Müzesi, Yahudi Müzesi, Kreuzberg- Şehir Gelişimi ve Sosyal Tarih Müzesi, El Sanatları Müzesi, Labirent Çocuk Müzesi, Hava Kuvvetleri Müzesi, Eşyalar Müzesi, Berlin Merkezi Müzesi, Müzik Aletleri Müzesi, Kukla Tiyatrosu Müzesi, Erotik Müze, Spor Müzesi, Şehir Tarihi Müzesi, Vitra Tasarım Müzesi, Gizli Müze (kadın sanatı üzerine), Çamaşırhane Müzesi, Orman Müzesi, Su Sporları Müzesi, Şeker Müzesi"nin yanında çok sayıda müze, arşiv (Turfan Metinleri Arşivi de dahil), belge merkezi, anıt yapılar bulunmaktadır. Bu müzeler, çocuk, genç, aile ve yetişkinler yönelik özel etkinlikler düzenlemektedir. Keşif müzeciliği kapsamında çocuklara yönelik "kübizm, renkler ve kelimeler, bronz, plastik-grafik-çizim, metropol çocukları, şeker, çiftçiler-sanat-tarih, uzay, bitkiler dünyası, laterna, tiyatro oyunları, yazı ve yazma araçları, çocuk edebiyatı eserleri ve yazarları, şairleri, dinazorlar, mineraller, org" hakkında ayrıntılı ve uygulamalı programlar gerçekleştirilmektedir. Her müze kendi alanıyla ilgili olarak "İbranice öğretimi, uzaydaki olağanüstü patlamalar, film tarihi, savaş karşıtlığı" gibi konuları içeren gençlik programlarına da sahiptir. Orman Müzesi ailenin bütün üyelerinin katılabileceği ve rehber eşliğinde ormanda gece gezintilerinden ibaret "Gecenin, tabiatın sesleri" adlı programlar düzenlenir. Bu arada bazı müzeler (Yahudi Müzesi gibi), ailelerin kuşluk (Familienbrunch) yemeklerini yiyebilecekleri şekilde donatılmışlardır. "20.yüzyılın insanları (fotoğraf sergisi), kent tasarımı, Goya, Picasso'nun resimlerindeki temalar, renkler, iletişim, film tarihi, kent tarihi ve kültürü, endüstri yapıları ve lojmanlar, fabrikalar" ile ilgili sergi, kurs ve gezi etkinlikleri sayesinde yetişkinlere hizmet vermektedirler (SMS ile Museums-Journal'ın 2003 ve 2004 sayıları, Küpper 2000)

Aynı şekilde Alman müze bilimcileri, 2002 Ekim ayında Detmold'taki Freilichtmuseum'da düzenlenen "Kültür Tarihinde Toplama ve Araştırma" adlı toplantıda, "müzeciliğin bugünkü durumu, uzmanlaşma, fotografi, multimedya" konularını tartışmışlardır. "Ulusal ya da yerel anlamda çifte toplamanın (aynı ürünün farklı müzelerce toplanması) engellenmesi, müzeler arasında sanal bir iletişim ağının sağladığı üst seviyede iletişimin önemi, koleksiyonların oluşumundaki toplumsal etki, toplumun bütün yönlerinin önemli ve sergilenmeğe değer olduğu,

toplumsal gelişme ve eğilimlerin (küreselleşme, dinamizm, göçler, çok-kültürlülük vb.) koleksiyonlar üzerindeki etkisi, günümüz yaşamında açık hava müzele-
rinin özellikle kentlerdeki dev alışveriş merkezlerine folklorik hediyeler gönderen
kurumlara dönüştüğü, müzelerin erken postmodernizmin vitrinlerine dönüştüğü
ve bu kapsamda derlenen kitlesel ürünlerin(bilhassa taklit folklor yaratıları) be-
lirli bilgileri içerecek şekilde kodlandığı ve bu anlamların da okunması gerektiği,
belirli bir koleksiyonda yer alan nesnelerin her birisinin öyküsünün önemli (top-
lanma anından bugüne kadarki hikayelerinin, koleksiyonlar içindeki işlevleri vb.)
ve bu öykülerin de mutlaka görsel-işitsel araçlar aracılığıyla sunulmasının şart ol-
duğu, genel anlamda nesnelerin bağlam ve öyküleriyle birlikte derlenip gösteril-
mesinin yararları, bugün müzelerin depolama sorunlarıyla boğuştuğu, bazı mü-
zelerin koleksiyonlarını gözden geçirerek önemsiz olduğuna karar verilenleri attığı,
farklı türdeki malzeme için (film, fotoğraf, ses-görüntü kaseti, giysi ve diğer
nesneler) depolama için geniş alanlara ve depolama tekniklerinin(bilgisayarlı sı-
nıflandırma/ kataloglama, yerleştirme/raflama koruma/ kutulama, havalandırma
sistemleri) geliştirilmesine ihtiyaç duyulduğu, öykülerin aktarımına (mülvizyon
sunumları vb.) ağırlık vermenin koleksiyonlara daha az zaman ayrılmasına ne-
den olduğu, kalite belgesine sahip olunması gerektiği, fotoğrafların görsel bir an-
latım araçları olduğu gerçeğinden hareketle her müzede gelişmiş bir fotoğrafçılık
biriminin bulunmasının zorunluluğu, aynı şekilde filmlerin de müzecilerin en önem-
li araçlarından olduğu, bilgisayar ortamından yaratılan ürünlerin gösteriminin
nesnenin orijinalliğine etkileri, müzelerin insan-nesne ilişkisini önemsemeleri ge-
rektiği ve nesnelerin gündelik söylemin oluşturulmasındaki etkisinin de sunum-
larda dikkate alınması gerektiği” toplantıda tartışılan konular olarak öne çıkmak-
tadır (Carstensen 2003).

