



Çukurova Üniversitesi Mimarlık Fakültesi
Çukurova University Faculty of Architecture

MEKANSAL ARAŞTIRMALAR DERGİSİ
JOURNAL OF SPATIAL RESEARCH



m/m'24

Cilt / Vol: 2 Sayı / Issue: 1

e-ISSN: 3023-493X



Mekansal Arařtırmalar Dergisi

Journal of Spatial Research

Sahibi (Owner)

Gözde M. RAMAZANOĞLU

Dekan (Dean)

Çukurova Üniversitesi (Cukurova University)
Mimarlık Fakültesi (Faculty of Architecture)

Editor (Editor)

Onur ERMAN

İletişim (Contact)

Mekansal Arařtırmalar Dergisi (MAD)

Çukurova Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Dekanlığı,
Balcalı, Sarıçam, Adana, Türkiye

<https://dergipark.org.tr/tr/pub/maddergi>

<https://maddergi.cu.edu.tr/>

maddergi@cu.edu.tr

e-issn: 3023-493X

DERGİ KURULLARI (JOURNAL BOARDS)**YAYIN KURULU (EDITORIAL BOARD)****Editör (Editor)**

Onur ERMAN
Çukurova Üniversitesi Mimarlık Bölümü, oerman@cu.edu.tr
Çukurova University Department of Architecture

Yardımcı Editör (Associate Editor)

Tolga ÜNLÜ
Çukurova Üniversitesi Şehir ve Bölge Planlama Bölümü, tunlu@cu.edu.tr
Çukurova University Department of Urban and Regional Planning

Türkçe Dil Editörü (Turkish Language Editor)

Gözde ALTIPARMAKOĞLU SAKARYA
Çukurova Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü, galtiparmakoglu@cu.edu.tr
Çukurova University Department of Interior Architecture

İngilizce Dil Editörü (English Language Editor)

Nermin Merve YALÇINKAYA
Çukurova Üniversitesi Peyzaj Mimarlığı Bölümü, nbaykan@cu.edu.tr
Çukurova University Department of Landscape Architecture

Teknik & Mizanpaj Editörü (Technical & Layout Editor)

Kemal SAKARYA
Çukurova Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü, ksakarya@cu.edu.tr
Çukurova University Department of Interior Architecture

ALAN EDITÖRLERİ (FIELD EDITORS)

Onur ERMAN (Mimarlık / Architecture)
Çukurova Üniversitesi Mimarlık Bölümü, oerman@cu.edu.tr
Çukurova University Department of Architecture

Özlem ŞENYİĞİT SARIKAYA (Mimarlık / Architecture)
Çukurova Üniversitesi Mimarlık Bölümü, osenyigit@cu.edu.tr
Çukurova University Department of Architecture

Tolga ÜNLÜ (Şehir ve Bölge Planlama / Urban and Regional Planning)
Çukurova Üniversitesi Şehir ve Bölge Planlama Bölümü, tunlu@cu.edu.tr
Çukurova University Department of Urban and Regional Planning

Tülin Selvi ÜNLÜ (Şehir ve Bölge Planlama / Urban and Regional Planning)
Çukurova Üniversitesi Şehir ve Bölge Planlama Bölümü, tselvi@cu.edu.tr
Çukurova University Department of Urban and Regional Planning

Hakan ALPHAN (Peyzaj Mimarlığı / Landscape Architecture)
Çukurova Üniversitesi Peyzaj Mimarlığı Bölümü, alphan@cu.edu.tr
Çukurova University Department of Landscape Architecture

Nermin Merve YALÇINKAYA (Peyzaj Mimarlığı / Landscape Architecture)
Çukurova Üniversitesi Peyzaj Mimarlığı Bölümü, nbaykan@cu.edu.tr
Çukurova University Department of Landscape Architecture

Tülay CANBOLAT (İç Mimarlık / Interior Architecture)
Çukurova Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü, tozdemir@cu.edu.tr
Çukurova University Department of Interior Architecture

Gözde ALTIPARMAKOĞLU SAKARYA (İç Mimarlık / Interior Architecture)
Çukurova Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü, galtiparmakoglu@cu.edu.tr
Çukurova University Department of Interior Architecture

DANIŞMA KURULU (EDITORIAL ADVISORY BOARD)

Burçin Cem ARABACIOĞLU
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Türkiye
Mimar Sinan Fine Arts University, Türkiye

Havva ALKAN BALA
Çukurova Üniversitesi, Türkiye
Çukurova University, Türkiye

Süha BERBEROĞLU
Çukurova Üniversitesi, Türkiye
Çukurova University, Türkiye

Rabia KÖSE DOĞAN
Konya Selçuk Üniversitesi, Türkiye
Konya Selcuk University, Türkiye

Deniz DEMİRARSLAN
Kocaeli Üniversitesi, Türkiye
Kocaeli University, Türkiye

Özgür DİNÇYÜREK
Doğu Akdeniz Üniversitesi, Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti
Eastern Mediterranean University, Turkish Republic of Northern Cyprus

Aleksandra DJORDJEVIĆ
Belgrad Üniversitesi, Sırbistan
University of Belgrade, Serbia

Fehime Yeşim GÜRANİ
Çukurova Üniversitesi, Türkiye
Çukurova University, Türkiye

Fuad H. MALLICK
BRAC Üniversitesi, Bangladeş
BRAC University, Bangladesh

Łukasz MUSIAKA
Lodz Üniversitesi, Polonya
University of Lodz, Poland

Ebru FİRİDİN ÖZGÜR
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Türkiye
Mimar Sinan Fine Arts University, Türkiye

Fazilet Duygu SABAN

Çukurova Üniversitesi, Türkiye
Cukurova University, Turkiye

Syazwani SAHRIR

Putra Malezya Üniversitesi, Malezya
University of Putra Malaysia, Malaysia

Nuriye SAY

Çukurova Üniversitesi, Türkiye
Çukurova University, Turkiye

Şevkiye Şence TÜRK

İstanbul Teknik Üniversitesi, Türkiye
İstanbul Technical University, Turkiye

Norsidah UJANG

Putra Malaysia Üniversitesi, Malezya
University of Putra Malaysia, Malaysia

HAKKINDA

Çukurova Üniversitesi Mimarlık Fakültesi resmi yayını olan Mekansal Araştırmalar Dergisi; Mimarlık, İç Mimarlık, Şehir ve Bölge Planlama ve Peyzaj Mimarlığı alanında özgün bilimsel çalışmaları yayınlarken, Mimarlık, Planlama ve Tasarım alanında bilimsel araştırma, eğitim ve uygulamalara katkıda bulunmayı amaçlamaktadır.

Mekansal Araştırmalar Dergisi, bu odak kapsamında Mimarlık, İç Mimarlık, Şehir ve Bölge Planlama ve Peyzaj Mimarlığı alanlarının disiplinler arası çalışmaları da dahil olmak üzere özgün bilimsel araştırma makalelerini kabul etmektedir.

Mekansal Araştırmalar Dergisi uluslararası hakemli bilimsel bir dergi olup **Türkçe** ve **İngilizce** dillerinde, **Mayıs** ve **Kasım** aylarında olmak üzere yılda iki kez elektronik ortamda yayımlanır. Çift kör hakemlik sistemiyle makalelerin değerlendirildiği dergide, değerlendirme ve yayımlanma aşamalarının hiç birinde ücret talep edilmez ve yazarlara telif ücreti ödenmez. Yazıların hukuki sorumluluğu yazarlarına aittir.

Derginin Konu Alanları

Mimarlık, İç Mimarlık, Şehir ve Bölge Planlama, ve Peyzaj Mimarlığı konu alanlarında olmak üzere;

- Tasarım, kuram ve yöntemleri,
- Planlama,
- Koruma, yenileme ve onarım
- Tarih ve kuram,
- Yapı teknolojileri ve yapı fiziki,
- Yapı elemanları ve malzeme,
- Fiziksel çevre kontrolü,
- Sürdürülebilirlik ve ekoloji,
- Tasarım ve planlama eğitimi

Konu alanlarını kapsamakla birlikte, mekânla ilişkili disiplinler arası özgün bilimsel çalışmalara açıktır.

Dergi, daha önce başka bir yerde yayınlanmamış ve yayınlanmak için hali hazırda başka bir dergiye gönderilmemiş, alanda güncel konular dâhilinde, belirli yöntem çerçevesinde bir probleme değinen ve mevcut literatüre katkı sunan özgün bilimsel araştırma makalelerini yayımlamaktadır. Dergi açık erişim politikası izlemekte olup, yayımlanan makalelerin tam metinlerine elektronik ortamda, çevrim içi olarak ulaşılabilir.

Amaç ve Kapsam

Mekansal Araştırmalar Dergisi, tasarım ve planlama alanında özgün bilimsel araştırma çalışmalarını yayımlar. Dergiye sunulan yazıların, Mimarlık, Tasarım ve Planlama alanında güncel konulara temas etmesi ve araştırmacıları bilimsel tartışmalara teşvik etmesi beklenmektedir.

Dergiye Sunulabilecek Yazı Türleri

Araştırma Makalesi: Kuramsal bir zemine dayanarak problemin tanımlandığı, belirli bir yöntem aracılığıyla ulaşılan sonuç ve tartışmaları içeren özgün bilimsel araştırma yazıdır. Bu yazılarda özet, metin ve kaynaklar dahil kelime sayısı 7500'ü, sayfa sayısı 20'yi aşmamalıdır. Çift kör hakem değerlendirme süreci sonunda yayımlanmasına karar verilir.

Derleme: Belirli bir alan ya da konu kapsamında mevcut bilgilerin sunulduğu ve bu bilgiler ışığında değerlendirmelerinin yapıldığı, araştırmacının belirli bir problemi tespit ettiği, alandaki literatür bilgisini yorumlayarak çözüm için öneri sunulan ya da yöntem geliştirilen araştırma yazıdır. Bu yazılarda özet, metin ve kaynaklar dahil kelime sayısı 6500'ü, sayfa sayısı 20'yi aşmamalıdır. Çift kör hakem değerlendirme süreci sonunda yayımlanmasına karar verilir.

Görüş: Yazarın bir hipotez ya da bilimsel kuramın güçlü ve zayıf yönlerine ilişkin görüşlerini sunduğu metinlerdir. Bu tür yazılar yapıcı eleştirilere dayanmaktadır ve kanıtlarla desteklenir. Bu yazılar belli bir alandaki mevcut bilgi durumuna meydan okuyan bilimsel söylemleri yansıtır. Görüş yazıları 1500 kelimeyi aşmaz ve dergi kapsamında sadece **davetli olarak kabul edilmektedir. Hakem süreci bu yazılar için yürütülmez.**

Editöre Mektup: Dergi kapsamında yayınlanmış bir makale, yazı veya hipotezi eleştiren, bir problemi tanımlayan veya güncel bir konuyu çeşitli yönleriyle literatüre bağlı olarak tartışan yazılardır. Yazının açık ve öz, tartışılan konunun okuyucuyu çekecek kadar güçlü olması gerekir. Bu yazılar 1.000 kelimeyle sınırlıdır ve yayınlanması için hakem süreci yürütülmez.

Kitap Kritiği: Bu tür yazılar, tanıtımı ve eleştirisi yapılan kitap hakkında okuyucu ve araştırmacıları genel bilgi sahibi kılmak, kitabı okumaya teşvik etmek, kitabın güçlü ve zayıf yanlarını belirlemek, gelecekte bu konuda yapılacak araştırmalara yol gösterici niteliktedir. Kritikler, kitap hakkında tanıtıcı temel bilgilerin değerlendirmeden uzak biçimde verildiği betimleyici nitelikte veya değerlendirme yaparak ve bazı yargılarda bulunarak hazırlanan eleştirel nitelikte olabilir. Eleştirel kitap kritiğinde, incelemeyi yapan kişinin, kitabın ve yazarının amacından ne anladığını, yazarın bunu ne ölçüde başarabildiğini, kitabın bilimsel kalitesini ve önemini ortaya koyması beklenir. Bu yazılar 1000-1500 kelimeyle sınırlıdır ve yayınlanması için hakem süreci yürütülmez.



Mekansal Araştırmalar Dergisi tarafından yayıma kabul edilen çalışmalar Creative Commons Atıf-GayriTicari 4.0 Uluslararası (CC BY-NC-ND 4.0) lisansı ile yayımlanır.

ABOUT THE JOURNAL

Journal of Spatial Research; aims to contribute to scientific research, education, and practice in the field of Architecture, Planning, and Design by publishing original scientific studies in the fields of Architecture, Interior Architecture, Urban and Regional Planning, and Landscape Architecture.

Journal of Spatial Research accepts original scientific research articles in the fields of Architecture, Interior Architecture, Urban and Regional Planning, and Landscape Architecture, including interdisciplinary studies within this focus scope.

Journal of Spatial Research is an international peer-reviewed scientific journal that publishes electronically twice a year in **May** and **November** in **Turkish** and **English** languages. The journal evaluates articles with a double-blind peer review system and does not charge any fees at any stage of evaluation and publication and does not pay royalties to authors.

Journal's Subject Area

In the subject areas of Architecture, Interior Architecture, Urban and Regional Planning, and Landscape Architecture;

- Design, theory, and methods
- Planning,
- Conservation, renovation, and restoration,
- History and theory,
- Building technologies and building physics,
- Building elements and materials,
- The physical environment control,
- Sustainability and ecology,
- Design and planning education

The journal covers these subject areas but is open to original scientific studies that are interdisciplinary and related to space.

The journal publishes original scientific research articles that have not been published elsewhere before and have not been submitted to another journal for publication at the same time, addressing a problem within a specific method framework in current topics in the field and contributing to the existing literature. The journal follows an open-access policy and the full texts of the published articles are accessible electronically, and online.

Aim and Scope

Journal of Spatial Research publishes original scientific research studies in the field of design and planning. The articles submitted to the journal are expected to address current issues in the field of Architecture, Design, and Planning and to encourage researchers to engage in scientific discussions.

Types of Articles

Research Article: Original scientific research articles that define the problem based on a theoretical ground, and include the results and discussions obtained through a specific method. The word count of these articles, including abstract, text, and references, should not exceed 7500 and the page count should not exceed 20. They are decided to be published after the double-blind peer review process.

Review: Research articles that present the existing knowledge within a specific field or topic and make evaluations in light of this information, identify a specific problem by the researcher, propose solutions, or develop methods by interpreting the literature knowledge in the field. The word count of these articles,

including abstract, text, and references, should not exceed 6500 and the page count should not exceed 20. They are decided to be published after the double-blind peer review process.

Opinion: Texts in which the author presents his/her views on the strengths and weaknesses of a hypothesis or scientific theory. These types of articles are based on constructive criticism and are supported by evidence. These articles reflect scientific discourses that challenge the current state of knowledge in a specific field. Opinion articles do not exceed 1500 words and are **accepted only by invitation within the scope of the journal. The peer review process is not conducted for these articles.**

Letter to the Editor: Articles that criticize a published article, paper, or hypothesis within the scope of the journal, identify a problem, or discuss a current issue from various aspects in relation to the literature. The text should be clear and concise, and the topic discussed should be strong enough to attract the reader. These articles are limited to 1,000 words and no peer review process is conducted for publication.

Book Review: Articles that provide general information to readers and researchers about the book that is introduced and criticized, encourage reading the book, identify the strengths and weaknesses of the book, and guide future research on this topic. Reviews can be descriptive, which provides basic information about the book without evaluation, or critical, which evaluates and make some judgments about the book. In a critical book review, it is expected that the reviewer will reveal what he/she understood from the purpose of the book and the author, to what extent the author succeeded in this, and the scientific quality and significance of the book. These articles are limited to 1000-1500 words and no peer review process is conducted for publication.



The manuscripts accepted for publication by the Journal of Spatial Research are published under the Creative Commons Attribution -NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0) license.

MEKANSAL ARAŞTIRMALAR DERGİSİ
JOURNAL OF SPATIAL RESEARCH**Cilt / Volume: 2 Sayı / Issue: 1 Yıl / Year: 2024****e-issn: 3023-493X****İÇİNDEKİLER / CONTENTS****DERLEME MAKALELER / REVIEW ARTICLES*****RECREATING THE PAST: Historical narratives and virtual environments of video games***

Geçmiş Yeniden Yaratmak: Video Oyunlarının Tarihsel Anlatıları ve Sanal Mekanları

Seda GÜNTAN, Bilge AR..... 1

ARAŞTIRMA MAKALELERİ / RESEARCH ARTICLES***BAUHAUS DESSAU BİNASININ BAUHAUS'UN İDEALLE ÇERÇEVESİNDE İNCELENMESİ***

Review of the Bauhaus Dessau Building Within the Framework of Bauhaus Ideals

Dilay Anber KALYENCİ, Sevgi ARI..... 11

DUBLİN İLKELERİ ÇERÇEVESİNDE ÜRETİMDEN TÜKETİME ENDÜSTRİ YAPILARI

An Evaluation According to Dublin Principles: Industrial Structures From Production to Consumption

Nihan KONAK..... 25

OSMANLI DÖNEMİ ONARIM KEŞİFLERİNİN KÜLTÜR VARLIKLARININ KORUMA VE RESTORASYONU İÇİN KAYNAK OLARAK İNCELENMESİ

Investigation of Ottoman Period Repair Cost Estimates as a Source for the Conservation and Restoration of Cultural Properties

Mert Nezih RİFAİOĞLU..... 43

BİENALLERİN KENTLER ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ: Venedik Bienal Bahçeleri

The Effects of Biennals on Cities: Venice Giardini

Bengi KORGAVUŞ, Ezgi ÖZKOÇ..... 55

RECREATING THE PAST: Historical narratives and virtual environments of video games

Seda GÜNTAN¹, Bilge AR²

Review Article

Author Information

¹ Istanbul Technical University,
Faculty of Architecture,
guntan@itu.edu.tr
 0009-0009-0943-9865
Corresponding Author

² Istanbul Technical University,
Faculty of Architecture,
bar@itu.edu.tr
 0000-0002-5852-1779

Arrived: 14.12.2023

Accepted: 04.01.2024

This article is based on Seda GÜNTAN's doctorate thesis titled "Convergence Between History of Architecture and Video Game Design", which is currently being conducted at Istanbul Technical University, Graduate School History of Architecture Programme in 2023 under the supervision of Assoc. Prof. Dr. Bilge AR

Cite as:

Güntan, S. & Ar, B. (2024).
Recreating the past: Historical
narratives and virtual
environments of video games.
Mekansal Araştırmalar Dergisi,
2(1):1-10.

Abstract

Virtual environments in video games have fundamentally transformed and persistently influenced our comprehension of spatial and temporal dimensions, much like television and cinema influenced these notions in the 20th century. Similar to the connection between cinema and architecture, in the 21st century, video games not only utilize architecture as an environment or the set, but they also go beyond. In 3D video games, the purpose of space design has evolved from being a mere background to being an essential component that supports the scenario and subtext, providing as a tool for cinematographic narrative. Thus, the gaming industry becomes part of an important relationship with architecture and the history of architecture. The architectural and spatial elements found in our present reality are reproduced and transformed to create alternative, unreal environments. The user/gamer inherits the perspective of either the real or fantastic environment and events that they experience. Within the scope of the article, the transfer of space narrative, perception, and aesthetics by reference to the history of design and architecture was examined in the context of the memory of the place and nostalgia.

Keywords: History of architecture, video game design, memory, nostalgia

GEÇMİŞİ YENİDEN YARATMAK: Video oyunlarının tarihsel anlatıları ve sanal mekanları

Özet

Video oyunlarındaki sanal ortamlar, bizim mekânsal ve zamansal boyutları kavrayışımızı, televizyon ve sinemanın 20. yüzyılda bu kavramları etkilemesine benzer şekilde, yeniden şekillendirmiş ve temelden dönüştürmüştür. Sinema ve mimari arasındaki bağlantıya benzer şekilde, 21. Yüzyılla birlikte video oyunları da mimariyi sadece bir çevre veya set olarak kullanmakla kalmaz, aynı zamanda bunun ötesine geçerler. 3 boyutlu video oyunlarında, mekan tasarımı sadece bir arka plan olmaktan çıkar, senaryo ve alt metni destekleyen önemli bir bileşene dönüşerek, sinematografik anlatı için bir araç olmaya başlar. Böylece, oyun endüstrisi, mimarlık ve mimarlık tarihi ile önemli bir ilişkinin parçası haline gelir. Mevcut gerçekliğimizde bulunan mimari ve mekânsal unsurlar, alternatif, gerçek dışı ve gerçek tarihi mekanları yeniden oluşturmak için üretilir ve dönüştürülür. Kullanıcı/oyuncu, oyundan gerçek ya da fantastik ortam ve olayların deneyimlerinin perspektifini devralır. Bu Makale, mekân anlatısı, algısı, estetiği kavramları ile video oyunları arasındaki ilişkileri mekân belleği ve nostalji kavramları bağlamında tasarım ve mimarlık tarihi özelinden incelemektedir.

Anahtar Kelimeler: Mimarlık tarihi, video oyun tasarımı, bellek, nostalji

1. INTRODUCTION

The video game industry has seen significant expansion in contemporary culture, offering users diverse experiences in many time periods and locations. Without a doubt, the spectacular developments in three-dimensional game engine technology are responsible for these achievements. Enabling the digital gaming industry to respond to the rising demands of its customers by transitioning its primary attention from game mechanics and scripts to include more elements that enrich the narratives of the video games.

In 2022, the world population is estimated to be around 8.0 billion people. The worldwide number of gamers was over 3.0 billion, which was slightly lower than the highest recorded number of 3.2 billion in 2021, when the epidemic was at its pinnacle (Gilbert, 2023; Stojanovic, 2023). Comparative evaluations demonstrate that the video game industry surpasses both the worldwide book publishing and newspaper and magazine industries. Also, in the last 10 years, the gaming industry has surpassed the film industry in terms of financial success, with the global videogames industry producing an unprecedented \$180 billion in revenue in 2021. Significantly, the video game industry surpasses both the Hollywood and music industries in terms of overall size (Clement, 2023). The total expenditure by American consumers on video games in 2022 reached \$56.6 billion (The Entertainment Software Association, n.d.). The gaming industry within the media market is expected to have consistent and substantial growth in worldwide revenue, with a projected gain of %54.31 between 2023 and 2028. As for the sixth consecutive year of expansion, this trend is anticipated to reach a new peak of \$626.78 billion in 2028 (Rawa Games, 2023).

The video game industry has grown rapidly across contemporary cultural contexts, providing consumers with a wide selection of experiences in different time periods and locations. The primary factor that causes the achievements observed in graphical computer and video games undoubtedly belongs to the continuous development of three-dimensional game engine technology. In response to the expanding digital game companies in consumer culture, developers have expanded their attention beyond game mechanics and scripts. They now acknowledge the significance of incorporating features that improve narrative components and satisfy the heightened expectations of users.

Academic study on video game studies concentrates on the mechanics of games as well as their socio-psychological and socio-cultural components. It also delves into the history and heritage of the subject. Until recently, there was a significant separation between academic research on the history of architecture and the video game industry. Although there is potential for cooperation, the establishment of strong connections across the disciplines of education, research, and restoration is still in its early phases. As a result, there is a lack of scholarly analysis that thoroughly examines video games in terms of architecture, spatial usage, and architectural history. The current body of research in this field is restricted, indicating a promising opportunity for further academic investigation and multidisciplinary cooperation. However, there is a shortage of research that specifically analyzes games in relation to architecture, spatial usage, and the history of architecture. The important point to bear in mind is that the influence of the architectural historian is important not only for the proficiency of architecture history but also for game design.

Most historical video games use spatial design to accurately represent historical periods through accurate modeling from archives. Additionally, they create unique and imaginative worlds that combine architectural history and components in a diverse and eclectic manner. The video game industry distinguishes itself by focusing on spatial design in 3D video games, allowing gamers to not only observe and experience places but also modify them. Therefore, the systematic development of three-dimensional models of environments becomes essential for game designers, especially when it comes to developing the storyline of a game that involves the creation of new worlds, frequently inspired by historical periods. Hence, the game industry is obligated to collaborate with specialists like historians, architectural historians, architects, interior designers, and industrial designers while developing games, game environments, and especially when creating historical settings.

2. ARCHITECTURAL HISTORY AND NARRATIVE SPACE IN VIDEO GAMES

Since its beginnings in the early 20th century, the art of cinema has developed a mutually beneficial relationship with architecture to augment the storytelling, authenticity, and emotional connection of the portrayed situations from its inception. Similarly, in the early 21st century, the video game industry has been actively striving to establish itself as a legitimate form of artistic expression. As part of this effort, it has begun to develop

connections with the area of spatial design (Güntan, 2015). The ongoing correlation between cinema and architecture has endured throughout history as both disciplines draw inspiration from the realms of art, science, and technology. They are morphologically linked in terms of their spatial planning approaches. According to Sezen (2011), digital games encompass a wide range of interactive media. This includes activities like playing games, using interactive software, using visual and auditory tools, engaging with fictional works that have different levels of storytelling, and participating in social sharing settings. To clarify, the wide range of perspectives seen in digital games also extends to their structural elements (Sezen, 2011). Cinema and video games employ several methods to convey narratives that involve location and time by developing and presenting artificial environments to their viewers or gamers. It is crucial to evaluate the correlation between digital games and space in today's context, considering several dimensions. These encompass the technical aspects of gaming, the understanding of spatial dimensions, the storytelling components, and the interpersonal and psychological factors of spatial depiction.

The term "environment," commonly known as the "set" in cinema, includes the meticulously crafted script that outlines the narrative, spatial and temporal components, and interactions between characters. Within the field of cinematography, surroundings are deliberately planned or built to align smoothly with the intended cinematic narrative. These locations have a crucial function in strengthening the plot, improving audience understanding, and enabling attractive storytelling, going much beyond being just ornamental components. Therefore, what matters most is not the ornateness or showiness of the atmosphere, but rather its relevance and harmony with the developing storyline. Schaal argues that the linkage between environment and scenario is emphasized, with the introduction of the idea of "psychological spaces" as a method of architectural research. This analytical approach explores the evaluation of the conditions and depictions inherent in a certain setting. In these spaces, the interaction of features like walls, lighting, and shadows produces a sensory domain where every aspect holds deep relevance and meaning (Schaal & Kinemathek., 2013).

The cinematic images are deliberately crafted, incorporating the utilized settings, and are intended to communicate the creator's vision through the predetermined actions of the characters within a coherent environment that meets the script's requirements and is situated within a specific temporal context, whether it be historical, contemporary, or idealistic. The notion of time, referred to as *tempus*, carries substantial importance in the realm of cinema. Although it does not follow actual time, it effectively prepares the spectator to understand the film's intended message, even before the storyline and characters are introduced. The use of cinematic spaces, whether they follow stereotypical conventions or increase their symbolic attributes to improve the development of the characters or even the imagined components of idealized situations, can help in understanding space by presenting the cinematic image in a visual context. The image's materialistic representation of nature necessitates a diverse understanding. This method includes understanding the physical configuration, social function, cultural norms, and historical and memorial representations. This technique offers a solid basis for comparing and analyzing variations in spatial structures, including dimensions, use, timeframe, symbolism, and other factors (Georgiadou, 2016).

Video games, like cinema, employ distinct components, including location, time, and fictitious storylines, to communicate a story or message. In a virtual world, a specific portion of time and personalized interactions with the players' digital characters are generated within the gaming setting. This is accomplished by using auditory inputs, visual enhancements, and spatial arrangements, all of which contribute to creating a unique atmosphere. The association between the game scenario and the conceptual design of gaming areas is highly meaningful. The time period in which the situation takes place is a significant factor in creating the emotional atmosphere of the plot. The purpose of this space is to create a fictionalized representation of time and space. It serves two main objectives: firstly, to establish the basis for the narrative, and secondly, to enhance the user's comprehension and emotional attachment to the character being portrayed (Güntan, 2015). Nowadays, the integration of environmental and architectural design in video games provides not only ornamental elements for the backgrounds and environment but also performs an essential role in the visual narrative by supporting the textual and sub-textual aspects of the game's scenario within the game industry.

François Penz asserts that both cinema and architecture use the representation of three-dimensional space inside a two-dimensional medium. Architecture is the practice of translating a two-dimensional media into a three-dimensional reality. Conversely, cinema is altering the three-dimensional setting of the cinema medium that portrays reality shows on a two-dimensional screen (Penz & Thomas, 2003). Presently, digital games have expanded beyond the limitations of a two-dimensional display and now incorporate the exploration of the third dimension in actual space, rather than being limited to three-dimensional virtual reality. Notably, certain video

games, exemplified by the narrative complexity of titles like *Assassin's Creed*, which was developed and first released in 2007 by Ubisoft, have made it possible to experience the fourth dimension by allowing players to travel between historical time periods in both the past and the future. The convergence of spatial design and digital gaming has become more prominent since the inception of three-dimensional video games. Furthermore, the historical relationship between digital games and spatial design is comparatively recent.

Video games have created an alternative sort of historiography in which the past is brought back to life through a scenario and narrative, and the results are saved as a visual and virtual archive in the present day. They offer a unique and comprehensive perspective on history that surpasses traditional historical depictions. Video games do not function as independent forms of storytelling; instead, they have the potential to augment and elevate established narrative structures. Historical games can serve as an alternate medium for depicting and disseminating information about the past. While engaged in a virtual world, especially in historically contextualized games, gamers may express their perceptions of historical figures, events, and eras, as well as their own thoughts and ideas. Gamers can assume, observe, or distinguish a historical character or an event according to their own perspectives and the narrative presented in the game. Their approaches in video games enable them to experience a diverse array of outcomes and understandings of the game's narrative and characters, while also contributing to the formation of alternative histories and realities. The utilization of interactive technology in reality-based historical games highlights the significant potential and impact of video games in facilitating historical contact, inquiry, and transmission within the field of history and historical studies.

3. LONGING FOR HISTORY

History has always been perceived as tedious, slow-paced, and antiquated. Conversely, contemporary popular history, supported by prominent media platforms such as novels, films, television shows, and even video games, attracts significant interest within contemporary society. The notion that history is only shaped by formal, institutionalized narratives disregards the significance of public and professional historians' engagement with popular perspectives, hence neglecting the fundamental nature of history as an active process of collective remembrance (Chapman, 2016). These ideas stem from worries over the historical participation that is well recognized and acknowledged. The primary problem revolves around the lack of popular interest in history. In relation to this discussion, it is more accurate to deduce that their interests extend outside the realm of academic history. Chapman refers to the concerns surrounding the current state of history education, including the insufficient number of individuals pursuing the study of history, as well as the general public's lack of interest in historical matters and limited knowledge of previous events. These worries are directly linked to the very concept of history. The aforementioned issues stem from the underlying assumption that the idea of "history" is exclusively defined by official, educational, institutionalized, and professional information, forms, and practices (Chapman, 2016).

While official history may not capture the attention of society, it remains intricately intertwined with the past. Individuals engage with history through many means, such as their own interests, local and familial narratives, as well as visits to museums and archaeological sites, which provide them the opportunity to encounter diverse cultures during their leisure time. Another criticism with history pertains to the lack of public interest in the historical narratives that academics deem to be accurate or relevant in terms of historical subject matter. Individuals do not acquire historical knowledge just through the use of textbooks. However, it is peculiar to attribute the lack of public interest to the study of history when historical subjects are actually seeming to be experiencing a surge in popularity. Historical films are exhibited in cinemas worldwide. According to Chapman (2016), historical books have gained significant popularity, resulting in the creation of several sequels and adaptations for both the big screen and television (Chapman, 2016). The increase in interest in historical narratives within video games is directly relevant to this predicament.

Nora's article, "In the Culture of the Past," opens with the thought-provoking statement, "History is perhaps no longer anywhere to be found, but the past is everywhere" (Nora, 2013). With the twenty-first century, the media has emerged as a powerful force in capturing society's interest in history. Through various mediums, the media plays a crucial role in the preservation, construction, archiving, and dissemination of historical narratives. Nora contends that in the face of the pervasive forgetfulness prevalent in modern society, the concept of history, as a representation of the past, serves as a means to grapple with this collective amnesia. History, in this context, acts as a request made to the past, establishing an understanding of the monumental memory it embodies by assembling

the fragmented pieces into a coherent whole (Nora, 1989).

The virtual environment in which gamers are immersed may provide insight into their perceptions of historical figures, events, and periods, as well as their subjective viewpoints. This assertion holds particularly true in games that are situated within a historical context. In the game, individuals have the opportunity to assume the identity of, observe, or distinguish a figure or occurrence from history, contingent upon their personal perspectives and the narrative conveyed within the game. The approaches adopted by players towards video games enable them to encounter diverse outcomes and understandings of the game's plot and personas, while also facilitating the development of alternative histories and realities. The utilization of interactive technologies in reality-based historical games highlights the potential and significance of video games in facilitating historical interaction, inquiry, and transmission within the field of historical studies. It is imperative that this contribution is not disregarded.

Video games have transformed these previous perceptions of historiography, reconstructing history through a fusion of scenario and narrative, with alternative results conserved as a visual and virtual archive in the present. One could argue that video games now provide a distinct and all-encompassing viewpoint of historical occurrences, surpassing traditional portrayals in their intricacy and sophistication. It is important to note that video games do not operate as a self-contained mode of storytelling; rather, they possess the capacity to enhance traditional narrative frameworks. Increasing detail in all aspects of video games creates a consumer demand towards more accurate and authentic depictions of history, complemented by thoughtful and analytical interactions with the past, with accurate portrayal, and detailed examination of historical stories, establishing video games as a powerful influence in molding cultural perspectives and recollections.

One of the most potent instruments in forging these desired emotional bonds between players and virtual realms is the concept of nostalgia, which gives rise to a distinctive cultural narrative that can be claimed to be exclusive to the medium of computer games. Nostalgia may be defined as the cognitive process of reconstructing past ideas, connections, and impacts. Yet, it is necessary to differentiate nostalgia from memory and historical consciousness. Historical consciousness comprises the activities of conducting research, sharing notifications, collecting information, developing understanding, and participating in the interpretation of events in the past. On the contrary, feelings of longing for bygone eras are what make up nostalgia, a psychological construct. There has been a notable rise in the prevalence of historical appreciation and nostalgia within society in recent times, especially since the turn of the 21st century. Nostalgia is a combination of two Greek words, νόστος (nóstos), meaning "return" or "homecoming," and ἄλγος (álgos), meaning "pain" or "suffering." Cassin (2016) defines nostalgia as the feeling of "pain of return," which includes the emotional distress caused by being physically separated from a familiar place or time, as well as the difficulties one faces in reestablishing that connection (Cassin et al., 2016). The understanding of nostalgia as a distinct concept arose among both the general public and academicians during the second half of the twentieth century. A considerable majority of college students differentiate between the notions of nostalgia and homesickness. The adjectives "warm, old times, childhood, and longing" are typically associated with the concept of "nostalgia" rather than "homesickness." (Sedikides et al., 2004). According to Galli (2013), the convergence of the expansion of the term "laity" has expedited the transformation of nostalgia into a steadfast concept that continues to persist in both written and spoken forms of communication (Galli, 2013).

Boym defines nostalgia into two main categories. Two different types of nostalgia have been widely discussed in academic literature: restorative nostalgia and reflective nostalgia. It is important to recognize that these categories are not inherently definitive; instead, they function as inclinations that impart organization and importance to the intrinsic desires of individuals. Restorative nostalgia focuses on nostos, the yearning for home, and suggests the task of reconstructing the lost home while simultaneously trying to fill in the gaps in one's memories. This occasionally entails methodically restoring historical landmarks and may entail the utilization of conspiracy theories. Contrary to this, the concept of reflective nostalgia is frequently observed in the condition of *Algia*, which is characterized by feelings of longing and absence, as well as in the imperfect act of remembering. It often combines imaginative and contradictory components to address the grief caused by what has been lost. Boym associates restorative nostalgia with a conservative, right-wing ideology, while regarding reflective nostalgia as embodying a progressive, distant, and educated political perspective (Boym, 2008). Batcho (2013) suggests that nostalgia is constructed and reconstructed within certain social, cultural, and historical contexts, resulting in changes to the vocabulary used to explain and connect it to other phenomena (Batcho, 2013). However, recent studies question the belief that nostalgia is exclusively a way of escapism, highlighting its mostly positive and

adaptable qualities. It is seen as a motivating element that promotes a feeling of optimism for the future and promotes behaviors that are beneficial to others (Sedikides et al., 2004, 2008).

Historical knowledge is stored within the spatial dimensions. There is a significant correlation between our memories and the locations we have visited. The smell, sound, and visual information within the environment are retained inside a person's memory, together with the spatial characteristics of the location. Due to our experiences, space and its objects lose their individual identities and instead transform into extensions of the identities we hold within our memories. As a consequence, the environment retains and stores personal memories and the feeling of being connected to the environment. The environment serves as a repository for memories and also performs a role in preserving and reinforcing the immersive characteristics of the events that take place inside it. Architectural elements are the most permanent components inside the space. The visibility of protection is mostly seen within the built environment. Therefore, the intersection of memory and the physical environment is closely linked to feelings of longing for the past in the fields of architectural history, cultural heritage, and museums. The memories within these environments change as they dismantle the authorized narrative, even while the actual environment and architectural design do not show any preference for previous recollections (Nora, 2013). In general, the information given to visitors is presented impartially, with a certain viewpoint. The locations do not provide or improve a narrative, as well as they serve as a background within the narrative. Historical locations possess a complex and diverse nature, marked by several layers of historical importance and linguistic diversity. This occurrence is defined by its dynamic and constantly evolving nature. These narratives not only exist independently, but they also actively evolve into narratives themselves. Architectural structures possess cultural, historical, and chronological importance. The work of art itself functions as a manifestation of the time period in which it was produced. That's why historical architecture is intrinsically linked to the past and cultural heritage.

Nostalgia, referring to the preservation and remembrance of past events within a culture, has experienced a significant increase in the 21st century, regardless of its veracity in relation to history. This specific circumstance has been accelerated by recognizing the value of visual and digital media, which is a valid assertion. Nostalgia acts as a consideration of the influence of mediation, media, and other related technologies. The importance of media practice in relation to nostalgia has increased due to recent developments in communication technology (Niemeyer, 2014). Nostalgia, especially for historical periods that individuals have not directly lived through, has become deeply embedded in the popular culture of the 21st century. This is sometimes expressed through the popularity of the "Good Old Days" rhetoric. During the last century, our bodies became the primary way by which spatial and architectural experiences were seen and interacted with. Niemeyer asserts that the development of 21st-century technology has made it more accessible to interact with virtual environments that simulate physical sensations. The media, including new technologies, can serve as platforms, spaces for projection, and vehicles for expressing nostalgia. Also, it is common for media to express an overwhelming sense of nostalgia toward their own history, including their structures and contents. The rapid and constant development of media causes a sense of nostalgia among individuals who yearn for a past when certain media formats were absent (Niemeyer, 2014).

The previously considered impossible concept of time travel is now within the limits of possibility. Virtual reality (VR) technology has already made substantial progress in simulating several sensory modalities, such as visual, aural, and even olfactory sensations. The emergence of video games as a relatively new medium has contributed to an increased level of interactivity and immersion for users. This is especially apparent in the field of historical games, where users actively participate in the narrative and involve themselves in the process of rebuilding the past.

Video games are a growing cultural sector and provide a significant way to get relaxation from the stressful conditions of modern life. The level of interest and excitement for this developing media platform is consistently growing on a daily basis. Nevertheless, in modern times, popular nostalgia has evolved into a phenomenon that affects those with a strong fascination for history and fighting, as seen by the depiction of past conflicts. The depiction of past conflicts is not historically accurate but rather focused on visual elements. Hollywood films have a significant role in generating widespread nostalgia by portraying and reconstructing the past, especially the parts of history that are frequently disregarded, and transforming them into a commodity for consumers (Boym, 2008). The incorporation of fast-paced storytelling in Hollywood movies may be linked to the current issue of decreasing emphasis on consumer nostalgia. In contrast, video games have the capacity to prolong the duration of consumer nostalgia by allowing gamers the opportunity to repeatedly relive past experiences and by actively engaging them throughout the story of the game.

