

## KÜLTÜREL YAPITLARIN SANAL REKONSTRÜKSİYON SONRASI TURİZM VE KÜLTÜREL BELLEK BAĞLAMINDA VİRTUAL KARABAĞ SİTESİ SANAL TUR VİDEOLARININ ANALİZİ

Dilbar GULİYEVA<sup>1</sup>

Ziyad GULİYEV<sup>2</sup>

<sup>1</sup>İstanbul Gelişim Üniversitesi İktisadi İdari ve Sosyal Bilimler Fakültesi, <https://orcid.org/0000-0001-9528-8446>, [dguliyeva@gelisim.edu.tr](mailto:dguliyeva@gelisim.edu.tr)

<sup>2</sup>İstanbul Nişantaşı Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, <https://orcid.org/0000-0003-0720-3698>, [ziyad.guliyev@nisantasi.edu.tr](mailto:ziyad.guliyev@nisantasi.edu.tr)

Sorumlu Yazar

E-mail: [ziyad.guliyev@nisantasi.edu.tr](mailto:ziyad.guliyev@nisantasi.edu.tr)

Geliş Tarihi: 04.10.2020

Kabul Tarihi: 15.10.2020

### Özet

Hikayeler toplumların ortak bellek ve kimlik inşasında önemli işleve sahiptir. Kültürel miras yapıtları ile ilgili farklı toplumlar farklı hikayeler üretmiştir. Her bir halkın kendi ortak hikayeleri vardır. Bu anlamda mimari yapıtlar, sokaklar, dini mekanlar ortak belleğin oluşmasında önemli işleve sahiptir. Araştırmada bu mekanlar üzerinden inşa edilmiş ortak kültürün önemine değinilmiştir. Savaşlar sonrası kendi topraklarını terk etmek zorunda kalan insanlar kendi kültürel yapıtlarını da terk ederler. Bunun sonucu olarak bir halk için ortak kültür işlevi gören bu yapıtlar dağıtılır, yok edilir. Araştırmada savaşlar sonrası yok edilmiş ortak bellek anıtları için toplumların ürettiği alternatif anlatı biçimi olarak sanal rekonstrüksiyonun işlevselliği analiz edilmiştir.

Araştırmada Ermenistan – Azerbaycan Dağlık Karabağ savaşı sonrası yaşadığı topraklardan göçe mecbur kalan insanların terk ettikleri coğrafyadaki kültürel yapıtlar temel alınmıştır. Kültürel yapıtların ‘Virtual Karabağ’ sitesinde sanal tur videolarındaki sanal rekonstrüksiyonu analiz edilmektedir. Dijital anlatının kültürel miras yapıtları için inşa ettiği alternatif bir siber uzamın müzecilikte yeni bir alan açtığı düşüncesi savunulmaktadır. [www.virtualkarabakh.com](http://www.virtualkarabakh.com) sitesinde yayınlanan ‘Laçın: Sanal Tur’, ‘Şuşa: Sanal Tur’, ‘Ağdam: Sanal Tur’, ‘Gubadlı: Sanal Tur’, ‘Kelbecer: Sanal Tur’, ‘Cebrayıl: Sanal Tur’ videolarında sanal rekonstrüksiyonu yapılmış kültürel yapıtlar incelenmiştir.

**Anahtar Kelime:** *Siber Mekân, Dijital Anlatı, Sanal tur, dijital rekonstrüksiyon*

## ANALYSIS OF VIRTUAL KARABAKH SITE VIRTUAL TOUR VIDEOS IN THE CONTEXT OF TOURISM AND CULTURAL MEMORY AFTER VIRTUAL RECONSTRUCTION OF CULTURAL ARTIFACTS

### Abstract

Stories have important functions in the collective memory and identity building of societies. Different societies have created dissimilar stories regarding cultural Heritage monuments. Each society have own common stories. In this sense architectural streets; religious places have an important function in the formation of common memory. In this research, the importance of the common culture built over these places were mentioned. After wars, the people their cultural monuments along with the places they live in. As a result, these monuments that serve as a common culture for a people are distributed and destroyed. In the research as an alternative narrative form produced by societies, the functionality of virtual reconstruction has been analyzed for memorials of common memory destroyed after wars.

In the research cultural works that people abandoned in the geography where forced to migrate from their land which they lived in after the Nagorno- Karabakh war between Armeni-Azerbaijan were based. Virtual reconstruction of cultural works is analyzed in virtual tours videos on the ‘Virtual Karabakh’ web site. The Thought of opening a new field of an alternative cyberspace which the digital narrative builds for cultural Heritage works is argued in museology. Virtual reconstruction made cultural works are analyzed in the broadcasting vdeos ‘Lachin: Virtual Tours’, ‘Shusha: Virtual Tour’, ‘Aghdam: Virtual Tour’, ‘Gubadlı: Virtual Tour’, ‘Kelbecer: Virtual Tour’, ‘Jebrayil: Virtual Tour’, on [www.virtualkarabakh.com](http://www.virtualkarabakh.com) website.

**Key Words:** *Cyber spaces, Digital narrative, Virtual tour, Digital reconstruction*

## 1. GİRİŞ

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte enformasyon teknolojilerinin kazanmış olduğu yeni olanaklar toplumların yaşam biçimlerine, değer ölçütlerine ve iletişim tarzlarına ciddi anlamda etki göstermektedir. Tarihin farklı dönemlerinde kendi 'aidiyet', 'kimlik' duygularını hikâyelerin, ortak anlatıların ve ortak mekânların üzerinden inşa eden, yaşatan insanlar toplumsal gelişim ve teknolojik değişimle birlikte bu süreçte de değişmiş, yeni boyut kazanmıştır (Barlas Bozkuş, 2014:330).

İnsanların bilgiye ulaşmak ve ait oldukları topluma ilişkin bir kimlik geliştirme süreçlerinde internet teknolojileri önemli işleve sahiptir. Özellikle de günümüzde birçok alanda olduğu gibi müzeler de kendi ziyaretçilerine ulaşmak için web siteler üzerinden sanal tur düzenlemektedir. Yapılan araştırmalar müze ziyaretçilerinin %43'ünün internet üzerinden bilgiye ulaşarak belirli bir müzeyi ziyaret ettiklerini göstermektedir (Meritt'en aktaran Erbay, 2013: 27-28). Müzeler ait oldukları toplumun geçmiş deneyim ve yaşam biçimleri, kültürel ve sosyal yapılarından ziyade bireylerin aidiyet ve kimlik duygularının da gelişmesine, devamlılığına olanak sağlamaktadır. Aynı zamanda tarih, kültür, sosyal yapı ve toplumsal değerlerle ilgili bilgi edinmek adına önemli kurumlardır (Demircioğlu, 2010: 136-137).

Teknolojik olanaklar müzelerin sergilenen envanterlerinin daha geniş bir müze ziyaretçisine sunulması için olanak sağlamaktadır. Bu anlamda 'sanal müze' uygulamaları önemli işleve sahiptir. Bildiğimiz gibi 'bilgisayar ve internet teknolojilerinin sağladığı imkanlardan yararlanarak sanat eserleri, tarihsel eser ve belgelerin dijital (sayısallaştırılmış) kopyalarını (resim, ses, film olarak) ve bunlara ait bilgileri internet üzerinden ziyaretçilerin erişimine sunulan etkileşimli web siteleri' şeklinde tanımlanabilir (Turan 2015: 190).

Kültürel mirasın tanıtımında önemli konuma sahip olan müzeler savaş sonrası veya tarihin farklı dönemlerinde tahrip olmuş eşyaları, mimari yapıları ilk günkü gibi görünüşleri ile ziyaretçiye sunabilmektedir. Müzelerdeki Arttırılmış Gerçeklikle yeniden tasarlanan yapıların görselleri sanal müzeler üzerinden ziyaretçilere sunulmaktadır. Diğer taraftan sanal müzeler ve gerçek müzeler arasında deneyim farklılığına değinen uzamanlar önemli hususun altını çizmektedir. Sanal müze üzerinden sunulan mekân ve envanterin gerçek bağlamından kopması tarihte yolculuk deneyimi yaşamak isteyenler (Barlas Bozkuş, 2014:331) için kısıtlayıcı olmaktadır. Bu tür müze deneyiminde tarihi deneyimlemek ve müze tecrübe ve aura (Benjamin, 2004) deneyimlemekten ziyade metasından arındırılmış ve görseli üzerinden bir siber uzam (cyberspace) inşa edilmiş deneyim görülmektedir. Sanal müze deneyimleri daha çok ziyaretçiye bilgi vermekte, gerçek müzenin aura ve tarihte yolculuk atmosferini vermemektedir (Gilosset, 2008, aktaran Ramazan Kaya, Osman Okumuş *Turkish History Education Journal, Spring, 7 (1). S. 121*). Bazı bilim adamları sanal müze uygulamaları gerçek müzenin işlevinden ziyade eğitim ve öğretim için bilgilendirme amacı ile inşa edilmiş ve uzantı olması gerektiği düşüncesindedir.