B. Eğlence-Müze İlişkisi:

Müzecilik alanındaki bu eleştiriler ve öneriler ile diğer yaşam alanlarındaki
hızlı gelişmelerin yanında özellikle kültür biliminin yaşamla eklemlenme çabala-
rı, müze ve eğlence gibi birbirine hiç de yakın olmadığı kabul edilen iki olgunun
bir arada değerlendirilmesini gerektirmiştir. Bir tarafta, klasik anlayışla “ciddiyet
tapınakları” müzeler, diğer tarafta da “sözde gayri ciddiyetin yapı-bozucu eğlen-
ce unsurları ve mekanları”.

Müzecilik alanında arkeoloji, sanat tarihi müzelerinin yanında “açık hava
müzesi, bilim ve teknoloji müzesi, doğa müzesi, eğitim müzesi, çocuk ve oyun-
cak müzesi, toplumsal tarih müzesi, ” gibi yeni müze türlerinin ortaya çıkması,
bu birlikteliği doğuran temel nedenlerin başında gelmektedir. Nitekim yeni mis-
yonlar, çağdaş işlev ve kapsam belirlemelerinin yapılması ve etkin araç ve yön-
temlerin kullanılması ile gerçekleştirilebilirdi. “Kutsama ve yüceltme”nin yanında
“eğitme, araştırma, bilgi üretme-aktarma-yayma, sorun çözme, sağaltma, gelir
elde etme, hoşgörü ve barışı tesis etme-kökleştirme, farklılığı geliştirme, boş za-
manların istendik biçimde değerlendirilmesi ve yaşam kalitesinin artırılması” gi-
bi işlev alanındaki çeşitlenme, müze yöneticilerinin her türlü toplumsal kesimi

daha uzun sürelerle kendi mekanlarında tutmaya yöneltti. Özellikle genç ve çocukların müzelerin hedef kitlesi haline gelmesi, farklı yöntem, teknik ve etkinliklere gereksinim duyulduğunu ortaya koydu. Ayrıca, meslek yaşamındaki baskı ve sınırlamalardan sıkılan yetişkinlere müzeler, “varlığının farkına varma, yaşadığını hissetme, kendisi için bir şeyler yapma, dinlenme”, özetle “özgürleşme” mekanları olarak hizmet vermeliydi. Yine hızla değişen sosyo-kültürel yaşamda benzer işlevleri üstlenen yeni araçların (iletişim araçları, internet, eğlence merkezleri, sinemalar, tema parklar vb.) acımasız rekabet ortamında müzeler, klasik yöntem ve yaklaşımlarına sarılarak mücadele edecek güçleri kalmamıştı.

Yaşamın merkezinde yer alabilmek için müzeciler, “hoşça vakit geçirtme ve eğlendirmeyi” de temel ilke olarak benimsemek zorunda kaldılar. Bu kabul, binanın, koleksiyonların, yönetim anlayışının ve sisteminin, etkinliklerin, her türlü mali ve idari politikaların yeniden kurgulanmasını ve düzenlenmesini de beraberinde getirmiş, diğer bir ifadeyle “eğlence yapı-bozuculuğunu” bir kez daha göstermiştir. Gerekli dönüşümleri gerçekleştirilmeyen kurumların büyük bir bölümü, bu direnmenin bedelini, “ziyaretçisiz” kalarak ödemişlerdir. Bu dönüşüm, öncelikle açık hava, eğitim, doğa ile bilim ve teknoloji müzelerinde gerçekleşmiştir. Bu tür müzeler, eğlendirici etkinlikler (deney yapma, dinazorların, ağaçların yaşını belirleme, film çekme, simülasyon kabinlerinde uzayda seyahat etme, geleneksel düşün eğlencesine katılma, dansetme, şarkı söyleme, oyun oynama, canlandırma vb.) düzenleyerek yaşamın cezbe merkezleri haline gelmişlerdir. Son dönemde bu müzelerin dahi, bilim ve eğlencenin birleştirildiği uzay parkları gibi yeni elektronik-sanal ortamlarla mücadele etmek zorunda kaldıkları düşünüldüğünde, klasik müzecilik yaklaşımlarının etkisini çoktan yitirdiği anlaşılmaktadır.

Müzeler, artık ilgi çekici etkinlikler düzenlemek ya da koleksiyonlarını yaşamdaki değişme ve dönüşümlerle eş-zamanlı olarak zenginleştirmek zorundadırlar. Çağdaş müzecilik yaklaşımları, artık “yaşamdaki her unsurun ve öykünün işlenmeye değer olduğunu” savunmaktadır. Müzeler, sadece geçmişle ilgili değil bu günün, hatta geleceğin ürünlerini sergileme ve öykülerini anlatma peşindedir. Bu nedenle “kahve, balıkçılık araç ve gereçleri, işçi giysileri, ayakkabılar, resimli kartlar, sinema afişleri, telefon kartları, plaklar, kasetler, sigara ambalajları, şişeler, özel eşyalar, gezegenler arası yolculuk, oyuncak bebek ve trenler, iç çamaşırları, hatta yalan dahi (ki bu adla Berlin’de bir müze vardır, bu da yalan değildir)” çağdaş müzelerde değerlendirilen unsurlardan bazılarıdır.