The increase in popular culture's growing fascination with history is apparent, whether labeled as nostalgia, a yearning for the past, or escapism, a method of evading contemporary issues. The extensive incorporation of historical topics into other media formats, including movies, novels, cartoons, and video games, has significantly contributed to the growing popularity of the discipline. The rising prevalence of historical games in the context of video games may be attributed to people's need for nostalgia and their increasing fascination with historical subjects. Historical video games have gained popularity and profitability, establishing themselves as a means for connecting with popular history. Video games, like other forms of media, including movies, literature, and animations, employ comparable portrayals of historical events and storylines. Historical games offer a unique opportunity for users to not only navigate a three-dimensional representation of a certain time period's environment but also to enhance their experiential scope by enabling them to freely travel between other points in time.

4. ASSASSINS CREED - INTEGRATION OF ARCHITECTURE INTO THE GAMEPLAY

The concept of 'space' plays a significant role in the challenges presented by video games. Gameplay often requires an in-depth understanding of a game's spatial representation, whether it involves navigating a complicated 3D scene or strategically utilizing space as a tactical resource. These environments often involve "evocative narrative elements" (Nitsche, 2008) that depict the game world as a fictional environment where specific events may occur or have already occurred. The roles of spatial representation are frequently interconnected. Game space can function as a 'proto-plot', working both as an engaging representation and attempting to cue the player into realizing the affordances of the game (Chapman, 2016). The Assassin's Creed series might be the best example, with an emphasis on reaching historical accuracy and creating a genuine audiovisual immersion in video games. The representation of events in history in the game series demonstrates components through the intentional incorporation of nostalgic concepts and thorough consideration of accuracy.

The Assassin's Creed (2007–2023) is a video game series developed primarily by its studio, UbiSoft Montreal, and published by the French video game publisher, UbiSoft Entertainment SA. The video game series is designed as an open-world, action-adventure, and stealth game that portrays a fictitious conflict spanning thousands of years. This conflict features two sides fighting each other, one side representing the quest for peace and individual freedom, and the other side desiring to achieve peace through order and control. The game brings together historical fiction, science fiction, and fictional personas with authentic historical events and figures. In general, gamers take on the role of a historical "Assassin" and try to achieve the game quests. UbiSoft merges historical settings with a cinematic narrative approach, invoking a feeling of longing for gamers within a highly developed and visually impressive game universe. Each Assassin's Creed series features an adventure set in a different historical era and location. While the main narrative plays an essential role in guiding the player's exploration and consuming a significant amount of their time and emotional investment, it is the discovery and exploration of environments teeming with various missions and objectives that form the bulk of the gameplay experience in these games. They also carefully represent the clothing, architecture, surroundings, conversation, and accents of characters. The series tries to reach historical accuracy by simulating the behaviors of goods, characters, and social groupings in the many rebuilt settings of each time period. The series received generally positive feedback for its aspirational graphics, game design, and storytelling (Champion & Hiriart, 2024; Fang, 2023). Additionally, they have become an important topic for extensive academic research in the fields of game studies, historical narrative, memory, and the history of architecture. Assassin's Creed is particularly examined as a primary research subject due to its utilization of cultural heritage within a three-dimensional video game environment.

5. ANALYSIS AND DISCUSSION

Pierre Nora (1989) discusses the concept of the "Acceleration of History" in his work "Between Memory and History: Les Lieux de Mémoire" that intentional endeavors are essential in maintaining the ongoing existence of historical events, which is seen as a momentous occurrence in contemporary culture. This tendency occurs because of the persistent need of modern civilizations to change and their subsequent desire to organize and understand the past. The reason for this tendency is based on the recognition that past events serve as symbols, arousing self-awareness and a sense of affiliation. The process involves the replacement of memory environments, sometimes referred to as *Milieux de Mémoire*, with the deliberate development of memory places, or *Lieux de Mémoire*, resulting in erosion. These settings are precisely intended to objectify the past, collecting fragmented memories by deliberately rearranging historical consciousness (Nora, 1989).

Virtual reconstruction projects have proven to be a highly effective approach for providing global digital access to historical and archaeological sites, encompassing both existent and vanished locations. Video games leverage historical context as a valuable resource that players can easily identify with via their own experiences. This enables them to engage with the gameplay and provides incentives for further immersion in the game.

In today's global world, the process of promoting and disseminating cultural heritage values, both at a local and international level, involves the deliberate creation and dissemination of past narratives. Virtual worlds in video games may serve as an innovative and memorable structure for improving and expanding cultural heritage components, such as the versatility of the technology, which permits the replication of audiovisual styles from many creative epochs. They can accurately or creatively depict the past, providing players with a chance to interact with history according to their own preferences. Also, players have the option to either passively experience the storyline or actively explore the cultural implications and symbols linked to a certain region in order to have a deeper understanding of it.

On the other hand, historical video games can often face criticism or dismissal for their failure to accurately portray "authentic history" and the deflections caused by their narratives. The growth of the industry has brought with it growing user demands for more accuracy and detail in all aspects of these created virtual worlds. At that point, it is still important to remember that games are meant for fun and entertainment. Consequently, while some game designers may prioritize historical accuracy, games don't have the objectively transmit it to the user, their primary focus being the game's narrative and playability. The intrinsic narrative structure of video games enables the modeling of several fictional genres, derived from both film and literature. Furthermore, the participatory element of gaming offers a platform for the exploration of power dynamics and self-reflection.

The complex and diverse nature of game worlds allows for a significant potential for conveying narratives, resulting in the development of a cognitive framework known as a story. In contrast to traditional forms of narration like literature or cinema, the narrative within gaming environments develops spontaneously and continuously, becoming an integral part of the whole experience. The addition of narrative components is not an unnecessary improvement, similar to cut scenes in traditional media; instead, it is an inherent and fundamental component of the gameplay. In the context of video games, the environment assumes the role of narrators, directing gamers through the unfolding storylines and encouraging them to craft their own narratives. This act of incitement, encouraging players to explore, interact, and make choices within the game space, is accomplished through a myriad of methods. Thus, the environment of the game—game spaces—becomes an integral part of the storytelling process.

Perhaps one of the most notable accomplishments of the Assassin's Creed game series was its ability to increase public interest in historical games. The Assassin's Creed game allows gamers to revisit specific historical periods and immerses them in a virtual setting where they may experience the cultural and social narratives of those times. The game's multi-temporal nostalgia takes the player from the present to another era in history while effectively immersing them in the game through the use of recognizable architectural settings and the cultural memory they evoke (Chapman, 2016; San Nicolás Romera et al., 2016). Today, historical video games have been widely popular and successful, establishing themselves as a prominent kind of popular history. Perhaps one of the most notable accomplishments of the Assassin's Creed game series was its ability to increase public interest in historical games.

6. CONCLUSION

Video games can choose to accurately re-create historical periods or use well-recognized historical images and narratives derived from several genres, including films, novels, and cartoons. Their chosen historical material, along with their capacity for substantial impact, makes them especially effective in everyday circumstances. Whether the game designers are aiming for historical accuracy or designing completely new environments, the creative process cannot be separated from the field of architecture. Consequently, developers started collaborating with experts in video game design, such as architects and architectural historians. Moreover, well-known game design companies started spending considerable financial resources to form partnerships with related universities for in-depth academic research consultancy.

These interactions between video game studies and architecture studies are a significant occurrence, which includes the incorporation of architectural concepts in game design as well as the use of three-dimensional engines

for modeling and responding to the needs of the end user. Video games have also shown us how an understanding of the history of architecture increases the comprehension of virtual space, spatial perception, nostalgia, memory, and the method of re-modelling the past. As a result of these developments, architecture as a whole, especially the area of architectural history, which had recently become more known for the theoretical study of issues, has new and unexpected opportunities for applicable cooperation with the growing field of the game industry.

Declaration of Research and Publication Ethics: This study which does not require ethics committee approval and/or legal/specific permission complies with the research and publication ethics.

Researcher's Contributions Rate Statement: The authors declare that the Güntan, S. contributed 75% and, Ar, B. contributed 25% to the article.

Declaration of Researcher's Conflict of Interest: The authors declare that there is no conflicts of interest in this study.

REFERENCES

- Batcho, K. (2013). NOSTALGIA: The bittersweet history of a psychological concept. *History of Psychology, 16*. <https://doi.org/10.1037/a0032427>
- Boym, S. (2008). *The Future of Nostalgia. Basic Books.* <http://0-search.ebscohost.com.divit.library.itu.edu.tr/login.aspx?direct=true&db=edsebk&AN=499418&lang=tr&site=eds-live>
- Cassin, B. & Brault, P.-A. (2016). *Nostalgia: When Are We Ever at Home?* Fordham University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt19rm9jg>
- Champion, E. & Hiriart, J. (2024). Introduction: History's Playground or a Stab in the Dark? In E. Champion & J. F. Hiriart Vera (Eds.), *History's Playground or a Stab in the Dark?* (pp. 1–10). De Gruyter Oldenbourg. <https://doi.org/doi:10.1515/9783111253275-001>
- Chapman, A. (2016). *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice.* Taylor and Francis. <https://doi.org/10.4324/9781315732060>
- Clement, J. (2023, August 31). Video gaming worldwide - Statistics & Facts. Retrieved 08.12.2023 from <https://www.statista.com/topics/1680/gaming/#topicOverview>
- Fang, M. (2023). Analysis of the Marketing Strategy of Ubisoft --- Take the Assassin's Creed Trilogy as a Case Study. *Advances in Economics, Management and Political Sciences, 18*, 334–343. <https://doi.org/10.54254/2754-1169/18/20230094>
- Galli, G. (2013). Nostalgia, Architecture, Ruins, and Their Preservation. *Change Over Time, 3*, 12–26. <https://doi.org/10.1353/cot.2013.0001>
- Georgiadou, Z. (2016). Cinema and Architectural Design Education. *Artciencia, X*. <https://doi.org/10.25770/artc.11059>
- Gilbert, N. (2023, November 19). Number of Gamers Worldwide 2022/2023: Demographics, Statistics, and Predictions. Retrieved 08.12.2023 from <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/>
- Güntan, S. (2015). Dijital Oyunlar: Yaratılan Mekan, Yeniden Yaratılan Mekan. In MSGSÜ Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık Bölümü. (Ed.), MSGSÜ Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık Bölümü. (2015). *4. Ulusal iç mimarlık sempozyumu : mekân tasarımında disiplinlerarası yaklaşımlar : bildiri kitabı*. MSGSÜ Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık Bölümü, İstanbul.
- Niemeyer, K. (2014). Introduction: Media and Nostalgia. In K. Niemeyer (Ed.), *Media and Nostalgia: Yearning for the Past, Present and Future* (pp. 1–23). Palgrave Macmillan UK. https://doi.org/10.1057/9781137375889_1
- Nitsche, M. (2008). *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds.* Cambridge, MA: MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262141017.001.0001>
- Nora, P. (1989). Between Memory and History: Les Lieux de Mémoire. *Representations, 26*, 7–24. <https://doi.org/10.2307/2928520>

- Nora, P. (2013). Introduction. *The Culture of the Past. Le Débat*, 177(5), 3–5. <https://doi.org/10.3917/deba.177.0003>
- Penz, F., & Thomas, M. (2003). *Architectures of Illusion: From Motion Pictures to Navigable Interactive Environments*. Intellect Books. <http://0-search.ebscohost.com.divit.library.itu.edu.tr/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=99918&site=eds-live>
- Rawa Games. (2023, August 2). Gaming vs. Movie Industry Revenue. Retrieved 08.12.2023 from <https://www.linkedin.com/pulse/gaming-vs-movie-industry-revenue-rawa-games/>
- San Nicolás Romera, C., Nicolás Ojeda, M. Á. & Ros Velasco, J. (2016). Video Games Set in the Middle Ages: Time Spans, Plots, and Genres. *Games and Culture*, 13(5), 521–542. <https://doi.org/10.1177/1555412015627068>
- Schaal, H. D. & Kinemathek., S. D. (2010). *Learning from Hollywood: architecture and film = Architektur und Film*. Edition Axel Menges; 2nd edition.
- Sedikides, C., Wildschut, T., Arndt, J. & Routledge, C. (2008). Nostalgia: Past, Present, and Future. *Current Directions in Psychological Science*, 17(5), 304–307. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8721.2008.00595.x>
- Sedikides, C., Wildschut, T. & Baden, D. (2004). Nostalgia: Conceptual Issues and Existential Functions. In *Handbook of Experimental Existential Psychology*. (pp. 200–214). Guilford Press.
- Sezen, T. (2011). “Dijital Oyunları Anlamak” (Understanding Digital Games). Chapter in *"Dijital Oyunlar" (Digital Games)*, Gulin Terek Unal & Ugur Bati (Eds.). Stojanovic, M. (2023, November 20). Gamer Demographics: 2023 Game-Changing Statistics Worth Checking. <https://playtoday.co/blog/stats/gamer-demographics/>
- The Entertainment Software Association. (n.d.). 2023 Essential Facts About the U.S. Video Game Industry. Retrieved 08.12.2023 from <https://www.theesa.com/2023-essential-facts/>

**BAUHAUS DESSAU BİNASININ BAUHAUS'UN
İDEALLERİ ÇERÇEVESİNDE İNCELENMESİ**Dilay Anber KALYENCİ¹, Sevgi ARI²**Araştırma Makalesi****Yazar Bilgileri**

¹Çukurova Üniversitesi, Sanat ve
Tasarım Anasanat Dalı
dilayklync@gmail.com

 0009-0000-0377-6056

Sorumlu Yazar

²Çukurova Üniversitesi, Eğitim
Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi
Bölümü

sevgiarigraf@gmail.com

 0000-0001-6153-3714

Geliş: 24.11.2023

Kabul: 22.01.2024

Atıf için:

Kalyenci, D. A. & Arı, S. (2024).
Bauhaus Dessau binasının
Bauhaus'un idealleri
çerçevesinde incelenmesi,
Mekansal Araştırmalar Dergisi,
2(1):11-24.

Özet

Bauhaus, 1919'da disiplinleri bütünlüştürme, çağdaş teknolojileri üretim sistemlerine ve ürünlere yansıtma idealleriyle bir tasarım okulu olarak kurulmuştur. Estetik, teknik ve ticari talepleri karşılamak amacıyla 20. yüzyılın en önemli tasarım hareketinin tarihine ışık tutma görevini üstlenen bir sanat ve zanaat okuludur. 1919-1933 yılları arasında faaliyet gösterdiği 14 yıl içerisinde Almanya'daki olumsuz koşullar nedeniyle üç farklı binaya ve şehre taşınmak zorunda kalmıştır. 1925-1932 yılları arasında faaliyet gösteren ve çağı içerisinde öncü bir rol üstlenen Dessau binasının öne çıkan mimari özelliklerinin ele alındığı bu çalışmanın amacı Bauhaus'un kuramsal alt yapısıyla, uygulanmış yapı arasındaki ilişkiyi incelemektir. Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden analiz yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın tarihsel altyapısını sanayileşme süreci ve Werkbund'un idealleri oluşturmaktadır. Yapının öne çıkan niteliklerinin araştırıldığı bölümde, mimari karakter, iç mekân organizasyonu, renk ve malzeme kullanımı yapıya ait görseller ışığında incelenmiştir. Araştırmanın sonucunda endüstrileşme sürecini kucaklayan ve ona nitelikli bir yön vermeyi hedefleyen Bauhaus'un kuramsal alt yapısının Dessau'daki binada somutlaştığı ve işlevsellik, sadelik, rasyonellik, rijitlik ve şeffaflık kavramlarının tasarımda etkin bir rol oynadığı ortaya çıkmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Bauhaus, Dessau, modernizm, iç mimarlık

**REVIEW OF THE BAUHAUS DESSAU BUILDING WITHIN
THE FRAMEWORK OF BAUHAUS IDEALS****Abstract**

Bauhaus was founded in 1919 as a design school with the ideals of integrating disciplines and reflecting contemporary technologies on production systems and products. It is an art and craft school that undertook the task of shedding light on the history of the most important design movement of the 20th century in order to meet aesthetic, technical and commercial demands. In the 14 years it was active between 1919 and 1933, it had to move to three different buildings and cities due to unfavorable conditions in Germany. The aim of this study, which focuses on the prominent architectural features of the Dessau building that operated between 1925 and 1932, taking on a pioneering role during its time, is to examine the relationship between the theoretical framework of Bauhaus and the implemented structure. Analysis method, one of the qualitative research methods, was used in the study. The historical background of the research is shaped by the industrialization process and the ideals of the Werkbund. In the section where the prominent qualities of the structure are investigated, architectural character, interior space organization, and the use of color and materials have been examined in light of visuals related to the structure. As a result of the research, it is revealed that the theoretical infrastructure of Bauhaus, which embraces the industrialization process and aims to give it a qualified direction, is embodied in the building in Dessau and the concepts of functionality, simplicity, rationality, rigidity and transparency play an active role in design.

Keywords: Bauhaus, Dessau, modernism, interior architecture

1. GİRİŞ

Bauhaus ekolünü merkeze alan bu çalışmanın genel çerçevesini, sanat ve tasarım alanında var olan bir teorinin, hayata geçirilmiş bir uygulamaya dönüşmesinden doğan ilişkilerin ortaya konulması oluşturmaktadır. Bauhaus; sanat, tasarım, mimari ve eğitim gibi önemli disiplinlerin bir kesişim alanı olduğu kadar 20. yüzyılda geçerli hale gelen modernist anlayışla da yakından ilişkilidir. Birçok farklı açıdan değer taşıyan bu niteliği ile Bauhaus, bir düşünce olarak sadece okulun açık olduğu zaman dilimi içerisinde değil, öncesinde var olan mimari anlayışlarla birlikte incelendiğinde daha iyi anlam bulmaktadır. Bu nedenle çalışmanın ilk bölümü, Bauhaus düşüncesini hazırlayan tarihsel gelişmelere ve söz konusu geçiş sürecinde geçerli olan belli başlı mimari niteliklerin ne olduğunu anlamaya ayrılmıştır. Ardından Bauhaus düşüncesinin dönemin Almanya'sında filizlenip yaşama geçirilmesine olanak sağlayan koşullar, tarihsel paralellikler ve öne çıkan isimler ele alınarak ekolün teorik varlığı ve kapsamı netleştirilmiştir. Netleşen bu teorik kapsam, Dessau binasının niteliklerinin ve felsefi temellerinin çözümlenmesinde önemli bir rol oynamıştır. Binanın üretim süreci de dahil edilerek teori-pratik ilişkisinin sorgulandığı bölümler Dessau binasının dışsal ve içsel niteliklerinin daha iyi gözlemlenebilmesi için çeşitli özgün tablo ve grafiklerle de desteklenmiştir. Bu nitel çözümlenmelerde; bina malzemelerinin, iç mekânda alan kullanımlarının ve hatta okulda üretilen tasarım nesnelerinin de Bauhaus'un teorik altyapısı ile ilişkilendirilmesi mümkün olmuştur. Çalışmanın tümdengelimine dayanan sonucunda Bauhaus idealleri ile bina arasındaki ilişkilere kazandırılmış ve modernizm öncesi mimari anlayışlarla Bauhaus arasındaki nitel farklar da bir tablo ile gösterilmiştir.

18. yüzyıldan 19. yüzyıla geçişte, İngiltere'de başlayıp kademeli olarak Avrupa coğrafyasına yayılan endüstrileşme süreci, egemenliğin krallık veya hanedanlardan sermaye sahiplerine geçmesini tetiklemiştir. Yeni iş kolları yaratan fabrikalarda çalışma ümidiyle şehirlerde artan nüfus, sadece yeni bir ekonomik modeli değil aynı zamanda şehir yaşamının kurgulanması adına yeni mimari çözümleri de gerekli kılmıştır.

Orta sınıfın doğuşuyla birlikte alım gücünün arttığı ve tarımda işçiye olan ihtiyacın minimuma düştüğü 1930-1970 yılları arasında otomobil yolları, demir yolları, petrol araştırma tesisleri, fabrika bacaları, istasyonlar, yüksek gerilim telleri ve telefon telleri yerleşim alanlarını şekillendirmiştir (Freyer, 2014). Henning'in çalışmasında (aktaran, Derya, 2015), Bauhaus ekolünün anavatanı olan Almanya, 19. yüzyılın başında hala bir tarım ülkesi olarak çalışanların üçte ikisinin tarım sektöründe istihdam edildiği bir ekonomiye sahip olduğunu ifade etmiştir.

Viktorya dönemi evlerinde; Gotik tavanlar, Barok tekstiller, görkemli dekorlar ve yoğun süslemeler, Orta Çağ bezemeleri ve ahşap oymaları birer statü göstergesi olarak algılanması nedeniyle iç mekânda sıklıkla kullanılmıştır. Dönemin salonlarında Barok anlayışın altını çizerek şekilde kullanılan çiçekli detaylara sahip mobilyaların ve süslü şöminelerin ailenin sanat koleksiyonunun yanı sıra piyano gibi nesnelere de yine şatafatlı bir zenginliğin göstergeleri olarak kabul görmüştür. Salonlarda öne çıkan çiçek temasının aynı zamanda evin kadınlarıyla çiçek arasındaki ilişkiyi vurguladığı düşünülmektedir (Adams, 2016) (Şekil 1).



Şekil 1. Viktorya dönemi, David Morrice ailesi oturma odası (Adams, 2016, s.8).

Şehir yaşamının ve yeni toplumsal sistemlerin oluştuğu bu dönemde Avrupa coğrafyasında yaygın olan estetik anlayış, adını Britanya kraliçesi Viktorya'dan alan ve 1837'den 1900'lü yılların başına dek sürdüğü kabul edilen "Viktoryen" stildir. Viktorya dönemindeki bu tarzda "statüye verilen önem" belirgin bir rol oynamıştır. Orta sınıf için inşa edilen yeni evlerde kraliyet ailelerinin yaşam alanlarındaki Barok ve Gotik anlayış tekrar edilerek zenginlik ve lüks gibi kavramlar öne çıkarılmak istenmiştir. Mekânların bölümlenmesinde de yerleşik anlayışın izlerinin görüldüğü evlerin çok büyük, çok odalı ve birkaç girişli olması Viktoryen mimarinin diğer dikkati çeken özelliğidir (URL-1).

Kraliçe Viktorya'nın ölümünün ardından VII. Edward'ın yönetime geçtiği 1901-1914 yılları arasında, İngiltere'nin romantik ve altın çağı olarak tanımlanan yeni bir karakter oluşmaya başlamıştır. Bu dönemin mimarlarının çoğunlukla eski yapıları yeniden tasarlaması iç mekân tasarımının daha fazla ilgi görmesi anlamına gelmiştir. Geleneksel mimarinin güncel ihtiyaçlarla uyumlu hale getirilmesinin başta rol oynadığı bu dönemde sadece evler değil, kamusal binalar ve bahçeler de dönüştürülmüştür.

Geleneksel olanla olmayanın iç içe geçtiği mekânlarda büyük merdivenler ve ahşabın kullanımı, dekorlarda el işçiliğinin ön planda olması sanayileşmeden uzak bir anlayışı yansıtmaktadır. Diğer yandan yeni yaşam biçimini kucaklar şekilde bu mekânlara spor aktiviteleri, bahçivanlık ve sağlıkla ilgili yaşam alanları kazandırmaya yönelik fikirler bu dönemde geliştirilmiştir. Dolayısıyla Brittain Catlin (2018)'in de belirttiği gibi; tarz olarak çeşitli ve geçişli bir yapıya sahip olan Edward dönemi mimarisini tek bir cümle ile temsil etmek mümkün değildir.

Isınma teknolojileriyle de bağlantılı olarak Edward döneminde de iç mekân tasarımlarında şömine kullanılmaya devam edilmiştir. Fakat Edward döneminde boyutları küçülen şöminelere, odadaki görsel hakimiyetini arttırmak adına demir veya bakır davlumbazlar eklenmiştir (Şekil 2). Dekoratif unsurlarda sadeleşme ve yaşantı standardını yükseltme, çağa uyarlama yönünde atılan bu adımlar Viktorya mimarisi ile kıyaslandığında modernizm düşüncesinin yavaş yavaş filizlendiğini göstermektedir.



Şekil 2. Edwards dönemi iç mekân örneği (URL-2).

Bauhaus okulunda eğitim, Edward döneminin bittiği kabul edilen 1919 yılının ilk çeyreğinde; Almanya 1. Dünya Savaşı nedeniyle politik, kültürel ve ekonomik alanda büyük bir karışıklık içindeyken başlamıştır. 20. yüzyıla çalkantı içerisinde giren Almanya'da savaş öncesi krallık dönemine ait abartılı, süslü ve yoğun detaylara sahip mimari tarzlar tarihe karışırken, karşı karşıya kalınan olumsuz koşullar bir anlamda yeni bir başlangıç yapabilmeyi mümkün kılmıştır. Dolayısıyla bu noktada Bauhaus'u var eden ve modernizme evrilen sadeleşme sürecinin, salt ideolojik değil, pratik/ekonomik nedenlerle de mimari uygulamalara yansıdığını belirtmekte fayda vardır.

2. WERKBUND'UN İDEALLERİ

1907 yılında Theodor Fischer başkanlığında Münih'te kurulan Deutscher Werkbund; kısa sürede dönemin ünlü sanatçıları, iş insanlarını, imalatçıları ve mimarlarını bünyesinde toplayan bir dernektir. Peter Behrens, Walter Gropius, Josef Hoffmann, Gustav Klimt, Henry van de Velde, Hermann Muthesius ve Richard Riemerschmid gibi isimler bu dernekte bir araya gelen sanatçı ve tasarımcılardan birkaçıdır.

Schwartz'a göre (aktaran Can, 2021); Sanatla endüstri arasında köprü kurma idealiyle yola çıkan ve modern mimari anlayışın gelişiminde önemli bir işleyiş örneği teşkil eden Werkbund'un temel amacı, "ahenkli kültürün yeniden ortaya çıkarılması"; görevi ise "Alman tüketim ürünlerinin form ve kalitelerinin düzeltilmesi" olarak belirlenmiştir. Maciuka'ya göre (aktaran Can, 2021); aynı zamanda Almanya'nın uluslararası arenada geride kalan konumunu değiştirmek, ülkeyi hak ettiği tasarım anlayışına kavuşturmak ve "koltuk yastığından şehir planına kadar" kusursuz bir uyum için yeni ve bütünlüklü bir tasarım anlayışı geliştirmek bu derneğin ana motivasyon kaynaklarıdır. Sanayi alanları kurulum içerisindeyken, endüstri ile tasarım birbirine entegre edilerek Almanya'nın diğer ülkelerle yarışacak bir pozisyona gelmesinin mümkün olacağı düşünülmüştür (Bingöl, 2019).

Werkbund'un standartlaştırma, kusursuzlaştırmaya ve işlevsel olarak yaratıcı şekilde biçimlendirilmiş objeler tasarlamaya olan yönelimi ise halkın kültürel yaşamının ve estetik algısının yükseltilmesi ihtiyacından kaynaklanmıştır. Güler (2019)'in de belirttiği gibi; "Werkbund, mobilyadan kentsel tasarıma, endüstriyel üretimin her alanında sanatsal kalitenin yükseltilmesini hedeflemiştir." Bu ihtiyaçtan hareketle Werkbund'a dahil olan sanatçı ve mimarlar, geleneksel zanaatın seri üretimle buluşturulması fikrini ortak nokta olarak benimsemiştir.

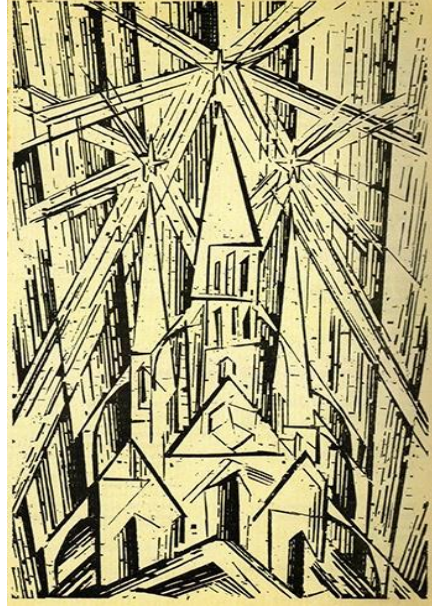
Schwartz'a göre (aktaran Can, 2021); Alman kültürüne belirgin bir katkı sunan Werkbund, ülkenin güçlendirilmesi adına yürütülen ideolojik tartışmalara uygun bir ortam sağlamıştır. Bu dernekte biçim-işlev ilişkileri, sanatsal kalite ve estetik metalaştırmanın rolü hakkında farklı fikir ve söylemler ortaya konulmuştur. Bu nedenle 1914 yılında düzenlenen ve Almanya'nın ilerici mimarlarını, sanatçıları, zanaatkarlarını, hafif sanayi üreticilerini ve kültür eleştirmenlerini bir araya getiren Werkbund kongresi, erken dönem modern anlayışın şekillenmesinde bir dönüm noktası olarak kabul edilmektedir. İki farklı bakış açısı karşı karşıya geldiği bu kongrede Berlinli mimar Hermann Muthesius ve yandaşları ile Belçikalı sanatçı ve mimar Henry van de Velde öne çıkmıştır. Hermann Muthesius ve destekçileri uygulamalı sanatlarda, mimaride ve endüstride standartlaştırmanın önemine vurgu yaparak üretimde artışın standartlaşma ile sağlanabileceğini savunmuşlardır. Henry van de Velde'nin öncülük ettiği ikinci grup ise, bireysel özgürlük düşüncesinin altını çizmiştir.

Schwartz'a göre (aktaran Aliçavuşoğlu&Artun, 2020); sonraki yıllarda Bauhaus Dessau binasının mimari olan Walter Gropius, ikinci gruba daha yakın durarak Werkbund'un standartlaşma düşüncesini benimsemesi halinde kişisel özgürlüklerin yok olacağını belirtmiştir. Gropius'a göre tasarım, işleve uygun bir organizma içermelidir. Werkbund kongresinden çok kısa bir süre sonra Birinci Dünya Savaşı başlamış ve Nazi yönetiminin hüküm sürdüğü 1933 yılında, siyasi sebeplerden dolayı bu dernek kapatılmıştır (Sanat Sözlüğü, 2012).

3. BAUHAUS'UN KURULUŞU, DÖNEMLERİ VE KURAMSAL YAPISI

Türkçe karşılığı "yapı evi" veya "bina" anlamına gelen Bauhaus, bir Werkbund üyesi olan Walter Gropius tarafından 1919 yılında kurulmuştur. Gropius'un I. Dünya Savaşı nedeniyle sekteye uğrayan mesleki yaşamı, savaşın sona ermesinin ardından-sonradan Bauhaus adını alacak olan Weimar'daki Güzel Sanatlar Akademisi ile Saksonya Büyük Dukalığı Sanat ve Zanaat Okulu'nun birleştirilmesiyle daha ilerici bir gayrete girmiştir (Güler, 2019). Werkbund kongresinde bireysel özgürlükleri savunan Gropius, bu birleştirilmiş akademik yapıyı geliştirip güncellerken endüstriyel tasarım ve konut yapımında çağın ihtiyaçlarına duyarlı olma ve eski toplumsal düzeni daha ilerici bir düzenle değiştirme sorumluluğu ile hareket etmiştir. Gropius, Weimar'da yayınladığı 1919 tarihli manifestosunda sahip olduğu yenilikçi bakış açısını şöyle ortaya koymuştur:

Tüm görsel sanatların nihai amacı bütün bir yapıdır... Birlikte mimari, heykel ve resim sanatını tek bir birlik içinde kucaklayacak ve bir gün bir milyon işçinin ellerinde yeni bir inancın kristal simgesi gibi göğe doğru yükselecek geleceğin yeni strüktürünü arzulayalım, tasarlayalım ve yaratalım (Roth, 2019, s.614).



Şekil 3. Lyonel Feininger, “Katedral”, Bauhaus manifestosu için kapak, Nisan 1919 (URL-3).

Gropius, aynı manifestoda sanatın zanaattan ve dolayısıyla insanların gündelik yaşamlarında kullandığı endüstriyel nesnelere ayrı tutulmaması gerekliliğini vurgulamıştır. Benzer şekilde Bauhaus okulunun kuruluş felsefesinde sanat ve zanaatı bütünleştiren bir eğitimin kurumu yaratmayı hedeflediğini ortaya koymuştur. Bauhaus okulunun sanat ve tasarım eğitimi anlayışına getirdiği en önemli yeniliklerden biri olarak tüm disiplinleri aynı çatı altına toplayıp bütünleştirmesi, sanat ve zanaatı bir bütünsellik içerisinde ele alan bu felsefeden doğmuştur. Bu kuramsal altyapıdan hareketle Bauhaus okulunda mimarlık, iç mimarlık, sanat, endüstriyel tasarım, tipografi ve grafik tasarım dalları bir çatı altında toplanmıştır. İşlevselliği ön plana alan ürünlerin tasarımında farklı disiplinlerin yeni öneriler getirmesi desteklenmiş, sonuçtaki ürün kadar üretim süreçlerinin de disiplinler arası bir anlayışla kurgulanmasına çalışılmıştır.

3.1. Bauhaus'un Dönemleri

1919-1933 yılları arasında aktif olarak faaliyet gösteren Bauhaus, bu kısa zaman diliminde ekonomik ve siyasi baskılardan dolayı Weimar'dan Dessau'ya ve oradan da Berlin'e taşınmak suretiyle 3 ayrı şehirde faaliyet göstermiştir (Ozan, 2009). Bu aşamalarda Bauhaus'un zanaat ve sanatı birleştirmeye dair temel çıkış noktası değişmese de minör anlayış değişimleri gerçekleşmiştir.

3.1.1. Weimar Dönemi (1919-1925)

Weimar döneminde Walter Gropius başta olmak üzere Lyonel Feininger, Johannes Itten, Paul Klee, Wassily Kandinsky ve Laszlo Moholy-Nagy gibi önemli ressamın yürüttüğü birçok atölye faaliyet göstermiştir. Seramik, mobilya, metal, tekstil, taş, heykel, ahşap oyma, cam boyama, duvar boyama, cilt, grafik ve sahne atölyesi gibi okulun eğitimci kadrosu tarafından yönetilen bu atölyeler Bauhaus için büyük bir öneme sahiptir (Karademirlidağ, 2022). Weimar döneminde okulun öğrencilerinin ve eğitimcilerinin 4 yıllık çalışmalarını kapsayan bir sergi düzenlenmiştir. Hazırlık aşamasından başlayıp sonuçta ulaşılan ürünlerin de dahil edildiği, süreci kapsayacak şekilde kurgulanan bu sergi, Bauhaus'un ürün kadar üretim süreçlerine verdiği önemi desteklemiştir (Akdere,

2018). Weimar'daki eğitim 1924 yılında devlet yönetiminin ekonomik nedenlerden dolayı okula yaptığı finansal yardımları çekeceğini açıklaması ve devamında gelen siyasi çalkantılarla birlikte sona ermiş; yapılan seçimler ve finansal zorluklarla birlikte okul Dessau'ya taşınmak zorunda kalmıştır. Günümüzde Weimar'daki okul binası Bauhaus sanatçı koleksiyonuna ev sahipliği yapan bir müze olarak güncellenerek hayatına devam etmektedir.

3.1.2.Dessau Dönemi (1925-1932)

Dessau'daki eğitim Walter Gropius tarafından tasarlanan ve 1924-26 yılları arasında inşa edilen binada 1932 yılına dek sürdürülmüştür. Gropius'un 1928'de okuldaki görevinden ayrılmasıyla yönetime geçen İsviçreli mimar Hannes Meyer, yönetimde olduğu 2 yıllık zaman zarfında ders programlarını güncellemiş ve psikoloji, sosyoloji, Marksist politik teori gibi yeni içerikleri müfredata dahil etmiştir. Eklenen bu dersler ile Markist ve Sosyalist kimlik kazanan okulda, öğrencilerin Meyer'in desteği ile hükümete karşı gösteriler düzenlemesi Meyer'in okul yönetiminden alınmasına sebep olmuş ve onun yerine Alman mimar Mies van der Rohe getirilmiştir. Mies van der Rohe'nin yönetimi altında geçen zaman diliminde mimari çalışma ve etkinlikler yeniden odak noktası haline gelmiş, dışa dönük imaj yeniden yapılandırılmıştır (Karademirlidağ, 2022). Mies van der Rohe sorumluluğunu aldığı yapıyı algılayış biçimini sonraki dönemlerde; "Bauhaus bir fikirdi. Dünya'daki tüm ilerici okullar üzerindeki büyük etkisinin temelinde onun bir fikir olması yatar. Böyle bir etkiye ne bir organizasyonla ne de propagandayla ulaşılabilir. Yalnızca bir fikrin böyle bir etki yapma gücü vardır" (Bulat, Bulat ve Aydın, 2014) şeklinde açıklamıştır. Yapılan sık yönetim değişikliklerinden de anlaşılacağı gibi Weimar dönemindeki siyasi çalkantılar çok geçmeden Dessau'da da yaşanmış ve Nazilerin hedefi haline gelen okulun kapanmasıyla birlikte Bauhaus'un eğitmen ustaları Berlin'e yerleşme kararı almıştır.

3.1.3.Berlin Dönemi (1932-1933)

Çoker'e göre (aktaran Ozan, 2009); Bauhaus'un çok kısa süren Berlin dönemi, okulun yönetimindeki Alman mimar ve tasarımcı Mies Van der Rohe'nin 1932'de Berlin'in köhne mahallelerinden birindeki âtıl bir fabrika binasında Bauhaus'u özel bir okul olarak açmasıyla başlamıştır. Berlin döneminde okul, sanatsal etkinlikleri ve kütüphanesi ile genç kuşakların ilgi odağı olmuştur. Eğitim ve öğretime devam edilen süreçte iktidara gelen Nasyonal Sosyalist hükümet tarafından "Dejenere sanatın kaynağı Bolşevik kültürüdür." eleştirisine maruz kalan okul, 1933'te polis tarafından işgal edilerek kapatılmıştır.

Okulun eğitimliğini üstlenen tasarımcıların birçoğu Amerika başta olmak üzere farklı ülkelere göç ederek çalışmalarını sürdürmüş ve böylece dönemin siyasi çalkantıları yüzünden oradan oraya savrulan Bauhaus okulunun eğitim serüveni noktalanmıştır. Fakat okulun, tarih sahnesindeki kısa süreli varoluşu, kendinden sonra gelen anlayışlara olan etkisinin gücünü azaltmamıştır. Mies Van der Rohe'nin de belirttiği gibi "bir fikir" olarak Bauhaus'un 20. yüzyıla emanet ettiği değerler, yeni çağın tasarım ve üretim anlayışları üzerinde etkin olmuştur (Bulat, Bulat ve Aydın, 2014).

4. BAUHAUS DESSAU BİNASININ NİTELİK ANALİZİ

Bauhaus Dessau binasının nitel analizinin yapıldığı bu çalışmada; heterojen bir dağılım gösteren yapı gruplarının fonksiyonları, köprülerle bağlanan bu fonksiyonların birbirleriyle ilişkileri, yapı gruplarının dış kabukla iç mekan arasındaki bağlantısı, yapısal özellikleri ve iç mekanda kullanılan iç mekan tasarım kriterleri analiz edilmiştir. Yapı gruplarından teknik okul, atölye, oditoryum, fuaye alanı ve merdiven boşluğu çalışmanın analiz edilen birimleridir. Çalışmadaki analizin ölçütü, seçilen birimlerin fonksiyonları ile tasarımları arasındaki ilişkidir. Çalışma kapsamında analiz edilen yapı grupları öğrencilerin aktif olarak eğitim aldıkları birimler olması ve seçilen bu birimlerin Walter Gropius'un tarafından verilen eğitim programı ile ilişkilendirilerek tasarlanmasıdır.

