

ULUSLARARASI SOSYAL ARAŞTIRMALAR DERGİSİ THE JOURNAL OF INTERNATIONAL SOCIAL RESEARCH

Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi / The Journal of International Social Research
Cilt: 13 Sayı: 71 Haziran 2020 & Volume: 13 Issue: 71 June 2020
www.sosyalarastirmalar.com Issn: 1307-9581

TARİH VE KÜLTÜR TEMALI (!) KALEHAN ECDAT PARKI HISTORY AND CULTURE-THEMED (!) KALEHAN ECDAT PARK

Emine YILDIZ KUYRUKÇU*
Hatice Ülkü ÜNAL**

Özet

Kentsel yaşam kalitesinin artırılabilmesi için kentsel çevreler içerisinde insanlara kullanabilecekleri çeşitli aktif ve pasif rekreasyon olanaklarının sunulması önemlidir. Farklı aktif ve pasif rekreasyon olanaklarını içinde barındıran tema parklar, kentsel yaşam kalitesinin artırılmasına katkıda bulunurlar. Tema parklar insanların boş vakitlerinde eğlenebilmeleri için bir konu etrafında şekillenen aktivitelerin gerçekleştirildiği mekanlardır. Tarih ve kültür temalı parklarda ise değişik kültür ve tarihler tema olarak belirlenmiştir. Bu parklar önemli ekonomik getiriler sağlayan işletmelerdir. İnsanların vakitlerini dolduracak deneyim satın aldıkları tüketim mekanlarıdır. Bu sebeple tarih ve kültür temalı parklarda konu edinilen kültür ve dönem herkesin tüketebileceği şekilde sığlaştırılır ve imgeleştirilir.

Pazarlanan bir nesne olarak mekan dikkat çekmesi için aşırılıklar, hayali unsurlar ile bezenmiş; tarih ve kültür herkese hitap etmesi için sığlaştırılmıştır. Dolayısıyla yaratılan bu mekan artık tanıtılmak istenen kültür ve tarihe göndermede bulunmamaktadır. Temsil ettiği şeyin içi boşaltılarak yaratılan alternatif gerçeklikte söz konusu tema parkını bir simülasyona dönüştürmüştür.

Bu çalışmanın amacı tarih ve kültür temalı parklarda tespit edilen kimlik sorunları bağlamında Kalehan Ecdat Parkı analiz edilmesi ve Tema park kavramının Dünyadaki ve Türkiye'deki gelişimi göz önüne alınarak öneriler geliştirmektir.

Anahtar Kelimeler: Tema Park, Tarih ve Kültür Temalı Parklar, Kalehan Ecdat Parkı, Postmodernizm, Simülasyon.

Abstract

In urban environments, it is important to provide various active and passive recreation facilities that people can use in order to improve quality of life. Theme parks that contain diverse active and passive recreation facilities contribute to improving quality of life. Theme parks are spaces where activities based on a theme are performed so that people can have fun in their leisure time. In historical and cultural theme parks different cultures and historical periods have been determined as themes. These parks are establishments that provide significant economic returns. They are spaces of consumption where people buy experience in order to fill their spare time. For this reason, in historical and cultural theme parks, culture and period that are adopted as a theme are bottomed on and turned into images.

Space as a commercialized object has been full of extravagance and imaginary elements in order to draw attention to history and culture have bottomed in order to appeal to everyone. Thus, this created spaces do not reference to culture and historical period that are wanted to be introduced anymore. Alternative reality created by undermining what it represents has turned aforementioned theme park into a simulation.

The aim of this study is to analyze Kalehan Ecdat Park in the context of identity problems detected in the historical and cultural theme parks and developing suggestions by taking developing theme park notions around the world and Turkey into account.

Keywords: Theme Park, Historical and Cultural Theme Parks, Kalehan Ecdat Park, Postmodernism, Simulation.

* Dr. Öğr. Üyesi, Konya Teknik Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi Mimarlık Bölümü eykuyrukcu@ktun.edu.tr

** Arş. Gör., Konya Teknik Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi Mimarlık Bölümü, huunal@ktun.edu.tr



1. Giriş

Tema parklar, yarattığı gezinti-gösteri alanları ve farklı eğlence aktiviteleri ile insanların boş zamanlarını geçirebilecekleri ve eğlenebilecekleri, kent ölçeğinde yeşil alanlardır.

Tema parklar, eğlence sistemlerini bir kurgu ile bir araya getirerek eğlence ve fanteziyi birleştirir. İnsanların hayallerini ve arzularını yansıtarak onların nostalji ve fantezi dünyasına kaçabileceği hikayeler yaratır. Oluşturdukları farklı konseptler ve sıra dışı aktiviteleri ile dikkat çekici karakterize alanlardır. Tema parklar insanların hoşça vakit geçirmeleri ve kurgusal bir zaman ve atmosfer yaratılması için bir temaya yoğunlaşarak onun çevresinde planlanır ve uygulanır. Temalar, tarihten, farklı kültürlerden ya da hayali bir dünyadan yola çıkılarak belirlenir. Örneğin: eski günlerin hatırlanması, cengelin değişik atmosferi ya da ilginç yabancı mekanların heyecanı gibi temalar seçilebilmektedir. Oluşturulan yapay çevrelerin yalnızca dekorasyon kullanılarak ya da bütün bir mimari şekillendirilerek temayı yansıtmaları sağlanır (Baud ve Lawson, 1977, 107; Zukin, 1993, 221,222; Özen, 2009, 59).

Söz konusu parklar ciddi bir planlama ve tasarım anlayışı ile oluşturulmuş yüksek kalitede çevre tasarımına sahiptir. Mimari unsurlara ve peyzaj unsurlarına ek olarak genellikle büyük teknolojik donanımlar barındırır.

Tema parklar yerli halkla birlikte yerli ve yabancı turistleri de çektiğinden bulunduğu kentlerin kalkınmasını sağlayan, tanıtımına destek veren önemli turizm destinasyonlarıdır. Turizmi geliştirmesi ile ekonomik olarak önemli girdiler sağlar ve kalkınmaya yardımcı olur Ancak genellikle sektördeki şirketler tarafından idare edilen ticari işletmeler olduğundan, park kavramının kamusal nitelikleri ile çelişir. Farklılaşan gereksinimleri karşılayabilmek ve artan rekabet ortamında rakipleri arasında var olabilmek için turistlerin kalış süresini uzatacak bazı uygulamalar geliştirmek, alış-veriş yapma ve yemek yeme gibi imkanlar yaratmak ve rakiplerinin yaptığı yeniliklere uyum sağlamak zorundadırlar (Milman, 1988, 7; Kau, 1996, 19, 20; Raluca ve Gina, 2007, 636; Yücesoy, 2017, 55, 60).

