

Binnaz KOCA

Doç.Dr. İnönü Üniversitesi, kocabinnaz@gmail.com, Malatya, Türkiye

ORCID: 0000-0002-5012-2650

Yeliz Selvi GÖLPUNAR

Doç.Dr. Harran Üniversitesi, yelizselvi83@gmail.com, Şanlıurfa, Türkiye

ORCID: 0000-0002-5012-2650

### **Kelime Müzesi Üzerine Değerlendirme: Yazı mı, Tura mı?**

#### **Özet**

Türkiye'nin ilk dil müzesi olan Kelime Müzesi, basit olarak dil sevgisini aşılacak için kurulmuştur. Dil, insanı insan yapan en önemli özelliklerden biridir. Ancak günümüzde kelimelere, dile ve okuryazarlığa olan ilgi ve takdir hızla azalmaktadır. Bu perspektiften bakıldığında müze her yaş için benzersiz, sürükleyici öğrenme deneyimleri yoluyla dil sanatları ve bilimine ilişkin sağlam bir anlayışa dayanan kelimeleri ve dili keşfetmek için ilham veren ve didaktik bir özelliktedir. Bu anlamda kelimelerle ilgili sürekli merakı teşvik etmeyi amaçlayan müzenin özellikle eğitim misyonu ayırt edici bir misyon olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu misyonu gerçekleştirmek için müze ziyaretçileri için eğlenceli, oyunsal, beklenmedik, motive edici, anlamlı, katılımcı bir deneyimi olanaklı kılmakta, bunu yaparken zaman zaman teknolojiye başvurarak güncel ve çağdaş olana referans etmekte ve katılımı teşvik etme konusundaki kararlılığını içeriğine açıkça yansıtmaktadır. Bu perspektiften bakıldığında müze bir koleksiyon üzerine değil de, kelimeler ve anlamları üzerine inşa edilmiş bir müze olarak belirli bir değerler sistemini yansıtmaktadır. Ancak müze, dili temsil eden nesnelere görsel ile dilsel olanın ilişkisini de sorgulamaya açan bir karaktere sahiptir. Müzenin ilgi nesnelere oluşturan referanslarla ve katılımcı tecrübesiyle görselin tahakkümü zaman zaman dilsel olanın önüne geçerken, müzenin tanımlanışı konusunda da bazı kafa karışıklıkları yaratmaktadır.

Tüm bu değerlendirmelerden yola çıkarak çalışmada müzenin Türk dili açısından önemi ve ilk olma özelliği ile genel karakteristiği açısından kritik edilebileceği hususlara dair bir değerlendirme yapılması amaçlanmış ve bu amaçla müze iki kez ziyaret edilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Kelime Müzesi, Sanat, Oyun, Müze.

### **An Evolution on the Word Museum: Heading or Tails?**

#### **Abstract**

The Word Museum, Turkey's first language museum, was established simply to instill a love for language. Language is one of the most crucial features that make a person human. However, in today's world, interest and appreciation for words, language, and literacy are rapidly declining. From this perspective, the museum stands out as a unique, engaging learning experience for all ages, inspiring a solid understanding of words and language through the arts and sciences of language. In this sense, the museum's particularly educational mission emerges as a distinctive one, aiming to continually encourage curiosity about words. To fulfill this mission, the museum makes it possible for visitors to have a fun, playful, unexpected, motivating, meaningful, and participatory experience. In doing so, it occasionally

turns to technology, referencing the current and contemporary, clearly reflecting its commitment to encouraging participation in its content.

From this perspective, the museum reflects a specific value system built not on a collection but on words and their meanings. However, the museum also has a character that questions the relationship between the visual and the linguistic by opening up the visual and linguistic dominance at times with its objects representing language. While the museum's definition is based on references that constitute the objects of interest and the participant experience, the dominance of the visual over the linguistic sometimes overshadows the linguistic, creating some confusion about the definition of the museum.

Based on all these evaluations, the aim of the study is to make an assessment regarding the importance of the museum in terms of the Turkish language, its pioneering feature, and its general characteristics. For this purpose, the museum was visited twice.

**Keywords:** Word Museum, Art, Game, Museum.

## 1. Giriş

Bir kurum olarak müzenin en belirleyici özelliği geleceği hedefleyen, özel olarak korunan ve ziyaretçilerin görmesi için kapalı mekânlarda sergilenen farklı kullanım alanları içinden seçilmiş doğal ya da yapay nesnelere oluşturulmuş kamu koleksiyonu olarak tanımlanmaktadır (Poian, 2000: 15). Müze sözcük olarak Yunanca ilham perilerinin tapınağı, düşünme yeri anlamına gelen “mouseion” sözcüğünden türetilmiştir. Ayrıca Romalılarda felsefi tartışma yerlerini belirtmek için kullanılan bu sözcük 15. yüzyılda Medici ailesinin koleksiyonunu tanımlamıştır. 16. yüzyılda bugünkü müzeciliğin ilk adımları koleksiyonların halkla paylaşılmasıyla başlamıştır. Müze sözcüğü 17. yüzyılda antik nesnelere için, 18. yüzyılda nesnelere korunması ve sergilenmesi işini üstlenen kurum için kullanılan bir sözcük olmuştur. 18. yüzyıldaki bu özellikler bir mekânı da niteler durumda olmayı beraberinde getirmiştir. Fakat günümüze geldiğinde binaya yapılmış bu vurgu açık hava müzelerinin, sanat galerilerinin, bilim ve sanat merkezlerinin oluşumuyla genişlemiştir (Onur, 2012: 20-21).

Müze tanımlarında artık eğitim kavramını içine alan tanımlar olduğunu görmekteyiz, bu da onun eğitim kurumu kimliği olduğunu da ortaya koymaktadır. Uluslararası Müzeler Konseyi (ICOM) müze tanımında, eğitim; amaç olarak yerini şu şekilde almaktadır; “Müze kültürel değer taşıyan unsurlardan oluşan bir bütünü türlü biçimlerde korumak, incelemek, değerlendirmek ve özellikle halkın beğenisinin yükselmesi ve eğitimi için sergilemek amacıyla toplum yararına sürekli yönetilen kurumdur” (Atagök, 2021: 66). Hayatın içinde insana ulaşması için birçok oluşturulmuş görüntüler bulunmaktadır. Çoğunlukla iki boyutlu bir çevre oluşturan billboardlar, posterler, televizyon ekranları gibi görüntülerin oluşturduğu bu çevreye karşılık, müze; oluşturduğu üç boyutlu uzam ile etkileşimli öğrenme ortamları oluşturmaktadır. Üç boyutlu nesnelere üç boyutlu uzamları olan etkileşimli öğrenmenin mümkün olduğu bu müzeler çağdaş müzenin kapılarını da açmaktadır. Hooper-Greenhill, yirmi birinci yüzyılla birlikte artık “post-müze” dönemine geçildiğini söyler. Çünkü modernliğin, baskıcı ve değişmez simgesi gibi görünen müzeler artık kimliğini yaratıcı bir biçimde yeniden var etmektedir. Böylece kendinde disiplinlerarası yaklaşımları yeni teknolojileri barındıran, kültür, iletişim, öğrenme noktalarını ziyaretçilere daha eşitlikçi sunan katılımcı müzeler, post-müze tanımını oluşturmaktadır (Onur, 2012: 35-36).

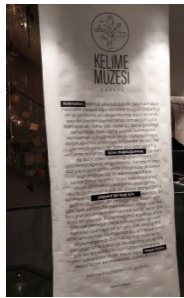
Tarihsel olarak müzelerin ortaya çıkışı, koleksiyonculuğun etkisiyle olmuştur. Bu koleksiyonların kaynağı ise, doğa ile sanat arasında derin bir bağ olduğu yönündeki derin inançla yaratılmış olup, kişinin özel ilgi nesnelere donattığı “nadire kabineleri”ne dayanmaktadır. Avrupa’da Müzenin atası olan ve 16.yüzyıl ile 18. yüzyıl arasında var olan nadire kabineleri [*Wunderkammer*]; yaratıcı imgeleme uyum içinde olan özel bir nitelik taşıyordu: Nadire kabinesinin estetik çekiciliği, ussal bir sınıflama barındırmamasında, türlü türlü nesneyi biriktirip yan yana koymasıyla

yarattığı tuhaf duyguda yatar. Ama Aydınlanma öncesine ait bu koleksiyonlar bilimsel bir form taşımadıklarından, barındırdıkları nesnelere dört bir yana dağılmış, sonunda bugün bildiğimiz anlamıyla müzeler doğmuştur” (Artun, 2005:10).