Teknolojinin gelişmesi ile turizm, kültür, eğitim ve pazarlama alanı da ciddi değişimlere neden olmuştur. Web 2.0 sonrası içerik üretimi, anlatı biçimleri de değişmiştir. Kültürel alanlarda da yeni değerler, kodlar inşa edilmiştir. Özellikle de müzecilik ve sergileme biçimlerinde dijital teknoloji ile yeni biçimler oluşmuştur. Toplumların kültürel varlıklarının ve birikimlerinin dijital ortamlarda arşivlenmesi, toplanması ve yeni bir kültür alanının inşasında önemli işleve sahiptir.

Teknolojinin ve yeni medya ortamlarının kazandırmış olduğu bu olgu birçok açıdan olumlu yönde etki göstermektedir. Şöyle ki, savaşlar sonrası kültürel varlıklarını kaybetmiş ve göçe mecbur kalan insanlar yeni taşındıkları yerlere kendileri ile herhangi bir şey götürememekteyler. Yalnız, eskiden sahip olunan bu kültürel yapıtların kendisi olmaksızın, sadece yeni medya ortamlarında sanal görselinin inşa edilmesi çok önemlidir. Bir nevi yeni bir işleve sahiptir, özellikle de Ermenistan Azerbaycan Dağlık Karabağ savaşından sonra göçe zorlanan insanların geride bıraktıkları kültürel miraslar Ermeniler tarafından dağıtılmış, yok edilmiştir (Guliyeva, 2012). Şu an Azerbaycanlı kültür turistleri ve dünyadaki kültürel turizmi ilgi duyan turistlerin söz konusu tarihi mekanlarda bulunma imkanının olmaması, Azerbaycan'daki kendi topraklarını terk etmek zorunda kalan insanların o tarihi mekanlara erişiminin mümkün olmaması bu açıdan sanal ortamda deneyimleme olanağının gerekliliğini ve önemini arttırmaktadır.

Teknolojinin gelişmesinin sonucu olarak müzeler de kendi envanterlerini sanal ortamlarda ziyaretçisi ile buluşturma girişiminde bulunmuşlar. Genelde müzelerin sanal ortamlara aktarılmasıyla birlikte bu tür yapılanmaların birçok kişi tarafından 7/24 ulaşılabilir, ziyaret edilebilir olması için

olanak yaratmıştır (Ustaoğlu, 2014: 24). Yapılan araştırmalara göre, müze ziyaretçilerinin %43'ü ön bilgi almak için müzelerin web sitelerini ziyaret etmektedir (Meritten, aktaran Erbay, 2013: 27-28).

Bilişim teknolojilerinin ve web2.0 imkanından dolayı 'sanal müze' kavramı alanda kendine işlevsellik kazanmıştır (Turan 2015: 190). 'Sanal Müze' kavramına baktığımızda Turan'a göre: 'bilgisayar ve internet teknolojilerinin sağladığı imkanlardan yararlanarak sanat eserleri, tarihsel eser ve belgelerin dijital kopyalarının ve bunlara ait bilgilerin internet üzerinden ziyaretçilerin etkileşimine [sunulan] etkileşimli web siteleri' olarak tanımlanmaktadır (2015: 190).

Barlas Bozkuş'a göre (2014:330), 'sanal müzeler elektronik ortamda erişilebilen, görsel, ses ve metin dosyalarını, sanat, kültür ve tarih alanında insanlarla paylaşan dijital hazinelerdir.' Aynı zamanda zaman ve mekân boyutunu aşarak kültürel mirası tanıtmak ve farklı kesimlere aktarmak adına da önemli işleve sahiptirler. Glosset'e göre ise, sanal müzeler materyal odaklı olmaktan çok bilgi odaklı ortamlar olmaktadır. Bu tür sanal müzelerde sergilenen nesnelerin değil, üretilen bilginin özgünlüğü önemlidir (2018: 231).

## 2. LİTERATÜR İNCELEMESİ

### Sanal Gerçeklik

'Sanal Gerçeklik' kavramının Ray Bradbury tarafından ortaya atıldığı bilinse de kavramın yaratıcısı bilim kurgu yazarı William Gibson'dur. Edebiyatın imgeleme gücü ve yazarların kendi anlatıları ile yeni bir kurmaca evren inşa etmesi bu anlamda insan-teknoloji arasındaki belirleyici ve yönlendirici etkiye sahip olan insan düşüncesi ve yaratıcılığının kanıtı olarak göstermektedir (Kurbanoglu, 1996: 23). Literatürde 'sanal gerçeklik' kavramını ifade etmek için 'siber uzay', [Cyberspace], 'yapay gerçeklik' [Artificial Realty], 'Sanal dünya' [Virtual World], 'Sanal Çevre' [Virtual Environment] kavramları kullanılmaktadır. 'Virtual reality' kavramını ilk defa bilimsel terim olarak 1989 yılında Jaron Lanier kullanmıştır (Derman, 2012:6).

Sanal Gerçeklik bilgisayar ortamında oluşturulmaktadır ve bu ortama katılanların üzerinde çeşitli etkiye sahiptir. Bu anlamda ortamın katılımcının içine alması, katılımcının orada bulunduğunu hissetmesi, katılımcının çevre ile etkileşime girmesi ortamda bulunmak ve ortam içinde etkinlikte bulunmakta özgür olması gibi olgular söz konusudur (Karasar, 2004:120).

'Sanal gerçeklik' (Virtual Reality) 1965 yılında İvan Sutherland tarafından 'bir ekrandaki sanal dünyanın gerçek görünmesi, gerçek duyulması, gerçek hissedilmesi olarak tanımlanmaktadır' (Mazuryk, 1998). Yeni inşa edilen bu sanal dünyada önemli husus gerçek dışı dünyaya gerçeklik hissi katmaktır (Yu Lin, 2009).

'Sanallık' ve 'Sanal Gerçeklik' olgularına baktığımızda sanallık Ted (Theodore) Nelson tarafından ağ ortamında etkileşimli bilgisayar sistemlerinin 'bağlamsal yapısını' belirtmektedir. (Skagestad, 1998). 'Sanal Gerçeklik' kavramı farklı medyalar tarafından kullanılırken, 'sanallık' teknoloji- bilgisayar temelli bir durum olarak bilgisayarda üretilen üç boyutlu duyumsal ortamları ifade eder.

Sanal gerçeklik teknolojinin tarihsel gelişimine baktığımızda en büyük keşif Charles Wheaton tarafından 1838 yılında stereoskopu icat etmesiyle başlamıştır. İki yan-yana tam bir fotoğrafın izleyiciye verdiği derinlik hissi yanılısama duygusu sanal bir evren inşa etmenin ilk adımları olarak değerlendirilmektedir. Günümüzde film, fotoğrafçılık ve 3D filmlerinin önünü açan bir keşiftir. Farklı dönemlerde bir- birini izleyen buluşların en önemlisi 1929 yılında Edward Link tarafından Link Trainer adlı uçuş simülatörünün icadıydı. Sonrasında sanal gerçekliğin ve Arttırılmış Gerçekliğin babası sayılan Thomas Furness uçuş simülatörü için bir HMD oluşturmuş ve bununla da yeni bir evrenin temellerini atmıştır (Huaman, 2018, The Franklin Institute, 2019).

Teknolojinin gerçeklik algısına getirmiş olduğu yeni boyut ekonomide kendine değer kazanmaya başladı. 1990'lardan günümüze kadar uzanan sürede sanal gerçeklik ürünleri ticarileşmeye başladı. Pol Hemus elektromanyetik pozisyon izleme sistemi, Ascension tarafından sunulan 'Flock of Birds', Virtual Technologies Inc.'in sunduğu 'Cyber Glove' buna örneklerden bir kaçıdır (Montgomery,1997).