Amaç insanlara farklı deneyimleri pazarlamak olan tema parkları, ilgiyi taze tutmak ve rakipleriyle rekabet edebilmek için oldukça farklı konuları tema olarak seçmektedir. Ziyaretçilere konu edindiği kültürü ve dönemi yaşatmayı ve tanıtmayı amaçlayan tarih ve kültür temalı parklarda çalışmada yer verilen örneklerden de anlaşılacağı üzere genellikle amaç ve mekan tasarımı arasında zıtlık görülmektedir. Ancak az sayıda da olsa gerçekten konu edindiği kültürün korunmasına ve tanıtılmasına katkı sağlayan tema parkı örnekleri de vardır. Çalışmada bunlara da yer verilmiştir.

Bu çalışmada tarih ve kültür temalı parklarda tespit edilen kimlik sorunları bağlamında Kalehan Ecdat Parkı analiz edilecek ve çözüm önerileri getirilecektir.

Bu amaçla öncelikle literatür çalışması yapılmış, tema parkı kavramı ve tarihsel gelişimi incelendikten sonra tema parklardaki kimlik problemini anlayabilmek için yer, yok-yer, gösteri toplumu ve tüketim toplumu simülasyon çağı kavramları araştırılmıştır. Ülkemizden ve dünyadan tema parklar kimlik bağlamında incelenmiş, elde edilen bilgiler ışığında Kalehan Ecdat Parkı'ndaki kimlik sorunları tespit edilmiş ve çözüm için önerilerde bulunulmuştur.

2. Tema Park Kavramının Tarihsel Gelişimi

Tema parkların kökenleri Orta Çağ Avrupası'nda dans, ateş oyunları, oyuncaklar ve korku trenleri ile öne çıkan "Mutluluk Bahçeleri" olarak adlandırılan eğlence parklarına dayanmaktadır. 1583'te Kopenhag'da açılan Bakken, 1893'te Chicago'da gerçekleştirilen Worlds Columbian Exhibition, 1897'de New York Coney Adası'nda açılan eğlence parkı tema parkların evriminde önemli aşamalarıdır. 19. yüzyıl sonlarında sanayinin Amerikan kentlerinde baskın olması ile başlayan serüven, savaşlar ve ekonomik buhran sebebiyle duraklamış, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra başka bir boyut kazanarak yeniden canlanmıştır. Tema parkların bu yükselişi çalışma saatlerinin azalması ve boş vakitlerdeki artış sayesinde. İnsanların yaşam standartları yükselmiş ve rekreasyon faaliyetlerinden beklentileri değişmiştir. 1955 yılında Los Angeles'ta açılan Disneyland bugün bildiğimiz anlamdaki ilk tema parkı olmuştur. 1961 yılında Six Flags'ın de açılmasıyla tema parklar dikkat çekmeye başlamıştır. 1971'te Disney World açılmış, ülke ekonomisine sağladığı katkı ve teknolojiyle eğlenceyi birleştirmesiyle elde ettiği popülerlik tema parkların küresel ölçekte gelişmesine ön ayak olmuştur. 1983'te Tokyo Disney ve 1992'de Euro Disney'in açılmasıyla Uzak Doğu ve Avrupa'da tema parklar yaygınlaşmaya başlamıştır. Günümüzde açılan örnekleriyle Güney Amerika, Afrika ve Asya'da da tema parkların sayıları ve gördükleri ilgi artmaktadır (Dalkılıç, 2007, 15-26; Arslan, 2016, 34, 35).

Tema parkların, bilimsel, kültürel ve tarihsel nesnelere odağına alarak ana bir konu etrafında, insan yapılarını taklit ederek, onları canlandıran, müze rolündeki mekanlar oldukları iddia edilmektedir (Wylson ve Wylson, 1994, 38; Gök ve Bingöl, 2017, 133). Nacak'a göre kültürlerin tanınmasına ve gelişmesine katkı sağlayan eğitici özellikteki mekanlardır (Nacak, 2000, 14). Yücesoy ise söz konusu parkların değişik çevrelerden gelen insanların karşılaşmalarını sağlayarak sosyal ilişkileri güçlendirdiğini söylemektedir (Yücesoy, 2017, 14).

3. Tarih ve Kültür Temalı Parklarda Kimlik Sorununun İncelenmesi

Bir kimsenin ya da nesnenin fark edilebilir özellik ve karakteri kimlik olarak adlandırılmaktadır (Webster, 1983). Lynch'e göre yerin kimliği kişinin bir yeri, kendine özgü karakteri olan diğer yerlerden farklı olarak tanıma veya hatırlama ölçüsüdür. Yeri farklılaştıran özellikler yerin kimliğini oluşturur (Lynch, 1981, 131).



Heidegger'in yere dair yaklaşımına göre yer dünyada herhangi bir konum değildir. İnsanların zaman içinde beraber ürettikleri deneyimlerin biriktiği noktalar. Bir kültürün zaman içinde yoğunlaşmış kalıcı hale gelmesiyle mekan, yere dönüşür (Ojalvo, 2012). Norberg-Schulz için mekan topolojik ilişkiler ve fiziksel özellikler ile tanımlanırken; yer, mekan ve karakter kavramlarına bağlı olarak oluşur. Mekan bir yeri meydana getiren bileşenlerin üç boyutlu düzenlemesi, karakter ise bir yerin atmosferidir. Yer, barındırdığı ruh ile fiziksel ve matematiksel soyut tanımlamaların ötesinde farklı boyutlara sahiptir. İnsanın var oluşunun ayrılmaz bir parçasıdır. Malzeme, doku, renk ve biçim gibi insan algısına hitap eden özellikleri ile bulunduğu yerelliğe karakter kazandırır.

Auge yeri üç temel özellik üzerinden açıklar: kimlikleyicilik, tarihsellik ve ilişkisellik. İnsanlar yerle, kendi geçmişleri ve gelişimleri ile birlikte kimlikleyici; çevresindekilerle beraber oluşturdukları kültür ve ritüeller yoluyla ilişkisellik; mensubu oldukları kültür aracılığıyla dünden bugüne süreklilik arz eden tarihsel bir ilişki kurmaktadır. Bu üç özellik ile tanımlanamayan mekanlar ise yok-yerler olarak adlandırılır. Buldukları yerellik ile kültürel, fiziksel ve sosyal bağları kopmuş, her yerde rastlanabilecek mekanlar olan yok-yerler gündelik ve geçici ilişkiler üzerine yaratılmışlardır. Tarihsellik barındırmazlar. Kendi içinde bitmiş, kusursuzlaştırılmış, sınırlarla kuşatılmış, büyük ve steril mekanlardır. Auge göre yok-yerler tarifli ilişkiler alanıdır. İnsanlara sürprizler yaşama, başkalarıyla karşılaşma ve keşifler yapma imkanı vermez. Kuralları önceden belirlenmiş bu mekanlarda bireyin çevresiyle ilişkisi metinler, görsel-işitsel uyarılar ile belirlenmekte, insanlara nasıl eğleneceği ve neyi beğeneceği söylenmektedir. Kişiler bu mekanlarda kimiksizleşmenin yarattığı pasif sevinç ve rol yapmanın hazını yaşarlar. Günümüzde hava alanları, otoyollar, tüneller, uçaklar, oteller, büyük ölçekli alışveriş merkezleri ve eğlence parkları gibi pek çok yapı tipolojisi yok-yer olarak adlandırılabilir (Bahadır, 2014, 173; Auge, 2017, 59, 85, 100, 111).