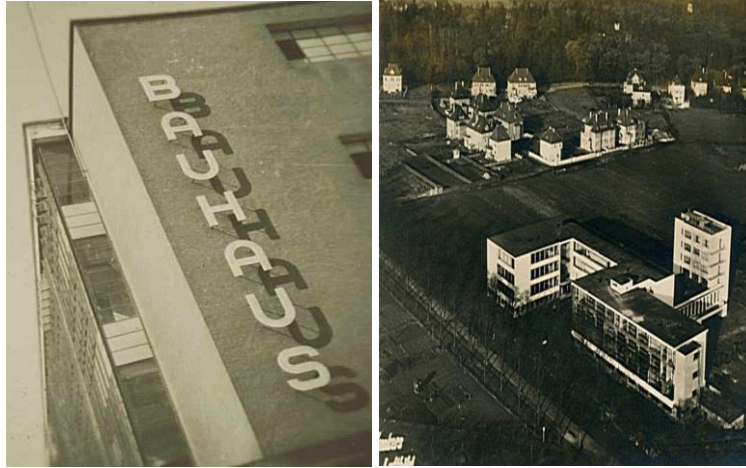
Bauhaus'un kurucusu olarak Weimar'da görev yürüten Walter Gropius'un, Berlin'in güneybatısındaki Dessau kent yönetimi ile yaptığı toplantılarda, belediye başkanı Fritz Hesse'nin desteğini almasıyla 1924'te yeni bir eğitim binası ve konutların inşasına başlanmıştır. Okul binasının yanı sıra Bauhaus ustalarının kullanımı için düşünülen konutlar Walter Gropius'un mimari ekibi tarafından projelendirilmiştir.

Bauhaus Dessau binasının kurgulanışındaki seçimlere ışık tutacak önemli bir açıklama, Gropius'un eğitim programında yapılan değişiklikleri aktarırken birçok farklı noktanın altını çizdiği cümlelerde görülmektedir:

Artık geçmişin giysilerini değil modern giysileri giyen modern insan, modern gündelik kullanım araçlarıyla donatılmış, kendisine ve zamanına uygun modern bir eve de ihtiyaç duyuyor. (...) Bir nesnenin doğası ne yaptığıyla belirlenir. Bir kabin, bir sandalyenin ya da bir evin uygun olarak iş görebilmesi için önce onun doğası incelenmelidir, çünkü nesne amacına kusursuzca hizmet etmelidir; başka bir deyişle, işlevini pratik olarak yerine getirmeli, ucuz olmalı, dayanıklı olmalı ve 'güzel' olmalıdır (Gropius'dan aktaran Roth, 2019, s.614).

Dessau binasının işlevsellik idealiyle kurduğu ilk belirgin ilişki, oldukça yalın geometrik hatlardan oluşan binanın genel görünümünün beyaz, gri ve bej gibi tarafsız renklerden oluşmasıdır. Viktoryen çağın abartılı ve dekoratif ve grift detayları düşünüldüğünde Bauhaus Dessau'nun barındırdığı yalınlık onu kendinden önceki mimari anlayışla ayırtıran önemli bir değişimdir. Diğer bir deyişle; yapının işlevselliği ön plana alan formu, sahip olduğu net çizgilerle bir karakter ve çağdaşlık yenilik kazanmaktadır.

Yapının, misafirlerini karşılayan bölümünde yer alan 'BAUHAUS' tabelası, dış cepheye dair dikkati çeken belirleyici bir diğer özelliktir. Okulun öğrencilerinden biri olan ve sonrasında grafik tasarım tarihine de adını yazdıran Herbert Bayer'in 1925'te tasarladığı yazı karakteri (Logemann, 2019) binaya akılda kalıcı bir kimlik kazandırmaktadır (Şekil 4). Bauhaus Dessau döneminde tipografiye verilen önem, söz konusu yazı karakterinin bina ile orantısının kurgulanışı da dahil olmak üzere hem binanın hem de modernizmin "yalınlığa evrilen işlevsellik" karakterini yansıtmaktadır.



Şekil 4. Bauhaus Dessau binasından çeşitli görünüm (URL-4).

Bauhaus'un endüstrileşme ile gelen yeni üretim teknolojilerinden faydalanma ideali malzeme seçimlerinde kendini göstermektedir. Bina cephesinde alçı, sıva ve cam gibi farklı malzemeler kullanılmıştır (Şekil 5). Bu malzemelerin seçimi aynı zamanda Bauhaus'ta endüstriyel/seri üretim sistemlerinin sanatsal üretilere uyarlanması yaratıcılığı destekleyeceği iddiasının bir yansımasıdır. Yaratıcı üretimin, içinde bulunan çağın teknolojisi ile barışık bir ilişki kurması anlamına gelen bu ideali bir sanat eseri her zaman bir teknoloji ürünüdür. 'Ruhsal amaçlar ancak hayal gücü ve tutku kaynakları ile görünür kılınabilmekte' düşüncesiyle açıklamak mümkündür (Kentgens Craig, 1998).



Şekil 5. Bauhaus'ın atölye cephesinden görünümü ve atölye (URL-5).

Atölyelerin tüm cephelerini cam olarak tasarlanmasının Gropius'un, mimarinin "Yapının yaşaması (organiklik)" ve "açık" olması gerektiği fikriyle ilişkilendirmek mümkündür. Sade ve tarafsız renklerin kullanıldığı binada, siyah pencere çerçeveleri strüktürün altını çizmenin yanında bina ile bir kontrast oluşturmasıyla da dikkati çekmektedir. "Renkleri kullanarak yapı elemanlarını öne çıkaran veya maskeleyen" iki farklı algılama yöntemi kullanılmıştır. Böylelikle kütleleri öne çıkaran dolu / boş algısı ve şeffaflık algısı net bir şekilde cephelere yansıtılmış olur (Uzun, 2019). Dolayısıyla binanın geometrisinin altını çizen bu siyah çerçeveli pencereler, aynı zamanda dış ve iç mekânlar arasındaki geçişliliği yaratarak açıklık hissini güçlendirmektedir.

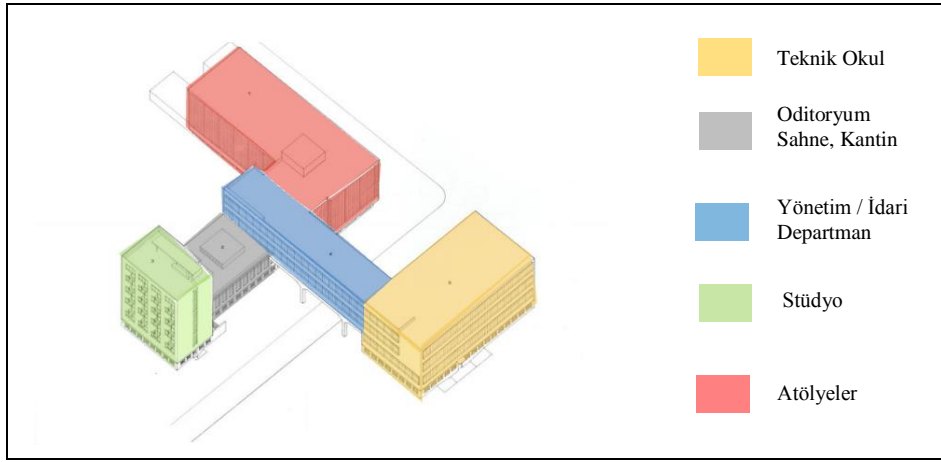
Yerleşim planında mekânları birleştiren çeşitli köprüler kullanmıştır. Benzer şekilde iç mekânda da merdiven bölgeleri birer toplanma alanı olarak düzenlenmiştir. Bauhaus Dessau mimarisinde standartlaşma ve tip yaratımı mekânı kullanacak insanların sahip olduğu ortak ihtiyaçlar üzerinden tanımlanmaktadır. Sürekli seri üretimlerin yapıldığı ve ürünlerin geliştirildiği laboratuvarlar olarak görülen bu atölyelerin yerleşiminde, atölyelerin farklı fonksiyonel özellikleri dikkate alınmıştır (Şekil 6).



Şekil 6. Bauhaus'ın teknik okul cephesinden çeşitli görünüm (URL-6).

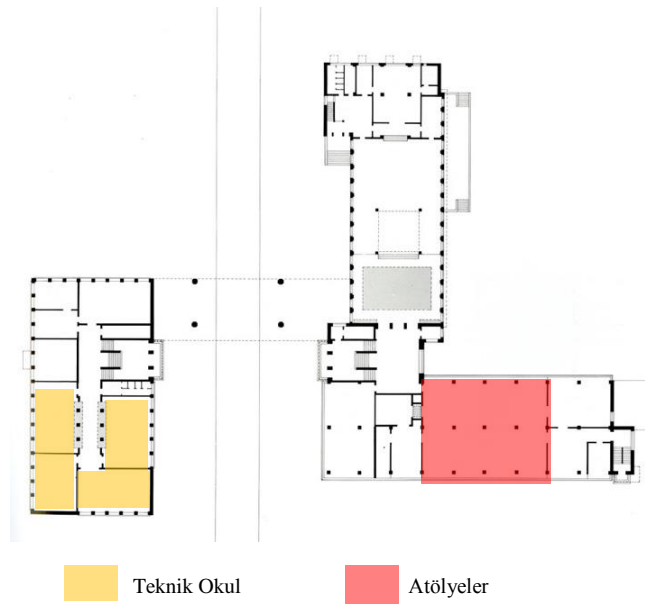
Bauhaus'un işlevsellik ilkesi, yapının asimetrik birimlerinin oluşum senaryosuna ve dolayısıyla iç mekân organizasyonuna da yansımıştır. Binanın mimarisinin ana hatlarını oluşturan ve ona özgün bir görünüm kazandıran asimetrik bir yerleşimi vardır. Bu asimetrik yerleşim okuldaki faaliyetler, farklı gereksinimler, gündelik yaşantı içerisindeki insan hareketlilikleri göz önünde bulundurularak tasarlanmıştır. Bir tasarım ürününün iş görebilmesi için önce onun doğasının incelenmesi gerektiğini savunan Gropius, tüm senaryoları göz önünde bulundurarak, her ihtiyaca taşınması gereken ağırlığı verecek şekilde bir yerleşim planı oluşturmuştur. Atölyelerin, teknik okulun,

eğitmen odaları ve kantinin birbirleri ile olan konumları incelendiğinde Gropius'un bu ilişkileri nasıl kurduğu daha belirgin bir şekilde ortaya çıkmaktadır (Şekil 7).



Şekil 7. Bauhaus Dessau binası yapı analizi 2 (URL-6 Yazar tarafından yeniden üretilmiştir).

Köprülerle bağlanan yapı grupları heterojen bir dağılım göstermektedir. Bu yapı gruplarının iç mekan planlamalarına yansımaları fonksiyonlarla ilişkilendirilmiştir. Atölye kısmında ara bölücü duvarlara yer verilmezken, teknik okul kısmındaki sınıflarda ise ara bölücü duvarların kullanıldığı görülmektedir (Şekil 8).



Şekil 8. Bauhaus Dessau binası birinci kat planı (URL-6, Yazar tarafından yeniden üretilmiştir).

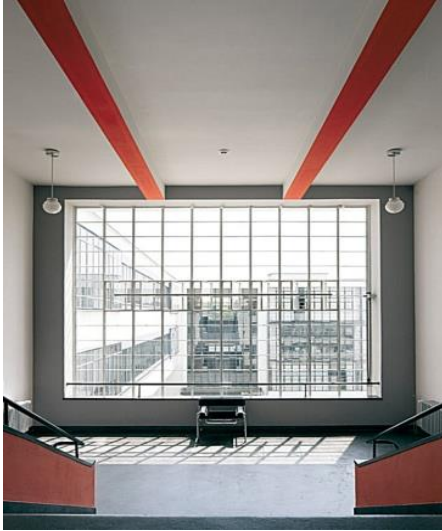
Dessau binasının iç mekân bölümleri arasında dikkat çeken oditoryum, 221 m² olup 165 kişilik bir kapasiteye sahiptir. Kullanım esnekliğine sahip olan oditoryum, akordiyon bir duvar ile kantinden ayrılmaktadır. Bu paravan şeklinde hareket edebilen duvar sayesinde, ihtiyaca göre kapasitenin artırılıp azaltılması mümkündür (URL-7). Oditoryum ve fuaye alanında kurgulanan bu esneklik, okulun işlevsel, fonksiyonel ve amaca yönelik tasarım anlayışını yansıtan etkili bir örnektir (Şekil 9).

Dış cephede kullanılan bej, beyaz gri ve siyah gibi tarafsız renkler iç mekânda asal renklerle birlikte harmanlanmıştır. Bu ana ve temel renkler kimi duvar yüzeylerinde, tavanda ve kirişlerde kimi zaman sınırlayıcı, kimi zaman yönlendirici bir faktör olarak kullanılmıştır. Benzer şekilde katlar arası bağlantıyı sağlayan bir yapı elemanı olan merdivenler, cepheden aldığı doğal ışıkla öğrencilerin alternatif bir toplanma veya oturma alanıdır.

Burada merdivenlerin salt bir geçiş alanı olmanın ötesinde ferah ve aydınlık bir toplanma alanı olarak kurgulanması bir okulun sahip olması gereken sosyal alanlar yaratma amacına hizmet etmesi açısından önemlidir. Yine bu alanda kullanılan radyatörler, merdivenin net ve temiz görüntüsünün yanında endüstriyel yönünü vurgulamaktadır (Şekil 10).



Şekil 9. Bauhaus Dessau'nun oditoryum ve fuaye alanından çeşitli görünüm (URL-7).



a



b

Şekil 10. Bauhaus Dessau binasının merdiven alanı (a: URL-4, b:URL-5).

Binanın yapısal özelliklerinin siyah çerçeveli pencerelerle altının çizilmesinin bir benzeri olarak, iç mekândaki birçok donatı elemanın mekanizmasını gizlemek gibi bir çaba içerisine girilmemiş olması dikkat çekicidir. Aydınlatma elemanlarının bağlantıları, cam cephe sisteminin açılıp-kapanma mekanizması ve radyatörlerin cam yüzeylerde zemin ile olan bağlantısı açıkça gösterilmektedir. Organiklik ve şeffaflık idealinin bir yansıması olan bu kullanım, binanın sahip olduğu tasarım niteliklerinin açıklıkla ortaya koymaktadır. Yine iç mekânda kullanılan birçok tasarım ürününün okulun öğrencileri tarafından tasarlanıp üretilmiş olması dikkate değer diğer bir özelliktir. Marcel Breuer'in bükülmüş çelik borularla tasarladığı ressam Kandinsky'e işaret eden "Wassily" sandalyesi Bauhaus'un işlevsellik, yalınlık ve ilkeleri çerçevesinde tasarlanmış bir endüstriyel ürün olmasının yanında yapının yaratıcılığı destekleyen yönü ile uyum içerisindedir (Şekil 11). Breuer'in bisikletten esinlenerek tasarladığı bu sandalye ergonomik olmasının yanında, yalınlığı ile göze çarpmaktadır.

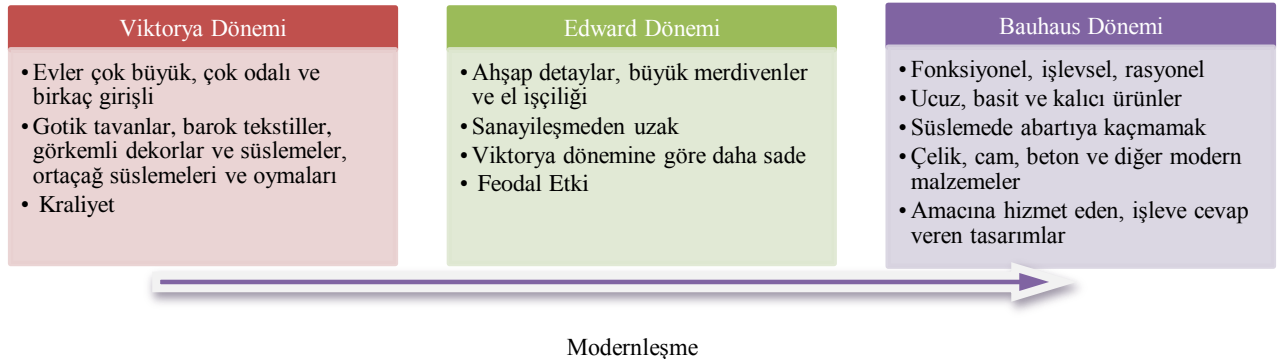


Şekil 11. Marcel Breuer, Wassily sandalye, 1925 (URL-8).

5. SONUÇ

Modernizm öncesindeki mimari anlayışı örnekleyen Viktorya ve Edward döneminde statü göstergesi olarak kullanılan Gotik tavanlar, Barok tekstiller, görkemli dekorlar, Orta Çağ süslemeleri ve oymaların hem işlevsellik algısının yerleşmediği hem de sanayileşme ile tasarım düşüncesi arasındaki ilişkinin kurulmadığı bir dönemi yansıttıklarını söylemek mümkündür. Edward dönemi mimarisinde tarz ve malzeme kullanımında çeşitlenme gözlemlenirken sadeliğe doğru bir geçişin başladığı görülmektedir.

Modernizme geçiş sürecinde yaşanan en çarpıcı değişim, tasarım anlayışındaki sadeleşme eğilimidir. Önceki yüzyılın dekoratif estetik kaygılarından çok uzakta, yalın ve net bir görünüm barındıran Dessau binası, işlevi ön plana alan özellikleriyle dikkati çekmektedir. Bauhaus ile dekoratif, süslemeci yoğunluğun yerine radikal bir önerme ile biçime değil işleve odaklanılmıştır. Aşağıda yer alan Şekil 12’de bu geçiş sürecinde meydana gelen değişimi yansıtan belli başlı özellikler özetlenmektedir:












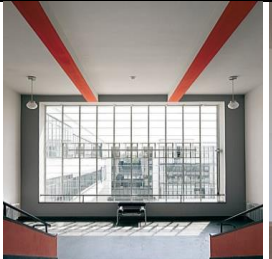


Şekil 12. Dönem özelliklerinin karşılaştırılması (Yazar tarafından üretilmiştir).

Zanaat ve sanatı birleştirme düşüncesi ile yola çıkılan Bauhaus'ta yeni üretim teknolojileri deneysel bir alan olarak görülmüştür. Yeni bir detay eklemekten çok, fazla olanı eksiltmeye dayanan bu deneysel bakış açısı hem binanın mimarisinde hem de sade, düz, abartıdan uzak ve pratik bir şekilde hayata geçirilen tasarımların oluşmasına zemin hazırlamıştır.

Bauhaus Dessau binasının iç mekan tasarım özellikleri incelendiğinde; malzeme seçimleri de dahil olmak üzere renk, doku ve aydınlatma gibi iç mekân tasarım öğelerinin dekoratif bir amaçtan çok, mekânın /nesnelerin işlevinin altını çizerek şekilde tasarlanması bu ideallerle paraleldir. Bu nitelikleriyle Dessau'daki Bauhaus binası, ekolün olgunluk aşamasını temsil etmenin yanı sıra; kısa bir tarih diliminde ve zorlu tarihsel koşullar altında ortaya çıkmış olmasına rağmen kuramın pratiğe yansıdığı en güzel örneklerden biridir. Günümüzde halen bir müze olarak kullanılan ve Modernist mimarinin başyapıtlarından biri olarak gösterilen Bauhaus Dessau, mimarlık tarihinde önemli bir noktada durmasının yanı sıra; işlevsel, ekonomik ve seri üretime yönelik sistemleri yaratıcı bir şekilde

kullanma iddiasıyla kendinden sonra gelen tasarım eğitimi anlayışı açısından da önemli bir noktada durmaktadır. Araştırmanın sonucunda binanın öne çıkan nitel özellikleri ve bu özelliklerin Bauhaus idealleri ile olan ilişkisi aşağıdaki tablo ile özetlenmiştir (Tablo 1).

Tablo 1. Bauhaus Dessau binasının nitel özellikleri (Yazar tarafından üretilmiştir).

Birimler	Bauhaus Dessau Binası Görselleri	Nitel Özellikler
Atölye cephesi ve atölye iç mekan	  	Şeffaflık Ritmik, Minimalist, Ferah, Sadelik, Geçirgen,
Teknik Okul	  	Farklı Hacim ve Yükseklik, Geometrik, Süslemeden Uzak, Sadelik, Asimetrik, Ritmik,
Oditoryum ve Fuaye	  	Çok Amaçlı, Fonksiyonellik, İşlevsel, Ferah, Aydınlık, Amaca Hizmet Eden,
Düşey Sirkülasyon Merdiven	  	Şeffaflık, Ritmik, Endüstriyel, Minimalist, Yönlendirici, Mekanik, Yenilikçi, Süslemeden Uzak,

Çalışma kapsamında Bauhaus Dessau binasının değerlendirilmesiyle şu sonuçlara ulaşılmıştır:

- **Endüstriyel ve Yenilikçi:** Endüstrileşme ile gelen yeni üretim teknolojilerinden faydalanma idealleri doğrultusunda; Cephede alçı, sıva ve cam malzemelerin kullanılması.
- **Süslemeden uzak, Şeffaflık, Ferah, Sadelik, Geçirgenlik ve Aydınlık:** Atölye cephesinin cam olarak tasarlanmasının Walter Gropius'un "Yapının yaşaması(organiklik)" ve "açık" olması gerektiği fikri ile ilişkilendirilmesi.
- **Ritmik:** Asal renklerin kullanıldığı yapıda pencere çerçevelerinin siyah olması strüktürün altını çizerek bir kontrast ve ritim oluşturmaları.
- **Şeffaflık, Aydınlık, Ferah ve Geçirgenlik:** Cam cephe ile oluşturulan şeffaflık algısı.
- **Asimetrik, Farklı Hacim-Yükseklik ve Geometrik:** Köprülerle bağlanan heterojen yapı gruplarının dolu-boş algısı yaratması.

- **Çok Amaçlı ve Yönlendirici:** Düşey sirkülasyonu sağlayan merdiven yapısının, öğrencilerin toplanma alanı olarak kullanabilecekleri alternatif bir alan olarak sunulması ve asal renklerin kirişlerde yönlendirici olarak kullanılması.
- **Fonksiyonellik, Amaca hizmet eden, Çok amaçlı ve İşlevsel:** Oditoryum alanında kullanılan akordiyon bölücünün, ihtiyaca göre açılıp kapanarak esnek bir mekan oluşturması ve bu bölücü akordiyonun, okulun işlevsel, fonksiyonel ve amaca yönelik tasarım anlayışını yansıtması.
- **Mekanik, Şeffaflık, Endüstriyel ve Yenilikçi:** Aydınlatma elemanlarının bağlantılarının, cam cephe sisteminin açılıp-kapanma mekanizmasının ve radyatörlerin cam yüzeylerde zemin ile olan bağlantısının açıkça gösterilmesinin organiklik ve şeffaflık idealinin bir yansıması olarak kullanılması.
- **Yalınlık, İşlevsellik, Minimalist ve Yenilikçi:** Bauhaus Dessau'da yalınlık ve işlevsellik ilkelerinin yapının mimari karakterinin yanında, Marcel Breuer'in bisikletten esinlenerek bükülmüş çelik borularla tasarladığı "Wassily" sandalyesi gibi mekânsal donatılarda da gözetilmesi.

Bauhaus'un ideallerinin yapının mimari karakterlerinden mekânsal donatılarına kadar yansıtılması tasarım fikrinde bir bütünlük oluşturmaktadır. Endüstrileşme sürecini kucaklayan ve ona nitelikli bir yön vermeyi hedefleyen Bauhaus Dessau binası; şeffaflık, ritmik, minimalist, ferah, sadelik, geçirgen, farklı hacim ve yükseklik, geometrik, süslemeden uzak, sadelik, asimetrik, ritmik, çok amaçlı, fonksiyonellik, işlevsel, ferah, aydınlık, amaca hizmet eden, endüstriyel, yönlendirici, mekanik ve yenilikçi gibi birçok kavramı bünyesinde barındırmaktadır. Bu kavramların tasarımda etkin rol oynaması Bauhaus'un ideallerini yansıtması açısından önem taşımaktadır.

Araştırma ve Yayın Etiği Beyanı: Etik kurul izni ve/veya yasal/özel izin alınmasına gerek olmayan bu çalışmada araştırma ve yayın etiğine uyulmuştur.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı: Yazarlar; Kalyenci, D.A.'nın makalede katkı sunduğu kısımların oranının %65, Arı, S.'nin makalede katkı sunduğu kısımların oranının %35 değerinde olduğunu beyan eder.

Araştırmacıların Çıkar Çatışması Beyanı: Yazarlar bu çalışmada herhangi bir çıkar çatışması bulunmadığını beyan eder.

KAYNAKLAR

- Adam, A. (2016). Domestic Architecture as a Tool of Separation, İçinde H.F. Mallgrave (Eds.), *Companions to the History of Architecture*, Vol.3, (pp.1-16), NJ:Wiley-Blackwell.
- İnan, A.D. (2020), BAUHAUS_100+TR. Ali Cengizkan (Ed.), Linda Rödel Çiftçi ve Afet Derin İnan (çev.), İçinde Gür, B. F. *Bir Binanın Şeffaflıkla İmtihanı Walter Gropius'un Dessau Binası*. Ankara: TED Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Yayınları. (pp. 80-98).
- Akdere, A. (2018). *Bauhaus Felsefesi ve Mobilya Tasarımı*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.
- Aliçavuşoğlu, E., & Artun, A. (2020). *Bauhaus: Modernleşmenin Tasarımı*. 6. Baskı, İstanbul: İletişim Yayıncılık.
- Bingöl, İ. (2019). Bauhaus'dan Önce: Deutscher Werkbund ve Osmanlı İmparatorluğu. *Mimar-İst Dergisi: Bauhaus'un Uzak Yankıları*. 65, 56-62.
- Boyacıoğlu, E. (2015). Bruno Taut Promoter and Critic of Modern Architecture. İçinde Güniz Meltem Giray, Sevim Burulday, Emre Kolay, Yasin Ezik (Eds.), *Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi ve Bruno Taut*, Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi. 152-172.
- Brittain Catlin, T. (2018). Architecture and the Edwardian Era, Gresham College. <https://kar.kent.ac.uk/66444/1/Architecture%20and%20the%20Edwardian%20Era.pdf> adresinden 05.10.2022'de alınmıştır.

- Bulat, S., Bulat, M., & Aydın, B. (2014). Bauhaus Tasarım Okulu. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. 18(1). 105-120.
- Can, A. (2021). Weissenhof ve Kochenhof Stuttgart Yerleşkelerinin Deutscher Werkbund'un Misyonu Özelinde Tarihsellik Bağlamında Okunması. *Mimarlık ve Yaşam Dergisi*. 6(2), 637-658. doi:10.26835/my.920679.
- Derya, H. (2015). Almanya ve Japonya'nın Sanayileşme Sürecinde Korumacı Politikalarının Önemi. *Akademik Bakış Dergisi*. 48, 97-117.
- Freyer, H. (2014). *Sanayi Çağı*. Hüseyin Batuhan ve Bedia Akarsu (Çev.), 2.Baskı, İstanbul: Doğu Batı Yayınları Sosyoloji Dizisi.
- Güler, K. (2019). Modern Bir Anıtın Rekonstrüksiyon Hikayesi: Bauhaus-Dessau Usta Evleri (Meisterhauser). *Mimar.ist*. 19(65), 102-111.
- Karademirlidağ, S. (2022). *Modernist Sürecin Bauhaus Okuluna Etkileri ve Eichler Evleri Örneklemesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Kültür Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Kentgens Craig, M. (1998). *The Dessau Bauhaus Building 1926-1999*. 1.Baskı, Switzerland: Publishers for Architecture.
- Logemann, J. L. (2019). *Engineered to Sell: European Émigrés and the Making of Consumer Capitalism*. 1.Baskı, Chicago: University of Chicago Press.
- Marshall, G. (1999). *Sosyoloji Sözlüğü*. Osman Akınhay ve Derya Kömürcü (Çev.), 1. Baskı, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Ozan, M. (2009). *Bauhaus Okulu ve Erken Cumhuriyet Dönemi Mimarisi-İç Mimarisine Etkileri*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Roth, L.M. (2019). *Mimarlığın Öyküsü: Öğeleri, Tarihi ve Anlamı*. 3.Baskı, İstanbul: Kabcacı Yayınevi.
- Sanat Sözlüğü. (2012). *Werkbund*. Retrieved from. <https://sanatsozlugum.blogspot.com/2012/06/werkbund.html>
- Schwartz, F. J. (1996). *The Werkbund: Design Theory and Mass Culture Before the First World War*. 1. Baskı, London: Yale University Press.
- Tanyeli, U., & Sözen, M. (1986). *Sanat kavram ve Terimleri Sözlüğü: öğeleri, tarihi ve anlamı*. 10.Baskı, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Ufuklar, A.Y. (2019). Mimarlık, Planlama ve Tasarım. İçinde Uzun, T., *Bauhaus Ekolü ve Kuramsal Arka Planı* (pp. 411-448).
- Wilkinson, P. (2015). *Gerçekten Bilmeniz Gereken 50 Mimarlık Fikri*. Volkan Atmaca (Çev.), 1. Baskı, İstanbul: Domingo Yayınevi.
- URL-1.<https://archi101.com/donemler/victoria-donemi-mimarisi/> adresinden 20.10.2022'de alınmıştır.
- URL-2.<https://victorian-era.org/edwardian-era-interiors.html> adresinden 20.10.202'de alınmıştır.
- URL-3.<https://www.e-skop.com/skopbulten/bauhaus-kurulus-manifestosu/3946> adresinden 05.10.2022'de alınmıştır.
- URL-4.<https://www.bauhaus-dessau.de/en/architecture/bauhaus-building.html> adresinden 07.10.2022'de alınmıştır.
- URL-5.<https://www.arkitera.com/gorus/bauhaus-100-bir-manifesto-bir-ekol-bir-okul/> adresinden 25.11.2022'de alınmıştır.
- URL-6.<https://www.arkitektuel.com/dessau-bauhaus/> adresinden 25.11.2022'de alınmıştır.
- URL-7.<https://www.bauhaus-dessau.de/en/service/hire-rooms/bauhaus-building.html> adresinden 25.11.2022'de alınmıştır.
- URL-8. <https://tervlap.hu/cikk-nezet/a-bauhaus-fellegvara> adresinden 27.11.2022'de alınmıştır.

DUBLIN İLKELERİ ÇERÇEVESİNDE ÜRETİMDEN
TÜKETİME ENDÜSTRİ YAPILARINihan KONAK¹

Araştırma Makalesi

Yazar Bilgileri

¹Kocaeli Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Doktora Programı
nihankonak@gmail.com
0000-0001-6867-8158
Sorumlu Yazar

Geliş: 08.12.2023
Kabul: 04.03.2024

Atıf için:

Konak, N. (2024). Dublin İlkeleri çerçevesinde üretimden tüketime endüstri yapıları, *Mekansal Araştırmalar Dergisi*, 2(1):25-42.

Özet

Üretimde makineleşmeyi başlatan Endüstri Devrimi, pek çok açıdan insanlık tarihinin dönüm noktalarından biri olmuştur. Kullanılan makinelerin boyut ve özellikleri doğrultusunda inşa edilen endüstri yapıları, kentleşme sürecine de yön vermişler ve zamanla, çeşitli sebeplerle atıl durumda kalıp terk edilmişlerdir. 20. yüzyılın ikinci yarısı itibarıyla, işlevsiz kalan endüstri yapıları yeniden değerlendirilmek istenmiş ve 'koruma' fikrinin değer kazanmasıyla, kültürel mirasın bir parçası olarak 'endüstriyel miras' kavramı geliştirilmiştir. Bu noktada; yeniden işlevlendirme yöntemi, endüstri mirası yapıları koruyup varlıklarını sürdürme açısından uygun bir yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu çalışmada temel başvuru kaynağı olarak; Uluslararası Anıtlar ve Sitler Konseyi (ICOMOS) ve Endüstri Mirasının Korunması Uluslararası Komitesi (TICCIH) tarafından 2011 yılında kabul edilen, endüstri mirasının belgelenmesi ve korunması adına imzalanan *Dublin İlkeleri* seçilmiştir. İlk işlevleri üretim yapıları olup, yeni işlevleri ile günümüz tüketim anlayışına hizmet eden yeniden işlevlendirilmiş örnek endüstri mirası yapıları, *Dublin İlkeleri* metninden yapılan çıkarımlar doğrultusunda çözümlenip değerlendirilmiştir. Bilimsel araştırma yöntemlerinden, nicel araştırma tekniği olan tarama yöntemine dayanan bu çalışmanın amacı; yeniden işlevlendirme yaklaşımı ile 'üretim' ekseninden 'tüketim' eksenine kaymış olan endüstri yapılarında endüstriyel miras değerinin, *Dublin İlkeleri* ile ne derece örtüştüğünü ölçebilmek ve bu konuya dair genel bir yaklaşım ortaya koyabilmektir.

Anahtar Kelimeler: Endüstri yapıları, endüstri mirası, yeniden işlevlendirme, Dublin ilkeleri

INDUSTRIAL STRUCTURES FROM PRODUCTION TO CONSUMPTION
WITHIN THE FRAMEWORK OF DUBLIN PRINCIPLES

Abstract

The Industrial Revolution, which initiated mechanization in production, is one of the turning points in human history. Industrial buildings were built in accordance with the dimensions and features of the machines used and these structures also guided the urbanization process. Industrial buildings have become idle and abandoned over time for various reasons. As of the second half of the 20th century, dysfunctional industrial structures were sought to be re-evaluated. During this period, the idea of 'protection' rapidly gained value. Thus, the concept of 'industrial heritage' was developed as part of cultural heritage. The 're-functioning method' has become a suitable method for preserving industrial heritage structures and maintaining their existence. The main reference source for this product is the '*Dublin Principles*' which was accepted by ICOMOS and TICCIH in 2011 and signed for the documentation and protection of industrial heritage. The initial functions of the selected exemplary industrial heritage structures are production-oriented. Today, they serve the concept of consumption with their new functions. Selected example structures; It was evaluated in line with the inferences made from the *Dublin Principles* text. This research is conducted by literature review which is a quantitative research technique among scientific research methods. The aim of this study is to measure with the re-functional approach of overlapping principles with the industrial heritage value in industrial buildings that have shifted from the 'production' axis to the 'consumption' axis according to *Dublin Principles* approach. Additionally, it was intended to present a general approach to this case.

Keywords: Industrial buildings, industrial heritage, re-functionalisation, Dublin principles

1. GİRİŞ

İnsanlık tarihinde; ekonomik yapıyı kökünden deęiřtiren, toplumsal yařamın her alanını etkileyen iki önemli olaydan söz edilmektedir: Bunlardan birincisi; Mezopotamya’da ortaya çıkıp sonrasında farklı tarihlerde farklı yerlerde gerçekteřen ‘tarım’ devrimi, ikincisi ise, 18. yüzyılın sonlarına doęru kendini belli eden ‘endüstri’ devrimi olmuřtur (Uçar, 2013).

Tarih boyunca insanoglu; yařamını idame ettirebilmek için, hemen her alanda üretim yapmak zorunda kalmıř ve bu üretim sonucu ortaya çıkan ürünleri kullanmıřtır. Bu doęrultuda; insan olmanın bir güdüsü olan ‘üretme’ ihtiyacı, toplumların geliřerek var oluřlarını sürdürmelerini saęlamıřtır. İnsanın beden gücü ile beyin gücünün birleřerek çeřitli ürünler meydana getirmesi eylemi olan ‘üretim’; araç ve gereçlerin insan kontrolünden çıkıp, makineleřmesiyle birlikte ‘sanayi’ ya da bir dięer adıyla ‘endüstri’ tanımıyla anılır olmuřtur (Emre, 2008). Üretimin makineleřmesi, daha genel bir ifadeyle ‘endüstrileřme’ süreci; el ile yapılan üretimin, organik olmayan çeřitli güç kaynakları ile makineye devredilmesi anlamına gelmektedir. Bu durum; mimarlık alanına, üretim yapılan yapıların ‘fabrikalařması’ olarak tezahür etmiřtir. Endüstri yapıları; her çeřit ürünün yapıldığı fabrika, iřleme, montaj, karıřtırma, temizleme, yıkama, paketleme, depolama, daęıtım ve onarım gibi iřlemlere mahsus bina ve yapılardır (Ayaz, 2017). Elbette endüstri yapıları, yalnızca fabrika binaları ile sınırlı deęildir. Yapılan literatür taramasında, endüstri yapılarının türlerinin belirlenmesine dair farklı sınıflandırmalar yapıldığı görölmüřtür. Ülkelerin endüstrileřme süreçlerinin ve barındırdıkları sanayi kollarının farklı olması, her ülkenin kendine özgü niteliklerinin olması gibi sebepler, endüstri yapılarının sınıflandırılmasını çeřitlendirmiřtir. Mamul üreten tüm üretim yapıları, üretilen ürünlerin depolandığı yapılar, üretime hizmet eden ulařım yapıları, üretim yapılarına destek yapılar gibi yapı ve yapı gruplarının tümü endüstri yapısı olma özellięi tařımaktadır.

Endüstri Devrimi ile birlikte bařlayan süreçte; endüstri yapıları, genellikle kent merkezlerine veya su kıyılarına kurulmuř ve kentlerin geliřim süreçlerinin önemli birer parçası olmuřlardır. Mimari ve mekânsal özellikleri açısından bakıldığında; endüstri yapıları, üretim biçimine uygun řekilde ve iřleve yönelik olarak inřa edilmiřlerdir. Geniř açıklıklı, yüksek tavanlı, yatayda geniřlemeye müsait, gün ıřığından en yüksek seviyede yararlanmayı amaçlayan –özellikle fabrikalarda sık pencereci cephelere sahip- estetik kaygının az olduęu, ihtiřamdan uzak yapılar olarak nitelendirilebilmektedir. Endüstri yapıları, birer mimari ve mühendislik yapıları olmalarının yanı sıra; aynı zamanda toplumların belirli dönemlerindeki üretim tarihini, teknolojisini, sosyal, ekonomik ve politik yapısını yansıtıci özelliklere de sahiptirler (Özen & Sert, 2006).