## Turizmde Gerçekliğin Sanal Boyutu

Web 2.0 sonrası iletişim teknolojileri birçok alanda olduğu gibi turizm sektöründe de ‘boş zaman’ faaliyetini mekândan bağımsız teknolojinin inşa ettiği yeni sanal alanla ifade edilmektedir. ‘Sanal mekânların’ seyahat etme faaliyetine kazandırdığı yeni boyut kültür turizmi açısından önemli etkiye sahiptir. ‘Sanal Mekân’ (Derman, 2012, 43) bu anlamda literatürde önemli yer edinmiştir.

Turizmde gerçekliğin yeni boyutu olan ‘arttırılmış gerçeklik’ ve ‘sanal gerçeklik’ oluşumu ilk defa 1997 yılında Feiner ve arkadaşları tarafından Columbia Üniversitesi kampüs ziyaretçileri için grafiksel bir görsel olarak hazırlanmıştır (Azuma vd. 2001:41, Han, 2016: 76-77). Turizm rehberliğinde sanal rehberliğin uygulanması adına teknolojinin büyük etkileri vardır. İlk defa İtalya’nın Toksana bölgesinde uygulanan Tuscany uygulamasıdır (Manuri ve Sanma, 2016: 23).

Mekânın simülasyonu ve belirli kültürel tarihi mekanlar içerisindeki sanal tur ilk defa müzecilik alanında başlamıştır. Modern müzeciliğin ayrılmaz parçası olan, sanal turlar günümüz teknolojisi ile birçok farklı boyutu ile deneyimlenmektedir. Özellikle de ‘Londra British Museum’, ‘New Metropolitan Museum’, ‘Van Gogh Müzesi’ ve benzerleri buna örnek olabilir. İsimleri belirtilen bu müzeler sanal ortamda oluşturdukları yeni sergileme yöntemi ile sadece kendi ülkelerinden ziyaretçi çekmemektedir, aynı zamanda tüm dünyadaki ziyaretçilerin 7/24 erişimine olanak sağlamaktadır (Derman, 2012: 43).

Turizm sektöründeki turların ‘sanal tur’ aktiviteleri kendi içinde 2 boyutla ve 3 boyutlu olarak ikiye ayrılmaktadır. İki boyutlu sanal turlar içeriksel, eğitsel ve broşür sanal turlara ayrılmaktadır. Diğer taraftan üç boyutlu (3B) modelleme esasına dayalı sanal turlar ise ‘sanal gerçeklik’ olgusuna daha yakındır. Oyun Motor yazılımları olarak bilinen Real Time Render (Gerçek zamanlı İzleme) yazılımı ile oluşturulan mekânda yapılan sanal turlardır. Bu tür sanal turlar iki boyutlu sanal tura göre kullanıcının interaktif (etkileşimli) katılımına olanak tanınması açısından sanal mekânda gerçek zamanlı hareket kabiliyeti vermektedir. Bu anlamda mekânı deneyimlerken sanallığın gerçeklikle sınırlarını deneyim süresinde ortadan kaldırma imkanına sahiptir (Derman, 2012: 46). Bu tür olgu birçok müzenin kendi envanterlerini dijitalleştirerek internet üzerinden incelenebilir hale getirmiştir. Bununla birlikte sadece internet üzerinden gezilebilir postmodern sergiler de düzenlenmektedir (Glosset, 2007). Yeni medya sanatı ve dijital sanat gibi yeni sanat biçimlerinin izleyiciye erişimini sanat yapısının yapısal özelliğinden ötürü sadece bilgisayar üzerinden mümkün olmaktadır.

Kültür turizminin teknoloji ile etkileşimi kendini daha çok sanal müzelerin ortaya çıkmasında göstermiştir. Tanıma ilişkin önemli saptamada bulunan Schweibenz’e (1998, 2004) göre:

*‘...değişik medya imkanlarından faydalanarak hazırlanmış sayısal nesnelere ve bunlara ait bilgileri barındıran, ziyaretçi ile iletişimin kesintisiz olması ve muhtelif erişim şekillerini karıştırmak için alışıldık iletişim metotlarının ötesine geçen, dünya çapında erişimi olanaklı kılmak amacıyla fiziksel anlamda bir mekâna ihtiyaç duymayan müzeler...’*

Aynı zamanda gerçek bir müzeye dayanmayan sanal müzeler bulunduğu gibi (Yu Lin, 2009), gerçek bir turistik geziye ve tura dayanmayan ‘sanal tur’lar da bulunmaktadır. Özellikle, Ermenistan-Azerbaycan Dağlık Karabağ savaşı sonrası işgal edilmiş ve tamamen veya kısmi dağıtılmış kültürel yapılar, tarihi mekanlar bu anlamda örnek olabilir. Sanal rekonstrüksiyonla yeniden sanal ortamlarda tasarlanmış mekanlara turistik turlar düzenlenmezken, sanal turlar 7/24 düzenlemek bireysel olarak mümkündür. Sanal müzelerde ziyaretçiler için doğası gereği fiziksel bir boyut kazandırmaz/sunmaz, yalnız sergilenen yapıtın, eserin birkaç farklı boyutta, daha detaylı bir biçimde sunumu eserleri yorumlamak için önemli bir olanak sağlayabilir (Yu Lin, 2009).

## Kültürel Varlıkların Sanal Rekonstrüksiyonu ve ‘Kültürel Bellek’ İlişkisi

Tarihin farklı dönemlerinde savaşlar ve doğal afetler sonucu toplumların ortak kültürünü ve aidiyet duygularını inşa eden kültürel yapılar kaybolmakta, dağıtmakta veya erişilemez olmaktadır. Özellikle de sanayi devrimi sonrası toplumsal gelişmeler ve bireylerin aidiyet, kimlik duygularının sahip oldukları ortak kültürel varlıklar, milliyet ve etnik özellikler üzerinden inşası kültürel yapıtların korunmasını önemli hale getirmiştir. Bu yapıtların farklı boyutlarda ve farklı platformlarda sunumu sadece bireyin ve belirli toplumun aidiyet duygusu ve ihtiyacından değil, aynı zamanda ortak kültürün bir yapısını korumanın uluslararası yasalarca da onaylanmasıyla oluşmaktadır. Yalnız kültürel mirasların meta haline getirilmesi, onları korumanın sürdürülebilirlik olgusunu kısıtlamaktadır (Kayın, 2004).

Zamanla tahrip olmuş veya dağıtılmış olan kültürel yapılarla ilgili teknolojinin sunduğu yeni imkanlar vardır. Bu anlamda baktığımızda sanal rekonstrüksiyon amaçlı uygulamaların kültürel yapılara çok önemli kazanımları olduğu görülmektedir. Sanal rekonstrüksiyon uygulamaları zamanla yıkılmış, zarar görmüş kültürel yapıların sanal gerçeklik ortamında yeniden farklı boyutlarda, orijinal biçimine daha yakın tasarlanarak ziyaretçilere sunumunu hedeflemektedir. Genelde farklı boyutlardaki kültürel varlıkların rekonstrüksiyonu yapılabilir. Bu anlamda kültür alanında birçok rekonstrüksiyon uygulamaları mevcuttur. Önemli çalışmalardan birisi ARCHEOGUİDE (Augmented Reality-based Culture Heritage On-Site Guide) projesidir (Vlahakis vd. 2001). Çağdaş görselleştirme ve mobil bilgi işlem teknolojilerinin kültürel mirasa uygulayan bu çalışma ziyaretçilere ve ilgilenenlere antik kentlerin geçmişteki düzenini ve güzelliğini deneyimleme olanağı sunmaktadır. Bununla da harabe ve arkeoloji kazı sonrası ortaya çıkan şehir surlarının, mimari yapıtların belirsiz kalıntılarının ilk durumunu görme olanağı sunmakta ve ziyaretçide kültürel varlıklarla ilgili daha kesin bir algının oluşmasına olanak sağlamaktadır. Bu anlamda Vlahakis vd. (2001) antik kent Olympos kent kalıntıları üzerinde tarihi bilgilere dayanarak uyguladıkları sanal reproduksiyona örnek Resim 1.'de ve Resim 2'de gösterilmektedir.