Baudrillard'a göre kapitalist sistemle birlikte günümüzde paradigma üretimden tüketime kaymıştır. İlkel toplumlarda üretilenin çok azı kullanımdan arta kalmakta, söz konusu artı değerler satılarak ve mübadele ile elden çıkarılmaktadır. Sanayi toplumlarında yeni biçimlerde üretilen her şey satılır ve mübadele edilir durumdadır. Günümüz tüketim toplumunda ise kültür ve anlam gibi soyut kavramlar da alınır-satılır nesnelere dönüşmüştür. Tüketim temel ihtiyaçların karşılanması dışında prestij ve statü getirisine yönelik de yapılmaya başlanmıştır (Dikmen, 2016, 8, 16, 64). Marka, imaj, hizmet ve mekan tüketimin kapsamına girmiştir. 20. yüzyılda, sanayisizleşen mekanların gerileyen ekonomilerini düzeltmenin yolu, ulaşım olanaklarının artması ve küreselleşme ile birlikte, bu mekanların sahip olduğu farklı ve yerel kültürlerin imajlara dönüştürülerek pazarlanması olmuştur. Yere ait olan ve o yerin özgün kimliğini oluşturan tarihin ve kültürün turist bakışına göre görsel bir tüketim nesnesi olarak yeniden üretimi kültür endüstrisi olarak adlandırılmıştır. Miras alanlarının metalaştırılarak tema parkı haline getirilmesi eleştirilmiştir. İnsanların boş vakitlerinde tüketebilecekleri nesnelere pazarlanan bu mekanlar ilgi çekmeleri için fantastik ve hayali üretimler olarak tasarlanmıştır. Bu durum söz konusu mekanlarda abartılı görselliklerle insanların hedonist beklentilerine karşılık veren bir nostalji yaratılarak sağlanmıştır. Geçmişin estetize edilmesiyle oluşan bu mekanlar bulunduğu yerlilikle ilişki kuramamakta onun sahip olduğu tarihin ve kültürün içini boşaltmaktadır (Walsh, 1992, 177; Urry, 1995, 130, 132, 133; Bahadır, 2014, 180, 182, 184; Sağiroğlu, 2019, 91).

Baudrillard, tüketimin ve gösterinin; yansılama-gerçek, hakikat-yalan kavramlarını ayırt edilemez hale getirdiği günümüzü simülasyon çağı olarak nitelendirmektedir. Simülasyon, bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesidir. Artık gerçekten değil onun yerini alan simülaklardan söz etmek gerekmektedir. Simülak bir gerçeklik olarak algılanmak istenen görünümüdür. Bugün gerçek ve onun yansıması arasındaki fark belirsizleşmiştir. Oysa gösteren ve gösterilen arasındaki bu fark gösterene şiirsellik, gösterilene ise çekicilik kazandırmaktaydı. Tüm gönderen sistemlerinin tasfiye edildiği simülasyon çağında artık gerçek ve gerçek kavramı arasında düşsel bir beraberlik olmayacaktır. Onu sarıp sarmalayan düşsellikten yoksun olan gerçeğin varlığından söz edilememektedir. Gerçeğin yerine göstergeleri konulmuştur. Simülasyon, -mış gibi yapmaktan, gerçeği gizlemekten ya da yeniden canlandırmadan farklıdır. Gerçeği gizlemek ve -mış gibi yapmakla gerçeklik arasında her zaman belirgin bir fark vardır. Yeniden canlandırma ise gösterge ve gerçeklik arasında bir eşdeğerlik kabul eder. ancak simülasyonda gerçek, sahte ve düşsel arasında fark yok edilmiş, gösterge yadsınmıştır. Disneyland tema parkı, simülasyonlar için mükemmel bir örnektir. Disneyland'daki düşsellik ne gerçektir ne sahtedir. Burada bütün simülaklar düzeni iç içe geçmiştir (Baudrillard, 2003, 12-30).

Debord, günümüzde modern üretim koşullarının hakim olduğu toplumların gösteri toplumu halini aldıklarını söylemektedir. Ona göre bu toplumların yaşanmışlıkları hayattan kopuk imajlara ve temsillere dönüşmüş, yaşamları bir gösteri birikimi halini almıştır. Gerçeklik, seyirlik bir nesneye dönüşmüştür (Debord, 1996, 13, 14). Postmodern dönemde kentin tüm unsurlarının da gerçeklik gibi seyirlik nesnelere oldukları düşünülür. Tema parkları, alışveriş merkezleri, tatil köyleri ve toplu konutlar, aşırı ve zevke yönelik durumları ile mimari olarak gösteri ve sergilemeye vurgu yapar, yarattıkları fantastik ortamlar ile insanları tüketime yönlendirir. Tarih ve kültür temalı parklar değişik kültürlerin yaşam biçimlerini, inançlarını, mimarilerini, geleneklerini kültür ve tarihlerini tema olarak belirleyen ziyaretçilere konu edindikleri dönemi yaşatmayı amaç edinmiş tema parklarıdır. Bunu o dönemin peyzajını ve mimarisini kopya ederek, ya da çalışanlarına o döneme ait kıyafetler giydirerek yaparlar. Yöresel ürünlerin satışı



yaparak; geleneksel yemekleri servis ederek; kostüm, sahne, ışık efektleri ve senaryolarla desteklenmiş teatral sahneler ve danslar sergileyerek tema edindikleri dönemi ya da kültürü anlatan aktivite olanakları sunarlar.

Tarih ve kültür temalı parklarda ziyaretçilerin tema edinilen dönemi ya da kültürü mekansal olarak deneyimlemesi hedeflenmektedir. Ancak ziyaretçilerin mekanla anlamlı bir ilişki kurabilmesi mekanın kendine özgü atmosferinin ve kimliğinin insanlar tarafından algılanmasına bağlıdır. Zaman içinde biriken kültür, malzeme, renk, doku ve biçim olarak mekanda ifade kazanır, ona bulunduğu yerellikle bağlantılı olarak özgün karakterini ve ruhunu verir. Ancak söz konusu tema parklarında yerin tarihsellik özelliğinden söz edilememektedir. Bu mekanlar sınırları belirlenmiş alanlarda tüketimi teşvik edecek şekilde titizlikle planlanır ve günümüzün malzeme ve teknikleriyle inşa edilir. Konu edindiği kültürün tarihsel süreklilik içinde oluşturduğu mekana ve konu edindiği zamanın ruhuna referans vermeyen tema parkları sınırlandırılmış alanda kendi bağlamını ve zamanını kendi yaratır.

Yoğun kitleler tarafından ziyaret edilen bu parklarda, kalabalığı kontrol etmek için çeşitli uyarılar ve kurallar kullanılır. İnsanlar yerde tanımlı roller ve organik ilişkilerden ziyade tüketim nesnesi olarak kurgulanmış bu mekanda tüketimi kolaylaştırmak için oluşturulmuş rol ve ilişkileri deneyimler. Eğlendiklerini sandıkları anlarda ise rol yapmanın ve pasifize edilerek yönlendirilmiş olmanın rahatlığını ve hazzını yaşarlar. Oysa mekanın kimliğini oluşturan unsurlardan biri de topluluğun kolektif olarak oluşturduğu ilişkilere ve ritüellere zemin yaratmasıdır.