Tarihsel süreci içinde müzelerin her dönemde değişen dünya görüşlerine, toplumsal yapıya, coğrafyaya, ekonomik etkileşimlere ve hatta kimi zaman bireysel motivasyonlara göre şekillendiği görülmüştür. Bu anlamda yerel ve küresel düzeyde topluluklarla etkileşime geçmenin ve topluluk oluşturma'nın önemli bir yolu olarak görülen müzeler bu dinamikler dikkate alındığında, bizlere; toplumsal birçok görev üstlendiği sonucunu göstermektedir.

Bu çalışmaya konu olan Kelime Müzesi de bir değerler sistemini açığa çıkaracak şekilde belirli bir konsept ve vizyonla oluşturulmuş müzelerden biridir. Kelime Müzesi 26 Eylül 2022’de Ankara’da açılmıştır. Müze, Türk Dili’ne adanmış etkileşimli çalışmalar ya da işler içermekte, basit olarak kelimelerin anlamlarına ve nasıl kullandıklarına dair fikir vermektedir. 2020’de Washington’da açılan bir dil sanatları müzesi olan *Planet Word Museum* gibi dünyada örneği olan bu müze; Türkiye’de bu konseptte ve içerikte kurulan ilk müze olması bakımından son derece önemlidir.

Müze, Ankara Kalesi bölgesindeki Anadolu Medeniyetleri Müzesi'nin karşısında yer alan ve geçmiş yıllarda zahire ve tiftik ambarı olarak kullanılan dört katlı bir yapının restore edilmesiyle oluşturulmuş ve Türk yazar Şermin Yaşar tarafından kurulmuştur. Yaşar’a göre, on iki yıl boyunca Türkçe dersi almalarına rağmen çocukların kelimelerle ve onların anlamlarına ilişkin formasyonları yetersiz olup, bu yetersizliğin giderilmesi ile ilgili bir motivasyon gerekmektedir. Bu motivasyon ve farkındalıktan hareketle müze; geniş anlamda Türkçe'nin zenginliğini anlatmak, bu dile vefa borcunu ödemek, Türkçe kelimelerin, atasözlerinin ve deyimlerin anlamlarını çocuklara ve gençlere öğretmek ve onları Türkçe ile somut bir şekilde tanıştırmak amacıyla kurulmuştur. Bu amaç ve hedef kitle doğrultusunda yazar (Şermin Yaşar), bu fikrin kaynağını müze içine yerleştirdiği bir kırlangıç afiş aracılığıyla ‘bir manifesto gibi’ şu şekilde açıklamıştır: “Kelimeler somut, elle tutulabilir, satın alınabilir nesnelere olsaydı eğer eminim bugün çoğumuz en güzellerine, en değerlilerine, eşsiz ve sınırlı sayıda üretilmişlerine sahip olmak için çaba harcayarak; daha çok, daha iyi, daha gösterişli, daha nazik, belki daha şaşaalı kelimelerle konuşmak için uğraşacaktık. Oysa kelimeler doğduğumuz anda bize bilabedel verilen, her yanımıza sonsuz bir ifade gücüyle saçılmış vaziyette bulunan, içine doğduğumuz, işte tam da bu yüzden ehemmiyeti, hak ettiği ehemmiyeti göstermediğimiz değerlerimiz, Kelime Müzesi dünyaya geldiğimiz anda yüzümüze ilk bakan kişinin söylediği ilk kelimeyle birlikte tanıştığımız ve ömür boyu milyonlarca kez duyduğumuz, söylediğimiz, yazdığımız, okuduğumuz ama çok da dikkat etmediğimiz kelimelerle yepyeni bir bağ kuruldu. Bir gelinin duvağını, bir bebeğin yüz bezini açar gibi terk edilmiş bir evin kapısını aralar gibi eski fotoğraf albümlerinden tanıdık yüzler seçer gibi, kuru bir yaprağı iki parmağımız arasında tutar gibi, bir yemeğin daha kokusundan içindeki baharatı bulmaya çalışır gibi, çok sevdiğimiz ama tam da hep bizimle olduğu için sevdiğimizi söyleme gereği duymadığımız insanların gözünün içine bakıp ta sevdiğimizi söylemiş gibi bir dikkatle yaklaşın lütfen kelimelere. Hiçbiri yabancıınız değil. Hepsi sizin. Hepsi bizim. Hepsi bizim kelimelerimiz. Bizim dilimiz. Kelime Müzesine hoş geldiniz” (Görsel 1).



**Görsel 1:** (solda) Kelime Müzesi için açıklama, kırlangıç afiş, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar .

**Görsel 2:** (sağda) Kelime Müzesi’nin bileti, fotoğraf ve kolaj: Yeliz Selvi Gölpunar.

Müze biletinde de bu manifestolar devam etmektedir: Örneğin biletin bir tarafında; “Biletinizi ziyaret boyunca saklayabilirsiniz. Dilerseniz ziyaretinizden sonra da saklayın. Siz bilirsiniz. Bu biletin mali bir değeri elbette yoktur. Ama müzede gördüklerinizin size manevi anlamda tesir etmesini kalpten dileriz. Bu bilet yalnızca bir kereye mahsus geçerlidir. Yalnız burada okuduğunuz kelimeleri ömür boyu kullanabilirsiniz. Dil, sizin dilinizdir. Hafza-i beşer nisyan ile malüldür, derler. Unutur gibi olursanız, yine bekleriz” yazmaktadır (Görsel 2). Diğer tarafında ise daha şiirsel bir metin yer almaktadır.

Bu zengin farkındalık, bilinç ve vizyoner bakışla birlikte müzede köklerden cümlelere kadar birçok kelimenin geçmişi, nerelerde yer aldığı ve günlük yaşamdaki karşılıkları iki boyutlu, üç boyutlu ve dijital görsellerle sunulmaktadır. Bu yapılırken genel olarak müzede, tedavülden kalkan ama dilde yaşamaya devam eden nesnelere yanında farklı edebiyatçıların yapıtlarından esinlenilerek oluşturulmuş eserlere ve geçmişte ya da günümüzde kullanılan aletlerin ve eşyaların kökenlerini anlatan örneklere yer verilmiştir. Bu araştırmaya konu olan Kelime Müzesi üzerine bir okuma yapabilmek için müze birkaç ay aralıkla iki kez ziyaret edilmiş ve örnekler yerinde incelenmiştir.

## 2. Kelime Müzesi ve Kelimeleri

Dilsel öğelerin görsel öğelerle ya da tam tersi bir ilişkiyle kavramsal hale getirilerek, bireyin zihnindeki anlama bağlandığı Kelime Müzesi’nde bu yapılar arasındaki bağlantının kimi zaman simgesel, kimi zaman ise hiç değişmeyen bir sistemle oluşturulduğu gözlemlenmektedir. Böylelikle müze; ziyaretçileri için görsel temrinler aracılığıyla sesi, sözü tanımlarına ve özdeşlik kurmalarına olanak tanıyan bir fikre ve değerler sistemine kaynaklık etmektedir.



**Görsel 3:** (solda) *Cam ve pirinç avize*, fotoğraf ve kolaj: Yeliz Selvi Gölpunar



**Görsel 4:** (ortada) *Temalı sandalye*, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.



**Görsel 5:** (sağda), “*Bazen kelimeler ellerden dökülür*”, heykel, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Müze incelendiğinde; dört katlı bir binanın müze için ayrılan üç katının aktif olduğu görülmektedir. Müzede, en alt katta “kökler”, giriş katında “kelimeler”, en üst katta da “cümleler” ile ilgili sergi alanları ve eserler yer almaktadır. Müzenin giriş ve birinci katını birbirine bağlayan merdiven arasında, Türkçe, Uygur, Göktürk ve Arap harflerinin olduğu bir cam ve pirinç avize bulunmaktadır (Görsel 3). Ayrıca her katta müzenin dekorunun bir parçası olarak üzerinde “Oturmaya mı geldik? Lütfen oturmayınız, müzeyi geziniz” yazan sandalyeler vardır (Görsel 4). İç mekânda dekorasyona ham beton, ahşap ve doğal taşlardan oluşturulmuş bir görünüm hakimdir. Çalışmalarda ise genel olarak altın, kırmızı siyah, gri ve beyaz renklerin kullanıldığı görülmektedir.