**Resim 1: Kültür Yapıtının Günümüzdeki Orijinal Hali**



**Resim 2: Kültürel Yapıtın Sanal Rekonstrüksiyon sonrası**

**Kaynak:** Vlahakis vd. (2001). ARCHEOGUİDE: First Results of An Augmented Reality Mobile Computing System in Cultural Heritage Sites. Aktaran (Özgüneş, Bozok: 2017:151)

Kültürel yapıtların ilk versiyonunun sanal rekonstrüksiyonu söz konusu eserin arkeolojik kazı sonrası kalıntılarını ziyaret etmek, gerçek mekânda bulunmakla kıyaslandığında yapıtın aurası'nda farklılık kendini göstermektedir. Şöyle ki, orijinal eserin aurası, özgünlüğü (dokunmak renk tonu, hissetme) sanal rekonstrüksiyon zamanı kaybolabilir (Yu Lin, 2009). Sanat yapıtlarının kaybettiği aurası W. Benjamin'in belirttiği gibi teknik olanaklar sonrası daha güncel bir sorun haline gelmektedir (Benjamin: 2004). Sanal rekonstrüksiyon sonrası eserin özgünlüğünün transferi mümkün olmamaktadır (Allison-Bunnell ve Scheller, 2005). Sanal rekonstrüksiyonu yapılan otantik eserin orijinaline yakın tasarlanması önemlidir. Sanat yapıtlarında gerçeğe yakın rekonstrüksiyonda amaç farklıdır. Şöyle ki, bu sanat yapıtlarının sembolik sunumunda amaç, eserin belirli etkisinden çok bilgi aktarılırken yapıtın gerçek, ilk versiyonunun doğru algılanması, tahayyül edilmesi ile ilgilidir (Davies ve Jefsoutine, 2001).

Kültürel miras yapıtlarının sanal rekonstrüksiyonu söz konusu yapıtlarla ilgili ziyaretçilerin doğru algısının oluşması ve yapıtın ilk versiyonunu görerek doğru fikir edinmesine hizmet ederken, diğer taraftan müzelerde sergilenen yapıtların doğası ve kırılma noktasından ötürü kamuya açık hale getirilmesini kısıtlamaktadır. Aynı zamanda müze ziyaretçilerinin sergilenen eserlerle etkileşimi,

onlara dokunmak, deneyimlemek imkanlarının kısıtlı olduğu bilinmektedir. Müze eserlerinin sanal ortamda yeniden tasarlanması onların ilk versiyonunun doğru algılanması (özellikle kültürel yapıtlar, belirli kısımları kopmuş freskler vs.) için olanak sağlamaktadır (Wojcirkowski vd. 2004: 135-144).

Tarihsel süreç içerisinde bilinçsizlik, Vandalizm gibi nedenlerden dolayı kaybedilen, tahribata uğrayan kültürel varlıkların sanal rekonstrüksiyonla yeniden hayat kazanması kültürel mirasın korunması açısından önemli işleve sahiptir. Bu anlamda yapıtlar toplumun bilinçlenmesi, sağduyu kazanması ve kültürel benlik, aidiyet duygularının gelişmesine de olanak tanımıştır. Özellikle de toplumların birlikteliğinin temeli olan '*kültürel bellek*' temelini geçmişten, yaşanmış ortak tarihten alsa da sürdürülebilir olması için her zaman 'şimdi'ki zamanda kendini güncellemek ihtiyacı hisseder. 'Sanal Müzecilik' olgusu ve sanal rekonstrüksiyon bu açıdan kendini güncellemek ihtiyacı hisseden kültürel belleğe teknolojinin yardımıdır (Jedlowski, 2001:30).

Özellikle araştırmamızın temelini oluşturan Ermenistan-Azerbaycan Dağlık Karabağ savaşı sonrası Ermenistan tarafından işgal edilmiş Azerbaycan topraklarındaki kültürel yapıtlar bir halkın belleğinde 'ortaklık', 'aidiyet' duygularının devamlılığını, güncelliğini korumaktaydı. Konuya bu bağlamda baktığımızda sanal ortamdaki rekonstrüksiyon sonrası yeniden düzenlenmiş kültürel yapıtlarla ilgili hazırlanan içerikler önemlidir. Bu videolar da o kültüre, o topraklara ait olan ve kendi ortak kültürünü o yapıtlar üzerinden inşa eden insanlar için aidiyet duygularını pekiştirmekte, geliştirmektedir.

### **Virtual Karabağ sitesi ve Kültürel Yapıtların Sanal Rekonstrüksiyonu**

Ermenistan ve Azerbaycan arasındaki savaş 1987 yılının sonlarında Hankendi bölgesinde ve Ermenistan'da yaşayan Azerbaycanlılara karşı zorunlu göçe maruz bırakmak için düzenlenen saldırılarla başladı. 12 Mayıs 1994 yılında taraflar arasında imzalanan ateşkese kadar Azerbaycan Cumhuriyeti topraklarının yaklaşık beşte biri işgal edildi (İbadov, 2007). İşgal edilmiş Azerbaycan topraklarında devamlı bir şekilde Azerbaycan Türklerine ait olan kültürel varlıklar tahrip edilmiş, üzerindeki kitabeler değiştirilerek Ermenileştirilmiş veya yağmalanmıştır (Aslanova, 2012). Yapılan araştırmalara göre işgal edilmiş topraklarda Azerbaycan'ın kültürel varlıklarından 4500'nün yalnız 2550'sine ilişkin harabe durumda olan, değiştirilmiş şekilde tespit edilmiş olduğunda dair bilgiler mevcuttur. Özellikle de Karabağ topraklarında Türk Müslüman kültürünün önemli tarihi yapıtları sayılan tarihi camiler ahır olarak kullanılmakta, bazıları ise harabe bir şekilde kendi kaderine terk edilmiş, dağıtılmıştır.

Yapılan araştırmalara göre Azerbaycan'ın işgal edilmiş topraklarındaki tarihi-dini kültürel yapıtlarının sayısı 403'tür. Bu kültürel yapıtların 67'si cami, 144'ü mabet, 192'si dini açıdan kutsal mekanlardı. Dağlık Karabağ ve yakın etraf illerde bulunan 67 Cami'nin (Şuşa'da 13, Ağdam' da 5, Fuzuli'de 16, Zengilan'da 12, Cebrayl'da 5, Gubadlı'da 8, Laçın'de 8) 63'ü tamamen dağıtılmış ve kullanılmaz hale getirilmiştir. Ermenistan tarafından Fuzuli rayonu arazisinde Mimar Ecemi 'nin Mimarlık tazında bazı mimari yapılar inşa edilmiştir. XIII yüzyılda inşa edilmiş Ahmedalılar veya Arğılı Türbesi, XVII yüzyılda inşa edilmiş Garğabazar köyündeki Kervansaray ve Mescit, XVIII yüzyılda inşa edilmiş Aşağı Ayıbasanlı köyündeki İbrahim Türbesi, XII yüzyıldan kalma mezarlık ve Mir Ali Türbesi'nden bazıları tamamen dağıtılmış, bazıının ise sadece harabeleri kalmıştır.

Gubadlı reyonunun Murdhanlı köyünde V yüzyıldan kalma Kalalı Kalesi, Elikuluuşağı köyündeki Göy kalesi, XIV yüzyıldan kalma Cavanşir Türbesi ve başka kültürel yapıtlar tahrip edilmiştir. Zengilan reyonunda Memmedbeyli köyündeki Sekkizköşeli Yahya İbn Muhammed Türbesi (1304-1305), Şeyhzade Şeyh Abd as-Salam İbn Şeyh Gıyas ed-Dinin (1358) mezarı ve birçok başka kültürel yapıtlar Ermeniler tarafından tahrip edilmiştir.

### **Virtual Karabağ sitesi**

'Sanal Karabağ' Bilgi -İletişim Teknolojileri Merkezi Azerbaycan Cumhurbaşkanı sayın İlham Aliyev'in 7 Temmuz 2011 yılında verdiği Serencamla onaylanmış "Azerbaycan gençliği 2011- 2015-yıllarında" Devlet Programı 6.2.2 maddesine uygun olarak oluşturulmuştur' (www.virtualkarabakh.az Erişim tarihi: 02.11.20).