Endüstri Devrimi sonrasında, özellikle 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren; kent yařamında meydana gelen deęiřim ve dönüşümler sonucu, endüstri uygarlıklarının ortaya koyduęu deęerler yok olma tehlikesi ile karřı karřıya kalmıř ve tüm miras öğelerinde olduęu gibi ‘koruma’ fikri ile ortaya çıkan ‘endüstriyel miras’ kavramı kuvvetli bir řekilde anılmaya bařlanmıřtır. Koruma eylemi; uluslararası belirli standartlara uygun řekilde, farklı disiplinlerden gelen uzman kiřilerin oluřturdukları çeřitli yöntemlerle sürdürülmesi gerekli olan, son derece önemli bir eylemdir (Balci, Kuban, Çiftçi, 2022). Kültürel mirasın bir parçası olarak geliřen endüstriyel mirasın tanım ve kapsamı hakkında tartıřmalar uzun süre devam etmiř olsa da; bu ifade daha çok, Endüstri Devrimi sonrası yapılan yapılara iřaret etmektedir. Fonksiyonlarda ‘ekonomi’ ve market piyasalarında ‘üretim’ řekillerinde görölen deęiřiklikler sonucu; endüstri yapıları, modası geçmiř kullanılmayan yapılar hâline dönüşmeye yüz tutmuřtur (Piran, 2016). Fabrika, antrepo, depo gibi endüstri yapılarının sahip oldukları basit formlar, serbest alanlar, geniř açıklığa sahip mekânlar ve açıkça sergiledikleri mimari yapısal özellikleri ile çevresel özellikleri, bu tip yapıların yeniden deęerlendirilmeleri gerektiğini düşündürmeye bařlamıřtır. Bu noktada; zamanla iřlevini yitiren endüstri yapıları için, ‘yeniden iřlevlendirme’ uygun bir koruma yöntemi olarak kabul görmüřtür. Bir yapının kullanımıyla ilgili olarak öncelikle istenen, yapının özgün iřlevini sürdürmesi olsa da; bunun mümkün olmadığı durumlarda, yeniden iřlevlendirme ile yapıyı kullanmaya devam edebilmek son derece önemlidir. Bu bakıř açısıyla; çeřitli sebeplerle özgün iřlevlerini yitirmiř, atıl durumda kalmıř endüstri yapıları müze, kültür/sanat merkezi, eğitim yapısı, konut, ofis, restoran ve daha bařka yeni iřlevlerle, varlıklarını sürdürmeye bařlamıřtır.

Endüstri yapılarının inřa edilmelerinden itibaren bařlayıp, ‘endüstriyel miras’ deęeri kazanarak yeniden iřlevlendirilmelerine kadar geçen süreç, ařağıda řekil 1’de gösterilmiřtir. Buna göre; Endüstri Devrimi ile üretimde makineleřmenin bařlaması, sürece uygun yeni yapıların inřa edilmesi ihtiyacını doęurmuř ve farklı amaçlara hizmet eden endüstri yapılarının üretimi bařlamıřtır. Geçen zamanla ve çeřitli sebeplerle, üretilen endüstri yapıları terk edilip atıl durumda bırakılmıř ve bu durum mimarlık çevrelerince tartıřmaya açılmıřtır. Kültürel mirasa baęlı olarak geliřen ‘endüstriyel miras’ kavramı ile birlikte endüstri yapılarının deęeri anlařılıp onları koruma fikri ortaya çıkmıř, bunun için yeniden iřlevlendirme yöntemi uygun görölmüř ve böylece pek çok endüstri yapısı tekrar kullanıma hazır hale getirilerek toplumsal hayata katılmıřtır.



Şekil 1. Endüstri yapılarının dönüşüm süreci (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

Yeniden işlevlendirilerek kullanıma açılan endüstri yapılarında en sık tercih edilen yeni işlevler olarak müze yapıları ile eğitim yapıları ön plana çıkmakla birlikte, bunlardan başka pek çok farklı kullanım biçimine uygun şekilde yeniden işlevlendirilmiş endüstri mirası örneği bulunmaktadır. Yeniden işlevlendirilen endüstri yapılarının pek çoğu; toplumsal kullanıma açık, kamu yararı sağlayan dönüşüm projelerinin birer parçası olmuşlardır.

Endüstriyel miras kavramının oluşması, görece yeni/yakın zamanlı olduğundan; daha evvel, korunacak değerleri ve değerlendirme ölçütlerini belirlemedeki temel ayırım, söz konusu kültür varlığının ‘taşınır’ veya ‘taşınmaz’ olduğunu belirleme şeklinde olmuştur. Taşınabilen kültür varlıkları; hareket ettirilebilen, bir yere fiziksel olarak bağlı olmayan resim, heykel, el yazmaları, ikonalar, seramik-cam-çini objeler ve benzeri eserler gibi tüm ürünleri kapsamaktadır. Taşınamayan kültür varlıkları ise; sitler, anıtlar, külliyeleler, çevresel değerler ve benzeri eserler şeklinde sıralanmaktadır. Endüstri yapılarının miras değeri kazanması süreci, taşınamayan kültür varlıklarının bir parçası olarak kabul edilmesiyle başlamıştır.

II. Dünya Savaşı sırasında yaşanan yıkım sonrası ‘koruma’ fikri daha değerli hâle gelmiş, aidiyet ve kimlik duyguları gibi haklı sebepler doğrultusunda yıkılan kentleri yeniden kurma girişimleri ortaya çıkmış ve savaş bittikten on yıl kadar sonra tüm bu sürecin etkileriyle, 1964 yılında ‘II. Uluslararası Tarihi Anıtlar Mimar ve Teknisyenler Kongresi’ düzenlenmiştir. Bu kongrenin en önemli ürünlerinden biri ‘Venedik Tüzüğü’ olup, kongre sonrasında ciddi açılımlar gerçekleştirilmeye başlanmış ve ICOMOS (International Council on Monuments and Sites / Uluslararası Anıtlar ve Sitler Konseyi) adında bir konsey kurulmuştur. Venedik Tüzüğü, ‘anıt’ kavramını geliştirirken, ‘kültürel miras’ ifadesini kullanan ilk yasal belge ise UNESCO’nun (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization / Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü) 1972 tarihli “Dünya Kültürel ve Doğal Mirasını Koruma Konvansiyonu” sözleşmesi olmuştur.

Kültürel mirasa bağlı olarak gelişimi hız kazanan ‘endüstriyel miras’ konusunda, ilk uluslararası başvuru kaynağı olarak 2003 tarihli “Nizhny Tagil Tüzüğü” kabul edilmektedir. ICOMOS’un; endüstri mirası sitleri, yapıları, alanları ve peyzajları korumak için, TICCIH (The International Committee for the Conservation of Industrial Heritage / Endüstriyel Mirasın Korunması Uluslararası Komitesi) ile birlikte kabul ettiği ilkeler ise “Dublin İlkeleri” olarak anılmaktadır.

Bu çalışmanın temel başvuru kaynağı, ‘Dublin İlkeleri’ olarak belirlenmiş, Dublin İlkeleri metni üzerinden belli çıkarımlar yapılmış ve seçilen örnek endüstri mirası yapıları, bu ilkeler çerçevesinde değerlendirilmiştir. Çalışmanın ortaya çıkış sürecinde; ‘üretim’ eylemi ile var olmuş endüstri yapılarının yeni işlevleri ile -tam zıttı şekilde- ‘tüketim’ odaklı yapılar/mekânlara dönüşümüyle ortaya çıkan sonuç ürünlerin ‘endüstriyel miras’ değerinden uzaklaşmış olabileceği fikri, bir problem olarak kabul edilmiş ve bu durum, çalışmanın temel konusunu oluşturmuştur. Belirtmek gerekir ki; bir üretim yapısının tüketim yapısına dönüşmesi, toplumsal-ekonomik-sosyolojik vb. pek çok farklı boyutta araştırılabilecek bir olgu olup, bu çalışmada ‘endüstriyel miras’ olarak mimarlık disiplini tarafı konu edilmiştir. Örnek olarak; alışveriş merkezi, restoran ve otel olmak üzere; tüketim alışkanlığına hizmet eden üç farklı amaca yönelik yeniden işlevlendirilmiş birer adet endüstri mirası yapısı seçilmiş ve örnekler, bu üç işlev ile sınırlandırılmıştır. Örnek sayısı sınırlı tutulduğundan; benzer özellikler ile yeniden işlevlendirilmiş tüm endüstri mirası yapılarını kapsayacak bütüncül bir sonuçtan bahsetmek mümkün olmasa da,

konuya dair genel bir yaklaşım ortaya konulmaya çalışılmıştır.

1.1. Çalışmanın Amacı ve Yöntemi

Çalışma kapsamında; endüstri mirası yapıların yeniden işlevlendirilmesi konusuna dair analitik bir yaklaşımda bulunulup, seçilen örnek yapılar üzerinden bir analiz ve değerlendirme sunulmuştur. İncelenen örnek dönüşüm projeleri, *Dublin İlkeleri* çerçevesinde ele alınmıştır. Çalışmanın bilimsel araştırma sürecinin akış diyagramı, aşağıda Şekil 2’de gösterildiği gibi oluşturulmuştur.



Şekil 2. Bilimsel araştırma süreci akış diyagramı (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

Çalışmanın temeli; bilimsel araştırma yöntemlerinden nicel araştırma tekniği olan tarama (survey) yöntemine dayanmaktadır. Çalışmanın araştırma metodolojisi, şu şekilde kurulmuştur:

1. Adım: Araştırma konusunun tanımlanması ve araştırma sorusunun belirlenmesi.
2. Adım: Araştırma kriterlerinin oluşturulması ve sınırlılıkların belirlenmesi.
3. Adım: Örnek yapıların seçilmesi.
4. Adım: Yapıların analiz edilip, değerlendirilmesi.

Buna göre; bu çalışma için adımlar aşağıdaki gibi gerçekleşmiştir:

1. Adım:

Araştırma konusunu belirlemede ilk karar; ‘endüstri mirası yapıları’ üzerine çalışmak olmuştur. Öncelikli literatür araştırması; ‘endüstri mirası’ kavramı üzerine gerçekleştirilmiş ve bir yapının, endüstri mirası değeri kazanması süreci araştırılmıştır. Koruma fikri ile ortaya çıkan endüstriyel miras kavramının oluşma sürecindeki önemli dönüm noktaları belirlenmiş ve sürecin en önemli ürünlerinden biri olan *Dublin İlkeleri*, sonuç değerlendirmesinin temel dayanak metni olarak seçilmiştir. Yeniden işlevlendirme yöntemi ile varlıklarını sürdüren endüstri mirası yapılarına dair yapılan literatür taramasında, pek çok farklı yeni işlev tercihi olduğu görülmüştür. Yeniden işlevlendirilen yapılarda, büyük oranda kamu yararı gözetilmesine rağmen, günümüz ‘tüketim kültürü’ ne hizmet eden yeni işlevler de yer almaktadır. Bu bağlamda; yeniden işlevlendirme yaklaşımıyla, ‘üretim’ ekseninden ‘tüketim’ eksenine kaymış olan endüstri yapıları, araştırmanın konusunu oluşturmaktadır. Araştırma sorusu; “*Yeni işlevleri ile ‘tüketim’ odaklı mekânlar haline dönüşmüş yapılar, ‘endüstriyel miras’ değerini ne derece taşımaktadır?*” olarak belirlenmiştir.

2. Adım:

Araştırma kriterleri arasında; incelenen yayın türlerini ve yıl aralığını belirleme ile hangi akademik arama platformlarının kullanıldığı hususları yer almaktadır. Buna göre; incelenen yayınlar son yirmi yıl içerisinde yayınlanmış makale ve tezlerle sınırlandırılmış, daha eski çalışmalar kaynak olarak kullanılmamıştır. İncelenen tezlerin tümü; Türkiye’de yayınlanmış olup, *YÖK Ulusal Tez Merkezi* veri havuzunda yer almaktadır. Makale taramaları ise; *Google Scholar* ile *Research Gate* akademik arama ve yayın platformlarından yararlanılarak yapılmıştır. Çalışmanın en önemli sınırlılıklarından biri; incelenen örneklerde ‘hangi’ yeni işleve sahip endüstri mirası yapılarının, tercih edileceği konusudur. Çalışmanın başlığında ‘*üretimden tüketime*’ ifadesi ile açıkça belirtildiği gibi; ‘üretim’ odaklı toplumların doğurduğu endüstri yapılarının, yeni işlevleri ile ‘tüketim’ odaklı toplumlara hizmet ettiği örneklerde karar kılınmıştır. Bu noktada özellikle belirtmek gerekir ki; ‘tüketim’ kelimesi

ile işaret edilmek istenen, belirli bir ödeme yapılarak hizmet alınan mekânlardır. Bu nedenle, yeniden işlevlendirme ile 'eğitim yapısı' ya da 'müze' işlevi edinmiş yapılar belirlenen sınırın dışında tutulmuştur.

3.Adım:

Araştırma dâhilinde, üç adet endüstriyel dönüşüm projesi incelenmiş ve analiz edilmiştir. Seçilen yapıların tümü Avrupa kıtasında, sırasıyla; İngiltere, Hollanda ve İspanya'da yer almaktadır. Bilindiği gibi Endüstri Devrimi 18. yüzyılda İngiltere'de başlamış ve uzun bir zaman dilimine yayılarak, öncelikle Avrupa kıtası üzerinde etkili olmuştur. Endüstri Devrimi öncesinde, Avrupa'nın ekonomik ve toplumsal düzeninde önemli değişikliklere yol açan olayların yaşanmış olması (Rönesans, deniz aşırı ticaretin gelişmesi, burjuva sınıfının ortaya çıkması gibi) devrimin merkezinin bu bölge olmasına sebep olmuştur. Bu çalışmada seçilen örnek projeler; Endüstri Devrimi'nin merkez noktası ile en etkili olduğu kıta üzerinde yer alan projeler arasından seçilmiştir. Seçilen yapılardan ikisinin ilk işlevi fabrika, birinin ilk işlevi depo yapısıdır.

4.Adım:

Çalışmanın son adımı; seçilen örnek endüstriyel dönüşüm projelerinin incelenip değerlendirilmesi olmuştur. 2011 yılında *ICOMOS* ve *TICCIH* tarafından ortaklaşa kabul edilen *Dublin İlkeleri* metni incelenmiş ve bu metinden yedi adet madde çıkarılmıştır. Sırasıyla; endüstri mirası olma, endüstri mirası olarak bir anlam taşıma, bulunduğu bölgeye katkı sağlama, ilk işlevine dair bilgi verme, disiplinler arası çalışma barındırma, yapılan müdahalelerin geri dönülebilir olması ve bünyesinde bilgilendirme donatılarına yer verme olarak belirlenen bu maddeler ile yapılan endüstriyel dönüşüm projelerinin ne derece başarılı olduklarına dair değerlendirmeler yapılmıştır. Yapılan değerlendirmeler, puanlama sistemi ile tablolştırılmıştır.

Çalışmanın amacı; yeniden işlevlendirme yaklaşımı ile varlıklarını sürdürmeye devam eden seçili örnek yapıları inceleyip, endüstriyel miras değerinin, *Dublin İlkeleri* ile ne derece örtüşüğünü ölçebilmek ve endüstri mirası yapılarını koruma konusuna dair genel bir yaklaşım ortaya koyabilmektir. Belirlenen yöntem sayesinde; endüstriyel dönüşüm projelerinin ne ölçüde başarılı olduğu, daha objektif bir tutum ile değerlendirilebilmiş ve daha geçerli sonuçlar elde edilmiştir. Bu çalışmada elde edilen bulgular ve *Dublin İlkeleri* metnindeki ifadeler/açıklamalara/tanımlara göre yapılan sonuç değerlendirmesi; özne bir bakış açısına sahip olmakla birlikte, genel kabul edilebilir düzeydedir ve geliştirilmeye açık olduğu kabul edilmiştir.

2. DUBLİN İLKELERİ

ICOMOS'un (*International Council on Monuments and Sites / Uluslararası Anıtlar ve Sitler Konseyi*), 28 Kasım 2011'de yapılan *17. Genel Kurulu*'nda kabul edilen *ICOMOS-TICCIH Ortak İlkeleri* yani *Dublin İlkeleri*; dünya üzerindeki toplumların mirasının bir parçası olan endüstri mirasının özel niteliğini ve çağdaş, ekonomik, yasal, kültürel ve çevresel konularla ilişkisini, karşı karşıya olduğu tehditleri göz önüne alan ve endüstri mirasının belgelenmesine, korunmasına, konservasyonuna, değerinin anlaşılmasına yardımcı olacak ilkeler olup, aynı zamanda destek ve işbirlikleri için açık bir çağrı niteliğindedir (*Dublin İlkeleri*, URL-1). *ICOMOS Türkiye*'nin resmi web sitesinde Türkçe çevirisinin yer aldığı *Dublin İlkeleri*, en genel ifadeyle; endüstri mirası sitlerinin, yapılarının, alanlarının, peyzajlarının korunmasına katkı sağlamak amacıyla yayınlanmış bir metin olarak tanımlanabilir. Tanım ve bilgilendirmenin haricinde dört ana başlığa ayrılmış olan bu ilkeler, toplam 12 maddeden oluşmaktadır (*Dublin İlkeleri*, URL-1).

Dublin İlkeleri metni; endüstri mirasının belgelenmesine, korunmasına, konservasyonuna, değerinin anlaşılmasına yardımcı olmak üzere imzalanmıştır (Arabulan & Demirel, 2023). Metinde; öncelikle, endüstriyel miras kavramını geliştirme hususunda daha evvel yapılan çalışmalar tanıtılmış ve tarihsel süreç içerisinde, endüstriyel mirası koruma yaklaşımına dair genel bir anlatım yapılmıştır. Daha sonra; kendinden evvel yapılan çalışmaların zemininde geliştirilen yeni bir takım ilkeler, maddeler halinde sıralanmıştır.

Endüstrileşme sürecinin mimarlık disiplinine tezahürü olan endüstri yapıları; döneminin yeni tasarım anlayışı ve inşaat teknikleri doğrultusunda, yeni yapı malzemeleri ile üretilmiş ve bu sayede uzun yıllar boyunca ayakta kalmayı başarabilmiş yapılar olmuşlardır. Mimari özelliklerinin yanı sıra, toplumsal belleğin önemli birer parçası hâline gelmiş olan endüstri mirası yapıları, Endüstri Devrimi'nin günümüzdeki somut öğeleridirler. Bu nedenle *Dublin İlkeleri* gibi koruyucu metinlerin varlığı; endüstri mirası yapıları-alanları-sitleri-peyzajları belgelemek, değerlerini anlamak, koruyup muhafaza etmek ve kamusal farkındalık oluşturup sürdürülebilirliğini sağlamak adına son derece önemlidir. Bu bağlamda; *Dublin İlkeleri* metninde endüstriyel miras yapılarının yeniden

işlevlendirilmesine yönelik dört temel prensipten bahsetmek mümkündür (Arabulan & Demirel, 2023);

1- Belgeleme ve Anlama:

- Unsurları araştırma ve belgeleme, tanımlama, koruma ve miras önem ve değerlerini takdir etme
- Tarihi, teknolojik ve sosyo-ekonomik boyutları ele alma
- Bölgenin/ülkenin endüstriyel ve sosyoekonomik tarihi veya diğer bölgelerle bağlantılar hakkında kapsamlı bilgi aktarma

2- Koruma ve Sürdürme:

- Uygun politikalar, yasal ve idari önlemler alma ve uygulama
- Envanterleri ve listeleri etkin yönetim ve koruma politikalarının önlemlerinin bir parçası olarak geliştirme ve kullanma
- Devam eden kullanım ve işlevlerin fiziksel ve ekonomik sürdürülebilirlik için yeterli koşulları sağlama
- Yapılara ve çevrelere bütüncül koruma önlemleri uygulama

3- Koruma ve Bakım:

- Uygun orijinal veya alternatif kullanım ile koruma
- Geri dönülebilirlik, fiziksel müdahale, yaş değerine, önemli iz ve işaretlere saygı
- Yıkım, kaldırma, uyarılma süreçlerinin kaydı

4- Sunma ve İletme:

- Halk ve özel sektörü bilinçlendirme
- Sergiler, yayınlar, web siteleri vb. kaynaklar aracılığı ile farkındalık oluşturma ve sürdürme.

Bu çalışmada; ilk işlevleri üretim yapıları olup, yeni işlevleri ile günümüz tüketim anlayışına hizmet eden yeniden işlevlendirilmiş örnek endüstri mirası yapıları, *Dublin ilkeleri* metni doğrultusunda değerlendirilmiştir. Seçilen endüstri mirası yapılarının objektif bir değerlendirmeye tabi tutulabilmesi amacıyla; incelenen metinden, aşağıda maddeler halinde sıralanan çıkarımlar yapılmıştır ve bir sonraki bölümde örnek yapılar, bu çıkarımlar doğrultusunda incelenip değerlendirilmiştir:

- Yapının endüstri mirası ifadesini karşılması:
“Endüstri mirası sitle, yapılar, kompleksler, alanlar ve peyzajlar yanında, onlarla ilgili makineler, eski veya devam eden sanayi süreçleri, ham maddelerin çıkarılması, ürüne dönüştürülmesi ve ilgili enerji ve taşıma altyapıları hakkında veri sağlayan nesnelere veya belgelerden oluşmaktadır.” (URL-1).
- Endüstri mirası olarak taşıdığı anlam:
Bir süreç ya da teknolojinin temsilcisi olup olmaması, bölgesel ya da küresel etkisinin fazla olması veya insanların belleğinde taşıdığı anlam, somut olmayan mirasa sahip olması gibi.
- Bulunduğu bölge için önem teşkil etmesi:
O bölgenin, endüstriyel ve sosyoekonomik kalkınmasına katkı sağlamış olması.
- Donanımı:
Örneğin, arşiv kayıtlarını veya içindeki makineleri ne derece koruduğu.
- Disiplinler arası bir çalışma ve araştırma yaklaşımının olması.
- Yapılan müdahalelerin geri dönülebilirlik derecesi.
- Yeniden işlevlendirilmiş kullanımında, endüstriyel miras değeri ile ilgili halka bilgi vermesi durumu.

İncelenen örnek dönüşüm projeleri; yukarıda sıralanan maddelerden yalnız birini sağlıyorsa ‘**çok az**’, ikisini sağlıyorsa ‘**az**’, üç veya dördünü sağlıyorsa ‘**orta**’, beş veya altısını sağlıyorsa ‘**fazla**’, maddelerin tümünü yani yedisini birden sağlıyorsa ‘**çok fazla**’ düzeyde başarılı olarak nitelendirilmiştir (Tablo 1).

Tablo 1. İncelenen dönüşüm projelerinin, *Dublin İlkeleri* metni esas alınarak hazırlanan ölçütlere göre çıkarılan maddelere uyumu ve değerlendirme derecesini gösteren tablo (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

Uyum Sağladığı Madde Sayısı	Değerlendirme Derecesi
1	Çok Az
2	Az
3 veya 4	Orta
5 veya 6	Fazla
7	Çok Fazla

3. YENİ İŞLEVLERİ İLE ‘TÜKETİM’ ODAKLI MEKÂNLARA DÖNÜŞMÜŞ ENDÜSTRİ MİRASI YAPI ÖRNEKLERİ

Endüstri, bir başka deyişle sanayi; *Hasol* tarafından “*hammaddeleri yapılı bir hâle sokmak için uygulanan eylemlerin ve bu eylemleri uygulamak için kullanılan araçların topu*” olarak tanımlanırken (Hasol, 2005), *İktisat Sözlüğü*’nde ise “*sermaye ve emek faktörlerini kullanarak, hammadde ve yarı mamulleri işleyen ve mamul hâle getiren üretim faaliyeti, yani imalatçılık*” (URL-2) olarak yer almaktadır. Endüstride, işe yarar bir ürünün oluşumu/üretimi söz konusudur. İlk insanların kullandığı basit araç gereçler, bugünkü üretim aracı olan makinelerin temelini oluşturmuş ve bilgi birikimi arttıkça kullanılan üretim araçları gelişmiştir. Tüketim ise; üretilen veya yapılan şeylerin kullanılıp harcanmasıdır (URL-3). Yani; tüketim, üretimin tam zıttı biçimde var olur. Kişiler; üretilen tüm mal ve hizmetleri, kendi istek ve ihtiyaçları doğrultusunda kullanırlar. Günümüz toplumları, özellikle ‘modern’ ifadesi ile tanımlanan toplumlar (sanayi toplumları) birer tüketim toplumlarına dönüşmüş durumdadır. *Senemoğlu*’nun aktardığına göre; ‘tüketim’ fikrinin kendisi, toplumsal sürecin içine yerleştirilmiş ve tüketim, başka insanlarla ilişki kurmaya ve bu ilişkinin kurulabilmesi için dolayım kuran malzemelere sahip olmaya dönük, toplumsal ihtiyacın parçası olan çalışma güdüsünü açıklayan aynı toplumsal sistemin bütüncül bir parçası olmuştur (Senemoğlu, 2017). Tüketimi anlamlandırmaya çalışan düşünürler, genel olarak; tüketimin doyuma ulaşmayacak ve sonu olmayacak bir şey olduğu hususunda ortak paydada buluşmuşlardır.

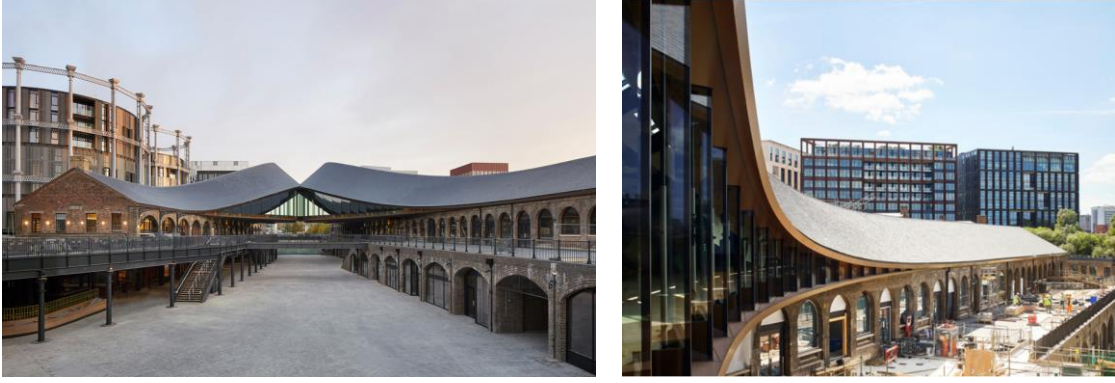
Tüketim eylemi ve beraberinde getirdikleri; yaşamın her alanına bu denli yayılmışken, endüstriyel mirası korumanın çağdaş bir yöntemi olan yeniden işlevlendirmede, endüstri yapıları için yeni işlev arayışına, kaçınılmaz bir biçimde yanıt vermiştir. Endüstri yapılarının yeniden işlevlendirilmesinde, çoğunlukla; müze, kültür/sanat merkezi, eğitim yapısı gibi kamu kullanımının ve yararının gözetildiği örnekler aşına olunduğu bir gerçektir. Bundan başka; konut veya ofis gibi kamuya açık olmayıp, belli bir kesim kullanıcının yararlanabildiği yeniden dönüşüm örnekleri de mevcuttur. Ancak bu çalışmada, örnekleri ile incelenecek olan; otel, restoran ve alışveriş merkezi işlevleri ile yeniden kullanıma açılan endüstri mirası yapı örneklerinde, durum biraz daha farklıdır. Toplumun ‘tüketim’ eylemini daha da besleyen ve yalnızca maddi gücü olan kişilerin kullanabildiği bu yapılar, bir anlamda, yapının özü ile yani var olma sebebi ile ters düşmektedir.

Bu çalışmada; yeni işlevleri ile üretim ekseninden, tüketim eksenine kaymış endüstri mirası yapı örnekleri seçilmiştir. Ancak, yeni işlevlere dair seçim kararlarının doğru ya da yanlış olduğu ile ilgili bir tartışma söz konusu değildir. Çünkü; her ne olursa olsun, atıl durumda kalmış bir yapıyı yıkmak yerine, başka bir biçimde yeniden kullanmanın daha doğru olduğunu söylemek, her zaman mümkündür. Dolayısıyla; öncesinde ve sonrasında çok farklı amaçlı kullanım biçimlerine hizmet eden bu örneklerde ölçülmeye çalışılan şey, yapıların endüstriyel olma hâlinde ne derece uzaklaştığı olmuştur. Bu noktada yapılan değerlendirmede, başvuru kaynağı olarak *Dublin İlkeleri* çerçevesinde ortaya konulan çıkarımlar kullanılmıştır.

3.1. Alışveriş Merkezi Örneği: ‘Londra Coal Drops Yard’

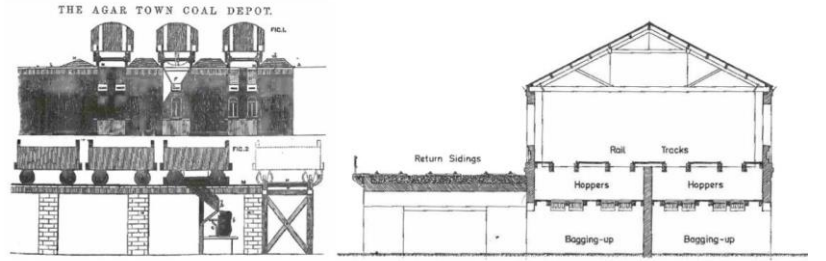
- Yapının Bulunduğu Ülke/Kent: Birleşik Krallık (İngiltere) /Londra
- Yapım Yılı: 1850-60
- İlk İşlevi: Kömür Deposu
- Yeni İşlevi: Alışveriş Merkezi
- Yeniden İşlevlendirildiği Yıl: 2018
- Proje Mimarı: Heatherwick Studio

Şekil 3’te görselleri yer alan *Coal Drops Yard Alışveriş Merkezi*’nin kullanıma açılması, ‘*King Cross Dönüşüm Projesi*’ kapsamında gerçekleştirilmiştir. Endüstrileşmenin en erken ve yoğun yaşandığı *İngiltere/Londra*’da yer alan yapının ilk işlevi, kömür deposudur. *Viktoryen Dönem*e ait olan kömür deposu yapıları oldukça eski olup, Kuzey İngiltere’den kömür alıp depolamak ve sonrasında el arabalarıyla *Londra*’ya dağıtım yapmak için kullanılmışlardır (URL-4). Yapıların inşa edildiği bölge; *Londra*’yı kanal ve demiryolları ile diğer şehirlere bağlamakta olup, çok fazla sayıda endüstri yapısına ev sahipliği yapmıştır. Dökme demir ve tuğla malzemeden oluşan yapı grubu; 1990’lara kadar hafif endüstriye ve depolamaya yönelik olarak kullanılmaya devam etmiştir.



Şekil 3. Coal Drops Yard, günümüzden bir görünüş (URL-4).

Coal Drops Yards Kömür Depoları; doğu ve batı olmak üzere iki adet olarak, kanal kenarında inşa edilmişlerdir. Şekil 4'te, dönüşüm projesi öncesi depo yapılarının birbirleriyle ve kanalla olan ilişkisi görülmektedir. Depolarla birlikte, ofis yapıları ve gazometre gibi yapıların da dâhil olduğu bütüncül bir tasarım anlayışı söz konusudur. İlk olarak 1851'de inşa edilen *Doğu Kömür Deposu (Eastern Coal Drops)* ikisi kemerden oluşan üç düzeyde ve hava şartları göz önünde bulundurularak üstü geniş açıklıklı ahşap çatıyla kapalı olarak tasarlanmıştır. *Batı Kömür Deposu (Western Coal Drops)* ise 1860'ta, ilkiyle güçlü yapısal, tipolojik, fonksiyonel ve görsel ilişkiye sahip olacak şekilde inşa edilmiştir. Yapının dış duvar ve kemerleri, binanın hücresel bölünmesini ve iç kısımdaki fonksiyonel biçimlenişini dışarıdan tanımlayan özgün mimari detaylara sahiptir. Binanın işleyişi doğrultusunda vagon erişimini sağlamak için üst platforma viyadük eklenmiştir (Öztürk & Kısar Koramaz, 2020).



Şekil 4. Dönüşüm öncesi doğu ve batı kömür depolarının görünümü ve yapının bütününde kömür taşıma sistemini gösteren kesit (Öztürk & Kısar Koramaz, 2020).

Coal Drops Yard Dönüşüm Projesi; Heatherwick Studio ekibinin Londra'da gerçekleştirdiği ilk büyük proje olup, oldukça yankı uyandırmıştır. Heatherwick'in çalışmaları öncesi 2014 yılında hâli hazırda başlamış bir proje mevcut olup; tasarım ekibi onlardan devraldığı şekliyle, bu iki büyük kömür depolama yapısını yeniden kullanıma kazandırmıştır. 2016 yılında başlayan inşaat çalışmaları, 2018 yılında tamamlanmış ve yeni işlevini kazanan yapı grubu kullanıma açılmıştır. Aşağıda Şekil 5 ve Şekil 6'da yapının endüstriyel dönüşüm projesi öncesi ve sonrası görselleri yer almaktadır:



Şekil 5. Coal Drops Yard, öncesi ve sonrası (Öztürk & Kısar Koramaz, 2020).



Şekil 6. Coal Drops Yard, Doğu Kömür Deposu cephesi, öncesi ve sonrası (Öztürk & Kısar Koramaz, 2020).

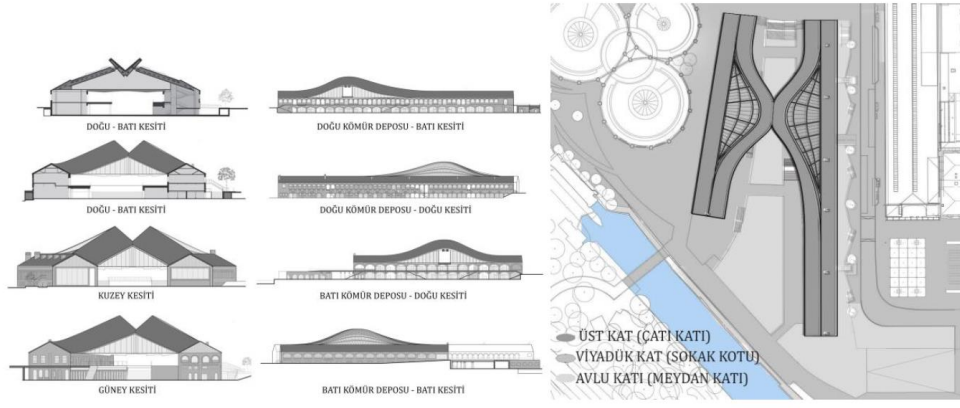
Yeniden işlevlendirme çalışmaları başlangıcında; tasarım ekibinden istenen, iki yapıyı birbirine bağlaması olmuştur. Bu istek doğrultusunda; *Heatherwick Studio* her iki yapının çatısını uzatıp, ortada sıra dışı bir şekilde bağlamış ve yeni bir katla alanın odak noktasını oluşturmuştur. Aşağıda Şekil 7’de, çatıya eklenen yapısal öğeler görülmektedir. Tasarım stüdyosunu, var olan yapıların beşik çatılarını uzatarak, viyadükleri birbirine bağlayarak bir tasarım oluşturmuştur. İki yapının çatıları akışkan bir formla birbirine bağlanmış ve birleşim yerlerindeki daralmalar sayesinde açık-kapalı mekân dengesi kurulmuştur. Dalgalı formdaki bu yeni çatı, ikonik bir yapı örneği olarak, karşımıza çıkmaktadır. Bu miras dokusu arasındaki modern, kıvrımlı çatılar birbirlerine dokunana kadar uzatılmış. Yeni formlara sahip bu çatılar, oldukça nitelikte teknik aşamalardan getirilerek kendi kendini taşıyabilecek şekilde kurgulanmışlardır. Çelik strüktürler ile desteklenen bu büyük konsollar, yapılardan bağımsızdır (URL-4). *Victoria Dönemi*’ne ait plakalarla kaplanıp 52 adet taşıyıcıyla desteklenen kıvrımlı çatı, 19. yüzyıla ait yapıların dokusuyla bütünleştirilmiştir. 9.290 metrekarelik alana, alışveriş merkezinin tüm ihtiyaçlarına cevap veren birimler yerleştirilmiştir. Güncel hali, 60 adet alışveriş birimi içermektedir. Yeni işlevi sonrası alışveriş merkezi bünyesinde; mağazalar, restoran ve kafeler ile galeri ve performans alanlarını barındırmaktadır (Öztürk & Kısar Koramaz, 2020).



Şekil 7. Yeniden işlevlendirme çalışmaları esnasında çatılara eklenen yapısal öğeler (URL-4).

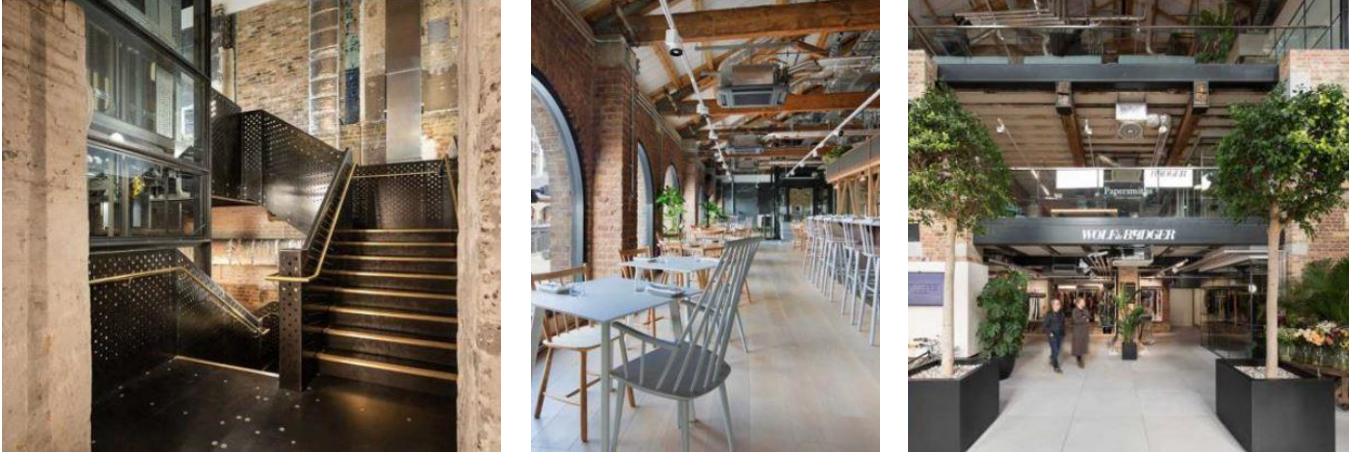
Coal Drops Yard Dönüşüm Projesinde, rampa-köprü-merdiven gibi yapısal öğeler kullanılarak, farklı seviyelerde kanal ve kömür ofisleri ile *Granary ve Cubitt* gibi meydanlara bağlantı sağlanmıştır. Ayrıca içi temizlenip boş bırakılan kemerlerden *Regents Kanal’ına* ve sokak yönüne ulaşılmaktadır. Avluya giriş çıkışların sağlandığı koridorlarda, yapının tarihi süreci ve eski işlevleri hakkında bilgilendirici panoları yer almaktadır. Aşağıda Şekil 8’de görüldüğü üzere, oluşturulan her seviye çok sayıda girişe sahiptir (Öztürk & Kısar Koramaz, 2020).

Coal Drops Yard yeniden işlevlendirme ve endüstriyel dönüşüm projesi, kömür depolarına getirdiği radikal tasarımı kadar yeni işleviyle de tartışma konusu olmuştur. Henüz tasarım aşamasında iken kimi mimar ve korumacılar tarafından; çok fazla geriye dönüşü zor müdahale olduğu, yapının değerine saygı duyulmadığı, açık alan duygusunun yok edildiği gibi başlıca konular sebebiyle çokça eleştiri almıştır.



Şekil 8. Yeniden işlevlendirme projesinden kesit çizimleri ve oluşturulan seviyeler (Öztürk & Kısar Koramaz, 2020).

Coal Drops içerisinde yer alan mağaza ve restoranların birçoğu lüks standartlarında olup, toplumun her kesimine hitap etmemektedir (Şekil 9). Bu durum, projenin eleştirisi aldığı bir diğer husus olmuştur. Ticari alan amacıyla dönüştürülen hemen her yapıda benzer durum söz konusu olup; işaret edilen bu olumsuzluklar, *Coal Drops*'un bu çalışmaya örnek teşkil etme sebeplerinin başında gelmektedir. Üretim yapısı olarak hayata geçirilen yapı grubu, son noktada tüketimi besleyen önemli bir dönüşüm projesi olarak karşımıza çıkmaktadır.