Müzelerin gerçek anlamda halka açılımlıyla birlikte, mekanların en verimli şekilde kullanımları gerekmiştir. Sergi salonlarına oturma bankalarının konulmasına uzun süre karşı çıkıldığı bilinmektedir. Günümüzde ise müzeler, “doğum günü partileri, düşünler, veda yemekleri, kokteyller, konserler, caz ve rock günleri, satranç turnuvaları, atölye çalışmaları vb.” etkinliklerin rahatlıkla gerçekleştirilebildiği mekanlara sahiptir. Çağdaş müzeciler artık idari özerklik için öncelikle mali açıdan güçlenmenin gerekliliğinin bilincindedirler.

Bu noktada belirtilmesi gereken diğer bir gelişme de “eğlencenin işlevleri

konusundaki bilinçlenmedir”. Sanılanın aksine eğlencenin “eğitim, sağaltma, bilgilendirme ve bilinçlendirme, gelir elde etme, verimliliği artırma, farklı kültürel değerlerin üretimini-icrasını-yayımını sağlama, kimlik edindirme ve pekiştirme, kamuoyunu yönlendirme ve biçimlendirme” gibi ekonomik, siyasal, kültürel, sosyo-psikolojik işlevleri bulunduğu farkedilmiştir (Özdemir 2001: 269-295). Örneğin günümüzde insanlar, sorunlarını dahi eğlence yöntemlerinden yararlanarak ifade etmektedirler. Özetle, müze ile eğlencenin işlevlerinin de birbiriyle örtüştüğü görülür.

Eğlence olgusunu yapılarına eklemeyen müzelerin, daha demokratik kurlarına haline geldikleri belirlenmiştir. Eğlence, içinde yer aldığı bağlamın yapısını, sistemini esnekletirmekte, insanileştirmektedir. Böyle ortamlarda farklı düşünceler özgürce ifade edilmektedir. Fikirler veya bireyler, gruplar foruma dönüşen bu tür müze ortamlarında karşılaşarak birbirlerini tanıma, anlama ve uzlaşma imkanını elde etmektedirler. Eğlence unsurlarının etkin kullanımıyla sağlanan çok türülülük, bir taraftan toplumsal barışa katkı sağlarken diğer taraftan da müzelerin hareket ve etki alanlarını genişletmektedir.

Aslında müzelerin eğlenceyi keşfetmeleri, yaşanan kültür çağıyla ilgilidir. Her devir kendi insanını ve tercihlerini yaratır. Hele “in-out”ların egemen olduğu günümüzde bu değişim daha hızlı gerçekleşmektedir. İnkilci/ elektronik kültür, popüler kültür, kitle kültürü çağında hızla değişen ve çeşitlenen eğlence yaratıları çoğunluktadır. Klasik müzeler, tarihin kısıtlı hazinesini tüketince konu ve malzeme sıkıntısı çekmeye ve durağanlaşmaya başladılar. Müzenin işlevlerini yüklenme amaçlı farklı yapıların ortaya çıkması ve bunların bilhassa yaşanan dönemde, hatta geleceğe odaklanmaları da, eğlence-müze ilişkisini zorunlu kılmıştır. Artık müzeler, diğer konularda olduğu gibi, neyin toplanması gerektiği konusunda da kararsızlık içine düşmüşlerdir. Ne, nasıl, niçin toplanıp sergilenenecektir?, soruları müzecilerin uykularını kaçımaya başlamıştır. Bu bağlamda, geçmişin klasik müzecileri daha şanslıydılar, çünkü rakipleri ve acımasız eleştirmenleri henüz doğmamış ya da güçlenmemişlerdi. Seçkin yaklaşımı benimseyenlerin, “sıradan” olarak nitelendirdikleri eğlenceleri benimsemeleri kolay olmamıştır.

Öte yandan geleneksel kültür, uzun süre, açık hava müzelerinin dışında, klasik müzelerde yer edinmemiştir. Edebiyat, tarih, sanat, siyaset, bilim gibi yaşamın pek çok alanında da geçerliliği bilinen bu seçkin tutum sonucu geleneksel yerel dışlanmış ya da yok sayılmıştır. Müzeler de bu nedenle, uzun süre kapılarını geleneksel kültür yaratılarına açmamışlardır. Sıradan insanlardan oluşan kesimin müzeciler tarafından hedef kitle olarak seçilmesi, bir devrim olarak nitelenmelidir. Türkiye’de henüz gerçekleşmemekle birlikte artık müzeler, komşu Fatma Teyze’nin ya da yorgancı Ali Dayı’nın öyküsünü anlatmaktadır. Yerelin ya da gelenekselin müzelerde yer alması, müzeciliğin tür ve nicelik bakımlarından gelişmesini sağlamıştır (artık aile müzeleri var).