Müzeye giriş yapılan camlı ahşap kapının üstünde “Açıkçası 24 saat açık bir müzemiz olsun isterdik; ama gelmezsiniz diye düşündük. Zaten 24 saat gelmeyin. Ailenizle, dostlarınızla, kendinizle, doğayla, kitaplarla vakit

geçirin. Diğer müzeleri de gezin” yazmaktadır. Bu samimi karşılamadan hemen sonra ziyaretçiyi içeride müze biletlerinin de kesildiği danışma ve hediyelik eşya standı beklemektedir.

Müze üç katlı olmasına rağmen, sergi deneyimine hemen bu katta başlanmaktadır. Hatta danışma masası ve hediyelik eşya standı da müzeyi oluşturan eserlerden biriymiş gibi durmakta ve bu maddi karşılama organizasyonunun hemen arkasında nostaljik bir dantel örtü dikkat çekmektedir. Dantelde bir işleme motif olarak “el emeği göz nuru: yapımı uzun zaman alan ve çok emek isteyen iş” yazmaktadır. Buna ek olarak aynı hat üzerinde konumlandırılmış dört el heykeli; işaret dilinde “Bazen kelimeler ellerden dökülür” cümlesinin üç boyutlu hali olarak biçimlendirilmiştir (Görsel 5).



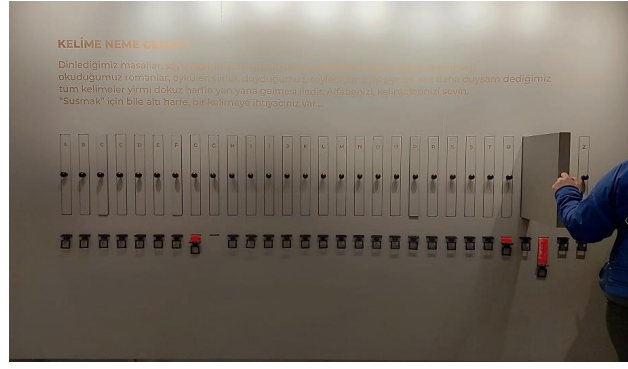
**Görsel 6:** (solda) Hadi Karimi, *Gazi Mustafa Kemal Atatürk*, dijital heykel, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

**Görsel 7:** (ortada) “Ata” ve “saye” kelimelerinden enstalasyon, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar .

**Görsel 8:** (sağda), Dylan Martinez’in cam üfleme heykeli, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Ziyaretçi bu başlangıç noktasından mekâna geniş bir perspektiften bakma imkânına sahiptir. Burası sunum için kaidelerle ve duvarlara asılmış çerçevelerle organize edilmiş bir alandır. Bu alanda ziyaretçi kendisini yakınına davet eden pek çok ilgi çekici işle ilişki kurmaktadır. İlk anda optik algıya çarpan görseller genellikle üç boyutludur. Bu anlamda İranlı sanatçı Hadi Karimi’nin, Gazi Mustafa Kemal Atatürk’ün fotoğraflarından yaptığı üç boyutlu dijital heykeli oldukça dikkat çekicidir (Görsel 6). Yanında Atatürk’ün dilimize kazandırdığı bir künye ile sergilenen eser bir nişin içinde sergilenmektedir. Bir diğer ilgi çekici görseli “Ata” yazan bir ayna enstalasyonu oluşturmaktadır (Görsel 7). Bu enstalasyonun üzerinde “saye” kelimesi üç boyutlu olarak ve gölgesiyle birlikte monte edilmiş ve “gölge” anlamı somut hale getirilmiştir (Görsel 7).

Bu ilk izlenimden sonra mekânın fiziksel imkanları ve sınırları takip edilmeye başlandığında görsellerle desteklenen kelimeler ve anlamları ile hemhal olunmaktadır. Bu anlamda Yunus Emre’ye bir göndermeyle birlikte “abı-hayat” kelimesini anlatmak için Amerikalı sanatçı Dylan Martinez’in, su dolu plastik poşetler gibi görünen hiper-gerçekçi cam üfleme heykelleriyle başlayan sergi deneyimi fiziksel olarak kelime duvarı ile bitmektedir (Görsel 8).



**Görsel 9:** *Kelime Duvarı*, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Ziyaretçiyi bir oyuna davet eden kelime duvarında alfabedeki her harf için ayrı birer bölme ve şeritler bulunmaktadır. Bölmeler açıldığında kelimelerin türkülerin içinde geçen anlamları yer almaktadır. Şeritlerde ilgili harf ile başlayan kelimeler vardır. Bu şeritlerle birlikte ziyaretçiler, Türkçe’de en çok “k” harfiyle (10 binin üzerinde), en az da “j” harfiyle (153 tane) başlayan kelime olduğu bilgisine sahip olmaktadır (Görsel 9).



**Görsel 10:** (solda) “Zırnık” kelimesi ve nesnesi, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.



**Görsel 11:** (sağda) “Misk” kelimesi ve nesnesi, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Bu katta ilgi çekici ve izleyiciyle farklı ilişkisellikler kuran daha pek çok iş bulunmaktadır. Örneğin; burada yer alan “zırnık” ve “misk” kelimelerini anlatmak için kullanılan iki koku şişesi ise koku duyusuna hitap ederek, koklayarak bu işe dahil olmaları için ziyaretçilere bir açık çağrıda bulunmaktadır (Görsel 10-11). Bu dinamik yapıdaki işler mekâna yayılan ve doğrudan görsel tecrübeye dayanan başka işlerle birleştirilmiştir.



**Görsel 12:** (solda) “*Kuş mu konduracak?*” deyiimi ve nesnesi, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

**Görsel 13:** (ortada) “*Foyası meydana çıkmak*” deyiimi ve nesnesi, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

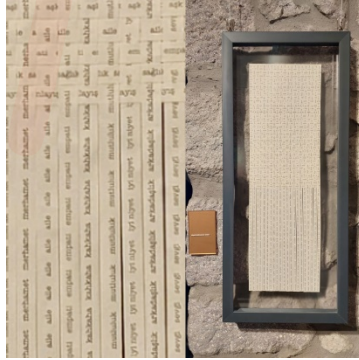
**Görsel 14:** (sağda) “*Güvercin*” kelimesi ve nesnesi, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Bir sandalye “kuş mu konduracak?” deyiimi için tavus kuşu resmiyle süslenmiş, “foyası meydana çıkmak” deyiimi için beş aşamalı bir elmas yüzük mücevher tasarımı yapılmıştır (Görsel 12-13). Benzer bir mantıkla beyazdan maviye giden bir ton skalası içinde beş adet güvercin biblosu ile gittikçe yükselen bir kurgu ile “güvercin” kelimesine Cahit Sıtkı Tarancı’nın bir dörtlüğü eşliğinde anlam kazandırıldığı görülmektedir (Görsel 12-13).



**Görsel 15:** *Kelimelerden insan giysisi tasarımı*, fotoğraf ve kolaj: Yeliz Selvi Gölpunar.

“Arşın” kelimesi ise doğrudan metal ölçü biriminin kendisi kullanılarak bir hazır malzemeye anlatılmıştır. Bunların dışında kelimelerden yapılmış kadın ve erkek giysileri hem yazınsal hem görsel olarak tatmin edici bir çekiciliğe sahip olup, görsel kültür için de oldukça romantik ve dikkat çekici bir izlenim sunacak şekilde görselleştirilmiştir (Görsel 15).



**Görsel 16:** (solda) “*Gözünde büyütme*” deyiimi ve nesnesi, fotoğraf ve kolaj: Yeliz Selvi Gölpunar.

**Görsel 17:** (ortada) “*Hayat Kelimelerle Örüldür*” cümlesi için bir tasarım, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

**Görsel 18:** (sağda) Münif Fehim, “Güzel” kelimesi, resim, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Bazı işler ise, anlamını ziyaretçilerle paylaşmak için onu daha yakınına davet etmektedir. Örneğin “gözünde büyütme” deyiminin ancak bir büyüteç ile görebilecek şekilde tasarlandığı iş, optik olmasının yanında kavramsal bir nitelikte de olup, ziyaretçiden yaklaşmasını talep eden böyle işlerdendir (Görsel 16). Bu karakterdeki bir diğer işi çerçeve içinde sergilenen ve künyesinde “Hayat Kelimelerle Örülüdür” yazan bir kompozisyon oluşturmaktadır (Görsel 17). Kompozisyonda “kahkaha, empati, aile, iyi niyet, gayret, sağlık, bereket, hoşgörü, aşk” gibi özelleştirilmiş kelimeler şeritler halinde yazıldıkları kağıtlardan kesilerek bir örgü haline getirilmiştir. Ayrıca “güzel” kelimesi için “Münif Fehim” adlı bir sanatçının yaptığı kadın portresi (Görsel 18), Divan-ı Lügatit Türk’ün tıpkıbasımı ve bir ruh durumunu anlatmak için kullanılan “şirazedden çıkmak” deyimini anlatmak için duvarın harcına sokulmuş eskimiş kitaplar da dikkat çeken işlerdendir (Görsel 21). Yine bu katta barınma temalı iki kelimenin özelleştirildiği görülmektedir. Bunlardan biri oldukça tanındıktır; diğeri ise bir andırış ile karşımıza çıkmaktadır. Tanındık olan bir kuş yuvasıdır. Bu görsel müze ziyaretçisine üzerine düşünmeye davet edilen “Kuş yuvası, kuş kendi evini yapınca buna ‘kuş yuvası’ diyoruz. Kuşun evini insan yapınca ‘kuş evi’... İnsanın, evine ne zaman ev, ne zaman yuva diyoruz?” şeklinde bir metinle sunulurken sorgulayıcı hale getirilmiştir (Görsel 19).