Şekil 9. Yeniden işlevlendirme sonrası *Coal Drops* mağaza tasarım örnekleri (Öztürk & Kısar Koramaz, 2020).

3.2. Restoran Örneği: 'Radio Royaal Restaurant'

- Yapının Bulunduğu Ülke/Kent: Hollanda/Eindhoven
- Yapım Yılı: 1900'ler
- İlk İşlevi: Fabrika (Philips)
- Yeni İşlevi: Restoran
- Yeniden İşlevlendirilme Tarihi: 2012

Hollanda'nın Eindhoven şehri, elektronik alanındaki dev şirketlerden *Philips*'in merkezi olmuştur. Bu nedenle, kentte *Philips* firmasına ait pek çok fabrika binası ve depo yapısı inşa edilmiştir. Zaman içerisinde fabrikaların kent dışına taşınmasıyla birlikte, bu yapılar işlevsiz hâle gelmeye başlamışlardır. Boş kalan endüstri yapıları, çeşitli işlevlerle yeniden kent hayatına kazandırılmaya başlanmıştır. Bu yapılardan biri olan ve aşağıda Şekil 10'da görselleri yer alan *Radio Royaal* binası; ilk işlevi fabrika iken, 2012 yılında restorana dönüştürülerek hizmet vermeye başlamıştır (Ay, 2013).

Eindhoven şehrinin yaklaşık 30 hektarlık *Strijp-S* bölgesinde yer alan fabrikanın restoran işlevine dönüşümde; yapının bütünlüğü, büyük oranda korunmaya çalışılmıştır. Bu yaklaşımı, hem binanın dış cephesinde hem de iç mekânında kolayca fark etmek mümkündür. Bu bağlamda; yeniden işlevlendirme projesindeki en dikkat çeken husus; iç mekânda işlevini yitiren endüstriyel makinelerin olduğu gibi bırakılmış olmasıdır. Şekil 11'de iç mekân görselleri yer almaktadır: Endüstriyel makine ve araçlardan başka; pek çok duvar-taşıyıcı eleman-damalı yer

fayansları gibi kimi yapısal öğeler ile fabrika döneminde kullanılan deri koltuk-konsol gibi kimi mobilya örnekleri de yapının güncel hâlinde varlıklarını sürdürmeye devam etmektedirler. Böyle bir görüntü; örneğin müze işlevi ile kullanılmaya başlanan bir endüstri yapısında şaşırtıcı bir durum değilken, bir restoran için oldukça sıra dışı bir yaklaşım olarak dikkat çekmektedir. Bu yönüyle; yapı 'post-endüstriyel' bir harika olarak değerlendirilmektedir.



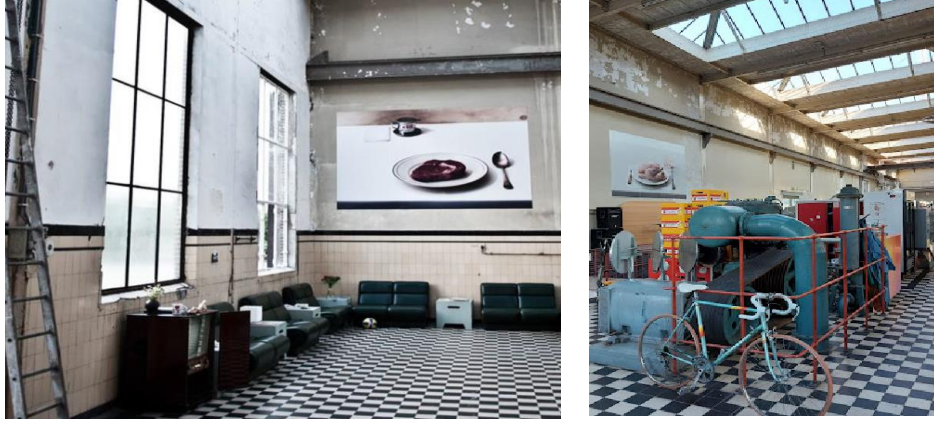
Şekil 10. Yeniden işlevlendirme sonrası *Radio Royaal Restaurant* Dış Genel Görünüm (Ay, 2013).



Şekil 11. *Radio Royaal Restaurant* iç mekân, (URL-5).

Yeniden işlevlendirme ile 'restoran' işlevi kazanan bu endüstriyel mirası yapı örneğinde; iç mekânda da cephede de bir zamanlar endüstri yapısı olduğuna dair izler net bir şekilde okunabilmektedir. Bilinçli olarak yapılan bu tercih, yapının yeni işlevinde bir 'konsept' oluşturmuş durumdadır. Bundan başka, yapının iç mekân tasarımındaki bir diğer çarpıcı unsur, mekânın tümüne yayılan yemek fotoğrafları olmuştur. Bu fotoğraflar, Hollandalı ünlü fotoğrafçı *Rene Mesman* tarafından çekilmişlerdir (Şekil 12). Mekânda, böylesine ünlü bir fotoğrafçının eserlerinin yer alması; kimi çevreler tarafından iç mekâna harcanmayan yatırımın, sanat eserlerine harcandığı yönünde yorumlanmıştır (URL-6).

Radio Royaal Restaurant; yaklaşık 1300 m²'lik alanı ile hizmet vermeye devam etmekte olup, fabrika binasından kalan bazı yapılar ise sanat galerisi ve toplantı salonu olarak kullanılmaktadır. Fabrika yıllarına ait ve çoğu sağlam durumda olan orjinal ekipmanlar, mekânın nostaljik havasını güçlendirmektedir. Böylece *Radio Royaal*, gerek mekânsal özellikleri gerek Fransız ve Alman mutfağı menüsü ile popüler bir mekân olarak tüketim toplumuna bir seçenek olmayı sürdürmektedir.



Şekil 12. Radio Royaal Restaurant iç mekânında yemek fotoğrafları (URL-5).

3.3. Otel Örneği: ‘Montalvan Çömlek Fabrikası’

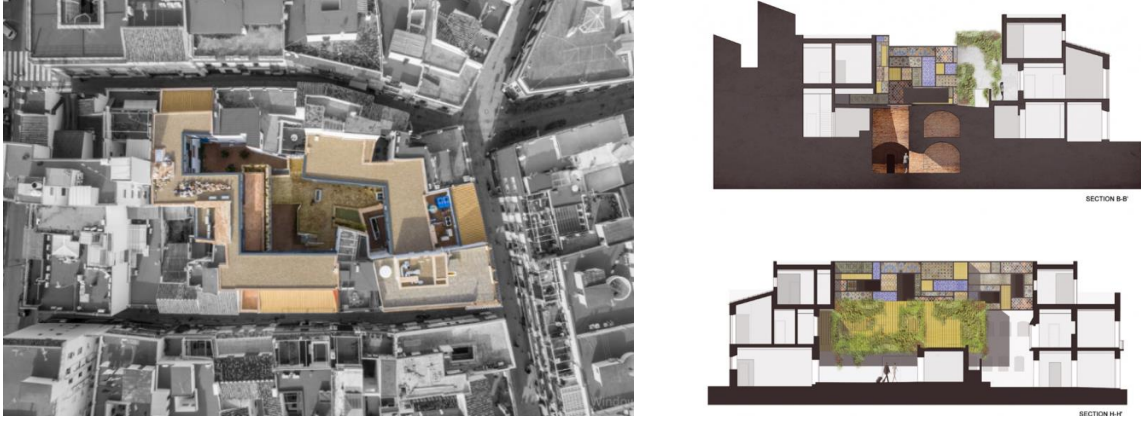
- Yapının Bulunduğu Ülke/Kent: İspanya/Sevilla
- Yapım Yılı: 1925
- İlk İşlevi: Çömlek Fabrikası
- Yeni İşlevi: Otel+Restoran
- Yeniden İşlevlendirilme Tarihi: 2018
- Mimari Tasarım: AF6 Arquitectos

İspanya Sevilla’da bulunan eski Montalvan Seramik Fabrikası, yeniden işlevlendirilerek otel ve restoran olarak kullanıma açılmış ve yapı, yeni işleviyle varlığını sürdürmeye başlamıştır. Sevilla Bölgesi’nde kalan üç büyük seramik ve çömlek grubundan biri olan firmaya ait fabrika; 2012 yılında kapanırken, kalan tüm seramikler kurtarılmış ve eski yapıya entegre edilmiştir. Süreç boyunca; fırınların, seramik parçaların ve çömleklerin de restorasyonu yapılmış, farklı uzmanlar bir arada çalışmıştır. Bu yönüyle, Montalvan dönüşüm projesi, interdisipliner bir çalışma örneği sunmuştur. Şekil 13’te, yapının yeniden işlevlendirme sonrası görünümü verilmektedir.

Şekil 14’de, ise Montalvan Seramik Fabrikası’nın yerini alan otel yapısının projesine ait renklendirilmiş kuş bakışı görünüş ile kesit görünüşleri yer almaktadır. Bu yapının yaşadığı dönüşüm; günümüz yüksek inovasyonu ile çağdaş bir mimari örneği olup, sürdürülebilir, estetik, eko-verimli ve çözümcül özellikleri ile bir kılavuz niteliğindedir (URL-8). Yeniden işlevlendirme çalışmaları sırasında eski fabrika yapısının artık malzemelerinin pek çoğunun geri dönüştürülüp kullanılmış olması, pek de yaygın olmayan bir yaklaşım olup; bu sayede fabrika bölgesine ait renkli seramikler, endüstriyel geçmişlerini modern mimariye taşımıştır. Bu noktada; endüstriyel mirasa saygı ve sürdürülebilirlik parametreleri, projenin en dikkat çekici unsurları olarak karşımıza çıkmaktadır.



Şekil 13. Yeniden işlevlendirme sonrası Montalvan (URL-7).



Şekil 14. Montalvan kuş bakışı görünüşü ve kesit görüntüleri (URL-7).

Montalvan dönüşüm projesi; 2019 yılı *Mies Van Der Rohe* Ödülü başta olmak üzere, pek çok ödül kazanmış ve kimi yarışmalarda finalist olarak kalmıştır (URL-8). Fabrika dönemine ait seramiklerin yeni projeye dâhil edilmesi, mekânsal olarak ilgi çekici bir unsur olup, seramikler yalnız cephe duvarlarında değil iç mekânda da yer almıştır. Aşağıda Şekil 15’de Montalvan seramik fabrikasının yeni işlevi olan otel yapısından iç mekân örnek görselleri yer almaktadır.

Montalvan seramik/çömlek fabrikası; yaşadığı dönüşüm sonucu kazandığı yeni işlevi ile ‘Hotel Triana Montalvan’ adıyla, farklı tiplere sahip toplam 21 odadan oluşan 3,5 yıldızlı bir otel olarak varlığını sürdürmekte ve misafirlerine hizmet vermeye devam etmektedir. Başarılı bir dönüşüm projesinin ürünü olan yapı; restoran ve alışveriş merkezi örneklerinde olduğu gibi, bireylerin tüketim alışkanlığına yönelik işlev kazanmış bir endüstriyel miras örneğidir.



Şekil 15. Montalvan otel iç mekân görselleri (URL-7).

4. BULGULAR ve DEĞERLENDİRME

Endüstri Devrimi sonrası üretilen yapılar; şehirlerin kentleşme sürecine yön veren geniş kapsamlı tesisler olarak var olmuşlar ve başta üretim sistemindeki değişiklikler olmak üzere, pek çok farklı sebep doğrultusunda zamanla kullanım dışı kalıp terk edilmişlerdir. Gerek konumları gerek taşıdıkları kullanım potansiyelleri ile

‘endüstriyel miras’ değeri taşıyan bu yapılardan bazıları, yeniden işlevlendirme yaklaşımı ile doğru işlevlerini bularak tekrar kullanıma kazandırılmışlardır. Ülkemizde ve dünyada endüstriyel miras değeri taşıyan yapıların korunup yeniden işlevlendirilmeleri, güncel bir yaklaşım olarak süregelmektedir.

Yeniden işlevlendirilen endüstri yapılarında, özel ya da kamusal kullanıma açık pek çok farklı yeni işlev tercih edilebilmektedir. Bu çalışmada incelenen örnekler; alışveriş merkezine dönüşen bir alanın parçası olarak ilk işlevi kömür deposu olan *Coal Drops Yard* binaları, günümüzde *Radio Royaal* adıyla restoran olarak hizmet veren döneminin teknoloji devi olarak üretim yapan *Philips* markasının üretim merkezi olan bir fabrika yapısı, ilk işlevi çömlek/seramik fabrikası olup, bugün otel ve restoran olarak hizmet veren *Montakvan* yapıları olmuştur. Bir önceki bölümde; bu üç endüstriyel miras örneği yapının ilk işlevlerine, dönüşüm süreçlerine, mevcut durumlarına dair bilgiler aktarılmış ve yapılara ait görseller paylaşılmıştır. Yeniden işlevlendirilme yaklaşımının başarılı birer örneği olan bu üç projenin temel ortak özelliği; yeni işlevleri ile ‘tüketim’ odaklı mekânlara (ücret ödeyerek hizmet alınan) dönüşmüş endüstriyel miras örneği yapılar olmalarıdır. Çalışmanın bu bölümünde, seçilen örneklerin yaşadığı dönüşüm; *Dublin İlkeleri* metnine göre belirlenen yedi madde çerçevesinde değerlendirilmiştir.

COAL DROPS-LONDRA/İNGİLTERE:

- Yapının ilk işlevi ‘kömür deposu’ olup, uzun yıllar bulunduğu bölgenin endüstrisine katkı sağlamıştır. Endüstriyel bir bölgede konumlanmış olan yapı; ait olduğu sanayi kolunun sürecine dair bilgi taşımakta ve döneme ait verileri taşımaktadır. Bu özelliği ile *Dublin İlkeleri*’nde belirtilen ‘endüstri mirası’ ifadesini karşılamaktadır.
- *Coal Drops* yapı grubu; endüstri mirası olarak bir ‘anlam’ taşımaktadır. Bulduğu bölgeye etkisi yüksek olan ve bölgeyi geliştiren, çok uzun süre kullanılmış bir yapı grubudur. Günümüzde doğu kömür deposu ikinci derece tescilli yapı olup, toplumsal belleğe katkı sağlayan bir endüstriyel miras örneğidir.
- *Coal Drops* endüstriyel dönüşüm projesinde, yeniden işlevlendirme çalışmalarının disiplinler arası bir çalışma ürünü olup olmadığı ile ilgili net bir ifadeye rastlanmamıştır. (Mimar-mühendis-tasarımcı iş birliği olmakla birlikte, bunlardan başka bir disiplinden kişilerin sürece dâhil olduğu bilgisi bulunmamaktadır.)
- *Coal Drops* yapı grubunun bulunduğu bölge için taşıdığı değer, oldukça yüksektir. Londra şehir merkezine ve şehrin diğer önemli ulaşım noktalarına yakın konumdadır. Ayrıca; kanal ve demiryolu yakınında yer alması sayesinde, bölgenin ticaret alanında gelişmesinde katkı sağlamıştır. Yapıların bulunduğu konumun değeri yalnızca ilk işlevinde değil, günümüzde tercih edilmesinde de önemli bir husustur.
- Yapılan endüstriyel dönüşüm projesi hakkında çeşitli makale ve rapor belgelerine ulaşılabilmektedir. Ancak buna rağmen, ilk işlevin detaylı arşiv bilgisine ulaşılamamıştır.
- *Coal Drops* endüstriyel dönüşüm projesinde yapılan kimi müdahalelerin geri dönüşümü, kolaylıkla eski hâline dönüştürülebilir özelliktedir. Özellikle; binaya çatı kısmından yapılan eklenti her ne kadar kendi strüktür sistemine sahip olsa da, gerek görüldüğünde kolayca iptal edilebilecek bir unsur değildir. Projedeki bu uygulama, tamamlanan çalışma sonrası en çok eleştiri alan durum olmuştur.
- Yapı grubunun yeni işlevi ile mevcut kullanımında, endüstriyel miras geçmişi ve değerine yönelik bilgilendirici afiş ve poster benzeri donatılar mevcuttur.

Değerlendirme: Yapılan değerlendirmeye göre; *Coal Drops* endüstriyel dönüşüm projesi, *Dublin İlkeleri* temelinde belirlenen yedi maddenin beşine başarılı bir şekilde uyum sağlamıştır. Aşağıda Tablo 2’de, detaylar yer almaktadır.

Tablo 2. *Coal Drops* endüstriyel dönüşüm projesinin, *Dublin İlkeleri* metni esas alınarak hazırlanan ölçütlere göre uyum sağladığı maddeler (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

Dublin İlkeleri’nden Çıkarılan Maddeler	Uyum Sağladığı Maddeler
Endüstri Mirası Olma	(*)
Endüstri Mirası Olarak Anlam Taşıma	(*)
Bulduğu Bölgeye Katkı Sağlama	(*)
İlk İşlevi Belli Eden Unsurlar Taşıma	
Disiplinler Arası Çalışma Barındırma	(*)
Geri Dönülebilir Olma	
Bilgilendirme Donatılarına Yer Verme	(*)

RADIO ROYAAL RESTAURANT-EINDHOVEN/HOLLANDA:

- Yapının ilk işlevi ‘fabrika’ binası olup, döneminin önemli teknoloji firmalarından birine ait bir üretim tesisidir. Yapı; hem yapısal bütünlük hem de içerisinde barındırdıkları ile *Dublin İlkeleri’nde* belirtilen ‘endüstri mirası’ ifadesini karşılamaktadır.
- Yapı; endüstri mirası olarak bir ‘anlam’ taşımaktadır. İlk işlevinde elektronik alanındaki dev şirketlerden biri olan *Philips’in* merkezi olan fabrika binası; yeni işlevinde restoran olarak varlığını sürdürmeye devam etmekte ve mevcut özellikleri ile *Philips* markasını hatırlatacak şekilde insanların belleğinde yer etmiş durumdadır.
- *Philips* fabrika binasının, restorana dönüştüğü bu yeniden işlevlendirme projesinde; disiplinler arası bir çalışmadan bahsetmek mümkündür. Yapıya yönelik müdahalede değil, iç mekân tasarımını destekleyici nitelikte olacak şekilde Hollandalı ünlü fotoğraf sanatçısı *Rene Mesman* ile çalışılmıştır. Buna göre; *Mesman’ın* çekimini yaptığı yemek fotoğrafları, iç mekânda sergilenmektedir.
- *Radio Royaal Restaurant*, bulunduğu bölge için bir değer taşımaktadır. Varlığı ile sanayi bölgesinin önemli bir parçası olan *Philips’in* merkezine işaret eden yapı, korunan bütüncül yapısı ile bölge için oldukça değerlidir.
- Yapının ilk işlevinin arşiv bilgisine ulaşılammıştır. Fabrika dönemine ait plan, kesit, görünüş çizimleri ya da örnek görsellere dair bilgi bulunamamıştır.
- Yeniden işlevlendirme çalışmaları sırasında; yapıda, geri dönüşümü mümkün olmayan büyük bir müdahale söz konusu değildir. Hem dış cephede hem iç mekânda barındırdığı ekipmanlar ile büyük oranda korumacı bir tutum sergilenmiştir.
- Yeniden işlevlendirme sonrası yapı içerisinde, endüstriyel miras geçmişi ve değerine yönelik bilgilendirici afiş ve poster benzeri donatılar mevcut değildir. İç mekânda, fabrika dönemine ait pek çok öge sergilediği için, böyle bir çabaya gerek kalmamıştır.

Değerlendirme: Yapılan değerlendirmeye göre; *Radio Royaal* endüstriyel dönüşüm projesi, *Dublin İlkeleri* temelinde belirlenen yedı maddenin altısına başarılı bir şekilde uyum sağlamıştır. Aşağıda Tablo 3’te, detaylar yer almaktadır.

Tablo 3. *Radio Royaal* endüstriyel dönüşüm projesinin, *Dublin İlkeleri* metni esas alınarak hazırlanan ölçütlere uyum sağladığı maddeler (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

Dublin İlkeleri’nden Çıkarılan Maddeler	Uyum Sağladığı Maddeler
Endüstri Mirası Olma	(*)
Endüstri Mirası Olarak Anlam Taşıma	(*)
Bulunduğu Bölgeye Katkı Sağlama	(*)
İlk İşlevi Belli Eden Unsurlar Taşıma	(*)
Disiplinler Arası Çalışma Barındırma	(*)
Geri Dönülebilir Olma	(*)
Bilgilendirme Donatılarına Yer Verme	

MONTALVAN ÇÖMLEK FABRİKASI-SEVILLA/İSPANYA:

- Yapının ilk işlevi ‘fabrika’ binası olup; aktif kullanımı döneminde, bölgedeki önemli seramik/çömlek üretim tesislerinden bir olmuştur. İnşaat sektörünün önemli yapı malzemelerinden birinin üreticisi konumunda olan yapı, *Dublin İlkeleri’nde* belirtilen ‘endüstri mirası’ ifadesini karşılamaktadır.
- Yapı; endüstri mirası olarak bir ‘anlam’ taşımaktadır. *Sevilla* bölgesinden çıkmış üç büyük seramik ve çömlek grubundan birini hatırlatmaya ve farklı bir biçimde yaşatmaya devam etmektedir. Mevcut otel işlevinde sergilediği seramik örnekleri ile toplumsal belleği besleyen bir kaynak durumundadır.
- Yeniden işlevlendirme çalışmaları, disiplinler arası bir çalışmaya fırsat sunmuştur. Fabrika döneminden kalan ve günümüzde otelin hem duvar kaplamalarında, hem de oda, lobi gibi alanlarında kullanılan seramik ve çömlükler, otelin yapısına entegre edilmeden önce tadilat-temizlik-fırınlama gibi işlemlerden geçmiş, bu aşamada mimar-mühendis-tasarımcı grubu dışında farklı disiplinlerden uzman kişiler görev almışlardır.

- *Montalvan*, bulunduğu bölge için değer taşımaktadır. Yeni işlevinde, bünyesinde barındırdığı seramik örnekleri ile geçmişin izlerini açıkça sergilemekte ve bölgenin endüstriyel mirasını dikkat çekici bir biçimde temsil etmektedir.
- *Montalvan* seramik/çömlek fabrikasının ilk işlevine ait arşiv bilgisine ulaşamamıştır. Otel işlevine dönüşüme ait plan, kesit çizimleri ulaşılabilir konumdadır.
- Yeniden işlevlendirme çalışmaları esnasında yapılan müdahalelerden en dikkat çekici olanı, kalan seramikleri yapıya dâhil etme işi olmuştur. Bu amaçla gerçekleştirilen müdahaleler, geri dönüşü kolay nitelikte değildir. Seramiklerin yapıya entegre işinden başka; otel işlevini sağlayabilmek adına eski fabrika binası içerisinde oda bölmelendirmeleri yapılmış, her odaya ıslak hacim eklenmiş, detaylı su ve elektrik tesisat çalışmaları yapılmıştır. Tüm bu işlemler sonrası, yapının fabrika dönemindeki hâline dönüşü kolay değildir.
- Yeni işlevinde, yapı içerisinde endüstriyel miras geçmişi ve değerine yönelik bilgilendirici afiş ve poster benzeri donatılar mevcut değildir. Geçmiş döneme atıf yapan en önemli öge, hemen her yerde rastlanabilecek olan seramiklerdir.

Değerlendirme: Yapılan değerlendirmeye göre; *Montalvan* endüstriyel dönüşüm projesi, *Dublin İlkeleri* temelinde belirlenen yedi maddenin beşine başarılı bir şekilde uyum sağlamıştır. Aşağıda Tablo 4'te, detaylar yer almaktadır.

Tablo 4. *Montalvan* endüstriyel dönüşüm projesinin, *Dublin İlkeleri* metni esas alınarak hazırlanan ölçütlere göre uyum sağladığı maddeler (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

Dublin İlkeleri'nden Çıkarılan Maddeler	Uyum Sağladığı Maddeler
Endüstri Mirası Olma	(*)
Endüstri Mirası Olarak Anlam Taşıma	(*)
Bulunduğu Bölgeye Katkı Sağlama	(*)
İlk İşlevi Belli Eden Unsurlar Taşıma	
Disiplinler Arası Çalışma Barındırma	(*)
Geri Dönülebilir Olma	
Bilgilendirme Donatılarına Yer Verme	(*)

5. SONUÇ

İnşa edilen her yapı; insanların ihtiyaçlarını karşılama amacıyla üretilmiş olan mimarlık ürünleri olup, aynı zamanda birer toplumsal göstergedir. 18. yüzyılda başlayan Endüstri Devrimi; üretim biçimini değiştirmekle birlikte, üretim yapılarını da dönüştürmüştür. Endüstrileşme dönemi boyunca üretilen endüstri yapılarının bir kısmı; zamana direnemeyip atıl duruma düşmüş ve işlevini yitiren endüstri yapılarının yeniden değerlendirilmesi hususunda, kültürel mirasın bir parçası olarak gelişen 'endüstriyel miras' kavramı 'koruma' fikrine değer katmıştır.

Endüstri mirası sitlerinin, yapılarının, alanlarının, peyzajlarının korunmasına katkı sağlamak amacıyla yayınlanmış bir metin olan *Dublin İlkeleri*; hazırlanan bu çalışmanın temel başvuru kaynağı olarak seçilmiştir. Dört temel prensibe dayanan *Dublin İlkeleri* metni; endüstriyel miras alanında kendinden önceki çalışmalar zemininde geliştirilmiş olup, aynı zamanda yeni ilkeler ortaya koymuştur. Bu çalışmada; örnek olarak seçilen endüstriyel dönüşüm projelerinde yapıların yaşadığı dönüşümü ortaya koymak ve ne derece başarılı olduklarını değerlendirme noktasında, *Dublin İlkeleri* metnin referans alınmıştır. Çalışma kapsamında; yeniden işlevlendirme yöntemi ile tekrar kullanıma kazanılan endüstri yapılarına dair bir analiz ve değerlendirme hedeflenmiştir. Çalışmanın sınırlılığı; ilk işlevlerinin tam zıttı biçimde, 'tüketim' eylemine yönelik olarak yeniden işlevlendirilmiş endüstri yapıları olarak belirlenmiş ve incelenen örnek yapılar, bu sınırlılığa göre seçilmiştir.

Yapılan dönüşüm projeleri ile ilgili ulaşılan veriler, *Dublin İlkeleri* çerçevesinde değerlendirildiğinde; *Coal Drops*, *Radio Royal Restaurant*, *Montalvan Otel* endüstriyel dönüşüm projelerinin her üçü de 'endüstriyel miras değeri taşıma' ve bu değeri yaşatma konusunda genel olarak olumlu bir yerde durmaktadır ve 'yeniden işlevlendirme' yönteminin başarı ile uygulandığı örnekler olarak nitelendirilebilmektedir. Çalışmanın ikinci bölümünde yer alan Tablo 1'de, *Dublin İlkeleri*'nden çıkarılan yedi adet maddeye uyum sağlama sayısına bağlı belirlenen değerlendirme derecelerine göre; her üç projenin değerlendirmesi, aşağıda Tablo 5'te gösterildiği gibidir. Buna göre; endüstri mirası olma, endüstri mirası olarak bir anlam taşıma, bulunduğu bölgeye katkı sağlama, ilk

işlevi belli eden unsurlar taşıma, disiplinler arası çalışma barındırma, yapılan müdahalelerin geri dönülebilir olması ve bünyesinde bilgilendirme donatılarına yer verme maddelerine uyum sağlama sayıları *Radio Royaal* için altı, *Coal Drops* ve *Montalvan* için beş adet olarak belirlenmiştir. Bu sayılara göre; her üç proje de ‘fazla’ derecede başarılı olarak değerlendirilmiş olup, Radio Royaal bir adım daha öne çıkmaktadır.

Tablo 5. İncelenen dönüşüm projelerinin genel değerlendirilmesi (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

	Coal Drops	Radio Royaal	Montalvan
Uyum Sağladığı Madde Sayısı	5/7	6/7	5/7
Değerlendirme Derecesi	Fazla	Fazla	Fazla

Tablo 6’da ise; *Dublin İlkeleri*’nden çıkarılan değerlendirme ölçütleri sıralanmış ve her bir başlığın karşısına, incelenen örnekler arasında en uygun bulunan yazılmıştır. Her üç dönüşüm projesi de yeniden işlevlendirilmiş endüstri mirası yapılarına uygun ve başarılı örnekler olduğundan, ‘endüstri mirası olma’ kistasına seçim yapılamamış ve ‘tümü’ olarak ifade edilmiştir.

Tablo 6. *Dublin İlkeleri* metni esas alınarak hazırlanan değerlendirme ölçütleri ile bu başlıklara en fazla uyum sağlayan dönüşüm projesini gösteren tablo (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

Dublin İlkeleri Metnine Göre Belirlenen Ölçütler	İncelenen Örnekler Arasında En Uygunu
Endüstri Mirası Olma	Tümü
Endüstri Mirası Olarak Anlam Taşıma	Radio Royaal Restaurant
Bulunduğu Bölgeye Katkı Sağlama	Coal Drops
İlk İşlevi Belli Eden Unsurlar Taşıma	Radio Royaal Restaurant
Disiplinler Arası Çalışma Barındırma	Montalvan Otel
Geri Dönülebilir Olma	Radio Royaal Restaurant
Bilgilendirme Donatılarına Yer Verme	Coal Drops

Yapılan genel değerlendirme sonucunda; çalışma kapsamında incelenen üç endüstriyel dönüşüm projesinde, farklı odak noktalarına göre eksik ya da yanlış karar ve uygulamaların olmuş olabileceği kabul edilmektedir. İncelenen örneklerin başlıca ortak noktası; ‘üretme’ eyleminden uzaklaşıp ‘tüketme’ eylemine mekân oluşturmuşken, bu durumun daha çok maddi güce sahip insanlara fayda sağlaması olmuştur. Yapıların öz var oluş sebepleri ile tezat oluşturan bu durum; üzerine düşünülmesi gereken bir olgu olarak görülmektedir. Farklı kullanıcıların bu mekânları solumasına fırsat verildiği noktada; endüstri mirası yapıların varlıklarını sürdürebiliyor oluşu, daha anlamlı ve geçmişi ile uyumlu olacaktır.

Araştırma ve Yayın Etiği Beyanı: Etik kurul izni ve/veya yasal/özel izin alınmasına gerek olmayan bu çalışmada araştırma ve yayın etiğine uyulmuştur.

Araştırmacının Katkı Oranı Beyanı: Yazar, makalenin tamamının kendisi tarafından hazırlandığını beyan eder.

Araştırmacının Çıkar Çatışması Beyanı: Yazar bu çalışmada herhangi bir çıkar çatışması bulunmadığını beyan eder.

KAYNAKLAR

Ay, R. B. (2013). *Özgün işlevini yitirmiş endüstri mirası yapıların yeniden kullanımda uygun işlev seçimi: İstanbul Çengelköy ispiro/suma fabrikası örneği*. T.C. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İçmimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.

- Arabulan, S. & Demirel B. (2023). Gazhanelerde dönüşümün Dublin İlkeleri kapsamında değerlendirilmesi ve Yedikule Gazhanesi işlev önerisi. *Meriç Uluslararası Sosyal ve Stratejik Araştırmalar Dergisi*, 7(18), 70-93, <https://doi.org/10.54707/meric.1271910> adresinden alınmıştır.
- Ayaz, K. (2017). *Terkedilmiş endüstriyel alanlarda dönüşüm*. T.C. Beykent Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- Balcı, E. & Kuban, N. & Çiftçi, A. (2022). Türkiye’de mimari mirasın korunmasında çalışan geleneksel yapı ustalarının önemi ve uygulama elemanlarının eğitimleri üzerine güncel bir değerlendirme. *Journal of TÜBA-KED*, 81-96, <https://doi.org/10.22520/tubaked2022.25.003> adresinden alınmıştır.
- Emre, Ş. B. (2008). *Sanayileşme ve sanayi yapılarının yeniden işlevlendirilmesinin İstanbul’dan örnekler üzerinde analizi*. T.C Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İçmimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- Hasol, D. (2005). *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü*. 9.Baskı, İstanbul: Yapı Yayın
- Köksal, G. (2012). Endüstri mirasını koruma ve yeniden kullanım yaklaşımı. *Güney Mimarlık Dergisi*, 8, 18-23, https://www.academia.edu/3307443/END%C3%9CSTR%C4%B0_M%C4%B0RASINI_KORUMA_VE_YEN%C4%B0DEN_KULLANIM_YAKLA%C5%9EIMI adresinden alınmıştır.
- Özen, H. & Sert, A. (2006). Karadeniz’de unutulmuş endüstri mirası. *Gazi Üniversitesi Mühendislik Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 21(3), 499-508, <https://dergipark.org.tr/tr/pub/gazimmfd/issue/6669/88837> adresinden alınmıştır.
- Öztürk, S. S. & Kısar Koramaz, E. (2020). Endüstri mirasının yeniden işlevlendirilmesi ve Londra Coal Drops Yard Alışveriş Merkezi örneği. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Teknoloji ve Uygulamalı Bilimler Dergisi*, 3(1), 121-135, <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1390954> adresinden alınmıştır.
- Piran, D. (2016). *Endüstri yapılarının yeniden işlevlendirilmesi*. T.C. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- Senemoğlu, O. (2017). Tüketim, tüketim toplumu ve tüketim kültürü: Karşılaştırmalı bir analiz. *İnsan&İnsan Dergisi*, 4(12), 66-86, <https://dergipark.org.tr/tr/pub/insanveinsan/issue/29201/313030> adresinden alınmıştır.
- Uçar, B. (2013). *Endüstriyel miras ve yeniden işlevlendirme kavramları kapsamında Beykoz deri ve kundura fabrikasının irdelenmesi*. T.C. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- URL-1. http://www.icomos.org.tr/Dosyalar/ICOMOSTR_tr0914779001536912340.pdf adresinden 01.08.2023’te alınmıştır.
- URL-2. <https://www.iktisatsozlugu.com/tr/nedir/sanayi/4381> adresinden 02.08.2023’te alınmıştır.
- URL-3. <https://sozluk.gov.tr/> adresinden 02.08.2023’te alınmıştır.
- URL-4. <https://www.arkitektuel.com/coal-drops-yard/> adresinden 01.08.2023’te alınmıştır.
- URL-5. https://www.google.com/search?q=radio+royaal+restaurant&rlz=1C1CHZN_trTR1008TR1008&oq=radio+royaal+re&aqs=chrome.1.69i57j0i22i30i2j0i15i22i30j0i22i30.5040j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8#lpg=cid:CgIgAQ%3D%3D,ik:CAoSLEFGMVfpcE1iS3IUWHdMeWZlcVRQUUpiOGISdGI0TDIQUtBsLUpnR1NGUWtw adresinden 01.09.2023’te alınmıştır.
- URL-6. <https://www.we-heart.com/2012/09/06/radio-royaal-eindhoven/> adresinden 01.09.2023’te alınmıştır.
- URL-7. <https://www.af6.es/montalvan> adresinden 03.08.2023’te alınmıştır.
- URL-8. <https://www.ekoyapidergisi.org/6104-montakvan-comlek-fabrikasinin-modern-donusumu.html> adresinden 01.09.2023’te alınmıştır.]

OSMANLI DÖNEMİ ONARIM KEŞİFLERİNİN KÜLTÜR VARLIKLARININ KORUMA VE RESTORASYONU İÇİN KAYNAK OLARAK İNCELENMESİ

Mert Nezih RİFAİOĞLU¹

Araştırma Makalesi

Yazar Bilgileri

¹ İskenderun Teknik Üniversitesi,
Mimarlık Fakültesi, Mimarlık
Bölümü

 0000-0002-0687-7968

Geliş: 27.03.2024

Kabul: 19.04.2024

Atıf için:

Rıfaioğlu, M. N. (2024). Osmanlı
Dönemi onarım keşiflerinin
kültür varlıklarının koruma ve
restorasyonu için kaynak olarak
incelenmesi,
Mekansal Araştırmalar Dergisi,
2(1):43-54.

Özet

Osmanlı Dönemi onarım keşifleri kültür varlıklarının zaman içinde geçirdikleri tamirlere yönelik hazırlanmış birinci derece güvenilir kaynaklardır. Bu kaynaklardan gelen bilgiler ışığında kültür varlıklarının onarımlarında kullanılan yapı malzemeleri, malzeme ve işçilik fiyatları, ölçü birimleri, malzeme boyutları, çalışan kişilerin nitelikleri, dönemin yapım tekniği gibi birçok konu ile ilgili günümüz koruma ve onarım faaliyetleri için değerlendirilebilecek referans bilgiler edinilebilmektedir. Bu makalede, 1230 – 1451 yılları arasında inşa edilmiş yapıların onarım keşifleri Ekrem Hakkı Ayverdi'nin eserleri üzerinden incelenmiş ve keşiflerden gelen bilgiler ışığında günümüz koruma ve onarım faaliyetlerine kaynak olabilecek saptamalarda bulunulmaya çalışılmıştır. Ekrem Hakkı Ayverdi'nin eserlerinde yer alan Osmanlı Dönemi onarım keşifleri yapılar ve dönemler üzerinden bütüncül ve birbirleri ile ilişkili olarak incelenmiştir. Eserlerden edinilen tüm bilgiler kültür varlıklarının korunması ve onarılmasına kaynak olabilmesine yönelik tasnif edilmiş ve değerlendirilmiştir. Osmanlı Dönemi onarım keşiflerine bağlı olarak çalışma kapsamında yapılan değerlendirmelerde Osmanlı Dönemi'nde kültür varlıklarının koruma ve onarımında kullanılan malzemeler, yapım teknikleri, yapı türüne bağlı sorunlar, fiyatlar ile ilgili sonuçlar, onarıma sebep olan başlıca etkenler ve onarım alanında çalışan ustalarla ilgili özgün bilgiler sunulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Onarım keşifleri, Osmanlı Dönemi, kültür varlığı, yapım malzemesi, koruma.

INVESTIGATION OF OTTOMAN PERIOD REPAIR COST ESTIMATES AS A SOURCE FOR THE CONSERVATION AND RESTORATION OF CULTURAL PROPERTIES

Abstract

Ottoman Period repair cost estimates are the first-degree reliable sources prepared for the repairs of cultural properties over time. In the light of the information coming from these sources, reference information that can be evaluated for today's conservation and repair activities can be obtained on many subjects such as building materials used in the repair of cultural properties, material and labour prices, units of measurement, material dimensions, qualifications of the working people, and the construction technique of the period. In this article, the repair cost estimates of the cultural properties built between 1230 and 1451 were examined through the works of Ekrem Hakkı Ayverdi, and it was tried to make determinations that could be a source for today's conservation and restoration activities in the light of the information from the estimate reports. All the repair cost estimates of the Ottoman Period buildings mentioned in Ekrem Hakkı Ayverdi's books are handled holistically and in relation to each other over the buildings and periods. In the evaluations made within the scope of the study based on the repair cost estimates of the Ottoman Period, original information about the materials used in the restoration and repair of cultural properties in the Ottoman Period, construction techniques, problems related to the type of buildings, the results of the prices, the main factors causing the repair and the masters working in the repair field are presented.

Keywords: Repair cost estimates, Ottoman Period, cultural property, construction material, conservation.