Günümüzde müzeler, “yerelin kürelese taşındığı vitrinler” olarak adlandırılmaktadır. İletişim teknolojisindeki gelişmeler, seçkin yaklaşımların dışladığı,

yerel veya geleneksel kültür yaratılarına yeni yaşam alanları sağlamıştır. Diğer bir ifadeyle klasik müzelerin yerele kapılarını açmasına da gerek kalmamıştır. Nitekim günümüzün sanal ortamındaki yerel kültür sitelerinde Anadolu'daki veya dünyanın fiziksel olarak ulaşılabildiği herhangi bir yerindeki yerel yaratılar hakkında kolayca bilgi edinilebilmektedir. Aslında sanal kültür müzeleri, klasik müze eylemlerinin de (randevu almak, ulaşım araçları kullanmak, bilet almak, rehberi dinlemek, grup halinde hareket etmek, ayakta engeller arkasındaki seyretmek, sunulanla yetinmek, broşür almak vb.) sorgulanmasına neden olmaktadır. Artık yerel, keşfedilmeyi beklememektedir. Böylelikle müzeciler, bir anlamda temel ilgi çekme yöntemlerinden biri olan "egzotik" yaratılar sunma imkanını kaybetmek üzeredirler. Sanal ortamdaki yerel kültür siteleri ya da müzelerinde sergilenen yaratılar incelendiğinde, maddi kültür (çömlek, halı, kilim, takı, yapı, tarım aletleri, yemek vb.) ve eğlence yaratılarının (dans, türkü, fıkra, festival, şenlik, tiyatro vb.) çoğunluk teşkil ettiği görülmektedir. Bu noktada kitle iletişim araçları, bir taraftan yerel kültürlerin, dolayısıyla eğlence geleneklerinin içinin boşaltılmasına neden olurken, diğer taraftan da yaygınlaşmasına ve yaşamasına katkıda bulunmaktadır. Bu bağlamda, sanal siteler de aktif eğlence müzeleri olarak adlandırılabilir.

Geleneksel veya yerel değerlerin büyük bir bölümünün eğlence unsuru ya da eğlence bağlamında üretilen ve icra edilen yaratılar olduğu hatırlandığında, eğlence müzelerinin gerçek ya da sanal anlamda zaten var olduğu görülecektir. Eğlence, içinde yer aldığı sistemi hızla kendileştirme yeteneğine sahiptir. Bu nedenle kültürel yaratıların bağlamlarıyla birlikte sunulması ya da gösterimi, doğal olarak eğlence sisteminin de dikkate alınmasını gerektirmiştir.

Özellikle İskandinav ülkelerinde gelişen açık hava müzelerinde, geleneksel mekanlarda sergilenen maddi kültür unsurlarının yanında eğlence etkinlikleri büyük bir yer kaplamaktadır. Genellikle yerel yemeklerin yendiği ve içki/içeceklerin içildiği bu eğlence ortamlarında geleneksel müzik, dans ve tiyatro örnekleri sergilenmektedir. Diğer bir ifadeyle, açık hava müzelerinin de eğlence yanı ağır basmaktadır.

Dünyada müzecilik alanında müstakil eğlence müzeleri de bulunmaktadır. Bunlar daha çok kitle kültürü bağlamında yaratılan eğlence ürünlerinin değerlendirildiği gerçek/sanal mekanlardır. Örneğin otuz üç bin metrekarelik bir alanda kurulan Hollywood Eğlence Müzesi'nde (Hollywood Entertainment Museum) film, televizyon ve radyo yapımları, ses kayıt unsurları, yeni medya ve eğlence sanatları ile teknoloji kapsamındaki diğer yaratıları hakkında bilgiler verilmekte, interaktif sergiler düzenlenmekte ve perde arkası ziyaretçilere açılmaktadır. Bu müze içinde Eğlence Sanatları Eğitim Merkezi de faaliyet göstermektedir. Kültür ve ekonominin birleşiminden doğan eğlence endüstrisinin bu "tapınağı"nda, en çok ziyaretçi çeken 2001 yılındaki sergilerden biri, popüler kültürün eğlence tarıçıklarından "Marilyn Monroe"nun poster ve afişlerinden oluşmaktaydı (www.hollywoodmuseum.com). Aynı şekilde Sony Eğlence Müzesi (Sony Pictu-

res Entertainment Museum) ve Elektronik Eğlence Müzesi, ikinci sözlü kültür ortamının eğlence müzelerine örnektir (http://digilander.libero.it/crash_76/hem.htm ve www.sonypicturesmuseum.com).

Oyun parkları, tematik eğlence parkları ve eğlence merkezleri de, çok kere eğlence müzeleri olarak tanımlanmaktadır. "Lunapark, dreamland, game-land/center, fantasyland, tatilya, space center, aquapark, uzay ya da bilim merkezi" gibi küçük eğlence mekanlarının yanında, Disneyland gibi büyük eğlence yerleşkeleri de bulunmaktadır. Disneyland, dünya eğlence endüstrisinin en önemli merkezlerinden birisidir. Çizgi kahramanların ekseninde yaratılan bu eğlence dünyası her yıl binlerce kişi tarafından ziyaret edilmektedir. Bu merkezin üretilerine (yastık, düğme, parfüm, kaset, lamba, takı, çatal, kukla ve sayısız oyuncak) dünyanın her yerinde rastlamak mümkündür. Disneyland'ın bu derecede yaygınlaşmasının nedenlerinden biri de, çizgi kahramanlarını (Goofy, Pluto, Micky Mouse, Donald Duck ve diğerleri) farklı ülkelerde ve farklı geleneksel motiflerle donatılmış ve farklı öykülerle maceradan maceraya sürüklemesidir.

Sinema ve televizyon gibi kitle iletişim araçlarının da müzelerin işlevlerini yerine getirme iddiası taşıdığı bir gerçektir. İletişim araçları, müzelerin kaynakları arasında sayılsa da, bunlar bir süre sonra nesne olmaktan çıkıp özneleşmişlerdir. Eğlence endüstrisinin bu temel iki alanı, aynı zamanda eğlence müzeleri olarak da tanımlanabilir.