Tarih ve kültür temalı parklarda diğer tema parklarında da olduğu gibi insanlar boş zamanlarını değerlendirmek için para ödeyerek deneyim satın almaktadır. Hedonist tatmin beklentileriyle ve kısıtlı zamanlarıyla buraya gelen ziyaretçiler için, konu edinilen kültür ya da çağ sıkıştırılıp seyirlik ve tüketilebilir nesnelere dönüştürülmektedir.

4. Türkiye'den ve Dünya'dan Tarih ve Kültür Temalı Park Örneklerinin Kimlik Kavramı Çerçevesinde İncelenmesi

Tarih ve kültür temalı parklar her yıl çok sayıda ziyaretçi tarafından ziyaret edilen tema parklarıdır. Almanya da bulunan Europa Park tüm tema parkları içerisinde ziyaretçi sayısı açısından yirmi birinci sıradadır (TEA, 2019, 10, 11). 1998 yılından bu yana faaliyetlerine devam etmektedir. Farklı Avrupa ülkelerinin temasında tasarlanmış on beş farklı bölüme sahip parkta on üç hız treni ve yüzün üzerinde aktivite imkanı vardır. Bütünüyle bir kıtanın ve binlerce yıllık bir tarihle oluşan kültürün konu edindiği parkın içinde tarihi bir Yunan köyünde musakka yiyip, Antik bir Yunan tapınağının ve Truva Atı'nın önünden geçerek Poseidon su parkında eğlenebilir (Şekil 1), biraz ileride bir Rus uzay istasyonunun içine girip daha sonra matruşka bebek satın alabilirsiniz (Şekil 2). İsviçre Alpleri'nden indikten (Şekil 3) sonra Shakespeare'in Londra'daki tiyatrosunda şov izleyebilirsiniz (Şekil 4), Hollanda evlerinin cephelerine bakıp (Şekil 5) sonra İspanyol arenasının önünde Tapas yiyebilirsiniz (Şekil 6).



Şekil 1 Europa Park Yunanistan bölümü



Şekil 2 Europa Park Rusya bölümü



Şekil 3 Europa Park İsviçre bölümü



Şekil 4 Europa Park İngiltere bölümü, Shakespeare Tiyatrosu



Şekil 5 Europa Park Hollanda bölümü



Şekil 6 Europa Park İspanya bölümü, Arena

Aynı anda pek çok farklı kültürden ve bu kültürlerle ait yerlerden esinlenerek tasarlanmış parkta mekanın kendine özgü bir kimlik oluşturması için sahip olması gereken bağlamsallık ve tarihsellik özellikleri bulunmamaktadır. Farklı coğrafyalarda farklı zaman dilimlerinde tarihsel bir birikimle oluşmuş kültür ve bu kültürün malzeme, doku ve biçim şeklinde ortaya çıktığı yerin anlamı boşaltılmıştır. Bir tüketim nesnesi olarak pazarlanan parkta gerçekte mümkün olmayacak hayali bir zaman ve mekansal kurgu yaratılmış, aşırı ve fantastik yapılar oluşturulmuştur.

Ülkemizde de tarihin ve kültürün mekan tasarımında ana fikir olarak kullanıldığı bazı tema parkları mevcuttur. Wonderland Eurasia (Ankapark) da borçları ve ziyaretçi sayısındaki düşüş sebebiyle 2020 yılının Şubat ayında kapanana kadar bunlardan birisiydi. Ankapark adıyla 2013 yılında Atatürk Orman Çiftliği arazisinde yapımına başlanan park, konumundan ötürü eleştirilmiş ve uzun adli süreçlerden geçmiştir. Ancak 20 Mart 2019'da Wonderland Eurasia adıyla açılabilmiştir.

Söz konusu park milyonlarca yıllık bir tarihi süreci konu edinmektedir. Tarih Öncesi alanında 65 milyon yıl önceki yaşam, dinazorların başrolde olduğu çeşitli aktiviteler ile işlenmektedir (Şekil 7). Tufandan Sonra, Yeni Başlangıçlar ve Taş Devri bölümlerinde (Şekil 8) dinozorların yok oluşu, tufan ve deprem, ardından dünyada hayatın yeniden başlaması, ilkel insanların ortaya çıkışı ve yaşamı tema olarak işlenmiştir. Kadim Uygarlıklar bölümünde ise Orta Çağ ve Osmanlı dönemi anlatılmıştır. Macun, lokum ve yöresel ürünler satılan bu bölümde geleneksel Türk evinden esinlenen yapılar görmek mümkündür (Şekil 9). Parkta bir de uzaylılar, robotlar ve çeşitli gök cisimlerini içeren fütüristtik bir tasarıma sahip Uzak Gelecek bölümü yer almaktadır (Şekil 10). Tema parkına giriş oldukça büyük bir portalden yapılmaktadır. Taç kapılar, minareler, kümbetler, türbeler ve kulelere benzeyen çeşitli biçimlerden meydana gelen kapıdan (Şekil 11) içeri giren ziyaretçiler Ankara kedisi figürlerinden oluşan Kedi Orkestrası'nın (Şekil 12) çaldığı, Mozart'ın Türk Marşı eseriyle karşılanmaktadır.



Şekil 7 Wonderland Eurasia Tarih Öncesi bölümü



Şekil 8 Wonderland Eurasia Taş Devri bölümü



Şekil 9 Wonderland Eurasia Kadim Uygarlıklar bölümü



Şekil 10 Wonderland Eurasia Uzak Gelecek bölümü



Şekil 11 Wonderland Eurasia giriş kapısı



Şekil 12 Wonderland Eurasia Kedi Orkestrası

Parkın üzerinde yer aldığı Atatürk Orman Çiftliği arazisi, ürettiği varlıklar, değerler ve kültürle kent belleğinde yer etmiş önemli bir kamusal alandır (Kimyon ve Serter, 2015, 49). Cumhuriyetin kazanımlarının ve bir dönemin kendine has izlerinin açıkça okunabildiği; kentlilerin kimlikleyici ve ilişkisel bağ kurabildiği; kolektif hafızada yer etmiş bu alanın bir kısmı kaldırılarak kurulan tema parkı, konu edindiği tarihi dönem ve kültürleri birer imge olarak ele almıştır. Alanda, işlenen konulara tarihsel ve kültürel herhangi bir referans bulunmamaktadır. Parkın tüketiciyi cezbetmek için yaratılan kurgusal atmosferi ve kullanılan yapay malzemelerle oluşturulan seyirlik ortamı bir simülasyon örneğidir. Anlamlı ve tanımlayıcı bir kimliğe sahip değildir.

Tema parkları için mekanların seyirlik nesnelere olarak boş zamanlarını doldurmak isteyen ziyaretçiye para karşılığında sunulması ortak bir olgu olsa da bazı tema parklarında kimlik sorunları yukarıdaki örnekler kadar belirgin değildir. Bunlar genelde tema edindikleri zamanın ve kültürün yaşadığı alanlarda kurulmakta ve kalıntılarını restore ederek parka dahil etmektedir.