1. GİRİŞ

Onarım ve bakım bir yapının hayatını sağlıklı bir biçimde sürdürebilmesi için gerekli olan en önemli etmenlerdir. Vakıf kurumunun Osmanlı İmparatorluğu'nda, yapı inşasının yanı sıra yapıların bakım ve onarımları ile de ilgilenen etkin bir kurum olduğu bilinmektedir. Vakıflar, yapıların yaşamlarını sürdürebilmeleri için her türlü yasal ve yönetsel işlerin takibini yaptıkları gibi, ilgili kişilerin tahsisleriyle yapı ile ilgili oluşan tüm problemler için çözüm önerileri getirip onarımlarını yapmaktadır. Bu kapsamda, "vakfiyelerde tesisin gelir kaynakları etraflı şekilde tasvir ve tespit edildikten sonra, gelirlerin sarfına, vakfın nitelik ve amacına, yönetim ve işleyiş şekline ait esaslar arasına binaların devamlı tamir ve bakımını öngören şartlar da konmuştur" (Bakırer, 1973: 113). Koruma, vakıfların önemli bir görevi olup "herhangi bir vakfın koruması altında bulunmayan kamu yapılarının onarım sorumluluğunu üstlenecek başka bir kurumun genellikle bulunmaması vakfın koruma konusundaki ağırlığının önemli göstergelerinden bir tanesidir" (Madran,2004: 37).

Bir yapının onarılması için öncelikle onarım isteğinin Divan-ı Hümayun'a yapılmış olması gerekmektedir. Onarım isteğinde bulunanlar iki grupta toplanabilmektedir. İlk grupta onarımı isteyen ve uygulanmasından da sorumlu olan mütevellî, vakıf nazırı, vakfın kendisi, kadı ve naiptir. İkinci grubu ise yöre halkı ve tek tek onarım talebinde bulunanlar oluşturmaktaysa da bunlar eğilim belirtme dışında sürece etkin olarak katılmamakta ve istekleri, gerekli koşullar birinci gruptakiler tarafından yerine getirildiği takdirde gerçekleştirilebilmektedir (Madran, 2004: 46). Vakıf yapılarında onarım isteğinin yapılmasından onarımın tamamlanmasına kadar geçen sürede "yürütülen aşamalar yasal, ekonomik ve idari işler bakımından oldukça zengin ve disiplinli bir görünüme sahiptir" (Yılmaz, 2017: 37).

Başvuru yapıldıktan sonra Kadı, şer'î hükümlere uygun olarak hazırlanmış yerel ölçekte yapılması gereken işlemlerle ilgili "hüccet" denilen bir karar çıkarmaktadır. Yerel ölçekte alınan bu karara kadının mütevelliden keşfin hazır olup olmadığı, vakfın parasının bu iş için yeterli olup olmadığı, mütevellinin izninin olup olmadığı gibi soruların cevaplarını da içeren bir yazıyı da ekleyerek Divan'a göndermektedir. Divan'dan gelen kabul yanıtı doğrultusunda kadı onarım işini kurduğu bir heyet aracılığı ile başlatmaktadır.

Bu heyet; yapının bakımından sorumlu kişi, büyük ölçekli/programlı bir yapıysa hassa mimarlarından veya bölgedeki uzmanlardan bir kişi, sanatkârlardan yapının niteliğine bağlı olarak seçilen kişi ve son olarak benna işlerinden anlayan ve hiçbir kişiye düşmanlığı olmayan bir kişiden oluşmaktadır (Madran, 2004).

Bu aşamalardan sonra onarım keşiflerinin hazırlanması aşamasına geçilmektedir. Bazı keşiflerde sadece onarım içeriğinden bahsedilip tek bir tutar saptanabilmektedir. Fakat daha detaylı keşiflerde ise üç yöntem izlenmektedir. İlkinde; sadece onarımda kullanılacak malzemenin dökümü yapılmaktadır. İkinci yöntemde ise, malzemenin yanı sıra yapının hangi bölümlerinde onarım yapılacağı belirtilmektedir. Üçüncü yöntemde ise; imalatın yeri, niteliği, miktarı ve teknik özellikleri hakkında bilgiler derlenmektedir (Madran, 2004).

Keşifler ve onarım raporları çeşitli kurullar tarafından hazırlanmaktadır. Teknik elemanlardan oluşan kurullarda "hasa mimarbaşı, hasa mimarları, hasa mimar halifeleri, hasa mimar kaymakamı, şehir mimarları, kale mimarları, su yolcular ve kurşuncular gibi belli bir kuruma bağlı olarak sürekli görev yapanlar arasından seçildiği gibi onarımı yapacak yörede yapı alanında çalışan taşçı, duvarcı, neccar (marangoz) vb. sanatkârlar da olabilmektedir" (Madran, 2004: 51).

Seçkin, konusunda deneyimli ve objektif kararlar alan heyet tarafından büyük bir titizlikle hazırlanan keşiflerden;

- "Onarılan yerlerin konumu ve niteliği
- Yapının malzeme ve yapım teknolojisi
- Bugün mevcut olmayan kısımlarının boyut ve konumları
- Çeşitli mimari öge (trabzan, kubbe, döşeme vb) ve malzemenin (taş, tuğla, horasan vb) ölçü birimleri
- Malzeme fiyatları
- Yapılan müdahalenin türü (yüzeysel onarım, esaslı onarım, yenileme vb)
- Malzeme boyutları (taş, tuğla, demir parmaklık vb)" (Madran, 2004:49) gibi günümüz koruma ve onarım faaliyetlerine çok faydası olabilecek gerçekçi bilgiler edinmek mümkün olabilmektedir.

2. KAYNAK VE YÖNTEM

Osmanlı İmparatorluğu zamanında titizlikle hazırlanan ve yapıların geçirdikleri müdahaleler ile ilgili detaylı bilgiler veren onarım keşifleri, kültür varlıklarımıza yönelik yapılacak günümüz müdahale kararlarında yararlanılabilecek özgün bilgilere sahip kaynaklardır. Keşifler, yapılar için özel olarak hazırlanmış yazılı belgeler olduğundan birinci dereceden güvenilir kaynak olarak sınıflandırılmıştır (Bakırer, 1984; Bakırer, 1982).

Çalışmanın amacı; kültür varlıklarının korunması ve onarılmasına kaynak olabilmesi için, Osmanlı Dönemi'nde 1230–1451 yılları arasında inşa edilmiş yapıların onarım keşiflerinin incelenmesiyle, Osmanlı Dönemi'nde yapılan onarımlarda kullanılan malzemeler; kullanım yerleri; malzeme birimleri; çalışan ustalar; genel veya bina tiplerine özel sorun alanları; onarıma sebep olan başlıca etmenler ve dönemin yapım tekniğine ilişkin sonuçlar elde edebilmektir. Osmanlı Dönemi onarım keşiflerini sanat tarihi, mimarlık ve iktisat tarihi alanlarıyla ilişkili olarak ele alan çalışmalar bulunmaktadır (Oğuzoğlu, vd., 1987; Muşmal & Çetinaslan, 2009; Yavaş, 2009; Maden, 2010; Küçükdağ, 1996; Atçeken, 1992; Ürekli, 1993; Üstün, 2000; Başol & Çam, 2010). Literatürde yer alan çalışmalarda yapı veya birkaç yapı özelinde incelenen keşif, inşaat defterleri ve tamir kayıtlarına yönelik kapsamlı çıkarımlar bulunmaktadır. Bu çalışmada ise geniş bir zaman aralığında ve çok sayıda farklı anıtsal yapı türüne ait onarım keşiflerinin bütüncül olarak incelenmesi amaçlanmaktadır.

Tanımlanan amaç doğrultusunda çalışma iki temel kaynaktan gelen bilgilerin derlenmesi ve analizi ile gerçekleşmiştir. Kaynaklardan biri Ekrem Hakkı Ayverdi'nin *İstanbul Mimari Çağının Menşei Osmanlı Mimarisinin İlk Devri 630-805 (1230-1402)* isimli kitabı, diğeri ise yine Ekrem Hakkı Ayverdi'nin *Osmanlı Mimarisinde Çelebi ve II. Sultan Murad Devri 806-855 (1403-1451)* isimli kitabıdır. Ekrem Hakkı Ayverdi'nin eserlerinde çeşitli illerinden çok sayıda yapı hakkında bilgi verilmektedir. Kitaplar detaylı olarak incelendikten sonra onarım keşifleri sunulan yapılar seçilmiş, ele alınan yapıların onarımları ile ilgili verilen tüm bilgiler bu çalışmada bir araya getirilmiş ve tarihi eserlerin korunmasına kaynak oluşturabilecek bir çözümlenme ve değerlendirme oluşturulmaya çalışılmıştır. Yazıda kaynaklarda geçen Osmanlıca terimlere yer verilmiştir. Terimlerin Türkçe karşılıkları için Neslihan Sönmez'in *Osmanlı Dönemi Yapı ve Malzeme Terimleri Sözlüğü*, Serpil Çelik'in *Süleymaniye Külliyesi Malzeme, Teknik ve Süreç* ile Mustafa Nihat Özön'ün *Osmanlıca-Türkçe Sözlüğü* isimli kaynaklardan yararlanılmıştır.

Çalışma yönteminin ilk etabı kaynakların okunup onarım ile ilgili belgelerin sınıflandırılmasını kapsamaktadır. Bu aşamada elde edilen bilgiler yapı türlerine göre dini yapılar; hanlar; hamamlar; köprüler ve medreseler şeklinde gruplandırılmış ve her grupta bulunan yapılar için yapılan betimlemeler ve onarım keşiflerindeki bilgiler derlenmiş ve analiz edilmiştir. Bu kapsamda Tablo 1'de sunulan 22 dini yapıya, Tablo 2'de sunulan 5 hana, Tablo 3'te sunulan 9 hamama, Tablo 4'te sunulan 2 köprüye ve Tablo 5'te sunulan 5 medreseye ait onarım keşifleri çalışma kapsamında incelenmiştir. Çalışmanın ikinci etabını onarım keşiflerinin değerlendirmesi oluşturmaktadır. Bu etapta elde edilen tüm veriler incelenip onarımlarda yer alan malzemeler; çalışan ustalar; genel veya yapı tiplerine özel sorun alanları; onarıma sebep olan başlıca etmenler; dönemin yapım tekniği ve fiyatlar üzerine özgün saptamalarda bulunulmuştur.

Tablo 1. Çalışmada incelenen dini yapıların listesi (Yazar tarafından üretilmiştir).

DÖNEMİ	YERİ	YAPI İSMİ
Orhan Gaazi Devri	Bilecik	Orhan Gazi Camii
	Bolayır	Gazi Süleyman Paşa Camii
	Bursa	Alaüddin Camii
	İzmit	Orhan Gaaazi Camii
	Bursa	Orhan Camii
	Bursa	Sultan Orhan Türbesi
Murâd'ı Hüdvendigâr Devri	Bursa	İzzüddin Camii
	Bursa	Kavaklı Camii
	Bursa	Şehadet Camii
	Bursa	Seyyid Nasır Zaviyesi
Yıldırım Bâyezid Hân Devri		Ebu İshak Mescidi
		Ertuğrul Camii
	Bursa	Ulu Camii
		Yıldırım Bayezid Camii
Çelebi Sultan Mehmet Devri	Bursa	Yeşil Camii

Tablo 1. Çalışmada incelenen dini yapıların listesi (*devamı*).

DÖNEMİ	YERİ	YAPI İSMİ
II. Sultan Murad Devri	Bursa	Emir Sultan Camii
	Bursa	Muradiye Camii
		Namazgah
	Bursa	Selçuk Hatun Mescidi
		Şeyh Paşa Mescidi
	Bursa	Umur Bey Camii
	Edirne	Üç Şerefiyeli Camii

Tablo 2. Çalışmada incelenen hanların listesi (Yazar tarafından üretilmiştir).

DÖNEMİ	YERİ	YAPI İSMİ
Orhan Gaazi Devri	Bursa	Bezir Han
	Bursa	Emir Hanı
Murâd'ı Hüdâvendigâr Devri		Kapan Hanı
Çelebi Sultan Mehmet Devri	Bursa	Geyve Hanı
	Bursa	İpek Hanı

Tablo 3. Çalışmada incelenen hamamların listesi (Yazar tarafından üretilmiştir).

DÖNEMİ	YERİ	YAPI İSMİ
Murâd'ı Hüdâvendigâr Devri	Bursa	Eski Kaplıca Hamamı
	Bursa	Kükürtlü Kaplıcası
	Bursa	Nalncılar Hamamı
Yıldırım Bâyezid Hân Devri	Bursa	Yıldırım Bayezid Han Hamamı
Çelebi Sultan Mehmet Devri	Bursa	Mahkeme Hamamı
	Bursa	Oruç Bey Hamamı
II. Sultan Murad Devri	Bursa	Kaygan Hamamı
	Bursa	Tavuk Pazarı Hamamı
		Koca Mehmet Paşa Hamamı

Tablo 4. Çalışmada incelenen köprülerin listesi (Yazar tarafından üretilmiştir).

DÖNEMİ	YERİ	YAPI İSMİ
II. Sultan Murad Devri	Bursa	Irgandı Köprüsü
	Bursa	Boyacı Kulu Köprüsü

Tablo 5. Çalışmada incelenen medreselerin listesi (Yazar tarafından üretilmiştir).

DÖNEMİ	YERİ	YAPI İSMİ
Orhan Gaazi Devri	Bursa	Lala Şahin Paşa Medresesi
	Bursa	Orhan Gaazi Mektebi Medresesi
Murâd'ı Hüdâvendigâr Devri	Bursa	Hüdavendigâr Medresesi
Yıldırım Bâyezid Hân Devri	Bursa	Eyne Bey (Sübaşı) Medresesi
Çelebi Sultan Mehmet Devri	Bursa	Yeşil Medrese

3. İÇERİK

Ekrem Hakkı Ayverdi'nin çalışmasının amacı Osmanlı Dönemi'nde inşa edilmiş anıt-eserleri tanıtmak ve Osmanlı Mimarisi'nin tanımlanmasına katkı koymaktır. Bu amaçla hazırlanan kitaplarda, Bursa, İznik, Ezine, Bergama, Edirne, Filibe, Amasya, Üsküp gibi birçok kentte inşa edilen yapıların tarih içinde geçirdiği işlevsel ve yapısal değişimler, onarımlar, yıkılan ve yıpranan kısımları anlatılmaktadır. Ayverdi (1989a:x)'nin ifadesine göre Amasya'dan Üsküp'e kadar uzanan bölgede, en bilinmeyen yerlerde bile pek çok yapıya ulaşılmış ve kitapta detaylı açıklanmıştır".

Ayverdi'nin makale kapsamında incelenen kitabının birinci cildinde 319, ikinci cildinde 448 yapı olmak üzere toplam 767 yapı hakkında; yapıldığı yıl, yaptıran, mimari özellikleri, tarih içinde geçirdiği değişimler/dönüşümler, onarım tarihçesi gibi bilgiler, Ayverdi ve ekibinin hazırladığı rölevaler, çektiği fotoğraflar ve bulduğu dokümanlarla, detaylar ve kitabelerle birlikte sunulmaktadır. Kitapta bazı yapıların onarım keşifleri tablo olarak verilmiştir. Çoğu yapıda ise yapılar ile ilgili bilgilerin içinde onarımlarına yönelik bilgiler de paylaşılmıştır. Bu nedenle, çalışmada her bir yapı tek tek okunmuş, içinden onarım ile ilgili bilgiler süzölmüş ve tabloleştirilmiştir. Değerlendirme için hazırlanan tabloların sayıca çok olması, makale formatında sunulmasının ve içerdiği Osmanlıca terminoloji nedeniyle okunmasının zorluğundan dolayı aşağıda Bursa Orhan Camii onarım keşfi tablosu (Tablo 6) örnek olarak sunulmaktadır.

Tablo 6. Bursa Orhan Camii onarım keşifleri ile ilgili hazırlanan tablo (Yazar tarafından üretilmiştir).

BURSA ORHAN CAMİİ			
TARİH	ONARIM KEŞFİ	BOYUT	GİDER
1619	Mahvil inşasına ve tavanın nakışına	---	6000 (Akçe)
1628	Caminin kurşunları aktığından Hassa Mimarî İbrahim tarafından ta'miri	---	11515 (Akçe)
1732	Cami, medrese ve türbede bazı işlerle, imarete ceviz kapılar, talebelerin çorba içtikleri yeni mahal fırın sofası, üstündeki peyke ve mahzen kapısı ve imaret karşısında bulunan büyük ambarın onarımı	---	20917 (Akçe)
1773	Camii şerif üzerinde olan kurşun kalyesi	---	8980 (Akçe)
	Kurşun ve hatıl mismarı 25 kıye – fi 60	---	1500 (Akçe)
1773	Kurşun zeyline toprak sıva mesârifi ma'a saman	---	2940 (Akçe)
	6 aded sofaların beyaz sıvaları ve mahfazaları	---	17520 (Akçe)
	Kubbelerin etrafı derzleri mesârifi	---	7680 (Akçe)
	Kubbelerin etrafına kebir hatıl mesârifi	---	2480 (Akçe)
	Derûn-ı câmi-i şerif kubbeleri sıvaları meremmâtı cemi levâzımıyla	---	10240 (Akçe)
	Kubbeler tathiri ve anbar aktarması	---	3660 (Akçe)
	Mahfil etrafında ve şadırvanda oturak tahtaları tecdîdleri mesârifi	---	7240 (Akçe)
	Harem duvarı ta'mirâtı horasan ile	---	8430 (Akçe)
	Urgan, kürek, hamaliye ve kantariye	---	5350 (Akçe)
	Cami ve türbenin muhtelif yerleri	---	1748.5 (Akçe)
	17 tepe camıyla kurşun ve saire	---	6684 (Akçe)

4. DEĞERLENDİRME

Onarım keşiflerinde geçen bilgiler; malzeme, yapım tekniği, yapı türüne bağlı belirlemeler, fiyatlar ile ilgili sonuçlar, onarıma sebep olan başlıca etkenler, onarım alanında çalışan ustalar başlıkları altında değerlendirilmiştir.

4.1. Malzeme

Keşiflerden elde edilen bilgiler ışığında malzemeler iki ana gruba ayrıştırılmıştır. İlki temel yapı malzemeleridir. Bunlar; taş, tuğla, ahşap, demir, kiremit, kireç, horasan, kurşun, çivi, boya, keten, toprak, künk, saman ve koyun yünüdür (Tablo 7). İkincisi ise malzemenin işlenmesi ile oluşan elemanlardır ve işlenmiş olarak şantiyeye gelen malzemeler başlığı altında toplanmışlardır. Bunlar; halka, bilezik, çember, alem ve lüledir (Tablo 8). Malzemeler; cinsleri, kullanım yerleri ve birimleri başlıklarında sınıflandırılmışlardır.

Taş; keşiflerde küfeki, moloz, kesme, kösele, mermer, kaygan taşı olmak üzere altı cinstir. İncelenen keşiflerden elde edilen bilgiler dâhilinde küfeki taşının sütun, oluk ve sövelerde, moloz taşın duvar yapımında, kesme taşın yüzey kaplamalarında, yer döşemelerinde, mermerin sövelerde, iç ve dış mekanların yüzey kaplamalarında, kolonlarda, korkuluklarda, merdiven basamaklarında, kaygan taşının ise sadece Bursa İpek Hanının yer döşemelerinde kullanılmış olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca bilezik, alem gibi elemanlar için de taş bilezik ve taş alem ifadeleri kullanılmış olup cinslerinden bahsedilmemektedir. Taşın birimleri boyut (en-boy-yükseklik) ve boydur. Birim olarak boy Edirne Üç Şerefeli Cami'nin küfeki oluk hanesinde saptanmıştır.

Tuğla; horasan tuğlası ve çarşı tuğlası olmak üzere iki çeşit olarak tanımlanmaktadır. Horasan tuğlası Yıldırım Bayezit Cami'nin 1669 tarihli keşfinde “*Dâr'üş Şifa hekimbaşısının oturacağı yer horasan tuğla ile ta'mir olunmak üzere ustalık ve işçiliğiyle 12240 akçe*” (Ayverdi, 1989a:423) ifadesinde geçmektedir. Tuğla genellikle saçaklarda, yer döşemelerinde, duvar, kubbe ve kemer yapımında kullanılmaktadır. Birimleri boyut (en-boy-yükseklik) ve adettir. Edirne Üç Şerefeli Cami'nin onarım keşfi incelendiğinde çarşı tuğlasının boyutunda bir standardın olmadığı sonucu çıkmaktadır. Bir yapıda 28,5x7x4/2, 37x9,25x1/2, 26,5x6,5x1/2 cm. olmak üzere üç değişik boyutta çarşı tuğlasına rastlanmaktadır. Bu tuğlaların birimlerinin cm. cinsinden olmadığını düşünmekteyiz. Çünkü yarım santimlik kalınlık tuğlanın mukavemeti için oldukça düşük bir rakam olabilmektedir. Keşifte rakamlar haricinde bir ifade olmadığından sadece aynı cins fakat üç farklı boyutta tuğlalar yorumu yapılabilmektedir.

Ahşap; en az taş ve tuğla kadar yaygın kullanılan bir malzemedir. Kurşun tahtası, döşeme tahtası, kafa tahtası gibi çeşitleri bulunmaktadır. Kurşun tahtasının kurşunların çatı veya kubbeleri kaplarken altına koyulduğunu, kafa tahtasının ise pencere kemerleri, kapı üstlerinde kullanılan bir tür kaplama malzemesi olduğu sanılmaktadır. Ahşap ile ilgili boyut bilgisi mevcut değildir. Sadece kafa tahtası ile ilgili çok farklı boyutlar mevcut olup belli bir standarttan bahsetmek mümkün olmamaktadır. Ahşabın mimari elemanlarda, strüktürel sistemde, yapım sisteminde, saçaklarda olmak üzere çok geniş bir kullanım alanı mevcuttur.

Demir; halka, kandil, bilezik, kiriş, çember, kubbelerin kasnaklarında kuşak olarak kullanılmaktadır. Piyasada okka ve adet ile satılmaktadır.

Kiremit; mola kiremidi ve oluk kiremidi olmak üzere iki cinsi mevcuttur. Mola kiremidinin genellikle “Male” terimiyle anılan yerli kiremit anlamında kullanıldığı tahmin edilmektedir. Kubbelerde, çatılarda ve saçaklarda kullanılan kiremit piyasada adet olarak satılmaktadır. Ölçüleri hakkında herhangi bir bilgiye rastlanmamıştır.

Kireç; piyasada okka ile satılmaktadır. Bursa'da Sultan Orhan Türbesi'nde “Cami'-i şerife kal ve bast olunan kurşun altına, etrafına kireç horasan gayrı ez üstadiye” (Ayverdi, 1989a:109) ifadesinde horasan için tanımlanan özel bir kireç cinsi olduğu tahmin edilmektedir. Onarımlarda; derz tamirinde, sıva tamirinde ve kurşun altına uygulanan harçta kullanılmaktadır.

Horasan; piyasada kile ile satılmaktadır. Harç olarak tuğla ve taş ile kullanımı yaygındır.

Kurşun; onarımlarda en çok yenilenen ve en yaygın kullanılan bir malzemedir. Üst örtü olarak, kenet-zıvana gibi bağlantı elemanı olarak, mimari elemanların kaplama malzemesi olarak, boru ve oluk olarak kullanılmaktadır. Piyasada tahta ve okka ile satılmaktadır. Onarımlarda tahta terimi okkadan daha yaygın olarak kullanılmıştır. Tahtanın belirli bir standardı olmadığı sonucu Ertuğrul Cami ve Bursa'da Sultan Orhan Türbesi onarım keşiflerinden çıkarılmıştır (Ayverdi, 1989a:307-385). Ertuğrul Camii'nde kullanılacak kurşunların tahtası 19 vukiyyeden (yani 24,2 kg' dan) 86 adet tahta kurşun ifadesi yer alırken Bursa Sultan Orhan Türbesi'nde ise tahtası 18 vukiyyeden (yani 23 kg'dan) 383 adet tahta kurşun işlendiği bilgisi mevcuttur.

Çivi; onarımın niteliğine göre kullanılan farklı tiplerde çiviler olduğu gözlenmiştir. İncelenen belgelerde kurşun, pervaz, hatıl ve mismar-ı mütenevvi'a olarak isimlendirilen dört çeşit çiviye rastlanmıştır. Kullanım yerleri çeşitlerine bağlı olarak kurşun üst örtünün montesinde, mimari elemanlarda, yapım sisteminde ve camdadır. Camda ne tür bir çivinin kullanıldığı ve nasıl kullanıldığına dair bir açıklamaya rastlanmamaktadır. Piyasada adet ve kiyye yani okka veya kilo olarak satılmaktadır.

Boya; onarımlarda elvan ve aşı boyası olmak üzere iki çeşit boyaya rastlanmaktadır. Nakış işlerinde, ahşapta kullanılan boyalar piyasada okka ile satılmaktadır.

Keten; sıvada ve üst yapıda kullanılmakta olup keten çöpü isminde bir çeşidi de mevcuttur. Birimi hakkında bir bilgi elde edilememiştir.

Toprak/Kum; genel olarak toprak bir harç malzemesi olup sıva amaçlı kullanımı yaygındır. Onarımlarda Nilüfer kumu ve sarı toprak ifadeleri mevcuttur. Nilüfer kumunun, Bursa Emir Sultan Camii'nin 1605 tarihli onarım keşfinde cami kademelerinin onarımı için kullanıldığı belirtilmiştir (Ayverdi, 1989a-:354). Sarı toprağın ise, üst yapıda kurşun altında ve kurşun eteklerinin sıvanmasında kullanımı yaygındır. Piyasadaki birimi yüküdür fakat bir yükün kaç kg'a eşit olduğu veya nasıl bir ölçü aletini nitelediği belirtilmemiştir.

Künk; büyük, küçük ve kuşaklı künk olarak üç çeşittir. Boyutları hakkında bir bilgi edinilememiştir. Başlıca kullanım yerleri su yolları ve hamamlardır. Piyasada adet olarak satılmaktadır.

Saman ve Koyun yünü; katkı malzemeleridir. Samanın üst yapıda kurşun altına toprak ile karıştırılarak, koyun yününün ise kireç ile karıştırılarak kurşun tamirinde kullanılmaktadır. Samanın piyasadaki birimi hakkında bilgiye rastlanmamıştır fakat koyun yününün okka ile satıldığı bilgisi mevcuttur.

Tablo 7. İncelenen keşifler üzerinden yapılan temel yapı malzemelerinin gruplandırılması (Yazar tarafından üretilmiştir).

TEMEL YAPI MALZEMELERİ			
Malzemenin Adı	Cinsi	Kullanım Yeri	Birimi
1. TAŞ	<ul style="list-style-type: none"> Moloz taş Kesme taş Küfeki taşı Kösele taşı Mermer Kaygan taşı 	<ul style="list-style-type: none"> Strüktürel sistemde Yapı malzemesi Kaplama malzemesi Oluklarda Sövelerde Bilezik ve alemde 	<ul style="list-style-type: none"> Boyut (en-boy-yükseklik) Boy (1 boy, 2 boy)
2. TUĞLA	<ul style="list-style-type: none"> Horasan tuğla Çarşı tuğlası 	<ul style="list-style-type: none"> Saçakta Kaplama malzemesi Yapı malzemesi 	<ul style="list-style-type: none"> Boyut (en-boy-yükseklik) Adet
3. AHŞAP	<ul style="list-style-type: none"> Kurşun tahtası Döşeme tahtası Kafa tahtası 	<ul style="list-style-type: none"> Saçak Çatı Mimari elemanlarda Döşemelerde Strüktürel sistemde 	<ul style="list-style-type: none"> Boyut (en-boy-yükseklik) Adet
4. DEMİR		<ul style="list-style-type: none"> Kapı ve pencerelerde Kubbe kasnaklarında demir kuşak olarak Halka, giriş ve çember olarak 	<ul style="list-style-type: none"> Okka Adet
5. KİREMİT	<ul style="list-style-type: none"> Mola kiremidi Oluk kiremidi 	<ul style="list-style-type: none"> Kubbelerde Saçaklarda Çatılarda 	<ul style="list-style-type: none"> Adet
6. KİREÇ	<ul style="list-style-type: none"> Kireç horasan 	<ul style="list-style-type: none"> Harç için örneğin kurşun altına uygulanan harçta Sıva ve derz olarak 	<ul style="list-style-type: none"> Okka
7. HORASAN		<ul style="list-style-type: none"> Harç olarak derz için, yüzey kaplamak için 	<ul style="list-style-type: none"> Kile
8. KURŞUN		<ul style="list-style-type: none"> Üst örtü olarak Bağlantı elemanı olarak-örneğin kenet, zivana Mimari elemanların kaplanmasında Boru ve oluk olarak 	<ul style="list-style-type: none"> Tahta Okka

Tablo 7. İncelenen keşifler üzerinden yapılan temel yapı malzemelerinin gruplandırılması (devamı).

9. ÇİVİ/MİSMAR	<ul style="list-style-type: none"> • Kurşun çivisi • Pervaz çivisi • Hatı mismarı 	<ul style="list-style-type: none"> • Kurşunun kubbeye montesinde • Mimari elemanlarda • Yapım sisteminde 	<ul style="list-style-type: none"> • Kıyye (okka-kilo) • Adet
10. BOYA	<ul style="list-style-type: none"> • Elvan boya • Aşı boyası 	<ul style="list-style-type: none"> • Ahşap elemanlarda • Sıva üstünde nakışta 	<ul style="list-style-type: none"> • Okka
11. KETEN	<ul style="list-style-type: none"> • Keten çöp 	<ul style="list-style-type: none"> • Sıvada • Üst yapıda 	
12. TOPRAK/KUM	<ul style="list-style-type: none"> • Nilüfer kumu • Sarı toprak 	<ul style="list-style-type: none"> • Üst yapıda kurşun altına • Sıvada • Kurşun eteklerinin sıvanmasında 	<ul style="list-style-type: none"> • Yük
13. KÜNK	<ul style="list-style-type: none"> • Büyük künk • Küçük künk • Kuşaklı künk 	<ul style="list-style-type: none"> • Su yolunda • Hamamlarda 	<ul style="list-style-type: none"> • Adet
14. SAMAN		<ul style="list-style-type: none"> • Üst yapıda kurşun altına toprak ile karıştırılarak 	
15. KOYUN YÜNÜ		<ul style="list-style-type: none"> • Kireç ile karıştırılarak kurşunların tamirinde 	<ul style="list-style-type: none"> • Okka

İşlenmiş olarak şantiyeye gelen malzemelere baktığımızda halkanın kurşun veya demirin işlenmesiyle oluştuğunu; kirişlerin bağlanmasında, kapılarda ve kepenklerde kullanıldığını ve piyasada adet olarak satıldığını tespit etmekteyiz. Bilezik olarak minare gövdelerinde taş bilezik kullanılmakta ve boyutuna göre piyasadaki temin edilmektedir.

Çember; demir çember olarak kolon başlıklarında kullanılmakta ve okka ile satılmaktadır.

Alem; bakır ve taştan olabilmekte ve piyasada adet ile satılmaktadır. Son olarak da çeşmelerde pirinç lülenin kullanıldığı ve piyasada adet olarak satıldığı bilgisini keşiflerden elde etmekteyiz.

Tablo 8. İncelenen keşifler üzerinden yapılan işlenmiş olarak şantiyeye gelen malzemelerinin gruplandırılması (Yazar tarafından üretilmiştir).

İŞLENMİŞ OLARAK ŞANTIYEYE GELEN MALZEMELER			
Malzemenin Adı	Cinsi	Kullanım Yeri	Birimi
1. HALKA	<ul style="list-style-type: none"> • Demir halka • Kurşun simit halka 	<ul style="list-style-type: none"> • Kiriş bağlamasında • Kapılarda • Kepenklerde 	<ul style="list-style-type: none"> • Adet
2. BİLEZİK	<ul style="list-style-type: none"> • Taş bilezik 	<ul style="list-style-type: none"> • Minare gövde üzerinde 	<ul style="list-style-type: none"> • Boyut (en-boy)
3. ÇEMBER	<ul style="list-style-type: none"> • Demir çember 	<ul style="list-style-type: none"> • Sütun başlığında 	<ul style="list-style-type: none"> • Okka
4. ALEM	<ul style="list-style-type: none"> • Bakır • Taş 	<ul style="list-style-type: none"> • Minarede • Şadırvanda 	<ul style="list-style-type: none"> • Adet
5. LÜLE	<ul style="list-style-type: none"> • Pirinç 	<ul style="list-style-type: none"> • Çeşmelerde 	<ul style="list-style-type: none"> • Adet

4.2. Yapım Tekniği

Ekrem Hakkı Ayverdi (1989a:56), İstanbul Mimari Çağının Menşei Osmanlı Mimarisinin İlk Devri 630-805 (1230-1402) isimli kitabında; Yıldırım Devri'ne kadar Bursa'daki yapıların genelinde tuğla ve moloz taşıyla karışık olarak yapılmış almasıık duvar yapım tekniğinin mevcut olduğunu ve malzemenin azlığından ileri gelen bu sebep yanında el altındaki adi taşı araya tuğla sokarak kullanılabilir hale getirip, son derece ucuz bir duvar malzemesi elde etmek, aynı zamanda tuğla ile kalınca yatay tabakalar elde ederek, bu ucuz moloz taş duvarın, sağlamlık ve emniyet eksikliğini telafi etmek gibi bir sebebi de olduğunu belirtmektedir.

Onarım keşiflerinden, üst yapıda kubbelerin horasan ile derzlendiğini, onun üzerine sarı toprak ve saman karışımından elde edilen bir harcın serildiğini ve hazırlanan bu zeminin üzerine kurşun tahtaları çakılıp üzerine kurşun çivisi kullanılarak kurşunların monte edildiğini anlamaktayız. Ayrıca kitapta birçok yerde geçen *kurşun zeyline toprak siva mesârifi ma'a saman* ifadesinden kurşunun uygulanması sırasında bazı yüzeylere etek yapıldığını ve içine kurşun yerleştirildikten sonra samanla karışık bir harçla sıvandığını anlamaktayız.

Edirne Üç Şerefeli Cami'nin 1763 tarihli onarım ikinci keşfinde minarenin yapım tekniğine yönelik bilgiler edinilmiştir (Ayverdi, 1989a:422-462). Minarede şerefeye kadar kaval gövdenin yapıldığını daha sonra gövde içine kademe ve rıhtların yerleştirildiğini, üzerine zıvana ve kenet aracılığı taş bileziğin oturtulup onun üzerine de som taban şerefenin yerleştirildiğini ve etrafına şebeke korkuluk ve kandillik koyulduğu anlaşılmaktadır.

4.3. Yapı Türüne Bağlı Sorunlar

İncelenen yapılara bağlı tespit edilen ortak problemlerin üst yapı, sıva – derz ve pencerelerle ilgili olduğu saptanmıştır. Çatılarda veya kubbelerde kurşun onarımı dini içerikli yapılarda, medreselerde, hanlarda çok sık karşılaşılan onarım tipidir. Sıva onarımları ise dini içerikli yapıların daha çok dış yüzeylerinde olmalarına karşın, hamamlarda ve medreselerde iç yüzeylerde daha yaygındır. Pencere onarımları ise hamamlar haricinde diğer tüm yapılarda sıkça yapılan bir onarım tipidir.

Yukarıdaki tanımlamadan sonra, dini içerikli yapıların, medreselerin, hanların çok nadir olarak hamamların üst yapıya bağlı sürekliliği olan sorunlar yaşadığı tespit edilmiştir. Örneğin, Bursa Ulu Cami 1567 ile 1742 yıllarında üst örtü ile ilgili 7 kere onarım görmüştür. Özellikle kurşun onarımları kiremit onarımlarından daha çok sayıdadır. Bazı onarım keşiflerinde kurşunların kiremide dönüştürüldüğü belirtilmektedir.

Medreselerde ve özellikle hamamlarda iç mekân yüzeylerinde ciddi sıva onarımlarının yapıldığı tespit edilmiştir. Bunun sebebinin de yerden yükselen nem ve iç mekânın yüksek bağıl nem oranı olduğu sanılmaktadır. Medreselerin dersanelerinde yapılan sıva onarımlarının diğer mekânlardan daha fazla olduğu görülmüştür.

Hamamlarda sıva tamiratlarının yanı sıra künk onarımlarının, su yolu onarımlarının, kazan ve tüteklik onarımlarının da yoğun olarak yapıldığı belirlenmiştir. Murad Hüdavendigâr Dönemi'ne tarihlenen Eski Kaplıca Hamamı'nın 1535 ve 1681 yıllarına tarihlenen onarım keşiflerinde hamamın üst örtüsünde kurşun onarımlarının yapıldığı anlaşılmaktadır (Ayverdi, 1989a:276). Aynı döneme ait Kükürlü Kaplıcası ile Nalıncılar Hamamı'nın onarım keşiflerinde de kurşun onarımı bulunmaktadır. Ayrıca, Kükürlü Kaplıcası'nın su yolu zarar gördüğünden 530 adet künk ile tamir edildiği belirtilmiştir.

Hamamların onarım keşiflerinde yaygın olarak halvetlerin mermerlerinin onarımı, hamamın kubbelerinin ve külhanlarının onarımı, kazan tamiri, temiz ve pis su yollarının onarımı ile cehennemlik ve tüteklik onarımları dikkat çekmektedir.

4.4. Fiyatlar ile İlgili Sonuçlar

Vakıfların muhasebe defterlerinde onarıma ayrılan paranın toplam bütçenin neredeyse %90'ına eşit olduğu saptanmıştır. Örneğin; Bolayır Gazi Süleyman Paşa vakfının 1486 tarihli muhasebe defterinde toplam yıllık gelirin 265.000 akçeyi geçtiği görülmektedir. Bu defterde vakfiyede çalışanların aylık yevmiyeleri belirtilmiştir. Yevmiyelerin yıllık tutarı 13.272 akçe olarak hesaplanmıştır. Ayverdi (1989b: 121), yevmiye masrafları çıktıktan sonra kalan toplamın onarım ve yiyecek masraflarına ayrılmış olduğunu belirtmektedir. Bu bilgi ışığında vakfiyenin yıllık gelirinden yevmiye masrafları çıkarılarak onarım ve yiyecek için kabaca 251.728 akçe ayrıldığı belirlenmiştir. Bu miktar, yıllık gelirin neredeyse % 90'ının onarım masraflarına ayrıldığını göstermektedir.

Malzeme bazında fiyatlar ile ilgili saptamaya gitmek istediğimizde, onarımlarda en çok adı geçen ve yıllar boyunca sürekli aynı cinsten kullanılan kurşuna harcanan para diğer malzemelere oranla daha fazladır. Kurşun pahalı bir malzeme olmasına karşın, uygulanması da ayrı bir işçilik masrafı gerektirmektedir. Örneğin, Yıldırım Bayezid Cami'nin 1047 H./1637 M. tarihli keşfinde (Ayverdi, 1989b:302); minarenin şerefe kapısından yukarıya yıkıldığından ve medreseye gelen su yolları ve kemerlerinin duvarlarının harap olduğundan, şerefe kapısının külâha kadar tuğla, kiremit ve kireç, kum ile onarımına toplam 8000 akçe harcanmış, minare külâhı için yeni baştan 17,5 tahta kurşuna toplam 21910 akçe harcanarak onarıma toplam 29910 akçe harcanmıştır. Bu örnekte kurşun onarımı toplamın neredeyse %75'ine denk düşmüştür.