**Görsel 19:** (solda) “Kuş yuvası” tanımı ve nesnesi, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

**Görsel 20:** (ortada) Göktürk alfabesinde “ev” anlamına gelen “b” harfi tasarımı, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

**Görsel 21:** (sağda) “Şirazedden çıkmak” deyimini ve nesnesi, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Duvara asılı şekilde sunulan bir diğer görsel ise bir çadırı andırmakla birlikte muhtemelen ancak açıklaması okunduğunda pek çok ziyaretçi için netlik kazanmaktadır. Bu açıklamada görselin Göktürk alfabesinde ev anlamına gelen “b” harfi olduğu yazmaktadır (Görsel 20).



**Görsel 22:** (solda) Misafirliği anlatmak için nesne, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.



**Görsel 23:** (ortada) “*Meyil*” kelimesi için tasarım, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

**Görsel 24:** (sağda) “*Kilim*”, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Bundan sonraki sergi deneyimi ziyaretçinin isteğine göre; bir alt katta ya da üst katta devam etmektedir. Tercih ne olursa olsun iki kat arasında yerleştirilen işlerin kesintisiz bir sergi deneyimi sunması ise profesyonel bir görüngen sunmaktadır. Örneğin ziyaretçi giriş kattan alt kata inerken görülmesi için oldukça dikkat gerektiren duvara monte bir iş ile karşılaşmaktadır. Bu iş ters bir çay bardağıdır ve üst katın merdiven alınlığına asılmıştır. Künyesinde, çay içmeye ilişkin bir Türk misafirlik geleneğinden bahsetmektedir (Görsel 22). Benzer bir mantıkla “meyil” kelimesi de hem grafik, hem heykel, hem de kavramsal bir iş olarak mekânın aşağı doğru meyleden merdiven aralığına yerleştirilerek anlamlı ve didaktik bir hale getirilmiştir (Görsel 23).

Alt katta ise ziyaretçi ‘kökler’i sembolize eden ve yine ham betonun hakim olduğu bir dekorasyonla karşılaşmaktadır. Bu kata adım atar atmaz yerde cam bir niş içinde bir kilim ile karşılaşmaktadır. Bu kilimin üzerindeki her bir motif bir kelimeye (saadet, tılsım, bereket, ailede birlik, şans, aşk, el ele yürüyen eşler, sonsuzluk, doğurganlık, altın terazi, çiçekler, köyün delisi, gelin şamdani, yörük evi, ceviz içi, yürüyen kaz ve yiğit delikanlı) karşılık gelecek şekilde tasarlanmıştır. Bu kilimle müze ziyaretçisine; “Siz bir kilim dokusanız kiliminizde kim bilir hangi kelimeler, hangi motifler olurdu? sorusu sorularak yine bir düşünme deneyimi sunulmaktadır (Görsel 24). Diğer işlere gelince bu katta da giriş katında olduğu gibi müzenin özgün bir konsept ve değerler sistemine göre organize edildiği görülmektedir. Yine birden fazla duyuya hitap eden işler bu kata belirli bir hareket kabiliyetine izin verecek şekilde yerleştirilmiştir.

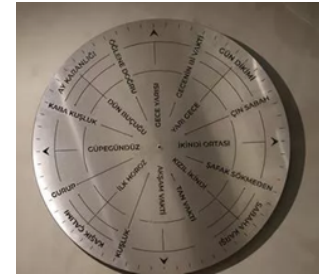
Mekânın fiziksel sınırları takip edildiğinde duvarda yer alan işlerde “daldız, çuvaldız” kelimeleri küçük çerçeveler içinde nesnelere birlikte sunulurken, aynı topluluğun içinde bükülmüş bir ağaç dalıyla “ağaç yaşken eğilir” deyimini somut hale getirilmiştir. Hemen ardından ziyaretçi çerçeve içinde bir “gelin teli”nin parlaklığı ile cezbedilmektedir.



**Görsel 25:** (solda) “*Kapı*” kelimesi ve nesnesi, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

**Görsel 26:** (sağda) “*Yıkanmak*” eylemi ve nesnesi, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Bir üst katta olduğu gibi yine bu katta da siyah beyaz resimler duvarda asılı olarak ziyaretçilerin ilgisine sunulmuştur. Bu resimler ile bir İstanbul manzarası eşliğinde “temaşa” kelimesi; bir mesire yeri ile “seyrana çıkmak” ve Osmanlı kıyafetleri içinde bir portreden yola çıkılarak “kallavi külah” kelimeleri anlatılmıştır. İzleğe sadık kalındığında ziyaretçi duvarda bir niş olarak organize edilmiş bir kapı ile karşılaşmaktadır. Üç boyutlu gerçek haliyle bu kapı bir heykel niteliğindedir. Bu karşılaşmada günlük hayatımızda sürekli kullandığımız “kapı” kelimesinin “kapma, kapanmak, bitişmek” fiilinden geldiği ve aynı kökten gelen bir diğer kelimenin de kavuşmak ile eş değer olan “kavuşmak” olduğu bilgisi aktarılmıştır (Görsel 25). Yine benzer bir mantıkla aynı anlama gelen kelimeler topluluğu bir çeşme ve lavabo aracılığıyla bir hazır nesne tasarımı olarak bir niş içerisinde yer almıştır (Görsel 26).



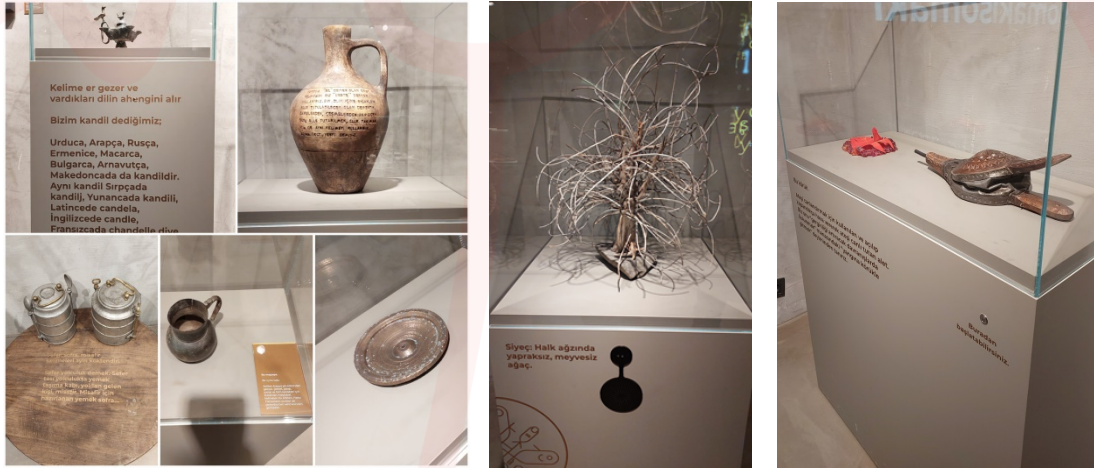
**Görsel 27:** (solda) “*Yelek, yelpaze ve yelken*” ile “*yumruk, yumurta, yumak*” kelimeleri ve nesneleri, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

**Görsel 28:** (ortada) “*Kös*” kelimesi ve nesnesi, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

**Görsel 29:** (sağda) “*Vakit tanımları*” ve nesnesi, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

“*Yelek, yelpaze ve yelken*” ile “*yumruk, yumurta, yumak*”tan oluşan iki ayrı yerleştirme de ise yine akrabalık bağları olan kelimeler, bir arada onlara referans eden nesnelere birlikte sunulmuştur (Görsel 27). Bir diğer dikkat çekici temsil ise künyesinde kökeninin kaşımak olduğu belirtilen “*kaşık*” kelimesi için oluşturulmuştur. Bu temsil üst katta yer alan “*foyası meydana çıkmak*” deyimini ile “*güvercin*” kelimesini anlatmak için kurgulanan beş aşamalı temsiller ile aynı mantıktadır.