Turizmin ortaya çıkışıyla birlikte tarihi kalıntıların yanında özellikle yerel kültür ortam ve yaratılarına ilgi artmıştır. Yerel müzeler için turistler, yeni ziyaretçi kitlesi olarak ortaya çıkmıştır. Turistik bölgelerde, müze olmamakla birlikte satış ağırlıklı farklı mekanlar da ortaya çıkmıştır. Takı dükkanları, kuyumcu hanları, çömlek atölyeleri, lokantalar, halı çiftlikleri, bunlardan bazılarıdır. Turistik kentler adeta açık hava müzelerine dönüşmüştür. Bu açık hava müzelerindeki eğlence amaçlı mekanların dışındakilerin de tanıtım ve pazarlamanın etkili bir yöntemi olarak çeşitli eğlenceler düzenlemektedirler. Halı çiftliklerindeki dansöz ya da geleneksel dans gösterileri bu türdendir. Burada otel, motel, tatil köyü gibi mekanlarda düzenlenen animasyon gösterilerinde popüler kültür ürünlerinin yanında geleneksel eğlence unsurlarından da yararlanılmaktadır. Hatta bazı tatil mekanları, eğlence araştırma- uygulama merkezi gibi çalışmaktadır. Türkiye'de halkbilimciler, henüz bir açık hava müzesi ortaya çıkaramazken, turizmin açık-göz girişimleri çok sayıda açık hava müzesi kurmuşlardır. Diğer bir ifadeyle, Türkiye'nin eğlence merkezli faaliyet gösteren çok sayıda açık hava müzesi bulunmaktadır (?). Türkiye'de sosyal bilimler her zaman olduğu gibi, yaşamı arkadan takip etmektedir.

C. Türk Eğlence Geleneği Araştırma-Uygulama Merkezi/ Türk Eğlence Müzesi'nin Kuruluş ve İşleyişiyle İlgili Bazı Değerlendirmeler:

a. Bu merkez, Türk Eğlence Müzesi ya da Türk Eğlence Geleneği Araştırma-Uygulama Merkezi, adıyla kurulmalıdır. Müze teriminin eskimişliği, etkisizleşmesi, anlamsal karmaşıklığı ve eğlence ile bir aradalığındaki sorunlar, ikinci seçeneğin tercih edilmesi için gerekçeler oluşturabilir.

b. Eğlence Geleneği Araştırma-Uygulama Merkezi/ Türk Eğlence Müzesi, Türk eğlence geleneğinin yanında, diğer kültürlerin eğlence geleneklerini de bilimsel yöntemler ve verilerden hareketle araştırılacağı, sunulacağı ve geliştirileceği disiplinler arası misyona sahip olarak yapılanmalı ve işletilmelidir. Merkezin misyonu/ları yaşamdaki değişmelere paralel olarak, hızla yeniden düzenlenmelidir.

c. Bu merkez, toplumsal yaşamın en yoğun olduğu, diğer bir ifadeyle iç-dış turizmin kesiştiği, bütün toplum kesimlerinin kolayca ulaşılabilirdiği, ürünlerin kolaylıkla aktarım ve satışının yapılabilirdiği, bilimsel kurumlara yakın bir noktada inşa edilmelidir.

d. Binaların yapımında geleneksel mekanları (yurt/göçer çadırı, düğün evi, han, saray, köşk, köy odası vb.) örnek alınabilir. Günümüzde yerelin, gelenekselin moda olduğu da dikkate alındığında, dünyadaki çağdaş açık hava müzeleri örnekleri incelenerek, zengin geleneksel Türk mimarisi kapsamındaki yapılar, bu merkezin fiziksel mekanlarını oluşturabilir. Ya da var olan bu türdeki mahalleler ya da bölgeler restore edilerek, merkez tarafından kullanılabilir. Binaların, tek ya da en fazla iki katlı olmasına özen gösterilmelidir. Geleneksel yapılar, birden fazla eğlence etkinliğinin aynı zamanda yapılmasına olanak sağlayacak şekilde belirli aralıklarla inşa edilmelidir. Mekan, eğlence açısından önemli olmakla birlikte, bir meydan ateşinin etrafında da eğlence düzenlenebileceği hatırd tutulmalıdır. Bu konuda Kastamonu, Safranbolu örnekleri, dikkate değerdir. Seçilen arazi üzerine, illerin ya da ülkelerin, toplulukların kendi yerel evlerini, mekanlarını yapmaları sağlanabilir. Örneğin Rize evinin ve iç düzenlerinin Rizelilerce, Kastamonu evinin de Kastamonulularca yapılması, merkezin kuruluş aşamasındaki giderlerini de azaltacaktır. Yılın belirli zamanlarında bu mekanlarda o yörelerle ilgili etkinliklerin yapılması, merkezin amacına da uygundur. Merkez, böylelikle kolayca yerelle iletişim kurarak araştırma ve geliştirme faaliyetleri yürütebilir. Ancak, bu tür mekanların sayılarının, temel giderlerinin de ilerde sorun olmayacak şekilde, belirlenmesinde yarar vardır. Mekanların yapımında, prefabrik yapım tekniklerinin kullanılmasının zorunluluğu, merkezin dönüşüm yeteneğinin güçlendirilmesi açısından çok önemlidir. Bu arada, çevre düzenlemelerinde de geleneksel yapıya sadık kalınmalıdır. Mekanların güvenlik, ses, aydınlatma, iklimleme/klima sistemleri, mutlaka bu işin uzmanları tarafından gerçekleştirilmeli ve bilgisayar ortamlarından yönetilmesi sağlanmalıdır. Su, elektrik, doğalgaz ve kanalizasyon sistemlerinin yapımına, büyük önem verilmelidir.