Bunlardan biri olan Xcaret Mexico tema parkı (Şekil 13) Maya ve Meksika kültürünü korumak ve insanlara tanıtmak amacıyla kurulmuştur. Mayalara ait arkeolojik bir sitede yer alan park kültürün bir bileşeni olan doğayı da muhafaza ederek ekolojik bir park özelliği de göstermektedir. Ulusal Antropoloji ve Tarih Enstitüsü ile çalışılarak bölgedeki Maya Piramidi kalıntıları ve diğer yapılar restore edilmiş ya da yeniden yapılmıştır. Mağaralar, köprüler ve ormanın içinden geçilen yollarla ulaşılabilen geleneksel Maya köyü de parkın programına dahildir. Burada halkın günlük yaşamı ve alışkanlıkları korunarak ziyaretçilere sunulmaktadır. Maya kültürüne ait dans, seremoni ve



ritüellerin sergilendiği park UNESCO'nun Somut Olmayan Kültürel Miraslar listesinde yer almaktadır (Gök ve Bingöl, 2017, 137).



Şekil 13 Xcaret Mexico Tema Park

Tjapukai Aborijin Kültür Parkı (Şekil 14) da Avustralya'daki Aborjin kültürünün korunması ve tanıtılması için Kuranda adında küçük bir köyde kurulmuştur. Zamanla alış veriş mekanları ve çeşitli etkinliklerle desteklenerek büyütülmüştür. Kuzey Queensland'de tropikal ormanlarda yaşayan yerlilerin kültürleri, geleneksel çalgıları, dansları, kıyafetleri, yiyecekleri, ilaçları, resim ve el sanatları teatral yollarla ziyaretçilere sunulmaktadır. Park kültürel değerlere saygılı davrandığı ve doğayı koruma hassasiyeti gösterdiği için en prestijli ekolojik sertifikasyon sistemi olan Advanced Eco Certification programına dahil edilmiştir (Gök ve Bingöl, 2017, 138).



Şekil 14 Tjapukai Aborijin Kültür Parkı

5. Alan Çalışması: Kalehan Ecdat Parkı'nın Kimlik Analizi

Kalehan Ecdat Parkı Konya'nın Selçuklu ilçesinde bulunan, Selçuklu ve Osmanlı dönemini ana fikir olarak seçmiş bir tema parkıdır (Şekil 15). Yakın çevresinde Otogar, M1 alışveriş merkezi, Selçuklu Belediyesi, Büyükşehir Stadyumu gibi yapılar yer alan park, 2017 yılında hizmet vermeye başlamıştır.



Şekil 15 Kalehan Ecdat Parkı

Parkın bulunduğu bölge Konya'nın Osmanlı ve Selçuklu dönemine ait yapılarının çoğunlukla bulunduğu tarihi kent merkezinin 8 km dışında, kent planlarında kentin yeni gelişim bölgesi olarak belirlenen kuzey

istikametindedir (Yenice, 2012, 348). Park yapılarına kadar alan üzerinde başka yapı olmamıştır. Yapı kendi bağlamını kendisi yaratmıştır. Tarihi kent merkezinden ve Selçuklu-Osmanlı yapılarından oldukça uzakta bulunduğundan konu edildiği dönemin tarihsel süreklilik içinde oluşturduğu mekansal referanslarından da uzakta yer almaktadır. Aktarmak istediği kültürü ve dönemi bir imgeye dönüştürerek parka gelen ziyaretçilere seyirlik bir nesne olarak sunmaktadır.

Yapımından önce minyatür ve oryantalist resimler incelenerek bu dönemlerin özellikleri öğrenilmeye çalışılmıştır. Bu durum yapının ikinci dereceden bir simülasyona dönüşmesine sebep olmaktadır. Resim ve gravüre aktarılan gerçeklik, buradan da bir mekana dönüşmüştür. Geldiği son noktada mekanın göndermede bulunduğu şey bir gerçek değil gerçeğin üretilmiş bir temsilidir.

Kalehan-Ecdat Bahçesi duvarlarla sınırlanmıştır bu sayede parka kontrollü giriş-çıkış sağlamaktadır (Şekil 30). Parkın kuzey, güney, doğu, batı ve vip olmak üzere beş ayrı giriş kapısı bulunmaktadır. Güney girişinde Osmanlı dönemi mimarisinden (Şekil 16), kuzey girişinde ise Selçuklu dönemi mimarisinden (Şekil 17) esinlenen taç kapılar yer almaktadır. Park içerisinde 15. yüzyıl-18. yüzyıl aralığına tarihlenen tarihi kapılar kullanılmıştır (Şekil 18, 19, 20, 21). Kale batı girişinde bulunan kapı 17. Yüzyıldan kalan bir han kapısıdır. Ayrıca parkta 15. yüzyıldan günümüze ulaşan bir bey konağı kapısı ve 18. yüzyıla ait bir şifahane kapısı da kullanılmıştır (Çınaroğlu, 2019, 39, 40).



Şekil 16 Osmanlı taç kapısı



Şekil 17 Selçuklu taç kapısı



Şekil 18 Batı giriş kapısı

Şekil 19 15. yy'dan kalan tarihi kapı

Şekil 20 18. yy'dan alan tarihi kapı

Şekil 21 15. yy'dan alan diğer bir tarihi kapı

Kontrollü giriş çıkışlarıyla içinden bulunduğu yerellikten koparılan, oluşturulan sınırlarla kurgusal ve alternatif bir mekanı tanımlayan park bu özellikleriyle yok-yerler karakteristiği göstermektedir. Giriş çıkışlarda kullanılan tarihi kapılar bağlamlarından tamamen koparılmıştır ve işlevlerinin oldukça dışında bir mekana hizmet etmektedirler. Oysa kapılar üretildikleri ve yıllarca kullanıldıkları orijinal bağlamlarında kimlik ve anlam kazanmaktadır.

Park içerisinde alış-veriş yapma ve yemek yeme imkanı veren ticari fonksiyona sahip yapılar bulunmaktadır. Geleneksel Türk evi tipolojisinden esinlenen yapılarla oluşturulmuş Sanat Sokağı olarak adlandırılan bölüm geleneksel el sanatlarının yapılışı ve üretilen ürünler satışı için ayrılmıştır (Şekil 22,23). İstanbul'daki Anadoluhisarı Amcazade Köprüsü Hüseyin Paşa Yalısı'ndan esinlenerek (Şekil 25, 27) yapılmış Osmanlı Kahvehanesi'nde (Şekil 24, 26) çay ve Türk kahvesi servisi yapılmaktadır (Çınaroğlu, 2019, 36). Selçuklu hanı plan şemasıyla inşa edilmiş restoranda ise geleneksel Konya yemekleri sunulmaktadır (Şekil 28, 29).