Bu katın en göze çarpan işleri de yine büyük boyutlu olanlardır. Bu anlamda mehter takımında yer alan ve savaşa giderken at üzerine konan, ağır olduğu için de taşınması zor olan büyük bir davul ile bir saat dikkat çekicidir. “*Kös*” denen davul ile sağa sola bakmadan öylece oturup duranları tanımlamak için kullandığımız “*kös kös oturmak*” fiili anlatılmıştır (Görsel 28). Saatte ise rakamlar yerine Anadolu’da zamanı anlatmak için sık kullanılan “*şafak sökmeden, gün dikimi, ay karanlığı, kaba kuşluk, gurup, kızıl ikinci, ilk horoz, yarı gece, dün buçuğu*” vb. gibi kelimelerin kullanıldığı görülmektedir (Görsel 29).



**Görsel 30:** (solda) Çeşitli nesnelere ve anlamları, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

**Görsel 31:** (ortada) “*Siyeç*” kelimesi ve nesnesi, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

**Görsel 32:** (sağda) “*Körük*” ve nesnesi, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Büyük ölçekli bu işlerden başka birkaç kaide üzerinde izleyicinin bir önceki katta belirtildiği gibi dikkat kesilmesini gerektiren küçük ölçekli işler göze çarpmaktadır. Bu işler doğrudan işlevi olan ve günlük yaşamda kullanılmış olan objelerdir (Görsel 30). Bir üst katta da rastlanılan bu objeler daha yoğun bir organizasyonla sunulmuş gibidir. Bu nedenle bu objeler buraya daha çok bir arkeoloji müzesi havası vermektedir. Örneğin bir okka, bir kandil, “*sırça*” kelimesini anlatmak için küçük bir cam vazo, bir testi, iki sefer taşı aynı hat üzerinde sıralanmıştır. Bu gruba

“şimsir, rastık” gibi mekâna yayılan başka obje-nesnelere eşlik etmiştir. Bu karakterde görselleri müzenin üç katında da fazlasıyla görmek mümkündür. “Şinanay” kelimesi ise Sezen Aksu’nun şarkılarından biri olarak bildiğimiz Melih Cevdet Anday’ın şiiri ile birlikte yine kendi maddi-fiziksel varlığı kullanılarak sergilenmiştir. Bazı görsel temsillerde ise, “fak” kelimesi ya da “mekik dokumak” deyiminde olduğu gibi- nesne/obje ile tasarım nesnesi bir arada sunulmuştur. Bazılarında ise, örneğin “siyeç” kelimesini anlatmak için sadece tasarlanmış bir görsel kullanılmıştır (Görsel 31).

Bunların dışında yine bu katta da interaktif işlere rastlanmaktadır. Örneğin “körük” kelimesini anlatmak için ziyaretçinin düğmesine basmasıyla hareket eden bir mekânizma geliştirilmiştir (Görsel 32). Bir kolon üzerine yerleştirilen bir ölçü tasarımı ise büyüklüğüyle dikkat çeken ve ziyaretçi için bir oyun alanı yaratan bir karakterdedir. Yine bu katta ziyaretçiler için görsel-işitsel ve edebi karakteri olan işlerin dijital dünyanın olanaklarından yararlanılarak yerleştirildiği görülmektedir.

En alt kattan en üste doğru yürürken yine pirinç avize ve merdiven aralarına yerleştirilmiş işler ziyaretçiye eşlik etmektedir. “Nato kafa, Nato Mermer” adlı bir mermer heykel ile “müsvedde” kelimesini anlatmak için duvara monte ve kırışık bir kâğıt görünümü verilmiş bir iş bu anlamda oldukça dikkat çekicidir.



**Görsel 33:** (solda) Kelime Müzesi üçüncü kat genel görünüm, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

**Görsel 34:** (sağda) “Laf salatası” deyimini ve tasarımı, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Müze konseptine göre cümlelere ayrılan üçüncü kat oldukça ferah ve diğer katlara göre daha renkli görünmektedir (Görsel 33). Bu katta ilk olarak “laf salatası”nı anlatan içi harflerle dolu bir düşünme balonu şeklinde duvara monte bir işle karşılaşılacaktır (Görsel 34). Hemen ardından giriş katındaki kelime duvarına benzer kinetik bir cümle duvarı ziyaretçinin ilgisine sunulmaktadır. Merak uyandıran bu duvar ziyaretçiye, kendi tepkisel hareketleri ile karşılaşma şeklinde bir öğrenme biçimi sunmaktadır. Bu duvarın amacı, ziyaretçinin panoları çevirerek kelimelerin kökenlerinin nereden geldiğini öğrenmesini sağlamaktır.



**Görsel 35:** (solda) “Yerin kulağı var mı sahiden?” deyiimi için tasarım, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

**Görsel 36:** (sağda) “Teneffüs”, kinetik heykel, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Bu kat da diğer katlarla benzer bir şekilde ziyaretçilerle farklı ilişkisellikler kuracak şekilde organize edilmiştir. Cümleler için yine hazır malzemeler, tasarım nesnelere, dijital işler, kinetik işler, resimler, heykeller, rölyef, seramik, grafik vb. gibi pek çok sanat türü kullanılmıştır (Görsel 35-36). Burada da görseller eşliğinde ziyaretçinin yolu bazı yerli ve yabancı edebiyatçılarla kesişmektedir. Örneğin Cervantes’in Don Kişot’undan esinlenen bir kurgu müzede yer almaktadır. Yine üzerinde Sait Faik Abasıyanık’ın bir şiirinin bulunduğu kaidesi olan iş müzede bir nişin içinde özel bir alanda konumlandırılmıştır. Mekânın diğer ucunda ise çerçevelenerek duvara asılmış beyaz bir gömleğin üzerinde yer alan “ateşten gömlek” ifadesiyle ise Halide Edip Adivar’ın romanına dikkat çekilmektedir. “Pranga”nın ne olduğunu anlatmak için ise Ahmed Arif’in “Hasretinden Prangalar Eskittim” şiiri büyük bir duvarı kaplayacak şekilde yazılmıştır. Öte yandan müzede yazar ve kurucu Şermin Yaşar’ın edebi kariyerine referans eden görsellere de yer verilmiştir. Bu görseller Yaşar’ın özyaşam öyküsünden bir kesit sunan bir diorama ve “Dedemin Bakkalı” kitabına ilham veren gerçek bakkal defterlerinden oluşturulmuştur. Bu katta yer alan tek diorama ise bu değildir. Ayrıca müzenin de bir dioraması da yapılmıştır. Bu diorama ilginç ve günümüz açısından değerlendirildiğinde üzerindeki yazısı, önündeki simitçi gibi nostaljik detaylara sahip olup, aynı zamanda bir oyuncakın çekiciliğine de sahiptir (Görsel 37).



**Görsel 37:** Kelime Müzesi’ndeki Dioramalar, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Diğer çalışmalar incelendiğinde çerçeve içinde ve düz bir hat boyunca “iğnelemek”, “ılmek”, “lime lime” ve popüler bir illüstratör ve sanatçı Gürbüz Doğan Ekşioğlu’na ait “yalnızlık” kelimeleri iki boyutlu olarak standartlaştırılmış ölçülerdeki görsellerle ilgi çekici işlerdendir. Bunlara eşlik eden başka görsellerde vardır.