e. Bu merkez, bilgileri yaşama aktarma yeteneği gelişmiş akademisyenlerle altyapısını oluşturulurken mutlaka çağdaş yönetim ilkelerini benimsemiş profesyoneller tarafından işletilmelidir (Burada kültür bilimi uzmanlarının, aynı zamanda yan dal olarak yönetim bilimleri alanında da eğitim almaları gerektiği vurgulanmalıdır). Çalışanların, farklı alanlarda uzmanlaşmış kişilerden oluştuğunu ve görev tanımlarına bakılmaksızın herkesin bu yapı için çok önemli olduğunu, herkesin kabul etmesi gereklidir. Bu merkez, ünvanların değil, üretkenliğin, verimli-

liğin ve yaratıcılığın mekanı olmalıdır. Bu nedenle de her türlü farklılaşma sembolü, bu ortamlara zarar verecektir.

f. Bu kurumun sahipleri, öncelikle ziyaretçiler, sonra çalışanlar, daha sonra da destekçiler, kuruculardır. Bu kabulün herkes tarafından benimsenmesi sağlanmalıdır.

g. Bu merkezin hedef kitlesi, toplumun bütün kesimleri ve dünyanın diğer milletleridir. Kuruluş, işletim ve geliştirme dönemlerinde bu temel kabulün hareket noktası seçilmesi gerekmektedir. Fiziki mekanın, koleksiyonların ve etkinliklerin planlanması ve gerçekleştirilmesinde ayrımcı stratejilerin (kadın, erkek, çocuk, genç, memur, işçi, yönetici, kentli, köylü, İzmirli, Ankaralı, yerli, yabancı vb.) yerine bütünlleştirici yaklaşımlar esas alınmalıdır. Bu, kurumun ulusal ve küresel barışın tesis edilmesine, pekiştirilmesine ve sürdürülmesine katkı sağlama şeklinde tanımlanan misyonunun gerçekleştirilmesi için de çok önemlidir. Bu merkez, eğlenceden hareketle, insanlığın çok-türlü öyküsünü anlatacaktır.

h. Merkez, seçkinci yaklaşımların dışında, demokratik ilkelerle yönetilmelidir ve görev tanımları da buna göre yapılmalıdır(müze kuruluşu ve işletimi hakkında geniş bilgi için bkz Özdemir 2003). Müdür ya da CEO, yasaklar, sınırlamalar koymak ve denetlemek yerine çalışanların görevlerinin kolaylaştırıcı yönetim stratejilerini ilke edinmelidir. Bu merkezi, eğlencenin doğası gereği farklı bir yönetim anlayışını da dışlayacaktır. Günümüzde belki de çağdaş ilkelere göre yönetilen işletmelerin başında eğlence endüstrisi gelmektedir. Bu çağdaş yönetim, çalışanların görevlerini severek yapmalarına, dolayısıyla da bu güven ortamında mesleki disiplinin ve oto-kontrolün gelişmesine neden olacak, sonuçta da merkezin verimliliği artacaktır. Çalışanın kendini bulduğu ve aştığı ortamlarda, yaratıcılık ve üretimin arttığını belirlenmiştir.

i. Genelde kültür, özelde de eğlence geleneği için çeşitlenme, temel dinamiklerdir. Çeşitlenme, yaratma, yaygınlaştırma ve dönüşümün temel güdüsünü oluşturur. Bu nedenle, bu merkez insan, etkinlik, yaratı ya da koleksiyon bağlamında çok-türlü ve esnek (yeni durumlara hızla uyum sağlayabilecek) bir yapıya sahip olacak şekilde kurulmalıdır. Bu esnek yapılanma, merkezin dinamizmi ve rekabet gücü açısından çok önemlidir.

j. Çok-türlülük, demokratik yapılanmanın da gerekçelerinden biridir. Bu merkez, kutsama veya yüceltme tapınağı olarak değil, araştırma, geliştirme, forum, uzlaşma, özgürleşme, bütün toplum kesimlerinin, geleneklerin ve kültürlerin yer aldığı bir mekan olarak planlanmalıdır. Berlin'deki Freie Üniversitesi'nin Dahlem'deki Etnoloji Müzesi'nin galerileri şu anda(2003-2004) Hindistan'daki Budistlerin("Anmut und Askese" adlı heykel merkezli sanat sergisi, yaklaşık dört aya yakın bir süredir sergilenmeye devam etmektedir), Azteklerin, Meksikalıların(halk sanatı), İranlıların (1890'da Tahrah'da gündelik yaşam) ve Kuzey Amerika Kızılderililerinin(Mitostan Moderniteye, adlı sergide kızılderililerin yaşamı ve kültürü hakkında bilgi veriliyor) kültürüne ait yaratılarla doludur. Aynı müze yapısı içindeki Gençlik Müzesi'nde ise Afrika'dan Avustralya'ya kadar uzanan bir

coğrafyadaki yerel kültürlere ait fotoğraflar yer almaktadır. Aynı müze, Humbolt Üniversitesi'nin düzenlediği, Brezilya günlerine de katkıda bulunmaktadır.