Bursa Yeşil Cami'nin 1032 H./1623 M. tarihli keşfinin üst örtü ve pencere onarımı ile ilgili olduğu anlaşılmaktadır. Bu keşifte (Ayverdi, 1989b: 310) dikkati çeken en önemli onarım etkinliği mevcut kurşunların yeni kurşunlarla takas edilerek değiştirilmesidir. Keşiften, 412 tahta kurşunun yaklaşık 7415 okkaya eşit olduğunu birim fiyatın toplam fiyata bölümünden buluyoruz. Buradan da her tahtanın 18 okkaya eşit olduğunu buluyoruz. Bu hesaba göre mevcut 1913 okka kurşun 106 tahta kurşun etmektedir. Fakat satıcının mevcut kurşunlara karşılık 83 tahta kurşun vermesi, o dönemde kullanılmış kurşunların yenisi ile yaklaşık %20 fire ile değiştirildiğini göstermektedir.

Keşiflerde kurşundan sonra taş işçiliğinin ve iskele masraflarının oldukça fazla bir toplam tuttuğu saptanmıştır. Özellikle kemer yapımı gibi özel bir ustalık ve iyi kalite taş isteyen onarımların yüksek maliyetinin olduğu belirlenmiştir.

4.5. Onarıma Sebep Olan Başlıca Etkenler

Onarıma sebep olan başlıca etkenler; deprem, yapıların kullanılmaması, sel, rüzgâr, yangın, zamana ve kullanıma bağlı sorunlar olarak sıralanabilir. Deprem geçirmiş binaların onarım keşifleri oldukça kapsamlı olmaktadır. Deprem hasar verdiği tüm alanlar onarılmaktadır. Rüzgâr, genelde kurşun onarımlarının yapılmasına sebep olmaktadır. Keşiflerde de şiddetli rüzgârdan kubbenin veya çatının uçan kurşunlarının onarımı tanımı sıkça yapılmaktadır. Yangın, genelde medrese, han gibi yapıların mutfak kısmında gerçekleştiğini ve yangın sonrası özellikle mutfak onarımlarının çok olduğunu görmekteyiz. Yapıların kullanılmamasına bağlı yapılan onarım faaliyetlerini özellikle hamamlarda görmekteyiz. Uzun süre kullanılmayan hamamların bu sebepten dolayı özel bir onarım etkinliğine tabii tutulup cehennemliğinin, kazanının, tütekliklerinin ve su yolunun temizlenip gerekli yerleri onarılmaktadır. Sel ise özellikle köprülerde onarıma yol açmaktadır. Bursa'da Boyacı Kulu Köprüsü'nün ayakları sel yüzünden 1868 yılında onarılmıştır (Ayverdi, 1989b: 467).

4.6. Onarım Alanında Çalışan Ustalar

Keşiflerde bahsi geçen ustalar; neccar (marangoz), nakkaş, minareci, dülger, mutemet ve mimardır. Bu kişilerin vakfın ustaları mı yoksa geçici olarak onarımda hizmet veren kişiler mi oldukları anlaşılamamıştır. Sadece Şeyh Paşa Mescidi'nin 1504 tarihli keşfinde "Mescidin evkafından 7 oda, 11 dükkan ve mescidin saçağının tamirleri dülger Sofu Mahmud'a verilmiş" (Ayverdi, 1989a: 205) ifadesinden dülgerin serbest çalışan bir usta olduğu ve bu iş için tutulduğu sanılmaktadır.

Keşiflerde, "*Kaliye ü Bastiye*" (kurşunların eritilip yayılması) işi için ayrı bir yevmiyenin belirlenmesi sadece bu işle uğraşan ustaların olduğunu düşündürmektedir. Fakat bu kişiler için özel tanımlamaya rastlanmamıştır.

5. SONUÇ

Onarım, Osmanlı Dönemi yapılarında düzenli sıklıklarla gerçekleşmektedir. Osmanlı Devleti'nde "yapıyı sürekli bakımla ayakta tutarak, hem hizmet aksatılmamakta hem de esaslı onarımlara (ve dolayısıyla büyük harcamalara) gerek kalmamaktadır" (Madran, 2004: 93). Onarım keşiflerinden yapıların ayrıntılı tanımlarına ve onarımla ilgili teknik bilgilere ulaşılmaktadır. Onarım etkinliğinde vakıf kurumunun önemli bir yeri vardır. Onarıma parasal kaynak vakıf sisteminden sağlanmaktadır.

Keşiflerden, günümüzde kaybolan yapı teknikleri ve malzeme kullanımlarına yönelik bilgiler edinilmektedir. Ayrıca, yapılar özelinde hazırlanan keşiflerden mekâna, mimari elemanlara ve kullanıma yönelik

yapının özgün durumuna ışık tutacak çıkarımlar yapılabilmektedir.

Bu çalışmada ele alınan Ekrem Hakkı Ayverdi tarafından yayımlanmış eserlerde, Osmanlı Dönemi yapılarına ilişkin yapılan onarımlara yönelik bilgilerin günümüz geleneksel yapı tekniği ve teknolojisi bilgi birikimine katkı sağladığı söylenebilmektedir. Eserler, yapılarla ilişkili yapılacak değerlendirmelerde mimarlık tarihi ve mimari restorasyon çalışmalarına destek sağlayacak özgün bilgiler içermektedir.

Araştırma ve Yayın Etiği Beyanı: Etik kurul izni ve/veya yasal/özel izin alınmasına gerek olmayan bu çalışmada araştırma ve yayın etiğine uyulmuştur.

Araştırmacının Katkı Oranı Beyanı: Yazar, makalenin tamamının kendisi tarafından hazırlandığını beyan eder.

Araştırmacının Çıkar Çatışması Beyanı: Yazar bu çalışmada herhangi bir çıkar çatışması bulunmadığını beyan eder.

KAYNAKLAR

- Atçeken, Z. (1992). Konya şer'iyeye sicil kayıtlarına göre Sahip-Ata Külliyesi'nin Osmanlılar zamanında tamirleri ve caminin bazı bilinmeyen yönleri", *Selçuk Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6, 101-109.
- Ayverdi, E.H. (1989a). *İstanbul Mimari Çağının Menşei Osmanlı Mimarisinin İlk Devri 630-805 (1230-1402)*, Damla Ofset, İstanbul.
- Ayverdi, E.H. (1989b). *Osmanlı Mimarisinde Çelebi ve II. Sultan Murad Devri 806-855 (1403-1451)*, Damla Ofset, İstanbul.
- Bakırer, Ö. (1973). Vakfiyelerde binaların tamirata ile ilgili şartlar ve bunlara uyulması, *Vakıflar Dergisi*, X, 113-126.
- Bakırer, Ö. (1982). Mimarlık tarihi araştırmalarında yazılı ve resimli belgelerin katkıları, *Milli Kültür*, 36, 25-28.
- Bakırer, Ö. (1984). Onarım ve koruma konusunda tarihsel kaynakların kullanımı, *Mimarlık*, 84:3-4, Ankara, 22-25.
- Başol, S. & Çam, M. (2010). Keşif ve tamir belgelerinin Osmanlı iktisat tarihi araştırmaları açısından önemi, *OTAM Ankara Üniversitesi Osmanlı Tarihi Araştırma ve Uygulama Merkezi Dergisi*, 27, 1-26.
- Çelik, S. (2009). *Süleymaniye Külliyesi Malzeme, Teknik ve Süreç*, Atatürk Kültür Merkezi, Ankara.
- Küçükdağ, Y. (1996). "1251 H / 1835 M. Tarihli Mevlana Türbesi ve Çelebi Efendi Konağı Tamir ve İnşası Defteri", *Selçuk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, 2(2), 181-206.
- Maden, F. (2010). "XIX. Yüzyılda Hacı Bektaş Veli Tekkesi'nde Yapılan Tamirlerle İlgili Arşiv Belgeleri", *Türk Kültürü ve Hacı Bektaş Veli Araştırma Dergisi*, 17(55), 311-324.
- Madran, E., (2004). *Osmanlı İmparatorluk Klasik Çağlarında Onarım Alanının Örgütlenmesi 16-18. Yüzyıllar*, ODTÜ Mimarlık Fakültesi Yayını, Ankara.
- Muşmal, H. & Çetinaslan, M. (2009). "Bir Keşif Defteri Işığında Konya Kapı Camii'nin İnşa Süreci ve Mimari Özellikleri", *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, II(6), 446-480.
- Oğuzoğlu, Y., Bilici, Z.K., Uysal, A.O. (1987). "Bazı Belgelere Göre 17. Yüzyılda Konya Alaeddin Camii'nde Yapılan Onarımlar", *V. Araştırma Sonuçları Toplantısı I*, T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, Eski Eserler ve Müzeler Genel Müdürlüğü Yayınları, (5-10 Nisan), Ankara, 77-126.
- Özön, M.N. (1955). *Osmanlıca-Türkçe Sözlük*, İnkılap Kitabevi, İstanbul.
- Sönmez, N. (1997). *Osmanlı Dönemi Yapı ve Malzeme Terimleri Sözlüğü*, YEM Yayın, İstanbul.
- Ürekli, B. (1993). Mevlana türbesi ve Çelebi Efendi Konağı'na dair bir tamir kaydı, *Selçuk Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Dergisi*, (7-8),187-196.
- Üstün, A. (2000). Osmanlı Arşivi'ndeki cami ve türbe tamirata ile ilgili birkaç belge, *Ulusal Taşınabilir Kültür Varlıkları Konservasyonu ve Restorasyonu Kolokiyumu*, Ankara, 161-169.

- Yavaş, D. (2009). Bursa Ulucamii'nin geçirdiđi tamirler, *Uludađ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 17, 217-236.
- Yılmaz, İ. (2017). Osmanlı Klasik Döneminde vakıf yapılarının korunmasında onarım aşamaları, *Journal of Ottoman Studies*, 3(4), 36-61.

BİENALLERİN KENTLER ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ: Venedik Bienal Bahçeleri

Bengi KORGAVUŞ¹, Ezgi ÖZKOÇ²

Araştırma Makalesi

Yazar Bilgileri

¹ Yeditepe Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Kentsel Tasarım ve Peyzaj Mimarlığı Bölümü
bdemirkan@yeditepe.edu.tr
0000-0002-2257-2902
Sorumlu Yazar

² Yeditepe Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Kentsel Tasarım ve Peyzaj Mimarlığı Bölümü
ezgi.ozkoc@yeditepe.edu.tr
0000-0002-4778-8953

Geliş: 29.11.2023
Kabul: 08.01.2024

Atıf için:

Korgavuş, B. & Özkoç, E. (2024).
Bienallerin kentler üzerindeki etkileri: Venedik Bienal Bahçeleri,
Mekansal Araştırmalar Dergisi,
2(1):55-70.

Özet

Bienaller, dünyanın çeşitli bölgelerinde iki yılda bir veya belirli aralıklarla düzenlenen büyük ölçekli sanat etkinlikleridir. Bu etkinlikler, farklı ülkelerden sanatçıları ve eserleri bir araya getirerek sanatın yayılmasını, sanatçılar arasındaki iletişimi artırarak kentlerin kültür hayatına katkı sağlamayı amaçlamaktadır. Bienaller, ilk olarak 19. yüzyılda düzenlenmeye başlamıştır ve günümüzde dünya genelinde birçok kentte düzenlenmektedir. Çalışmada Dünya'da bilinen ilk Bienal olan Venedik Bienali ve Bienal Bahçeleri örneği ele alınmıştır. Çalışmanın amacı, dünya genelinde düzenlenen bienallerin kentlere olan etkilerini incelemek ve bu bağlamda Venedik Bienali Bahçeleri örneği üzerinden bienallerin kente olan etkilerini değerlendirmektir. Çalışmanın kapsamı, bienal kavramının tarihini, gelişimini, bienallerin kentlere olan etkilerini mekânsal, sosyo-kültürel ve ekonomik boyutlarda değerlendirilmesini içermektedir. Özellikle, Venedik Bienali Bahçeleri üzerinden yapılan analizle bu etkilerin detaylı anlaşılması hedeflenmektedir. Çalışmanın yöntemi, kapsamlı bir literatür taraması ve Venedik Bienali Bahçeleri üzerine odaklanan alan çalışması ile şekillenmiştir. Literatür taraması, bienal kavramı, tarihi ve genel etkileri hakkında temel bilgiler sağlamakta, alan çalışması ise Venedik Bienal Bahçelerinin mekânsal, sosyo-kültürel ve ekonomik etkilerini detaylı bir şekilde incelemektedir. Sonuç olarak ortaya çıkmaktadır ki Venedik Bienalinin gerçekleştiği Bienal Bahçeleri Venedik'in kültür, turizm, çevre, tarihi mirası ve ekonomik gelişimi üzerinde önemli etkilere sahiptir. Bienal Bahçelerinin, kentin yaşam kalitesini ve uluslararası tanınırlığını arttırmak için önemli bir araç olduğu ortaya çıkmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Bienal, Venedik Bienali, Venedik Bienal Bahçeleri, bienallerin kentlere etkileri, bienaller ve kentsel mekân

THE EFFECTS OF BIENNALS ON CITIES: Venice Giardini

Abstract

Biennials are large-scale art events held every two years or at regular intervals in various parts of the world. These events aim to enrich the cultural life of cities by bringing together artists and their works from different countries, promoting art, and fostering communication among artists. Biennials originated in the 19th century and are now hosted in numerous cities globally. This study focuses on the example of the Venice Biennale and its Biennial Gardens, known as the world's first Biennial. The objective is to assess the impact of biennials held worldwide on cities, specifically by analyzing the effects of the Venice Biennale Gardens on the city. The study delves into the history and evolution of the biennial concept, evaluating its spatial, socio-cultural, and economic impacts on cities. It seeks to comprehensively understand these impacts, especially through an analysis of the Venice Biennale Gardens. The research methodology includes an extensive literature review and fieldwork centered on the Venice Biennale Gardens. The literature review provides foundational insights into the biennial concept, its historical context, and overall effects, while the field study deeply investigates the spatial, socio-cultural, and economic ramifications of the Venice Biennale Gardens. The findings highlight the substantial influence of the Biennial Gardens, the venue for the Venice Biennale, on Venice's culture, tourism, environment, historical heritage, and economic growth. The study underscores that the Biennial Gardens serve as a pivotal tool in enhancing the city's quality of life and global recognition.

Keywords: Biennial, Venice Biennale, Venice Giardini, biennials' effects on cities, biennials and urban space

1. GİRİŞ

Bienaller, sanat ve tasarım dünyasında önemli bir rol oynayan ve çeşitli sanat disiplinlerini bir araya getiren kapsamlı etkinliklerdir. İtalyanca kökenli "biennale" kelimesinden türeyen bienaller, genellikle her iki yılda bir düzenlenen ve çağdaş sanatın en güncel örneklerini sergileyen uluslararası platformlardır (Bienalle, n.d.). Ağırlıklı olarak kültürel ve sosyal konuların ele alındığı bienal ortamı, farklı deneyimlerin paylaşılmasını, güncel sanat akımlarının tartışılmasını ve uluslararası/yerel sanatçıların birbirleriyle tanışmasını sağlamaktadır (Korkut, 2019). Beral Madra'ya göre, uluslararası bienallerin amacı, her ülkeden belirgin örnekler sunarak güncel sanat anlayışını ve sanatçıları, koleksiyoncuları insanlara tanıtmaktır (Madra, 2003). Çağdaş sanatın sergilenme biçimi olan bienaller yüz yılı aşkın bir süredir gerçekleşmekte olup her geçen gün sayıları artmaktadır. Artarak devam eden bienaller güncel konular, sanat akımları ve teknolojileri takip ederek çeşitli değişimler yaşamaktadır (Eroğlu, 2015). Bienaller, çağdaş sanatın önemli etkinliklerinden biri olup, her birinin kendine özgü bir teması vardır ve sergilenen eserler bu tema üzerinde kurgulanır. Bienaller, genellikle uzun süreli bir hazırlık süreci gerektirir ve çoğu zaman birçok farklı sergi mekânına yayılarak gerçekleşmektedir. Bienaller, açıldıktan sonra ortalama üç ay boyunca devam etmektedir. Ancak daha uzun süre devam eden bienaller de olmaktadır. Bu nedenle, bienaller büyük ölçüde finansman ve organizasyon gerektirmektedir. Bienallerin hazırlık sürecinde, küratör adı verilen yetkili, bienalde sergilenecek eserlerin seçimi, gösterim alanlarının belirlenmesi ve diğer pek çok sorumluluğu üstlenmektedir. Küratörler, bienalin yöneticisi olarak görülmekte olup, tema ve tarihlerin açıkça belirtildiği bienal duyurusuna yanıt veren sanatçıların eserleri arasından seçim yapmaktadır. Küratör, sanat işlerinin seçilmesi, sergileme pratiklerinin yönetimi, bilgilendirme etiketlerinin yazılması, malzemelerin yorumlanması, kataloglaması ve basımıyla ilgilenmektedir (Ötkünç, 2017). Ferguson'a göre, küratörler, senfoni orkestrası şefi, film setindeki yönetmen ya da prodüktör gibi kabul edilmelidir. Ancak, perde arkasındaki prodüktör olmaktan çok, bizzat sahneden sorumlu olan, sanatla olduğu kadar, parayla ve kurumlarla uğrayan kişi olarak da ele alınmalıdır (Fergusson, 1992). Bienaller sanatsal etkinlik olmaları yanında, çeşitli aktiviteler aracılığıyla söylem üreten etkinliklerdir. Bienallerde, küratör ve düzenleyicilerin önerdiği kavram ve belirlenen tema çerçevesinde, farklı sanat dallarından da katılımın sağlandığı sergiler aracılığıyla farkındalık yaratılması amaçlanmaktadır (Yücel & Ciritci, 2020). Kısacası bienaller, sanatın farklı dallarından sanatçıların bir araya geldiği, yeni fikirlerin, deneyimlerin ve bakış açılarının paylaşıldığı, sanatseverlerin ve profesyonellerin bir araya geldiği, kültürlerarası bir etkileşim ve anlayışın sağlandığı, dünya çapında prestijli ve önemli sanat etkinlikleridir.

Bu bilgiler doğrultusunda bu çalışmanın amacı, bienallerin kentler üzerindeki etkilerini derinlemesine inceleyerek, bu etkinliklerin mekânsal etkileri, sosyal-kültürel etkileri, ekonomik etkileri başlıkları altında alanlarda nasıl bir etki yarattığını anlamaktır. Bienaller, sadece çağdaş sanatın sergilendiği etkinlikler olmanın ötesinde, kentsel alanlarda önemli değişimlere neden olan ve bu alanlara çeşitli avantajlar sağlayan dinamik etkinliklerdir. Kentlerin kültürel ve sosyal dokusuna olan katkılarına odaklanarak, bienallerin kentsel alanlarda yarattığı değişimleri anlamak ve değerlendirmek, bu çalışmanın merkezi hedeflerindedir. Çalışma alanı olarak Venedik Bienali'nin seçilmesindeki temel neden, bienallerin tarihsel evrimini anlamak ve bu etkinliklerin bir kent üzerindeki uzun vadeli etkilerini değerlendirmek için bir temel oluşturmasıdır. Venedik Bienali, ilk bienal olma özelliği taşıması ve zaman içinde bu kente sağladığı katkılarıyla bienallerin kentler üzerindeki etkilerini anlamak için önemli bir referans noktası sunmaktadır. Bu bağlamda, çalışmanın yenilikçi bir yaklaşım sunması ve bienallerin kentler üzerindeki rolünün diğer çalışmalara referans olması hedeflenmektedir.

2. BİENALLERİN TARİHSEL GELİŞİMİ

Bienaller, 19. yüzyıldan bu yana tüm dünyada yayılan ve çağdaş sanatın önemli bir geleneği haline gelen uluslararası sergilerdir. Dünyada birden fazla kıtaya yayılan bienaller tarihsel süreç içerisinde birtakım değişimler yaşamıştır. Her bienal, kendine özgü bir anlayış ve organize edilmiş biçimi sunmaya çalışmaktadır. Bienaller, sanatçılar, küratörler ve koleksiyonerlerin bir araya geldiği, modern sanata öncü bir etki yapmayı amaçlayan platformlardır. İlk olması nedeniyle Venedik Bienali başlangıç olarak kabul edilirse, bienaller yüz on dokuz yıllık bir geçmişe sahiptir.

2.1. Erken Dönem (1850-1900)

Bu dönem, modern bienallerin ortaya çıktığı dönemdir. Dünyada bilinen ilk Bienal 1895 yılında gerçekleşen Venedik Bienali'dir. Venedik Bienali'nin ilk düzenlendiği tarihte sahip olduğu ziyaretçi sayısı oldukça fazladır.

Ziyaretçilerin bu kadar çok olmasının bir diğer önemli nedenlerinden birisi bu serginin uluslararası nitelik taşımasıdır. Venedik Bienali düzenlendiği dönemde çağdaş sanatta yenilikçi bir atılım sunmuştur. Sunulan yenilikçi akım daha sonra birçok kent için örnek temsil etmiştir. İlerleyen süreçte birçok ünlü bienal kurulmaya devam etmiştir (Eroğlu, 2015). Bu dönemde, endüstriyel devrimin etkileri ve savaş öncesi dönemdeki sanatsal yeniliklerin yansımaları görülmüştür. Bienaller, bu dönemde ulusal sanat eserlerini sergilemek üzere düzenlenmiştir. Uluslararası sergiler olan bienaller, Venedik Bienali gibi öncü bienallerin etkisiyle hızla yaygınlaşmış olup dünyanın her köşesinde gerçekleşmeye başlamıştır. (Bek, 2002).

2.2. Modernizm Dönemi (1900-1950)

I. Dünya Savaşı, dünya tarihindeki en büyük savaşlardan biri olup sanat dünyasını da etkilemiştir. Bu dönemde, sanatçılar savaşın yıkımını, acısını ve kaybını yansıtmaya başlamıştır. II. Dünya Savaşı sonrası döneme kadar savaşın izleri sanat dünyasında hissedilmiştir. Dönem, sanatta modernizmin yükselişi ve II. Dünya Savaşı'nın etkileri ile karakterizedir. Bu dönemde, bienaller genellikle modernizmin fikirlerini ve estetik değerlerini yansıtmaktadır. Venedik Bienali de 1948 yılında yeniden başlamıştır ve çağdaş sanatın uluslararası bir platformda sergilemek için önemli bir adım atılmıştır. Venedik Bienal'inden etkilenen kentlerde kendi bienallerini oluşturmaya devam etmiştir (Bek, 2000). 1950'li yıllarda Avrupa dışında var olan ve en çok bilinen bienallerden birisi San Paulo Bienali'dir. San Paulo Bienali Brezilya toplumu için bir modernleşme çabasıdır. Burada batı ile paralellik gösteren bir sanat çizgisiyle hareket eden Brezilyalıların batı ölçütleriyle "modernize" olmak ve kente bu imajı sağlamak istedikleri görülür (Stallabrass, 2013). İkinci Dünya Savaşı'nın ardından bienaller yeniden başlamış olup bienaller daha uluslararası politik bir nitelik kazanmıştır. Bu dönemde bienaller, modern sanatın yeni akımlarını tanıtmak amacıyla düzenlenmiştir ve özellikle soyut dışavurumculuk, pop art ve soyut geometri gibi akımlara yer verilmiştir.

2.3. Soğuk Savaş Dönemi (1950-1990)

Bu dönem, Doğu ve Batı arasındaki ideolojik çatışmaların sanata yansıdığı bir dönemdir. Bu dönemde, bienaller genellikle politik ve ideolojik çatışmaları yansıtmaktadır. Dönemin en bilinen bienalleri şu şekildedir; İlki 1955 yılında gerçekleştirilen Documenta iki yılda bir düzenlenmeyen ve kelime anlamı olarak bienal tanımı ile örtüşmeyen bir sergidir fakat Avrupa'nın en prestijli ve önemli bienalleri ile birlikte değerlendirilir. Documenta Nazi diktatörlüğü sonrası modern dünyadan uzak kalan Almanya'nın modernleşme çabaları içerisinde olumsuz izleri silmeye yardımcı olma ve Alman kamu yaşamı ile uluslararası modernleşmenin bağdaştırılması amacıyla düzenlenmiştir ve II. Dünya Savaşı sonrası Almanya'da düzenlenen ilk uluslararası sanat etkinliğidir (Documenta, Retropective, n.d.). Documenta "100 günlük müze" anlamına gelir (Documenta III, 1964). Documenta Venedik Bienali ile birlikte çağdaş sanat için dünyanın en önemli sergisi olarak gösterilmektedir. 1972 yılına kadar tüm Documenta'lar dört yılda bir düzenlenmiştir fakat bu tarihten sonra Documenta beş yılda bir düzenlenmeye başlamıştır (Documenta Retropective, n.d.).

1968 Venedik Bienali, pop art'ın yükselişinde önemli bir rol oynamıştır ve Andy Warhol, Roy Lichtenstein ve Claes Oldenburg gibi önemli pop sanatçılarının eserleri sergilemiştir (URL-1). 1972 Documenta V (Documenta Retropective, n.d.), bienal, çağdaş sanatın en önemli sergilerinden biri olarak kabul edilerek dünya genelinde büyük yankı uyandırmıştır. 1976 Venedik Bienali'nde ise çağdaş sanatın önde gelen isimlerinin eserleri sergilenmiştir. 1977 Documenta VI, küratörlüğünü Manfred Schneckenburger'in yaptığı bu bienal, çağdaş sanatın farklı alanlarından eserlerin sergilendiği ve tartışıldığı bir platform olmuştur (Documenta Retropective, n.d.).

Düzenlenen bienallerin sadece tek bir kıtada kalmadığı farklı kıtalara kadar yayılma alanı bulunduğu görülebilmektedir. 1973 yılında, ilki düzenlenen Sydney Bienali, Asya-Pasifik bölgesinde kurulan ilk bienaldir ve tıpkı Documenta, San Paulo ve Venedik Bienalleri gibi uzun solukludur (URL-1). 1977 XIV. Bienal de São Paulo, Güney Amerika'da düzenlenen, Avrupa dışında var olan ve en çok bilinen bienallerdendir. İlk kez, dünya çapındaki sanatçıların Brezilya'daki yerel sanatçılarla bir araya geldiği bir platform oluşturulmuştur. 1979 Sydney Bienali ise, Avustralya'nın dünya sanat sahnesindeki önemini artıran bir etkinlik olmuştur. Avustralya Kıtasının yerlilerinin sanatsal yapıtları dünyada ilk kez bu bienalde sanat konseptine dâhil edilerek sergilenmiştir (URL-1).

1980'li yıllara gelindiğinde dünyada bienal etkinlikleri artmaya devam etmiştir. Avrupa dışında gerçekleştirilen bienallerden 1981 yılında Bangladeş'te Asya Sanat Bienali ve 1984 yılında Küba'da Havana Bienali dönemin önemli bienalleri arasında yer almaktadır (Eroğlu, 2015).

2.4. Küreselleşme Dönemi (1990-Günümüz)

Bu dönem, sanatın küreselleşmesi ve dijital teknolojilerin yükselişi ile karakterizedir. Bu dönemde, bienaller genellikle küresel konuları ve kültürlerarası etkileşimleri yansıtmaktadır. Teknolojik gelişmeler de bienallerde yer almaya başlamış olup yeni medya sanatı gibi alanlar da popüler hale gelmiştir.

1987 yılından bu yana her iki yılda bir düzenlenmekte olan Türkiye'nin en önemli sanat etkinliklerinden biri olan İstanbul Bienali de dönemin önemli bienalleri arasında yer almaktadır. Bu süreçte gerçekleşen önemli bienallerden bir diğeri de 1998 Berlin Bienali'dir. Almanya'da düzenlenen bu bienal, modern sanatın Almanya'da yayılmasına ve tanınmasına katkıda bulunmuştur. Sergide, daha önce Almanya'da pek gösterilmemiş olan Dadaist ve Dışavurumcu sanatçıların eserleri yer almıştır (Berlin Biennale, n.d.).

1990 sonrasında ise Avrupa'dan farklı olarak diğer kıtalarda yoğunlaşan bienallerden söz edilebilir. Çağdaş Afrika sanatının temsil edildiği 1992 Dak'Art Bienali, 1993 yılında Birleşik Arap Emirlikleri'nde düzenlenen Sharjah Bienali ve 2003 Pekin Bienali bunlardan bazılarıdır (Eroğlu, 2015).

2006 yılında ise Singapur'da düzenlenen Singapur Bienali de 2000'li yılların önemli bienallerinden birisidir (Singapore Biennale, n.d.). Sydney Bienali 2008 yılında internet üzerinde online sergi mekânı sunan ilk bienaldir böylelikle hem bulunduğu kıtada hem de dünya da farklı bir konum edinebilmiştir (URL-1). 59. Venedik Bienali 2022 yılında, 18. Venedik Mimarlık Bienali ve Sao Paulo Bienali 2023 yılında düzenlenmiştir.

2.6. Çevrimiçi Dönem (2020-Günümüz)

COVID-19 pandemisi nedeniyle birçok bienal, çevrimiçi ortamda düzenlenmiştir. Bu çevrimiçi bienaller, sanatın herkes için daha erişilebilir hale gelmesine ve dijital platformlarda yeni bir paradigma oluşturulmasına katkı sağlamıştır. Örneğin, 2021 Venedik Bienali ve Sydney Bienali, pandemi koşullarında sanatseverlere çevrimiçi olarak erişilebilir bir deneyim sunmuştur. Venedik Bienali içinde yer alan Venice XR Expanded bölümü, sanal gerçeklik teknolojisinin kullanılmasıyla sergilenen eserleri, pandemi döneminde sanal bir platforma taşımıştır. Sanat dünyası, çevrimiçi ortama adaptasyon sürecinde olduğu gibi dijital sanatın sunduğu yeni olanakları da keşfetmiştir. Salgın, sanatçıları ve sanat kurumlarını çevrimiçi platformlarda ve dijital mecralarda daha fazla iş birliği yapmaya yönlendirmiş, dijital sergiler, etkinlikler ve sanat projeleri aracılığıyla sanatın küresel çapta erişilebilirliğini artırmıştır (Erciş, 2023).

Görüldüğü gibi bienaller çağdaş sanatın önemli birer geleneği olarak yirminci yüzyıldan itibaren tüm dünyaya yayılmıştır. Bienaller hızla gelişmeye ve sanatın önemli kitlelerce görülebilme merkezleri olarak daha geniş bir alana yayılmaya devam edecek gibi görünmektedir (Eroğlu, 2015). Tüm bu bienaller tarihsel süreç içerisinde kente mekânsal etkiler, sosyo-kültürel etkiler ve ekonomik etkiler bağlamlarında çeşitli katkılar sağlamıştır. Bu dönemlerin her birinde, bienaller sanatın evriminde önemli bir rol oynamıştır. Bienaller, sanatçılara eserlerini geniş bir kitleye sunma fırsatı sağlamış ve sanatın toplum üzerindeki etkisini artırmıştır. Ayrıca, bienaller sanatın demokratikleşmesine ve küreselleşmesine yardımcı olmuştur. Bu nedenle, bienallerin tarihsel gelişimi, sanatın tarihsel gelişimini anlamak için önemli bir kaynaktır.

3. BİENALLERİN KENTLERE ETKİLERİ

Bienaller; seçilen sergi mekânları, katılan sanatçılar ve eserleri ile birlikte, bulunduğu kentte dinamik bir etki oluşturan önemli sanat olaylarıdır. Bienallerin ziyaretçi üzerinde bıraktığı etkiler ise uzun süre hissedilmektedir. Aynı zamanda bienal sergileri, izleyiciye sanatçının eserleriyle bütünleşmiş mekân deneyimi de sağlayabilmektedir. Sergi mekânı olarak kullanılan herhangi bir yer, bina, bahçe veya açık alan kent hafızasındaki yerini bu yolla güçlendirebilmektedir. Dünya üzerinde farklı zamanlarda hayata geçen mimarlık, çağdaş sanat, fotoğraf, heykel gibi alanlarda 270'i aşan bienal ve trienal organizasyonları bulunmaktadır. Şehir adıyla anılan bienal sayısı ise yüzü aşmaktadır (URL-2). Bienaller, öncelikli olarak kentlerdeki kültürel üretime katkıda bulunma ve uluslararası ölçekte sanatçıları, sanatı ve kentliyi buluşturmayı amaçlamaktadır (Yücel ve Ciritci, 2020). Bunun yanı sıra bienallerin; genç sanatçıları ve yeni sanat pratiklerini düzenli olarak takip etmek ve kayıt altına almak, yerel izleyicinin dünyanın birçok yerinden gelecek farklı düşüncelere düzenli olarak açık olmasını sağlamak gibi sanata dair önceliklerin yanı sıra, yabancı ziyaretçileri kente çekmek; kentin uluslararası görünüşünü ileriye götürmek ve ekonomik aktiviteyi artırmak gibi birçok farklı işlevinden söz edilebilir (Gleadowe,2010). Bu bağlamda, kentlerin sosyal ve kültürel yaşamını zenginleştirmekte, kentlerin uluslararası alanda tanınırlığını

artırmakta ve yerel ekonomiye katkı sağlamaktadır. Ayrıca, bienaller kentlerin sanatsal ve kültürel mirasının korunması ve tanıtılması açısından da önemli bir rol oynamaktadır. Bu bağlamda bienallerin kentlere olan etkilerini; mekânsal etkiler, sosyo-kültürel etkiler ve ekonomik etkiler olarak gruplandırabiliriz.

3.1. Mekânsal Etkiler

Bienaller, kentlerdeki tarihi yapıların ve mimari öğelerin yeniden keşfedilmesine ve yeniden kullanılmasına da katkıda bulunmaktadır. Bienaller için açılan mekânlar, kent sakinleri için açık hava sergi alanlarına dönüşebilmekte ve kent sakinleri tarafından sanat ve kültür etkinlikleri için kullanılabilir. Bienaller, kentteki atıl durumda olan binaların, boş arsaların ve kentsel alanların sanatsal ve kültürel etkinliklere ev sahipliği yapması için kullanılmasına öncülük etmektedir.

Bienaller, kentsel mekânda geçici olarak yerleştirilen sanatsal müdahalelerle kentin dış mekânlarını daha ilginç hale getirmektedir. Bu müdahaleler, kentin belli noktalarında öne çıkarılarak, o alanların turistik çekiciliğini de artırmaktadır. Geçici sanatsal müdahaleler, sokaklar, meydanlar, parklar ve diğer açık alanlar gibi kentsel mekânları canlandırmakta ve kentin atmosferini değiştirmektedir.

Ayrıca kentsel mekânlar içerisinde sanat eserlerinin yer alması kentin dinamiğini artırmakta, kentsel alanlara renk ve hareketlilik katmakta, kentin karakterini ve kimliğini güçlendirmektedir. Ayrıca, bienallerde yer alan açık hava performansları, sokak sanatı ve müzik etkinlikleri, kentsel mekânların canlanmasına ve hareketlenmesine katkıda bulunurken bir yandan da kentlere bir kültür merkezi kimliği kazandırır ve kentsel mekânın imajını güçlendirir.

Bunların dışında, bienaller, kentsel mekânın yenilenmesine ve restorasyonuna katkıda bulunmaktadır. Bienaller için kullanılan binalar ve diğer mekânlar, yenilenmesi gereken binaların restorasyonuna örnek olabilir. Turizm gelirinin kentin altyapısının yenilenmesi ve geliştirilmesi, restorasyon çalışmaları ve koruma önlemleri için kullanılması da kentsel mekâna olan pozitif etkiler arasında sayılabilir (Job & Weizenegger, 2003).

Kente, kentliye ve sanata sunduğu katkıları dışında, bienalin kendisine ve kente karşı etkilerine olumsuz eleştiriler de bulunmaktadır. Köksal (2008) “Bienaller ve Ötesi” yazısında bienal etkinliklerinin üçüncü dünya ülkeleri arasında bir rekabete dönüştüğünden ve bu rekabet içinde kentin kendisinin tüketime sunulan bir metaya dönüşürken, sanatsal etkinlikler de bu metayı pazarlamanın ve satmanın araçları olduğundan bahsetmektedir (Köksal, 2008). Bunun dışında bienaller kentler için bazen olumsuzluklar da yaratabilirler. Bienallerin etkisiyle kentlerde artan turist sayısı, yerel halkın yaşam kalitesini düşürebilir. Örneğin; trafik sıkışıklığı, park yeri sorunları, turistlerin aşırı kullanımı ve dikkatsizliği nedeniyle tarihi alanların tahribatı. Ayrıca çevresel kirlilik (Borg vd., 1996; Yazdi & Khanalizadeh, 2017) ve atık üretimi sorunu da (Milano, 2017) olumsuz etkiler arasında sayılabilir.

3.2. Sosyo-Kültürel Etkiler

Kentin çeşitli meydanlarında, sokaklarında, binalarında ya da dikkat çekici mekânlarında gerçekleşen sanatsal-kültürel aktiviteler, kent içinde iletişimi kuvvetlendirmesi ve kentliyi temsil aracılığıyla düşünmeye, katılıma yönlendiren farklı platformlar oluşturması açısından olumlu etkiler yaratmaktadır (Yücel & Ciritci, 2020).

Yapılan pek çok araştırmaya göre sanat etkinliklerine katılan insanların kendilerini daha iyi hissettikleri gözlemlenmiştir. Sanat etkinliklerine katılmak sosyal ilişkileri geliştirme ve kendine güven hissini arttırmaya bağlı olarak insanların daha mutlu ve huzurlu hissetmelerini sağlamaktadır (Matarasso, 1997). Bu kapsamda bienallerinde insanların ruh halleri üzerinde olumlu etki yarattığı söylenebilir.

Bienaller, kentsel mekânlarda geçici olarak sergilenen sanat eserleri ile kentsel mekândaki sosyal etkileşimi artırmaktadır. Bienaller, sanatseverleri, sanatçıları, küratörleri ve diğer katılımcıları bir araya getirerek, kültürel ve toplumsal etkileşimi sağlamaktadır. Kentlerdeki giderek artan bireysel yaşam şekline karşı insanları bir araya getirerek etkileşime girmelerine olanak sağlamaktadır. Böylece kentte yaşayanların sosyal hayata katılımı desteklenmiş olur. Matarasso (1997), bu yolla insanların yeni arkadaş ve çevre edinmeleri sosyalleştiklerini belirtmektedir.

Ayrıca bienaller kent sakinlerinin ve turistlerin katılımıyla gerçekleştiğinden dolayı kentteki kültürel etkileşimi de artırmakta ve toplumsal farkındalığa katkı sağlamaktadır. Yerel halk farklı geçmişlere, kültürlere, geleneklere ve dillere sahip insanlarla tanışarak farklı bakış açıları deneyimlemekte ve birbirlerinden

öğrenebilmektedirler. Farklı ülkelerden yeni insanlarla bağlantı kurarak dünya çapında bir birliktelik duygusu yaratılabilmekte ve kopmuş sosyal bağların yeniden oluşmasına yardım etmektedir (Elberle, 2019). Buradan yola çıkarak bienaller toplum hissini geliştiren sanatsal bir araç olarak işlev görebilmektedir.

3.3. Ekonomik Etkiler

Bienaller, kentleri turistik açıdan daha cazip hale getirerek turizm potansiyelini arttırmaktadır. Örneğin; bienalin düzenlendiği şehirdeki oteller, restoranlar ve turistik geziler gibi turizm sektörüne bağlı işletmeler bu dönemde daha fazla faaliyet göstermektedir, bu da kentteki yerel işletmelerin ve turizm endüstrisinin ekonomik olarak güçlenmesine katkı sağlamaktadır.

Ayrıca bienaller, kentlerdeki sanat ve kültür sahnelerini canlandırarak, yerel sanatçıları ve sanat kuruluşlarını desteklemekte, kentlerde yeni iş imkânları yaratarak ekonomik kalkınmayı desteklemektedir. Bienaller aynı zamanda sanatçılar, sergi görevlileri, organizatörler, güvenlik görevlileri gibi birçok kişinin istihdam edilmesine katkı sağlamaktadır.