Diğer tema parkları gibi ziyaretçilere bit tüketim ürünü olarak sunulan Kalehan Ecdat Parkı da kapitalist sistemin yarattığı diğer tipolojiler gibi tüketimi teşvik eden mekanlarla doludur. İlginç biçimlerde tasarlanmış gösteri

mekanlarında insanların para harcamalarını kolaylaştırılmaktadır. Geleneksel Türk evinden esinlenen alışveriş sokağında da bu durum geçerlidir. Bu mekanda Türk evi bir imaj olarak alınmış, kendine özgü karakteri olmayan tektipleştirilmiş yapılar yan yana sıralanmıştır. Osmanlı Kahvesi için de benzer bir durum geçerlidir. Bir yalı tipolojisinin içinde oturulan ve yiyecek içecek servis edilen bir servis yapısına dönüşümü Türk evinin ve yalının özü ile çelişmektedir. Her şeyden önce yalı kelimesi düz ve açık kıyı, deniz, göl ya da ırmak kenarı anlamına gelmektedir. Mimarlık dilindeki özel anlamı ise su kıyısına yapılmış konuttur. Konya kent merkezi gibi herhangi bir suya kıyısı olmayan bölgelerde yapay oluşturulmuş gölet çevresinde İstanbul Boğazı'ndaki bir yalıyı kopyalamak onu bağlamından kopararak kimliğinin altını kazımaktır.



Şekil 22 Sanat Sokağı



Şekil 23 Sanat sokağından yapılar



Şekil 24 Osmanlı Kahvehanesi



Şekil 25 35Anadoluhisarı Amcazade Köprülü Hüseyin Paşa Yalısı



Şekil 26 Osmanlı Kahvehanesi iç mekan



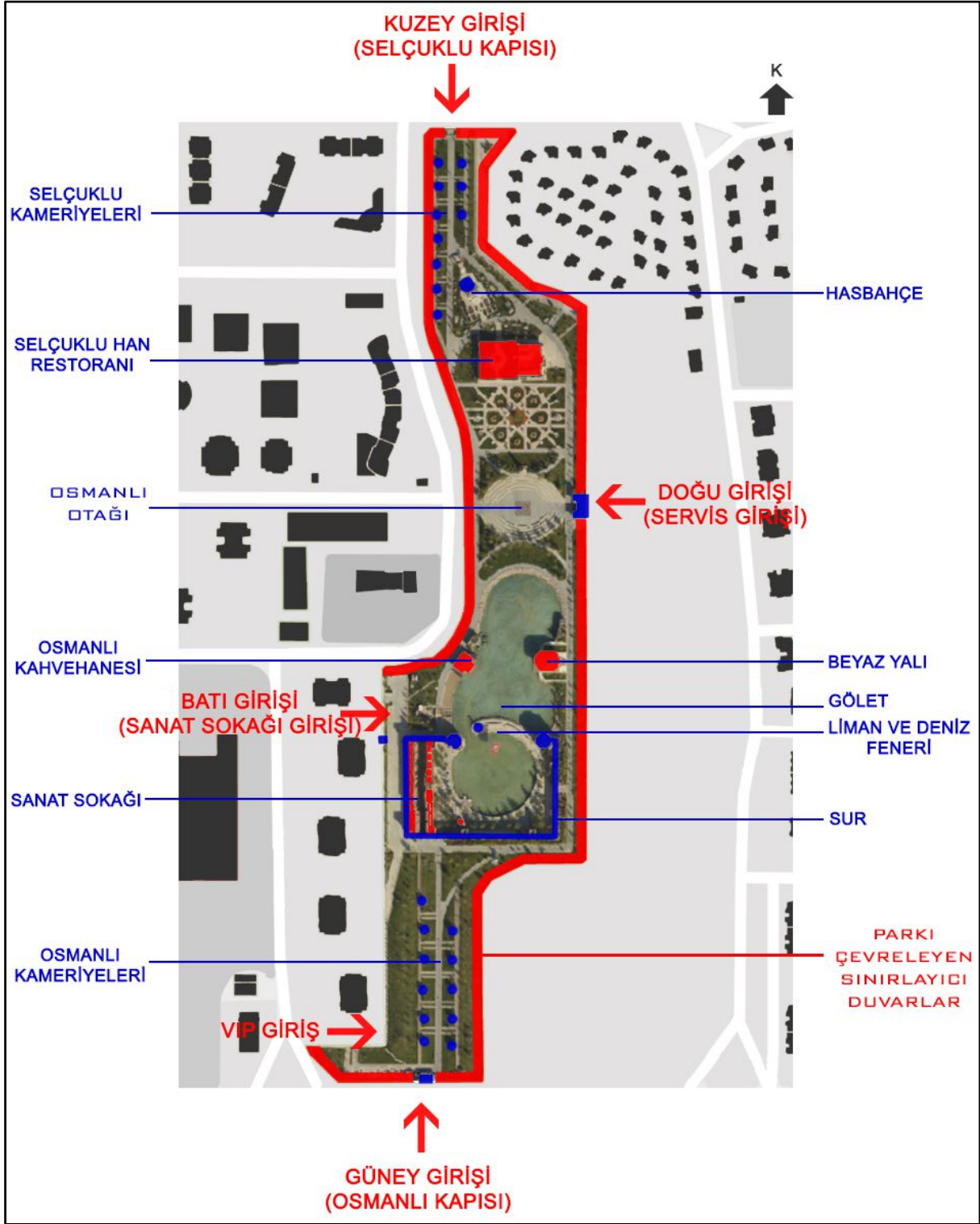
Şekil 27 Amcazade Köprülü Hüseyin Paşa Yalısı'nın iç mekan gravürü



Şekil 28 Selçuklu Hanı restoran



Şekil 29 Selçuklu Hanı restoran giriş kapısı



Şekil 30 Kalehan Ecdat Parkı planı (Konya Büyükşehir Belediyesi Kent Rehberinden alınan haritalardan düzenlenmiştir.)

Yapay gölet etrafında konumlanan ve İstanbul Boğazı'nda bulunan yalılarından konsept olarak etkilenen Beyaz yalı (Şekil 31, 32) ise üst düzey yöneticilerin kullanımı için düzenlenmiştir. Yapı, zaman zaman içerisindeki antika eşyaların sergilenmesi için halka açılmaktadır.

Parkta belirli günlerde yapılan Mehter gösterileri için Osmanlı Otağı (Şekil 35) adı verilen bir amfi ve Mehter takımının kulis olarak kullanacağı Mehteran binası (Şekil 33, 34) tasarlanmıştır. Bu yapıda ulusal mimarlık akımının izlerini görmek mümkündür.



Şekil 31 Beyaz Yalı giriş cephesi



Şekil 32 Beyaz Yalı göl cephesi



Şekil 33 Mehteran Binası ön cephesi



Şekil 34 Mehteran Binası



Şekil 35 Osmanlı Otağı

Parkın güneyinde yer alan gölette küçük bir deniz feneri (Şekil 36) ve liman temsili bulunmaktadır (Şekil 37). Gölette Osmanlı'nın çeşitli dönemlerine ait kayıklardan esinlenen kayıklarla gezinti yapılabilmektedir (Şekil 38). Göletin güney ucunda ise kale surları, kuleleri ve Sur İçi kafeteryası yer almaktadır (Şekil 39).