Bilgi-İletişim Teknolojileri Gençlik Sivil Toplum Kuruluşu adıyla tescillenmiş olan 'Sanal Karabağ' projesi Azerbaycan Gençlik ve Spor Bakanlığı, Azerbaycan Ulaşım, İletişim ve İleri Teknolojiler Bakanlığının desteğiyle Azerbaycan'ın Ermenistan tarafından işgal edilmiş

topraklarındaki kültürel, politik, sosyal duruma, gelişmelere ve tarihi gerçeklere ilişkin güncel bilgileri yayınlamaktadır.

*'www.virtualkarabakh.az' sitesi "Sanal Karabağ" Bilgi- İletişim Teknolojileri Merkezi'nin resmi internet sayfasıdır. Karabağ konusunda merkezileşmiş bir internet veri tabanı olan www.virtualkarabakh.az sitesinde Azerbaycan'dan ve Azerbaycan dışından gerçek ve tüzel kişiler, gençlik sivil toplum kuruluşları Azerbaycan'ın Karabağ meselesindeki haklı tutumunu ortaya koyan çeşitli multimedya ve bilgi-iletişim teknolojileri ürünlerini, yazıları yayınlatabilirler.'*  
([www.virtualkarabakh.az](http://www.virtualkarabakh.az) , erişim tarihi: 02.11.20)

Sitede Ermenistan- Azerbaycan Dağlık Karabağ savaşı sonrası işgal edilmiş Dağlık Karabağ ve etraf bölgelerde yaşayan Azerbaycan Türklerinin gündelik hayatına, kültürel değerlerine, kamusal alanlarına, yaşam biçimlerine, savaşın politik, sosyal düzlemde Azerbaycan halkına verdiği zararlara ilişkin detaylı içerikler üretilmektedir. Özellikle de günümüz yeni medya anlatıları içerisinde önemli konuma sahip olan transmedya hikayeciliği (Jenkins, 2010) bağlamında baktığımızda site içerisinde belirli konu etrafında farklı biçimlerde anlatıların oluşturulması, gerçeklerin toplumun farklı kesimlerine kolay bir şekilde iletilmesine olanak sağlamaktadır. Özellikle de sitede oluşturulan, **'Multimedya'** başlığı altındaki içerikler (Foto Galeri, Video Galeri, Radyo, VK TV, İnfovideo, İnfografika, Sanal Oyunlar) bu anlamda önemlidir ([www.virtualkarabakh.az](http://www.virtualkarabakh.az) erişim tarihi: 02.11.20).

'Virtual Karabağ' sitesinin faaliyeti kapsamında Nureddin Mehdiyev tarafından önerilen proje kapsamında **'Laçın: Sanal Tur'**, **'Şuşa: Sanal Tur'**, **'Ağdam: Sanal Tur'**, **'Gubadlı: Sanal Tur'**, **'Kelbecer: Sanal Tur'**, **'Cebrayıl: Sanal Tur'** videoları hazırlanmıştır. Videolar 3 boyutlu olarak tasarlanmış olsa da sanal müzelerde olduğu gibi kullanıcının interaktif gezinmesine olanak tanımamaktadır. Anlatıcının/içerik oluşturucunun kendi kurgusu ile ilerleyen anlatı zamanla özdeşleşme, mekânda bulunma duygusu vermektedir. Araştırmamız kapsamında kültürel yapıtların işgalden önce (1990'ların ilk yılları) elde edilmiş resimler, videolar esasında hazırlanması ve günümüzde bu yapıtların büyük çoğunluğunun tahrip edilmiş, değiştirilmiş veya tamamen yok edilmiş olması, *'kültürel bellek'* inşasının sanal ortamda sürdürülebilir olmasına ilişkin önemli işleve sahiptir.

#### **'AĞDAM: Sanal Tur'**

Ağdam il olarak 1930 yılının 8 Ağustos tarihinde kuruldu. Sınırları dahilinde 1 ilçe, 2 kasaba (Guzanlı, Açarlı) 123 köy bulunan il Bakü'den 326 km uzaklıkta yerleşmektedir. Zengin kültürel yapıya sahip olan il 1993 yılının 11 Haziran tarihinde Ermenistan Silahlı Kuvvetleri tarafından işgal edildi. 12 Mayıs 1994 yılına kadar süren mücadele sonucu ilin genel topraklarının %77,4'ü işgal edildi. Silahlı çatışmalar ve süren savaş sonucu Ağdam ili 5897 şehit verdi. Kültür merkezlerinin, müze, okul ve kütüphanelerin bulunduğu Ağdam ilinde Azerbaycan Türklerinin yüzyıllar içerisinde yaratmış olduğu kültür yapıtları da bulunmaktadır. İşgalde olan kültür yapıtlarının birçoğu dağıtılmış, değiştirilmiş veya tamamen yok edilmiştir. Azerbaycan Türklerinin ata baba yurdu olan Ağdam ilindeki kültürel, mimari yapıtlar 'ortak kültür' ve 'kültürel bellek' inşası için önemli bir değere sahip olmuştur. [www.virtualkarabakh.az](http://www.virtualkarabakh.az) sitesi tarafından bu kültürel yapıtların sanal rekonstrüksiyonu bu değerlerin dijital kültür bağlamında toplumun ortak kültürel mirası olarak korunmasının bir örneği olabilir. Site hazırlamış olduğu **'AĞDAM: Sanal Tur'** videosunda sanal rekonstrüksiyonunu yaptığı kültürel yapıtların bazıları Tablo 1.'de gösterilmektedir (Nağı, Novruzbeyli, vd. 2014).

**Tablo 1:** 'Ağdam: Sanal Tur' videosunda Sanal Rekonstrüksiyonu Yapılan Kültürel Varlıklar

No	Sanal Rekonstrüksiyonu Yapılmış Kültürel Varlıkların Bazıları
1.	Şahbulag Kalesi (XVIII Yüzyılın ortaları)
2.	Gulu Musaoğlu Türbesi (1314)
3.	Ağdam Cuma Mescidi (1868) (Ağdam Ulu Cami)
4.	Panahali Hanın Türbesi (XVIII Yüzyıl)
5.	Panahali Hanın Mülkü (XVIII Yüzyıl)

**Kaynak:** 'Ağdam- virtual visit / Ağdam- virtual seyahat' ([www.virtualkarabakh.az](http://www.virtualkarabakh.az) Erişim tarihi: 02.11.20)

### Ağdam Ulu Cami

Mimar Kerbelayi Sefihan Karabağlı tarafından 1868-1870 yıllarından inşa edilmiş cami Karabağ bölgesindeki inşa edilen camilerin mimari biçimine yakın bir tarzdadır. Ermenistan Silahlı Kuvvetleri tarafından işgal edilen Ağdam ilinde halen ayakta kalan az sayıda camiden birisidir. Yalnız son kaynaklar caminin tavan kısmının tamamen çöktüğünü, pencere, kapı ve iç kaplamalarla birlikte mermer zeminin de yok edildiğini kanıtlamaktadır. Ağdam harabelerini ziyaret eden fotoğrafçı Andrei Galafyev ‘*Caminin zemini tamamen Ağdam harabelerinde dolaşan sığır gübresi ile kirlenmiş*’ diye belirtmiştir (Turkish NY: 2010, ‘www.news.az’ erişim tarihi 03.11.2020).



**Resim 3: Ağdam Ulu Cami. Günümüzdeki Görüntüsü**

**Kaynak:** Nesimi Aghayev. ‘Armenia: Cultural Genocide, Denial and Deception’-

<https://medium.com/@nasimiaghayev/armenia-cultural-genocide-denial-and-deception-7a1051929ffe> (Erişim tarihi: 01.11.2020)



**Resim 4: Ağdam Ulu Cami Sanal Rekonstrüksiyon**

**Kaynak:** ‘Ağdam- virtual visit / Ağdam- virtual seyahat’ [www.virtualkarabakh.az](http://www.virtualkarabakh.az) sitesi üzerinden erişim tarihi: 02.11.20.