k. Bu merkez, müstakil ya da Türk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi'nin kapsamında da oluşturulabilecektir. Genel bir kültür bilimi araştırma ve uygulama merkezinin, yaşayabilmesi için eğlence geleneğinin ortam ve unsurlarını etkili bir şekilde kullanması gerekmektedir. Aksi takdirde mali ve idari özerkliklerini elde edemeyen müzeler, hızla malzeme depolarına dönüşmektedirler. İster bağımsız, isterse üniversite gibi bir kurum içinde yer alsın, mutlaka "özerk" olmalıdır. Bu nedenle merkezin, "karlılığı" temel edinen bir işletme şeklinde kabul edilmesi gereklidir. Mali açıdan güçlülük, araştırma faaliyetleri açısından hayati önem taşımaktadır. Eğlence, gelir getiricilik yeteneği en yüksek kültürel alandır. Eğlence merkezinin, zengin koleksiyonlar ve faaliyet programlarıyla bunu kolaylıkla başarabilecektir.

l. Kurulacak bu merkez, Türk milletinin ve diğer ulusların eğlence geleneklerini, tarihin başlangıç döneminden itibaren bilimsel yöntemlerle araştırmayı hedeflemelidir. Bu hedefe ulaşmak için her türlü veri ve kaynaktan (kitap, minyatür, duvar resmi, fotoğraf, tablet, film, ses-görüntü kasedi, mağara resmi vb.) oluşan bir belge merkezi oluşturulmalıdır ve bu hazine sürekli güncellenmelidir.

m. Bu merkezde, kitle iletişim araçlarından etkili bir şekilde yararlanan gelişmiş bir iletişim birimine(gelişmiş sistem ve uzmanlar) sahip olmalıdır. Bu merkez, sadece kurum içi değil, kurum dışı bölgesel, ulusal ve uluslar arası iletişimi en üst seviyede sağlamalıdır. Bu birim, merkezin her türlü basım ve yayım işlemlerini de yürütebilecek şekilde oluşturulmalıdır.

n. Bu merkezdeki koleksiyon ile araştırma ve uygulama faaliyetlerin tarihi süreç dikkate alınarak düzenlenmesi, sistemin işleyişini kolaylaştırabilir. Türk eğlence geleneği, İslamiyet öncesi ve sonrası(Selçuklu ve Osmanlı dönemleri vb.) ile Cumhuriyet dönemi şeklinde üç temel döneme ayrılarak araştırılabilir ve sunulabilir. Her dönem de kendi içinde çeşitli ölçütlere göre kümelenebilir. Örneğin Cumhuriyet dönemi Türk eğlence geleneğini aşağıdaki şekilde sınıflandırmak mümkündür(Özdemir 2001):

n.1. Ritüel Kaynaklı Eğlenceler: Nevruz(21, 22, 23 Mart), Hıdırellez(22 nisan, 6 Mayıs, mayıs ayının ilk haftasonu), Çömçe Gelin, Cigor (Şubat ayında, ayın ilk görüldüğü gün başlar 3 gün sürer), Yumurta Bayramı, Kolada Gecesi (birçok köyde 18 Ocak gecesi), Cemal (genellikle sonbahar veya buğday ekim zamanı), Tavuk Gecesi, Bocuk Gecesi (8 Aralık), Yoğurt Bayramı(16-18 mayıs), Nazari Günü(14 Mayıs), Kışyarısı, Çiğdem Eğlencesi vb.

n.2. Dini Günler ve Bayramlarla İlgili Eğlenceler: Ramazan Ayı, Ramazan ve Kurban Bayramları ile ilgili eğlenceler.

n.3. Geçiş Dönemleriyle İlgili Eğlenceler: Doğum, sünnet, askere gitme, evlilik vb.

n.4. Mevsimlik Toplantı, Gezinti ve Eğlenceler

n.4.1. Kış Toplantı ve Eğlenceleri: Sıra, Gezek, Yaren, Oturak Alemi, Gün, Davet vb.

n.4.2. Diğer Mevsimlerdeki Gezinti, Toplantı ve Eğlenceler

n.5. Yöresel Şenlik, Festival ve Panayırarla İlgili Eğlenceler: Bamya, peynir, süt, soğan, lale, biber, sarmısak, dut, pekmez festival/şenlik vb.

n.6. Resmi Günler ve Bayramlarla İlgili Eğlenceler: Ulusal (19 Mayıs Atatürk'ü Anma ve Gençlik ve Spor Bayramı, 29 Ekim Cumhuriyet Bayramı, 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı, 30 Ağustos Zafer Bayramı) ve yerel (kurtuluş günleri, Atatürk'in yöreyi ziyaret yıldönümleri, il/ilçe/belediye olma günleri) bayram ve günlerle ilgili eğlenceler.

n.7. Kent Yaşamı Kökenli Toplantı ve Eğlenceler: Doğum günü ve evlilik yıldönümü kutlamaları, mezuniyet gecesi, bekarlığa veda partileri, şirket geceleri, hemşehrilik geceleri vb.

n.8. Diğer Eğlenceler: Hayvanlarla ilgili güreş ve döğüşler gibi...