**Görsel 38:** Kelime Müzesi’nden bir görünüm, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

“Metruk”, “kargatulumba” gibi bazı kelimeler ise metal heykellerle üç boyutlu olarak görselleştirilmiştir. “Gemileri yakmak” deyimini için yanma efektli seramik kâğıt gemiler kullanılmıştır. Bu kattaki en ilginç işlerden biri ise nefes alıp veren bir biçimde tasarlanmış ve teneffüs kelimesini anlatan kinetik bir heykel olup, bu heykel bedene dair bir görüngü olarak sunulmuştur. Bu katta ziyaretçinin ilgisini cezbedecek daha pek çok iş vardır. Örneğin yerde bir kulak “k” harfi için kelimelerin sürekli değiştiği dijital bir ekran bulunmaktadır. Ekranın altında “Türkçe’de içi boş, oyuk ya da oyulabilen nesnelere çoğunun “k” ile başladığını biliyor muydunuz?” yazmaktadır. Yine bu katta “kerevet” kelimesi yazı şeklinde bir görsel tasarımla işlevsel hale getirilmiş ve ziyaretçi için hem bir anı hem de dinlenme alanı yaratılmıştır. Bazı ziyaretçilerin evlilik tekliflerine aracılık eden bu oturağa paralel duvarda bir takım grafik çıktılar vardır. Birinin üzerinde “Dil insanın ilk oyuncağıdır” yazmaktadır. Sonra bu tanımları kanıtlarcasına sırasıyla ziyaretçinin gözü “pangram, lipogram ve polindrom” kelimelerine ilişmektedir. Sabırlı müze ziyaretçileri bu kelimelerin tanımlarını okuduğunda ise kendini yine bir oyunun içinde bulmaktadır. Örneğin; “pangram” kelimesi tanımlandıktan sonra bu kelime üzerinde oyunun kuralları şöyle aktarılmıştır: “Alfabedeki tüm harflerin en az bir kere kullanılmış olduğu cümlelere ‘pangram’ denir ve okuduğum cümle de harflerin hepsi var, sen de böyle bir mesaj yazmaya çabala!” (Görsel 38).

“Lipogram” kelimesi de benzer şekilde ziyaretçisini interaktif bir tecrübeye ve oyun oynamaya davet edecek şekilde tanımlanmıştır. Buna göre;

“Yazarın işi zordur. Düşüncüyü yazılı hale getirir, onu somutlaştırır. Bununla beraber zaman zaman, bilgi ve becerisinin sınırlarını zorlar. Mesela; bir harfe hiç yer vermeden yazısını yazar! Uzun ve itina ile yazılmış metinde her harf bulunur da biri bulunmaz... Herhangi bir dilin söz varlığında en fazla mevcut olan harflerden birine yahut birden fazlasına yer verilmeden oluşturulan metinlere “lipogram” denir. Bu metin de bir lipogram ve alfabemizde yer alan, söz varlığımızda da bir hayli yeri olan bir harfe hiç yer verilmeden yazıldı. Baştan söyleyelim: J değil. Hangi harf bulunmuyor onu da siz buluverin!” (Görsel 38).

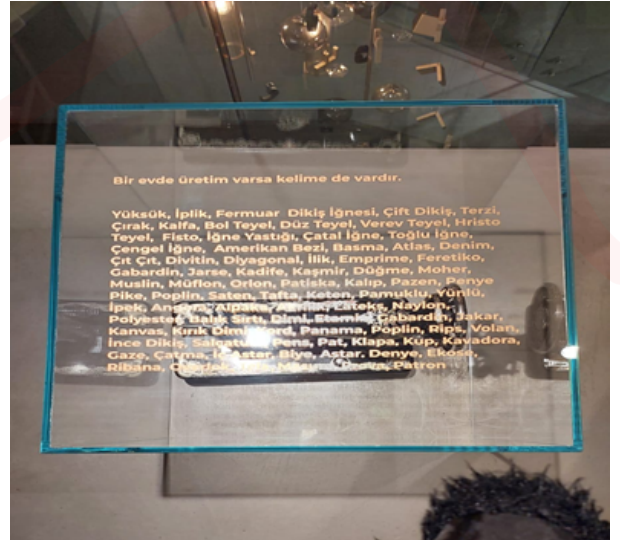


**Görsel 39:** “O Öyle Değil, Böyle”, enstalasyon, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Bu kattaki en göze çarpan görsellerden biri ise uzaktan “o öyle değil, böyle” yazısını açığa çıkaran bir enstalasyon olup, ziyaretçi burada da oyuna devam etmektedir (Görsel 39). Bu enstalasyonda hem doğru hem yanlış yazımları ile verilen yüzlerce kelime yazılmıştır. Kuşkusuz bu iş ziyaretçilerin fotoğraf çekmek için en çok rağbet ettiği işlerden biri olup enstalasyondan bir kelime seçen ziyaretçi gerçek yazılışını öğrenerek sürece dahil olmaktadır.



**Görsel 40:** (solda) Çeşitli işleve sahip fırçalardan enstalasyon, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.



**Görsel 41:** (sağda) Dikiş makinesi ve kelimeleri, hazır-nesne, fotoğraf: Yeliz Selvi Gölpunar.

Bu işlerin yanında, Marchal Duchamp'ı akla getiren; mekâna serpiştirilmiş hazır malzeme işlere de yer verilmiştir. Örneğin bir çerçevede sergilenen gazlı bez ile “aksiseda” kelimesini anlatmak için kullanılan nostaljik bir ankesörlü telefon bunlardan ikisidir. Diğer bir cam küp fanus içinde sergilenen dikiş makinesidir. Fanusun üzerinde ise kişiyi düşünmeye sevk edecek şekilde şöyle yazmaktadır: “Bir evde üretim varsa kelime de vardır. Yüksük, iplik, fermuar, dikiş iğnesi, çift dikiş, terzi, çırak, kalfa, bol teyel, düz teyel, verev teyel, hristo teyel, fisto, iğne yastığı, çatal iğne, toğlu iğne, çengel iğne, ameirkan bezi, basma, atlas, denim, çıt çıt, divitin, diyagonal, ilik, emprime, feretiko, gabardin, jarse, kadife, kaşmir, düğme, moher, muslin, müflon, orlon, patiska, kalıp, pazen, penye, pike, poplin, saten,

tafta, keten, pamuklu, yünlü, ipek, angora, ..." (Görsel 41). Ama mekânda asıl dikkat çeken oldukça büyük bir alanı kaplayan bir başka çalışmadır. Bu iş üzerinde bir camın altında çeşit çeşit fırçanın sergilendiği bir cam masadır. Üzerinde "sen fırça dediğinde benim zihnimde bunlardan herhangi biri canlanabilir. Daha iyi anlaşılacak istiyorsan, lütfen daha fazla kelime ile konuş" yazmaktadır (Görsel 40).

Müzeden çıkışta ise ziyaretçiler, "Hoşça kalın, Allah'a ısmarladık, Yine bekleriz, Yolunuz açık olsun, Arayı açmayalım, Özetmeyin kendinizi" cümleleri ile uğurlanıyor.

### 3. Kelime Müzesi'nde Görmek ve /veya Sonuç

Kelime Müzesi'nde müze deneyimi eğlenceli, oyun temelli, beklenmedik, güdüleme, anlamlı, didaktik ve kapsayıcı olma gibi bazı temel değerler üzerine kurulmuştur. Ancak bu değerlerin tecrübe edildiği mekân ile biçim-içerik kaygısı dikkate alındığında müze açısından bazı avantajların ve dezavantajların olduğu görülmektedir.

Kelime Müzesi; adı itibarıyla belli bir kavram ve içeriğe tabi tutulmuş bir müzedir. Bu nedenle müzeyi tecrübe etmeden hemen önce adından mütevellit okuma eyleminin daha aktif olabileceği düşünülmektedir. Nitekim müze bu beklentiyi karşılayan bir özelliكتedir. Dilin ses merkezli niteliği yazı ile kaydedilerek bu özellik açığa çıkarılmıştır. Böylelikle ses-sözün temsili bir kaydı olan yazı ile sözün mevcudiyeti kanıtlanmıştır. Bu özelliği ile müze hedef kitlesi açısından didaktik olma amacını gerçekleştirmektedir.

Müzenin bir başka öne çıkan özelliği ise, dilin sanat yapıtları aracılığıyla görsel bir imgeye dönüştürülmüş ve kavramsal hale getirilmiş olmasıdır. Böylelikle ses-söz önce yazı sonra da görsel imgeler aracılığıyla doğrudan bireyin zihnindeki anlama bağlanmıştır. Bu yapılar arasında kimi zaman simgesel kimi zaman ise hiç değişmeyen bir sistem gözlemlenmektedir. Müze ziyaretçilerinin sanat yapıtları aracılığıyla sesi, sözü tanımalarına ve özdeşlik kurmalarına olanak tanınmıştır. Bu yapılırken müze ziyaretçilere son derece ilginç tasarımlar yoluyla kelimelerle ilişkiyi birden fazla duyu yoluyla kurabilecekleri şekilde sunulmuştur. Yani kelimeler görülebilir, duyulabilir, dokunulabilir, koklanabilir hale getirilmiştir. Dijital dünyanın olanaklarından yararlanılmış ve dijital sanat uygulamalarıyla günümüz dünyasına uyarlanmıştır. Bu interaktif yaklaşım kuşkusuz müzeye çağdaş bir görünüm vermiştir. Ancak hem alanında bir ilk olması hem de çağdaş müze dinamiklerini yansıtmaması açısından son derece önemli bir konumda dursa da müze yine bu özellikleri nedeniyle eleştirel bir formasyonda sunmaktadır.