### CEBRAİL: Sanal Tur

08.08.1930 tarihinde idari bölge statüsü alan 1,05 bin km<sup>2</sup> yüzölçümü olan CebraİL ilinin sınırları içerisinde 1 ilçe (CebraİL), 4 kasaba ve 92 köy bulunmaktadır. Bölgede Tarih-Etnografi müzesi ile 78 kütüphane, 12 kültür evi, 32 kulüp vardı. Aynı zamanda Azerbaycan Türklerinin kültüründe önemli bir yer edinmiş halıcılık alanında da bu bölgenin ünlü ‘Kasımuşağı’, ‘Kurt’, ‘Karakoyunlu’, ‘Behmenli’ halıları önemli yere sahiptir. Tarihin farklı dönemlerine şahitlik yapmış bu topraklarda tarihi köprüler (Kız Kulesi, Hudaferin köprüsü), türbeler (Yuvarlak türbe), Ağoğlan’daki Orhan yazılı abidesi önemlidir. CebraİL aşık sanatının (Aşık Kurbanı, Aşık Peri, Muğrum Kerim, Aşık Humay, Aşık Abdullah) önemli merkezlerinden biri olarak Azerbaycan halk edebiyatının gelişmesine de katkılarda bulunmuştur. Ermenistan Silahlı Kuvvetleri tarafından 23 Ağustos 1993 tarihinde işgal edildi. İşgal sonrası Ağdam ilinde tarihi anıtlar, kültür ocakları dağıtıldı, müzeler, kütüphaneler Ermeniler tarafından yok edildi (Nağı, Novruzbeyli, vd. 2014).

**Tablo 2:** ‘Cebrail: Sanal Tur’ videosunda Sanal Rekonstrüksiyonu Yapılan Kültürel Varlıklar

No	Sanal Rekonstrüksiyonu Yapılmış Kültürel Varlıkların Bazıları
1.	Sirik Kalesi (V- VI Yüzyıl)
2.	Hudaferin Köprüsü (XI- XII Yüzyıl)
3.	Kız Kulesi (XII Yüzyıl)
4.	Başı kesik Kümbez (XIII- XIV Yüzyıl)
5.	Şih baba Türbesi (XIV Yüzyıl)
6.	Sekiz köşeli Türbe (XVI Yüzyıl)
7.	Dairevi Türbe (XVII Yüzyıl)
8.	Sultan Mescit Hamamı (XVIII Yüzyıl)

**Kaynak:** ‘Cebrail- virtual visit / Cəbrayıl- virtual seyahat’ [www.virtualkarabakh.az](http://www.virtualkarabakh.az) sitesi üzerinden erişim tarihi: 02.11.20

### ŞUŞA: Sanal Tur

8 Mayıs 1992 yılında Ermeni birliklerince işgal edilen Şuşa şehri 08.08.1930 tarihinde idari bölge statüsü almıştı. İşgalden önce Şuşa 1 ilçe, 1 kasaba (Turşsu) ve 37 köyden oluşmaktaydı. Azerbaycan kültür tarihi için önemli bir konuma sahip olan bu ilde Şuşa Devlet Drama Tiyatrosu, Şuşa Televizyon Kanalı, Devlet Karabağ tarihi ve Şuşa Şehir Tarihi müzeleri, Üzeyir Hacıbeyov’un, Bülbül’ün, Mir Muhsin Nevvab’ın anıt müzeleri, Azerbaycan Halısı Devlet Müzesi’nin Şuşa şubesi, Devlet Resim Galerisi, okullar, yüksekokullar, enstitüler bulunmaktaydı. Şuşa işgal edildiğinde Ermeni silahlı birlikleri tarafından müzelerdeki değerli tarihi envanterler çalınmıştır ve günümüzde dünyanın farklı müzayedelerinde satılmakta, farklı müzelerde ‘Ermeni Kültürü’ olarak sunulmaktadır (Nağı, Novruzbeyli, vd. 2014).

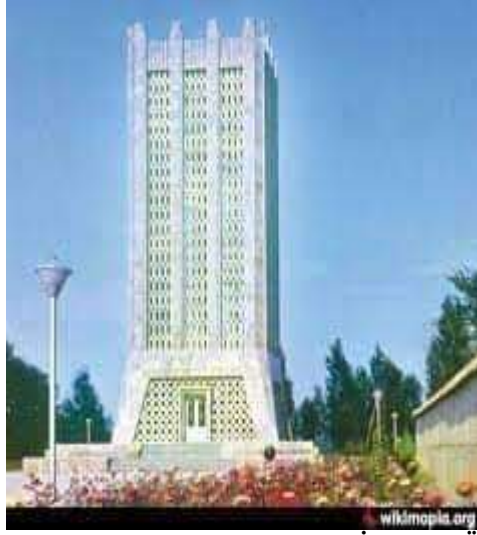
**Tablo 3:** ‘Şuşa: Sanal Tur’ videosunda Sanal Rekonstrüksiyonu Yapılan Kültürel Varlıklar

No	Sanal Rekonstrüksiyonu Yapılmış Kültürel Varlıkların Bazıları
1.	Şuşa- Gence Kapısı
2.	Hurşudbanu Netavanın Ev Müzesi (XVIII Yüzyıl)
3.	Kervansaray (XVIII Yüzyıl)
4.	Saatli Camisi (XVIII Yüzyıl)
5.	Yukarı Gövhərağa Camisi (1768)
6.	Hacı Yusifli Camisi
7.	Bülbül’ün Ev Müzesi
9.	Molla Penah Vagif Anıt Mezarı
10.	Han Evi
11.	Penah Han Kütüphanesi
12.	Han Şuşinski Evi
13.	Üzeyir Hacıbeyov Evi

**Kaynak:** Shusha- virtual visit / Şuşa- virtual seyahat ‘ [www.virtualkarabakh.az](http://www.virtualkarabakh.az) sitesi üzerinden erişim tarihi: 02.11.20

### Vagif Anıt Mezarı

Şuşa şehrinde bulunan Karabağ Hanlığı dışişleri bakanı ünlü şair ve devlet adamı, diplomat Molla Penah Vagif ’in onuruna inşa edilmiş Vagif Anıt Mezarı 1982 yılında Azerbaycan Komünist Partisi Genel Sekreteri Haydar Aliyev tarafından açılmıştır. Abdul Vakhav Salamzade’nin tasarımıyla heykeltıraş A. Mustafayev tarafından inşa edilmiş türbe Azerbaycan kültürü için ‘ortak bellek’ adına önemli yapıtlardan birisiydi. Yüksekliği 18 metre olan anıtın alt kısmı kırmızımsı Karabağ mermer tabakaları, beyaz ve gri mermerden yapılmıştır. Giriş kapısının üzerinde şairin adı oyulmuştur. Azerbaycan tarihi için önemli bir değere sahip olan bu yapıt Ermeniler tarafından dağıtılmıştır ve Resim 6’da son harabe halindeki durumdadır (Nağı, Novruzbeyli, vd. 2014).



**Resim 5: Vagif Anıt Türbesi Orijinal (İşgalden Önce Anıtın ilk hali)**



**Resim 6: Vagif Anıt Mezarı günümüzde**

**Kaynak:** “Qarabağ – mədəniyyətimizin beşiyi”: Molla Pənah Vaqifin muzey-məqəbərə kompleksi  
<http://mct.gov.az/az/umumi-xeberler/13254> (Erişim Tarihi. 01.11.2020)



**Resim 7: Vagif Anıt Mezarı Sanal Rekonstrüksiyon**

**Kaynak:** Shusha- virtual visit / Şuşa- virtual seyahat ‘ [www.virtualkarabakh.az](http://www.virtualkarabakh.az) sitesi üzerinden erişim tarihi: 02.11.20

## **LAÇIN: Sanal Tur**

1924 yılında il olarak kurulmuş olan Lâçin’in yüz ölçümü 1,84 bin km<sup>2</sup>’dir. İlçe dahilinde 1 şehir (Laçın), 1 kasaba (Kaygı), 125 köy vardı. Laçın ilinin sınırları içinde 200'e yakın tarihi, kültürel ve mimari anıtlar, onlarca kurgan, kale tipli arkeoloji açısından yararlı olan anıtlarla, mezar anıtlarıyla, stellalarla, at, koç figürleriyle, resimli taşlarla zengindir. Ayrıca bu bölgede doğal zenginlikler, maden su kaynakları oldukça fazladır. Ne yazık ki, 18 Mayıs 1992 yılından itibaren bölge Ermenistan Cumhuriyeti'nin işgali altındadır (Nağı, Novruzbeyli, vd. 2014).