Şekil 36 Deniz feneri



Şekil 37 Liman

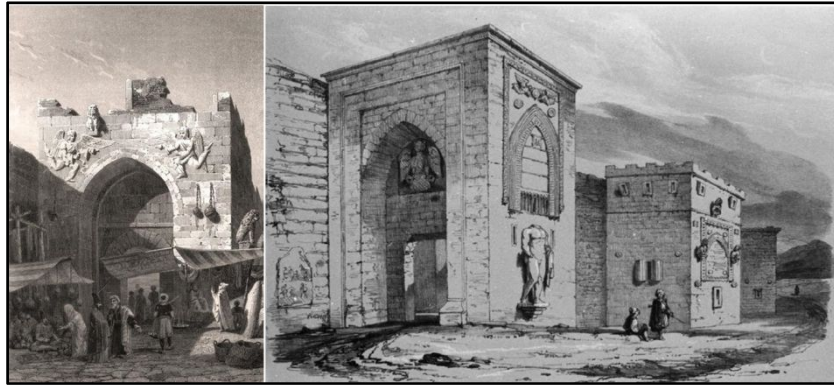


Şekil 38 Gölde kayak gezintisi



Şekil 39 Sur İçi kafeteryası

Kale eski zamanlarda, içine halkın ve askerlerin kapanıp düşmana direnmeleri için yapılan yüksek ve kalın duvarlı geniş yapıdır. Burada ise kale yapay göletin çevresine kondurulmuş seyirlik bir elemandır. Kullanılan yapı malzemeleri, duvar kalınlığı ve proporsiyonu ile kalelerin alametifarikası olan güvenlik ve koruma hissini vermemektedir. Konya kenti iç ve dış olmak üzere çift kaleye sahiptir. İlki Aleaddin Tepesi'ni ikinci ise Zindankale, Sahip Ata Külliyesi ve İsmet Paşa ilkokulu ve Konya Numune Hastanesi civarlarında kenti çevrelemektedir. Konyalı'ya göre Kale duvarları (Şekil 40) , burçlar, tak kapılarının üstleri muhtelif devirlere ait Latince, Yunanca, Arapça kitabelerle, heykellerle, insan, hayvan, tanrı kabartmalarıyla süslüydü. Eski devir saraylarının, mabetlerin sütunları, sütun başlıkları, sütun kaideleri, kitabeleri, kıymetli inşa malzemeleri kalenin duvarlarında ve burçlarında kullanılmıştı. Türk hükümdarları ve mimarları kıymet taşıyan nadide eserlerin hepsine saygı gösterdikleri için bunları kalede kullanmışlardı. Konya kalesi günümüze kadar böyle gelseydi dünyanın en zengin müzelerinden bir olurdu (Konyalı, 2007, 47, 48). Konya kalesi yerin ruhuna saygı göstermenin ne olduğunu anlatan bir ders niteliğindedir. Böylesine özgün ve kimlikli bir kaleye parkta bulunan kalede hiç gönderme yapılmamıştır. Kale yapısı nereye ve hangi zamana ait olduğu anlaşılamayan herhangi kale imgesidir.



Şekil 40 Eski Konya Kalesi gravürleri

Peyzaj ve donatı elemanları da belirlenen tema çerçevesinde tasarlanmıştır. Selçuklu (Şekil 41) ve Osmanlı Kameriyeleri (Şekil 42) olarak adlandırılan yarı açık oturma elemanlarında dönemlerinin bezeme ve cephe elemanlarının üslubu kullanılmıştır. Ayrıca 2. Mahmut döneminde kullanılan kameriyelerden (Şekil 43) esinlenen donatı elemanları ve Hasbahçe (Şekil 44, 45) adı verilen özelleşmiş bir peyzaj düzenlemesi de bulunmaktadır. Şerbet Çeşmesi (Şekil 46), Namazgah Çeşmesi (Şekil 47) ve diğer küçük boyutlu çeşmelerle (Şekil 48) tema edinilen dönemlerdeki çeşme kültürüne gönderme yapılmaktadır. Ancak tüm bu elemanlar varoluşlarının bir parçası olan bağlarından ve ait oldukları zamandan kopuk haldedir.



Şekil 41 Selçuklu kameriyesi



Şekil 42 Osmanlı kameriyesi



Şekil 43 2. Mahmut dönemi kameriyesi



Şekil 44 Hasbahçe



Şekil 45 Hasbahçe kameriyesi



Şekil 46 Şerbet Çeşmesi



Şekil 47 Namazgah Çeşmesi



Şekil 48 Çeşme

Parkta temayı güçlendirmek için bazı park görevlileri tarihi kostümler giymektedir. Kapıda zırh ve kalkan ile bekleyen Osmanlı askeri kostümlü; park içinde dolaşan Yeniçeri ve Selçuklu askeri kostümlü görevliler görülebilmektedir (Şekil 49). Yaratılan teatral hava ve fantastik ortam hangi çağda ve hangi lokasyonda bulunduğu anlaşılmasına sebep olmaktadır. Neyin gerçek neyin sahte olduğunun bilinmemesi parkı bir simülasyon haline getirmiştir.



Şekil 49 Giriş kapısında atlı askerler

6. Sonuç

Sanayi devriminin yıkıcı etkileri insanlar ve çevre üzerinde oldukça kötü sonuçlar doğurmuştur. Uzun saatler boyunca çalışan insanlar bir de sağlıksızlaşan kentin sorunları ile mücadele etmişlerdir. Doğanın insanı iyileştirici etkisine kent içinde ulaşabilme ihtiyacı sonucu park kavramı doğmuştur. Parklar soylulara ait alanların halka açılmasına ön ayak olduğu için kentlerin demokratikleşmesi yolunda da öneme sahiptir.

20. yüzyıla gelindiğinde ise çalışma saatlerinin azalması ile insanların boşalan vakitlerini değerlendirme ihtiyacı ise eğlence parkı kavramını geliştirmiştir. Başlangıçta çeşitli aktiviteler ile eğlenceli vakit geçirilen mekanlar olan bu alanlar eğlence beklentilerinin değişmesiyle bir tema üzerinde şekillenmeye başlamış ve temalı parklara evrilmiştir.

Tema parkları insanların boş vakitlerinde eğlenebilmeleri için bir konu etrafında şekillenen aktivitelerin gerçekleştirildiği mekanlardır. Temanın işlenebilmesi için peyzaj, mimari, teknolojik imkanlar, teatral gösteriler ile birlikte kurgusal ve fantastik bir dünya titizlikle planlanır. Diğer yandan bu parklar önemli ekonomik getiriler sağlayan turizm işletmeleridir ve bunun gereklerini de yerine getirirler. Tema edindikleri konuya göre sınıflandırılan parklardan farklı kültürleri ve tarihsel dönemleri işleyen parklar tarih ve kültürel tema parkları olarak adlandırılır.