Özetle; bienallerin sağladığı turizm potansiyeli doğru yönetilirse kente ekonomik açıdan birçok katkı sağlamaktadır. Yeni işler yaratmakta ve iş fırsatlarının daha çeşitli hale gelmesini sağlamak ve toplumun refahının yükselmesine katkıda bulunmaktadır (Elberle, 2019).

Bienaller, dünya çapında tanınmış ve önemli etkinliklerdir ve düzenlendiği şehirlerin sanat ve kültür merkezi olarak görülmesine yardımcı olmaktadır. Bu etkinlikler, şehrin marka değerini arttırmakta ve dünya genelinde tanınan bir konum kazandırmaktadır. Bienallerin kentler üzerindeki etkileri arasında arazi değerlerinin yükselmesi de bulunmaktadır. Sanatsal faaliyetler, mekânın kalitesini artırarak (Hall & Robertson, 2001), kentsel mekânın imajının yenilenmesine, marka değerinin artmasına ve ekonomik yatırımların çekilmesine neden olmaktadır (Roberts & Marsh, 1995). Bu durum, bienallerin kentlerin arazi değerleri üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir.

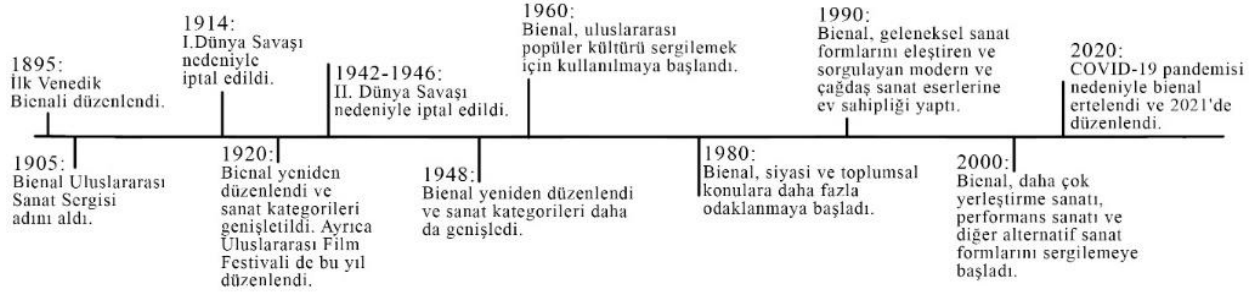
Tüm bu veriler ışığında, bienaller ve kentler arasındaki ilişkinin tek taraflı olmadığı, bienallerin kentsel mekânı sanatsal müdahalelerle fiziksel, toplumsal ve ekonomik olarak dönüştürme gücüne sahip olduğu ve kentin de bienalin biçiminden içeriğine kadar etkileme gücüne sahip olduğu gözlemlenmektedir. Her sergi, farklı bir kavramsal çerçeveye oluşturulduğu için her bienalin, kentle farklı bir ilişki kurduğu söylenebilir. Ayrıca, kamusal mekânın sergileme ve sunum alanı olarak kullanılması, küratörün kentle kurduğu ilişkinin ipuçlarını taşımaktadır (Örer, 2008).

4. VENEDİK BİENALİ: BİENAL BAHÇELERİ (GIARDINI) VE TARİHÇESİ

Venedik Bienali 1895'te gerçek anlamda uluslararası bir sanat sergisi olma misyonuyla kurulmuştur ve 190 yılı aşkın bir süredir dünyanın en prestijli sanat etkinliklerinden biri olmuştur (URL-2).

Venedik Bienali, 1895 yılında Venedik'te "Birinci Uluslararası Sanat Sergisi" olarak düzenlenmiştir. Venedik Bienali, 19. yüzyılın ikinci yarısında uluslararası fuarlar modeline göre organize edilmiştir. Bu geniş çaplı organizasyonun temel amacı, ekonomik bir stratejiyi hedeflemektir (Townsend, 2003). Dünya çapında tanınan ve 200.000'den fazla ziyaretçiyi ağırlayan, dekoratif sanatların önemli rol oynadığı ilk Bienal'e 16 ülkeden sanatçı katılmıştır (Venice Biennale, n.d.). Daha sonra, bienal, 1907 yılından itibaren iki yılda bir düzenlenmeye başlamış ve bugün hala bu şekilde devam etmektedir ve 800.000'den fazla ziyaretçiye ev sahipliği yapmaktadır. Bienal Bahçeleri'ndeki (Giardini) tek sergi binasında, ilk başta yalnızca Avrupa'ya ait olan ulusal sergiler düzenlendi ve yıllar içinde yakınlarda ayrı pavyonlar inşa edildi; Belçika 1907'de ilk oldu (Belgiorno-Nettis, 2022).

1930'larda yeni festivaller ortaya çıkmıştır: Müzik, Sinema ve Tiyatro, 1932'deki Venedik Film Festivali tarihteki ilk film festivalidir. 1980'de ilk Uluslararası Mimarlık Sergisi düzenlenmiştir. 1999'da Dans Bienali'de ortaya çıkmıştır (URL-2). Bunlara ek olarak, Venedik Bienali'nin ilk kuruluşundan günümüze kadar olan tarihsel süreçlerdeki bazı önemli değişimleri yer alan kronolojik sıralama Şekil 1'deki gibidir.



Şekil 1. Venedik Bienali'nin Tarihsel Süreçteki Önemli Değişimleri (URL-2 kaynağından yazarlar tarafından üretilmiştir).

Bienal, her yıl Mayıs ayında açılıp Kasım ayına kadar devam etmektedir. Bu süre zarfında, çeşitli sanatçılar ve sanat kurumları tarafından organize edilen sergiler, gösteriler, performanslar ve film gösterimleri gerçekleştirilmektedir. Ayrıca, ödül törenleri de düzenlenmektedir (Karadeniz, 2022).

Venedik Bienali, Venedik kenti içerisinde çeşitli mekânlarda düzenlenmektedir. Bienalin ana sergi mekânları, Giardini ve Arsenale bölgelerinde yer almaktadır. Arsenale, Giardini'nin yakınında yer alan eski büyük bir tersanedir ve bienalin ana sergi alanlarından biridir. Arsenale, büyük bir sergi alanı ve birçok farklı galeri ve mekânını bünyesinde barındırmaktadır (Şekil 2 ve Şekil 3). Bienalin bu bölgesinde genellikle büyük ölçekli eserler, heykeller, enstalasyonlar ve performanslar sergilenmektedir (URL-3).



Şekil 2. Arsenale Binası açık alanı, (URL-3).



Şekil 3. Arsenale Binası üstten görünüş, (URL-3).

Giardini, Venedik'in kuzeydoğusunda bulunan bir bahçe kompleksidir ve Venedik Bienali'nin en önemli mekânlarından biridir. Bu bahçe içerisinde, birçok ülke kendi pavilyonlarını inşa etmektedir. Pavilyonlar, uluslararası sanatçıların eserlerini sergilemek için kullanılmakta ve her biri kendi ülkesinin sanatını temsil etmektedir (URL-3).

Giardini, Venedik'te San Marco Bahçesi'nin doğusunda yer alan bir bölgedir. Bölgede, Venedik Bienali için yapılmış birçok sergi alanı bulunmaktadır. Giardini iki eksen boyunca uzanmaktadır ve ilki şehirden Giardini'nin en doğu ucundaki insan yapımı tepeye doğru; ikincisi deniz cephesinden başlayarak Giardini yönünde devam etmektedir. Alan, 1887 yılında açılan bu alan, Bienal'in kalıcı yerleşkesi olarak kullanılmaya başlanmıştır. Giardini, 19. yüzyıl İtalyan bahçe tarzının özelliklerini taşımaktadır ve günümüzde dünya çapında tanınan turistik ve kültürel bir alandır. Bienal sergi mekânlarının düzenlenmesi çerçevesinde, 2009'da Giardini'deki tarihi Merkezi Pavilyon, 3.500 metrekarelik çok amaçlı ve çok yönlü bir yapıya dönüşmüştür. Bu, sürekli faaliyetlerin merkezi ve diğer Giardini Pavilyonları için bir referans noktası haline gelmiştir. İçinde, uluslararası üne sahip sanatçılar tarafından tasarlanmış alanlara ev sahipliği yapmaktadır; örneğin, Massimo Bartolini (Eğitim Alanı), Rirkrit Tiravanija (Bienal Kütüphanesi) (Şekil 4) ve Tobias Rehberger (Kafeterya). Merkezi Pavilyon'un çok amaçlı bir yapıya dönüştürme projesi, 2011'de sergi alanlarının ve giriş holünün düzenlenmesiyle tamamlanmıştır. O tarihten itibaren Merkezi Pavilyon, eğitim faaliyetleri, atölyeler, bahçeler (Şekil 5) ve özel projeler gibi çeşitli ve çok sayıda kullanım amacına uygun optimal mekânsal ve mikro iklim koşullarından yararlanabilmektedir (URL-3).



Şekil 4. Bienal kütüphanesi, (URL-3).



Şekil 5. Bahçeler, (URL-3).

Bienal dışında da ziyaretçiler tarafından kullanılan konserler, performanslar ve açık hava etkinliklerinin de düzenlendiği bir kentsel mekândır. Şekil 6'da yer alan vaziyet planında bahçenin içinde yer alan yapılar, yeşil alanlar ve su öğeleri görülmektedir.



Şekil 6. Giardini hava fotoğrafı, (URL-4).

Giardini'nin tarihi, Napolyon'un 1797'de Venedik Cumhuriyetini işgal etmesi ve şehir için yeni bir yerleşim planı tasarlaması ile başlamıştır. Bu plan Venedik'teki Arsenale'nin genişletilmesini içermektedir. Giannantonio Selva tarafından önerilen yerleşim planı kabul edilmiş ve Castello mahallesinin en uzak kısmının yıkılması gerekmiştir. Plan, park ve bahçelerle doğayla iç içe özgür yaşamları temsil edecek gerekli unsurları içermektedir. Yıkılan binaların molozları, alanın zeminini sağlamlaştırmak ve peyzaj estetiğini artırmak için kullanılmıştır (Martini, 2005).

Giardini'nin yeşil alanlarını, tüm ağaçları da dâhil olmak üzere, bölgedeki lagün iklimi göz önünde bulundurularak plan yerleştirme ve türlerini belirlemek için bir botanikçi yardımcı olmuştur. Günümüzde, Giardini'nin yeşil alanları, korunan alanlar haline gelmiştir (Giandomenico, 1988).

Giardini, ilk tarihten itibaren Venedik Bienali'nin ana sergi mekânı olarak kullanılmaktadır. Giardini, Bienal'in yanı sıra çeşitli etkinliklere ev sahipliği yapmaktadır. Özellikle yaz aylarında düzenlenen açık hava konserleri ve tiyatro performansları gibi etkinlikler alan içerisinde popülerdir. Yeşil alanlar ve sanat eserleri, Venedik'i turistik merkezlerinden biri haline getirmektedir (Mossetto, 1992).

İtalya'nın büyük şehirleri, 1861 yılından sonra, ülkenin birleşmesini kutlayan ulusal panayırılar şeklinde etkinlikler gerçekleştirmiştir. Giardini, Venedik Ulusal Sergisi için en uygun mekân olarak seçilmiş ve bu dönemde bir restoran ve bir kafeterya da alan içerisinde açılmıştır. Böylece, Giardini'de gerçekleşen ulusal sergi, Venedik'in yeni kentsel ve modern alanı haline gelmesini sağlamıştır. Başarılı bir ulusal serginin ardından, 1887'de Venedik'in uluslararası canlılık kazanabilmesi için, kalıcı turistik alanlar yaratma fikri ortaya çıkmıştır ve ilk olarak tarihi anmak için süreli sergi önerilmiştir. Hedeflenen yeni sergi, turistleri çekmek ve Venedik'in ekonomisine katkıda bulunmak için bir araç olarak kullanılmıştır. Bu süreçte şehrin ekonomisi büyük ölçüde bienallerin oluşturduğu turizme dayandığından Giardini için yeni bir uluslararası sergi binası gerekliliği ortaya çıkmıştır. İlk Uluslararası Sanat Sergisi, 30 Nisan 1895'te avlularla ayrılmış ve bir büyük merkezi salonun etrafında düzenlenmiş on yedi salondan oluşan bir binada açılmıştır. 1909'a gelindiğinde, sergi alanını genişletme ihtiyacı ortaya çıkmıştır ve Palazzo'nun bugünkü yaklaşık 65 salondan oluşan kompozisyonuna yol açmıştır (Martini, 2005).

İlk bienal döneminde, sergi salonlarını sergileme yöntemi olarak, resimler üst üste asılarak salonlar, yabancı sanatçıların ve İtalyan sanatçıların eserleri arasında dönüşümlü olarak yerleştirilmiştir. Sergide, birçok eser satılarak turizme yönelik pazarlama stratejisi geliştirilmiş ve bir satış ofisi aracılığıyla satış işlemleri yönetilmiştir. Bu süreçten sonra İtalyan sanatçıların kendilerine ayrılan alanın yetersiz olduğundan şikâyet etmişlerdir. Çözüm olarak, 1907'de Bienal'in Genel Sekreteri Antonio Fradeletto, yabancı sanatçıların Giardini'nin çevresi içinde inşa edilecek özel ulusal pavilyonların yapılmasını önermiştir. Ortaya çıkan bu ihtiyaçlar doğrultusunda Belediye, tüm sorumluluk ve masraflar pavilyonu yapan ülkeye ait olacak şekilde bir anlaşma yaparak ülkelerin alan kullanımını da kent için ekonomik katkıya dönüştürmüştür. Alınan bu karardan sonra 1907 yılında Giardini'de ilk pavilyonunu kuran ülke Belçika olmuştur. Giardini'de, sonuncusu 1995'te Güney Kore tarafından inşa edilmiş olan 34 ülkeyi temsil eden 30 ulusal pavilyon bulunmaktadır (Martini, 2005). İngiltere pavilyonu 1917 yılında, İsviçre pavilyonu 1932 yılında, İtalya pavilyonu 1930 yılında inşa edilmiş tarihi binalardır (Şekil 7).



Şekil 7. İtalya Pavilyonu, (Campolonghi, 2022).

Giardini'de halen pavilyon alanı arayan ülkelerin ihtiyaçlarını karşılamak için 1980 yılında bahçeleri çevreleyen kanalın kıyısında geçici bir pavilyon inşa edildi. 1982 ve 1984 yılları arasında bu pavilyon, Latin Amerika ülkeleri de dâhil olmak üzere toplam 15 ülkeye ev sahipliği yaptı (Martini, 2005).

Giardini şu anda, bazıları Josef Hoffmann'ın Avusturya Pavilyonu (Şekil 8), Gerrit Thomas Rietveld'in Hollanda pavilyonu (Şekil 9) veya Alvar Aalto tarafından tasarlanan yamuk planlı prefabrike Finlandiya pavilyonu (Şekil 10) gibi ünlü mimarlar tarafından tasarlanmış 29 yabancı ülke pavilyonuna ev sahipliği yapmaktadır (URL-4).



Şekil 8. Josef Hoffmann'ın Avusturya Pavilyonu (Leardi, 2018).



Şekil 9. Gerrit Thomas Rietveld Hollonda Pavilyonu (URL-6).



Şekil 10. Alvar Aalto Pavilyonu (URL-7).

4.1. Venedik Bienal Bahçelerinin (Giardini) Kente Etkileri

Venedik Bienali'nin gerçekleştiği mekânlardan birisi olan Bienal Bahçeleri yani Giardini'nin kente olan etkileri; mekânsal etkiler, sosyal ve kültürel etkiler ve ekonomik etkiler olmak üzere üç başlık altında ele alınabilir.

4.1.1. Mekânsal Etkiler

Giardini, Venedik Bienali'nin açık hava bölümüne ev sahipliği yapmaktadır. Bu nedenle, bahçeler, sanat eserlerinin sergilendiği açık hava mekânlarına dönüştürülmektedir. Bu, bahçelerin mekânsal kullanımını artırmakta ve sanatın doğal bir ortamda sergilenmesine olanak tanımaktadır. Bahçeler, ziyaretçilerin bienali ziyaret ettiği birinci derece mekânlardan birisidir. Bahçelerdeki yürüyüş yolları ve açık alanlar, ziyaretçilerin rahatça gezinmelerine olanak tanımaktadır ve ziyaretçi akışını düzenlemektedir. Venedik Bienali Bahçeleri olan Giardini, aynı zamanda Venedik kentinin en büyük yeşil alanlarından biridir. Bu nedenle, bahçeler, kentin sınırları içindeki açık yeşil alanları artırmakta ve kentin doğal karakterini korumaktadır. Bahçeler, Venedik Bienali sırasında kullanılan mobilya, çadırlar ve diğer donanımların yerleştirilmesi için kullanılmaktadır. Bu nedenle, bahçeler,

etkinliğin mekânsal ihtiyaçlarını karşılamak için kullanılmaktadır. Bu nedenlerle, Giardini, Venedik Bienali'nde mekânsal olarak önemli bir rol oynamakta ve ziyaretçilerin bienali keşfetmelerine olanak tanırken, kentin doğal peyzajını korumakta ve sürdürülebilirliğine katkıda bulunmaktadır.

Giardini'nin en belirgin özelliklerinden birisi de doğal güzelliği ve çeşitliliği sağlamasıdır. Bahçelerdeki bitkiler, ağaçlar, çiçekler ve diğer doğal unsurlar, ziyaretçilerin doğayla daha fazla bağlantı kurmalarını ve doğanın güzelliğinin farkına varmalarını sağlamaktadır. Birçok farklı bitki türüne ev sahipliği yapan bitkilerin renkleri ve dokuları birlikte çalışarak etkileyici bir görünüm oluşturmaktadır. Giardini'de en çok yer alan bitkiler *Celtis australis* (Adi Çitlembik), *Cupressus arizonica* (Arizona Servisi), *Olea species* (Zeytin), *Platanus x hispanica* (Londra Çınarı), *Tilia species* (Ihlamur) şeklindedir (Citta di Venezia, n.d.). Bahçeler, heykeller, anıtlar ve diğer sanat eserleriyle bezenmiştir. Bu eserler, aynı zamanda bahçelerin doğal güzelliğini ve görsel etkilerini de vurgulamaktadır (Şekil 11). Aynı zamanda oluşturulan mekânlar haricinde bu bahçelerin açık alan sergisi olarak kullanması kente estetik ve kültürel bir değer katmaktadır. Bahçeler, yapısal tasarımıyla da etkileyici bir görünüm sergilemektedir. Yürüyüş yolları, köprüler ve diğer yapılar, bahçelerin estetik değerini artırmakta ve ziyaretçilerin bahçeleri keşfetmelerini sağlamaktadır. Giardini içerisine yerleştirilmiş çeşitli ülkelere ait pavilyonların olması alan içerisinde merak uyandırmaktadır. Tüm sergi alanı olarak tek bir kütle yerleştirmek yerine dağınık ve küçük pavilyonlar halinde yerleşmek sirkülasyonu arttırmakta ve alanın tamamının gezilebilir olmasını sağlamaktadır. Bahçeler, çevresindeki Venedik kentinden güzel manzaralar da sunmaktadır. Ziyaretçiler, bahçelerin keyfini çıkarırken aynı zamanda kentin tarihi yapılarını da görebilmektedir. Bu nedenlerle, Giardini, Venedik Bienali'nde estetik ve görsel açıdan etkileyici bir deneyim sunmakta ve ziyaretçilerin doğayla daha fazla bağlantı kurmalarını, alan içerisinde daha fazla zaman geçirmelerini sağlamaktadır.



Şekil 11. Parkın içerisinde yer alan çeşitli heykeller ve manzaralar (URL-4).

Giardini, zengin bir bitki örtüsüne sahiptir ve çevresindeki su kanalları da dahil olmak üzere birçok ekolojik özellik barındırmaktadır. Bu nedenle, bahçelerin korunması ve sürdürülebilirliği, ekolojik etkileri de dikkate alınmalıdır. Giardini bahçeleri, aynı zamanda birçok kuş, böcek ve hayvan türüne ev sahipliği yapmaktadır. Bu nedenle, doğal yaşam alanı sağlamakta ve biyolojik çeşitliliği artırmaktadır. Giardini, bünyesinde barındığı farklı bitki türleri ile havadaki karbondioksit miktarını azaltmakta ve hava kalitesini iyileştirmektedir. Bahçeler, yağmur sularını emerek suyun toprağa nüfuz etmesine yardımcı olmaktadır. Bu sayede, su kirliliğini önleyerek su kaynaklarını korumaktadır. Bahçelerde yer alan bitkiler, kökleriyle toprağa tutunarak toprak erozyonunu önlemektedir. Bahçeler bünyesinde barındırdığı farklı bitkiler form, renk ve doku gibi özellikleri ile estetik açıdan güzel bir görünüm sunmakta ve insanların doğayla daha fazla bağlantı kurmalarına yardımcı olmaktadır. Bu nedenlerle, Venedik Bienal Bahçeleri olan Giardini, Venedik'teki doğal yaşamın ve biyolojik çeşitliliğin korunmasına ve kentin estetik ve ekolojik değerine katkıda bulunmaktadır.

4.1.2. Sosyo-Kültürel Etkiler

Venedik Bienal Bahçeleri, Venedik'in tarihi merkezinde yer almaktadır ve 19. yüzyılda inşa edilmiştir. Bu nedenle, bahçeler, Venedik'in tarihi karakterini yansıtmakta, kentin tarihi ve kültürel mirasının bir parçası olmaktadır. Venedik Bienali'nde sergilenen sanat eserleri, bienalin ve bahçelerin tarihi ve kültürel karakterini de yansıtmaktadır. Sanat eserleri, bahçelerin mekânsal özelliklerini vurgulamakta ve bahçelerin tarihi atmosferi ile etkileşime girmektedir. Bahçeler, Venedik Bienali sırasında düzenlenen açılış törenleri ve diğer etkinliklere de ev sahipliği yapmaktadır. Bu nedenle, bahçeler, Venedik Bienali'nin tarihi ve kültürel karakterini vurgulayan törenlerin bir parçasıdır. Bahçeler, Venedik'in tarihi ve kültürel mirasının bir parçası olduğu için koruma altındadır.

Bahçelerin tarihi ve kültürel özelliklerini korumak için restorasyon ve bakım çalışmaları yapılmaktadır. Bu nedenlerle, Giardini, Venedik Bienali'nin kültürel ve tarihi etkilerine katkıda bulunmakta ve Venedik'in tarihi ve kültürel mirasını korumak için önemli bir role sahip olmaktadır.

Bienal Bahçeleri, Venedik Bienali'nin ana sergi mekânlarından biri olması sebebiyle binlerce sanatseverin buluşma noktasıdır. Bu nedenle, bahçeler, sanatseverler arasında bir sosyal etkileşim merkezi olarak işlev görmektedir. Bahçeler, Venedik Bienali sırasında düzenlenen birçok sanat etkinliğine ev sahipliği yapmaktadır. Bu etkinlikler, sosyal ve kültürel canlılığı artırmakta ve farklı kültürlerden insanları bir araya getirmektedir. Venedik Bienali, kültür turizminin önemli bir örneğidir ve Giardini de bu turizmde önemli bir rol oynamaktadır. Bienal, sanatseverlerin yanı sıra turistleri de çekmekte ve turistlerin Venedik'in kültürel mirasını keşfetmelerine olanak tanımaktadır. Bahçeler, aynı zamanda Venedik Bienali sırasında düzenlenen açılış törenleri, partiler ve diğer sosyal etkinlikler için de kullanılmaktadır. Bu etkinlikler, Venedik Bienali'ne katılan sanatçılar, sanatseverler ve diğer ziyaretçiler arasında sosyal etkileşimi artırmaktadır. Bienal, genç sanatçıların yeteneklerini sergilemeleri için bir platform sağlamaktadır. Aynı zamanda, bahçelerde genç sanatçıların diğer sanatçılar ile tanışması ve sosyalleşmesine imkân vermektedir (Şekil 12). Tüm bu faktörler bir arada değerlendirildiğinde, Venedik Bienali Bahçeleri olan Giardini, sanatın sosyal, kültürel, turistik ve çevresel canlılık etkilerini bir arada gösteren önemli bir platformdur.



Şekil 12. Sosyal alan örneği (URL-4).

4.1.3. Ekonomik Etkiler

Bienal, Venedik'e her iki yılda bir milyonlarca turisti sanatla buluşturmak için kente çekmektedir. 2022 yılında Nisan-Kasım ayları arasında düzenlenen 59. Venedik Bienali'ni günde ortalama 4.062 ve toplamda 800.000'den fazla kişi ziyaret etti ve bugüne kadar bildirilen en yüksek katılım oldu. Ziyaretçilerin %59'u yabancı ziyaretçiler (turist), %41'ini İtalyan'lar oluşturmaktaydı (URL-5). 58. Venedik Bienali'nde 2019'da toplam gelir 48 milyon Euro oldu: 19 milyon Euro hükümetten, 14 milyon Euro ziyaretten ve 8 milyon Euro sponsorlardan (Belgiorno-Nettis, 2022). Ayrıca yabancı ziyaretçiler, konaklama, yeme içme, ulaşım ve diğer harcamalar ile Venedik'in turizm ekonomisine önemli bir katkı sağlamaktadır. Örneğin; bienal ziyaretçilerinin oluşturduğu turizm sektörü yerel ekonomiye 2019 yılında 3,3 milyar Euro katkıda bulunmuştur (Smith, 2021). Ayrıca bienallerde sergilenen sanat eserleri koleksiyonerler ve galeriler tarafından satın bu satışlar Venedik'in sanat pazarına katkıda bulunmaktadır. Bienal, Venedik'teki birçok kişiye istihdam sağlamaktadır. Etkinlik için hazırlık yapmak, alanı kurmak ve yürütmek için birçok çalışana ihtiyaç bulunmaktadır. Ayrıca, turizm sektörü de birçok kişiye iş fırsatı sunmaktadır. Alan içerisinde bulunan pavilyonların, her ülkenin isteği doğrultusunda o bölgeye verilmesi de ülkeye gelir sağlamaktadır.

5. SONUÇ

Bienallerin kentler üzerindeki etkisi, sanat etkinliklerinin kentsel dokuya olan derin etkisini gösterirken, kentlerin kültürel ve sosyal dokusunu önemli ölçüde şekillendirebilecek bir potansiyele sahiptir. Bu bağlamda Venedik Bienal Bahçeleri, yani Giardini, sadece kent için çok yönlü etkilere sahip önemli bir alan olarak ortaya çıkmaktadır. Giardini kent üzerindeki etkileriyle sadece Venedik'e değil, aynı zamanda diğer bienallerin düzenlendiği şehirlere de ışık tutacak önemli bir örnek oluşturmakta ve kentsel mekânların sanatla etkileşimini göstermektedir. Giardini özelinde yapılan mekânsal, sosyo-kültürel ve ekonomik incelemeler, bienallerin şehirlere olan katkılarını derinlemesine anlamamıza ve gelecekteki planlamalara yön vermeye yardımcı olmaktadır.

Mekânsal açıdan, Giardini, sanat eserlerinin sergilendiği açık hava mekânlarına dönüşerek, sanatın doğal ortamlarda sunulmasına olanak tanımaktadır. Bu durum, şehirlerdeki açık alan kullanımını artırırken, ziyaretçilere daha geniş bir sergi alanı sunmakta ve doğal peyzajı koruyarak sürdürülebilir yaşam alanları oluşturmaktadır. Ayrıca Giardini'de düzenlenen etkinlikler, sergiler kentin prestijini ve uluslararası alanda tanınırlığını arttırmaktadır.

Sosyo-kültürel açıdan, Giardini, kentin kültürel canlılık ve etkileşimi artırmakta, farklı kültürlerden insanları bir araya getirmekte ve sosyal etkileşimi teşvik etmektedir. Sanat etkinlikleri, açılış törenleri ve diğer sosyal aktiviteler, kentin tarihi mirasını ve kültürel kimliğini vurgulamakta, aynı zamanda genç sanatçılar için bir platform oluşturarak sanatın gelecekteki gelişimine de katkıda bulunmaktadır.

Ekonomik açıdan ise; Giardini, turizm ve sanat ticareti gibi alanlarda kente önemli bir ekonomik katkı sağlamaktadır. Bienal zamanı turistlerin kente olan ilgisi artmakta, bu da konaklama, yeme içme, alışveriş ve diğer harcamalarla kente ekonomik canlılık sağlamaktadır. Bienal ile artan turist sayısı aynı zamanda, farklı sektörlerde istihdam yaratma yoluyla kentin ekonomisine katkı da doğrudan ve dolaylı olarak katkıda bulunmaktadır.

Bu çerçevede, bienaller kentlerle etkileşime geçerek, kentsel yaşamın kültürel, ekonomik ve sosyal boyutlarını derinden etkilemektedir. Kentler, bienaller aracılığıyla sanatın önemli birer merkezi haline gelirken, bienaller de kentlerin kültürel mirasını taşıyan önemli birer sembol olarak ortaya çıkmaktadır. Bu ilişki, sanat etkinliklerinin şehirler üzerindeki derin etkilerini vurgularken, kentlerin sanatla şekillenen kimliklerini ve kültürel zenginliklerini ön plana çıkarır.

Bienal ve kent ilişkisi, sanatın kentsel yaşamın dokusunu ve dinamiklerini nasıl etkilediğini anlamamıza yardımcı olurken, şehir planlaması, kültürel mirasın korunması ve ekonomik kalkınma gibi alanlarda fayda sağlayabilecek bir araştırma alanı olarak da önem taşımaktadır.

Araştırma ve Yayın Etiği Beyanı: Etik kurul izni ve/veya yasal/özel izin alınmasına gerek olmayan bu çalışmada araştırma ve yayın etiğine uyulmuştur.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı: Yazarlar; Korgavuş, B.'nin makalede katkı sunduğu kısımların oranının %55, Özkoç, E.'nin makalede katkı sunduğu kısımların oranının %45 değerinde olduğunu beyan eder.

Araştırmacıların Çıkar Çatışması Beyanı: Yazarlar bu çalışmada herhangi bir çıkar çatışması bulunmadığını beyan eder.

KAYNAKLAR

Bek, G. (2002). Çağdaş Türk sanatında bir sergi oluşumu ve sanat ortamına etkileri: Bienaller, *Sanat Yazıları*, 9(9), 41-57.

Bek, G. (2000). *Bienal etkinlikleri ve Türk sanat ortamındaki etkileri* (Yüksek Lisans tezi), Hacettepe Üniversitesi, SBE, Ankara.

Belgiorno-Nettis, L. (2022). Inside the Venice Biennale and its link with Australian big business. *The Australian Financial Review Magazine*. <https://www.afr.com/life-and-luxury/travel/inside-the-venice-biennale-and-its-link-with-australian-big-business-20220512-p5akra> adresinden 18.12.2023'te alınmıştır.

Berlin Bienalle. (n.d.). <https://www.berlinbiennale.de/en/> adresinden 01.04.2023'te alınmıştır.

- Biennale. (n.d.). In *Oxford Reference online*
<https://www.oxfordreference.com/display/10.1093/acref/9780199239665.001.0001/acref-9780199239665-e-301> adresinden 20.12.2023'te alınmıştır.
- Citta di Venezia. (2023). PP Giardini della Biennale, Tavole di Analisi, Tav.A10: Essenze Arboree.
<https://www.comune.venezia.it/it/content/pp-giardini-biennale> adresinden 25.11.2023'te alınmıştır.
- Campolonghi, C. (2022). Presentata la Biennale arte 2022: A Venezia dal 23 Aprile al 27 Novembre, Italiani.
<https://www.italiani.it/Biennale-Arte-2022-Venezia/> adresinden 15.03.2023'te alınmıştır.
- Documenta III. (1964). Internationale Ausstellung; Catalogue: Volume 1: Painting and Sculpture; Volume 2: Sketches; Volume 3: Industrial Design, Print; Kassel/Köln 1964; S. XIX.
- Documenta Retrospective. (n.d.). <https://www.documenta.de/en/retrospective/> adresinden 15.03.2023'te alınmıştır.
- Eroğlu, N. (2015). *Çağdaş sanat etkinlikleri ve Türkiye turizmi bağlamında 13. İstanbul Bienali incelemesi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Adnan Menderes Üniversitesi, SBE, Aydın.
- Ferguson, B. (1992). Küratörlük yöntemi/küratörlük konuşmaları: Müze konuşma edimleri. İçinde G. Karamustafa, & D. Şengel, (Eds.), *Bilgi Olarak Sanat Olgu Olarak Sanatçı. Plastik Sanatlar Derneği Yazı Dizisi*, (pp. 31-48).
- Giandomenico, R. (1988). *Venezia Ottocento: L'architettura, l'urbanistica*, Venezia: Albrizz.
- Gleadowe, T. (2010). "What keeps mankind alive?: 11th International Istanbul Biennial." *Art Monthly* 330 (2010): 18-19.
- Gürlemez Arı, A. (2021). 1957 Sao Paulo Bienali Türkiye sergisi. *Sanat Tarihi Dergisi*, 30(1), 369-389.
- Hall, T., & Robertson, L. (2001). Public art and urban regeneration: Advocacy, claims and critical debates. *Landscape Research*, 26(1), 5-26.
- Eberle, J. (2019). Overtourism. Impacts and policies. The case of Venice. <http://hdl.handle.net/11201/153158> adresinden 19.12.2023'te alınmıştır.
- Eroğlu, N. (2015). *Çağdaş Sanat Etkinlikleri ve Türkiye Turizmi Bağlamında 13. İstanbul Bienali İncelemesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Turizm İşletmeciliği Anabilim Dalı Eğitim Programları ve Öğretim Programı Yüksek Lisans Tezi*, Aydın.
- Job, H. & Weizenegger, S. (2003). Tourismus in Entwicklungsländern. İçinde C. Becker, H. Hopfinger, & A. Steinecke, *Geographie der freizeit und des tourismus: Bilanz und ausblick*. München (pp. 629-639).
- Karadeniz, D. Ö. (2022). Venedik Bienali, Bienal Nedir?
https://acikders.ankara.edu.tr/pluginfile.php/183222/mod_resource/content/1/venedik%20bienali.pdf adresinden 17.01.2023'te alınmıştır.
- Korkut, M. K. (2019). *Yeni sanat ve siyaset ilişkileri: İstanbul Bienalleri (2013-2017)* (Yüksek Lisans Tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi, SBE, İlişkiler, İstanbul.
- Leardi, L. (2018). Austrian Pavilion at 2018 Venice biennale to focus on the importance of "Free Space" in urban spaces. <https://www.archdaily.com/893769/austrian-pavilion-at-2018-venice-biennale-to-focus-on-the-importance-of-free-space-in-urban-spaces> adresinden 10.03.2023'te alınmıştır.
- Madra, B. (2003). *İki Yılda Bir Sanat: Bienal Yazıları*, İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Martini, V. (2005). A brief history of *I Giardini*: Or a brief history of the Venice Biennale seen from the Giardini
<https://web.archive.org/web/20130719220239/http://www.artandeducation.net/paper/a-brief-history-of-i-giardini-or-a-brief-history-of-the-venice-biennale-seen-from-the-giardini/> adresinden 15.11.2022'de alınmıştır.
- Matarasso, F. (1997). *Use or ornament. The social impact of participation in the arts*. UK: Comedia.
- Milano, C. (2017). Overtourism y turismofobia: Tendencias globales y contextos locales. İçinde C. Milano, *Overtourism, malestar social y turismofobia. Un debate controvertido. PASOS, Revista de Turismo y Patrimonio Cultural*, (pp. 554-555).

- Mossetto, G. (1992). *l'economia delle città d'arte, modelli di sviluppo a confronto, politiche e strumenti d'intervento*, Roma: Rizzoli.
- Örer, B. (2008). Uluslararası İstanbul Bienali direktörü Bige Örer: “Bienal, kent ve kentli arasında yeni bir diyalog kurulmasını sağlıyor.”. https://www.mimarizm.com/makale/uluslararasi-istanbul-bienali-direktoru-bige-orer-bienal-kent-ve-kentli-arasinda-yeni-bir-diyalog-kurulmasini-sagliyor_113685?sourceid=113688 adresinden 19.12.2022’de alınmıştır.
- Roberts, M. & Marsh, C. (1995). For Art’s sake: Public art, planning policies and the benefits for commercial properties. *Planning Practice and Research*, 10(2), 189-198.
- Seraphina, H., Sheeran, P. & Pilato, M. (2018). Over-tourism and the fall of Venice as a destination. *Journal of Destination Marketing and Management*. 9(1):374-376. <https://doi.org/10.1016/j.jdmm.2018.01.011> adresinden alınmıştır.
- Singapore Biennale. (n.d.). <https://www.biennialfoundation.org/biennials/singapore-biennale/> 19.12.2023’te alınmıştır.
- Smith, C. (2021). Outrage: The Venice biennale makes a mess. <https://www.architectural-review.com/essays/outrage/outrage-the-venice-biennale-makes-a-mess> adresinden 19.12.2023’te alınmıştır.
- Stallabrass, M. (2013). *Sanat A.Ş: Çağdaş sanat ve bienaller*, İstanbul: İletişim.
- Ötkünç, Y. (2017). Beral Madra’nın küratöryal pratikleri ve Türkiye sanat ortamına katkısı. *YEDİ: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 1(17): 11-23.
- Townsend, M. (2003). *Diverging curatorial practices beyond the box*. Toronto: Banff, Centre Press.
- Venice Biennale. (n.d.). <https://www.britannica.com/art/venice-biennale> adresinden 17.11.2022’de alınmıştır.
- Yazdi, S. K. & Khanalizadeh, B. (2017). Tourism demand: A panel data approach. *Current Issues in Tourism*, 20(8), 787–800. İçinde Overtourism and the fall of Venice as a destination. *Journal of Destination Marketing and Management*. <https://doi.org/10.1016/j.jdmm.2018.01.011>
- Yücel, G., & Ciritci, İ. (2020). Uluslararası İstanbul Bienali (1987-2019) Sergi Mekânları. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 10(21), 86-100. <https://doi.org/10.16950/iujad.722296>
- URL-1 Archive. <https://www.biennaleofsydney.art/archive/> adresinden 17.01.2023’te alınmıştır.
- URL-2 La biennale di venezia history. 1895-2022 <https://www.labiennale.org/en/history> adresinden 15.12.2022’de alınmıştır.
- URL-3 Biennale venues. <https://www.labiennale.org/en/venues> adresinden 15.10.2022’de alınmıştır.
- URL-4 <https://www.google.com.tr/intl/tr/earth/> adresinden 20.02.2023’te alınmıştır.
- URL-5 The 59th international art exhibition in numbers. <https://www.labiennale.org/en/news/59th-international-art-exhibition-numbers> adresinden 18.12.2023’te alınmıştır
- URL-6 Rietveld pavilion at the Krölller-Müller sculpture garden/gerrit rietveld. <https://www.archdaily.com/81555/rietveld-pavilion-at-the-kroller-muller-sculpture-garden> adresinden 10.03.2023’te alınmıştır.
- URL-7 Finnish pavilion Venice biennale, <https://www.archiweb.cz/en/b/finsky-pavilon-v-benatskem-giardini-suomi-venezia-paviljonki> adresinden 10.03.2023’te alınmıştır.



Çukurova Üniversitesi Mimarlık Fakültesi
Çukurova University Faculty of Architecture

MEKANSAL ARAŞTIRMALAR DERGİSİ
JOURNAL OF SPATIAL RESEARCH



İletişim / Contact

Çukurova Üniversitesi Mimarlık Fakültesi

Balcalı / Sarıçam 01330 ADANA

maddergi@cu.edu.tr

<https://dergipark.org.tr/tr/pub/maddergi>

<https://maddergi.cu.edu.tr/>

e-ISSN: 3023-493X