**Tablo 4:** ‘Laçin: Sanal Tur’ videosunda Sanal Rekonstrüksiyonu Yapılan Kültürel Varlıklar

No	Sanal Rekonstrüksiyonu Yapılmış Kültürel Varlıkların Bazıları
1.	1941-1945 İkinci Dünya Savaşı Hatıra Anıtı
2.	Dağdağan Bulağı
3.	Posta İdaresi Binası (XX Yüzyıl)
4.	Laçin- Diyarşinaslık Müzesi
5.	Seyidler Köyü 1. Tağlı Köprü (XIX Yüzyıl)
6.	Pırçalan Köyü, Meşedi Mehralı Köprüsü, (Orta Çağ)
7.	Cicimli Köyü, Melik Ejder Türbesi (XIV Yüzyıl)
8.	Cicimli Köyü – Kar Kümber (XV- XVI yüzyıl)
9.	Gülebırd Köyü- Taş Figurlar (Orta Çağ)
10.	Gülebırd Köyü Mağara Kalesi (XV Yüzyıl)
11.	Gülebırd Köyü – Sultan Burd Türbesi (Orta Çağ)
12.	Sarı Aşığın Türbesi (XVII Yüzyıl)
13.	Zabux Kayaları
14.	Hüsülü Köyü- Hamza Sultan Sarayı (1761)
15.	Ağaoğlan Mabedi (V-IX Yüzyıl)
16.	Demirovlu Pir Mabedi (XI Yüzyıl)
17.	Minkend Köyü- Alban Mabedi (XV Yüzyıl)
18.	Piçens Köyü Arazisinde Mabet (XIVYüzyıl)

**Kaynak:** Lâçin- virtual visit / Laçin- virtual seyahat, [www.virtualkarabakh.az](http://www.virtualkarabakh.az) sitesi üzerinden erişim Tarihi: 01.11.2020

#### **Sarı Aşık’ın Türbesi (XVII Yüzyıl)**

Sarı Aşık’ın Türbesi Laçin ilinin Gülebırd köyündedir. Azerbaycan halk edebiyatının önemli ismidir. Azerbaycan edebiyatında bayatı şiir türünün gelişmesinde önemli çalışmalar yapmış şairin hakkında halk arasında ‘İyi ve Aşık’ destanı geniş yayılmıştır. Ermenistan Silahlı Kuvvetleri tarafından Laçin işgal edildikten sonra, 1993 yılında Sarı Aşık’ın Türbesi bütünlükle harabeye dönüşmüştür (Nağı, Novruzbeyli, vd. 2014).



**Resim 8:** Sarı Aşık Türbesi Orijinal Biçimi (İşgalden Önce)

**Kaynak:** Tofigli V. (2014) ‘Sarı Aşık Hatıra Müzesi’ [www.1905.az](http://www.1905.az) sitesi üzerinden erişim tarihi: 03.11.2020



**Resim 9:** Sarı Aşık Türbesi Günümüzde (Ermeniler tarafından tamamen dağıtılmış son hali)



**Resim 10:** Sarı Aşık Türbesi Sanal Rekonstrüksiyon

**Kaynak:** Lâçın- virtual visit / Laçın- virtual seyahat, [www.virtualkarabakh.az](http://www.virtualkarabakh.az) sitesi üzerinden erişim tarihi: 01.11.2020

### **KUBADLI: Şehir Turu**

İl sınırları içerisinde 1 ilçenin (Kubatlı) ve 93 köyün bulunduğu Kubatlı 14.03.1933 tarihinde bir il statüsü kazanmıştır. Zengin doğası ve doğal kaynakları ile bilinen ilde 60 kütüphane, 10 kültür evi, 28 kulüp vardı. 31 Ağustos 1993 yılında Ermenistan silahlı birlikleri tarafından işgal edilen Kubatlı kültürel mimari yapıtların yanı sıra, turistik mekanları ile de önemli bir bölgeydi (Nağı, Novruzbeyli, vd. 2014).

**Tablo 5:** ‘Kubatlı: Sanal Tur’ videosunda Sanal Rekonstrüksiyonu Yapılan Kültürel Varlıklar

No	Sanal Rekonstrüksiyonu Yapılmış Kültürel Varlıkların Bazıları
1.	Alban Mabedi (VI- VIII Yüzyıl)
2.	Demirciler Türbesi (XIV Yüzyıl)
3.	Kelek Köyü, Mescit (XV Yüzyıl)
4.	Gürcülü Köyü, Gürcülü Türbesi (XVII Yüzyıl)
5.	Baynaker Köyü, Türbe (XVIII Yüzyıl)
6.	Mermer Köyü, Mescit (XVIII Yüzyıl)
7.	Eliguluuşağı Köyü, Eliguluuşağı Köprüsü (1867 yılı)
8.	Gudablıda Koç Mezar Taşları

**Kaynak:** Gubadlı- virtual visit / Kubatlı- virtual seyahat, [www.virtualkarabakh.az](http://www.virtualkarabakh.az) sitesi üzerinden erişim tarihi: 01.11.2020

### **KELBECER: Sanal Tur**

‘Kelbecer’ adının kökeni eski Türk dilinde (sözün ilk biçimi ‘Kevliçer’ olarak kabul edilmektedir) ‘çay üzerinde bulunan kale’ anlamına gelmektedir. 8 Ağustos 1930 yılında idari bölge statüsü alan ilin arazisinde bir şehir, bir şehir tipli kasaba (İstisu), 145 köy bulunmaktadır. Doğal kaynakları ve zengin termal sularıyla ünlü olan Kelbecer, 2 Nisan 1993 yılında Ermeniler tarafından işgal edilmiştir. İşgal sonrası il dahilindeki 116 kütüphane, Tarih Etnografi Müzesi, kültür evleri, mimari yapıtlar, türbeler, anıtlar yok edilmiş, harabeye döndürülmüştür (Nağı, Novruzbeyli, vd. 2014).

**Tablo 6:** ‘Kelbecer: Sanal Tur’ videosunda Sanal Rekonstrüksiyonu Yapılan Kültürel Varlıklar

NO	Sanal Rekonstrüksiyonu Yapılmış Kültürel Varlıkların Bazıları
1.	Gence basar Alban manastırı – Veng Köyü (1238)
2.	Kolatp Köyü- Mükaddes Yakup Alban Kilisesi 635 yılı
3.	Veng Köyü- Hudaveng Alban Manastırı (VI – VII Yüzyıl)
4.	Ganlıkent Köyü – Lök Kalesi (Lev) – XIII – XIV Yüzyıl
5.	Aşık Şemkirin Abidesi (Ağdaban Köyü)

**Kaynak:** Kelbajar- virtual visit / Kəlbəcər- virtual seyahat [www.virtualkarabakh.az](http://www.virtualkarabakh.az) sitesi üzerinden erişim tarihi: 01.11.2020

Ermenistan-Azerbaycan Dağlık Karabağ savaşı sonrası yüzlerce kültürel yapıtlar, anıtlar, türbeler ve müzeler dağıtıldı, yok edildi. Müzelerde yüzyılların kültürel mirası, Azerbaycan halkının müzik, edebiyat, resim sanatı, halıcılık alanında önemli eserleri, el yazmaları Ermeniler tarafından dağıtılmış, yok edilmiştir. İşgalden önceki dönemde video kayıtlar, fotoğraflar kaybedilmiş kültürel yapılara ilişkin sanal ortamda da olsa bir imgenin yeniden üretimine olanak sağlamış oldu.

## SONUÇ

Toplumun ortak değerlerinin korunması ve devamlı bir şekilde güncellenmesi için sanal ortamda söz konusu kültürel değerlerin yeniden üretiminin çok büyük etkisi vardır. Bu anlamda araştırmamız da işgalden önce, işgal dönemi ve sanal rekonstrüksiyon görselleri olan mimari kültürel yapıtların karşılaştırmalı analizi gerçekliğin yeni boyutunu deneyimlemek ve bu boyutun topluma farklı yönlerde etkisi olduğunu görmekteyiz. Özellikle de yapılan çalışmalar sadece olarak toplumun tarihi değerlerinin korunması ve sürdürülebilir olması için olanak sağlamamakta, aynı zamanda bu kültürel yapıtların sanal tur için yeniden deneyimlenmesi ve kültür turizmi için yeni bir olanağın, deneyimleme alanının yaratılması açısından önemlidir. Bu bağlamda araştırdığımız [www.virtualkarabakh.com](http://www.virtualkarabakh.com) sitesinde hazırlanan altı ilin kültür varlıklarının sanal rekonstrüksiyonu çok önemlidir.