Tema parkları kapitalizmin yarattığı postmodern biçimlerdir. Dönemin karakteri olan genele hitap etme ve tüketimin baskınlığı buralarda belirgin hale gelmiştir. İnsanların boş vakitlerini dolduracak deneyimi satın aldıkları tüketim mekanlarıdır. Gelen ziyaretçiler sınırlı bir zamanda ödedikleri paranın karşılığını en iyi şekilde almak istemektedir. Bu sebeple tarih ve kültür temalı parklarda konu edinilen kültür ve dönem herkesin tüketebileceği şekilde sığlaştırılır ve imgeleştirilir. Temanın taşıyıcısı olan mekan da fantastik unsurlarla ve dikkat çekici, uyarıcı ve seyirlik biçimlerde tasarlanır.

Kalabalık kitlelerin kolay yönetimi için giriş çıkışlar sınırlandırılmış ve kontrollü ilişkilerin geçeceği mekanlar yaratılmıştır. Burada tesadüflere, anlık gelişen olaylara ve ilişkilere yer yoktur.

Bu mekanlar kimlikleyici, ilişkisel ve tarihsel olarak tanımlanmış yerin özelliklerini göstermeyen yok yerlerdir. İçinden geçilip gidilir ve mekanla herhangi bir ilişki kurulamaz. İnsanın yerle bağ kurmasını sağlayacak yerin ruhundan yoksundurlar zaman içinde biriken kültürün oluşturduğu, insanların mekanla ilgili algılarını belirleyen malzeme, renk, doku gibi mekana karakter ve kimlik veren özellikler burada bulunmamaktadır.

Kalehan Ecdat Parkı da yukarıda bahsedilen kimlik sorunlarına sahiptir. Konu edildiği Selçuklu ve Osmanlı döneminin kültürünü imgesel olarak ele almış ve içinde bulunduğu yerelliğe ait olmayan bir takım biçimler devşirmiştir. Oysa Konya kenti oldukça köklü bir tarihi birikime sahiptir referans verilebilecek oldukça fazla yere sahiptir. Xcaret Mexico Tema Parkı ve Tjapukai Aborijin Kültür ve Tema Parkı örneklerinde olduğu gibi kültürün geliştiği mekanlarda kurulması, kimlik sorunlarının önlenmesini ve tema edinilen tarihin, kültürün tanıtılmasını sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

- Auge, M. (2017). *Yok-Yerler*. (T. Ilgaz, Çev.) İstanbul: Daimon Yayınları.
- Bahadır, E. (2014). *Mekan Tasarımlarında Kimlik Oluşum Süreçleri Ve Yersizleşme Kavramının İrdelenmesi*. master, Hacettepe Üniversitesi.
- Baud, M., ve Lawson, F. (1977). *Tourism And Recreation Development*. London: Architectural Press.
- Baudrillard, J. (2003). *Simülakrlar Ve Simülasyon*. (O. Adanır, Çev.) İstanbul: Doğu-Batı.
- Çınaroğlu, M. D. (2019). *Kalehan-Ecdat Bahçesi Ve Japon Parkı (Konya) Tema Parklarının Kullanıcı Memnuyeti Açısından İrdelenmesi*. master, Selçuk Üniversitesi.
- Dalkılıç, E. (2007). *Eğlence Parklarının Tarihsel Gelişim Ve Planlama Kriterleri*. master, Ankara Üniversitesi.
- Debord, G. (1996). *Gösteri Toplumu*. (A. Ekmekçi, ve O. Taşkent, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Dikmen, M. (2016). *Jean Baudrillard Ve Postmodernizm*. master, Uludağ Üniversitesi.
- Gök, A. B., ve Bingöl, B. (2017). Tarih Ve Kültür Temalı Parklar. *İnönü Üniversitesi Sanat Ve Tasarım Dergisi*, Volume 7, Issue 12, pp. 129-140.
- Kau, A. K. (1996). Theme Parks and Attractions in Singapore: An Overview, *Visions in Leisure and Business*, Article 4. Volume 15, Issue 3, pp. 13-24.
- Kimyon, D., ve Serter, G. (2015). Atatürk Orman Çiftliği'nin Ve Ankara'nın Değişimi Dönüşümü. *Planlama*, Volume 25, Issue 1, pp. 44-63.
- Konyalı, İ. H. (2007). *Konya Tarihi*. (M. A. Orak, ve A. Bektaş, Dü) Konya: Neü Nadir Eserler Ve El Yazmaları Kütüphanesi.
- Lynch, K. (1981). *A Theory Of Good City Form*. Cambridge, Massachusetts, London: The Mit Press.
- Milman, A. (1988). Market Identification Of A New Theme Park: An Example From Central Florida. *Journal Of Travel Research*, Volume 26, Issue 4, pp. 7-11.
- Nacak, H. (2000). *Aquaparks-Location Requirements And Design Criteria*. master, İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü.



- Ojalvo, R. (2012). *Modernitenin İki Yüzü Arasında Mimarlık: "Mesken Tutmak"Tan Göçebelğe*. Mayıs 6, 2020 tarihinde E-Skop Sanat Tarihi Eleştiri: [https://www.E-Skop.Com/Skopdergi/Modernitenin-İki-Yuzu-Arasinda-Mimarlik-"Mesken-Tutmak"Tan-Gocebelige/584#_Edn20](https://www.E-Skop.Com/Skopdergi/Modernitenin-İki-Yuzu-Arasinda-Mimarlik-) adresinden alındı.
- Özen, S. (2009). *Dünya Turizmde Tüketici Tercihlerinde Yaşanan Değişimlerin Konaklama İşletmelerine Yansımaları: Antalya'da Temalı Otel Örnekleri*. master, Adnan Menderes Üniversitesi.
- Raluca, D., ve Gina, S. (2007). *Theme Park-The Maintain Concept Of Tourism Industry Development*. master, Romanian American Univerity.
- Sağiroğlu, M. (2019). Turistik Mekânda Gerçekliğin Algısal Değişimi: Modern Ve Post-Modern Turizm Deneyimlerinde Özgünlük. *Planlama*, Volume 29, Issue 2, pp. 90-101.
- Tea. (2019). *2018 Theme Index And Museum Index: The Global Attractions Attendance Report*. (J. Rubin, Dü.): Themed Entertainment Association.
- Urry, J. (1995). *Consuming Places*. London: Routledge .
- Walsh, K. (1992). *The representation of the past: museums and heritage in the post-modern world*. London: Routledge.
- Webster. (1983). *Webster's Ninth New Collegiate Dictionary*. Springfield, Massachusetts: Merriam-Webster, Incorporated.
- Wylson, A., ve Wylson, P. (1994). *Theme Parks, Leisure Centres, Zoos And Aquaria*. England: Longman Group.
- Yenice, M. S. (2012). Konya Kentinin Planlama Tarihi Ve Mekansal Gelişimi. *Erciyes Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, Volume 28, Issue 4, pp. 343-350.
- Yücesoy., N. (2017). *Tema Parkları Ve Bursa İçin Uygun Temaların Belirlenmesine Yönelik Araştırma*. master, Uludağ Üniversitesi.
- Zukin, S. (1993). *Landscapes Of Power: From Detroit To Disney World*. Usa: University Of California Press.