Müze ilk olarak dilsel öğeler ile görsel öğelerin ilişkisinin kurulmasında bazı sorgulamaları beraberinde getirmektedir. Çünkü burada görsellerle kurulan diyalog dilsel olanla kurulandan daha baskındır. Daha net bir ifadeyle müze tecrübe edilirken görme duyusuna daha duyarlı bir atmosfere sahiptir. Bu noktada müzeye asıl özelliğini veren dilsel öğeler (kökler, kelimeler ve cümleler) zaman zaman eserin künyesi gibi algılanmaktadır. Dolayısıyla "Kelime Müzesi" adı burada edebi dili (ses, söz, yazı) ayrıcalıklı hale getirirse de görsel dil bu edebi dilin ayrıcalıklı konumunu tartışmaya açmaktadır. Bu durum görsel imgenin edebi dil üzerinde ikonoklast bir etkisi var gibi hissettirmektedir. Bu etki ancak görsel imgenin de en az söz ve yazı kadar metinsel hale geldiği durumlarda ortadan kalkmıştır.

Bir diğer kritik ise görselin baskınlığı ve müzenin işlevinden kaynaklanan çelişki nedeniyle işlere bakarken kendiliğinden bu bir aradalığa bir ad arama ihtiyacının doğması ile ilgilidir. Buna sebep olan birçok unsur olduğu söylenebilir. Güncel sanat işlerinin olduğu bir sergide geziyormuşuz duygusu bunun ilk sebebi olabilir. Hatta bu mekânda bulunan işlerin bir konsept ve kavramdan yola çıkılarak üretilmiş olduğu düşünüldüğünde müzenin temel değerlerinden biri olan "oyun" kavramı bu işleri sanki karşılamış gibi görünmektedir. Ancak burada dikkat kesilmesi gereken durum, oyunun didaktik olmadan önce ziyaretçinin karşılaştığı durumu anlama ve adlandırma çabası ile daha yakından ilişkili gibi görünmesidir. Çünkü; "Oyun ne naiftir ne de basit; bir şey anlatır, bir şeyi gösterir" (Saybaşı:2017:33). Oysa "Kelime Müzesi" zaten bir tanımlamadır. Dolayısıyla burada başka bir ad arayışına gidilmesi bir sorgulamayı da beraberinde getirmektedir.

Kelime Müzesi ad olarak ziyaretçisine sunacaklarını kelimeler üzerinden yapacağını vaat etmektedir. Fakat müzede kelimeleri sergileme dili olarak çoğu farklı sanat türlerinde üretilen işler ile karşılaşmaktadır. Aslında bu durum zaman zaman Rene Magritte'in "İmgelerin İhaneti" resminde yazılı olan "Bu Bir Pipo Değildir" yazısı ve pipo çiziminin bir arada bulunduğu durumu hissettirmektedir.

Bilindiği üzere Magritte'in bu resmi, yazı ve benzeyişi birbirinden ayıran bir resimdir. Resimde benzeyiş ve dilsel gönderim ilişkisinde ya yazı görüntüye hakimdir ya da görüntü yazıya hakimdir. Bu iki ögenin dengeli oluşuna çok az rastlanır. Bu öğeler Magritte'in "Düşlerin Anahtarı" adlı resminde de kelimeler ve nesnelere arasındaki mesafeye, nesnenin görülen kimliğine ve bizde var olan ismine itiraz eder. Yumurta, akasya ile ayakkabı, ay ile şapka, kar ile mum da tavan ile isimlendirilir (Foucault, 2002: 32-35). Duchamp ise, sansasyonel bir endüstriyel bir nesne olan pisuvar üzerinden bu fikri işlemiştir. Duchamp'ın pisuvarı nesne ve ad olarak değerlendirildiğinde; nesnenin sahip olduğu ismi taşımadığı sonucu çıkarılmaktadır. Duchamp bu hazır nesneye "çeşme" anlamına gelen "Fountain" ismini takmak ve "R. Mutt" ismi ile imzalamak dışında başka bir müdahalede bulunmamıştır. Sanat; "nesnelere onları gösterilenlerine ulaşamayan gösterenler olarak kullanır. İzleyiciyi kendisiyle baş başa bırakır, karşısındaki nesneden ne anlaması gerektiği konusunda yol göstermez" (Duranay, 2014: 5). Böylece izleyici bir anlama tutunamaz.

Kelime Müzesi'nin adlandırılması ve işlerin kelimelerle ilişkisi, bu birliktelikte ziyaretçinin etken olma hali sanat-oyun ilişkisinde ortaya çıkan bir etkiyi yaratmaktadır. Roland Barthes, Balzac'ın "Sarrasine" adlı romanını S/Z adlı kitabına konu ederken yapısalcı bir analiz yöntemiyle kitabı "güzel duygusal bir ürün değil de anlam taşıyan bir kılıf; bir yapı değil de bir yapılaştırma, bir nesne değil de bir iş ve oyun" (Barthes, 1996: 9) şeklinde tanımlamıştır. Dilin, dil ile çözümlenmesi ya da anlatılması bu şekilde bir tanımlamayı mümkün kılıbiliyorsa, elbette dilin, dilden farklı bir disiplin ile ortaya çıkarılma çabası da tahmin edilemez bir dönüşüme kaynaklık edebilir. Bu dönüşüm anlamdan ve içerikten rol çalmıyorsa herhangi bir sorun teşkil etmemektedir. Kelime Müzesi'nde oyun-sanat ilişkisi bu anlamda dikkat çekicidir. İsimlendirme çabasından bağımsız olarak düşünüldüğünde interaktif olanın günümüz dünyasındaki çekiciliği ve gerekliliği bu ilişkiyi değerli kılmaktadır. Bu ilişki içeriği ilişkisel sanat ya da katılımlı sanat üzerinden bir okuma ve başka disiplinlerle de karşılaşmamıza olanak sağlamaktadır. Oyun, oyuna katılmak, anlam ve durum olarak doğası gereği kendisinde eylem barındırır. Bu durumu sanat ile ilişkilendirdiğimizde izleyicinin katılımını merkeze alan işler bu katılımı işe dönüştürmüş olur.

Bilindiği üzere katılımcı sanat formları uzun zamandır gündemdedir. Dünyada yaşanan değişim ve gelişimlere duyarsız kalmayan sanat, kendisine yeni formlar edinmeye devam etmiştir. Sanat bu formları oluşturmada, insan ve dönemlere göre önemli durumlar üzerinden hareket etmiştir. Üzerine gidilen durumlar tanrı-insan, insan-doğa, insan-nesne ilişkileri iken 1990'lı yıllarda artık insan ilişkileri sanatı şekillendiren bir konu olmuştur. Nicolas Bourriaud'nın "ilişkisel estetik" kavramını kullandığı ve sanatçıların işleriyle hem yeni bir sosyalleşme modeli hem de yeni samimiyet alanları oluşturdukları, ilişkiselliğe dayalı sanat pratiklerinin de oluşmaya başladığı bir dönem olduğu görülmektedir. Günümüz sanatı katılımcı merkezli ve farklı disiplinlerin etkileşim içinde olduğu işler üreterek varlığını sürdürmektedir. İlişkisel sanatta; deneysel, ritüel ve performans yanı güçlü olan, izleyicinin edilgen durumdan etken duruma geçtiği, klasik estetik sorgudaki; iyi, doğru, güzel sorgusu yerine de karşı estetik tavır oluşturulmaktadır (Koca ve Özgül, 2022: 2) Dolayısıyla müzenin didaktik bir amaç ile çağın kültür-sanat standartlarını yakalaması açısından oyunu bir amaç olarak kullanması, performatif bir etkinliğe dönüşmesi oldukça yerindedir. Çünkü; "zihin oyun oynayarak maddeyle düşünülen şey arasında sürekli olarak gidip gelmektedir. Soyutun her ifadesinde bir simge vardır ve her simge de bir kelime oyunu içermektedir" (Huizinga, 2010: 20). Ancak oyunun ve müzedeki görsel işlerin ziyaretçinin müzeyi belirtilen dışında bir adlandırma çabasına hizmet ettiği durumlar müze konseptinin yansıtılması üzerinde yeniden düşünülmesi gerektiğini göstermektedir.