Özellikle de [www.virtualkarabakh.com](http://www.virtualkarabakh.com) sitesi üzerinde sanal tur olarak hazırlanmış ve tamamen, kısmı kaybolmuş, dağıtılmış kültürel yapıtların rekonstrüksiyonu bu anlamda önemlidir. Bu proje kapsamına dahil olan altı ilin 'Laçın: Sanal Tur', 'Şuşa: Sanal Tur', 'Ağdam: Sanal Tur', 'Gubadlı: Sanal Tur', 'Kelbecer: Sanal Tur', 'Cebrayıl: Sanal Tur' her biri bu açıdan önemlidir. 'Vagif Anıt Mezarı' Azerbaycan halkının Karabağ edebiyatı, politikası ve kültürel belleğinde önemli yer edinmiş diplomat, şair Molla Penah Vagif'i temsil etmekteyken, 'Sarı Aşık Türbesi' Azerbaycan halkı için sözlü edebiyatın ve düşünce tarihinin önemli ozanını temsil ediyor. 'Ağdam Ulu Camii' ister mimari yapısı açısından, isterse de Türk-İslam kültürünün Azerbaycan tarihinde önemli bir kutsal mekânı olarak ortak değerlerin inşasında önemli konuma sahiptir. Ermenilerin bu tarihi yapıtlara karşı sergiledikleri kültür terörü yukarıdaki 3.Resim, 6.Resim ve 9. Resim 'de açık bir şekilde görülmektedir. Günümüzde 'Ağdam Ulu Camii' (3.Resim) gibi kutsal bir mekân domuz ahır olarak kullanılırken, XVII Yüzyıldan işgale kadar korunan ve ortak kültür yapıtı olarak kendi işlevini gören 'Sarı Aşık Türbesi' (9. Resim) dağıtılmış ve bir harabeye dönüştürülmüştür. 'Vagif Anıt Mezarı' (6.Resim) gibi kültürel önemi eşsiz bir değer taşıyan anıt Ermeniler tarafından yok edilmiştir. Yalnız sanal rekonstrüksiyonlar söz konusu anıtlarla, kültürel yapıtlarla ilgili bir taraftan bilgi edinme ve ortak kültür olan değerlerin kaybolmasının karşısını almada önemli etkidir. Bu aynı zamanda kültür turizmi alanında yeni bir alan açarken, diğer taraftan müzecilik için de sadece sanal ortamda varlığını sürdürebilecek türlerine bir örnek niteliğinde olabilir. Bu açıdan çok önemli işleve sahiptir.

## KAYNAKÇA

- Aslanova, F. Ermeni Tahribatına Maruz Kalan Azerbaycan Mezar Taşları. *Kafkas Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(9), 29-36.
- Azuma, Ronald T. (2001), *Augmented Reality: Approaches and Technical Challenges*. Woodrow Barfield and Thomas Caudell, editors. *Malibu, CA: Lawrence Erlbaum Associates*, Chapter 2, pp. 27-63.
- Barlas Bozkuş, Ş. (2014). Kültür ve sanat iletişimi çerçevesinde Türkiye'de sanal müzelerin gelişimi. *JASSS The Journal of Academic Social Science Studies*, 26, 329-344.
- Baudrillard, J. (1998). Simülakrlar ve Simülasyon. *Dokuz Eylül Yayınları*.
- Benjamin, W. (2004). Pasajlar (Çev. Ahmet Cemal). *Yapı Kredi Yayınları: İstanbul*.
- Demircioğlu, İ. H. (2010). Tarih öğretiminde öğrenci merkezli yaklaşımlar. 3. baskı. Ankara: Anı.
- Derman, Ekrem (2012), " 360 Derece Panoramik Sanal Tur Uygulaması (Dumlupınar Üniversitesi Örneği)", *Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya*.
- Erbay, F. (2013). Geleceğin müzeleri ve değişim stratejileri. *Milli Saraylar, Sanat-Tarih Mimarlık Dergisi*. 11, 19-31.
- Glosset, N. Ş (2008). Sanal mimarlık müzesi sanal müzecilik. Müzeler Haftası, Geçmişten Geleceğe Müzecilik I. Sempozyum (21-22 Mayıs 2007) (Yy. haz.: Z. Önen, G. Tunç, M. Türkyılmaz). (229-232). Ankara: Vehbi Koç ve Ankara Araştırmaları Merkezi (VEKAM).

- Glosset, N. Ş. (2007). Sanal Mimarlık Müzesi, Sanal Müzecilik. Geçmişten Geleceğe Müzecilik Sempozyumu. Ankara. 229-232.
- Guliyeva, V. (2012) Azərbaycan Memarlığının Şah Əsərlərinin Durumu. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim (TEKE) Dergisi*, 1(4), 227-239.
- İbadov, A. (2007). *Azerbaycan dış politikasında dağlık Karabağ sorunu ve Ermeni sorunu: Çözümler, öneriler* (Doctoral dissertation, DEÜ Sosyal Bilimleri Enstitüsü).
- Jenkins, H. (2010). Transmedia storytelling and entertainment: An annotated syllabus. *Continuum*, 24(6), 943-958.
- Kayın, E. (2004). Kentsel Mekândaki Koruma Eylemine İlişkin Güncel Sorunlar.
- Kurbanoglu, S.S., 1996, "Sanal Gerçeklik: Gerçek Mi, Değil Mi?", Türk Kütüphaneciliği.
- Manuri, F. ve Sanna, A. (2016). Survey on Applications of Augmented Reality, ACSIJ Advances in Computer Science: an International Journal, 5(1): 18-27.
- Mazuryk T. and Gervautz, M. (1996). Virtual Reality History, Applications, Technology and Future, Technical Report TR-186-2-96-06, Institute of Computer Graphics Vienna University of Technology, Austria.
- Montgomery, K. N. (1997, May). VERS: A virtual environment for reconstructive surgery planning. In *Stereoscopic Displays and Virtual Reality Systems Iv* (Vol. 3012, pp. 487-492). International Society for Optics and Photonics.
- Nağı, A., Novruzbeyli, N. vd. (2014). Qarabağ Yaddaş Kitabı, Karabağ Bellek Kitabı, Garabagh: Memory Book. Bakü
- Ramazan Kaya, Osman Okumuş Turkish History Education Journal, Spring, 7 (1). S. 121)
- Schneider, K.: 2010, Mart 13 "The Best Tour Guide May Be in Your Purse", New York Times, <https://www.nytimes.com/2010/03/18/arts/artsspecial/18SMART.html>,
- Skagestad, P. (1998). Peirce, Virtuality, and Semiotic. 20th WCP: Paideia Project OnLine. Accessed on 12 March 2012. Available: <http://www.bu.edu/wcp/Papers/Cogn/CognSkag.htm>.
- Turan, İ. (2015). Okul dışı sosyal bilgiler öğretiminde sanal müze ve turlar. Okul Dışı Sosyal Bilgiler Öğretimi (Ed. A. Şimşek ve S. Kaymakçı), (189-203). Ankara: Pegem Akademi.
- TurkishNY (2010) 'Turks complain to Roman Pope on vandalism in Karabakh church by Armenians' <https://web.archive.org/web/20100720025140/http://www.news.az/articles/19325> sitesinden erişim tarihi 03.11.2020
- Ustaoğlu, A. (2012). İlköğretim 7. sınıf sosyal bilgiler dersi Türk tarihinde yolculuk ünitesinde sanal müzelerin kullanımının öğrenci başarısına etkisi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara
- Vlahakis, V., Ioannidis, N., Karigiannis, J., Tsotros, M., Gounaris, M., Stricker, D., ... & Almeida, L. (2002). Archeoguide: an Augmented Reality Guide for Archaeological Sites. IEEE Computer Graphics and Applications, (5), 52-60.
- Yu Lin, C. (2009). Investigating the potential of on-line 3D virtual environments to improve access to museums as both an informational and educational resource. Doctoral Dissertation. Faculty of Art and Design De Montfort University, UK.