Yukarıda örneklenen bu taslağın yaşama geçirilmesi, merkezin oluşması ve yaşaması için yeterli olacaktır. Bu kadar zengin bir alanla ilgili araştırmaların yapılması, mekan ve koleksiyonların oluşturulması ve etkinliklerin planlanması, uzun zaman alacaktır.

o. Daha önce açıklandığı üzere eğlence, "sözel edebiyat (destan, mani, tekerleme, masal, şaşırtmaca, fıkra, efsane, halk hikayesi vb.), yiyecek ve içecekler, müzik (halk müziği, rock, jazz, arabesk vb.), dans (geleneksel ve modern dans türleri), tiyatro (halk tiyatrosu, klasik tiyatro vb.), giyim-kuşam (bayramlıklar, tören giysileri vb.), inanç (kurban, adak vb.), oyun (yarışmalar, güreşler, yarışlar vb.), erotik öge, koku, gezinti, hediye" gibi farklı türden kültürel yaratıların karmaşık bir bileşkesidir. Türk eğlence geleneğinin istendik şekilde sunulabilmesi için, bu farklı kültürel alanlarla ilgili araştırma ve uygulama faaliyetlerinin de yapılması zorunludur. Bu da, ancak disiplinler arası olduğu kadar, kültür bilimi içinde de alanlar arası ortak çalışmalarla ve alışverişlerle gerçekleşebilecektir. Bu yapısal unsurların sadece geleneksel kültür kapsamında değil, popüler kültür/kitle kültürü gibi farklı açılardan da değerlendirilmesi gerektiği açıktır.

Eğlencelerin araştırılması ve uygulanması ile geliştirilmesi safhalarında, "eğlencenin adlandırılması, düzenlenme zaman ve süresi ile mekanı, düzenleyici ve katılımcıları, eğlendiricileri (dansöz, köçek, halk dansı ekibi, yerel/profesyonel canlandırıcılar, saz takımları, çalgıcılar vb.), kuralları, başlangıç ve sonuç kalıpları, eğlence araçları (tavla, kağıt, tombala, tef, elektronik oyun araçları)" gibi unsurların da dikkate alınması yararlı olacaktır.

Sonuç olarak, eğlence-müze ilişkisi kaçınılmaz, eğlenceyi merkez edinen bir kültür araştırma ve uygulama merkezinin kurulması zorunluluk, eğlence araştırma ve uygulama merkezinin oluşturulması ise gelecekte yaşamaktır.

KAYNAKLAR

Ağakay, M. Ali (Hazl.). *Türkçede Mecazlar Sözlüğü*, Ankara, Doğu Matbaası, 1949.

"*Türkçede Yakın Anlamli Kelimeler Sözlüğü*, Ankara, Türk Tarih Kurumu Basımevi, 1956.

Barnouw, Erik ve C. E. Kirkland (1992) "Entertainment", Richard Bauman (edt.by) *Folklore, Cultural Performances and Popular Entertainments*, New York, Oxford University Press, 1992: 50-53.

Bauman, Zygmund (1999) *Küreselleşme*, (Çev. Abdullah Yılmaz), İstanbul, Ayrıntı Yayınları.

Carstensen, Jan (2003) *Die Dinge umgehen? Sammeln und Forschen in kulturhistorischen Museen*, Schriften des Westfälischen Freilichtmuseums Detmold, Bd. 23.

Kültür Bakanlığı (1991), *Karşılaştırmalı Türk Lehçeleri Sözlüğü*, Ank., Başbakanlık Basımevi.

Küpfer, Anke (2000) *Berliner Museen*, L&H Verlag, Hamburg.

Modleski, Tania. *Eğlence İncelemeleri*, (Çev.Nurdan Gürbilek), İstanbul, Metis Yayınları, 1998.

Museums-Journal, 2003- 2004 sayıları.

Museumsinsel Berlin, Das Kuratorium, SMB (*Staatliche Museen zu Berlin*), Oktober-November-Dezember 2003 ve Januar-Februar-Marz 2004.

Özdemir, Nebi (2001) *Türk Halk Eğlenceleri*, (yayımlanmamış doğ. sunusu) Ankara. "(2003)"Müze-Çocuk İlişkisi ve Çocuk Kültürü Merkezi ile İlgili Bazı Değerlendirmeler", *Gazi Üniversitesi, Türkiye'de Halkbilim Müzeciliği ve Sorunları Sempozyumu Bildirileri*, (12-13 Aralık 2002) Ankara:

Postman, Neil (1994) *Televizyon: Öldüren Eğlence* (Çev.Osman Akınhay), İstanbul, Ayrıntı Yayınları.

Türkiye Ekonomik ve Toplumsal Tarih Vakfı (2000) *Müzecilikte Yeni Yaklaşımlar, Küreselleşme ve Yerelleşme*, İstanbul.

"(2001) *Kent, Toplum, Müze Deneyimler-Katkılar* (Ed. Burçak Madran), Türkiye Ekonomik ve Toplumsal Tarih Vakfı, İstanbul: 87-90.

Türk Dil Kurumu (1952)*Türkiye'de Halk Ağzından Söz Derleme Dergisi, VI, Folklor Sözleri*, Ankara, Türk Tarih Kurumu Basımevi.

"(1957) *Türkiye'de Halk Ağzından Söz Derleme Dergisi, V, İndeks*, Ankara, Türk Tarih Kurumu Basımevi.

"(1967) *Tarama Sözlüğü, III, E-I*, Ankara, Türk Tarih Kurumu Basımevi.

"(1971) *Kavramlar Dizini, I*, Ankara, Ankara Üniversitesi Basımevi.

"(1972) *Türkiye'de Halk Ağzından Derleme Dergisi, V, E-F*, Ankara, Türk Tarih Kurumu Basımevi.

"(1988) *Türkçe Sözlük*, Ankara, Türk Tarih Basımevi.

http://digilander.libero.it/crash_76/hem.htm

www.hollywoodmuseum.com

www.sonypicturesmuseum.com