Müze ile ilgili bir diğer kritiği ise müzenin teknolojik çıktıları oluşturmaktadır. Dile adanmış kelime müzesi izleyicisine yeni medya sanatı üzerinden teknolojiyi kullanan ve ziyaretçisine kendisini iyi hissettiren bir deneyim



sunmaktadır. Bu anlamda zamanın ruhunu ve günceli yakalayan bir potansiyele sahiptir. Ancak dijital sanat eserleri ve yeni medya araçları müzelerde fiziksel mekân açısından bazı dezavantajlar da yaratmaktadır.

“Geleneksel sunuma sahip müze alanları yeni medya sanatına yönelik sunum modelleri yaratmaya çalışsa da, yaygın kabul gören ‘beyaz küp’ sergi mekânları, sanat üretiminin ihtiyaç duyduğu kutsal alanı yaratmaktadır. Ancak, kimi yaklaşımlarda birçok yeni medya sanatı ‘beyaz küp’ alanda bağlam dışı kalabilir, film ve video projeksiyonlar için tercih edilen ‘siyah küplerin de çoğu zaman daha iyi bir durum sağlamadıkları ileri sürülebilir. Bu anlamda, belirli ışıklandırma durumlarına dayanmasına rağmen karanlığı içinde barındırmadığına dikkat çekilmesi gereken yeni medya sanat üretimlerinin müze mekânı içindeki sunumlarında, yapıtın ortaya koyduğu ‘görsel’ mekân ve içinde izlendiği ‘fiziksel/mimari’ mekân arasındaki bağın kurulmasında sanat yapıtının ihtiyaçlarının ve fiziksel çevrenin doğru olarak tanımlanması önemlidir” (Yücel, 2012: 174).

Müzedeki dijital işlerin ve yerleştirmelerin bir niş içerisinde ya da duvara yansıtılmak suretiyle ziyaretçinin ilgisine sunulduğu görülmektedir. Ancak beyaz küp ve siyah küp arasındaki bu ilişki dikkate alındığında bu işler için müzede amaca uygun dijital için daha tanımlı alanların olması üzerine düşünülmesi gerekmektedir. Diğer taraftan benzer şekilde sunumlar üzerine düşünmek sadece dijital sanat eserleriyle de ilişkili değildir. Mekânın duvarlarına asılmış resimler incelendiğinde çoğunun standart çerçeveler içinde asıldığı görülmektedir. Bu işlerin kimi anonimdir, kimi ise popüler sanatçılara aittir. Bu standardizasyon her kelimeyi görsel olarak eşit hale getiren iyimser ve demokratik bir bakış açısının varlığını gösterse de, ziyaretçi açısından görmeyi monotonlaştırarak bir kusura dönüştürme potansiyeline de sahip gibidir.

Bütün bu değerlendirmelerle birlikte, Türkiye’de bir ilk olma özelliği taşıyan müzenin radikal bir şeyi amaçlayıp amaçlamadığı da sorgulanabilir. Çünkü Ankara’nın müzelerle dolu bir bölgesinde tasarlanmış bu müze kendisinden önce gelen müzelerin çoğuyla aynı koordinatlarda, çoğu eğitimi ve seçkinlerin referanslarını, somut ve soyut varlığını, yine eğitimi ve seçkin olan ve olmaya niyet edenlere yayan bir niteliktedir.

Müzeye ilişkin bir diğer husus müzenin amacına yöneliktir. Hatırlanacağı üzere; müze basit olarak Türkçe'nin zenginliğine dikkat çekmek ve çocukları ve gençleri Türkçe ile somut bir şekilde tanıştırmak amacıyla kurulmuştur. Ancak bu iyi niyetli girişim her şeyin post önekiyle tanımlandığı bu çağda bir risk faktörü içermektedir. Çünkü böyle bir çağda dil de giderek emoji ve kısaltmalar gibi dijital ikonografiyi kullanan yeni kurullarla yönetilmektedir. Bu nedenle her ne kadar müzenin sosyal medyada kelimeleri pazarlama şekli bu çağa uygun olsa da, belki de fiziksel mekan içerisinde de dilsel olarak eski ve yeni arasında bir uzlaşma alanı yaratılması üzerine de düşünülmalıdır.

Müze üzerine bir değerlendirmeyi de konukseverlik vurgusu üzerinden yapmak mümkündür. Hem girişte hem çıkışta hem de mekâna serpiştirilmiş notlarla müzenin ziyaretçilere önyargısız, sorgusuz sualsiz bir konukseverliğin zeminini hazırladığı görülmektedir.

“Konukseverlik kendi evinde birçok kez alır ve verir. Konukseverlik verir, sunar, uzatır, ancak verdiği, sunduğu, uzattığı başkalık, yabancıyı ev sahibinin [*host, Wirt*] yasasına boyun eğdirerek kendi evinde içeren ya da oraya gelmesini sağlayan ve gelmesine izin veren ağırlamadır. Ev sahibi kendi dilinin yasasını ve sözcüklere kendi yüklediği anlamı, yani kendi kavramlarını dayatmakla başlama eğilimindedir” (Derrida, 1999: 53-54, aktaran: Saybaşıllı, 2017:31 ).

Kelime Müzesi bu anlamda ziyaretçisi için beden ve mekân arasındaki mesafenin sorgulanmasını sağlayan bir iletişim düzeyi belirtmekte ve izleyiciler ve işler arasında bir alanın açılmasına neden olmaktadır.

Sonuç olarak; tüm bu değerlendirmeler göz önünde bulundurularak, müze deneyimini bazı temel değerler üzerinde kuran *Kelime Müzesi* Türkiye’de özgün bir konumdadır. Müze dil ve kelimelerle benzersiz, katılımcı, değişen ve yenilikçi deneyimler sunmasının yanı sıra ziyaretçileri fiziksel, sosyal ve bilişsel oyunlara dahil etmesiyle de güncel bir noktada durmaktadır. Kelimelere ve dile ömür boyu ilgi duymayı teşvik eden niteliğiyle kendiliğinden öğrenmenin

her köşede gerçekleşmesi sağlayan müze belli ki gelecekte eksikliklerini giderdiği takdirde müzecilik anlayışı açısından önemli bir konumda olacaktır.

#### 4. Kaynakça

ARTUN, A. (2005), Sanatçı Müzeleri, İstanbul:İletişim Yayınları.

ATAGÖK, T. (2021), Müzeler ve Müzecilik üzerine Yazılar, İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Yayınları.

BARTHES, R. (1996), S/Z, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

DERRİDA, J. (1999), Konuksev(-er/-mez-)lik, Pera Peras Poros: Jacques Derrida ile Birlikte Disiplinlerarası Çalışma İçerisinde, YKY; Aktaran YÜCEL, D. (2012), Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müze: Dijital Sanat Pratiklerinin Müzeolojik Bağlamda Değerlendirilmesi, İstanbul:İstanbul Kültür Üniversitesi (YA-BA Yayın Basım).

DURANAY, H. (2014), Dada Bakire Bir Mikroptur, Kocaeli: Kült Yayınları.

FOUCAULT, M. (2002), Bu Bir Pipo Değildir, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

HUIZİNGA, J. (2010). Homo Ludens, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

KOCA, B., ÖZGÜL, A.(2022), Lee Mingwei Projeleri Kapsamında İlişkisel Sanat Sorgusu, Jia Journal Uluslararası Sanat ve Sanat Eğitimi Dergisi, 5 (9), 1-14.

ONUR, B. (2012), Çağdaş Müze Eğitim ve Gelişim Müze Psikolojisine giriş, Ankara: İmge Kitapevi.

POMIAN, K. (2000), Müzecilikte Yeni Yaklaşımlar Küreselleşme ve Yerelleşme, İstanbul: Numune Matbaacılık.

SAYBAŞILI, N. (2017), Sanat Sahada: Görsel Kültür Çalışmalarında Etnografik Bilgi, İstanbul: Metis Yayınları.

YÜCEL, D. (2012), Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müze: Dijital Sanat Pratiklerinin Müzeolojik Bağlamda Değerlendirilmesi, İstanbul:İstanbul Kültür Üniversitesi (YA-BA Yayın Basım).